

科目名		マンガ技法応用A					
担当教員		金巻　とよじ		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.制作本数2本以上、持ち込みを継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。					
学習目標 (到達目標)		1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	マンガ家になるための4つのポイント			講義、個別制作指導			
2	4コマ作品からストーリー作品までの主人公の感情の動き			講義、個別制作指導			
3	感情表現について			講義、個別制作指導			
4	背景の描き方			講義、個別制作指導			
5	キャラクター立ての方程式			講義、個別制作指導			
6	登場人物の6パターン			講義、個別制作指導			
7	テーマとモチーフの違い			講義、個別制作指導			
8	物語の人物設定			講義、個別制作指導			
9	読者を引き付ける			講義、個別制作指導			
10	ヒット曲から学ぶ			講義、個別制作指導			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		漫画家歴37年、漫画講師歴29年					

科目名		マンガ技法応用B									
担当教員		金巻 とよじ			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.マンガ制作本数2本以上、持ち込み投稿を継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。									
学習目標 (到達目標)		1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ストーリー作りで必要な事					講義、演習個別制作指導					
2	マンガの「目」について					講義、演習個別制作指導					
3	ストーリー作りの感覚を身に付ける方法					講義、演習個別制作指導					
4	アイディアとひらめきのメカニズム					講義、演習個別制作指導					
5	自分の中にあるキャラを創ること					講義、演習個別制作指導					
6	ストーリー重視か感情重視か					講義、演習個別制作指導					
7	映画チラシからドラマの共通性を読む					講義、演習個別制作指導					
8	ドラマづくりは人の気持ちが分かること					講義、演習個別制作指導					
9	言って帰ってくる話					講義、演習個別制作指導					
10	授業のまとめ					講義、演習個別制作指導					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		漫画家歴37年、漫画講師歴29年									

科目名		進路指導A					
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。					
学習目標 (到達目標)		1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
2	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
3	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
4	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
5	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
6	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
7	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
8	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
9	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
10	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価(80%) ,授業姿勢(10%),制作物の上達度(10%) ・評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年					

科目名		進路指導B					
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。 3.卒業後、生活設計も視野に入れた、マンガ指導を行う。					
学習目標 (到達目標)		1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
2	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
3	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
4	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
5	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
6	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
7	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
8	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
9	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
10	オリジナル漫画、課題制作			作画制作、個別相談			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価(80%) ,授業姿勢(10%),制作物の上達度(10%) ・評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年					

科目名		実践マンガプロモーションA									
担当教員		伊藤 寛志			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。									
学習目標 (到達目標)		1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	自分のブランドとマネタイズ					授業、課題説明					
2	ブランドの強化と強みの再リサーチ					課題説明、制作					
3	一番好きで知識の深いものをさらに掘り下げて作品制作					課題説明、制作					
4	作品のプレゼンテーション					課題説明、制作					
5	マネタイズの強化と自分の強みの表現強化					課題説明、制作					
6	マネタイズの手段の拡張					課題説明、制作					
7	拡張した手段のプレゼンテーション					課題説明、制作					
8	客観的に見て一段階上のクオリティの作品制作					課題説明、制作					
9	客観的に見て一段上のクオリティの作品制作					課題説明、制作					
10	プレゼンテーション（前期最終課題）					課題説明、制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（80%）,授業姿勢（10%）,制作物の上達度（10%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる									

科目名		実践マンガプロモーションB									
担当教員		伊藤 寛志			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.企業依頼マンガ等、仕事としてのマンガ制作を授業内で実践的に取り組む。 2.クライアントの依頼に即したマンガ制作が行えるようになる事が目標。 3.種類や依頼内容は様々なので、必要な漫画のテクニックを変換するポイントを知る。									
学習目標 (到達目標)		1.企業マンガの仕事を請け負う事が出来る。 2.マンガの仕事の種類を理解し、ポイントを熟知する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション					1学期振り返り					
2	企業案件マンガシミュレーション①					課題説明、制作					
3	企業案件マンガシミュレーション①					課題説明、制作					
4	企業案件マンガシミュレーション①					課題説明、制作					
5	企業案件マンガシミュレーション②					課題説明、制作					
6	企業案件マンガシミュレーション②					課題説明、制作					
7	企業案件マンガシミュレーション②					課題説明、制作					
8	企業案件マンガシミュレーション③					課題説明、制作					
9	企業案件マンガシミュレーション③					課題説明、制作					
10	企業案件マンガシミュレーション③					課題説明、制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（80%）,授業姿勢（10%）.制作物の上達度（10%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる									

科目名		ネーム技法2A									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。									
学習目標 (到達目標)		1,時間内にまとめる能力を身につける。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		筆記用具、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ショートネーム「怖い話」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
2	ショートネーム「料理にまつわる話」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
3	ショートネーム「時間」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
4	ショートネーム「賭け」をする話					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
5	ショートネーム「ひったくりを捕まえる話」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
6	ショートネーム「るろうに剣心展レポートマンガ」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
7	ショートネーム「夏」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
8	ショートネーム「プリン」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
9	ショートネーム「買い物」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
10	ショートネーム「テスト」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		映像舞台演出6年 専門学校教員歴30年									

科目名		ネーム技法2B									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。									
学習目標 (到達目標)		1,時間内にまとめる能力を身につける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		筆記用具、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ショートネーム「スポーツ」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
2	ショートネーム「電話」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
3	ショートネーム「〇〇の秋」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
4	ショートネーム「子供に励まされてちょっと元気が出た話」ジャンプのネーム					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
5	ショートネーム「やばい話」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
6	ショートネーム「好きを伝える」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
7	ショートネーム「ハロウィン」（自分のSNSにあげるよう）					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
8	ショートネーム「卑怯者の話」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
9	ショートネーム「ヘンゼルとグレーテル」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
10	ショートネーム「恥/恥ずかしい」					2ページから4ページのショートマンガ、ネームを制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		映像舞台演出6年 専門学校教員歴30年									

科目名		演出テクニックA									
担当教員		ありこ				実務授業の有無			○		
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	映画のキャラクターになったつもりでキャラクターを演出してみよう					講義、個別制作指導					
2	走る、歩くを演出してみよう					講義、個別制作指導					
3	雨の演出を考えてみよう					講義、個別制作指導					
4	食べるを演出してみよう					講義、個別制作指導					
5	とぶを演出してみよう					講義、個別制作指導					
6	笑顔の表現・演出を考えてみよう					講義、個別制作指導					
7	水、液体を演出してみよう					講義、個別制作指導					
8	お祭りを演出してみよう					講義、個別制作指導					
9	課題提出、フィードバック					講義、個別制作指導					
10	最終提出日、フィードバック					講義、個別制作指導					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（25%）,授業姿勢（15%）,理解工夫度(65%) ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		マンガ家歴6年、講師歴5年									

科目名		演出テクニックB					
担当教員		ありこ		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。					
学習目標 (到達目標)		1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	1学期振り返り、フィードバック			講義、個別制作指導			
2	夏を演出、考えてみよう			講義、個別制作指導			
3	泣くの演出、表現を考えてみよう			講義、個別制作指導			
4	光と影の演出を考えてみよう			講義、個別制作指導			
5	文章から1Pを作画、演出してみよう			講義、個別制作指導			
6	後期4回目のネームを作画しよう			講義、個別制作指導			
7	戦闘シーンの園主、見せ方を考えてみよう			講義、個別制作指導			
8	「間」や「セリフのないコマ」の演出を考えてみよう			講義、個別制作指導			
9	最終提出、フィードバック			講義、個別制作指導			
10	最終提出日、フィードバック			講義、個別制作指導			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（25%）,授業姿勢（15%）,理解工夫度(65%) ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家歴6年、講師歴5年					

科目名		作画上達技法A						
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。						
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		i-pad、applepen						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	1枚画を完成させる				構図、視線誘導の講義、実践			
2	1枚画を完成させる				構図、視線誘導の講義、実践			
3	1ページマンガラフ画を完成させる				セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践			
4	1ページマンガラフ画を完成させる				セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践			
5	4コママンガラフ画を完成させる				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
6	4コママンガラフ画を完成させる				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
7	8ページマンガラフ画を完成させる				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
8	8ページマンガラフ画を完成させる				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
9	16ページマンガラフ画を完成させる				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
10	16ページマンガラフ画を完成させる				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年						

科目名		作画上達技法B						
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。						
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		i-pad、applepen						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション				1学期の復習「構図」「視線誘導」「フキダシ」「オノマトペ」の重要性の説明			
2	オリジナルマンガプロット制作				構図、視線誘導の講義、実践			
3	オリジナルマンガプロット制作				セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践			
4	オリジナルマンガプロット制作				セリフ、フキダシ、オノマトペの講義、実践			
5	オリジナルマンガサムネイル完成				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
6	オリジナルマンガサムネイル完成				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
7	オリジナルマンガサムネイル完成				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
8	オリジナルマンガサムネイル完成				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
9	オリジナルマンガラフネーム完成				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
10	オリジナルマンガラフネーム完成				コマワリ、視線誘導の講義、実践			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年						

科目名		セルフマネジメントA									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	自己紹介、自分分析の説明					授業概要の説明、導入。マネタイズの意味と必要性。					
2	自己分析					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
3	SNS 調査					市場調査をもとに制作。					
4	マネタイズとは何か					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
5	マネタイズ戦略プレゼンテーション					市場調査をもとに制作。					
6	課題その1制作					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
7	課題その1 プレゼンテーションとフィードバック					自分が収入を得る手段の選定。					
8	課題その2制作					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。					
9	課題その2 プレゼンテーションとフィードバック					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。					
10	自分に向けたマネタイズとは					作品を提案し、ふりかえりとまとめ。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（25%）,授業姿勢（15%）,理解工夫度(65%) ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年									

科目名		セルフマネジメントB									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション					1学期振り返り					
2	課題その3制作					夏休み作品制作の振り返りと効果測定。					
3	課題その3プレゼンテーションとフィードバック					自分が収入を得る手段の選定。					
4	課題その4制作					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という 意味でのコンペ。そのための作品制作。					
5	課題その4プレゼンテーションとフィードバック					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という 意味でのコンペ。そのための作品制作。					
6	課題その5制作					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という 意味でのコンペ。そのための作品制作。					
7	課題その5プレゼンテーションとフィードバック					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という 意味でのコンペ。そのための作品制作。					
8	課題その6制作					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という 意味でのコンペ。そのための作品制作。					
9	課題その6プレゼンテーションとフィードバック					コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という 意味でのコンペ。そのための作品制作。					
10	自分に向けたマネタイズとは					作品を提案し、ふりかえりとまとめ。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（25%）,授業姿勢（15%）,理解工夫度(65%) ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年									

科目名		クリップスタジオ応用A				
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		デジタル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		印刷会社4年、教務経験20年				

