

科目名	デッサンA					
担当教員	中野			実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1	開講時期	前期	
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30時間	
授業概要、目的、授業の進め方	【目的】 デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にまで意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。 【進め方】 描画と添削					
学習目標 (到達目標)	パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	鉛筆の削り方 コップのイメージと実物			講義・実習		
2	トーン表の作り方 アンダーハンド オーバーハンド			講義・実習		
3	イーゼルの使い方 立方体			講義・実習		
4	立方体の続き トーン付け			講義・実習		
5	紙コップについて 円柱形を学ぶ			講義・実習		
6	紙コップ続き トーン付け			講義・実習		
7	組み合わせモチーフ 円柱と四角			講義・実習		
8	組み合わせモチーフ トーン付け			講義・実習		
9	組み合わせモチーフ 仕上げ			講義・実習		
10	ドローイングの授業と自己のイラストで繋がった所の確認			プレゼンテーション		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		書籍イラスト・デザイン・グッズ制作販売などを手掛ける。専門学校講師11年。				

科目名		クロッキーA					
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。					
学習目標（到達目標）		1.人物のどのようなポーズも描ける。 2.動物も描ける					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		クロッキー帳、鉛筆その他配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション			写真からの描き起こし・プロポーションとパーツ、コントラスト、頭身など補助線を使った速描方法。			
2	人体と空間を描く			実在の人物を描く・空間を認識する			
3	人体と空間を描く			動画から人物とその空間を描く			
4	人体と空間を描く			顔比率（正面・横・斜め）			
5	人体と空間を描く			手・足を描く			
6	人体と空間を描く			空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
7	人体と空間を描く			空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
8	人体と空間を描く			空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
9	人体と空間を描く			フカンとアオリのパース			
10	人体と空間を描く			フカンとアオリのパース			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師20年。漫画家、イラストレーター					

科目名		作画ドリルA					
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		作画力の向上を目的とし、お手本の構造を理解して同様の作画に取り組む					
学習目標 (到達目標)		人体バランスとレイアウトを理解し、真似て描くことができる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		講師作成の資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	人間の顔を様々な角度から描く			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
2	等身バランスを描く			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
3	顔の種類の描き分け			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
4	手、足のパーツの描き方			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
5	人体をっ多方向から描く			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
6	服のしわの描き方			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
7	服装の種類の描き分け			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
8	パースを理解し、レイアウトに人物を配置する			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
9	パースを理解し、レイアウトに人物を配置する			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
10	パースを理解し、レイアウトに人物を配置する			講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		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		背景パースA				
担当教員		伊藤 寛志		実務授業の有無		○
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.画を描く上での「構図」「奥行」（「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法」）を学習。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。				
学習目標 （到達目標）		1.「構図」の理解。 2.「人工的な背景」「自然の風景」「空想の世界」も描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション			マンガ・イラスト制作上、「背景」がもつその重要性の説明		
2	「構図」の学習			学校近隣で写真を撮り、その「素材」を観ながらクロッキー2カット制作		
3	「構図」の学習			「日の丸」「3分割」「2分割」「左右対称」「対角線」基本的な5つの構図		
4	「構図」の学習			改めて学校近隣で写真を撮り、「素材」を観ながらクロッキー2カット制作		
5	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習			「奥行」（「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」）		
6	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習			桃太郎課題「誕生」に背景を入れて下描き		
7	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習			桃太郎課題「村での生活」に背景を入れて下描き		
8	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習			桃太郎課題「敵・障害」に背景を入れて下描き		
9	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習			桃太郎課題「出発」に背景を入れて下描き		
10	1学期試験			「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の入った背景制作。		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。		
実務経験教員の経歴		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14年間関わる				

科目名		デジタル画材技法A					
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		CLIPSTUDIOの使い方を理解しイラスト・マンガ制作に応用することを目的とする。					
学習目標（到達目標）		CLIPSTUDIOを使用してイラスト・マンガ制作技術を身に付ける。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料							
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、解像度と色彩			スライドを使用した講義			
2	デジタルで絵を描く・magmastudioオンラインお絵描きチャット			お絵描きチャットmagmastudio			
3	CLIPSTUDIOの基本操作説明とデータの管理・保存について			CLIPSTUDIOを使った実習			
4	イラストの作成を通じた実習・選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践			CLIPSTUDIOを使った実習			
5	色調補正、ペイントツール関連解説・レイヤー、フィルター解説と実践			CLIPSTUDIOを使った実習			
6	マンガ制作ツールの使い方1基本的な構成と使用ツール			CLIPSTUDIOを使った実習			
7	マンガ制作ツールの使い方2下書き・ペン入れ・効果とトーンワーク			CLIPSTUDIOを使った実習			
8	マンガ制作ツールの使い方3ネームから作品を制作する			CLIPSTUDIOを使った実習			
9	マンガ制作ツールの使い方4ネームから作品を制作する			CLIPSTUDIOを使った実習			
10	作品の完成と書き出し			実習、課題提出と評価			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師20年。漫画家、イラストレーター					

科目名		業界研究・制作ⅠA						
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		【目的】 マンガ業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。 【進め方】 クリエイターについて知見を広げ深め、ロールモデルの調査と発掘、ポートフォリオの研究、実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。						
学習目標 (到達目標)		1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。 2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	クリエイティブ業界のしごとについて				業界に関わる主な職種の紹介・ロールモデルの発掘			
2	ロールモデルの調査と発表				レポートの発表			
3	ポートフォリオサイトの調査				ポートフォリオサイトの紹介と検索・グラフィックデザイナー、イラストレーターほか・レポートまとめと提出			
4	業界の流行傾向とニーズ				現在の業界の動向の調査とまとめ			
5	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
6	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
7	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
8	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
9	マンガ業界の傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
10	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り				個別面談・進路研究			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる						

科目名		業界研究・制作ⅡA									
担当教員		佐藤武		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		【目的】 ゲーム業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。 【進め方】 クリエイターについて知見を広げ深め、ロールモデルの調査と発掘、ポートフォリオの研究、実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。									
学習目標 (到達目標)		1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。 2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ゲーム業界のしごとについて					業界に関わる主な職種の紹介・ロールモデルの発掘					
2	ロールモデルの調査と発表					レポートの発表					
3	ポートフォリオサイトの調査					ポートフォリオサイトの紹介と検索・グラフィックデザイナー、イラストレーターほか・レポートまとめと提出					
4	業界の流行傾向とニーズ					現在の業界の動向の調査とまとめ					
5	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
6	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
7	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
8	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
9	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
10	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り					個別面談・進路研究					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年									

科目名		業界研究・制作IIIA									
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		【目的】 イラスト業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。 【進め方】 クリエイターについて知見を広げ深め、ロールモデルの調査と発掘、ポートフォリオの研究、実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。									
学習目標 (到達目標)		1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。 2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	イラスト業界のしごとについて					業界に関わる主な職種の紹介・ロールモデルの発掘					
2	ロールモデルの調査と発表					レポートの発表					
3	ポートフォリオサイトの調査					ポートフォリオサイトの紹介と検索・グラフィックデザイナー、イラストレーターほか・レポートまとめと提出					
4	業界の流行傾向とニーズ					現在の業界の動向の調査とまとめ					
5	イラスト業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
6	イラスト業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
7	イラスト業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
8	イラスト業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
9	イラスト業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
10	自身の傾向と仕事の傾向について振り返り					個別面談・進路研究					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師20年。漫画家、イラストレーター									

科目名		進路・ビジネスマナーA									
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		進路について考え、やりたい仕事目標・分野に向けて自己をPRできる作品集の制作を行う。									
学習目標 (到達目標)		進路活動の方向性を決めることができる。 目標分野に向けて訴求力のある作品集作りの基礎ができる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		SUCCESS/株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 各種ポートフォリオサイト、作家ポートフォリオ									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	実践行動学					実践行動学テキストに沿ったグループワーク					
2	ビジネスマナー・学生と社会人の違い・発声練習					講義・実習					
3	ビジネスマナー・連絡・報告・・相談について					講義					
4	著作権とは					講義					
5	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
6	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
7	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
8	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
9	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
10	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。					
実務経験教員の経歴		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		デッサンB					
担当教員		中野		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にもで意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。					
学習目標 (到達目標)		パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	デッサン1学期の振り返り			講義・実習			
2	美術館見学			研究・レポート			
3	自分の手の模写 トーン付け			講義・実習			
4	木炭デッサン ノード（中から描く）			講義・実習			
5	木炭デッサン続き			講義・実習			
6	木炭デッサン 完成			講義・実習			
7	人物デッサン 実際の人物を使って 画用紙＋鉛筆			講義・実習			
8	人物デッサン 完成			講義・実習			
9	人物デッサン ペアを変えて			講義・実習			
10	人物デッサン 完成			講義・実習			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		書籍イラスト・デザイン・グッズ制作販売などを手掛ける。専門学校講師11年。					

科目名		クロッキーB						
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	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.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。						
学習目標 (到達目標)		1.人物のどのようなポーズも描ける。 2.動物も描ける						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		クロッキー帳、鉛筆その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	人体と空間を描く				動植物と無機物			
2	人体と空間を描く				画面のレイアウト・構図			
3	人体と空間を描く				画面のレイアウト・構図			
4	人体と空間を描く				空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
5	人体と空間を描く				空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
6	人体と空間を描く				空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
7	人体と空間を描く				空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
8	人体と空間を描く				空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
9	人体と空間を描く				空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
10	人体と空間を描く				空間把握のための補助線・パース線のある人物クロッキー			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師20年。漫画家、イラストレーター						

科目名		作画ドリルB						
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		作画力の向上を目的とし、お手本の構造を理解して同様の作画に取り組む						
学習目標 (到達目標)		人体バランスとレイアウトを理解し、真似て描くことができる。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		講師作成の資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	要素からキャラクターを作る 1				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
2	要素からキャラクターを作る 2				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
3	動きの表現 1				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
4	動きの表現 2				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
5	アイテムを描く 1				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
6	アイテムを描く 2				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
7	アイテムを描く 3				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
8	総合作画				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
9	総合作画				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
10	総合作画				講師の実技を見たのち資料に沿って作画実習			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師20年。漫画家、イラストレーター						

科目名		業界研究・制作ⅠB									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		【目的】 マンガ業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。 【進め方】 クリエイターについて知見を広げ深め、ロールモデルの調査と発掘、ポートフォリオの研究、実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。									
学習目標 (到達目標)		1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。 2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	マンガ業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
2	マンガ業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
3	マンガ業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
4	マンガ業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
5	マンガ業界傾向に合わせた作品制作					個別面談・添削					
6	2年次以降のコース選択にむけてコース研究					個別面談・進路研究					
7	2年次以降のコース選択にむけてコース研究					個別面談・進路研究					
8	2年次以降のコース選択にむけてコース研究					個別面談・進路研究					
9	2年次以降のコース選択にむけてコース研究					個別面談・進路研究					
10	2年次以降のコース選択にむけてコース研究					個別面談・進路研究					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる									

科目名		業界研究・制作ⅡB						
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		【目的】 ゲーム業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。 【進め方】 クリエイターについて知見を広げ深め、ロールモデルの調査と発掘、ポートフォリオの研究、実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。						
学習目標 (到達目標)		1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。 2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
2	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
3	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
4	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
5	ゲーム業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
6	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
7	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
8	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
9	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
10	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師11年						

科目名		業界研究・制作III B						
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		【目的】 イラスト業界の仕事についてを学び知り、将来の生き方について考える。進路研究。 【進め方】 クリエイターについて知見を広げ深め、ロールモデルの調査と発掘、ポートフォリオの研究、実際の仕事依頼に見立てた作品の制作を行う。						
学習目標 （到達目標）		1クリエイティブ業界の仕事についてを学び知る。 2クリエイティブ業界にどう関りどう生きていくか進路と目標を定める。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	イラスト業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
2	イラスト業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
3	イラスト業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
4	イラスト業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
5	イラスト業界傾向に合わせた作品制作				個別面談・添削			
6	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
7	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
8	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
9	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
10	2年次以降のコース選択にむけてコース研究				個別面談・進路研究			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師20年。漫画家、イラストレーター						

科目名		背景パースB				
担当教員		伊藤 寛志		実務授業の有無		○
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.画を描く上での「構図」「奥行」（「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法」）を学習。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。				
学習目標 （到達目標）		1.「構図」の理解。 2.「人工的な背景」「自然の風景」「空想の世界」も描けるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	1学期の振り返り			マンガ・イラスト制作上、「背景」がもつその重要性の説明		
2	「構図」の復習			学校近隣で写真を撮り、その「素材」を観ながらクロッキー2カット制作		
3	「構図」の復習			「日の丸」「3分割」「2分割」「左右対称」「対角線」基本的な5つの構図		
4	「構図」の復習			改めて学校近隣で写真を撮り、「素材」を観ながらクロッキー2カット制作		
5	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習			「奥行」（「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」）		
6	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習			背景を入れてラフ作成		
7	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習			背景を入れて下描き		
8	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習			背景を入れてペン入れ		
9	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の復習			背景を入れて着色		
10	2学期試験			「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の入った背景制作。		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。		
実務経験教員の経歴		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14年間関わる				