科目名		クリップスタジオ応用B				
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	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		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜、プリント配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）			作品制作		
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）			応募作品完成、投稿		
3	テクスチャを使った表現①			講義と作品制作		
4	テクスチャを使った表現②			講義と作品制作		
5	変形機能の活用			講義と作品制作		
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト			講義と作品制作		
7	コンペティション用作品制作①			講義と作品制作		
8	コンペティション用作品制作②			講義と作品制作		
9	コンペティション用作品制作③			作品制作		
10	コンペティション用作品制作④			作品制作		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年				

科目名		業界研究 A									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料等									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会					講演会の聴講、作品添削の実施					
2	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
3	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
4	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
5	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
6	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
7	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
8	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
9	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
10	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・出席評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下)							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年									

科目名		業界研究B					
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部の講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。					
学習目標 (到達目標)		1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料等					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	マンガ雑誌、デジタルコンテンツ編集部講演会			講演会の聴講、作品添削の実施			
2	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
3	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
4	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
5	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
6	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
7	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
8	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
9	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
10	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・出席評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年					

科目名		実践行動学partⅢ					
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	1		時間数	12時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 3,個人作業、グループディスカッション					
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	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		映像舞台演出 6年 専門学校教員歴30年 MBAホルダー					

科目名		コンセンサス実習						
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		×		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年						

科目名		オリジナル課題制作									
担当教員		草野 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		通期	
必修・選択		必修		単位数		4		時間数		150時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,マンガ演習、制作実習に追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。									
学習目標 (到達目標)		1.作品制作時の作業量の把握、効率化とスケジュール化、継続して制作する体力を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ制作道具、その他個人資料等									
回数		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
2		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
3		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
4		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
5		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
6		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
7		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
8		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
9		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
10		前期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
11		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
12		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
13		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
14		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
15		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
16		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
17		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
18		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
19		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
20		後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作				
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年									

科目名		卒業制作					
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		4	時間数	150時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,マンガ業界で仕事をするための作品をもって卒業制作とし、その制作を行う。 2.原則マンガ作品だが、漫画用シナリオ作品、原作ネーム、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惜しみなく発揮した作品を完成させる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ制作道具、その他個人資料等					
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考		
1	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
2	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
3	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
4	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
5	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
6	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
7	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
8	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
9	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
10	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
11	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
12	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
13	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
14	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
15	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
16	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
17	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
18	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
19	卒業制作、内容個別チェック				プロット、ネーム、下書きとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
20	卒業制作、全員完成、提出				作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了		
評価方法・成績評価基準					履修上の注意		
・試験・課題評価（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		通期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		18時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.コミックアプリ、comicoの講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料等									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	comico講演会、添削会					講演会の聴講、作品添削の実施					
2	webtoon企業説明会、採用希望者トライアル進行					各自、出版社からマンガ作品の添削					
3	見開きマンガ企業説明会、採用希望者トライアル進行					各自、出版社からマンガ作品の添削					
4	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
5	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
6	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
7	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
8	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
9	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
10	トライアル向けポートフォリオ制作					マンガ作品の出版社持ち込み					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴20年									

科目名	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	研究科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	専門ソフトのテクニックを学ぶ。また、戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、Illustratorで自身の名刺を作成する。		講義。課題制作。		
2	マーケティングとはニーズとウオンツ、経営戦略、自身の授業目標計画シート作成		講義・課題制作。		
3	外部デザインコンテスト1制作。		講義・課題制作。		
4	外部デザインコンテスト1制作。提出。		講義・課題制作。		
5	株式会社モリサワによるセミナー。モリサワフォント文字＋組版セミナー		講義。		
6	外部デザインコンテスト2制作。		課題制作。		
7	外部デザインコンテスト2制作。		課題制作。		
8	外部デザインコンテスト2制作。		課題制作。		
9	SWOT分析、ポジショニング、作家として自身をPRするためのWEBサイトの有効性について		講義・課題制作。		
10	外部デザインコンテスト2制作。提出。		課題制作。		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。		
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。				

科目名		グラフィックデザインB									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習するマーケティングの知識も学ぶ。									
学習目標（到達目標）		戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		ブルーオーシャン、差別化戦略					講義。				
2		ケーススタディレポート制作					講義・課題制作。				
3		ケーススタディレポート制作、プレゼンテーション					講義・課題制作・発表。				
4		ポスターデザイン					講義・課題制作。				
5		ポスターデザイン					講義・課題制作。				
6		印刷入稿セミナー（株式会社グラフィックによる特別授業）					講義。				
7		ブランディング、コーポレートアイデンティティ					講義・課題制作。				
8		CIデザイン企画書制作					講義・課題制作。				
9		CIデザイン企画書制作					講義・課題制作。				
10		プレゼンテーション					講義・課題制作・発表。				
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。				
実務経験教員の経歴		グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。									

科目名		コミックアートⅡ①A					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	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		フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。					
学習目標 (到達目標)		コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		iPad、ApplePencil					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション			講義			
2	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①			課題説明、実習、添削			
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①			実習、添削			
4	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①			実習、添削			
5	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②			課題説明、実習、添削			
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②			実習、添削			
7	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②			実習、添削			
8	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③			課題説明、実習、添削			
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③			実習、添削			
10	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③			実習、添削			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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		印刷会社 4年、教務経験20年					

科目名		コミックアートⅡ①B									
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		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		フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。									
学習目標 (到達目標)		コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		iPad、ApplePencil									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①					課題説明、実習、添削					
2	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①					実習、添削					
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①					実習、添削					
4	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②					課題説明、実習、添削					
5	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②					実習、添削					
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②					実習、添削					
7	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③					課題説明、実習、添削					
8	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③					実習、添削					
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③					実習、添削					
10	卒業制作計画					講義、研究					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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		印刷会社 4年、教務経験20年									

科目名		進路活動A就職 A									
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		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		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		印刷会社 4年、教務経験20年									

科目名		進路活動A就職 B									
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		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		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		印刷会社 4年、教務経験20年									

科目名		進路活動B作家 A							
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	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		卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関してのノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。							
学習目標 （到達目標）		フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。							
テキスト・教材・参考図書・その他資料		iPad、ApplePencil							
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考				
1	授業オリエンテーション、作家目標立て				講義、目標シート作成				
2	ウォーミングアップ課題ワンドロ、料金表について、料金設定				課題説明、実習、添削、講義、実習				
3	コンペ課題制作				課題説明、実習、添削				
4	コンペ課題制作				実習、添削				
5	コンペ課題制作				実習、添削				
6	自身の作家としての強み確認・アプローチ方法の再検討、ネットマーケティングについて（WEBサイト・ポートフォリオサイト作成と運用）情報共有				講義、強みシート作成				
7	自己PR書作成				講義、実習				
8	履歴書作成				講義、実習				
9	フリーランス法情報共有、目標シート見直し修正				講義、目標シート作成				
10	ガタケット参加用作品制作				実習、添削				
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準					履修上の注意				
・試験・課題評価（60％）、授業時の発言（20％）、授業姿勢（20％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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		グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。							

科目名		進路活動B作家 B									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		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		卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関するノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。									
学習目標 (到達目標)		フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		iPad、ApplePencil									
回数		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		作家目標再計画、コンペ課題①制作					講義、目標シート作成、実習、添削				
2		コンペ課題①制作					実習、添削				
3		フリーランス活動時のお金の話、コンペ選定・研究・課題②制作					講義、課題説明、実習、添削				
4		コンペ課題制作②					実習、添削				
5		コンペ課題制作②					実習、添削				
6		コンペ課題制作②					実習、添削				
7		コンペ選定・研究・課題③制作					課題説明、実習、添削				
8		コンペ課題③制作					実習、添削				
9		コンペ課題③制作					実習、添削				
10		卒業制作計画					講義、研究				
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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		グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年。									

科目名		進路指導・作品集制作A					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	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		就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、就活用書類作成・作品集制作、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。					
学習目標 (到達目標)		1,就職活動の準備 2,業界、社会の理解 3,作品集制作					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		NEW SUCCESS／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション・ライフプランを考える			講義			
2	就職書類作成/作品集制作			履歴書・自己PR書・作品集 ポイント説明と演習			
3	就職書類作成/作品集制作			履歴書・自己PR書・作品集 評価			
4	ハローワーク利用について			ポイント説明と演習			
5	就職書類作成/作品集制作			履歴書・自己PR書・作品集 評価			
6	就職書類作成/作品集制作			履歴書・自己PR書・作品集 評価			
7	個別相談・就職試験対策			面接試験 ポイント説明と演習			
8	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談			
9	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談			
10	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（40%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（30%） ※試験・課題評価には面接評価も含みます。				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年					

科目名		進路指導・卒業制作				
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	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		就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、卒業後のライフプランを決める。目的に合わせた対策を行う。 進路に沿った卒業制作を計画・制作する。				
学習目標 (到達目標)		1,進路決定、ライフプランの確立 2,業界、社会の理解 3,進路に沿った卒業制作を計画・制作する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		NEW SUCCESS／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	ライフプランを考える			講義		
2	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
3	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
4	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
5	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
6	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
7	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
8	卒業制作計画、ライフプランの作成			進路指導 個別相談談		
9	卒業制作計画・制作、ライフプランの作成			進路指導 個別相談談		
10	卒業制作計画・制作、ライフプランの完成			進路指導 個別相談談		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（40％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（30％） ※試験・課題評価には面接評価も含まれます。				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		印刷会社4年、教務経験20年				

科目名		実践行動学partIII									
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		12時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 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		コンセンサス実習						
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社 4 年、教務経験20年						

科目名		業界研究					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	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		編集部・イラストレータなどによる講演会・添削会等、業界の現在を知る					
学習目標 （到達目標）		業界の現状を知り、自己の立ち位置を把握する。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		季刊エス・スモールエス、comicoサイト					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	添削会に向けて			ポートフォリオ整理と質問したい疑問点のまとめ			
2	編集部による講演会			講演を聞き、質疑応答			
3	編集部による添削会			作品プレゼンテーションと質疑応答			
4	企業講演会			講演を聞き、質疑応答			
5	企業講演会			講演を聞き、質疑応答			
6	業界プレゼンテーション			自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。			
7	業界プレゼンテーション			自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。			
8	業界プレゼンテーション			自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。			
9	業界プレゼンテーション			自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。			
10	業界プレゼンテーション			自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。 業界の先輩からの講評を受ける。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・課題評価（50%）,授業姿勢（50%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年					

科目名		自主課題制作					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	通期
必修・選択		必修	単位数	4		時間数	120時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,作家活動に向けたオリジナル作品制作を行う 3,.コンペ・イベント・絵仕事に合わせたスケジュール管理					
学習目標 (到達目標)		1,作家活動のワークフローの理解 2,仕事として作品制作を行うスケジュール管理能力の向上 3,自己決定をすることができる					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	目的(コンペ・イベント参加・個展など)に合わせてスケジュールを立て			コンペ・イベント調べ、個展・グループ展規模・作品数を決め具体的にスケジュール作成をする。			
2	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック			
3	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック			
4	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック			
5	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック			
6	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック			
7	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック			
8	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック			
9	目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック			
10	ポートフォリオにまとめる			作品の撮影、情報まとめ			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・授業姿勢 (100%) ・評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社 4 年、教務経験20年					

科目名		卒業制作									
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		4		時間数		170時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		2年間の集大成として、習得した全ての知識・技術をいかになく発揮し、自身の目指す進路に紐づいた大型作品を制作する。 スケジュール管理を行って制作する。									
学習目標 (到達目標)		B2サイズ以上の作品を完成、展示する。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	作品計画・コンセプトシート作成					コンセプトワーク					
2	コンセプトをもとにラフ案出し					制作					
3	チェック・修正					制作					
4	作品制作・ディスカッション					制作					
5	作品制作・ディスカッション					制作					
6	作品制作・ディスカッション					制作					
7	作品制作・ディスカッション					制作					
8	作品制作・ディスカッション					制作					
9	作品制作・ディスカッション					制作					
10	作品制作・ディスカッション					制作					
11	作品制作・ディスカッション					制作					
12	作品制作・ディスカッション					制作					
13	作品制作・ディスカッション					制作					
14	作品制作・ディスカッション					制作					
15	作品制作・ディスカッション					制作					
16	作品制作・ディスカッション					制作					
17	作品制作・ディスカッション					制作					
18	作品制作・ディスカッション					制作					
19	作品制作・ディスカッション					制作					
20	プレゼンテーション					発表					
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		印刷会社 4 年、教務経験20年									

科目名		選択デッサンA				
担当教員		近藤 充		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	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		研究科	対象学年	1	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18年。				

科目名		選択カットイラストA					
担当教員		山田 ナツミ		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。					
学習目標 (到達目標)		商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料							
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、カットイラスト作成			講義・イラスト作成。			
2	イラスト年齢別描き分け			講義・イラスト作成。			
3	イラスト3頭身で描く			講義・イラスト作成。			
4	動物イラスト			講義・イラスト作成。			
5	星座イラスト			講義・イラスト作成。			
6	料理イラスト			講義・イラスト作成。			
7	四季イラスト			講義・イラスト作成。			
8	イラストマップ作成			講義・イラスト作成。			
9	イラストマップ作成			講義・イラスト作成。			
10	イラストマップ作成			講義・イラスト作成。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。					

科目名		選択アートイラストA				
担当教員		近藤 充		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	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		選択コミックエッセイA					
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		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		新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師20年。漫画家・イラストレーター					

科目名		選択デジタル画材技法A									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		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		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		選択グラフィックデザインA									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		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15年。									

科目名		選択プランニングA						
担当教員		中野			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		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	授業オリエンテーション。・グッズでお金を稼ぐ方法				講義。			
2	グッズの販売サイトについて、流行っているもの、ターゲット				講義・レポート。			
3	万代にてグッズの市場調査				講義・レポート。			
4	市場調査を受けてグッズデザイン制作。				講義・課題制作。			
5	グッズデザインのコツレクチャー。デザイン制作。				講義・課題制作。			
6	デザイン制作。				課題制作。			
7	デザイン制作。				課題制作。			
8	デザイン制作。				課題制作。			
9	販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。				講義・課題制作。			
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。				講義・課題制作。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		イラストレーター5年、専門学校講師4年						

科目名		選択挿絵A				
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	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		選択映像論A						
担当教員		新井田 耕一			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。						
学習目標 (到達目標)		1.映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		筆記用具、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	映像論とは?				映画鑑賞、レポート制作			
2	アニメ作品のOPから知る演出を知る。				映画鑑賞、レポート制作			
3	ドラマ分析、10分刻みのメリハリ				映画鑑賞、レポート制作			
4	ドラマ分析、連続性のある展開を知る。				映画鑑賞、レポート制作			
5	映像と印刷の違い色の概念を知る。				映画鑑賞、レポート制作			
6	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント				映画鑑賞、レポート制作			
7	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント				映画鑑賞、レポート制作			
8	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント				映画鑑賞、レポート制作			
9	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント				映画鑑賞、レポート制作			
10	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント				映画鑑賞、レポート制作			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像舞台演出6年 専門学校教員歴29年						

科目名		選択プレゼンテーションA					
担当教員		堀 葉月		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		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		選択映像技術A						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	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】 映像制作の基礎知識と技術の習得 【進め方】 講義と実習を行う						
学習目標 (到達目標)		動画制作の基本について学び、実際に動画を制作できるようになる						
テキスト・教材・参考図 書・その他資料		独自教材を主に使用。						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	映像制作とは				講義			
2	構図・絵コンテの説明および絵コンテの制作				講義・実習			
3	カメラワークの説明および撮影練習				講義・実習			
4	編集のやり方および実技				講義・実習			
5	編集のやり方および実技				講義・実習			
6	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
7	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
8	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
9	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
10	実習：テーマを持った撮影と編集				実習			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。						

科目名		選択制作A					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。					
学習目標 (到達目標)		スケジュール管理能力を養う。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料							
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	各自作品制作スケジュール計画立て。			スケジュールを立てる。進捗確認。			
2	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
3	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。			スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。			
5	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
6	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
7	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。			スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。			
9	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
10	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社 4 年、教務経験20年					

科目名		選択デッサンB				
担当教員		近藤 充		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	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		研究科	対象学年	1	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18年。				

科目名		選択カットイラストB						
担当教員		山田 ナツミ			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。						
学習目標 (到達目標)		商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	似顔絵・スポーツ選手①				講義・イラスト作成。			
2	似顔絵・スポーツ選手②				講義・イラスト作成。			
3	ことわざ8カット/モノクロ①				講義・イラスト作成。			
4	ことわざ8カット/モノクロ②				講義・イラスト作成。			
5	雑誌カット				講義・イラスト作成。			
6	雑誌カット				講義・イラスト作成。			
7	雑誌カット				講義・イラスト作成。			
8	雑誌カット				講義・イラスト作成。			
9	童話①				講義・イラスト作成。			
10	童話②				講義・イラスト作成。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師18年。						

科目名		選択アートイラストB						
担当教員		近藤 充			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		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		選択コミックエッセイB				
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	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		新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師20年。漫画家・イラストレーター				

科目名		選択デジタル画材技法B									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。									
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜、プリント配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					作品制作					
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					応募作品完成、投稿					
3	テクスチャを使った表現①					講義と作品制作					
4	テクスチャを使った表現②					講義と作品制作					
5	変形機能の活用					講義と作品制作					
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト					講義と作品制作					
7	コンペティション用作品制作①					講義と作品制作					
8	コンペティション用作品制作②					講義と作品制作					
9	コンペティション用作品制作③					作品制作					
10	コンペティション用作品制作④					作品制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		選択グラフィックデザインB						
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		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15年。						

科目名		選択プランニングB						
担当教員		木竜 彩羅		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。						
学習目標 (到達目標)		売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に着け、実際に制作・販売し、効果を見る。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	1学期の販売結果確認。1か月経ってからの効果測定。次の販売方法・グッズ検討。				講義・課題制作。			
2	グッズデザイン制作。				課題制作。			
3	グッズデザイン制作。				課題制作。			
4	グッズデザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。				課題制作。			
5	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。				講義・課題制作。			
6	デザイン制作。				課題制作。			
7	デザイン制作。				課題制作。			
8	デザイン制作。				課題制作。			
9	デザイン制作。販売サイト登録。販売ページ整備。販売デザイン登録。				講義・課題制作。			
10	販売サイトの宣伝等実施。効果測定。				講義・課題制作。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		イラストレーター5年、専門学校講師4年						

科目名		選択挿絵B					
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		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		選択映像論B					
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。					
学習目標 (到達目標)		1,映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		筆記用具、その他配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
2	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
3	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
4	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
5	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
6	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
7	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
8	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
9	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
10	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像舞台演出6年 専門学校教員歴29年					

科目名		選択プレゼンテーションB					
担当教員		堀 葉月		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		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	選択映像技術B										
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無			○			
対象学科		研究科		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】 映像制作の基礎知識と技術の習得 オリジナルのMVの制作 【進め方】 講義と実習を行う									
学習目標 (到達目標)		動画制作の基本について学び、実際にオリジナル動画を制作する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		独自教材を主に使用。									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1Aの振り返り・講義な目的の説明					講義					
2	絵コンテの制作					実技					
3	絵コンテの制作					実技					
4	絵コンテの制作（チェック）					実技					
5	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
6	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
7	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
8	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
9	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
10	発表										
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。									

科目名		選択制作B					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。					
学習目標 (到達目標)		スケジュール管理能力を養う。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料							
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	各自作品制作スケジュール計画立て。			スケジュールを立てる。進捗確認。			
2	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
3	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
4	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。			スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。			
5	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
6	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
7	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
8	スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。			スケジュールの振り返り、計画見直し。作品制作。進捗確認。			
9	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
10	スケジュールを基に作品制作。			スケジュールを基に作品制作。進捗確認。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社 4 年、教務経験20年					

科目名		進路指導A						
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,面接試験対策						
学習目標 (到達目標)		1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	進路指導 短期目標				1年間の短期目標を立てる			
2	進路指導 就職書類対策				履歴書・自己PR書 ポイント説明			
3	進路指導 就職書類対策				履歴書・自己PR書 評価			
4	進路指導 実技試験対策				実技試験対策 ポイント説明			
5	進路指導 実技試験対策				実技試験対策 評価			
6	進路指導 面接試験対策				面接悦試験 ポイント説明			
7	進路指導 個別相談談				進路指導 個別相談談			
8	進路指導 個別相談談				進路指導 個別相談談			
9	進路指導 個別相談談				進路指導 個別相談談			
10	進路指導 個別相談談				進路指導 個別相談談			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。			
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる						

科目名		進路指導B									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,卒業後進路についての指導 2,就職書類の対策 3,就職実技試験の対策 4,面接試験対策 5,ライフプランの作成									
学習目標 (到達目標)		1,就職活動の試験技術の習得 2,就職内定を取れる 3,卒業後の生涯設計を作成出来る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	進路指導 未決定者対策					進路指導 個別相談談					
2	進路指導 未決定者対策					進路指導 個別相談談					
3	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
4	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
5	進路指導 物件					物件選び ポイント説明					
6	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
7	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
8	進路指導 個別相談談					進路指導 個別相談談					
9	進路指導 生涯設計					ライフプラン ポイント説明					
10	進路指導 生涯設計					ライフプラン					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・ 授業姿勢 (100%) ・ 評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・ 出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる									

科目名		ビジネスマナーⅡA									
担当教員		福原 純子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	就職活動準備					企業訪問振り返り、採用基準の再検討					
2	面接練習					基本項目の講義					
3	面接練習					ポイント解説					
4	面接練習					ポイント解説					
5	面接練習					ポイント解説					
6	面接練習					ポイント解説					
7	面接練習					ポイント解説					
8	面接練習					ポイント解説					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる									