科目名		デジタル画材技法B									
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		CLIPSTUDIOの使い方を理解しイラスト・マンガ制作に応用することを目的とする。									
学習目標（到達目標）		CLIPSTUDIOを使用してイラスト・マンガ制作技術を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1学期の復習					講義と実習					
2	基本的な着色ツールの使用法					講義と実習					
3	選択範囲、アンチエイリアスについて解説と実践					講義と実習					
4	選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践					講義と実習					
5	コピー＆ペースト、画像の変形、カラーモードの説明解説と実践					講義と実習					
6	色調補正、ペイントツール関連解説と実践					講義と実習					
7	レタッチ系ツール解説と実践					講義と実習					
8	レイヤー、フィルター解説と実践					講義と実習					
9	線画抽出の方法、着色					講義と実習					
10	着色の続きと全体の確認					実習、課題提出と評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		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		進路・ビジネスマナーB									
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		進路について考え、やりたい仕事目標・分野に向けて自己をPRできる作品集の制作を行う。									
学習目標 (到達目標)		進路活動の方向性を決めることができる。 目標分野に向けて訴求力のある作品集作りの基礎ができる。 2・3年次のコースを選択できる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		SUCCESS/株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 各種ポートフォリオサイト、作家ポートフォリオ									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
2	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
3	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
4	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
5	コンペ制作しながら自身の制作方向性を見極める					個別相談・個人制作					
6	2年次以降のコース選択					個別相談・個人制作					
7	2年次以降のコース選択					個別相談・個人制作					
8	2年次以降のコース選択					個別相談・個人制作					
9	2年次以降のコース選択					個別相談・個人制作					
10	2年次以降のコース選択					個別相談・個人制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。				
実務経験教員の経歴		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		実践行動学partI						
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 3,個人作業、グループディスカッション						
学習目標（到達目標）		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践行動学						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	意欲的な心構え・夢と目標				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言ひ訳				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	意欲的な心構え・まず第一歩を				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	意欲的な心構え・目標を設定しよう				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年。専門学校講師20年。漫画家、イラストレーター						

科目名		業界研究・制作Ⅳ				
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択		必修	単位数	1	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.コミックアプリ、comicoの講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。				
学習目標（到達目標）		1.マンガ編集部の役割や仕事内容を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料等				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	comico講演会、添削会			講演会の聴講、作品添削の実施		
2	季刊エス講演会・添削会			講演会の聴講、作品添削の実施		
3	ガタケット講演会・添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削		
4	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削		
5	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削		
6	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削		
7	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削		
8	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削		
9	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削		
10	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からマンガ作品の添削		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		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		オリジナル作品制作I									
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		1		開講時期		通期	
必修・選択		必修		単位数		3		時間数		90時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.業界研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲに追加する、各個人の課題制作をする時間。 2.各マンガ新人賞、イラストコンテスト、他SNS用投稿作品、販売用グッズ制作など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。									
学習目標 (到達目標)		1.作品制作時の作業量の把握、効率化とスケジュール化、継続して制作する体力を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ・イラスト制作道具、その他個人資料等									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
2	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
3	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
4	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
5	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
6	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
7	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
8	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
9	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
10	前期、個人制作					学内でのオリジナルイラスト制作					
11	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
12	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
13	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
14	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
15	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
16	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
17	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
18	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
19	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
20	後期、個人制作					学内でのオリジナル漫画制作					
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・出席評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		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		コンセンサス研修						
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		×		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴								

科目名		修了制作				
担当教員		廣野 美樹		実務授業の有無		○
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	5	時間数	150時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ・イラスト・ゲーム業界で仕事をするための作品をもって修了制作とし、その制作を行う。 2.原則マンガ作品だが、シナリオ作品、SNS用投稿作品など、自身のクリエイター活動の主となる制作も含む。				
学習目標（到達目標）		1.修了制作として、1年間学んだ技術と知識を活かし、作品を完成させる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ・イラスト制作道具、その他個人資料等				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
2	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
3	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
4	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
5	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
6	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
7	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
8	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
9	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
10	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
11	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
12	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
13	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
14	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
15	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
16	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
17	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
18	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
19	修了制作、内容個別チェック			プロット、ネーム、下描ききとそれぞれ進行状況を適宜確認。		
20	修了制作、全員完成、提出			作品の完成提出を最終授業に設定。提出完了		
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・試験・課題評価（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		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		就職・進路研修									
担当教員					実務授業の有無		×				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		1		開講時期		通期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		27時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,就職活動に向けての学業振り返り 2,外部講師を招き、業界や社会について学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1,就職活動の準備 2,業界、社会の理解									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	就職活動についての講義					就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り					
2	適性検査の体験					適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施					
3	スーツ研修					服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義					
4	租税講座					税理士を招き、税金についての講義					
5	年金講座					年金事務所より職員を招き講義					
6	確定申告講座					税務署より職員を招き講義					
7	求職登録についての説明					求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える					
8	模擬面接会					模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する					
9	先輩作家との交流会					実績の出た先輩とのディスカッション					
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		映像舞台演出 6 年 専門学校教員歴30年 MBAホルダー									

科目名		マンガ技法①A									
担当教員		荒木 優				実務授業の有無			○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	自己紹介、自己分析					レポート制作					
2	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
3	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
4	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
5	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
6	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
7	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
8	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
9	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
10	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（25%）,授業姿勢（15%）,理解工夫度(65%) ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。									

科目名		マンガ技法①B									
担当教員		荒木 優				実務授業の有無			○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.マンガを仕事としてとらえた、実務者からの指導を受ける。 3.業界の多角的な動向を講義や動画視聴により、学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.業界動向を知る。 2.授業を通して、より多くの作品や知識を深める。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	自己紹介、自己分析					レポート制作					
2	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
3	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
4	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
5	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
6	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
7	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
8	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
9	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
10	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		ト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		マンガ技法②A						
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。						
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		i-pad、applepen						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿仕上げ制作。			
2	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
3	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
4	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
5	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
6	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
7	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
8	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
9	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
10	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		ト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		マンガ技法②B						
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ作品の中で、描画する「モチーフ」「キャラクター」等、作画時の基礎的な思案、技術、テクニックを、プロから学ぶ。						
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作画で求められるクオリティを知り、描き上げることが出来る。 2.適切な資料や、観察の方法が理解できる。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		i-pad、applepen						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿仕上げ制作。			
2	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
3	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
4	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
5	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
6	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
7	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
8	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
9	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
10	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガ原稿ペン入れ制作。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴		ト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A									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 3.16Pのネームを1本と、マンガを1本完成させる。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	大顔。顔の描き方、下書きまで進める					ポイント説明、制作時間を意識して個人作業					
2	大顔仕上げ、完成					個人制作					
3	マンガのルール①レポートマンガ描くために必要な知識。ネタだし+ネームづくり					講義、ポイント説明、個人制作					
4	マンガのルール②2pレポートマンガネーム					講義、ポイント説明、個人制作					
5	2pレポートマンガ下書き					個人制作					
6	2Pレポートマンガ完成					完成目標、個別チェック					
7	喜怒哀楽、感情に合わせた表情の表現					講義、ポイント説明、個人制作					
8	喜怒哀楽仕上げ、完成					個人制作					
9	マンガのテクニック（集中線、ベタ、ホワイ）					ポイント説明、個人制作					
10	1コママンガ制作					ポイント説明、個人制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（80%）,授業姿勢（20%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴21年									

科目名		キャラクターデザインB									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 3.16Pのネームを1本と、マンガを1本完成させる。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリジナル16Pマンガ作品仕上がりチェック					個別チェック、アドバイス					
2	至極の1ページ原稿制作、ネーム下書き					講義、ポイント説明、個人制作					
3	至極の1ページ原稿制作、作画テクニック応用					講義、ポイント説明、個人制作					
4	至極の1ページ原稿制作、ペン入れ仕上げ					個人制作、個別チェック					
5	至極の1ページ原稿制作、完成					制作完成					
6	東京研修レポートマンガ制作、ネーム下書き					講義、ポイント説明、個人制作					
7	東京研修レポートマンガ制作、作画テクニック応用					講義、ポイント説明、個人制作					
8	東京研修レポートマンガ制作、ペン入れ仕上げ					個人制作、個別チェック					
9	線の書き分け①、修了制作用キャラ表、プロット					講義、ポイント説明、個人制作					
10	線の書き分け②、修了制作用キャラ表、プロット					講義、ポイント説明、個人制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（80%）,授業姿勢（20%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴21年									

科目名		ビジネスマナーA						
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		×		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ						
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		社会で生きる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ビジネスマナーの考え方				講義、教科書使用			
2	感じの良い表情とは				講義、教科書使用、実践			
3	正しい発声の仕方				講義、教科書使用、実践			
4	基本姿勢とお辞儀の種類				講義、教科書使用、実践			
5	基本姿勢とお辞儀を身に着ける				講義、教科書使用、実践			
6	基本姿勢とお辞儀、椅子の立ち座りを身に着ける				講義、教科書使用、実践			
7	基本姿勢とお辞儀、歩き方を身に着ける				講義、教科書使用、実践			
8	基本姿勢とお辞儀、自己紹介の準備をする				講義、教科書使用、実践			
9	基本動作を身に着ける、効果的な話し方を学ぶ				講義、教科書使用、実践			
10	テスト：グループごとに自己紹介発表				実践、フィードバック			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門						

科目名		ビジネスマナーB					
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		×	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2	
必修・選択		必修		単位数		2	
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ					
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		社会で生きる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	1学期の復習			表情、活舌、発声、姿勢、お辞儀など実践			
2	基本訓練、敬語の基本			講義、教科書使用、小課題と解説			
3	間違いやすい敬語①			講義、教科書使用、小課題と解説			
4	間違いやすい敬語②			講義、教科書使用、小課題と解説			
5	アポイントの取り方①			講義、教科書使用			
6	アポイントの取り方②			講義、教科書使用、実践			
7	訪問時のマナー①			講義、教科書使用			
8	訪問時のマナー②			講義、教科書使用、実践			
9	訪問時のマナー③			講義、教科書使用、実践			
10	テスト：電話の掛け方、訪問時のマナー			筆記および実技形式のテスト			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。					

科目名		背景パースA									
担当教員		伊藤 寛志				実務授業の有無			○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事が出来るようになる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材、i-pad、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、パースペクティブとは					講義、小課題					
2	風景デッサン					講義、小課題					
3	フレーム、構図について					講義、小課題					
4	奥行、立体感について					講義、小課題					
5	1点透視図法①					講義、小課題					
6	1点透視図法②					講義、小課題					
7	2点透視図法①					講義、小課題					
8	2点透視図法②					講義、小課題					
9	マンガ作品で背景を描く際のポイント					講義、小課題					
10	技術テスト					背景作画を完成させる。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（25%）,授業姿勢（15%）,理解工夫度(65%) ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる									

科目名		背景パースB						
担当教員		伊藤 寛志			実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。						
学習目標 (到達目標)		1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事が出来るようになる。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		マンガ制作画材、i-pad、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	マンガの背景をプロの作画から学ぶ				講義、小課題			
2	マンガの背景をプロの作画から学ぶ：自然物				講義、自然物の作画			
3	マンガの背景をプロの作画から学ぶ：人工物				講義、人工物の作画			
4	マンガの背景をプロの作画から学ぶ：小物、アイテム				講義、小物、アイテムの作画			
5	マンガの背景をプロの作画から学ぶ：乗り物				講義、乗り物の作画			
6	3点透視図法①				講義、小課題			
7	3点透視図法②				講義、小課題			
8	マンガ作品で背景を描く際のポイント：応用①				講義、小課題			
9	マンガ作品で背景を描く際のポイント：応用②				講義、小課題			
10	技術テスト				背景作画を完成させる。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（25%）,授業姿勢（15%）,理解工夫度(65%) ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし13年間関わる						