科目名		ビジネスマナーⅡB									
担当教員		福原 純子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	接遇マナー					講義、ロールプレイング					
2	接遇マナー					講義、ロールプレイング					
3	来客対応					講義、ロールプレイング					
4	来客対応					講義、ロールプレイング					
5	来客対応					講義、ロールプレイング					
6	来客対応					講義、ロールプレイング					
7	来客対応					講義、ロールプレイング					
8	来客対応					講義、ロールプレイング					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において27年間関わる									

科目名		アニメ制作A					
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理					
学習目標 (到達目標)		1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	原案の作成			テーマ『犬』に対して内容を起承転結でまとめる			
2	原案の決定			2グループに分かれて制作を作成			
3	プリプロダクション、設定			役職を決め、設定を作成			
4	設定のチェック			設定の内容を確認し、必要であればリテイク修正			
5	絵コンテ			100～200 C u t 以内に絵コンテを作成			
6	作画 I N、L/O			作打ち後、L/O作画 I N			
7	L/O演出			演出チェック、制作進行追っかけ指示			
8	L/O作監			作監打ち後 I N、制作進行原図取り			
9	L/O作監			作監打ち後 I N、制作進行原図取り			
10	原画			L/O終了後、各スタッフ原画 I N			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる					

科目名		アニメ制作B						
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		×		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	60時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,グループアニメ制作 2,アニメ制作のワークフローの理解 3,スケジュール管理						
学習目標 (到達目標)		1,役割分担が出来る 2,グループ制作が出来る 3,ワークフローの理解						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	原画演出				演出チェック、制作進行追っかけ指示			
2	原画作監				作監チェック、制作進行動画の撒き先手配			
3	動画				各スタッフ動画作業			
4	動画検査				動検スタッフは上りのチェック			
5	色指定				動検上りに指定入れ、カラーモデルの追加発注			
6	仕上げ				仕上げ注意事項に沿って T P			
7	検査				検査スタッフは上りのチェック			
8	美術				美術スタッフはL/O作監時の原図を元に B G の作成			
9	撮影				上がったセル素材を B G と合わせて撮影			
10	編集				完成素材で C T、納品尺を確定			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる						

科目名		実践行動学partIII									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		12時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気付きと行動 3,個人作業、グループディスカッション									
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	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		コンセンサス実習									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		×				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		12時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習									
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		学生必携、配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション・各種手続き					オリエンテーション、提出物の確認					
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認					学生必携に沿っての学校内ルール 説明					
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル					授業目的説明、教科書教材確認					
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習					クラス内コミュニケーション					
5	オリエンテーション・最終確認					授業開始へ向けての、最終確認試験					
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる									

科目名		自主課題制作					
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う					
学習目標 (到達目標)		1,アニメ制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	設定、役職決め			テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ			絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト			グループ作業			
4	原画			グループ作業			
5	動画			グループ作業			
6	動画			グループ作業			
7	仕上げ			グループ作業			
8	撮影			グループ作業			
9	編集			グループ作業			
10	納品			フォーマットに合わせて出力、書き出し			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる					

科目名		卒業制作					
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	4		時間数	180時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,スケジュール管理等、学生主体で行う					
学習目標 (到達目標)		1,アニメー制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	設定、役職決め			テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ			絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト			グループ作業			
4	原画			グループ作業			
5	動画			グループ作業			
6	動画			グループ作業			
7	仕上げ			グループ作業			
8	撮影			グループ作業			
9	編集			グループ作業			
10	納品			フォーマットに合わせて出力、書き出し			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる					

科目名		アニメ作画ⅡA									
担当教員		小村方 宏治			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む									
学習目標（到達目標）		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ビルの路地から移動する原画作成					課題内容の解説					
2	ビルの路地から移動する原画作成					ポイント説明					
3	ビルの路地から移動する原画作成					ポイント説明					
4	ビルの路地から移動する原画作成					ポイント説明					
5	壁を登る原画作成					課題内容の解説					
6	壁を登る原画作成					ポイント説明					
7	壁を登る原画作成					ポイント説明					
8	壁を登る原画作成					ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において38年間関わる									

科目名		アニメ作画ⅡB									
担当教員		小村方 宏治			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵（原画）を描き方を理解する 3,原画マンになることを前提に実践的に取り組む									
学習目標（到達目標）		1,絵を動かす仕組みを理解する 2,動かす事の楽しさを理解する 3,プロに向かう意識をつける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	立体的にドアを開け入室する原画					課題内容の解説					
2	立体的にドアを開け入室する原画					ポイント説明					
3	立体的にドアを開け入室する原画					ポイント説明					
4	立体的にドアを開け入室する原画					ポイント説明					
5	設定からL/Oを描き起こす					課題内容の解説					
6	設定からL/Oを描き起こす					ポイント説明					
7	設定からL/Oを描き起こす					ポイント説明					
8	設定からL/Oを描き起こす					ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において38年間関わる									

科目名		色彩学A									
担当教員		中野			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。									
学習目標 (到達目標)		効果的な色彩の使い方を習得									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	概要説明、現状の知識で配色ワークを実施					説明、実習					
2	色の仕組み、光と色の三原色、色の三属性					説明、実習					
3	有彩色と無彩色、有彩色の種類、トーン、色の視覚効果					説明、実習					
4	色の対比効果、色の心理効果、性別・年齢ごとの配色					説明、実習					
5	カラーイメージ					説明、実習					
6	同一色相配色、同一明度配色、トーン・オン・トーン配色					説明、実習					
7	グラデーション配色、セパレーション配色、補色配色					説明、実習					
8	アクセントカラー配色、僅差での配色、レピテーション配色					説明、実習					
9	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
10	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		イラストレーター6年、専門学校講師5年									

科目名		色彩学B									
担当教員		中野			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。									
学習目標 (到達目標)		効果的な色彩の使い方を習得									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		イラスト・漫画のための配色教室、iPad、CLIP STUDIO PAINT									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	全色相系での配色（ポップな配色）					説明、実習					
2	三原色での配色					説明、実習					
3	自然界の法則を使った配色					説明、実習					
4	群化配色					説明、実習					
5	色彩のデフォルメ					説明、実習					
6	季節の配色					説明、実習					
7	時間の配色					説明、実習					
8	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
9	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
10	期末課題					学んだ内容を踏まえて配色イメージを設定し着彩。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		イラストレーター6年、専門学校講師5年									

科目名		アニメ動画ⅡA						
担当教員		平田 かほる			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得						
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	歩きの中割				課題内容の解説			
2	走りの中割				課題内容の解説			
3	走りの中割				ポイント説明			
4	しっぽ玉子の中割				課題内容の解説			
5	しっぽ玉子の中割				ポイント説明			
6	頭を回し、髪なびきの中割				課題内容の解説			
7	頭を回し、髪なびきの中割				ポイント説明			
8	ねこの歩き中割				課題内容の解説			
9	期末試験				実技試験			
10	期末試験フィードバック				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において43年間関わる						

科目名		アニメ動画ⅡB						
担当教員		平田 かほる			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得						
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	一発割				課題内容の解説			
2	一発割				ポイント説明			
3	パンチの中割				課題内容の解説			
4	パンチの中割				ポイント説明			
5	その場走りの中割				課題内容の解説			
6	その場走りの中割				ポイント説明			
7	キャラクターのIN、OUTの中割				課題内容の解説			
8	キャラクターのIN、OUTの中割				ポイント説明			
9	期末試験				実技試験			
10	期末試験フィードバック				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において43年間関わる						

科目名		選択作品制作 A									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。									
学習目標 (到達目標)		スケジュール管理能力を養う。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	各自作品制作スケジュール計画立て。					スケジュールを立てる。進捗確認。					
2	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
3	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
4	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
5	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
6	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
7	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
8	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
9	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
10	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名		選択作品制作 B									
担当教員		藤間泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		各科目での課題作品や、作品集制作を計画を立てて実行する。 自身の作品制作に伴うスケジュール管理能力を養う。									
学習目標 (到達目標)		スケジュール管理能力を養う。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	各自作品制作スケジュール計画立て。					スケジュールを立てる。進捗確認。					
2	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
3	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
4	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
5	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
6	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
7	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
8	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
9	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
10	スケジュールを基に作品制作。					スケジュールを基に作品制作。進捗確認。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・ 出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名		選択中割A									
担当教員		新井田耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	トレス					課題説明、チェック					
2	トレス					チェック					
3	口パク					課題説明、チェック					
4	口パク					チェック					
5	口パク					チェック					
6	目パチ					課題説明、チェック					
7	目パチ					チェック					
8	タップ割					課題説明、チェック					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		選択中割B									
担当教員		新井田耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,原画トレスの技術の取得 2,動画の中割技術の取得 3,動画のクリンナップ技術の取得 4,実戦形式での演習									
学習目標 (到達目標)		1,原画トレスが出来る 2,動画の中割、タップ割作業が出来る 3,作業時間の効率化を図り生産性を高める									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		アニメの本、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	タップ割					課題説明、チェック					
2	なびき					課題説明、チェック					
3	なびき					チェック					
4	握手					課題説明、チェック					
5	握手					チェック					
6	握手					チェック					
7	なびき、クミ					課題説明、チェック					
8	合成、中割					課題説明、チェック					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		選択デジタル画材技法A									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。									
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜、プリント配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1年次の復習					講義と演習					
2	パース定規、ベクターレイヤー					講義と演習					
3	質感表現①					講義と演習					
4	質感表現②					講義と演習					
5	質感表現③					講義と演習					
6	コピーペーストの活用					講義と演習					
7	前景中景遠景の表現					講義と演習					
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					作品制作					
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					作品制作					
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					作品制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（85%）、授業姿勢（15%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる									

科目名		選択デジタル画材技法B									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。									
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜、プリント配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					作品制作					
2	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					応募作品完成、投稿					
3	テクスチャを使った表現①					講義と作品制作					
4	テクスチャを使った表現②					講義と作品制作					
5	変形機能の活用					講義と作品制作					
6	メイキング動画からわかるデジタルイラスト					講義と作品制作					
7	コンペティション用作品制作①					講義と作品制作					
8	コンペティション用作品制作②					講義と作品制作					
9	コンペティション用作品制作③					作品制作					
10	コンペティション用作品制作④					作品制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（85%）、授業姿勢（15%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる									

科目名		選択クロッキーⅠA									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化									
学習目標 (到達目標)		パースの理解と、見たものを見たまま描くことが出来る能力の取得。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		やさしい絵画									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、背景のある1枚絵の描き方解説と実践					講義・実習					
2	レイアウト制作・レイアウトの描き方					講義・実習					
3	レイアウト制作・作画技術基礎					講義・実習					
4	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・日常シーン					講義・実習					
5	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・アオリ構図					講義・実習					
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する・フカン構図					講義・実習					
7	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成1					講義・実習					
8	レイアウト制作・写真からオリジナルのレイアウトを構成2					講義・実習					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる									