科目名		クロッキーA									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 3.16Pのネームを1本と、マンガを1本完成させる。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション					「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明					
2	人体を描けるようになる					顔比率（正面・横・斜め）					
3	人体を描けるようになる					頭身の説明 身体の比率					
4	人体を描けるようになる					簡易骨格・・・正面・横・斜め/様々なポーズ オリジナル 「桃太郎」立ち絵、下描き制作					
5	人体を描けるようになる					簡易筋肉・・・正面・横・斜め/様々なポーズ オリジナル 「鬼」立ち絵、下描き制作					
6	人体を描けるようになる					既存のキャラクターを簡易骨格、簡易筋肉にしてみる					
7	人体を描けるようになる					身体の部分ごとに説明・・・「上半身」					
8	人体を描けるようになる					身体の部分ごとに説明・・・「下半身」					
9	1学期試験課題					複数のポージング最終課題					
10	1学期試験課題					複数のポージング最終課題					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（80%）,授業姿勢（20%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴21年									

科目名		クロッキーB									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.マンガを制作する上で必要な知識と技術を包括的に学ぶ事を目的とする。 3.16Pのネームを1本と、マンガを1本完成させる。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材一式、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション					1学期の復習「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明					
2	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ					背景における時短でのアウトラインの取り方の説明					
3	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ					背景における時短でのアウトラインの取り方の説明					
4	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ					背景における時短でのアウトラインの取り方の説明					
5	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ					背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる					
6	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ					背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる					
7	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ					背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる					
8	人物と背景の整合性のとれた時短でのスケッチ					背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを完成させる					
9	2学期試験課題					背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを各自で完成					
10	2学期試験課題					背景のアイレベルと人物のアイレベルをあわせて1枚のスケッチを各自で完成					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（80%）,授業姿勢（20%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴21年									

科目名		ネーム技法1A									
担当教員		石川 兼司				実務授業の有無			○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。									
学習目標 (到達目標)		1,時間内にまとめる能力を身につける。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		筆記用具、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
2	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
3	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
4	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
5	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
6	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
7	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
8	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
9	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
10	4コママンガ制作					題目を決め4コママンガネームを制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴21年									

科目名		ネーム技法1B						
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.ネームの量産力と瞬発力、まとめる力を養う。 2.1年間授業で取り組むことで、20本の物語ストックを手に入れることが出来る。						
学習目標 (到達目標)		1,時間内にまとめる能力を身につける。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		筆記用具、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
2	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
3	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
4	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
5	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
6	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
7	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
8	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
9	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
10	4コママンガ制作				題目を決め4コママンガネームを制作。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴21年						

科目名		クリップスタジオ基礎B									
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2.デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.Clipstudioを使ってマンガ制作が出来るようになる。 2.マンガ作品をWEB投稿出来るようになる。 3.デジタルアシスタントが出来る基礎技術を身につける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		PC、ClipstudioEX、担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1学期の復習①					課題制作、提出、評価					
2	1学期の復習②					スキャナやプリンターも使用して課題制作					
3	ClipstudioEXの基本操作⑦					ポイントの説明と制作					
4	ClipstudioEXの基本操作⑧					ポイントの説明と制作					
5	漫画制作①					ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作①					
6	漫画制作②					ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作②					
7	漫画制作③					ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作③					
8	漫画制作④					ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作④					
9	漫画制作⑤					ClipstudioEXでネームから仕上げまで制作⑤					
10	漫画制作⑥					課題提出（データ及び出力紙）、評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		ト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		シナリオ制作						
担当教員		ありこ		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.文章での表現力を講義、演習で学ぶことが目的。 2.作文、マインドマップ、物語のプロット、オリジナルのシナリオを制作する。 3.マンガ制作に必要なセリフや情景説明の文章力を養う。						
学習目標 (到達目標)		1.原稿用紙を使い、文章シナリオを制作する事が出来る。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		原稿用紙、筆記用具、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	シナリオとはどんなものか				講義			
2	物語の発想				講義、演習小課題			
3	マインドマップ①				講義、演習マインドマップ制作			
4	マインドマップ②				講義、演習マインドマップ制作			
5	ストーリーの基本構成				講義、演習小課題			
6	物語の法則				講義、演習小課題			
7	主人公キャラクターの不可欠な要素				講義、演習小課題			
8	サブキャラクターの役割				講義、演習小課題			
9	セリフの機能と役割				講義、演習小課題			
10	評価：裏プロット				課題制作、提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（80%）,授業姿勢（20%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴								

科目名		色彩学									
担当教員		中野			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		.デジタル画材を使用し色彩感覚の習得									
学習目標 (到達目標)		1.カラーマンガ制作ができるようになる事によりWebtoon仕事受注等に繋げる事ができる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		マンガ制作画材、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1枚画を完成させる					色の基礎知識					
2	1枚画を完成させる					明度と彩度、色相環、カラーツール基礎					
3	1枚画を完成させる					肌塗り・ライティング					
4	1枚画を完成させる					色による感情表現					
5	1枚画を完成させる					「4コママンガ」線画着色					
6	1枚画を完成させる					「4コママンガ」線画着色					
7	1枚画を完成させる					「4コママンガ」線画着色					
8	1枚画を完成させる					「4コママンガ」線画着色					
9	1枚画を完成させる					「4コママンガ」線画着色					
10	1枚画を完成させる					「4コママンガ」線画着色					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。				
実務経験教員の経歴		イラストレーター、デザイナーとして企業と仕事受注をし9年間関わる									

科目名		キャラクターデッサンⅠA						
担当教員		相澤 春麗		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポーズングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。						
学習目標 (到達目標)		人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室／MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！／池田書店発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	キャラクター作画とは/目を疑うということ				授業概要の説明、自分の目測、現段階での力量			
2	人体の全身のバランス				人体比率について、頭身について、男女の違い			
3	人体の骨格について				骨について、触る動かす。可動域の理解。骨格模写			
4	人体の骨格②				簡易骨格で動かしてみる。バランスを覚える。クロッキーで当てはめる			
5	様々な角度での顔、手足				角度によっての見え方、手足の表現について観察、クロッキー			
6	簡易素体、アオリ・フカン				素体の描き方、アオリ・フカンについて解説			
7	筋肉の意識（男性）				筋肉模写			
8	筋肉の意識（腕・足）				腕と足の筋肉の理解			
9	人体クロッキー				クロッキー			
10	1学期最終課題				クロッキーとキャラクター			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして8年間イラスト制作に関わる						

科目名		キャラクターデッサンⅠB									
担当教員		相澤 春麗			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポーズングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。									
学習目標 (到達目標)		人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室／MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方ーリアルなシワが描ける！／池田書店発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	服のしわ練習					布のしわを選ぶ練習。リアルからデフォルメへ					
2	人体の動きをとらえる					人間の自然な動作を切り取って描き起こす。					
3	人体のアオリとフカンによるパース変化					人体のアングルの変化によるパースの変化を実際の人物で見つけ出す・考える					
4	アクションを描く					実際のアクションから、骨格、簡易素体を書いてアクションを付ける					
5	キャラクターのポーズ制作					フェチについて考える。好きな部分の協調表現					
6	キャラクターのポーズ制作					フェチの強いキャラクター制作					
7	背景+人物 画面内に人物が複数ある場合					複数の人物とパースの関係について、講義と描写					
8	背景+人物 画面内に人物が複数ある場合②					複数の人物とパースの関係について、講義と描写					
9	最終課題					コンセプトがわかるキャラクターと背景					
10	最終課題②					コンセプトがわかるキャラクターと背景②					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして8年間イラスト制作に関わる									

科目名		グラフィックデザインⅠA										
担当教員		金子 有加				実務授業の有無			×			
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2			開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2			時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。 DTPスキルの基礎を習得します。 企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。										
学習目標 (到達目標)		作品編集が出来る技術と知識の吸収										
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行										
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考						
1	自己紹介、授業概要説明、イラストレーター基本操作					基本的な使い方 オブジェクトの説明						
2	GW前の振り返り illustrator 基本操作					教科書を使用し操作						
3	illustrator 基本操作					教科書を使用し操作						
4	キャラクター制作演習					見本を見ながら作成						
5	演習課題提出					作成したキャラクター提出						
6	アバター作成					実習(アバターキャラクター制作)						
7	アバター作成					実習(アバターキャラクター制作)						
8	アバター作成					実習(アバターキャラクター制作)						
9	アバター提出					実習(アバターキャラクター制作)						
10	前期最終課題					前期最終課題の制作と提出						
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
評価方法・成績評価基準						履修上の注意						
課題評価（55％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（15％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。						
実務経験教員の経歴												

科目名		グラフィックデザインⅠB					
担当教員		金子 有加		実務授業の有無		×	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	2		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。 DTPスキルの基礎を習得します。 企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。					
学習目標 (到達目標)		作品編集が出来る技術と知識の吸収					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	1学期のふりかえり イラストレーターの操作 名刺レイアウト作成			名刺をもとにデザインの4原則を振り返り			
2	名刺レイアウト提出			×切			
3	名刺レイアウトの講評 イメージ表現について・チラシデザイン演習			提出された名刺を元に講評			
4	名刺レイアウトの講評 イメージ表現について・チラシデザイン演習			提出された名刺を元に講評			
5	チラシデザイン提出			チラシのデザインを考える			
6	チラシデザイン提出講評 InDesign基本操作、ポートフォリオ作成			紙面のデザインと合わせてInDesignの操作を覚える			
7	InDesign基本操作、ポートフォリオ作成			紙面のデザインと合わせてInDesignの操作を覚える			
8	InDesign基本操作、ポートフォリオ作成			紙面のデザインと合わせてInDesignの操作を覚える			
9	InDesign操作・ポートフォリオたたき提出			紙面のデザインと合わせてInDesignの操作を覚える			
10	後期最終課題			後期最終課題の制作と提出			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
課題評価（55％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（15％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴							

科目名		構図技法A						
担当教員		相澤 春麗		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。						
学習目標 (到達目標)		構図を使用してのイラストが制作できるように技術と知識の習得						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 構図で決める魅力的なシーンの描き方／誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則／廣済堂出版発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	構図について（必要性・意味）				構図の大切さや活かし方の説明			
2	距離感（遠近感・縮小・空気遠近法）				被写界深度を意識した方法の説明			
3	構図基礎（日の丸構図・三角構図・逆三角構図）				主となる構図の細かな説明			
4	構図基礎（シンメトリー構図・二分割構図）				各構図の説明と実践			
5	人間の目線と方向性				視線誘導の説明と実践			
6	キャラクターのアオリとフカン				アオリとフカンでの見え方の違い説明			
7	キャラクターのアオリとフカン				アオリとフカンの説明と実践			
8	ライティング（光と影）、傾きの組み合わせ				ライティングの説明と実践			
9	前期最終課題（今までの構図を使って制作）				前期最終課題制作			
10	前期最終課題（今までの構図を使って制作）				前期最終課題制作と提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして8年間イラスト制作に関わる						

科目名		構図技法B									
担当教員		相澤 春麗			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。									
学習目標 (到達目標)		学んだ技術と知識を用いての一枚イラストの完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 構図で決める魅力的なシーンの描き方／誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則／廣済堂出版発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	コントラポスト強調（カードゲームイラストについて）					コントラポスト説明 模写とオリジナル作品制作					
2	アングルを工夫する					アングル説明と練習					
3	キャラクター発想、キーワードからのキャラクター制作					キャラクター発想についての説明キーワードからキャラクターを制作					
4	キャラクターコンテスト					視線誘導の振り返りとラフ制作					
5	キャラクターコンテスト					構図の添削					
6	キャラクターコンテスト					コンテスト作品制作と添削					
7	キャラクターコンテス					作品についてのプレゼンテーション					
8	最終課題制作（デジタル移行ができる作品制作）					キャラクター発想とキャラクターを考える					
9	最終課題制作					最終課題制作と添削					
10	最終課題制作					最終課題制作と提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		フリーのイラストレーターとして8年間イラスト制作に関わる									

科目名		マーケティングA						
担当教員		三上 昌史			実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。						
学習目標 （到達目標）		企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	マーケティング説明とプランニング説明				マーケティングと企画を理解するための導入			
2	グループディスカッション				グループ内での企画立案			
3	業界研究				業界の説明			
4	業界研究				業界の説明を企画に活かす			
5	グループディスカッション				グループ内での企画立案			
6	企画確認				グループ内企画のチェック			
7	グループディスカッション				チェック後の企画修正			
8	企画書説明				企画書制作についてのレクチャー			
9	企画書制作				グループでの企画書制作			
10	企画書制作				企画書制作・提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる						

科目名		マーケティングB									
担当教員		三上 昌史			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。									
学習目標 (到達目標)		企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	企画書確認					前期にたてた企画の再確認					
2	グループ制作					発信のためのグループ制作					
3	グループ制作					発信のためのグループ制作					
4	グループ制作					発信のためのグループ制作					
5	グループ制作					発信のためのグループ制作					
6	媒体の確認					発信のための各媒体の確認					
7	プレゼンテーション					各グループへのプレゼンテーション					
8	プレゼンテーション					各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備					
9	発信準備					発信に向けた準備					
10	各媒体への発信					各媒体への発信を行う					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる									

科目名		ビジネスマナーⅠA						
担当教員		福原 純子		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使つての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的						
学習目標 (到達目標)		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ビジネスマナーの考え方				あいさつ、ペアワーク 演習			
2	正しい発声と基本姿勢				あいさつ、声出し、基本姿勢 演習			
3	滑舌、立ち座り				発声の基本訓練、グループワーク 演習			
4	入退室、敬語				発声の基本訓練、グループワーク 演習			
5	入退室、敬語、ビジネス用語				発声の基本訓練、グループワーク 演習			
6	入退室、敬語、効果的な話し方				発声の基本訓練、グループワーク 演習			
7	5W/1H				発声の基本訓練、ジェスチャー 演習			
8	原稿作成				発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ 演習			
9	前期試験				実技試験			
10	前期試験評価				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる						

科目名		ビジネスマナーⅠB						
担当教員		福原 純子		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的						
学習目標 (到達目標)		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	接遇マナー				講義、ロールプレイング			
2	接遇マナー				講義、ロールプレイング			
3	来客対応				講義、ロールプレイング			
4	来客対応				講義、ロールプレイング			
5	来客対応				講義、ロールプレイング			
6	来客対応				講義、ロールプレイング			
7	来客対応				講義、ロールプレイング			
8	来客対応				講義、ロールプレイング			
9	後期試験				実技試験			
10	後期試験評価				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる						

科目名		業界研究A						
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム・イラスト・デザイン業界の企業調べ、.就職活動へ向けての不安の解消						
学習目標 （到達目標）		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理就職活動へ向けてのモチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	研究内容・動機づけと説明				進路への動機づけと説明			
2	業界研究				業界の仕組みを学ぶ			
3	業界研究				業界の傾向調査・レポート制作			
4	業界研究				業界の傾向調査・レポート制作			
5	業界研究				個別面談を通して進路を考える			
6	業界研究				個別面談を通して進路を考える			
7	業界研究				個別面談を通して進路を考える			
8	業界研究				個別面談を通して進路を考える			
9	業界研究				個別面談を通して進路を考える			
10	業界研究				個別面談を通して進路を考える			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師 4年						

科目名		業界研究B						
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム・イラスト・デザイン業界の企業調べ、 .就職活動へ向けての不安の解消 就職活動に必要な書類作成						
学習目標 （到達目標）		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	実践行動学				実践行動学part2			
2	実践行動学				実践行動学part2			
3	業界研究				作品集portfolio研究			
4	業界研究				作品集portfolio研究			
5	業界研究				作品集コンセプトを決める			
6	業界研究				作品集コンセプトを決める			
7	業界研究				就職書類作成			
8	業界研究				就職書類作成			
9	業界研究				就職に向けての動機づけ			
10	業界研究				就職に向けての動機づけ			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下）出席率 80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師4年						

科目名		3 DCG IA									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1．3 DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2．3 DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開									
学習目標 (到達目標)		3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイアを理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	3DS MAX 技術習得 1 3 Dモデリングとは					実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）					
2	3DS MAX 技術習得 2 頂点 エッジ ポリゴン 1					実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）					
3	3DS MAX 技術習得 3 頂点 エッジ ポリゴン 2					実習（オブジェクトの構成要素を操作する）					
4	3DS MAX 技術習得 4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作					実習（オブジェクトの構成要素を操作する （上級） ）					
5	3DS MAX 技術習得 5 モデファイア 1					実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等）					
6	3DS MAX 技術習得 6 モデファイア 2					実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等）					
7	3DS MAX 技術習得 7 ここまでの知識でCGを作る					実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）					
8	3DS MAX 技術習得 8 テクスチャ 1					実習（テクスチャ基礎 ゆっくりと習得）					
9	3DS MAX 技術習得 9 テクスチャ 2					実習（テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得）					
10	3DS MAX 技術習得 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				
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとして CM制作など25年以上									

科目名		3 DCG IB									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1．3 DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2．3 DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開									
学習目標（到達目標）		3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイアを理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	3DS MAX 技術習得 1 1 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア					実習（前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア）					
2	3DS MAX 技術習得 1 2 前期復習 テクスチャ適用					実習（テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に）					
3	3DS MAX 技術習得 1 3 三面図からのモデリング 1					実習（テクスチャ→三面図 の流れで習熟度を上げる）					
4	3DS MAX 技術習得 1 4 三面図からのモデリング 2					実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）					
5	3DS MAX 技術習得 1 5 三面図からのモデリング 3					実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）					
6	3DS MAX 技術習得 1 6 質感とレンダリング 1					実習（マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強 1）					
7	3DS MAX 技術習得 1 7 質感とレンダリング 1					実習（マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強 2）					
8	3DS MAX 技術習得 1 8 3 Dアニメーションの基礎 1					実習（3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強）					
9	3DS MAX 技術習得 1 9 3 Dアニメーションの基礎 2					実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）					
10	3DS MAX 技術習得 2 0 3 Dアニメーションの基礎 3					実習（10秒アニメーションの完成 自然さがポイント）					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとして CM制作など25年以上									

科目名		背景パースA									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。									
学習目標 (到達目標)		1点透視図法の理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	背景パースの概念 映画鑑賞					遠近法の大前提の解説、それらを利用した作品の鑑賞					
2	遠近法 アイレベル・消失点の理解					カメラの高さで変わる見た目の変化、VPの理解					
3	遠近法の5種類を理解 一点透視図法で自分の部屋を描く					透視図法の解説と、実践 箱で物の形をとらえる					
4	自分の部屋を描く					箱で物の形をとらえる 詳細にものを描き込む					
5	教室外でスケッチ 一点透視の場所を各自で見つける					学生自らが見つける・体感することでアイレベルや1点透視の理解を進める					
6	廊下を描く① バッテン法の分割					1点透視での廊下の描写 分割法の解説					
7	廊下を描く②					1点透視での廊下の描写 分割法その2					
8	曲道を描く					1点透視の消失点の応用で曲道を描く					
9	坂道を描く					1点透視の消失点の応用で坂道を描く					
10	最終課題として、一点透視の和室を描く					テスト課題 和室を描く 和室の量のきまり					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師10年以上									

科目名		背景パースB							
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無			○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		選択		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。							
学習目標 (到達目標)		2点透視、3点透視の理解							
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	二点透視図法の理解 ビルを描く					2点透視の解説 2点透視での箱を描く			
2	二点透視図法で家を描く					家の外観を描く。			
3	1点透視の絵を二点透視にして見え方の変化を描く					1点透視の和室を資料に2点透視の和室を描く			
4	三点透視図法の理解 箱を描いて理解する					3点透視の解説 箱で形をとる実践 アオリ、フカンの解説			
5	三点透視図法でビルを描く					箱からビルに応用をして描く			
6	2点透視のファーストフード店を参考に3点透視に変換する					ファーストフード店を描く			
7	修了制作に向けた背景の制作①					構図の授業と連携し案出し、ラフ制作			
8	修了制作に向けた背景の制作②					ラフ案を複数だし、描くものを決める			
9	三点透視図法のアオリ、フカンを理解 同じモチーフで二点、三点透視それぞれを描く					アオリ、フカンの解説 キャラクター込みでのアングルを変えた作品制作。			
10	最終画題として、修了制作の背景を描く					ラフを線画へ仕上げていく			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師10年以上							

科目名		デジタルイラストⅠA					
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。					
学習目標 (到達目標)		adobe photoshop,CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か　ツールの説明			ページの開き方や線の引き方			
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解　線を描く			photoshopのツール説明（ショートカットキーや使用用途）。引き続き線画を描く練習。			
3	塗り潰しツールの説明、配色について			用意した線画で色塗りの練習。			
4	光の位置による陰影の描き方			用意した線画で光の位置を決めて陰影を描く練習。			
5	バランスの良い顔の描き方			色々な角度の顔向きを描く練習。			
6	キャラクターの立ち絵を描く①			ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。			
7	キャラクターの立ち絵を描く②			ラフ終了後、線画（清書）をする			
8	キャラクターの立ち絵を描く③			線画終了後、着彩する。（影の付け方説明）			
9	コンペ制作			コンペの内容を理解。構想を考える。			
10	コンペ制作			求められていることを読み取り、構図を考え描く。　ラフを描く。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師4年					

科目名		デジタルイラストⅠB							
担当教員		諏佐　ちひろ			実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		選択		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、adobe photoshopを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。							
学習目標 (到達目標)		adobe photoshop、CLIPSTUDIOを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	photoshop,CLIPSTUDIOとは何か　ツールの説明					ページの開き方や線の引き方			
2	photoshop、CLIPSTUDIOの便利ツールを理解　線を描く					photoshopのツール説明（ショートカットキーや使用用途）。引き続き線画を描く練習。			
3	塗り潰しツールの説明、配色について					用意した線画で色塗りの練習。			
4	光の位置による陰影の描き方					用意した線画で光の位置を決めて陰影を描く練習。			
5	バランスの良い顔の描き方					色々な角度の顔向きを描く練習。			
6	キャラクターの立ち絵を描く①					ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。			
7	キャラクターの立ち絵を描く②					ラフ終了後、線画（清書）をする			
8	キャラクターの立ち絵を描く③					線画終了後、着彩する。（影の付け方説明）			
9	コンペ制作					コンペの内容を理解。構想を考える。			
10	コンペ制作					求められていることを読み取り、構図を考え描く。　ラフを描く。			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師4年							

科目名		業界研究・進路制作A									
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍する業界の動向に敏感に反応できるよう、習慣をつけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向チェックの他に、業界動向に合わせた作品制作や、進路活動、校外の画廊・美術館・イベント会場などの各施設見学・情報収集なども、この授業内で展開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるよう、外部企業からの依頼仕事に取り組み、実際のイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、経験値を高める事を目的とする。									
学習目標（到達目標）		イラスト業界の動向を意識して自身の作品制作や進路についての方向性を決めていくことができる。 外部企業からの依頼仕事に実際に取組み、イラスト仕事の制作から納品までの流れを実践的に学び身につける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	進路制作・投稿用イラスト制作。					イラストレーターの登竜門的な雑誌スモールエスへの投稿作品の制作。事前にラフ・線画を描いていたものを完成に向けて制作。					
2	自身が目指す目標をすでに達成している、ロールモデル研究。					目標を達成している作家（ロールモデル）について調べ、レポートにまとめる。かつ、その作家の代表作品や好きだと思う作品の良いところをまとめる					
3	業界動向チェック。自身が目指す目標のチェック。					自分自身が目指したい方向性について、業界動向を調べシートに内容をまとめて提出。					
4	イベント出展の基礎知識。イラスト展示会を考える					イベント出展・イラスト展示会についての基礎知識。イベント出展やギャラリーでのイラスト展示会を仮に計画し、まとめる。イラスト以外に準備するものとして何がどのくらい必要か検討する。					
5	似顔絵業界の動向と、実践					似顔絵業界の動向について調べる。実際に似顔絵を描いてみる。					
6	表現方法の色々。紙、デジタル、様々な媒体。					媒体によって変わる表現方法について。自身の目指す方向性はどのような表現方法が合うかも検討する。					
7	外部からの依頼案件の作品制作					外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組み。イラスト制作。					
8	外部からの依頼案件の作品制作					外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組み。イラスト制作。					
9	外部からの依頼案件の作品制作					外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組み。イラスト制作。					
10	外部からの依頼案件の作品制作					外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組み。イラスト制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（60%）,授業姿勢（40%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。				
実務経験教員の経歴		印刷会社 4年、教務経験20年以上									

科目名		業界研究・進路制作B					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	2		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍する業界の動向に敏感に反応できるよう、習慣をつけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向チェックの他に、業界動向に合わせた作品制作や、進路活動なども、この授業内で展開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるよう、外部企業からの依頼仕事に取り組み、実際のイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、経験値を高める事を目的とする。					
学習目標（到達目標）		イラスト業界の動向を意識して自身の作品制作や進路についての方向性を決めていくことができる。 外部企業からの依頼仕事に実際に取り組み、イラスト仕事の制作から納品までの流れを実践的に学び身につける。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料							
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	各課題の、業界向け制作のすすめ			各課題の、業界向け制作についてレクチャー。			
2	SNS Web上のイラスト動向 現在、動きのある業界、画風とは			SNS Web上のイラスト動向について調べレポートにまとめる。現在、活発化している業界・企業、支持されている画風はどのようなものが多く調べレポート			
3	進路研修 自分の目指す進路の振り返り			進路研修 自分の目指す進路のために今までの振り返りをし、足りていないことやこれから何が必要か、また進路の方向性についても再考する。			
4	東京研修準備①			東京研修のための、見学計画立て。自身の目指す方向性に合わせて、持ち込み先出版社の場所確認や美術館・ギャラリーなど見学先の選定をする。			
5	東京研修準備②			東京研修のための、見学計画立て。			
6	自分が描く、業界での自己の在り方、業界アプローチについて			自分が描く、業界での自己の在り方を考えレポートにまとめる。かつ、自身が目指す業界へのアプローチとしてどんなことが効果的か、また実際にそれをやるための計画立て			
7	企業動向のリサーチとレポート			クリエイティブ系企業（書籍出版社やゲーム制作会社など）動向のリサーチとレポート。			
8	今までの業界研究を踏まえて、作家として自身をアピールできるような修了制作作品の計画立て			修了制作をどういう方向性の作品にするか計画を立てる。作品形態やサイズ、制作物の数などを検討する。			
9	修了制作のスケジュール立て			修了制作制作スケジュールを立てる。			
10	修了制作のラフ出し。			修了制作のラフ出しをする。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（60%）,授業姿勢（40%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年以上					