科目名		選択クロッキーB									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1、人体バランスの理解 2、作画の為の観察力の開発 3、空間把握能力の強化									
学習目標 (到達目標)		パースの理解と、見たものを見たま描くことが出来る能力の取得。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		やさしい絵画									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、オリジナルのレイアウト					講義・実習					
2	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成1					講義・実習					
3	レイアウト制作・オリジナルのレイアウトを構成2					講義・実習					
4	レイアウト制作・感情演技					講義・実習					
5	レイアウト制作・アクション					講義・実習					
6	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する1					講義・実習					
7	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する2					講義・実習					
8	レイアウト制作・絵コンテからレイアウトを作画する3					講義・実習					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において11年間関わる									

科目名		選択レタスA					
担当教員		新潟アニメーション		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む					
学習目標 (到達目標)		1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	スキャン			基本スキャンに加えて、カスタム線の説明			
2	ごみ取り、線修正			ツールの紹介、解説			
3	ペイント			ツールの紹介、解説			
4	ごみ取り、線修正			応用素材を使用			
5	ペイント			応用素材を使用			
6	ペイント			応用素材を使用			
7	ごみ取り、線修正			応用複数枚素材を使用			
8	ペイント			応用複数枚素材を使用			
9	期末試験			実技試験			
10	期末試験フィードバック			実技試験評価			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。			
実務経験教員の経歴		デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる					

科目名		選択レタスB									
担当教員		新潟アニメーション			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,仕上げの制作工程を理解する 2,RETAS STUDIOの技術の習得 3,仕上げになることを前提に実践的に取り組む									
学習目標 (到達目標)		1仕上げのワークフローを理解する 2,スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3,プロに向かう意識をつける									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	立体のペイント					カラーモデルから考え方を解説					
2	ロボット					裏塗り、色指定の考え方解説					
3	マスク、分離					バッチパレットの使用方法について					
4	セル組					くみ線の抽出方法解説					
5	セル組					ライトテーブルの使用法解説					
6	合成					バッチパレット、分離の解説					
7	合成					フォルダ構成の解説					
8	大判					分離スキャン、合成の解説					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において10年間関わる									

科目名		アニメーション技法A									
担当教員		渡部 由紀子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、アニメーションとは					履修にあたっての注意点、学習の進め方					
2	加速					作画 ポイント説明					
3	加速					作画 ポイント説明					
4	減速					作画 ポイント説明					
5	減速					作画 ポイント説明					
6	詰め					作画 ポイント説明					
7	詰め					作画 ポイント説明					
8	残し					作画 ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において8年間関わる									

科目名		アニメーション技法B									
担当教員		渡部 由紀子			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,詰めと残し技術の取得 2,加速と減速技術の取得 3,絵を動かす技術の取得									
学習目標 (到達目標)		1,詰め指示の理解 2,動作の緩急の理解 3,アニメーションの理解									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	夏季休暇課題の回収 添削					ポイント説明					
2	残し					作画 ポイント説明					
3	揺れ戻し					作画 ポイント説明					
4	揺れ戻し					作画 ポイント説明					
5	フォロースルー					作画 ポイント説明					
6	フォロースルー					作画 ポイント説明					
7	振り向き					作画 ポイント説明					
8	振り向き					作画 ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において8年間関わる									

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アフターエフェクツA				
担当教員		脇屋 雄介		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
学習目標 (到達目標)		1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	撮影基礎概要			資料を配布し概要を講義		
2	アフターエフェクツ基本操作			資料を配布し概要を講義		
3	アフターエフェクツ基本操作			資料を配布し概要を講義		
4	シート打ち			資料を配布し概要を講義		
5	ベジェマスク			資料を配布し概要を講義		
6	撮影のワークフロー			資料を配布し概要を講義		
7	カメラワーク			資料を配布し概要を講義		
8	試験前対策			資料を配布し概要を講義		
9	期末試験			実技試験		
10	期末試験フィードバック			実技試験評価		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。		
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において6年間関わる				

科目名		選択アフターエフェクツB						
担当教員		脇屋 雄介			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得						
学習目標 (到達目標)		1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	1学期復習				資料を配布し概要を講義			
2	レンズ				資料を配布し概要を講義			
3	エフェクト				資料を配布し概要を講義			
4	カラーキー				資料を配布し概要を講義			
5	パラとフレア				資料を配布し概要を講義			
6	透過光				資料を配布し概要を講義			
7	スタッフロール				資料を配布し概要を講義			
8	編集				資料を配布し概要を講義			
9	期末試験				実技試験			
10	期末試験フィードバック				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において6年間関わる						

科目名		作品集制作ⅠA					
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	60時間
授業概要、目的、 授業の進め方		フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。					
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集提出			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作ブラッシュアップ			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作ブラッシュアップ			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作ブラッシュアップ			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作ブラッシュアップ			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作ブラッシュアップ			適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（85％）、授業姿勢（15％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年					

科目名		作品集制作ⅠB									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。									
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
2	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
3	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
4	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
5	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
6	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
7	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
8	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
9	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
10	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（85%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年									

科目名		進路指導A					
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	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		社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。					
学習目標 (到達目標)		個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	就職に対する動機付け。給与説明			業界の仕組み、月給の内訳を説明 面談			
2	求人票の読み方説明			求人票の内容を理解 面談			
3	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
4	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
5	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
6	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
7	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
8	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
9	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
10	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年					

科目名		進路指導B				
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	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		社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)		個別指導を徹底し、企業内定を目指す。（履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施）				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
2	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
3	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
4	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
5	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
6	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
7	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
8	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
9	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年				

科目名		ゲームグラフィックA									
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。									
学習目標 (到達目標)		キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	フェティシズムについて					グループになりフェチの研究					
2	フェティシズムについて					グループになりフェチの研究					
3	キャラクター立ち絵について					立ち絵のポイントについて学ぶ					
4	エフェクトを描こう					エフェクトの描き方について学ぶ					
5	指示書に沿ったキャラクター制作					グループ制作でゲームの世界観を設定					
6	指示書に沿ったキャラクター制作					それぞれが指示書を作成する					
7	指示書に沿ったキャラクター制作					メンバーが作った指示書のキャラを制作する					
8	専門学校イラストコンテスト 制作					イラストコンテストを仕上げる					
9	専門学校イラストコンテスト 制作					イラストコンテストを仕上げる					
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。									

科目名		ゲームグラフィックB						
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。						
学習目標 (到達目標)		キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	バナーデザインを作ろう				バナーデザインのポイント解説と実践			
2	バナーデザインを作ろう				バナーデザインのポイント解説と実践			
3	モンスターを描こう				レベルにあったモンスターを描く			
4	モンスターを描こう				レベルにあったモンスターを描く			
5	モンスターを描こう				レベルにあったモンスターを描く			
6	カードイラスト スチル絵のテクニック				1枚絵のテクニックをレクチャー			
7	カードイラスト スチル絵のテクニック				卒業制作の構図を考える			
8	カードイラスト スチル絵のテクニック				卒業制作の構図を考える			
9	カードイラスト スチル絵のテクニック				卒業制作を進める			
10	カードイラスト スチル絵のテクニック				卒業制作を進める			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名		グラフィックデザインⅡA									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。									
学習目標 (到達目標)		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	イラストレーター1年次振り返り					振り返りと復習					
2	ポストカードデザイン					イメージにあわせての制作					
3	レイアウト基本（重心、余白）					レイアウト基本説明					
4	三分割法、二分割法					レイアウト基本説明					
5	ロゴマークコンテスト					ロゴについての説明・ラフ制作					
6	ロゴマークコンテスト					ロゴマーク制作					
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）					商品化を想定した企画立案					
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）					商品化を想定した企画立案・制作					
9	商品化イメージビジュアル制作					制作					
10	プレゼンテーション					全体発表					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		株式会社オレンベール代表。ガタケット所長									

科目名		グラフィックデザインⅡB					
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。					
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		株式会社オレンベール代表。ガタケット所長					

科目名		選択3 DCGIIA				
担当教員		中野 武志		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	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. 3 DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3 D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3 D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ				
学習目標 (到達目標)		3 GCG求人に応えられる人材育成				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	素体デザイン (2 D)			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
2	素体モデリング			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
3	モデリング			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
4	モデリング			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
5	モデリング			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
6	モデリング			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
7	モデリング			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
8	モデリング、UVWマップ			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
9	モデリング、UVWマップ			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
10	モデリング、UVWマップ			実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価 (75%)、授業姿勢 (25%) 評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとして CM制作など24年				

科目名		選択3 DCGIIB						
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		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		1．3 DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3 D授業 2．モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3．3 D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ						
学習目標 (到達目標)		3 GCG求人に応えられる人材育成						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ポーンデジタル ： 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
2	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
3	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
4	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
5	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
6	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
7	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
8	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
9	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
10	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとして CM制作など24年						

科目名		選択デザインA				
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標（到達目標）		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	レイアウト基礎			マインドマップ作成。レイアウトテスト		
2	photoshoテクニック①			消点・ワープツール		
3	photoshoテクニック②			合成・加工・文字加工		
4	photoshoテクニック③			影・炎・鏡面加工		
5	photoshoテクニック④			風景加工・発光加工・光		
6	photoshoテクニック⑤			写真加工		
7	Illustratorテクニック①			ロゴ、マークデザイン		
8	Illustratorテクニック②			文字加工		
9	最終課題①			ポートフォリオ表紙制作		
10	最終課題②			ポートフォリオ表紙制作		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年				

科目名		選択デザインB				
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	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		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年				

科目名		選択UI A				
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	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				

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		研究科	対象学年	1	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3年				

科目名		選択イラスト A										
担当教員		相澤 春麗				実務授業の有無			○			
対象学科		研究科		対象学年		1			開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2			時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求										
学習目標 (到達目標)		2 DCG求人に応えられる人材育成										
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布										
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考						
1	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう					絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しよう ラフ作成						
2	既存のソシャゲの新キャラ立ち絵を描こう					絵柄似せ・お金を落としてもらえるデザインを練習しよう ラフ作成						
3	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう					ラフ作成						
4	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう					ラフ添削						
5	前回生んだキャラを使って背景EFありの立ち絵を描こう					清書添削						
6	食べ物を描こう					食べ物模写する						
7	食べ物を描こう					食べ物模写する						
8	衣装デザインをしよう					オリキャラまたは既存のキャラで衣装制作(カラーラフ)						
9	衣装デザインをしよう					前授業で制作したキャラの私服制作(カラーラフ)						
10	衣装デザインをしよう					前授業で制作した清書添削						
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
評価方法・成績評価基準						履修上の注意						
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない						テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。						
実務経験教員の経歴		遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる										

科目名		選択イラスト B					
担当教員		相澤 春麗		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		①一定のクオリティ以上の作品制作能力を鍛える ②時間管理 ③質感や服のデザインの追求					
学習目標 （到達目標）		2 DCG求人に応えられる人材育成					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	キャラクター制作			立ち絵を制作			
2	キャラクター制作			立ち絵を制作			
3	キャラクター制作			立ち絵を制作			
4	キャラクター制作			2人以上の構図のポイント			
5	キャラクター制作			2人以上の構図のポイント			
6	世界観・設定をつくろう			世界観、設定、3面図などを描く			
7	1枚絵を描いてみよう			ラフ制作・添削及び確認			
8	1枚絵を描いてみよう			ラフ制作・添削及び確認			
9	1枚絵を描いてみよう			線画制作・添削及び確認			
10	1枚絵を描いてみよう			着色制作・添削及び確認			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		遊技機制作会社を経てCGデザイナーとしてイラスト制作5年間関わる					