科目名		クロッキーA									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		1		時間数		15時間	
授業概要、目的、授業の進め方		イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法（主に1点～3点）の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。									
学習目標（到達目標）		背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践					講義・実習					
2	奥行の表現の仕方					講義・実習					
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践					講義・実習					
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法					講義・実習					
5	一点透視の方法と実践③					講義・実習					
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方					講義・実習					
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①					講義・実習					
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②					講義・実習					
9	1点透視、2点透視の振り返り					講義・実習					
10	1点透視のテスト/廊下を描く					講義・実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		クロッキーB									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		1		時間数		15時間	
授業概要、目的、授業の進め方		イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法（主に1点～3点）の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。									
学習目標（到達目標）		背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践					講義・実習					
2	奥行の表現の仕方					講義・実習					
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践					講義・実習					
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法					講義・実習					
5	一点透視の方法と実践③					講義・実習					
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方					講義・実習					
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①					講義・実習					
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②					講義・実習					
9	1点透視、2点透視の振り返り					講義・実習					
10	1点透視のテスト/廊下を描く					講義・実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		背景パースⅠA									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		1		時間数		15時間	
授業概要、目的、授業の進め方		イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法（主に1点～3点）の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。									
学習目標（到達目標）		背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践					講義・実習					
2	奥行の表現の仕方					講義・実習					
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践					講義・実習					
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法					講義・実習					
5	一点透視の方法と実践③					講義・実習					
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方					講義・実習					
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①					講義・実習					
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②					講義・実習					
9	1点透視、2点透視の振り返り					講義・実習					
10	1点透視のテスト/廊下を描く					講義・実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		背景パースⅠB									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		1		時間数		15時間	
授業概要、目的、授業の進め方		イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法（主に1点～3点）の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。									
学習目標（到達目標）		背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1学期の振り返り、アイレベルを意識する、人物にかかわるパースについて					講義・実習					
2	坂道（くだり）の描き方					講義・実習					
3	坂道（のぼり）の描き方					講義・実習					
4	階段の描き方					講義・実習					
5	3点透視の導入と解説					講義・実習					
6	3点透視実践①					講義・実習					
7	3点透視実践②					講義・実習					
8	3点透視実践③、最終課題制作の計画立て（2点又は3点透視を使ったイラストの作成）					講義・実習					
9	背景パース最終課題制作（2点又は3点透視を使ったイラストの作成）①					講義・実習					
10	背景パース最終課題制作（2点又は3点透視を使ったイラストの作成）②					講義・実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		コミックアートⅠA					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数			時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		イラスト作品を作るための考え方や、テクニックを身につけ、イラスト投稿誌・イラストコンペティションへの投稿用作品の制作と投稿を実施。 作品制作のための考え方・テクニックレクチャー・練習と併せて、投稿作品を制作し投稿するまでの流れを実践する。					
学習目標 (到達目標)		イラスト制作のための考え方・テクニックを身につけ、イラスト投稿誌への投稿用作品の制作と投稿をできるようにする。授業以外でも自分だけで投稿できるようになる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		参考図書 イラスト投稿誌SS、季刊S					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業概要説明。モノクロイラスト制作のため白と黒の画面構成比についての講義・つけペン練習。			実際のモノクロイラスト作品を確認しながらの講義。			
2	モノクロイラスト制作のためトーン張り練習。			トーンを使った実演を確認しながら練習する。			
3	投稿用モノクロイラスト制作のため、全員ラフチェック。下描き制作。			事前にラフ案シートにラフを書いてきてもらう。			
4	投稿用モノクロイラストの制作進捗チェック。ペン入れ、トーン張り作業。			各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
5	仕上げ。投稿準備。提出。 次作への流れ、自分の進路や各締切り、再チェック。			仕上げ後、完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出。デジタル作品はそのまま投稿も済ませる。次回投稿作品についての方向性・内容構成を考える。			
6	投稿用イラストラフチェック。下描き制作。			事前にイラストラフを準備してきてもらう。投稿用イラストのラフチェック。			
7	個別で差が出ない様、全員イラスト進捗チェック。			各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
8	画面構成、構図の基本。制作イラスト進捗確認			画面構成・構図について講義。各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
9	第2回締切り。実際の公的締切りではないので投稿準備をここまで。			完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出。デジタル作品はそのまま投稿も済ませる。			
10	夏休み中作品制作計画立案。			次回投稿作品についての方向性・内容構成を考える。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年以上					

科目名		コミックアートⅠB					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	2		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数			時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		イラスト作品を作るための考え方や、テクニックを身につけ、イラスト投稿誌・イラストコンペティションへの投稿用作品の制作と投稿を実施。 作品制作のための考え方・テクニックレクチャー・練習と併せて、投稿作品を制作し投稿するまでの流れを実践する。					
学習目標 (到達目標)		イラスト制作のための考え方・テクニックを身につけ、イラスト投稿誌への投稿用作品の制作と投稿をできるようにする。授業以外でも自分だけで投稿できるようになる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		参考図書 イラスト投稿誌SS、季刊S					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	夏休み中の作品確認。デジタルイラスト制作開始。統一コンペと各自コンペを可能な限り両立する。			夏休み中に制作した作品チェック。全員統一で応募するコンペについての説明と、各自で選定したコンペの確認。			
2	これまでのコンペ受賞作品研究。			過去のコンペティション受賞作品の受賞傾向や作品構成などを調べ、自身の作品制作にどう活かせるか検討し、イラストラフ案出し。			
3	デジタルテクニック、デジタル必須知識習得。イラストラフチェック。			デジタルソフトでの制作テクニック等講義。イラストラフチェック。			
4	イラスト基礎知識 再確認。制作イラスト進捗チェック。			基礎知識振り返り。各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
5	デジタルイラスト基礎知識。制作イラスト進捗チェック。			基礎知識振り返り。各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
6	デジタルイラストコンテスト 締切り。投稿。			完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出、投稿も済ませる。			
7	大きなイラスト制作について。修了制作。			1年時の集大成である修了制作についての概要説明。			
8	イベント出展参加について。各種投稿用イラスト制作、添削。			イラスト関連のイベントへの出展参加の実例等講義。各種投稿用イラスト制作、添削。			
9	印刷について。各種イラスト制作、添削。			イラスト作品印刷時の印刷仕上がりについて等講義。各種投稿用イラスト制作、添削。			
10	イラスト投稿誌への投稿カラー作品、冬休み制作計画立案。			イラスト投稿誌への投稿カラー作品、冬休み制作計画立案。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社 4年、教務経験20年以上					

科目名		デッサンⅠA									
担当教員		近藤 充			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にもまで意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。									
学習目標 (到達目標)		パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	鉛筆の削り方 コップのイメージと実物					講義・実習					
2	トーン表の作り方 アンダーハンド オーバーハンド					講義・実習					
3	イーゼルの使い方 立方体					講義・実習					
4	立方体の続き トーン付け					講義・実習					
5	紙コップについて 円柱形を学ぶ					講義・実習					
6	紙コップ続き トーン付け					講義・実習					
7	組み合わせモチーフ 円柱と四角					講義・実習					
8	組み合わせモチーフ トーン付け					講義・実習					
9	組み合わせモチーフ 仕上げ					講義・実習					
10	ドローイングの授業と自己のイラストで繋がった所の確認					プレゼンテーション					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（85%）、授業姿勢（15%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。									

科目名		デッサンⅠB									
担当教員		近藤 充			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にもで意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。									
学習目標 (到達目標)		パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	デッサン1学期の振り返り					講義・実習					
2	美術館見学					研究・レポート					
3	自分の手の模写 トーン付け					講義・実習					
4	木炭デッサン ヌード（中から描く）					講義・実習					
5	木炭デッサン続き					講義・実習					
6	木炭デッサン 完成					講義・実習					
7	人物デッサン 実際の人物を使って 画用紙＋鉛筆					講義・実習					
8	人物デッサン 完成					講義・実習					
9	人物デッサン ペアを変えて					講義・実習					
10	人物デッサン 完成					講義・実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（85%）、授業姿勢（15%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。									

科目名		色彩学A							
担当教員		中野		実務授業の有無			○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会 ADEC色彩士検定委員会主催 色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。							
学習目標 (到達目標)		効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得							
テキスト・教材・参考図書・その他資料		Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	色の成り立ち 三原色を学ぶ					教科書を基に講義。			
2	混色について					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
3	色の表示方法 色相環					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
4	明度とトーン					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
5	色の知覚効果 対比と同化					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
6	色の心理効果					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
7	寒暖と軽重					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
8	カラーイメージの作成					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
9	応用課題 四季の表現					実技応用課題を絵具着彩。			
10	応用課題 仕上げと提出					実技応用課題を絵具着彩。			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
・試験・課題評価（85%）、授業姿勢（15%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		フリーランスのイラストレーター・デザイナー10年。IAM非常勤講師8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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		選択		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会 ADEC色彩士検定委員会主催 色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。							
学習目標 (到達目標)		効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	見えないものに色を見る					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
2	色彩調和 色相基準とトーン基準					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
3	色彩調和 技法 1					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
4	色彩調和 技法 2					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
5	色彩調和 技法 3					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
6	色彩調和 グラデーション					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
7	色彩調和 ドミナントとアクセント					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
8	色彩調和 包装紙					教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
9	期末試験 終了課題①					筆記試験実施。実技終了課題を絵具着彩。			
10	終了課題②					実技終了課題を絵具着彩。			
11	検定試験対策①					過去問と復習、模擬テスト			
12	検定試験対策②					過去問と復習、模擬テスト			
13	検定試験対策③					過去問と復習、模擬テスト			
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
・試験・課題評価（85%）、授業姿勢（15%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		フリーランスのイラストレーター・デザイナー10年。IAM非常勤講師8年							

科目名		グラフィックデザインⅠA									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。 デザインする際の考え方や、デザインの原則についてを学ぶ。 コンテストへの応募作品制作も実施。									
学習目標 (到達目標)		デザインする際の考え方やデザインの原則を学び、デジタルソフトIllustratorの基本操作を練習し、オリジナルキャラクターやオリジナルデザイン名刺を制作できるようにする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		IllustratorQuickMasterCC、ノンデザイナーズ・デザインブック									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション・グラフィックデザインの概要講義、Mac基本操作確認、ソフト確認					グラフィックデザインとは何か、どんな所でデザインが使われるのか等の講義。講義後は実際に使用するコンピューターとソフトを操作してみる。					
2	Illustrator基本操作のための練習					ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って基本操作の課題実施。					
3	Illustrator基本操作のための練習、教科書IllustratorQuickMasterCC内の課題実施。					ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って基本操作の課題実施。					
4	ショートカットキーについて説明。ソフトによる簡単なイラストを1点作成し提出。タオルデザインコンペのラフ案出し。					ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って作品制作。タオルデザインコンテストに向けてのデザイン案出し。					
5	タオルデザインコンペ用のデザイン制作。					タオルデザインコンテストに向けてのデザイン制作。					
6	キャラクターデザイン（専用フォーマット）アイデアスケッチ制作・Illustratorで制作。					12個の統一感のあるキャラクターを制作するためにどこに気をつけるか等の講義実施後、デザイン案を考える。					
7	キャラクターデザイン制作。					統一感のあるキャラクターを意識して制作する。					
8	「AIDMAの法則（消費者心理）」やデザイン4つの基本原則について講義。オリジナル名刺デザイン（サイズ55×91mmタテヨコ自由・表裏デザイン）デザインコンセプトシート記入。					デザインコンセプトシートはAIDMAの法則に基づいて考え記入。何のための名刺なのか？JAM学生として、イラストレーターとして？何を誰に伝えるための名刺なのかを考える。					
9	オリジナル名刺作成。					デザインの原則等を意識しながらオリジナル名刺制作。					
10	オリジナル名刺作成・提出。					デザインの原則等を意識しながらオリジナル名刺制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。				
実務経験教員の経歴		グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年以上。									

科目名		グラフィックデザインⅠB					
担当教員		松崎 佳子		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	2		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。 デザインする際の考え方や、デザインの原則についてを学ぶ。 コンテストへの応募作品制作も実施。					
学習目標 （到達目標）		デザインする際の考え方やデザインの原則を、実際に自分の作品に反映させ制作する。 デジタルソフトIllustratorで4つの課題作品を作成しながら使用方法を身に着ける。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		IllustratorQuickMasterCC、ノンデザイナーズ・デザインブック					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	ソフトIllustratorを使用してアバターデザイン制作。 3つ以上パーツを作る。			1学期中のソフトの使用方法を振り返りながら、キャラクターアバターの制作。			
2	アバターを全員で見る。広告トレース課題の実施。			クラス内でどんなアバターを作ったかをスクリーンで投影し確認し、視野を広げる。広告トレースでは文字のレイアウトバランス・文字のサイズ・書体を確認しながら、見本と同じように制作する練習課題。			
3	広告トレース課題の実施。			文字のレイアウトバランス・文字のサイズ・書体を確認しながら、見本と同じように制作する練習課題。			
4	個展想定チラシ作成。			画像（イラスト）・内容説明・タイトル・作家名・日付・時間・連絡先・場所・地図など、チラシ掲載に必要な情報は何かを考えながらデザイン案出し、制作する。			
5	個展想定チラシ作成。プリントアウトして提出。			チラシ制作。			
6	個展チラシフィードバック。 ポスターコンテスト用のデザイン企画・作成。			全員の作成したチラシをスクリーン投影し、文字組みやタイポグラフィについてポイント解説。ポスターコンテストに応募するためのポスターデザイン案出し。			
7	ポスターコンテスト用のデザイン案出し、作成。			デザイン案チェック実施。チェック完了者からポスター制作。			
8	ポスターコンテスト用のポスター作成。			目立つ文字の作り方についてポイント講義。ポスター制作。			
9	ポスターコンテスト用のポスター作成。			ポスター制作。			
10	ポスターコンテスト用のポスター作成。			ポスター制作。データ提出。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験15年以上					

科目名		ビジネスマナーA									
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		イラストレーターとして、社会人として活動していく際に必要となる、社会人常識マナー、コミュニケーション力を培い、卒業時に、社会人として、矢面に立てよう学ぶ為の授業。取り組む検定としては、社会人常識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、コミュニケーション検定初級を取得する。									
学習目標 (到達目標)		社会人常識マナー検定3級 合格・著作権検定BASIC級 合格 コミュニケーション検定初級 合格 履歴書を丁寧に書ける 一定の面接技能がある 卒業後の計画を立てることが出来る。 企業とのやりとりで必要なポイントを抑えることが出来る。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		社会でいきる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 社会人常識マナー検定試験最新過去問題集3級／公益財団法人全国経理教育協会著									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	あいさつの重要性を再確認。検定スケジュール告知。					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
2	社会人として求められる資質とは					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
3	電話対応の基本技術					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
4	より求められる社会人、出来る社会人とは					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
5	声を出してみよう。面接練習					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
6	言葉の力。クッション言葉とは					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
7	人間関係づくりの基本					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
8	ビジネス著作権検定対策①					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
9	ビジネス著作権検定対策②					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
10	ビジネス著作権検定対策③					講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（50％）、授業時の発言（10％）、授業姿勢（40％） 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度と同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。					
実務経験教員の経歴		印刷会社 4年、教務経験20年以上									

科目名		ビジネスマナーB				
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		イラストレーターとして、社会人として活動していく際に必要となる、社会人常識マナー、コミュニケーション力を培い、卒業時に、社会人として、矢面に立てよう学ぶ為の授業。取り組む検定としては、社会人常識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、コミュニケーション検定初級を取得する。				
学習目標 (到達目標)		社会人常識マナー検定3級 合格・著作権検定BASIC級 合格 コミュニケーション検定初級 合格 履歴書を丁寧に書ける 一定の面接技能がある 卒業後の計画を立てることが出来る。 企業とのやりとりで必要なポイントを抑えることが出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		社会でいきる実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 社会人常識マナー検定試験最新過去問題集3級／公益財団法人全国経理教育協会著				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	社会人常識マナー検定対策①			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
2	社会人常識マナー検定対策②			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
3	社会人常識マナー検定対策③			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
4	お客様への応対。ロールプレイング			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
5	連絡方法の基本			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
6	尊敬語と謙譲語			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
7	履歴書を作成			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
8	ネットにおけるマナー常識			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
9	訪問におけるマナーチェック			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
10	テーブルマナーを学ぶ			講義を進める中で、実践ロールプレイングと配布プリントによる穴埋め問題など実施。		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（50%）、授業時の発言（10%）、授業姿勢（40%） 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年以上				

科目名		デジタル画材技法ⅠA									
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。									
学習目標 (到達目標)		Photoshopを使用してイラストに着色できるようになる。 Photoshopを使用して写真の加工ができるようになる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		PhotoshopQuickMasterCC									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、フォトショップの解説					教科書を使用した講義と実習					
2	解像度について、基本的な着色ツールの使用法					教科書を使用した講義と実習					
3	選択範囲、アンチエイリアスについて解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
4	選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
5	コピー＆ペースト、画像の変形、カラーモードの説明解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
6	色調補正、ペイントツール関連解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
7	レタッチ系ツール解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
8	レイヤー、フィルター解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
9	線画抽出の方法、着色					教科書を使用した講義と実習					
10	着色の続きと全体の確認					実習、課題提出と評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（70%）、授業姿勢（30%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年以上									

科目名		デジタル画材技法ⅠB					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	2		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。					
学習目標 (到達目標)		CLIP STUDIOを使って着彩できるようになる。 素材の使用ができるようになる。 Photosopでの画像加工ができるようになる。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		PhotoshopQuickMasterCC					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	CLIP STUDIOの解説			教科書を使用した講義と実習			
2	ファイル作成について、基本的なツールの使用法、素材のダウンロードの仕方			教科書を使用した講義と実習			
3	レイヤーの種類（ベクター・ラスター）、レイヤーモード、ペンツール			教科書を使用した講義と実習			
4	アニメ塗・困って塗るツールの使用法			教科書を使用した講義と実習			
5	水彩塗・テクスチャと素材			教科書を使用した講義と実習			
6	厚塗り・ブラシツール			教科書を使用した講義と実習			
7	トーン処理			教科書を使用した講義と実習			
8	グラデーションマップ			教科書を使用した講義と実習			
9	線画抽出の方法、着色			教科書を使用した講義と実習			
10	着色の続きと全体の確認			実習、課題提出と評価			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（70%）、授業姿勢（30%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年以上					

科目名		アナログ画材技法ⅠA						
担当教員		山田 ナツミ		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、多くの画材を学ぶ授業。 それぞれの成分や特性を活かし、イラストの持つ個性や性質をさらに引き上げる事にも役立てる。また、アナログ画材での知識が、デジタル画材（パソコン）での作業に行かされることも多く、「塗る側」の画材も勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かく分析し、習得する。						
学習目標（到達目標）		画材の知識を身に着け、使用方法を身に着ける。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	授業の目的 授業構成について導入				講義・実習			
2	コピック練習（グラデーション等）				講義・実習			
3	コピック練習（着色 テーマを決めて配色）				講義・実習			
4	色鉛筆（ハッチングについて。紙の裏表）				講義・実習			
5	色鉛筆（トマトを描く）				講義・実習			
6	水彩絵の具（カラーチャートと混色）				講義・実習			
7	水彩絵の具（イラストへの応用）				講義・実習			
8	アクリルガッシュ（カラーチャート）				講義・実習			
9	アクリルガッシュ（キャラクターに応用）				講義・実習			
10	アクリルガッシュ（仕上げ）				講義・実習			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師19年。						

科目名		アナログ画材技法ⅠB									
担当教員		山田 ナツミ			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、多くの画材を学ぶ授業。 それぞれの成分や特性を活かし、イラストの持つ個性や性質をさらに引き上げる事にも役立てる。また、アナログ画材での知識が、デジタル画材（パソコン）での作業に行かされることも多く、「塗る側」の画材も勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かく分析し、習得する。									
学習目標 （到達目標）		画材の知識を身に着け、使用方法を身に着ける。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	夏休み明け似顔絵スキルアップ授業					講義・実習					
2	似顔絵（有名人+α）					講義・実習					
3	似顔絵（有名人+α）提出					講義・実習					
4	パステル（直接・ティッシュ・削り）					講義・実習					
5	コピック+色鉛筆					講義・実習					
6	パステル+水彩絵の具					講義・実習					
7	メディウム（終わり次第コラージュ）					講義・実習					
8	コラージュ（はがき大）					講義・実習					
9	カラーインクとガラス絵（サンプルを見せて下絵制作）					講義・実習					
10	ガラス絵提出					講義・実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。				
実務経験教員の経歴		印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師19年。									

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

科目名		コミュニケーション検定						
担当教員		各コースの担任		実務授業の有無		×		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。						
学習目標 (到達目標)		1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック＆問題集						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
2	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
3	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
4	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
5	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
6	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
7	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
8	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
9	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
10	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
11	コミュニケーション検定日				検定本番			
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・検定可否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴								

科目名		ビジネス著作権検定						
担当教員		各コースの担任		実務授業の有無		×		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。						
学習目標 （到達目標）		1,ビジネス著作権検定BASIC合格。 2,著作権の基本的な考えを理解。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
2	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
3	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
4	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
5	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
6	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
7	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
8	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
9	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
10	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
11	ビジネス著作権検定日				検定本番			
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・検定可否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴								

科目名		コンセンサス研修 II						
担当教員		各コース担任			実務授業の有無		×	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール				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								

科目名		就職・進路研修					
担当教員		各コース担任		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2	
必修・選択		必修		単位数		2	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,就職活動に向けての学業振り返り 2,外部講師を招き、業界や社会について学ぶ					
学習目標（到達目標）		1,就職活動の準備 2,業界、社会の理解					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	就職活動についての講義			就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り			
2	適性検査の体験			適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施			
3	スーツ研修			服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義			
4	租税講座			税理士を招き、税金についての講義			
5	年金講座			年金事務所より職員を招き講義			
6	確定申告講座			税務署より職員を招き講義			
7	求職登録についての説明			求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える			
8	模擬面接会			模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する			
9	先輩作家との交流会			実績の出した先輩とのディスカッション			
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		専門学校教員就職指導5年以上					

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

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		各コース担任		実務授業の有無		○					
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		2		開講時期		通期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.コミックアプリ、comicoの講演会を聴講。企業から市場動向、業界傾向を直接聞く。 2.編集部によるマンガ添削会に参加、作品の講評を得る。 3.東京持ち込み研修の中で、編集部訪問や、作家活動の不安を解消する。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ業界の見識を深め、動向を知る。 2.マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。 3.作家活動をするための情報収集が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料等									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	comico講演会、添削会					講演会の聴講、作品添削の実施					
2	株式会社エンドルフィン説明会、採用希望者トライアル進行					各自、出版社からマンガ作品の添削					
3	ロッカールーム説明会、採用希望者トライアル進行					各自、出版社からマンガ作品の添削					
4	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
5	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
6	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
7	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
8	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
9	各出版社、編集部特別添削会					各自、出版社からマンガ作品の添削					
10	東京持ち込み研修					マンガ作品の出版社持ち込み					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		各コース専門職歴5年以上									

科目名		修了制作						
担当教員		各コース担任		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		3		時間数	90時間
授業概要、目的、授業の進め方		2年次の集大成として、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・またはマンガ作品を制作する。						
学習目標（到達目標）		B2サイズ相当の作品を作り上げる。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	作品計画・コンセプトシート作成				コンセプトワーク			
2	コンセプトをもとにラフ案出し				制作			
3	チェック・修正				制作			
4	作品制作・ディスカッション				制作			
5	作品制作・ディスカッション				制作			
6	作品制作・ディスカッション				制作			
7	作品制作・ディスカッション				制作			
8	作品制作・ディスカッション				制作			
9	作品制作・ディスカッション				制作			
10	作品制作・ディスカッション				制作			
11	作品制作・ディスカッション				制作			
12	作品制作・ディスカッション				制作			
13	作品制作・ディスカッション				制作			
14	作品制作・ディスカッション				制作			
15	作品制作・ディスカッション				制作			
16	作品制作・ディスカッション				制作			
17	作品制作・ディスカッション				制作			
18	作品制作・ディスカッション				制作			
19	作品制作・ディスカッション				制作			
20	プレゼンテーション				発表			
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		各コース専門職歴5年以上						