科目名		作品集制作ⅡA						
担当教員		相澤 春麗			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	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		フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。						
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集提出				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（85％）、授業姿勢（15％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる						

科目名		作品集制作ⅡB									
担当教員		相澤 春麗			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		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		フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。									
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
2	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
3	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
4	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
5	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
6	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
7	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
8	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
9	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
10	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（85％）、授業姿勢（15％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして7年間イラスト制作に関わる									

科目名		ビジネスマナーⅡA						
担当教員		金子 有加			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ						
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	就職活動準備				企業訪問振り返り、採用基準の再検討			
2	面接練習				基本項目の講義			
3	面接練習				ポイント解説 演習			
4	面接練習				ポイント解説 演習			
5	面接練習				ポイント解説 演習			
6	面接練習				ポイント解説 演習			
7	面接練習				ポイント解説 演習			
8	面接練習				ポイント解説 演習			
9	1 学期試験				実技試験			
10	1 学期試験評価				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。						

科目名		ビジネスマナーⅡB						
担当教員		金子 有加			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ						
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	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14年。						

科目名		キャラクターデッサンⅡA					
担当教員		下西 里奈		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム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14年間関わる					

科目名		キャラクターデッサンⅡB					
担当教員		下西 里奈		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム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14年間関わる					

科目名		デジタルイラストⅡA					
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。					
学習目標（到達目標）		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。			
2	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。			
3	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。			
4	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。			
5	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
6	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
7	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備			画面作成。発表準備。			
9	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。			
10	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年					

科目名		デジタルイラストⅡB									
担当教員		諏佐　ちひろ			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。									
学習目標 (到達目標)		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	アプリ開発の企画書作成					各自でスマートフォンアプリの企画を考える。					
2	アプリ開発の企画書作成					各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。					
3	アプリ開発の企画書作成					各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。					
4	アプリ開発の企画書作成					各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。					
5	アプリ開発のUI画面作成					photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。					
6	アプリ開発のUI画面作成					photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。					
7	アプリ開発のUI画面作成					photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。					
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備					画面作成。発表準備。					
9	発表					1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。					
10	発表					1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年									

科目名		実践行動学partIII					
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	1		時間数	12時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 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		コンセンサス実習						
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		×		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	6時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年						

科目名		業界研究						
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必須	単位数		2		時間数	24時間
授業概要、目的、 授業の進め方		業界の動向をしっかりと理解し、それに向けた指導 ビジネスマナー、ポートフォリオを精査。						
学習目標 (到達目標)		1. 受験する企業研究を深め、業務を理解する 2. 専門就職に向け、来校企業への就職を目指す						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	業界研究				業界の動向を調べる			
2	業界研究				受験する企業を精査する			
3	業界研究				企業が求めるものを分析する			
4	業界研究				受験に向けて必要なものを調べる			
5	業界研究				書類作成、模擬面接を実施			
6	業界研究				書類作成、模擬面接を実施			
7	業界研究				書類作成、模擬面接を実施			
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
授業姿勢（100%）					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年						

科目名		オリジナル作品制作									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必須		単位数		2		時間数		60時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,一枚イラスト、UIデザイン、背景等の作品の制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する									
学習目標 (到達目標)		1オリジナルの作品を完成させ、ポートフォリオに掲載 2.そのポートフォリオを使用し、企業就職を目指す									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリジナル作品制作のための趣旨説明					個人作業、作品添削、指導					
2	オリジナル作品制作のための資料収集					個人作業、作品添削、指導					
3	オリジナル作品制作のため構想・ラフ					個人作業、作品添削、指導					
4	オリジナル作品制作のため構想・ラフ					個人作業、作品添削、指導					
5	オリジナル作品制作のため線画・着彩					個人作業、作品添削、指導					
6	オリジナル作品制作のため線画・着彩					個人作業、作品添削、指導					
7	オリジナル作品制作のため線画・着彩					個人作業、作品添削、指導					
8	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載					個人作業、作品添削、指導					
9	完成したオリジナル作品制作をポートフォリオに掲載					個人作業、作品添削、指導					
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年									

科目名		卒業制作					
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必須	単位数	4		時間数	216時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,一枚イラスト作品の制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する					
学習目標 (到達目標)		1.2年間の集大成としての作品を完成させる 2.2年間で習得した技術と知識を作品に反映させる					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	卒業制作説明			制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作			ラフの制作とコンセプトの設定			
3	ラフ制作			ラフの制作			
4	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
5	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
6	制作			作品制作と添削			
7	制作			作品制作と添削			
8	制作			作品制作と添削			
9	制作			作品制作と添削			
10	納品			フォルダへの提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年					

科目名		MAYA応用A							
担当教員		高田 祐介		実務授業の有無		○			
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1．3 DCG MAYA の基本操作の習得 2．ゲーム業界必須技術の3 DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開							
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布							
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考				
1	MAYA 技術習得 1 3Dモデリングとは				実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）				
2	MAYA 技術習得 2 頂点 エッジ ポリゴン 1				実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）				
3	MAYA 技術習得 3 頂点 エッジ ポリゴン 2				実習（オブジェクトの構成要素を操作する）				
4	MAYA 技術習得 4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作				実習（オブジェクトの構成要素を操作する （上級））				
5	MAYA 技術習得 5 モデファイア 1				実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等）				
6	MAYA 技術習得 6 モデファイア 2				実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等）				
7	MAYA 技術習得 7 ここまでの知識でCGを作る				実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）				
8	MAYA 技術習得 8 テクスチャ 1				実習（テクスチャ基礎 ゆっくりと習得）				
9	MAYA 技術習得 9 テクスチャ 2				実習（テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得）				
10	MAYA 技術習得 1 0 テクスチャ 3				実習（ 習得技量チェック を兼ねテスト）				
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準					履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる							

科目名		MAYA応用B									
担当教員		高田 祐介		実務授業の有無		○					
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期		後期		
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3 DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3 DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開									
学習目標（到達目標）		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	MAYA 技術習得 1 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる									

科目名		3 DCG応用A						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．3DSMAXの応用的な操作の習得 2．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる						
学習目標 (到達目標)		様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				案出し、設定などを考える			
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				イメージイラストを作成			
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				レンダリング、レタッチ			
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				レンダリング、レタッチ			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		3 DCG応用B						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1．3DSMAXの応用的な操作の習得 2．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる						
学習目標 (到達目標)		様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	コンペ応募に向けての作品制作				制作のポイント解説、応募コンペの選定			
2	コンペ応募に向けての作品制作				コンペの確定、制作			
3	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
4	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
5	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
6	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
7	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
8	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
9	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
10	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		3DアニメーションⅡA						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ						
学習目標 (到達目標)		観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	構図を意識して猫にアニメーションをつける				ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集			
2	構図を意識して猫にアニメーションをつける				制作			
3	構図を意識して猫にアニメーションをつける				制作 チェック			
4	構図を意識して猫にアニメーションをつける				制作 チェック			
5	構図を意識して猫にアニメーションをつける				レンダリング 提出			
6	スポーツライミングのアニメーション制作				ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集			
7	スポーツライミングのアニメーション制作				制作			
8	スポーツライミングのアニメーション制作				制作 チェック			
9	スポーツライミングのアニメーション制作				制作 チェック			
10	スポーツライミングのアニメーション制作				レンダリング 提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		3DアニメーションⅡB						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ						
学習目標 (到達目標)		観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ショートアニメーションの制作				ポイントや制作意図の説明 コンテ制作			
2	ショートアニメーションの制作				制作			
3	ショートアニメーションの制作				制作 チェック			
4	ショートアニメーションの制作				制作 チェック			
5	ショートアニメーションの制作				制作 チェック			
6	ショートアニメーションの制作				制作 チェック			
7	ショートアニメーションの制作				制作 チェック			
8	ショートアニメーションの制作				レンダリング 編集			
9	ショートアニメーションの制作				レンダリング 編集			
10	ショートアニメーションの制作				仕上げ 提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		映像制作ⅡA					
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．3DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2．グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3．アニメーションの付け方、動画合成を学習					
学習目標 (到達目標)		グループワークを通して実写合成、映像を完成させる					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考		
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
2	絵コンテ修正と資料探し				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
3	制作コンテ決定				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
5	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
6	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
7	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
8	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
9	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
10	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準					履修上の注意		
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%）					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		株式会社ファンタジスタにて17年CGデザイナーとして活動					

科目名		映像制作ⅡB						
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数				時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3. アニメーションの付け方、動画合成を学習						
学習目標 (到達目標)		グループワークを通して実写合成、映像を完成させる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
2	絵コンテ修正と資料探し				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
3	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
4	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
5	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
6	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
7	ブラッシュアップ				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
8	ブラッシュアップ				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
9	映像作品提出				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
10	映像制作授業の振り返り				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%）					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		株式会社ファンタジスタにて17年CGデザイナーとして活動						

科目名		3D背景IIA									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender									
学習目標 (到達目標)		様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	背景制作	2週で1作品	制作開始	1		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	背景制作	2週で1作品	提出	1		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	背景制作	2週で1作品	制作開始	2		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	背景制作	2週で1作品	提出	2		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	背景制作	2週で1作品	制作開始	3		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	背景制作	2週で1作品	提出	3		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	背景制作	2週で1作品	制作開始	4		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	背景制作	2週で1作品	提出	4		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	背景制作	2週で1作品	制作開始	5		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	背景制作	2週で1作品	提出	5		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。					
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など24年 3DS MAXを使用									

科目名		3D背景ⅡB									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender									
学習目標 (到達目標)		様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	背景制作	2週で1作品	制作開始	6		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	背景制作	2週で1作品	提出	6		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	背景制作	2週で1作品	制作開始	7		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	背景制作	2週で1作品	提出	7		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	背景制作	2週で1作品	制作開始	8		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	背景制作	2週で1作品	提出	8		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	背景制作	2週で1作品	制作開始	9		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	背景制作	2週で1作品	提出	9		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	背景制作	2週で1作品	制作開始	10		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	背景制作	2週で1作品	提出	10		実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。						
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など24年 3DS MAXを使用									

科目名		キャラクターデザインⅡA									
担当教員		荒木 優			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2,好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3,頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。									
学習目標 (到達目標)		自身の好みを把握し、作りたいものやこだわりを明確にすることで、今後の創作活動に活かすことができる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	アイスブレイク、アイテム作画					オリジナルのひみつ道具を作画。 発表、振り返り。					
2	人体クロッキー(胴体)					胴体のアタリの描き方を学ぶ。					
3	人体クロッキー(腕)					腕のアタリの描き方を学ぶ。					
4	人体クロッキー(手)					手のアタリの描き方を学ぶ。					
5	人体クロッキー(脚)					脚のアタリの描き方を学ぶ。					
6	見た目がもたらすイメージとその効果					制作、修正					
7	アイデアの出し方、テーマ決め					制作 修正 内容確認					
8	オリキャラ制作					制作 修正 内容確認					
9	オリキャラ制作					制作 修正 内容確認					
10	オリキャラ制作 中間発表					中間発表					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		一リーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回									

科目名		キャラクターデザインⅡB					
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,イラスト制作を通して、人体の構造やキャラクターの描き分けについて学ぶ。 2,好きなキャラクターを研究し、自身の傾向を知る。 3,頭の中で展開したイメージを、イラストで効果的に表現する。					
学習目標 (到達目標)		自身の好みを把握し、作りたいものやこだわりを明確にすることで、今後の創作活動に活かすことができる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	オリキャラモデリング			制作、修正、内容確認			
2	オリキャラモデリング			制作、修正、内容確認			
3	オリキャラモデリング			制作、修正、内容確認			
4	オリキャラモデリング			制作、修正、内容確認			
5	オリキャラモデリング			制作、修正、内容確認			
6	オリキャラモデリング			制作、修正、内容確認			
7	パワポ制作			制作、修正、内容確認			
8	発表			発表、シート記入			
9	発表			発表、シート記入			
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		一リーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回					

科目名		CG研究ⅡA						
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	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		CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。						
学習目標 (到達目標)		映像の画面構成やモデルの効果的な動かし方を論理的に判断し、作品制作で活用することが出来る。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	映画鑑賞				解説 レポート			
2	自主制作				制作 添削 修正			
3	CGワールド作品制作				制作 添削 修正			
4	CGワールド作品制作				制作 添削 修正			
5	映画鑑賞				解説 レポート			
6	自主制作				制作 添削 修正			
7	CGワールド作品制作				制作 添削 修正			
8	CGワールド作品制作				制作 添削 修正			
9	自主制作				制作 添削 修正			
10	映画鑑賞				解説 レポート			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		一リーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回						

科目名		CG研究ⅡB						
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	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		CG作品(映画鑑賞)とレポート制作を通して、CGの多様性や活用方法を学ぶ。 作品数を増やしコンペ受賞の実績につなげる。						
学習目標 (到達目標)		映像の画面構成やモデルの効果的な動かし方を論理的に判断し、作品制作で活用することが出来る。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	映画鑑賞				解説 レポート			
2	自主制作				制作 添削 修正			
3	CGワールド作品制作				制作 添削 修正			
4	CGワールド作品制作				制作 添削 修正			
5	映画鑑賞				解説 レポート			
6	自主制作				制作 添削 修正			
7	CGワールド作品制作				制作 添削 修正			
8	CGワールド作品制作				制作 添削 修正			
9	自主制作				制作 添削 修正			
10	映画鑑賞				解説 レポート			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		一リーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回						

科目名		進路指導ⅡA						
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	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		面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。						
学習目標 (到達目標)		業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料、レポート						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	面談				進路相談			
2	面談				進路相談			
3	面談				進路相談			
4	制作				制作 添削 修正			
5	制作				制作 添削 修正			
6	制作				制作 添削 修正			
7	制作				制作 添削 修正			
8	制作				制作 添削 修正			
9	企業研究レポート				解説 レポート			
10	企業研究レポート				解説 レポート			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		進路指導ⅡB									
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		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		面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。									
学習目標 (到達目標)		業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料、レポート									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	企業研究レポート発表					発表 レポート					
2	履歴書制作					制作 添削 修正					
3	履歴書制作					制作 添削 修正					
4	履歴書制作					制作 添削 修正					
5	ポートフォリオ制作					制作 添削 修正					
6	ポートフォリオ制作					制作 添削 修正					
7	ポートフォリオ制作					制作 添削 修正					
8	ポートフォリオ制作					制作 添削 修正					
9	ポートフォリオ発表					発表 レポート					
10	ポートフォリオ発表					発表 レポート					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

科目名		ゲームGGII A								
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○				
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える								
学習目標 (到達目標)		1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイデアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす								
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考					
1	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。				腕試しで学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵をデザイン。キャラ設定、コンセプトを考え、練習					
2	アイテム発想：回復アイテムを3Dで作ることを想定した設計図とテキストチャを作る。				立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。					
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色				3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。					
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ゲームタイトルを想定してロゴを制作					
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作					
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				アイテム枠やバナーなどの素材を制作					
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ホーム画面を想定した背景を描く					
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）				キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず1回は添削を受けること					
9	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る				完成を目指す					
10	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る				完成を目指す					
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
評価方法・成績評価基準					履修上の注意					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。								

科目名		ゲームGGII B									
担当教員		石山 万里亜			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える									
学習目標 (到達目標)		1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイデアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ライブ会場を描く。(パス塗りメイン) 2点透視の応用: 階段を描く					新規もしくは既存のキャラクター (3Dで制作済みのキャラクターなど) のワンシーンを考えて描く。					
2	ライブ会場を描く。(着色・装飾メイン)					3Dもしくは2Dでワンシーンを制作					
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る					新規もしくは既存のキャラクター (3Dで制作済みのキャラクターなど) の仕草を考えて設定画を描く。					
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る					ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作					
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作					ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作					
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く					背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く					
7	最終課題: 自分が想定したゲーム画面 (例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など) を作る					これまでの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目までチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない。					
8	最終課題: 自分が想定したゲーム画面 (例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など) を作る					完成を目指して作業する					
9	最終課題: 自分が想定したゲーム画面 (例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など) を作る					完成を目指して作業する					
10	最終課題: 自分が想定したゲーム画面 (例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など) を作る					完成を目指して作業する					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価 (75%)、授業姿勢 (25%) 評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。									

科目名		実践行動学partII									
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		6時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 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	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
2	自分の可能性を広げよう・考え方を変えれば行動が変わる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター									

科目名		コンセンサス実習						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		オリジナル課題制作						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		4		時間数	130時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う						
学習目標 (到達目標)		1,3 DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	設定 (3D制作物内容 コンセプト精査)				テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ (アニメーション) モデリングデザイン				絵コンテの作成、配布			
3	絵コンテ (アニメーション) モデリングデザイン				絵コンテの作成、配布			
4	モデルラフ アニメーションラフ				制作 修正 内容チェック			
5	動画				制作 修正 内容チェック			
6	動画				制作 修正 内容チェック			
7	仕上げ				制作 修正 内容チェック			
8	撮影 特殊効果				制作 修正 内容チェック			
9	編集				制作 修正 内容チェック			
10	最終チェック、仕上げ				フォーマットに合わせて出力、書き出し			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢 (100%) ・評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		業界研究						
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消						
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	研究内容・動機づけと説明				進路への動機づけと説明			
2	企業研究				訪問企業情報を調べまとめる			
3	企業研究				企業訪問の際のマナー確認と説明			
4	グループ作成				研修時のグループ決め			
5	グループでの予定確認				グループでの研修内容を決める			
6	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
7	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
8	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
9	事前連絡				訪問時のマナー等の最終確認			
10	事後報告				研修終了後のレポート作成			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
授業姿勢（100%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		修了制作						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		4		時間数	200時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,ハイポリゴン3Dモデリング 2,.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3〜4点						
学習目標 (到達目標)		1,1年間の3DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2,年度明けの あにつく アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3,企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	モデリング計画書確認 制作計画				担任と計画を確認 制作スケジュールを制作する			
2	ラフモデリング開始				細かく作り込む前に 全体構成のバランス確認する			
3	モデリング精査				細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める			
4	モデリング精査 見せ方 カメラワーク				細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める			
5	モーション制作①				モーションラフ 細かくする前のタイミング取り①			
6	モーション制作②				モーションラフ 細かくする前のタイミング取り②			
7	モーション制作③				モーション 精査 細かな反動などチェック			
8	モーション制作④				モーション 精査 細かな反動などチェック			
9	モーションチェック 確認				最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング			
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・ 授業姿勢 (100%) ・ 評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・ 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		MAYA応用A							
担当教員		高田 祐介		実務授業の有無		○			
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期		前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数		30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1．3 DCG MAYA の基本操作の習得 2．ゲーム業界必須技術の3 DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開							
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布							
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考				
1	MAYA 技術習得 1 3Dモデリングとは				実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）				
2	MAYA 技術習得 2 頂点 エッジ ポリゴン 1				実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）				
3	MAYA 技術習得 3 頂点 エッジ ポリゴン 2				実習（オブジェクトの構成要素を操作する）				
4	MAYA 技術習得 4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作				実習（オブジェクトの構成要素を操作する （上級））				
5	MAYA 技術習得 5 モデファイア 1				実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等）				
6	MAYA 技術習得 6 モデファイア 2				実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等）				
7	MAYA 技術習得 7 ここまでの知識でCGを作る				実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）				
8	MAYA 技術習得 8 テクスチャ 1				実習（テクスチャ基礎 ゆっくりと習得）				
9	MAYA 技術習得 9 テクスチャ 2				実習（テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得）				
10	MAYA 技術習得 1 0 テクスチャ 3				実習（ 習得技量チェック を兼ねテスト）				
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準					履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる							

科目名		MAYA応用B						
担当教員		高田 祐介		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3 DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3 DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開						
学習目標（到達目標）		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	MAYA 技術習得 1 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作6年間関わる						

科目名		UNITYI A							
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無		○			
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期		前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. Unity の基本操作の習得 2. ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。							
学習目標 (到達目標)		ゲームを作れるようになる							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布							
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考				
1	Unity 技術習得 1 Unityの説明 UnityHabのダウンロード				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習				
2	Unity 技術習得 2 基本操作 素材の配置				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習				
3	Unity 技術習得3 素材の配置				実習				
4	Unity 技術習得4 スクリプトの作り方				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習				
5	Unity 技術習得5 スクリプト 動かす				講義しながら実習				
6	Unity 技術習得6 スクリプト 動かす				講義しながら実習				
7	Unity 技術習得7 キー入力と衝突判定				講義しながら実習				
8	Unity 技術習得8 キー入力と衝突判定				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習				
9	Unity 技術習得9 マウスのタッチ				実習				
10	Unity 技術習得10 マウスのタッチ				実習・提出				
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準					履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。							

科目名		UNITYI B				
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1. Unity の基本操作の習得 2. ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。				
学習目標 (到達目標)		デザイナーとして覚えておく和良好的Unityの知識をマスターする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	Unity 技術習得 1 前期のおさらい			1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
2	Unity 技術習得 2 アニメーション			1時限目を講義 2時限目・4時限目を実習		
3	Unity 技術習得 3 アニメーション			実習		
4	Unity 技術習得 4 ここまでの知識で背景のアニメーション			1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習		
5	Unity 技術習得 5 ここまでの知識で背景のアニメーション			実習		
6	Unity 技術習得 6 ここまでの知識で背景のアニメーション			実習、提出		
7	Unity 技術習得 7 タイトル画面の作成と実装			1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習		
8	Unity 技術習得 8 タイトル画面の作成と実装			実習		
9	Unity 技術習得 9 タイトル画面の作成と実装			実習		
10	Unity 技術習得 1 0 タイトル画面の作成と実装			実習、提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。				

科目名		グラフィックデザインⅡA					
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。					
学習目標 (到達目標)		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	イラストレーター1年次振り返り			振り返りと復習			
2	ポストカードデザイン			イメージにあわせての制作			
3	レイアウト基本（重心、余白）			レイアウト基本説明			
4	三分割法、二分割法			レイアウト基本説明			
5	ロゴマークコンテスト			ロゴについての説明・ラフ制作			
6	ロゴマークコンテスト			ロゴマーク制作			
7	ポスターデザイン（商品化イメージ）			商品化を想定した企画立案			
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）			商品化を想定した企画立案・制作			
9	商品化イメージビジュアル制作			制作			
10	プレゼンテーション			全体発表			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		株式会社オレンベール代表。ガタケット所長					

科目名		グラフィックデザインⅡB									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		研究科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。									
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		株式会社オレンベール代表。ガタケット所長									

科目名		ゲームグラフィックⅡA						
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。						
学習目標 (到達目標)		キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	フェティシズムについて				グループになりフェチの研究			
2	フェティシズムについて				グループになりフェチの研究			
3	キャラクター立ち絵について				立ち絵のポイントについて学ぶ			
4	エフェクトを描こう				エフェクトの描き方について学ぶ			
5	指示書に沿ったキャラクター制作				グループ制作でゲームの世界観を設定			
6	指示書に沿ったキャラクター制作				それぞれが指示書を作成する			
7	指示書に沿ったキャラクター制作				メンバーが作った指示書のキャラを制作する			
8	専門学校イラストコンテスト 制作				イラストコンテストを仕上げる			
9	専門学校イラストコンテスト 制作				イラストコンテストを仕上げる			
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名		ゲームグラフィックⅡB						
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。						
学習目標 (到達目標)		キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	バナーデザインを作ろう				バナーデザインのポイント解説と実践			
2	バナーデザインを作ろう				バナーデザインのポイント解説と実践			
3	モンスターを描こう				レベルにあったモンスターを描く			
4	モンスターを描こう				レベルにあったモンスターを描く			
5	モンスターを描こう				レベルにあったモンスターを描く			
6	カードイラスト スチル絵のテクニック				1枚絵のテクニックをレクチャー			
7	カードイラスト スチル絵のテクニック				卒業制作の構図を考える			
8	カードイラスト スチル絵のテクニック				卒業制作の構図を考える			
9	カードイラスト スチル絵のテクニック				卒業制作を進める			
10	カードイラスト スチル絵のテクニック				卒業制作を進める			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名		選択UI A						
担当教員		諏佐 ちひろ			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		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3年						

科目名		選択UI B					
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		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3年					

科目名		選択デザインA				
担当教員		捧 梓		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標 （到達目標）		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	レイアウト基礎			マインドマップ作成。レイアウトテスト		
2	photoshoテクニック①			消点・ワープツール		
3	photoshoテクニック②			合成・加工・文字加工		
4	photoshoテクニック③			影・炎・鏡面加工		
5	photoshoテクニック④			風景加工・発光加工・光		
6	photoshoテクニック⑤			写真加工		
7	Illustratorテクニック①			ロゴ、マークデザイン		
8	Illustratorテクニック②			文字加工		
9	最終課題①			ポートフォリオ表紙制作		
10	最終課題②			ポートフォリオ表紙制作		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年				

科目名		選択デザインB						
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		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		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験（塾講師、高校教諭商業科）3年。専門学校講師11年						

科目名		進路指導ⅡA					
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	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		就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う					
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ 次年度応募する業界の選定					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	企業選定			求人サイトの見方について・求人サイトを登録			
2	企業選定			企業リスト作成			
3	企業選定			企業リスト作成			
4	ポートフォリオのデザイン・構成について			ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ			
5	ポートフォリオのデザイン・構成について			ポートフォリオの基本デザインについて学ぶ			
6	ポートフォリオのデザイン・構成について			ポートフォリオの表紙をデザインする			
7	ポートフォリオのデザイン・構成について			ポートフォリオの表紙をデザインする			
8	ポートフォリオのデザイン・構成について			ポートフォリオの中身をデザインする			
9	ポートフォリオのデザイン・構成について			ポートフォリオの中身をデザインする			
10	ポートフォリオのデザイン・構成について			ポートフォリオの中身をデザインする			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

科目名		進路指導ⅡB					
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	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		就職活動に必要な書類の制作やポートフォリオの制作、企業選定など 就職活動の進め方を養う					
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオのレイアウトの完成、履歴書、自己PR書の書き方を学ぶ 次年度応募する業界の選定					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	履歴書の書き方について			基本的な履歴書の書き方を学ぶ			
2	履歴書の書き方について			志望動機について学ぶ			
3	履歴書の書き方について			志望動機について学ぶ			
4	自己PRの仕方について			自己分析			
5	自己PRの仕方について			自己PR書を書いてみる			
6	自己PRの仕方について			自己PR書を書いてみる			
7	面接練習			面接対策			
8	面接練習			面接対策			
9	就活スケジュール・企業リストの作成			応募企業リストを作成			
10	就活スケジュール・企業リストの作成			応募企業リストを作成			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

科目名		ゲームCGII A						
担当教員		石山 万里亜			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える						
学習目標 (到達目標)		1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイデアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	レイヤースタイルについて。アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を作る。				腕試しで学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵をデザイン。キャラ設定、コンセプトを考え、練習			
2	アイテム発想：回復アイテムを3Dで作ることを想定した設計図とテキストチャを作る。				立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕草やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く。			
3	ブラシの使い方のおさらい／着色表に沿ったキャラの着色				3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。			
4	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ゲームタイトルを想定してロゴを制作			
5	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ユーザーインターフェースの素材（アイコン・バナーなど）を制作			
6	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				アイテム枠やバナーなどの素材を制作			
7	オリジナルキャラクターの2面図を描く。(5.5～6頭身の女性キャラ固定)				ホーム画面を想定した背景を描く			
8	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る（武器選択画面）				キャラクターの立ち絵と背景、アイコンやパラメーターまで設定をして作る。必ず1回は添削を受けること			
9	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る				完成を目指す			
10	最終課題：3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る				完成を目指す			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。						

科目名		ゲームCGII B					
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える					
学習目標 (到達目標)		1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイデアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	ライブ会場を描く。(パス塗りメイン) 2点透視の応用: 階段を描く			新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）のワンシーンを考えて描く。			
2	ライブ会場を描く。(着色・装飾メイン)			3Dもしくは2Dでワンシーンを制作			
3	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る			新規もしくは既存のキャラクター（3Dで制作済みのキャラクターなど）の仕草を考えて設定画を描く。			
4	部屋の内装を3Dで作ることを想定した設計図とテクスチャを作る			ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作			
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作			ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作			
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く			背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く			
7	最終課題: 自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る			これまでの授業を振り返り自分が想像するゲーム画面を制作する。必ず1回目の授業もしくは2回目までチェックを受けること。チェックを受けるまでは次の工程には進まない。			
8	最終課題: 自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る			完成を目指して作業する			
9	最終課題: 自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る			完成を目指して作業する			
10	最終課題: 自分が想定したゲーム画面（例武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面など）を作る			完成を目指して作業する			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。					

科目名		デジタルイラストⅡA					
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。					
学習目標（到達目標）		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。			
2	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。			
3	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。			
4	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。			
5	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
6	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
7	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。			
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備			画面作成。発表準備。			
9	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。			
10	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年					

科目名		デジタルイラストⅡB				
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。				
学習目標 (到達目標)		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。		
2	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。		
3	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書作成。		
4	アプリ開発の企画書作成			各自でスマートフォンアプリの企画を考える。企画書締め切り。		
5	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。		
6	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。		
7	アプリ開発のUI画面作成			photoshopのやり方をレクチャーし、画面作成をする。		
8	アプリ開発のUI画面作成、発表準備			画面作成。発表準備。		
9	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。		
10	発表			1人5分ずつ企画書を元に発表してもらう。		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年				

科目名		3 DCG応用A						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1．3 DSBMAX の応用的な操作の習得 2．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる						
学習目標 (到達目標)		様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				案出し、設定などを考える			
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				イメージイラストを作成			
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				レンダリング、レタッチ			
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				レンダリング、レタッチ			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		3 DCG応用B						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1．3DSMAXの応用的な操作の習得 2．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる						
学習目標 (到達目標)		様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	コンペ応募に向けての作品制作				制作のポイント解説、応募コンペの選定			
2	コンペ応募に向けての作品制作				コンペの確定、制作			
3	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
4	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
5	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
6	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
7	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
8	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
9	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
10	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		実践行動学partⅢ					
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	1		時間数	12時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気付きと行動 3,個人作業、グループディスカッション					
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	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		実践行動学プログラム公認ファシリテーター					

科目名		コンセンサス実習					
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		×	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	1		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,.コミュニケーション演習					
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		学生必携、配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き			オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール			学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル			授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習			クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認			授業開始へ向けての、最終確認試験			
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

科目名		業界研究				
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○
対象学科		研究科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明			進路への動機づけと説明		
2	企業研究			訪問企業情報を調べまとめる		
3	企業研究			企業訪問の際のマナー確認と説明		
4	グループ作成			研修時のグループ決め		
5	グループでの予定確認			グループでの研修内容を決める		
6	スケジュール作成			研修時のスケジュールを作成		
7	スケジュール作成			研修時のスケジュールを作成		
8	スケジュール作成			研修時のスケジュールを作成		
9	事前連絡			訪問時のマナー等の最終確認		
10	事後報告			研修終了後のレポート作成		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

科目名		オリジナル課題制作						
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○		
対象学科		研究科	対象学年		1	開講時期		前期
必修・選択		必修	単位数		4	時間数		130時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,イラスト作品（一枚イラスト及びキャラクター）の制作を行う 2,前期授業と連動して習得した技術と知識を反映する						
学習目標 （到達目標）		企業添削会に向けた作品を完成させる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリジナル課題説明				制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作				ラフの制作とコンセプトの設定			
3	ラフ制作				ラフの制作			
4	ラフ確認				ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
5	ラフ確認				ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
6	制作				作品制作と添削			
7	制作				作品制作と添削			
8	制作				作品制作と添削			
9	制作				作品制作と添削			
10	納品				フォルダへの提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。						

科目名		修了制作					
担当教員		藤間 泰平		実務授業の有無		○	
対象学科		研究科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	4		時間数	200時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,.コミュニケーション演習					
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		学生必携、配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	修了制作説明			制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作			ラフの制作とコンセプトの設定			
3	ラフ制作			ラフの制作			
4	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
5	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
6	制作			作品制作と添削			
7	制作			作品制作と添削			
8	制作			作品制作と添削			
9	制作			作品制作と添削			
10	納品			フォルダへの提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					