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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		1		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30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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3	
必修・選択		選択		単位数		1	
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30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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.1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年以上									

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		マンガ・イラスト・キャラクター	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.1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年以上						

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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.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14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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.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14年間関わる									

科目名		マンガ業界研究A									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.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年以上									

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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.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年以上					

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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3	開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ業界の市場、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年以上					

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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.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年以上									

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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ作品の中で、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年以上					

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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.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年以上									

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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1.マンガ業界の市場、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年以上									

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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。					
学習目標 (到達目標)		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜、プリント配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	1年次の復習			講義と演習			
2	パース定規、ベクターレイヤー			講義と演習			
3	質感表現①			講義と演習			
4	質感表現②			講義と演習			
5	質感表現③			講義と演習			
6	コピーペーストの活用			講義と演習			
7	前景中景遠景の表現			講義と演習			
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）			作品制作			
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）			作品制作			
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）			作品制作			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験20年以上					

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

科目名		ネーム技法2A									
担当教員		荒木 優			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.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		大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞観望									

科目名		ネーム技法2B					
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3	開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.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		大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門					

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

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

科目名		進路指導A									
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無			○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		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10年以上									

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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		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10年以上						

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		ガ・イラスト・キャラクタ		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。									
学習目標 (到達目標)		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	イラストレーター1年次振り返り・AIDMA					振り返りと復習					
2	AIDMAの法則を使用しながらプレゼン資料の作成					テーマにあわせての制作					
3	プレゼンテーション					作成したスライドを使用し発表					
4	ポスターコンペ					募集要項に合わせて作成					
5	ポスターコンペ②					募集要項に合わせて作成					
6	ポスターコンペ③					募集要項に合わせて作成					
7	ポスターコンペ④					募集要項に合わせて作成					
8	ポスターデザイン（商品化イメージ）					商品化を想定した企画立案・制作					
9	商品化イメージビジュアル制作					制作					
10	プレゼンテーション					全体発表					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年									

科目名		グラフィックデザインⅡB									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		ガ・イラスト・キャラクタ		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。コンテストへの分析を行った参加									
学習目標 (到達目標)		デザイン能力を生かしながら大型コンペへの参加を通し、分析・理解・制作を行い、応募する。									
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1学期振り返り（広告制作について）					前期振り返り					
2	1学期振り返り（広告制作について）					前期振り返り					
3	クリエイティブコンテスト①					募集要項に合わせて作成・添削					
4	クリエイティブコンテスト②					募集要項に合わせて作成・添削					
5	クリエイティブコンテスト③フィードバック					コンテスト運営による作品フィードバック会					
6	クリエイティブコンテスト④					募集要項に合わせて作成・添削					
7	クリエイティブコンテスト⑤					募集要項に合わせて作成・添削					
8	クリエイティブコンテスト⑥					募集要項に合わせて作成・添削					
9	クリエイティブコンテスト⑦					募集要項に合わせて作成・添削					
10	クリエイティブコンテスト⑧応募					提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年									

科目名		ゲームグラフィックA						
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		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		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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。						
学習目標 (到達目標)		様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室／M d N発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック／M d N発行・マンガキャラ 服のシワの描き方ーリアルなシワが描ける！／池田書店発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	アオリとフカン、クロッキー				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
2	クロッキー				実習			
3	クロッキー				実習			
4	クロッキー添削				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
5	人物を箱で表現				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
6	三点パース				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
7	クロッキー				実習			
8	道具を使った人物パース				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
9	道具を使った人物パース				実習・添削			
10	前期最終課題				実習・提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において15年間関わる						

科目名		キャラクターデッサンⅡB									
担当教員		下西 里奈			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		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	動きのあるパースをつける					1時限目を講義2時限目・3時限目を実習					
3	マンガ・アニメのワンシーンを表現					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習					
4	性格がわかるキャラクターのポーズング					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習					
5	乙女ゲームをモチーフにキャラクター発想					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習					
6	格闘ゲームをモチーフにキャラクター発想					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習					
7	スポーツを取り入れてのキャラクター制作					1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習					
8	キャラクター添削					キャラクターの添削					
9	最終課題					コンセプト説明・制作					
10	最終課題					実習・提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において15年間関わる									

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

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

科目名		作品集制作ⅠA									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		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10年以上									

科目名		作品集制作ⅠB					
担当教員		諏佐　ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	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4年					

科目名		作品集制作ⅡA				
担当教員		金子 有加		実務授業の有無	○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		フリー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		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験15年。				

科目名		作品集制作ⅡB									
担当教員		金子 有加			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		フリー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		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験15年。									

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

科目名		選択デザインB									
担当教員		捧 梓			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。									
学習目標 (到達目標)		印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイディア100／マール社発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1学期振り返り（広告制作について）					前期振り返り					
2	1学期振り返り（広告制作について）					前期振り返り					
3	缶デザイン制作					缶デザイン説明・コンセプトづくり					
4	缶デザイン制作					デザイン制作					
5	広告制作の基礎知識					広告についての基本レクチャー					
6	キャッチコピー、タイポグラフィ					コピーについての説明					
7	キャッチコピー、タイポグラフィ					タイポグラフィ説明と制作					
8	最終課題					最終課題コンセプト説明					
9	最終課題					制作・添削					
10	最終課題					提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%）評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		クリエイターとして制作現場において12年間関わる									

科目名		選択UI A					
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に付ける 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	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のテキ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付ける			
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のテキ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付ける			
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のテキ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付ける			
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～			自分の考えたスマホアプリ、または1枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く			
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～			前回制作した遷移図をみて、画面を5つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～			前回制作した遷移図をみて、画面を6つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～			前回制作した遷移図をみて、画面を7つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師4年					

科目名		選択UI B									
担当教員		諏佐 ちひろ			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する									
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
6	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
7	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
8	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
9	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
10	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師4年									

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

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

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

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

科目名		コミックアートⅡ①A									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。									
学習目標 (到達目標)		コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		iPad、ApplePencil									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション					講義					
2	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①					課題説明、実習、添削					
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①					実習、添削					
4	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①					実習、添削					
5	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②					課題説明、実習、添削					
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②					実習、添削					
7	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②					実習、添削					
8	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③					課題説明、実習、添削					
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③					実習、添削					
10	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③					実習、添削					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（60％）、授業時の発言（20％）、授業姿勢（20％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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年以上。									

科目名		コミックアートⅡ①B									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。									
学習目標 (到達目標)		コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		iPad、ApplePencil									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①					課題説明、実習、添削					
2	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①					実習、添削					
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①					実習、添削					
4	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②					課題説明、実習、添削					
5	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②					実習、添削					
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②					実習、添削					
7	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③					課題説明、実習、添削					
8	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③					実習、添削					
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③					実習、添削					
10	卒業制作計画					講義、研究					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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年以上。									

科目名		進路活動A（就職）						
担当教員		青池 祥子			実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		就職を目指す学生を対象として、就職活動を促進するための就活ノウハウのレクチャーや個別相談実施。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を書類制作や面接練習等の実習を進める。						
学習目標（到達目標）		各自が内定を目指す企業へ向けての就活を促進させる。スケジュール管理をしながら各自で就職活動できるように指導する。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		iPad、ApplePencil、教科書SUCCESS						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、働く意義を考えるワークシート				講義、実習			
2	企業研究、ガイダンス参加準備				ポイント説明と実習			
3	企業研究②、ガイダンス参加後の報告書の書き方				求人票の見方、企業訪問報告書について			
4	自己PRの基本構成、自己PRの作成				自己PR作成のポイント説明と実習、添削			
5	伝わる文章の書き方、自己PRの作成				講義、実習、添削			
6	履歴書の作成				講義、実習、添削			
7	履歴書の作成				実習、添削			
8	履歴書、自己PR書の完成形を作る				企業を選定して履歴書と自己PR書を作る			
9	履歴書、自己PR書の完成形を作る				実習、添削			
10	履歴書、自己PR書の完成形を作る				実習、添削			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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21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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関してのノウハウのレクチャー、実績を積むためコンペや大会に応募する作品制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。					
学習目標 (到達目標)		フリーランスイラストレーター・作家としての実績目標を立てる。作家として企業との仕事取引・契約方法を身につける。コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。作家として多くの場で自身をPRできる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		iPad、ApplePencil					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、作家目標立て			講義、目標シート作成			
2	ウォーミングアップ課題ワンドロ、料金表について、料金設定			課題説明、実習、添削、講義、実習			
3	コンペ課題制作			課題説明、実習、添削			
4	コンペ課題制作			実習、添削			
5	コンペ課題制作			実習、添削			
6	自身の作家としての強み確認・アプローチ方法の再検討、ネットマーケティングについて（WEBサイト・ポートフォリオサイト作成と運用）情報共有			講義、強みシート作成			
7	自己PR書作成			講義、実習			
8	履歴書作成			講義、実習			
9	フリーランス法情報共有、目標シート見直し修正			講義、目標シート作成			
10	ガタケット参加用作品制作			実習、添削			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（60%）、授業時の発言（20%）、授業姿勢（20%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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16年。					

科目名		進路活動B（就職）					
担当教員		青池 祥子		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		就職を目指す学生を対象として、就職活動を促進するための就活ノウハウのレクチャーや個別相談実施。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を書類制作や面接練習等の実習を進める。					
学習目標（到達目標）		各自が内定を目指す企業へ向けての就活を促進させる。スケジュール管理をしながら各自で就職活動できるように指導する。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		iPad、ApplePencil、教科書SUCCESS					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、夏休み活動報告書の作成			夏季休暇中の活動の振り返り			
2	履歴書、自己PR書の精査			講義、実習、添削			
3	履歴書、自己PR書の精査			実習、添削			
4	ビジネス文書の作成①社内文書			講義、実習、添削			
5	ビジネス文書の作成②社外文書			講義、実習、添削			
6	ビジネスメールについて			講義、実習、添削			
7	コンペ作品制作、副業としての活動について			講義、実習、添削			
8	コンペ作品制作、副業としての活動について			講義、実習、添削			
9	コンペ作品制作			実習、添削			
10	コンペ作品制作			実習、添削			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（60％）、授業時の発言（20％）、授業姿勢（20％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。 ・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21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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		卒業後フリーランスのイラストレーターとして活動していくことを目標としている学生が対象。 フリーランスとしての活動に関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16年。									

科目名		進路指導・作品集制作A				
担当教員		松崎 佳子		実務授業の有無		○
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		就職・フリーランスのイラストレーターの目的別に合わせた個別対応を行い、就活用書類作成・作品集制作、卒業後のライフプランを決める。 目的に合わせた対策を行う。				
学習目標 (到達目標)		1,就職活動の準備 2,業界、社会の理解 3,作品集制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		NEW SUCCESS／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション・ライフプランを考える			講義		
2	就職書類作成/作品集制作			履歴書・自己PR書・作品集 ポイント説明と演習		
3	就職書類作成/作品集制作			履歴書・自己PR書・作品集 評価		
4	ハローワーク利用について			ポイント説明と演習		
5	就職書類作成/作品集制作			履歴書・自己PR書・作品集 評価		
6	就職書類作成/作品集制作			履歴書・自己PR書・作品集 評価		
7	個別相談・就職試験対策			面接試験 ポイント説明と演習		
8	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
9	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
10	個別相談・就職試験対策			進路指導 個別相談談		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（40％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（30％） ※試験・課題評価には面接評価も含まれます。				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		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年以上。				

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

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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだことから、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		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動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		選択映像論A									
担当教員		新井田 耕一			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。									
学習目標 (到達目標)		1.映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		筆記用具、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	映像論とは？					映画鑑賞、レポート制作					
2	アニメ作品のOPから知る演出を知る。					映画鑑賞、レポート制作					
3	ドラマ分析、10分刻みのメリハリ					映画鑑賞、レポート制作					
4	ドラマ分析、連続性のある展開を知る。					映画鑑賞、レポート制作					
5	映像と印刷の違いの概念を知る。					映画鑑賞、レポート制作					
6	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント					映画鑑賞、レポート制作					
7	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント					映画鑑賞、レポート制作					
8	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント					映画鑑賞、レポート制作					
9	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント					映画鑑賞、レポート制作					
10	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント					映画鑑賞、レポート制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる									

科目名		選択挿絵A							
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		選択		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 基本、1時間目に講義、2.3時間目に作品制作を行う。							
学習目標 (到達目標)		1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる							
テキスト・教材・参考図書・その他資料		各イラスト挿絵付き小説文庫本							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、モノクロ絵を含めた自己紹介シートの作成					講義、シート制作			
2	依頼内容に合わせた挿絵の制作①					実習			
3	依頼内容に合わせた挿絵の制作②					実習			
4	トレンドリサーチ・文庫研究/レーベルごとのターゲットの違いの把握					発表、講義			
5	指定キャラと場面を描く					実習、講義			
6	キャラクターを演じる（即興劇とカメラワーク）					実習			
7	挿絵ラフ制作					実習			
8	モノクロの割合・表現方法					講義、実習			
9	挿絵制作①					実習			
10	挿絵制作①					実習			
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準						履修上の注意			
試験・課題評価（60％）、授業時の発言（20％）、授業姿勢（20％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。						社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師20年。漫画家・イラストレーター							

科目名		選択プランニングA									
担当教員		中野			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		オリジナルグッズを作成・販売を将来的に展開したい人向けの授業。実践的なグッズ企画・制作スキルの修得。									
学習目標 (到達目標)		売れるオリジナルグッズを制作するために必要な考え方を身に付け、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		フリーランスのイラストレーター・デザイナー11年。JAM非常勤講師8年									

科目名		選択グラフィックデザインA									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。									
学習目標（到達目標）		デザインをするために必要な考え方を身に付け、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年以上。									

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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		選択		単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。							
学習目標 (到達目標)		美術史の理解。自作への応用。							
テキスト・教材・参考図書・その他資料		美術書・図鑑							
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考			
1	コミックイラスト・コミックアート・コミックデザイン。自分の方向性を見つける。					講義・ディスカッション			
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ					講義・ディスカッション			
3	西洋美術②中世・ビザンチン、ロマネスク、ゴシック					講義・ディスカッション			
4	西洋美術③ルネサンス「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	選択映像技術A										
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無			○			
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 【進め方】 講義と実習を行う									
学習目標 (到達目標)		動画制作の基本について学び、実際に動画を制作できるようになる									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		独自教材を主に使用。									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	映像制作とは					講義					
2	構図・絵コンテの説明および絵コンテの制作					講義・実習					
3	カメラワークの説明および撮影練習					講義・実習					
4	編集のやり方および実技					講義・実習					
5	編集のやり方および実技					講義・実習					
6	実習：テーマを持った撮影と編集					実習					
7	実習：テーマを持った撮影と編集					実習					
8	実習：テーマを持った撮影と編集					実習					
9	実習：テーマを持った撮影と編集					実習					
10	実習：テーマを持った撮影と編集					実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

科目名		選択デジタル画材技法A									
担当教員		藤間 泰平			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。									
学習目標 （到達目標）		デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		適宜、プリント配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1年次の復習					講義と演習					
2	パス定規、ベクターレイヤー					講義と演習					
3	質感表現①					講義と演習					
4	質感表現②					講義と演習					
5	質感表現③					講義と演習					
6	コピーペーストの活用					講義と演習					
7	前景中景遠景の表現					講義と演習					
8	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					作品制作					
9	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					作品制作					
10	コンペティション用作品制作（ペンタブdeアート）					作品制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。専門学校講師6年									

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

科目名		選択コミックエッセイA					
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数			時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。					
学習目標（到達目標）		紙形式のマンガの描き方の習得					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		デジタル漫画のテクニック/comico編集部 著/NHN comico 各マンガ書籍					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、自己紹介シートの作成			講義・実習			
2	起承転結解説・4コママンガ作成			講義・実習			
3	原稿用紙の使い方・マンガのコマ割り解説・2Pマンガネーム			講義・実習			
4	コマ割り・2Pマンガネーム修正			講義・実習			
5	印刷とモノクロ表現・2ページマンガ制作			講義・実習			
6	印刷と製本			実習			
7	電子マンガ・comico・カラーマンガについて			講義・実習			
8	紙のマンガからcomicoスタイルへの変換			講義・実習			
9	comicoマンガ制作			実習			
10	comicoマンガ制作			実習			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（70%）、授業時の発言（15%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年					

科目名		選択アナログ画材技法A				
担当教員		山田 ナツミ		実務授業の有無		○
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)		絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		美術書・図鑑各種、パネル等				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、意識調査（画材と素材について考察を深める。）			講義		
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間			講義、実習		
3	基底材・画材・キャンバスサイズ			講義、実習		
4	ルセットの制作・マチエールの重要性			講義、実習		
5	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ①			講義、実習		
6	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ②			講義、実習		
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ			講義、実習		
8	アイコンとコミックのコラボ、装飾的效果①			講義、実習		
9	装飾的效果②			講義、実習		
10	プレゼンテーション			講義、実習		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（55％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（15％）※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師19年。				

科目名		選択デッサンB									
担当教員		近藤 充			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだことから、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	ソファークの写真模写①					講義、実習、添削					
2	ソファークの写真模写②					実習、添削					
3	色彩デッサン①					講義、実習、添削					
4	色彩デッサン②					実習、添削					
5	人物学習①					講義、実習、添削					
6	人物学習②					実習、添削					
7	人物モデル①男性					講義、実習、添削					
8	人物モデル②女性					実習、添削					
9	人物モデル③女性					実習、添削					
10	プレゼンテーション					講義、プレゼンテーション					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（55％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（15％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。							社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。									

科目名		選択プレゼンテーションB					
担当教員		堀 葉月		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動することを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。					
学習目標（到達目標）		制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		美術書・図録					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	展覧会レポート			研究・レポート			
2	プレゼンテーション			実習			
3	プレゼンテーション			実習			
4	プレゼンテーション			実習			
5	展覧会レポート			研究・レポート			
6	コンペ制作			実習			
7	展覧会見学			研究・レポート			
8	レポート			研究・レポート			
9	コンペ制作			実習			
10	コンペ制作			実習			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（55％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（15％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		絵画・絵本・挿絵・コマーシャルイラスト等を手掛ける。ボローニャ絵本原画展アリタリア賞受賞					

科目名		選択映像論B					
担当教員		新井田 耕一		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。					
学習目標 (到達目標)		1,映像作品から、作品に活かせる構成やストーリーのパターンなどを習得する。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		筆記用具、その他配布資料					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
2	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
3	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
4	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
5	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
6	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
7	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
8	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
9	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
10	映画、ドラマ、アニメ鑑賞			映画鑑賞、講義説明、その時代に合わせた制作技術、構成などマンガから違う視点で学ぶ。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる					

科目名		選択挿絵B									
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 個別添削を行いながら作品を制作する。									
学習目標 (到達目標)		1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		各イラスト挿絵付き小説文庫本									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	挿絵課題計画					講義、実習					
2	挿絵制作②					実習					
3	挿絵制作②					実習					
4	挿絵制作②					実習					
5	挿絵制作③					実習					
6	挿絵制作③					実習					
7	挿絵制作③					実習					
8	挿絵制作④					実習					
9	挿絵制作④					実習					
10	挿絵制作④					実習 挿絵制作したものは文庫サイズに縮小して本の形にする。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（60％）、授業時の発言（20％）、授業姿勢（20％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。							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年以上。漫画家・イラストレーター									

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

科目名		選択グラフィックデザインB									
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。									
学習目標 (到達目標)		デザインをするために必要な考え方を身に付け、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年以上									

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		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。									
学習目標（到達目標）		美術史の理解。自作への応用。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		美術書・図鑑									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	日本の美術①原始の造形、縄文・弥生・古墳					講義・ディスカッション					
2	美術展見学					研究					
3	日本美術②天平・飛鳥・奈良					講義・ディスカッション					
4	日本美術③平安前期					講義・ディスカッション					
5	日本美術④平安後期					講義・ディスカッション					
6	日本美術⑤鎌倉・武士のリアリティー					講義・ディスカッション					
7	日本美術⑥室町・禅、水墨画、日本刀					講義・ディスカッション					
8	日本美術⑦安土・桃山					講義・ディスカッション					
9	日本美術⑧狩野派と長谷川派					講義・ディスカッション					
10	フィールドワーク旧斎藤家別邸					研究					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（55％）、授業時の発言（30％）、授業姿勢（15％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。							社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。									

科目名	選択映像技術B										
担当教員		相澤 健人				実務授業の有無		○			
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		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		【目的】 映像制作の基礎知識と技術の習得 オリジナルのMVの制作 【進め方】 講義と実習を行う									
学習目標 (到達目標)		動画制作の基本について学び、実際にオリジナル動画を制作する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		独自教材を主に使用。									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	1Aの振り返り・講義な目的の説明					講義					
2	絵コンテの制作					実技					
3	絵コンテの制作					実技					
4	絵コンテの制作（チェック）					実技					
5	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
6	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
7	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
8	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
9	動画制作					クリスタ・iMovie・iPad					
10	発表										
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

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

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

科目名		選択コミックエッセイB					
担当教員		渡辺 仁介		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。					
学習目標（到達目標）		縦読みのカラーマンガの描き方の習得					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		デジタル漫画のテクニック/comico編集部 著/NHN comico 各マンガ書籍					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	ネタ出し、制作スタイル決定			講義・実習			
2	マンガ制作(ネーム)			実習・ディスカッション			
3	マンガ制作(ネーム)			実習・ディスカッション			
4	マンガ制作(ネーム修正)			実習・ディスカッション			
5	マンガ制作(下書き)			実習・ディスカッション			
6	マンガ制作(下書き)			実習・ディスカッション			
7	マンガ制作(ペン入れ)			実習・ディスカッション			
8	マンガ制作(ペン入れ)			実習・ディスカッション			
9	マンガ制作(仕上げ)			実習・ディスカッション			
10	作品投稿・発表			プレゼンテーション			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（70％）、授業時の発言（15％）、授業姿勢（15％） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		マンガアシスタント・イラスト仕事経験4年 専門学校教員歴4年					

科目名		選択アナログ画材技法B					
担当教員		山田 ナツミ		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。					
学習目標 （到達目標）		絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		美術書・図鑑各種、パネル等					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	画廊見学			講義、実習			
2	パステル・波状模様・抽象的画像			講義、実習			
3	個人対談・アナログ描写・プレ卒について			ディスカッション			
4	プレ卒業制作			講義、実習			
5	エスキース作成			実習			
6	エスキースから制作へ			実習			
7	プレ卒業制作			実習			
8	プレ卒業制作			実習			
9	プレ卒業制作			実習			
10	プレゼンテーション			プレゼンテーション・ディスカッション			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（55%）、授業時の発言（30%）、授業姿勢（15%） ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。				社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師19年。					

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

科目名		業界研究III					
担当教員		各コース担任		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	通期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.イラスト・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)		2.イラスト・マンガ編集部を知り、自信の作品を売り込む事が出来る。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		配布資料等					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	イラスト・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、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
3	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
4	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
5	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
6	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
7	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
8	各出版社、編集部特別添削会			各自、出版社からイラスト・マンガ作品の添削			
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			
・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							

科目名		オリジナル作品制作Ⅲ									
担当教員		各コース担任			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科		対象学年		3		開講時期		通期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		60時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,各個人のコンペ挑戦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											

科目名		卒業制作						
担当教員		各コース担任		実務授業の有無		○		
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		4		時間数	120時間
授業概要、目的、授業の進め方		3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・マンガ作品を制作する。 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サイズ以上相当の作品を完成、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								

科目名		異文化研究					
担当教員		各コース担当		実務授業の有無		○	
対象学科		マンガ・イラスト・キャラクター科	対象学年	3		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	6		時間数	90時間
授業概要、目的、授業の進め方		海外での研修・交流・視察を通して、異なる文化や価値観に触れ、国際的な視野とコミュニケーション能力を育成することを目的とする。 現地での学校訪問、企業見学、美術館・歴史施設の視察、文化体験、現地学生との交流などを通じて、日本との違いや共通点を理解し、多様性への理解を深める。 また、事前学習・事後学習を行い、単なる旅行ではなく「学び」として振り返りを行うことで、今後の創作活動・進路・社会活動へ活かす力を養う。					
学習目標 (到達目標)		海外文化・歴史・価値観への理解を深める。国際的な視野と柔軟な思考力を養うコミュニケーション能力と主体性を高める現地体験を通して創作・表現活動の視野を広げる。集団行動や社会的マナーを学び、自立した行動力を身につける					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成し配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
2	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
3	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
4	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
5	事前学習			研修先の文化・社会・歴史について基本的な理解。 日本文化との違いや共通点を理解できる			
6	現地研修			企業・施設訪問、現地文化体験、写真・取材記録、現地関係者との交流			
7	現地研修			企業・施設訪問、現地文化体験、写真・取材記録、現地関係者との交流			
8	現地研修			企業・施設訪問、現地文化体験、写真・取材記録、現地関係者との交流			
9	現地研修			企業・施設訪問、現地文化体験、写真・取材記録、現地関係者との交流			
10	事後学習			研修内容の整理と振り返り レポート・プレゼンテーション制作			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない				世界情勢の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴							