型 科目名			業界研究∙制	引作A	一グ・マンガ寺		
担当教	【員	松﨑 佳子	実	務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期	
必修·i	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍すけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向や、進路活動、校外の画廊・美術館・イベント会場など開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるのイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、				に、業界動向に合 学・情報収集など :業からの依頼仕	るわせた作品制作 も、この授業内で展 事に取り組み、実際	
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・ 外部企業からの依頼仕事に実際に取組み、イラ につける。							
	ト・教材・参考 ・その他資料						
回数		授業項目、内容			方法・準備学		
1	学校周辺の各族	施設見学•写真資料収集。				(の場所確認を兼ねて施 に施設等の写真撮影も	
2	観劇•施設見学	0		影し、資料収集。		野を広げる。写真撮	
3	業界動向チェック。	自身が目指す目標のチェック。自己	!紹介シート作成。			いく、果芥期叩を調 -トに内容をまとめて	
4	自身が目指す目	目標をすでに達成している、「	コールモデル研	日煙を達成してい		デル)について調べ、	
5	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が検討する。				
6	似顔絵業界の動	動向と、実践			句について調べる	。実際に似顔絵を描	
7	表現方法の色々	々。紙、デジタル、様々な媒体	\$.	媒体によって変わ 方向性はどのよう		いて。自身の目指す うかも検討する。	
8	外部からの依頼案件の作品制作			外部から依頼のま 制作。	らったイラスト仕事	に取り組む。イラスト	
9	外部からの依頼	夏案件の作品制作		外部から依頼のな 制作。	らったイラスト仕事	に取り組む。イラスト	
10	外部からの依頼	頁案件の作品制作		外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組む。イラスト 制作。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
		西方法·成績評価基準			履修上の注意	意 :	
・評価点	・試験・課題評価(60%).授業姿勢(40%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合がありまず。 ・出席率80%に満たない者は評価しない 関業課題は複数週かけて作成する事があります。						

之 <mark>科目名</mark>			業界研究•		<u> </u>	ドウ学校 ンフハス	
担当教	(員	松﨑 佳子	実	務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期	
必修∙i	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 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、外音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、経験値を高る事を目的とする。					合わせた作品制作 行できるよう、外部企		
学習目(到達			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 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 につける。				
	ト・教材・参考 ・その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•準備学[']</mark>	習∙備考	
1	各課題の、業界	は向け制作のすすめ		各課題の、業界向	可け制作について 	レクチャー。	
2	SNS Web上のへ			SNS Web上のイラ める。	スト動向について	て調ベレポートにまと	
3	進路研修 自分	うの目指す進路の振り返り		進路研修 自分の目指すされから何が必要か、また進		り返りをし、足りていないことやこ 考する。	
4	東京研修準備(D .		東京研修のための、見学 版社の場所確認や美術館		5向性に合わせて、持ち込み先出 選定をする。	
5	東京研修準備の	2		東京研修のための、見学計画立て。			
6	6 自分が描く、業界での自己の在り方		とめる。		方を考えレポートにま		
7	7 業界アプローチ			果的か、また実際	ミにそれをやるため		
8	企業動向のリナ	ナーチとレポート		ど)動向のリサー	チとレポート。	やゲーム制作会社な	
9	現在、動きのあ	る業界、画風とは		現在、活発化している業界・企業、支持されている画風 はどんなものがあるか調べまとめる。			
10	業界動向を把掘	屋するために、必要な習慣と	t	業界動向を把握するために、必要な習慣についてレク チャー。			
11							
12							
13							
14							
15							
16 17							
17							
19							
20							
	<u> </u>	西方法·成績評価基準 			履修上の注	<mark>意</mark>	
•評価点 •出席率	評価方法・成績評価基準 履修上の注意 記録・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						

(2

之 <mark>科目名</mark>			背景パ-		—/ \/\\\	門子校 シラハス					
······ 担当教	員	石川 兼司		実務授業の有無		0					
対象学		コミックイラスト科	対象学年		開講時期	前期					
必修·這	選択	必修	単位数		時間数	10時間					
	授業概要、目的、 授業の進め方 イラストを描いていく上での背景の描き方の ~3点)の描き方についてを学び、人物だけで る。			基礎を学ぶ授業。遠近では足りない世界観の	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	透視図法(主に1点 になることを目的とす					
学習目 (到達日		背景を描くための知識・表現力	・技術力を身	に着ける。							
	ト・教材・参考 ·その他資料										
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法·準備学</mark>	習∙備考					
1	授業オリエンテージ	ション、アイレベルと消失点を意識さ	させる解説と実	践							
2	奥行の表現の低	±方									
3	短縮遠近法、一	-点透視の方法と実践									
4	一点透視の方法	法と実践②、均等分割の方法									
5	一点透視の方法	去と実践③									
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方										
7	2点透視での部	屋の中の描き方と実践①									
8	2点透視での部	屋の中の描き方と実践②									
9	1点透視、2点透	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・									
10	1点透視のテス	ト/廊下を描く									
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
	評价	西方法・成績評価基準			履修上の注意	意					
•評価点 •出席率	A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		す。	かけて作成する事だ	試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合がありま					

指数	2				口平人	ーグ・マンガラ	门子校 ンプハス
対象学科 コミックイラスト科 対象学年 1年 開講時期 後期 10時間 後期 後継	科目名			背景パ-	-スIB		
 必修・選択 必修 単位数 時間数 10時間 授業概要、目的、	担当教	員	石川 兼司		実務授業の有無		0
授業概要、目的、			コミックイラスト科		1年		
	必修·這	選択	必修	単位数		時間数	10時間
日東京和水(2005年度) 日東京和水(2005年度を発力) でありと分にありる。 1 学期の様り返り、アイレベルを意識する。人物にかかわるバースについて 2 坂道(くだり)の描き方 3 坂道(の)ぼり)の描き方 4 階段の描き方 5 3 京透視実践() 7 3 京透視実践() 7 3 京透視実践() 7 3 京透視実践() 8 3 京透視実践() 8 3 京透視実践() 8 3 京透視実践() 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1	授業概 授業の	要、目的、 進め方	~3点)の描き方についてを学び	景の描き方の び、人物だけで	基礎を学ぶ授業。遠込 では足りない世界観の	f感の出し方から、 表現ができるよう	透視図法(主に1点になることを目的とす
回数 授業項目、内容 学習方法・準備学習・備考 1 学期の振り返り、アイレベルを意識する。人物にかかわるバースについて 2 坂道(くだり)の描き方 3 坂道(のぼり)の描き方 6 の旅役の導入と解説 6 3点透視実践① 7 3点透視実践② 8 3点透視実践② 8 3点透視実践② 9 背景バース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)② 10 背景バース最終課題制作(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)② 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意			背景を描くための知識・表現力	・技術力を身	こ着ける。		
1							
2 坂道(ぐだり)の描き方 3 坂道(ぐだり)の描き方 4 階段の描き方 5 3点透視の導入と解説 6 3点透視実践② 7 3点透視実践② 8 3点透視実践② 10 背景バース最終課題制作(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)③ 10 背景バース最終課題制作(2点又は3点透視を使ったイラストの作成)④ 11 12 12 13 14 15 16 16 17 18 19 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 「解析の表示である。 「解析の表示である。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示である。」 「解析の表示である。」 「解析の表示である。」 「解析の表示である。」 「解析の表示である。」 「解析の表示である。」 「解析の表示である。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示できる。」 「解析の表示でき	回数		授業項目、内容		学習	¦方法·準備学	習∙備考
坂道(のぼり)の描き方	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	τ		
### 18	2	坂道(くだり)の	描き方				
5 3点透視の導入と解説 6 3点透視実践① 7 3点透視実践② 8 3点透視実践② 9 背景パース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)① 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 11 12 13 14 15 16 16 17 18 19 20 アードアー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3	坂道(のぼり) <i>の</i>)描き方				
6 3点透視実践① 7 3点透視実践② 8 3点透視実践② 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)① 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 11 12 12 13 14 15 16 17 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	4	階段の描き方					
7 3点透視実践② 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)① 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 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 *試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)・評価点A(80点以上)、及(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。	5	3点透視の導入	と解説				
8 3点透視実践3、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 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 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 「関修上の注意 「製売の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 「現場のより、別でのより、以の表しまり、以の表しまり、以の表しまり、以の表しまり、以の表しまり、以の表しまり、以の表しまり、以の表しまり、以の表しまり、以の表しまり、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は	6	3点透視実践①	1				
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 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 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準	7	3点透視実践②	1				
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 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 *素の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) *す。	8	3点透視実践③、最終認	果題制作の計画立て(2点又は3点透視を使	ったイラストの作品	Ž)		
11	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)	D		
12	10	背景パース最終課	題制作(2点又は3点透視を使った。	(ラストの作成)	2		
13 14 15 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 変修上の注意 *試験・課題評価(75%).授業姿勢(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。	11						
14	12						
15	13						
16	14						
17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 *試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) * 課題の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。	15						
18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) * 課界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。	16						
19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(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。	17						
20	18						
評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) * 課題の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。	19						
・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)	20						
・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) す。		評値	□方法・成績評価基準			履修上の注意	意
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	•評価点 •出席率	A(80点以上)、B(80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		す。 授業課題は複数週	かけて作成する事だ	があります。

之 <mark>科目名</mark>			コミックアー	⊦IA		
担当教	【員	松﨑 佳子	実	務授業の有無		0
対象学	·科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修∙i	選択	必修	単位数		時間数	30時間
	グ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 受業概要、目的、 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を 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。			誌への投稿用作品	品の制作と投稿をで		
	ト·教材·参考 ·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	<mark>ˈ方法•</mark> 準備学	習∙備考
1	授業概要説明。 ³ についての講義・	Eノクロイラスト制作のため白と つけペン練習。	黒の画面構成比	実際のモノクロイ・	ラスト作品を確認	ーーーー しながらの講義。
2	モノクロイラスト制	川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	
3	投稿用モノクロイ 作。	ラスト制作のため、全員ラフチェ	ニック。下描き制	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 作業。	ラストの制作進捗チェック。ペン	入れ、トーン張り	各自の制作進捗を 制作を進める。	を確認。随時添削	儿修正指示を入れ、
5	仕上げ。投稿準値 次作への流れ、E	ਜ਼。提出。 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 ジタル作品はそのまま投稿 を考える。	投稿するための準備を進 も済ませる。次回投稿作。	め、投稿できる形にして提出。デ 品についての方向性・内容構成
6	投稿用イラストラ	フチェック。下描き制作。		事前にイラストラブ のラフチェック。	フを準備してきても	もらう。投稿用イラスト
7	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 制作を進める。	を確認。随時添削	し修正指示を入れ、
8	8 画面構成、構図の基本。制作イラスト進捗確認			随時添削し修正排	旨示を入れ、制作	
9	第2回締切り。実際の公的締切りではないので投稿準備をここまでに。					ímを延め、技術できる)まま投稿も済ませ
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	西方法·成績評価基準			履修上の注意	意
·評価点 ·出席率	80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(5		す。 授業課題は複数週	かけて作成する事だ	

之 <mark>科目名</mark>			コミックア・		_/ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	学門学校 ンプハス	
担当教	z員	松﨑 佳子	9	実務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期	
必修·i	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	授業概要、目的、 授業の進め方 イラスト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 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 (到達目標) さるようにする。 授業以外でも自分だけで投稿できるようになる。			品の制作と投稿をで				
	ト・教材・参考 ・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			方法・準備学	習・備考	
1		確認。デジタルイラスト制作開始 とな限り両立する。	台。統一コンペと 	コンペについての	説明と、各自で選	選定したコンペの確	
2	これまでのコンペ	受賞作品研究。				質関回や作品構成なとを か検討し、イラストラフ	
3	デジタルテクニッ ク。	ク、デジタル必須知識習得。イラ	うストラフチェッ	デジタルソフトでの チェック。		等講義。イラストラフ	
4	イラスト基礎知識	: 再確認。制作イラスト進捗チュ	ニック。	基礎知識振り返り 修正指示を入れ、		捗を確認。随時添削し	
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。		修正指示を入れ、	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 形にして提出、投		備を進め、投稿できる	
7	7 大きなイラスト制作について。修了制作。				ついての概要説明。		
8	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。			種投稿用イラスト	制作、添削。	対の実例等講義。各	
9	印刷について。各	・種イラスト制作、添削。		種投稿用イラスト	制作、添削。	りについて等講義。各	
10	イラスト投稿誌へ	の投稿カラー作品、冬休み制作	F計画立案 。	イラスト投稿誌へ 立案。	の投稿カラー作品	品、冬休み制作計画	
11							
12							
13							
14							
15							
16							
18							
19							
20							
	<u> </u> 評値				履修上の注	<u>意</u>	
·評価点 ·出席率	評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						

科目名	目名 ドローイング I A							
担当教	員	近藤 充	実	務授業の有無		0		
対象学	4科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期		
必修·i	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
	授業概要、目的、 授業の進め方 デッサンカを高め、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、「見えるているもでと、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。							
学習目標 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」を両立しながら描い (到達目標) カを目指す。				立しながら描ける画				
	ト・教材・参考 ・その他資料	担当教員が資料を作成して配	布					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•</mark> 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	ノド	講義·実習				
3	イーゼルの使いる	方 立方体		講義·実習				
4	立方体の続き ト	一ン付け		講義·実習				
5	紙コップについて	円柱形を学ぶ		講義・実習				
6	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	ーフ 円柱と四角		講義•実習				
8	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-	一フ 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	西方法・成績評価基準 のある			履修上の注意	意		
・評価点 ・出席率	80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(5		合があります。		課題内容を変更する場		

科目名			ドローイング	ĭΙΒ		
担当教	ī <mark>員</mark>	近藤 充	実	務授業の有無		0
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・	選択	必修	単位数		時間数	30時間
	授業概要、目的、 授業の進め方 デッサンカを高め、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、見えない箇間まで意識が至る様、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 (到達		パースと遠近感を同時に考えた 力を目指す。	ながら描くことで、	「見えるているもの	」と、「理論」を両こ	立しながら描ける画
	ト・教材・参考 ・その他資料	担当教員が資料を作成して配	布			
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•</mark> 準備学 <mark></mark>	習∙備考
1	夏休み明けデッサ	サン合宿の振り返り		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	6 木炭デッサン 完成			講義·実習		
7	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						
	評値	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	高
・評価点 ・出席率	80%に満たない者	(70点以上)、C(60点以上)、D(59		合があります。		課題内容を変更する場 ★学・生学・新護師

之 <mark>科目名</mark>			色彩		_/ \/\	一子校 ンプハス	
担当教	員	岩橋 すみえ		実務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期	
必修·j	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	色についての基礎的な知識を与 イラストを描く際や、デザインに るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育 て、目的達成となる。	携わる時に、				
学習目 (到達日		効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得					
	ト・教材・参考 ・その他資料	Color Master BASIC、ポスター:	カラー、三原位	色カラー			
回数		授業項目、内容		学習	<mark>了方法・準備学</mark>	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	D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							
	評价	ffi方法·成績評価基準 □			履修上の注意	意	
·評価点	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						

之 <mark>科目名</mark>			色彩		—/ \/\.	一子校 ンプハス
担当教	員	岩橋 すみえ		実務授業の有無		0
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修·遠	選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方 色についての基礎的な知識を イラストを描く際や、デザイン るようになる。 NPO法人全国美術デザイン素 て、目的達成となる。			携わる時に、			
学習目 (到達目		効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得				
	ト・教材・参考 ・その他資料	Color Master BASIC、ポスター:	カラー、三原1 	<u> </u>		
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark>	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	色彩調和ドミオ	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。	 ミ技終了課題を絵	具着彩。
10	終了課題②			実技終了課題を終	会具着彩。 ·	
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
	評価	西方法・成績評価基準			履修上の注意	意
•評価点 •出席率	果題評価(85%)、技A(80点以上)、B(80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		業界の動向により、す。 授業課題は複数週 リアデザイン10年	かけて作成する事だ	

之 <mark>科目名</mark>			表現基礎	IA			
担当教	員	廣野 美樹	<mark>実</mark>	務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期	
必修・遠	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	人体を人間らしく描くことができ クロッキー・模写を中心に行う。		、比率を把握する。			
学習目 (到達目		人体を正しい比率で描くことが	できる。				
	ト・教材・参考 ・その他資料	やさしい人物画、クロッキー帳、	、鉛筆、CAPCOM	ーー デザインワークス			
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•準備学</mark>	習∙備考	
1	授業オリエンテー	-ション、目分量、現在描ける人(体図チェック	講義·実習			
	自分の体を使って 模写	て人体のバランス・割合・可動域	での確認。骨格図	講義·実習			
3	自分の体を使って	て人体の筋肉のパーツの確認。	筋肉図模写。	講義·実習			
4	人体略図を動かる	 す。 		講義•実習			
5	 人体クロッキー(碁	基本の立ちポーズ)		講義•実習			
6	人体クロッキー(基本の立ちポーズ)			講義•実習			
7	人物クロッキー(5	立ちポーズアレンジ)		講義•実習			
8	写真から素体への	の描き起こし		講義•実習			
9	写真から素体への	の描き起こし		講義•実習			
10	写真から素体への	 の描き起こし		講義·実習			
11	_			<u> </u>			
12							
13							
14	_						
15							
16	_						
17							
18							
19							
20							
	評估	西方法・成績評価基準 のである。			履修上の注意	意 意	
※試験・ ・評価点	試験・課題評価(60%)、授業時の発言(10%)、授業姿勢(30%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						

(2

之 <mark>科目名</mark>			表現基礎	IΒ		1110	
担当教		廣野 美樹		務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期	
必修・遺	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
授業概 授業の	要、目的、 進め方	人体を人間らしく描くことができ クロッキー・模写を中心に行う。		、比率を把握する。			
学習目 (到達目		人体を正しい比率で描くことが	できる。				
	ト・教材・参考・その他資料	やさしい人物画、クロッキー帳、	,鉛筆、CAPCON	デザインワークス			
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•準備学</mark> 習	g•備考 <mark>□</mark>	
1	夏休み100体クロ	ッキー確認、意見出し		講義·実習			
2	男性・女性モデル	ーーー ・体型トレース		講義·実習			
3	男性・女性モデル			講義·実習			
4	凹凸の理解			講義·実習			
5	顔を描く、角度に	よる形の変化を理解する		講義·実習			
6	手の表情理解・描き方			講義•実習			
7	足・接地面の理解	♀・描き方		講義•実習			
8	全身クロッキー			講義·実習			
9	全身クロッキー			講義·実習			
10	テスト			総合的なテストを	行い、各項目評価	iする。	
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19				<u> </u>			
20							
	評価	西方法·成績評価基準			履修上の注意	违	
※試験・・評価点	は験・課題評価(60%)、授業時の発言(10%)、授業姿勢(30%) (試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						

科目名	<mark>目名</mark> グラフィックデザイン I A						
担当教	員	松﨑 佳子	実	務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期	
必修·遠	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 グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllus デザインする際の考え方や、デザインの原則に コンテストへの応募作品制作も実施。				身に着ける。		
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 ナルキャラクターやオリジナルデザイン名刺を制				操作を練習し、オリジ			
	ト・教材・参考 ·その他資料	IllustratorQuickMasterCC、ノン	゚゚゚゙゙デザイナーズ・デ	゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙			
回数		授業項目、内容			方法・準備学	習∙備考	
1	オリエンテーション 作確認、ソフト確認	ン・グラフィックデザインの概要詞 認	購義、Mac基本操	グラフィックデザインとは何 後は実際に使用するコンピ	か、どんな所でデザインが ューターとソフトを操作して	使われるのか等の講義。講義 こみる。	
2	Illustrator基本操	作のための練習		ソフト技術の習得 作用の課題実施。		フトを使って基本操	
-3		作のための練習、教科書 lasterCC内の課題実施。		ソフト技術の習得 作用の課題実施。		フトを使って基本操	
4		について説明。ソフトによる簡単 ルデザインコンペのラフ案出し。		作。		アを使つし作品制	
5				タオルデザインコンテストに向けてのデザイン室出! 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。					制作するためにどこ デザイン案を考える。	
7				統一感のあるキャ	プラクターを意識し	て制作する。	
8	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。					考え記入。何のための名刺なの に伝えるための名刺なのかを考	
9	オリジナル名刺作	F成 。		デザインの原則等	F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	F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							
	評价	盂方法・成績評価基準			履修上の注意	· •	
•評価点 •出席率	80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59		す。 授業課題は複数週/	かけて作成する事か		

科目名		Ó	ブラフィックデナ	ゲイン Ι Β			
担当教	.員	松﨑 佳子	実	実務授業の有無			
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期	
必修・追	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	授業概要、目的、 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。						
(到達	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					⁻ る。	
	その他資料	IllustratorQuickMasterCC、ノン	デザイナーズ・ラ	デザインブック			
回数		授業項目、内容			方法·準備学習		
1	ソフトIllustratorを 3つ以上パーツを	使用してアバターデザイン制作 作る。	0	1学期中のソフトのターアバターの制		返りながら、キャラク	
2	アバターを全員で	見る。広告トレース課題の実施	į.	クラス内でどんなアバターを 告トレースでは文字のレイ! と同じように制作する練習!	アウトバランス・文字のサイ	影し確認し、視野を広げる。広 ズ・書体を確認しながら、見本	
3	広告トレース課題	[の実施。		文字のレイアウト ながら、見本と同じ		ナイズ・書体を確認し 東習課題。	
4	個展想定チラシ作	作成 。		画像(イラスト)・内容説明・ ラシ掲載に必要な情報は何		間・連絡先・場所・地図など、チ を出し、制作する。	
5	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	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ト解説。ポスターコンテスト		やタイポグラフィについてポイン デザイン案出し。	
7	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 作。	ウ実施。チェック完	了者からポスター制	
8	8 ポスターコンテスト用のポスター作成。			目立つ文字の作り作。	J方についてポイン 	小講義。ポスター制	
9	ポスターコンテス	ト用のポスター作成。		ポスタ一制作。			
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							
	評值	ਜ਼ <mark>方法・成績評価基準</mark>			履修上の注意		
·評価点 ·出席率	・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない ま務経験教員の経歴 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9年。						

之 <mark>科目名</mark>			エッセ・	1 A		1 3 4 157	
担当教	員	浅平 朋子	j	ミ務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期	
必修・遺	選択	必修	単位数		時間数	10時間	
授業概 授業の		文章から、心理描写を読み解く いを繊細かつ大胆に表現する。			な細な変化を捉え	る事で、イラストに想	
学習目 (到達目		文字での表現と、イラストでのま るようになること。	表現の兼ね合し	、を見ながら、文章と	文字の密接な関(系をコントロールでき	
	ト・教材・参考 ・その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•</mark> 準備学	習∙備考	
1	エッセイとは 授	} 業導入		講義・課題制作。			
2	身近な所から書	いてみよう		講義·課題制作。			
3	書きやすい文章	む わかりやすい文章		講義・課題制作。			
4	絵日記を作成し	てみる		講義・課題制作。			
5	絵日記仕上げ			講義・課題制作。	講義・課題制作。		
6	10枚原稿に挑ん	してみる		講義・課題制作。			
7	7 マインドマップを作成してみよう①			講義・課題制作。			
8	マインドマップを	作成してみよう②		課題制作。			
9	マインドマップを	作成してみよう③		課題制作。			
10	マインドマップを	作成してみよう仕上げと 夏	休み明け課題	直課題制作。	課題制作。		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	西方法・成績評価基準			履修上の注意	意	
·評価点。 ·出席率	果題評価(75%),授: A(80点以上)、B(80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		業界の動向により、す。 技業課題は複数週が を表現しては変数過程を表現しています。	かけて作成する事だ	を更する場合がありま があります。	

之 <mark>科目名</mark>			エッセ		_/ \/\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	・17子校 ンプハス	
担当教				実務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年		開講時期	後期	
必修・遺	選択	必修	単位数		時間数	10時間	
		文章から、心理描写を読み解く いを繊細かつ大胆に表現する。			女細な変化を捉え	る事で、イラストに想	
学習目 (到達目		文字での表現と、イラストでのまるようになること。	文字での表現と、イラストでの表現の兼ね合いを見ながら、文章と文字の密接な関係をコントロールでき るようになること。				
	ト・教材・参考 ·その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	方法・準備学	習∙備考	
1	本の帯を作ろう	おすすめ本の分析		講義・課題制作。			
2	本の帯を作ろう	分析からデザインへ		講義·課題制作。			
3	本の帯を作ろう	デザインとカラー		課題制作。			
4	本の帯を作ろう	仕上げと提出		課題制作。			
5	10枚原稿プロッ	ト① 制作		講義·課題制作。			
6	10枚原稿プロッ	F 2		課題制作。			
7	10枚原稿プロッ	F3		課題制作。			
8	10枚原稿プロッ	F 4		課題制作。			
9	10枚原稿プロッ	F (5)		課題制作。			
10	10枚原稿プロッ	<u>F6</u>		課題制作。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評句	西方法・成績評価基準 のである。			履修上の注意	色	
•評価点	武験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						

之 科目名			ビジネスマ	マナーA			
担当教	員 	山上 超夢		実務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期	
必修・遺	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 プラストレーターとして、社会人として、 力を培い、卒業時に、社会人として、 識マナー検定3級、著作権検定BASI			して、矢面に立	てるよう学ぶ為の授	業。取り組む検定	ー、コミュニケーション としては、社会人常	
学習目 (到達目		社会人常識マナー検定3級 合履歴書を丁寧に書ける 一定の 企業とのやりとりで必要なポイン	つ面接技能があ	る 卒業後の計画を			
	ト·教材·参考 その他資料	社会でいきる実践ビジネスマナ ビジネス著作権検定BASIC初約 社会人常識マナー検定試験最	及公式テキスト	/株式会社ウイネッ	・著/株式会社ウ	イネット発行	
回数		授業項目、内容			<mark>'方法•準備学</mark>		
1	あいさつの重要性	生を再確認。検定スケジュール台	与知 。	講義を進める中で による穴埋め問題		・イングと配布プリント	
2	社会人として求め	られる資質とは		講義を進める中で による穴埋め問題		・イングと配布プリント	
3	電話応対の基本	技術		講義を進める中でによる穴埋め問題		イングと配布プリント	
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 による穴埋め問題		・イングと配布プリント	
5	声を出してみよう	。面接練習		講義を進める中で による穴埋め問題		・イングと配布プリント	
6	言葉の力。クッション言葉とは			講義を進める中で による穴埋め問題		イングと配布プリント	
7	7 人間関係づくりの基本			講義を進める中でによる穴埋め問題		・イングと配布プリント	
8	3 ビジネス著作権検定対策①			講義を進める中でによる穴埋め問題		イングと配布プリント	
9	ビジネス著作権核	美定対策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	ビジネス著作権核	食定対策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							
	評价	西方法·成績評価基準			履修上の注意	·····································	
成績評価とする。		業時の発言(10%)、授業姿勢(4 以上)・B(70点以上)・C(60点以上	上)•D(59点以下	一、何度も同じことを繰り	り返す旨を伝える。 記に、必ず必要とされ と認識しながら授業	し、習熟度を深める為、 受業時にメモを取ること しる技術の一つなので、 に臨む。	

<u>~</u>				ロヤノ	一八、マンカサ		
科目名			ビジネスマ	マナーB			
担当教		山上 超夢	<u> </u>	実務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期	
必修·j	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	授業概要、目的、 力を培い、卒業時に、社会人として活動していた 力を培い、卒業時に、社会人として、矢面に立 識マナー検定3級、著作権検定BASIC級、コミュ			てるよう学ぶ為の授	業。取り組む検定		
学習目標 (到達目標) 社会人常識マナー検定3級 合格・著作権検定ほ 履歴書を丁寧に書ける 一定の面接技能がある 企業とのやりとりで必要なポイントを抑えることが			る 卒業後の計画を				
	ト・教材・参考 ・その他資料	社会でいきる実践ビジネスマナ ビジネス著作権検定BASIC初約 社会人常識マナー検定試験最	及公式テキスト	/株式会社ウイネッ	著/株式会社ウ	イネット発行	
回数		授業項目、内容			<mark>'方法•</mark> 準備学		
1	社会人常識マナー	一検定対策①		講義を進める中で による穴埋め問題		レイングと配布プリント	
2	社会人常識マナー	一検定対策②		講義を進める中でによる穴埋め問題		レイングと配布プリント	
3	社会人常識マナー	一検定対策③		講義を進める中で による穴埋め問題		レイングと配布プリント	
4	お客様への応対	。ロールプレイング		講義を進める中でによる穴埋め問題	き、実践ロールプL 風など実施。	レイングと配布プリント	
5	連絡方法の基本			講義を進める中でによる穴埋め問題		レイングと配布プリント	
6	尊敬語と謙譲語			による穴埋め問題	題など実施。	レイングと配布プリント	
7	履歴書を作成			による穴埋め問題	題など実施。	レイングと配布プリント	
8	ネットにおけるマー	ナー常識		による穴埋め問題	題など実施。	レイングと配布プリント	
9	訪問におけるマナ	ーチェック		講義を進める中でによる穴埋め問題		レイングと配布プリント	
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							
		西方法·成績評価基準 			履修上の注	意 	
成績評価とする。	西基準は、A(80点	業時の発言(10%)、授業姿勢(4 以上)・B(70点以上)・C(60点以上	上)•D(59点以下	可度も同じことを繰 も重要。業界進出後 学ぶ内容の大切さる	り返す旨を伝える。 きに、必ず必要とされ	をし、習熟度を深める為、 授業時にメモを取ること れる技術の一つなので、 に臨む。	
宇淼怒	監数員の経歴		宏	雷販売業3年		-	

科目名			デジタル画材	才技法	•		
担当教	員	青池 祥子	実	務授業の有無 〇			
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期	
必修·j	選択	必修	単位数		時間数	20時間	
	発業概要、目的、 発業の進め方 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 Photoshopを使用してイラストに着彩できるように (到達目標) Photoshopを使用して写真の加工ができるように						
	ト・教材・参考 ·その他資料	PhotoshopQuickMasterCC					
回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学習	留∙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 と実践	について、解像度とサイズ変更	、トリミング解説	教科書を使用した	:講義と実習		
5	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	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	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	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	本の確認		実習、課題提出と評価			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評値	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	盖	
・評価点 ・出席率	80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		合があります。		課題内容を変更する場	
夫務経	験教員の経歴		印刷会社4	年、教務経験1	5年		

科目名	科目名 作品集制作							
担当教	員	青池 祥子	実	務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期		
必修·i	<u>選択</u>	必修	単位数		時間数	20時間		
	授業概要、目的、 授業の進め方 を目的とする。			れる作品集の制作	と、自分の作品の)プレゼンテーション		
学習目 (到達		作品集を制作する工程で自分	のセールスポイン	小を把握し、プレゼ	ンテーションに活	かす。		
テキス 図書	ト・教材・参考 ・その他資料	ノンデザイナーズデザインブック Illustratorクイックマスター/株 Photoshopクイックマスター/杉	式会社ウイネット	著/株式会社ウイ				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark> 習	ੂ≅∙備考		
1	授業オリエンテー	ション、作品集制作とは		講義と各自制作				
2	作品集制作にある	たりサムネイル作成		講義と各自制作				
3	サムネイル制作、	作品集に入れる情報の整理、	スキャン	講義と各自制作				
4	サムネイル制作、	作品集に入れる情報の整理、	データ制作	講義と各自制作				
5	5 サムネイル制作、作品集に入れる情報の整理、データ制作			講義と各自制作				
6	6 データ出力確認作業		講義と各自制作					
7	7 PDF化		講義と各自制作					
8	8 PDF化、印刷確認			講義と各自制作				
9	作品プレゼンテー	-ション①		各自プレゼンテー	ションとフィードバ	ック		
10	作品プレゼンテー	-ション②		各自プレゼンテーションとフィードバック				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評値	西方法・成績評価基準			履修上の注意	<u>š</u>		
※試験・ ・評価点 ・出席率	課題評価にはプレ	業時の発言(30%)、授業姿勢(7 レゼンテーション評価も含みます 70点以上)、C(60点以上)、D(5 は評価しない	-。 9点以下)	社会情勢・業界動向合があります。		課題内容を変更する場		

科目名	科目名 アナログ画材技法 I A							
担当教	員	山田 ナツミ	実	務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期		
必修∙i	<u>選択</u>	必修	単位数		時間数	30時間		
授業概要、目的、 授業の進め方 授業の進め方 でものものを分析し、使いこなする それぞれの成分や特性を活かし、イラス アナログ画材での知識が、デジタル画材 勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで			し、イラストの持つ タル画材(パソコ)個性や性質をさら ン)での作業に行か	に引き上げる事に			
学習目 (到達)		画材の知識を身に着け、使用ブ	方法を身に着ける	00				
	ト・教材・参考 ・その他資料							
回数		授業項目、内容		学習	方法·準備学習	習∙備考		
1	授業の目的 授	景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	音色 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	5 色鉛筆(トマトを描く)			講義·実習				
6	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	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	ュ(キャラクターに応用)		講義・実習				
10	アクリルガッシュ	ュ(仕上げ)		講義・実習				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
		西方法·成績評価基準			履修上の注意	5		
・評価点	・試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							

之 <mark>科目名</mark>		-	アナログ画材	 技法 I B		1 4 167 -	
担当教		山田 ナツミ	実	務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期	
必修·遠	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 「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、 それぞれの成分や特性を活かし、イラストの アナログ画材での知識が、デジタル画材 (パ 勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かる		し、イラストの持 [・] ジタル画材(パソコ	つ個性や性質をさら コン)での作業に行か	らに引き上げる事!			
学習目(到達		画材の知識を身に着け、使用ス	方法を身に着ける	5 .			
	ト・教材・参考・その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•準備学</mark> 習	g•備考	
1	夏休み明け似意	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			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+色鉛質	筆 		講義•実習	講義・実習		
6	パステル+水彩	彡絵の具		講義·実習	_		
7	メディウム(終れ	つり次第コラージュ)		講義•実習			
8	コラージュ(はか	(き大)		講義•実習			
9	カラーインクとカ	j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	西方法·成績評価基準			履修上の注意		
•評価点	・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) す。				講義・課題内容を変かけて作成する事が		

之 <mark>科目名</mark>			実践行動		<u> </u>	門子校 シブハス
担当教		松﨑 佳子		実務授業の有無		×
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・遺	選択	必修	単位数		時間数	12時間
	授業概要、目的、 授業の進め方 1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション					
学習目標 (到達目標) 1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP						
テキス 図書・	ト・教材・参考 ·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、個ノ	人作業、ディスカッ	ション
2	意欲的な心構え・	誤った思い込みと言い訳		ポイント解説、個ノ	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、個ノ	 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、個ノ	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、個ノ	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	西方法・成績評価基準			履修上の注意	<u> </u>
•評価点 •出席率	果題評価(75%).授 A(80点以上)、B(80%に満たない者 験数昌の経歴	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		業界の動向により、 す。 コグラム公認ファシ		更する場合がありま

A 科目名			実践行動学	part II			
担当教	<mark>【員</mark>	松﨑 佳子	<mark>実</mark>	務授業の有無 ×			
対象学	<u>:</u> 科	コミックイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修·)	選択	必修	単位数		時間数	6時間	
授業概要、目的、 授業の進め方 1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3個人作業、グループディスカッション							
学習目(到達		1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へ。 3.学生生活へのチベーションUF	気づきから認識をし、行動へと移す				
	ト・教材・参考 ・その他資料	実践行動学					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•準備学</mark>	習∙備考	
1	自分の可能性を げる	広げよう・プラス思考が自分の 能	も力・可能性を広 	ポイント解説、個ノ	人作業、ディスカッ	ν 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	 動が変わる	ポイント解説、個ノ	 人作業、ディスカッ		
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、個ノ	人作業、ディスカッ		
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	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、個ノ	人作業、ディスカッ	ッション	
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評估	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注	意	
·評価点 •出席率	果題評価(75%),授 A(80点以上)、B(80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		業界の動向により、 す。		変更する場合がありま	

(<u>2</u>) 科目名		-	コミュニケー		・アーメ・マンカ号	門学校 シラバス	
担当教	7 昌	松﨑 佳子		フョン検定 <mark>実務授業の有</mark> 無	E	X	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	_	·····································	へ 後期	
·····································		必修	単位数		時間数	32時間	
授業概授業の	提要、目的、 進め方	1.サーティファイ主催コミュニケ 2.検定対策の中で、社会人に必					
学習目(到達		1,コミュニケーション検定初級合 2,実践的なコミュニケーションス					
図書	ト・教材・参考・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?				
回数		授業項目、内容		学	<mark>習方法•準備学</mark>	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	į	
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	<u> </u>	
3	テキストによる検			テキスト読み合	わせ、ポイント解説	<u> </u>	
4	テキストによる検			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	į.	
6	問題集 模擬問題			模擬問題、実施	 西解答、対策		
7	問題集 模擬問題			模擬問題、実施	模擬問題、実施解答、対策		
8	問題集 模擬問題			模擬問題、実施	 西解答、対策		
9	問題集 模擬問題			模擬問題、実施	模擬問題、実施解答、対策		
10	問題集 模擬問題			模擬問題、実施	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	検定本番		
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評估	西方法·成績評価基準			履修上の注	意	
·評価点 ·出席率	・検定合否評価(90%).授業姿勢(10%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						
美務経	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9年。	

2	② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス						
科目名			ビジネス著作	権検定			
担当教		山上 超夢		務授業の有無		×	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期	
必修·j	選択 	必修	単位数		時間数	38時間	
授業概授業の	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 2.検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識						
学習目 (到達		1,ビジネス著作権検定BASIC合 2,著作権の基本的な考えを理解					
	ト・教材・参考 ・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・ネ	刃級公式テキスト				
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法·準備学習</mark>	'•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			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	<u> </u>		模擬問題、実施解答、対策			
7	問題集 模擬問題	<u>[</u>		模擬問題、実施角	翼答、対策		
8	問題集 模擬問題	5		模擬問題、実施角	Y答、対策		
9	問題集 模擬問題	5		模擬問題、実施角	¥答、対策		
10	問題集 模擬問題	5		模擬問題、実施解答、対策			
11	ビジネス著作権権	食定日		検定本番			
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評化	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意		
·評価点 ·出席率	880%に満たない者	(70点以上)、C(60点以上)、D(5 は評価しない		す。	講義・課題内容を変	更する場合がありま	
実務経	験教員の経歴		家電販売業3	年、専門学校講	師9年		

之 <mark>科目名</mark>			就職∙進			門子校 シブハス	
担当教	·員	石川 兼司		実務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	通期	
必修・遺	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(到達		1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解					
	ト・教材・参考 ·その他資料	配布資料					
回数		授業項目、内容			<mark>'方法•準備学</mark>		
1	就職活動についる	ての講義		就職支援企業から 義と自分の活動の		競活動」についての講	
2	適性検査の体験			適性検査で多く用	Iいられるクレペリ 	ン検査の実施	
3	スーツ研修			服飾企業から講館	雨を招き、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	É 发	
5	年金講座			年金事務所より職	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		求職者に対して家	 式職活動をする上	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	 統会		実績の出た先輩と	 とのディスカッショ:	~	
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評価	西方法・成績評価基準 のである。			履修上の注意	意	
•評価点 •出席率	課題評価(75%),授A(80点以上)、B(80%に満たない者■数월の経歴	70点以上)、C(60点以上)、D(58 は評価しない		業界の動向により、す。		更する場合がありま	

科目名	<mark>貫名</mark>						
担当教	員	松﨑 佳子	実	務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	後期	
必修·這	選択	必修	単位数		時間数	48時間	
授業概 授業の	要、目的、 進め方	業界の現状を実際に見て学び	、自身の作家とし	しての方向性を定め	ていく。		
学習目標 (到達目標)		1.業界の現場を知る(東京研修 2.編集部・ギャラリー訪問の手) 3.作品プレゼンテーションをす	順の理解				
	ト・教材・参考 ·その他資料	配布資料					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•準備学</mark>	習∙備考	
1	市内業界施設巡	IJ		ポイントとなる施言	ひを巡り、見学		
2	市内業界施設巡	IJ		ポイントとなる施言	ひを巡り、見学		
3	デッサン合宿・デ	ッサン・映画論		講義·実習			
4	デッサン合宿・似	顔絵		講義·実習			
5	東京研修(デザイ	(ンフェスタ見学)		見学			
6	6 東京研修(企業・ギャラリー訪問、美術館見学)			見学			
7	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他 る。業界の先輩か		ノを聞き、意見を述べ る。	
8	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他 る。業界の先輩か		ノを聞き、意見を述べ る。	
9	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他 る。業界の先輩か		ノを聞き、意見を述べ る。	
10	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。			
11	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。			
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評値	西方法・成績評価基準 の			履修上の注意	意	
·評価点 ·出席率	80%に満たない者			す 。		で更する場合がありま	
実務経	験教員の経歴	制作進行	_{「としてアニメ}	制作現場におい	て4年間関わる	5	

科目名	<mark>目名</mark> オリジナル課題制作						
担当教		松﨑 佳子		務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1	開講時期	1学期	
必修・追	選択	必修	単位数		時間数	50時間	
授業概 授業の	要、目的、 進め方	オリジナル作品の制作を行う スケジュール管理等、学生主体	ҟで行う				
学習目標 (到達目標) イラスト制作の進行を自身で管理して、卒業後イン 個人の責任感の向上をはかる。			(ラストレーターとし	て個人で活動でき	るようにするため、		
	ト・教材・参考 ·その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•準備学</mark> 習	₫•備考	
1	作品コンセプト決	め、ラフ制作		ラフ制作。			
2	ラフ制作、チェック	7		ラフ制作。都度チュ	こック。		
3	下書き制作			下書き制作。			
4	線画制作			線画制作。都度チ	エック。		
5	線画制作			線画制作。都度チェック。			
6	着彩			着彩。都度チェック	7。		
7	着彩			着彩。都度チェック	7。		
8	着彩			着彩。都度チェック	7。		
9	着彩・仕上げ			着彩。都度チェック。			
10	仕上げ・提出			提出完了。			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評估	西方法·成績評価基準			履修上の注意	,	
·評価点 ·出席率	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 3						

科目名	コンセンサス研修						
担当教	員	松﨑 佳子	実	務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年生	開講時期	前期	
必修・遺	選択	必修	単位数		時間数	12時間	
	要、目的、 進め方	1.学生生活における、校内ルー 2.タイムテーブルに沿って、各哲 3.コミュニケーション演習	-ルの説明と理解 受業内容の説明と	理解			
	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 図書・	ト・教材・参考 ·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	ン・各種手続き		オリエンテーション	v、提出物の確認		
2	オリエンテーション	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	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	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							
	評値	西方法·成績評価基準			履修上の注意	 意	
・評価点 ・出席率	80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		च 。		更する場合がありま	
天伤笩	獣羽貝切だ歴	グラフィックデザイナーとして	上来 い千干、	<u>, ッኅノ・イフ人ト</u>	'叩TF未伤 ~捞	ノる。狄猕莊駛5平。	

科目名			修了制金	作		
担当教	員	松﨑 佳子		務授業の有無	(0
対象学		コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・追	選択	必修	単位数		時間数	180時間
	要、目的、 進め方	1年次の集大成として、習得した 型作品を制作する。	た全ての知識・技	術をいかんなく発抖	軍し、自身の目指す	進路に紐づいた大
学習目(到達		B2サイズ相当の作品を作り上	げる。			
	ト・教材・参考・その他資料					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学習</mark>	<mark>]•備考 </mark>
1	作品計画・コンセ	プトシート作成				
2	コンセプトをもとに	ラフ案出し				
3	チェック・修正					
4	作品制作・ディス	カッション				
5	作品制作・ディス	カッション				
6	作品制作・ディス	カッション				
7	作品制作・ディス	カッション				
8	作品制作・ディス	カッション				
9	作品制作・ディス	カッション				
10	作品制作・ディス	カッション				
11	作品制作・ディス	カッション				
12	作品制作・ディス	カッション				
13	作品制作・ディス	カッション				
14	作品制作・ディス	カッション				
15	作品制作・ディス	カッション				
16	作品制作・ディス	カッション				
17	作品制作・ディス	カッション				
18	作品制作・ディス	カッション				
19	作品制作・ディス	カッション				
20	プレゼンテーシ	/ョン				
	評価	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	
·評価点 ·出席率	課題評価(75%).授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 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9年。					

科目名	<mark>目名</mark> マーケティングA						
担当教	員	松﨑 佳子	実	務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期	
必修·遠	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	授業概要、目的、 で業の進め方 フリーランスのイラストレーターとして活動し する能力②ニーズマッチした商品提案能力の						
学習目(到達目		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。					
	ト・教材・参考 ·その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法•</mark> 準備学習	₫•備考	
1	授業オリエンテ	ーション、マーケティングとは		講義。			
2	ニーズとウオン	ツ		講義∙課題制作。			
3	経営戦略、SWC)T分析、ポジショニング		講義∙課題制作。			
4	名刺デザインリ	ニューアル		講義·課題制作。			
5	名刺デザインリ	ニューアル		課題制作。			
6	印刷データ入稿	マン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン	ックによる特別	講義。			
7	市場調査法、リ	サーチ		講義·課題制作。	講義・課題制作。		
8	トレンドリサーチ	、市場調査、レポート制作		講義·課題制作。	講義・課題制作。		
9	トレンドリサーチ	、市場調査、レポート制作		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	西方法・成績評価基準 のである。			履修上の注意	E C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	
•評価点 •出席率	80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59		す。 授業課題は複数週	講義・課題内容を変かけて作成する事が	あります。	

科目名	<mark>目名</mark> マーケティングB					
担当教	員	松﨑 佳子	実	務授業の有無		0
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・遺	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 フリーランスのイラストレーターとして活動して する能力②ニーズマッチした商品提案能力③					
		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、交 的な活動を展開できるようになることを目的とする。				
	ト・教材・参考 ·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	ンポート制作		講義·課題制作。		
3	ケーススタディレ	ッポート制作、プレゼンテー シ	タン	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	モリサワフォント	セミナー(株式会社モリサワ	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	ſ	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						
	評价	ਜ਼方法・ 成績評価基準			履修上の注意	E
•評価点 •出席率	80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59		す。 授業課題は複数週/	かけて作成する事が	

科目名	科目名 コミックアートⅡ①A						
担当教	[員	廣野 美樹	実	務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期	
必修∙i	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 思本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3					に応募する作品を	
学習目(到達		コンペ・課題を自ら選定し、スク	「ジュール管理をし	しながら確実に作品	1制作できる。		
	ト・教材・参考 ・その他資料	iPad、ApplePencil					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学習</mark>	┇∙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	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	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	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	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	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	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	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	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	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							
	評値	西方法・成績評価基準 の			履修上の注意	<u> </u>	
※試験・ ・評価点 ・出席率	課題評価にはプレ A(80点以上)、B(80%に満たない者	受業時の発言(20%)、授業姿勢(ンゼンテーション評価も含みます 70点以上)、C(60点以上)、D(50 は評価しない 新潟大学美術科卒業。	·。 9点以下)	す。 授業課題は複数週/	講義・課題内容を変きかけて作画する事がは	あります。	

科目名	科目名 コミックアートⅡ①B						
担当教	[員	廣野 美樹	実	務授業の有無		0	
対象学	4科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期	
必修∙i	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 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。					に応募する作品を		
学習目(到達		コンペ・課題を自ら選定し、スク	「ジュール管理を	しながら確実に作品	品制作できる。		
	ト·教材·参考 ·その他資料	iPad、ApplePencil					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法▪</mark> 準備学習	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	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	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	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	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	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	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	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	プ課題、コンペ課題制作③		実習、添削	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							
	評値	西方法・成績評価基準 の			履修上の注意	<u> </u>	
※試験・ ・評価点 ・出席率	課題評価にはプレ A(80点以上)、B(80%に満たない者	受業時の発言(20%)、授業姿勢(ンゼンテーション評価も含みます 70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない 新潟大学美術科卒業。	-。 9点以下)	す。 授業課題は複数週	かけて作画する事か		

科目名	科目名 コミックアートⅡ②A						
担当教	[員	廣野 美樹	実	務授業の有無 〇			
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期	
必修∙i	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 フリーランスのイラストレーターとして活動してい 制作する。 基本、各課題〆切の区切りの最初に講義・その					に応募する作品を	
学習目(到達		コンペ・課題を自ら選定し、スク	「ジュール管理をし	しながら確実に作品	1制作できる。		
	ト・教材・参考 ・その他資料	iPad、ApplePencil					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学習</mark>	<mark>]•備考</mark>	
1	授業オリエンテー	-ション		講義			
2	コンペ選定・研究	•課題制作①		課題説明、実習、	添削		
3	コンペ課題制作の	D		実習、添削			
4	コンペ課題制作の	D		実習、添削			
5	コンペ選定・研究	・課題制作②		課題説明、実習、	添削		
6	コンペ課題制作②	2)		実習、添削			
7	コンペ課題制作の	2)		実習、添削			
8	選定・研究・課題	制作③		課題説明、実習、	添削		
9	コンペ課題制作の	3)		実習、添削			
10	コンペ課題制作の	3)		実習、添削			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評值	<mark>西方法・成績評価基準</mark>			履修上の注意	<u>,</u>	
※試験・ ・評価点 ・出席率	課題評価にはプレ A(80点以上)、B(80%に満たない者	受業時の発言(20%)、授業姿勢 レゼンテーション評価も含みます 70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない 新潟大学美術科卒業。	·。 9点以下)	す。 授業課題は複数週/	講義・課題内容を変	あります。	

科目名	科目名 コミックアート II ②B						
担当教	員	廣野 美樹	実	務授業の有無		0	
対象学	4科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期	
必修∙i	選択	必修	単位数		時間数	30時間	
	受業概要、目的、 受業の進め方 フリーランスのイラストレーターとして活動してい 制作する。 基本、各課題〆切の区切りの最初に講義・その						
	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	品制作できる。		
	ト・教材・参考 ・その他資料	iPad、ApplePencil					
回数		授業項目、内容		学習	¦方法•準備学 <mark>₹</mark>	習∙備考 ·	
1	コンペ選定・研究	・課題制作①		課題説明、実習、	添削		
2	コンペ課題制作	D		実習、添削			
3	コンペ課題制作の	D		実習、添削			
4	コンペ選定・研究	・課題制作②		課題説明、実習、	添削		
5	コンペ課題制作の	2)		実習、添削			
6	コンペ課題制作②	2)		実習、添削			
7	選定・研究・課題	制作③		課題説明、実習、	添削		
8	8 コンペ課題制作③			実習、添削			
9	コンペ課題制作の	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							
	評値	西方法・成績評価基準 の			履修上の注意	意	
※試験・ ・評価点 ・出席率	課題評価にはプレ		- _。 9点以下)	す。授業課題は複数週	かけて作画する事か		

科目名	<mark>名</mark>						
担当教	員	廣野 美樹	_ 実	務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期	
必修・遺	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 就職・フリーランスのイラジ る。 目的に合わせた対策を行			一タ一の目的別に	こ合わせた個別対	応を行い、卒業後(のライフプランを決め	
学習目 (到達目		1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解					
	ト・教材・参考 ・その他資料	NEW SUCCESS/株式会社ウ		て	行 ————————————————————————————————————		
回数		授業項目、内容		学習	7方法•準備学習	ੂੂ ਭ•備考 	
1	授業オリエンテー 	ーション・ライフプランを考える		講義			
2	就職書類作成			履歴書•自己PR	書 ポイント説明と	演習	
3	就職書類作成			履歴書·自己PR書	 事 評価		
4	ハローワーク訪問			ポイント説明と演	 習		
5	就職書類作成			履歴書·自己PR書 評価			
6	就職書類作成			履歴書·自己PR	事 評価		
7	個別相談•就職詞	式験対策		面接試験 ポイン	小説明と演習		
8	個別相談•就職詞	式験対策		進路指導 個別村	目談談		
9	個別相談•就職詞	式験対策		進路指導 個別村	目談談		
10	個別相談•就職詞	式験対策		進路指導 個別相談談			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19	_ 						
20							
	評价	西方法・成績評価基準			履修上の注意	E	
※試験•	課題評価には面打	業時の発言(30%)、授業姿勢(3接評価も含みます。 新潟大学美術科卒業。		合があります。		課題内容を変更する場	

科目名	進路 就職実務B					
担当教	員	廣野 美樹	_ 実	<mark>務授業の有</mark>	· <mark>無</mark>	0
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・遺	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		就職・フリーランスのイラストレる。 目的に合わせた対策を行う。	一タ一の目的別に	こ合わせた個別	引対応を行い、卒業後(のライフプランを決め
学習目 (到達目		1,進路決定、ライフプランの確認 2.業界、社会の理解	立 			
	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			で会社ウイネッ	ト発行 	
回数		授業項目、内容		Ė	学習方法・準備学習	ਭੂ - 備考
1	ライフプランを考え	える		講義		
2	個別相談•就職詞	式験対策		進路指導 個	引別相談談 ———————————————————————————————————	
3	個別相談•就職詞	式験対策		進路指導 個	別相談談	
4	個別相談•就職詞	式験対策		進路指導 個	 到別相談談	
5	個別相談•就職詞	式験対策		進路指導 個	 到別相談談	
6	個別相談•就職詞	式験対策		進路指導 個	 到別相談談	
7	個別相談•就職詞			進路指導 個別相談談		
8	ライフプランの作	成		進路指導 個	別相談談	
9	ライフプランの作	成		進路指導 個	別相談談	
10	ライフプランの完			進路指導 個別相談談		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
	評値	価方法·成績評価基準			履修上の注意	盖
※試験•	課題評価には面打	業時の発言(30%)、授業姿勢(3 接評価も含みます。 新潟大学美術科卒業。		合があります。		

之 <mark>科目名</mark>			実践行動		<u></u>	一子校 ンプハス
担当教	員	廣野 美樹		実務授業の有無		0
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・遺	選択	必修	単位数		時間数	12時間
	授業概要、目的、 受業の進め方 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						
	ト・教材・参考 ·その他資料	実践行動学				
回数		授業項目、内容			<mark>'方法•準備学</mark>	習∙備考
1	社会へ出る準備で う	を始めよう・入学から今日までの	成長を実感し	ポイント解説、個ノ	人作業、ディスカッ	ション
2	社会へ出る準備を	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	を始めよう・自分が最大限に活き	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	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	を始めよう・夢実現への第一歩を	と踏み出そう	ポイント解説、個。	ーーー 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	m方法・成績評価基準			履修上の注意	
•評価点 •出席率	果題評価(75%),授 A(80点以上)、B(80%に満たない者 験数昌の経歴	70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		業界の動向により、 す。 1グラム小認ファシ		で更する場合がありま

科目名	名 コンセンサス実習						
担当教	員	廣野 美樹		務授業の有無		0	
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年生	開講時期	前期	
必修·這	選択	必修	単位数		時間数	18時間	
	要、目的、 進め方	1.学生生活における、校内ルー 2.タイムテーブルに沿って、各者 3.コミュニケーション演習					
	学習目標 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						
	・ ・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	<mark>了方法·準備学</mark>	習∙備考	
1	オリエンテーション	ン・各種手続き		オリエンテーション	ノ、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	 C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			
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	アーション 演習		
5	オリエンテーション	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				<u></u>			
20							
	評价	西方法•成績評価基準			履修上の注意		
•評価点 •出席率	80%に満たない者	(70点以上)、C(60点以上)、D(59		す。		変更する場合がありま	

科目名	自主課題制作							
担当教		廣野 美樹	実	務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年生	開講時期	通年		
必修·i	選択	必修	単位数		時間数	120時間		
	受業概要、目的、 受業の進め方 1.作家活動に向けたオリジナル作品制作を行う 3コンペ・イベント・絵仕事に合わせたスケジュール管理							
	学習目標 (到達目標) 1.作家活動のワークフローの理解 2.仕事として作品制作を行うスケジュール管理能 3.自己決定をすることができる			能力の向上				
	ト・教材・参考・その他資料	配布資料						
回数		授業項目、内容			<mark>'方法·準備学</mark> 習			
1	目的(コンペ・イベ 立て	ント参加・個展など)に合わせて	スケジュールを		ベ、個展・グループ アジュール作成をす	プ展規模・作品数を 「る。		
2	目的・スケジュー	ルに合わせて作品制作、個別流	5削	制作・随時進捗チ	エック			
3	目的・スケジュー	ルに合わせて作品制作、個別湯	5削	制作・随時進捗チ	・エック			
4	目的・スケジュー	ルに合わせて作品制作、個別流	5削	制作・随時進捗チ	エック			
5	5 目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チェック				
6	6 目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チ	エック			
7	7 目的・スケジュールに合わせて作品制作、個別添削			制作・随時進捗チ	エック			
8	目的・スケジュー	ルに合わせて作品制作、個別家	5削	制作・随時進捗チ	エック			
9	目的・スケジュー	ルに合わせて作品制作、個別湯	5削	制作・随時進捗チ	エック			
10	ポートフォリオにき	まとめる		作品の撮影、情報まとめ				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
	評价	<mark>⊞方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意			
·評価点 ·出席率	・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							
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	15年。漫画家··	イラストレーター		

科目名	業界研究							
担当教		廣野 美樹	実	務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	通年		
必修·這	選択	必修	単位数		時間数	30時間		
	要、目的、 進め方	編集部・イラストレータなどによ	る講演会・添削会	き等、業界の現在を	÷知る			
学習目標 (到達目標) 業界の現状を知り、自己の立ち位置を把握する			ら位置を把握する	0				
	ト・教材・参考 その他資料	季刊エス・スモールエス、comic	50サイト					
回数		授業項目、内容		学習	方法•準備学習	習∙備考		
1	添削会に向けて			ポートフォリオ整理	里と質問したい疑問	問点のまとめ		
2	編集部による講演	寅会		講演を聞き、質疑	応答			
3	編集部による添削	削会		作品プレゼンテー	ションと質疑応答			
4	企業講演会			講演を聞き、質疑	応答			
5	企業講演会			講演を聞き、質疑	応答			
6				自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。				
7	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他 る。業界の先輩か		ンを聞き、意見を述べ る。		
8	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他 る。業界の先輩か		ンを聞き、意見を述べ る。		
9	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。				
10	業界プレゼンテー	-ション		自作プレゼンと他者の作品プレゼンを聞き、意見を述べる。業界の先輩からの講評を受ける。				
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20	20							
	評価	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	意		
・評価点 ・出席率	80%に満たない者	70点以上)、C(60点以上)、D(59		す。授業課題は複数週か	かけて作画する事か			

科目名	<mark> 名</mark>						
担当教		廣野 美樹	実	務授業の有無 〇			
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期	
必修・	選択	必修	単位数		時間数	170時間	
授業概要、目的、 授業の進め方 2年間の集大成として、習得した全て 型作品を制作する。 スケジュール管理を行って制作する。				術をいかんなく発指	軍し、自身の目指す	「進路に紐づいた大	
学習目(到達		B2サイズ以上の作品を完成、f	展示する。				
	ト・教材・参考 ・その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学習</mark>	習∙備考	
1	作品計画・コンセ	プトシート作成					
2	コンセプトをもとに	こうフ案出し					
3	チェック・修正						
4	作品制作・ディス	カッション					
5	作品制作・ディス	カッション					
6	作品制作・ディス	カッション					
7	作品制作・ディス	カッション					
8	作品制作・ディス	カッション					
9	作品制作・ディス	カッション					
10	作品制作・ディス	カッション					
11	作品制作・ディス	カッション					
12	作品制作・ディス	カッション					
13	作品制作・ディス	カッション					
14	作品制作・ディス	カッション					
15	作品制作・ディス	カッション					
16	作品制作・ディス	カッション					
17	作品制作・ディス	カッション					
18	作品制作・ディス	カッション					
19	作品制作・ディス	カッション					
20	プレゼンテージ	ション					
	評值	西方法·成績評価基準			履修上の注意		
・評価点 ・出席率	課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						

科目名	選抜ドローイングA						
担当教	【員	近藤 充	実	務授業の有無 〇			
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期	
必修·j	選択	選択	単位数		時間数	30時間	
授業概要、目的、 設筆を使用したデッサンを中心に、- 基本、毎回はじめに講義、残りの時						学ぶ。	
学習目(到達		的確な表現方法を用いて描くこ	ことができる。				
	「キスト・教材・参考 図書・その他資料 美術書・画集・図鑑						
回数	数 授業項目、内容			学習	方法·準備学習	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	20						
	評价	<mark>西方法・成績評価基準</mark>			履修上の注意	<u>.</u>	
※試験・	課題評価にはプレ	業時の発言(30%)、授業姿勢(1 レゼンテーション評価も含みます 新潟大学大学院修了、洋		合があります。		課題内容を変更する場	

科目名	選択カットイラストA						
担当教	.員	松﨑 佳子	<u> </u>	務授業の有無 〇			
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期	
必修・追	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 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、作成できるようにする目的の授業。					品を作り、作品集に		
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。				うに着ける。			
	ト・教材・参考・その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark> 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	ἰ .		
2	イラスト年齢別打	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	6 料理イラスト			講義・イラスト作成。			
7	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							
	評值	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	₹	
•評価点 •出席率	・試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない ま務経験教員の経歴 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9年。						

科目名	選択挿絵A							
担当教		廣野 美樹		<mark>努授業の有無</mark>		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期		
必修∙i	選択	選択	単位数		時間数	30時間		
授業概 授業の	要、目的、 進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ 基本、1時間目に講義、2.3時間						
学習目(到達	目標)	1.文章に合わせた絵を描くこと 2.モノクロでメリハリのある画面 3.場面、動きのある表現ができ	を作ることができ	გ				
	ト・教材・参考・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本	5					
回数				学習	<mark>方法·</mark> 準備学習	習∙備考		
1	授業オリエンテー 成	ション、モノクロ絵を含めた自己	と紹介シートの作 	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	依頼内容に合わる	せた挿絵の制作②		実習				
4	トレンドリサーチ・ 握	文庫研究/レーベルごとのター/	ゲットの違いの把	発表、講義				
5				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	20							
	評值	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	E		
※試験・	は験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%) 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。 ○ おおります。 ○ おおります。							

科目名	<mark>目名</mark> 選択アートイラストA							
担当教	.員	近藤 充	実	務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期		
必修·j	選択	選択	単位数		時間数	30時間		
	要、目的、 進め方	「アート」寄りの作品を制作した ど、将来アート方向への作家活						
	学 <mark>習目標</mark> 到達目標) 美術史の理解。自作への応用。							
	ト・教材・参考 ・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 見つける。	コミックアート・コミックデザイン。	自分の方向性を	講義・ディスカッシ	ョン			
2	西洋美術①古代	エジプト~ローマ		講義・ディスカッシ	ョン			
3	西洋美術②中世	・ビザンチン、ロマネスク、ゴシッ	ク	講義・ディスカッシ	ョン			
4	西洋美術③ルネ	ッサンス「画を読む」		講義・ディスカッシ	ョン			
5	西洋美術④バロ	ック「光の質とニュアンス」		講義・ディスカッション				
6	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	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	ーヴ・キュビズム、表現、シューノ	レレアリスム	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	20							
	評値	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意			
※試験・	課題評価にはプレ	業時の発言(30%)、授業姿勢(1 レゼンテーション評価も含みます 新潟大学大学院修了、洋	•	合があります。		果題内容を変更する場 一学 非 ヴ 勤 隷 師		

科目名	<mark>名</mark> 選抜イラストスペシャルA						
担当教	.員	堀 葉月	実	務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期	
必修∙i	選択	選択	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	フリーランスのイラストレーター ション活動をすることを目的とし う。将来の仕事を見据えた活動	、展示会やイベン	、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、			
学習目(到達		制作・プロモーション活動ができ 行うことができる。	きる。展示会やイイ	ベントへの出展、出	版社・企業への持	込等の営業活動を	
<mark>テキスト・教材・参考</mark> 図書・その他資料							
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•準備学</mark> 習	<mark>]∙</mark> 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			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	美術展と画材店り	見学・レポート		研究、レポート			
7	課題制作			実習			
8	課題制作			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							
	評値	西方法·成績評価基準			履修上の注意		
※試験・	課題評価にはプレ	業時の発言(30%)、授業姿勢(1 レゼンテーション評価も含みます 絵画・絵本・挿絵・コマーシ	•	合があります。		果題内容を変更する場 ■ ■ マロクロマ賞 呉賞	

科目名	選択グラフィックデザインA						
担当教		松﨑 佳子		務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期	
必修・遺	選択	選択	単位数		時間数	30時間	
授業概 授業の	要、目的、 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 (到達目	目標)	デザインをするために必要な考え方を身に着け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキル を更に向上させる。					
	ト・教材・参考その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法•準備学</mark> 習	ੂ₃•備考	
1	授業オリエンテ・	ーション、自己紹介カードの作	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・配名	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	<mark>西方法·成績評価基準</mark>			履修上の注意	<u> </u>	
・評価点』 ・出席率	試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 発業課題は複数週かけて作成する事があります。 発業課題は複数週かけて作成する事があります。 発養験教員の経歴 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9年。						

<u>C</u>				<u> </u>	—/ \/\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\			
科目名		選	【択アナログ 	·画材技法A				
担当教	員	山田 ナツミ	Siz.	実務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期		
必修・遺	選択	選択	単位数		時間数	30時間		
	要、目的、 進め方	美術表現におけるアナログ画本	才を基底材作り	りから学ぶ。				
学習目 (到達日		絵の具だけにとどまらない表現	!方法を習得。					
図書・	ト・教材・参考 ・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等						
回数		授業項目、内容			方法•準備学	≝•備考		
1	授業オリエンテー 深める。)	-ション、意識調査(画材と素材に	こついて考察を 	講義				
2	画材の多様性、ミ	ミクストメディア、地と像と間		講義、実習				
3	基底材・画材・キー	ャンバスサイズ		講義、実習				
4	ルセットの制作・マ	マチエールの重要性		講義、実習				
5	ディティールによる	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	るニュアンス、デジタルとアナロタ	グ②	講義、実習				
7	墨と和紙と水墨画	国、日本的な素材のまとめ		講義、実習				
8	イコンとコミックの	コラボ、装飾的効果①		講義、実習				
9	装飾的効果②			講義、実習				
10	プレゼンテーション	 ン		講義、実習	講義、実習			
11								
12								
13								
14					_			
15								
16		_						
17		_						
18		_						
19		_						
20								
	評価	西方法・成績評価基準 のである。			履修上の注意	E		
※試験・		業時の発言(30%)、授業姿勢(1 ンゼンテーション評価も含みます	•	合があります。		課題内容を変更する場		

之 <mark>科目名</mark>			おデジタル		<u>ー/ 、 </u>	門子校 シブハス	
担当教	吕	青池 祥子		画物技法A 実務授業の有無		0	
拉ョ教 対象学		コミックイラスト科			開講時期	前期	
ハタフ 必修・選		選択	単位数	- '	時間数	30時間	
授業概	要、目的、 進め方	デジタルでの作画技術の向上を業界の流行にも注目しながら、また、デジタル画材もあくまで画実感させる。	を図る。 授業に取り入	ー れていく。 本的技術はデッサンヤ			
<mark>学習目</mark> (到達目		デジタル画材を使用した様々な 作品を作り、コンペに応募する	表現を学ぶ				
テキス 図書・	ト・教材・参考 ・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	月作品制作(ペンタブdeアート)		作品制作			
9	コンペティション用	月作品制作(ペンタブdeアート)		作品制作			
10	コンペティション月	月作品制作(ペンタブdeアート)		作品制作	作品制作		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評价	西方法·成績評価基準			履修上の注意	意	
・評価点』 ・出席率	課題評価(75%),授A(80点以上)、B(80%に満たない者■数월の経歴	70点以上)、C(60点以上)、D(58 は評価しない		社会情勢・業界動向合があります。		課題内容を変更する場	

(2)				日本ア	′ニメ・マンカ 専	門字校 シラバス		
科目名	_ 		選択ワード&	&エクセルA				
担当教		青池祥子		実務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年		開講時期	前期		
必修・遺	選択	選択	単位数		時間数	30時間		
	要、目的、 進め方	1.サーティファイ主催Word文書 2.職場で活用できるように、実足		定試験3級の取得を目	指す。			
学習目 (到達目	標目標)	1.検定合格を目指す。	1.検定合格を目指す。					
図書・	ト・教材・参考・その他資料	Wordクイックマスター、Word文	書処理技能認					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>了方法·準備学</mark>	習•備考		
1	wordの基本操作	①		教科書を使用して	ご演習			
2	wordの基本操作	②、文字入力練習		教科書を使用して	て演習、長文の文:	字入力練習課題		
3	 wordの基本操作	③、文字入力練習		教科書を使用して	て演習、長文の文字	字入力練習課題		
4	wordの基本操作	④、文字入力練習		教科書を使用して	て演習、長文の文字	字入力練習課題		
5	問題集 模擬問題			模擬問題実施、角	模擬問題実施、解答、ポイント解説			
6	問題集 模擬問題	trapt		模擬問題実施、角	解答、ポイント解説	ŧ		
7	問題集 模擬問題			模擬問題実施、角	解答、ポイント解説	ŧ		
8	問題集 模擬問題			模擬問題実施、角	解答、ポイント解説	ŧ		
9	問題集 模擬問題			模擬問題実施、角	解答、ポイント解説	ŧ		
10	期末試験			問題集より試験す	実施、解答、ポイン	 小解説		
11								
12								
13	<u> </u>							
14								
15								
16								
17								
18								
19	<u> </u>							
20								
	評价	西方法·成績評価基準			履修上の注意			
•評価点 •出席率	80%に満たない者	(70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		ます授業課題は複数週	かけて作画する事だ	容を変更する場合があり があります。		
実務経	験教員の経歴	4	印刷会社	社4年、教務経験1	15年			

び修・選択 選択 単位数 時間数 30時間	科目名	<mark>3名</mark> 選択表現基礎ⅡA							
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。 「基礎間力」の底上げぞする授業。 人物や体の郵伯等をメインにして、人物以外にも立体物・背景なども描けるよう、基礎固力の向上を る。 学習目標 (到達目標) 人物や立体物、背景等の表現力を上げる。 子キスト・数材・参考 図書・その他資料 一数 学習方法・準備学習・備考 自四数 授業項目、内容 学習方法・準備学習・備考 1 授業根要説明 人物クロッキー 講義・クロッキー。 3 歩く人をクロッキー 講義・クロッキー。 4 物を持った人をクロッキー 講義・クロッキー。 5 研服とあおり 人物クロッキー 講義・クロッキー。 7 足、靴のデッサン。 講義・アッサン。 8 目について スケッチ 講義・アカッチ。 9 顔デッサン 講義・アカリッキー・イラスト制作。 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成結評価基準 腰棒上の注意 が試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 業界の動門により、講覧・提絡内書を変更する場合があり、 対数・課題評価(75%)、規業姿勢(25%) 業界の動門により、講覧・提絡内書を変更する場合があり、	担当教	員	松﨑 佳子	;	実務	授業の有無		0	
接来概要、目的、 提案の進め方 「基礎画力」の底上げをする授業、 人物や立体物、背景等の表現力を上げる。 学習目標 到達目標) 大物や立体物、背景等の表現力を上げる。 学習方法・準備学習・備考 「世業報要説明 人物クロッキー 講義・クロッキー。 ま義・クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 は歳・クロッキー。 は歳・グロッキー。 は歳・グロッキー。 は歳・グロッキー。 は歳・グロッキー。 は歳・グロッキー。 は歳・グロッキー。 は歳・グロッキー。 はま・ブッサン。 はず・アッサン。 はず・アッサン・アッサン・アッサン・アッサン・アッサン・アッサン・アッサン・アッサン	対象学	科	コミックイラスト科	対象学年		2年	開講時期	前期	
	必修・遺	選択 おおり はいかい はいかい はいかい はいかい はいかい はいかい はいかい はいか	選択	単位数			時間数	30時間	
(表) 達日 標	授業概 授業の	要、目的、 進め方	人物や体の部位等をメインにし		にもュ	∑体物・背景など	も描けるよう、基	礎画力の向上を図	
図書・その他資料 授業項目、内容 学習方法・準備学習・備考 授業項更説明 人物クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 講義・クロッキー。 情義・クロッキー。			人物や立体物、背景等の表現	力を上げる。		_	_	_	
1 授業概要説明 人物クロッキー 講義・クロッキー。									
2 手について スケッチ 講義・クロッキー	回数		授業項目、内容			学習	方法·準備学	習∙備考	
3 歩く人をクロッキー 講義・クロッキー。	1	授業概要説明	人物クロッキー		Ħ	構義・クロッキー 。			
4 物を持った人をクロッキー 講義・クロッキー。	2	手について ス	ケッチ		ā	構義・スケッチ 。			
5 俯瞰とあおり 人物クロッキー 講義・クロッキー。	3	歩く人をクロッキ	F		ä	ー 集義・クロッキー 。			
6 腕・足を組んだ人物クロッキー 講義・クロッキー。 7 足、靴のデッサン。	4	物を持った人を	クロッキー		i	ー 集義・ クロッキー。			
7 足、靴のデッサン。 講義・デッサン。 8 目について スケッチ 講義・デッサン。 10 クロッキーモデルを基にしてキャラクターイラスト作成 講義・クロッキー・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(75%).授業姿勢(25%) 素界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり	5	俯瞰とあおり、	 人物クロッキー		ä	ー 集義・クロッキー 。			
8 目について スケッチ 講義・スケッチ。	6	腕・足を組んだ	 人物クロッキー 		i	ー 集義・ クロッキー。			
9 顔デッサン 講義・デッサン。 10 クロッキーモデルを基にしてキャラクターイラスト作成 講義・クロッキー・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(75%).授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり、	7	足、靴のデッサ	ン。		Ħ	ー 集義・デッサン 。			
10 クロッキーモデルを基にしてキャラクターイラスト作成 講義・クロッキー・イラスト制作。 11	8	目について ス	ケッチ		Ħ	 북義・スケッチ。			
11	9	顔デッサン			Ħ	 북義・デッサン。			
12	10	クロッキーモデ	 ルを基にしてキャラクターイラ	ラスト作成	H	 構義・クロッキー・	イラスト制作。		
13	11								
14	12								
15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 *試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり	13								
16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 *試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり	14								
17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり	15								
18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり	16								
19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり	17								
20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり	18								
評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり	19								
・試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) ************************************	20				I				
		評价	而方法·成績評価基準				履修上の注意	<u></u> 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 授業課題は複数週かけて作成する事があります。 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9	・評価点』 ・出席率の	試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合がありま評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) す。							

科目名	選択コミックエッセイA							
担当教		廣野 美樹	実	務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期		
必修·道	選択	選択	単位数		時間数	30時間		
授業概 授業の	要、目的、 進め方	マンガも描けるイラストレーター ガのcomicoスタイルまで、マン:	-の需要に応えら ガの描き方を習得	れる人材になるため 身する。講義と実習	り、紙媒体のマンカ。	『様式からwebマン		
学習目標 (到達目標)		紙形式のマンガの描き方の習行	导					
テキス 図書・	ト·教材·参考 その他資料	デジタル漫画のテクニック/com 各マンガ書籍	nico編集部 著/N	IHN comico				
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・4コマ	マンガ		講義•実習				
3	原稿用紙の使い	方・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・comi	ico・カラーマンガについて		講義·実習				
8	紙のマンガからco	omico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	西方法・成績評価基準			履修上の注意			
試験・課題評価(70%)、授業時の発言(15%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ま務経験教員の経歴 新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校						果題内容を変更する場		

科目名	選抜ドローイングB					
担当教	員	近藤 充	<mark>実</mark>	<mark>務授業の有無</mark>		0
対象学	—————————————————————————————————————	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・遺	選択	選択	単位数		時間数	30時間
	要、目的、 進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心 基本、毎回はじめに講義、残り				学ぶ。
学習目標 (到達目標)		的確な表現方法を用いて描くこ	ことができる。			
	ト・教材・参考 ・その他資料	美術書・画集・図鑑				
回数		授業項目、内容		学習	♂方法•準備学習	ੂ-備考
1	ソファー布の写真模写①		講義、実習、添削	<u> </u>		
2	ソファー布の写真	[模写②		実習、添削		
3	色彩デッサン①			講義、実習、添削	1	
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	 性		講義、実習、添削	J	
8	人物モデル②女性	 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	ν		講義、プレゼンテーション		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
	評价	価方法·成績評価基準			履修上の注意	<u> </u>
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 ***						

科目名	選択カットイラストB						
担当教		松﨑 佳子		務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期	
必修·這	選択	選択	単位数		時間数	30時間	
授業概 授業の	要、目的、 進め方	雑誌のカットイラストや、取材レ 収録できるようにする目的の授		こッセイ等、商業イラ	ラストを想定した作	品を作り、作品集に	
学習目(到達目	標 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	まに着ける。	
<mark>テキスト・教材・参考</mark> 図書・その他資料							
回数	投業項目、内容			学習	<mark>方法·</mark> 準備学習	習∙備考	
1	似顔絵・スポー	ツ選手①		講義・イラスト作成	Ż.		
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	Ż.		
4	ことわざ8カット/	/モノクロ②		講義・イラスト作成	Ż.		
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	t.		
8	雑誌カット			講義・イラスト作成	t.		
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							
	評估	西方法·成績評価基準			履修上の注意	Ī.	
・評価点 ・出席率	試験・課題評価(75%).授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 『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9年。						
大伤阳	秋秋貝の在歴	ノ ファインステッカナーでして	・エネ いサナ、	, ッコン・コフヘト	叩に未伤に捞り	る。我が世界3十。	

科目名	<mark>3名</mark> 選択挿絵B					
担当教	員	廣野 美樹	実	務授業の有無		0
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修·j	選択	選択	単位数		時間数	30時間
	要、目的、 進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ 個別添削を行いながら作品を制	削作する。			
学習目(到達		1.文章に合わせた絵を描くこと 2.モノクロでメリハリのある画面 3.場面、動きのある表現ができ	を作ることができ	გ		
テキスト・教材・参考 図書・その他資料 Aイラスト挿絵付き小説文庫本			ξ			
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学</mark> 習	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			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・	試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 *** おおります。					

科目名	選択アートイラストB						
担当教		近藤 充	実	務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期	
必修·道	選択	選択	単位数		時間数	30時間	
授業概 授業の	要、目的、 進め方	「アート」寄りの作品を制作した ど、将来アート方向への作家活					
学習目 (到達日		美術史の理解。自作への応用	o				
テキス 図書・	ト・教材・参考 その他資料	美術書・図鑑					
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学習</mark>	<mark>¹•備考</mark>	
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	フィールドワークロ	日斎藤家別邸		研究			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	評估	西方法·成績評価基準			履修上の注意	Ţ.	
※試験・	験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 松会情勢・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。						

科目名	選抜イラストスペシャルB						
担当教		堀 葉月	実	務授業の有無		0	
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期	
必修・這	選択	選択	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 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・ション活動をすることを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業う。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。					
		制作・プロモーション活動ができ 行うことができる。	きる。展示会やイク	ベントへの出展、出	╏版社・企業への持	持込等の営業活動を	
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	習∙備考	
1	展覧会レポート			研究・レポート			
2	コンペ制作			実習			
3	コンペ制作			実習			
4	コンペ制作			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							
	評价	西方法·成績評価基準		履修上の注意			
※試験・	課題評価にはプレ	業時の発言(30%)、授業姿勢(1 レゼンテーション評価も含みます 絵画・絵本・挿絵・コマーシ・	•	合があります。		課題内容を変更する場 ■ マロカロマ 賞 呉 賞	

科目名	I	選	択グラフィック [・]	クデザインB			
担当教	員	松﨑 佳子		<mark>務授業の有無</mark>	0		
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期	
必修·退	星 択	選択	単位数		時間数	30時間	
	要、目的、 進め方	印刷デザイン業界に専門職で	就職を目指す人に	句けの授業。実践的	りなデザインスキノ	レ修得。	
学習目 (到達目		デザインをするために必要な考 を更に向上させる。	きえ方を身に着け	、スムーズにデザィ	イン制作するため!	こIllustratorのスキル	
	ト・教材・参考・その他資料						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>'方法▪準備学</mark>	ਭ ∙ 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	ト誌面風デザイン		講義·課題制作。			
3	エディトリアルテ	 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			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	_			<u> </u>			
14							
15	_			<u> </u>			
16					_		
17					_		
18					_		
19							
20	<u> </u>						
	高						
・評価点』 ・出席率の	80%に満たない者	(70点以上)、C(60点以上)、D(59		す。 授業課題は複数週か	かけて作成する事か		

科目名	<mark>名</mark> 選択アナログ画材技法B								
担当教	員	山田 ナツミ		ミ務授業の有無	務授業の有無 〇				
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期			
必修·i	選択	選択	単位数		時間数	30時間			
	要、目的、 進め方	美術表現におけるアナログ画な	すを基底材作り	から学ぶ。					
学習目(到達	標 目標) ——————	絵の具だけにとどまらない表現	方法を習得。						
テキス 図書・	ト・教材・参考 ・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	i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	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	実習				
10	プレゼンテーショ			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	20								
	評価方法・成績評価基準 履修上の注意								
※試験・	試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含みます。 社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。								
美務経	験教員の経歴	印刷・TV・Webなどて	ゞ似顔絵・イ−	フスト制作を手掛 り	ける。専門字科	交蓮師12年。			

之 科目名			選択デジタル画	i材技法B	_ · · · · ·				
担当教	員	青池 祥子		務授業の有無		0			
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期			
必修·遠	選択	選択	単位数		時間数	30時間			
授業概授業の	要、目的、 進め方	デジタルでの作画技術の向上? 業界の流行にも注目しながら、 また、デジタル画材もあくまで個 実感させる。	授業に取り入れて	ていく。 的技術はデッサンヤ	や色彩の学びによ	るものだということも			
学習目 (到達目		デジタル画材を使用した様々な 作品を作り、コンペに応募する							
	ト・教材・参考 ・その他資料	適宜、プリント配布							
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·</mark> 準備学	習∙備考			
1	コンペティション用 	月作品制作(ペンタブdeアート)		作品制作					
2	ー コンペティション用 	月作品制作(ペンタブdeアート)		応募作品完成、投	· 没稿 ·				
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			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	月作品制作①		講義と作品制作					
8	コンペティション用	月作品制作②		講義と作品制作					
9	コンペティション用	月作品制作③		作品制作					
10	コンペティション用	月作品制作④		作品制作					
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
	評值	西方法·成績評価基準			履修上の注意	意			
·評価点 ·出席率	試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 「日間会社4年 数								

科目名	<mark>貫名</mark> 選択表現基礎ⅡB								
担当教	員	松﨑 佳子	務授業の有無 ○						
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期			
必修・追	選択	選択	単位数		時間数	30時間			
	要、目的、 進め方	「基礎画力」の底上げをする授 人物や体の部位等をメインにし る。	業。 て、人物以外に	も立体物・背景など	も描けるよう、基硫	画力の向上を図			
学習目(到達		人物や立体物、背景等の表現	力を上げる。						
	ト・教材・参考・その他資料								
回数		授業項目、内容		学習	<mark>方法·準備学習</mark>	<mark>}•備考</mark>			
1	立体物デッサン	,		講義・デッサン。					
2	立体物デッサン	,		講義・デッサン。					
3	立体物デッサン	,		講義・デッサン。					
4	車のデッサンと	表現		講義・デッサン。					
5	アオリの実戦練	習		講義・スケッチ。					
6	アオリの実戦練	習		講義・スケッチ。					
7	手前、中間、奥	の表現		講義・スケッチ。					
8	光と影の表現			講義・スケッチ。					
9	布とスカート			講義・スケッチ。					
10	景色を入れてイ	ラストを作成。		講義・スケッチ・イラスト制作。					
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20	20								
評価方法・成績評価基準 履修上の注意									
•評価点 •出席率	・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 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9年。								

発目名 選択コミックエッセイB								
担当教		廣野 美樹	実	実務授業の有無		0		
対象学		コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	後期		
必修・追	選択	選択	単位数		時間数	30時間		
授業概 授業の	要、目的、 進め方	マンガも描けるイラストレーター ガのcomicoスタイルまで、マン:	·の需要に応えら がの描き方を習得	れる人材になるため 身する。講義と実習	り、紙媒体のマンカ。	『様式からwebマン		
学習目(到達		縦読みのカラーマンガの描き方	の習得					
テキス 図書・	ト・教材・参考 ·その他資料	デジタル漫画のテクニック/com 各マンガ書籍	iico編集部 著/N	NHN comico				
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.	۵)		実習・ディスカッシ	ョン			
3	マンガ制作(ネー.	<u>ل</u> ا		実習・ディスカッシ	ョン			
4	マンガ制作(ネー.	仏修正)		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)	\ ለ		実習・ディスカッション				
9	マンガ制作(仕上	(ず)		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								
	評价	西方法・成績評価基準			履修上の注意	<u> </u>		
※試験・		業時の発言(15%)、授業姿勢(1 レゼンテーション評価も含みます 新潟大学美術科卒業。	合があります。		果題内容を変更する場			

(2)				日本ア	′ニメ・マンカ 専	門字校 シラハス			
科目名			選択ワード&エクセルB						
担当教		青池祥子		実務授業の有無		0			
対象学		コミックイラスト科	対象学年		開講時期	後期			
必修・遺	選択	選択	単位数		時間数	30時間			
	要、目的、 進め方	1.サーティファイ主催Excel表計 2.職場で活用できるように、実足		忍定試験3級の取得を	目指す。 				
学習目 (到達目		1.検定合格を目指す。							
図書・	ト・教材・参考・その他資料	Excelクイックマスター、Excel表	計算処理技能						
回数		授業項目、内容		学習	<mark>了方法·準備学</mark>	習∙備考			
1	Exceの基本操作	1		教科書を使用して	[演習				
2	Exceの基本操作	2		教科書を使用して	〔演習 				
3	Exceの基本操作	3		教科書を使用して	 [演習 				
4	Exceの基本操作	4		教科書を使用して	[演習				
5	Exceの基本操作	<u> </u>		教科書を使用して	教科書を使用して演習				
6	問題集 模擬問題			模擬問題実施、角	模擬問題実施、解答、ポイント解説				
7	問題集 模擬問題			模擬問題実施、角	解答、ポイント解説	į			
8	問題集 模擬問題			模擬問題実施、角	解答、ポイント解説	į			
9	問題集 模擬問題			模擬問題実施、角	解答、ポイント解説	t			
10	期末試験			問題集より試験す	問題集より試験実施、解答、ポイント解説				
11									
12									
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 •出席率	80%に満たない者	(70点以上)、C(60点以上)、D(59 は評価しない		ます授業課題は複数週	かけて作画する事か	容を変更する場合があり があります。			
実務経	務経験教員の経歴 印刷会社4年、教務経験15年								

担当教員	② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス									
対象学科 コミックイラスト科 対象学年 2年生 閉講時期 後期 2590 (25%) 選択 選択 単位数 時間数 87時間 接来概要、目的、 投業 の進め方 (25)進日標) 1.グローバルな視点でより広い視野を持つ (48)を展示を通してコミュニケーションを取る (3.現場の火に海線に押しておミュニケーションを取る (3.現場の火に海線に押した) (25)進日標) 1.より広い視野を作品に向き合う (25)進日標) 2.経験を通して到常に乗める (3.1年制作へと反映する 7・大スト・数材・参考 配布 理料 医数 投業項目、内容 学習方法・準備学習・備考 1 オリエンテーション 研修概要の説明 行動がループ決め コーディネーターによるコンテンツ案内 コーディネーターによる海外保険、各種レンタルの説明 4 異文化研究 第四乗者による海外保険、各種レンタルの説明 4 異文化研究・行動計画 グループワーク 異文化研究・行動計画 グループワーク 異文化研究・行動計画 グループワーク 異文化研究・活話課度1 言語課度 講師を招いての講座 第四集者による海外保険、各種レンタルの手続き 専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き 11 異文化研究・言語課度2 言語課度 講師を招いての講座 10 現地コンテンツ・オブショナル 申し込み手続き コーディネーターによる申し込み手続き 11 異文化研究・行動計画確認 行動計画・展示作品確認 12 遠前前義候確認 コーディネーターによる申込み手続き 11 異文化研究・行動計画確認 行動計画・展示作品を認 12 は前前義候確認 コーディネーターによる申込み手続き 11 異文化研究・行動計画確認 行動計画・展示作品を認 12 は前前義候確認 コーディネーターによる申込み手続き 11 異文化研究・行動計画確認 行動計画・展示作品を認 11 関地研修 14 原修正の注意 原修正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正の正面に正面に正面に正面に正面に正面に正面に正面に正面に正面に正面に正面に正面に正	科目名	————————————————————————————————————								
遊校・選択 選択 単位数 時間数 877時間 接来概要、目的、				_		_				
					2年生					
接業機要、目的、 接来の進め方	必修·i	選択	選択	単位数		時間数	87時間			
2	授業概要、目的、 2.作品を展示を通してコミュニケーションを取る 3.現地の文化活動に触れる				3					
図書・その他資料			2,経験を通して見聞を深める	· う						
オリエンテーション 研修概要の説明 行動グループ決め コーディネーターによるコンテンツ案内 コーディネーターによるコンテンツ案内 コーディネーターによるコンテンツ案内 コーディネーターによるコンテンツ案内 専門業者による海外保険、各種レンタルの説明 タス化研究・			配布資料							
2 現地コンテンツ案内 コーディネーターによるコンテンツ案内 コーディネーターによるコンテンツ案内 コーディネーターによるコンテンツ案内 コーディネーターによるコンテンツ案内 専門業者による海外保険、各種レンタルの説明 グループワーク 持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明 グループワーク ア 異文化研究・行動計画 グループワーク	回数		授業項目、内容		学習	¦方法∙準備学	習∙備考			
□ 日本	1	オリエンテーション			研修概要の説明	行動グループ決	.හ			
4 異文化研究・持ち物チェック・機内持ち込み制限 持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明	2	現地コンテンツ案	<u></u>		コーディネーター	こよるコンテンツ	—————— 案内			
ままり	3	各種レンタル・海	外保険		専門業者による流	毎外保険、各種レ	ンタルの説明			
6 異文化研究・行動計画 グループワーク 7 異文化研究・言語講座1 言語講座 講師を招いての講座 8 各種レンタル・海外保険 申し込み手続き 専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き 9 異文化研究・言語講座2 言語講座 講師を招いての講座 10 現地コンテンツ・オブショナル 申し込み手続き コーディネーターによる申し込み手続き 11 異文化研究・行動計画確認 行動計画・展示作品確認 12 波航前最終確認 コーディネーターによる最終確認 13 現地研修 行程に沿った、現地研修 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 *素別の動向により、講義・課題内容を変更する場合がありす。 ・試験・課題評価(75%)・授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)	4	異文化研究			グループワーク					
7	5	異文化研究・持ち	5物チェック・機内持ち込み制限		持ち物チェック・機	持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明				
8 各種レンタル・海外保険 申し込み手続き 専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き 9 異文化研究・言語講座2 言語講座 講師を招いての講座 10 現地コンテンツ・オブショナル 申し込み手続き 11 異文化研究・行動計画確認 行動計画・展示作品確認 12 渡航前最終確認 コーディネーターによる最終確認 13 現地研修 行程に沿った、現地研修 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ** 「「「「「「「「「「「「」」」」 「「」」 「「」」 「「」」 「「」	6	異文化研究・行動	协計画		グループワーク	グループワーク				
9 異文化研究・言語講座2 言語講座 講師を招いての講座 10 現地コンテンツ・オブショナル 申し込み手続き 11 異文化研究・行動計画確認 行動計画・展示作品確認 12 渡航前最終確認 コーディネーターによる最終確認 13 現地研修 行程に沿った、現地研修 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 *試験・課題評価(75%)・授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、及(60点以上)、及(59点以下) *素の動向により、講義・課題内容を変更する場合があり す。	7	異文化研究・言語	吾講座1 		言語講座 講師を	言語講座 講師を招いての講座				
10 現地コンテンツ・オブショナル 申し込み手続き コーディネーターによる申し込み手続き 11 異文化研究・行動計画確認 行動計画・展示作品確認 コーディネーターによる最終確認 コーディネーターによる最終確認 13 現地研修 行程に沿った、現地研修 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 「履修上の注意 「表述験・課題評価(75%)・授業姿勢(25%)・評価点点(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) す。	8	各種レンタル・海	外保険 申し込み手続き		専門業者による流	専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き				
11 異文化研究・行動計画確認	9	異文化研究・言語	語講座2		言語講座 講師を	言語講座 講師を招いての講座				
12 渡航前最終確認 コーディネーターによる最終確認 13 現地研修 行程に沿った、現地研修 14 15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 環修上の注意 ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	10	現地コンテンツ・ス	オプショナル 申し込み手続き		コーディネーター	コーディネーターによる申し込み手続き				
13 現地研修 行程に沿った、現地研修 行程に沿った、現地研修 14 15 16 17 18 19 20	11	異文化研究・行動	計画確認		行動計画•展示作	行動計画・展示作品確認				
14	12	渡航前最終確認			コーディネーター	コーディネーターによる最終確認				
15 16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) * ままり、講義・課題内容を変更する場合がありす。	13	現地研修			行程に沿った、現	行程に沿った、現地研修				
16 17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) * 課題の動向により、講義・課題内容を変更する場合がありす。	14									
17 18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) す。 ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	15									
18 19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) * 課界の動向により、講義・課題内容を変更する場合がありす。	16									
19 20 評価方法・成績評価基準 履修上の注意 ・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) * 課界の動向により、講義・課題内容を変更する場合がありす。	17									
20	18									
評価方法・成績評価基準 履修上の注意 「	19									
・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・す。	20									
・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) す。	評価方法・成績評価基準 履修上の注意									
・出席率80%に満たない者は評価しない 授業課題は複数週かけて作画する事があります。										

② 日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス									
科目名	<mark>員名</mark> 異文化研究 台湾⊐一ス								
担当教	[員	新井田	耕一	句形	∮ 靖	実	<mark>務授業の有無</mark> ○ ○		
対象学	·科	コミックイラ	ラスト科		対象学年	₹	2年生	開講時期	後期
必修·i	選択	選択	7		単位数			時間数	69時間
授業概要、目的、 2.作品を展示を通してコミュニケーションを取る 3.現地の文化活動に触れる 4.各種手続きを経験し理解する									
学習目		1,より広い視野で 2,経験を通して見 3,作品制作へと原	聞を深める		う				
	ト・教材・参考 ・その他資料	配布資料							
回数		授業項目	、内容				学習	方法·準備学 <mark>習</mark>	習∙備考
1	オリエンテーション	·					研修概要の説明	行動グループ決	め
2	現地コンテンツ案	内					コーディネーターロ	こよるコンテンツ案	《内
3	各種レンタル・海	外保険			_	·-	専門業者による海	外保険、各種レン	 シタルの説明
4	異文化研究						グループワーク		
5	異文化研究・持ち	物チェック・機内	持ち込み制	限			持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明		
6	異文化研究・行動	計画					グループワーク		
7	異文化研究・言語	唔講座1					言語講座 講師を招いての講座		
8	各種レンタル・海	外保険 申し込み	手続き				専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き		
9	異文化研究・言語	語文2					言語講座 講師を	招いての講座	
10	現地コンテンツ・ス	ナプショナル 申し	込み手続き	<u>-</u>			コーディネーターによる申し込み手続き		
11	異文化研究・行動	計画確認					行動計画・展示作品確認		
12	渡航前最終確認						コーディネーターによる最終確認		
13	現地研修						行程に沿った、現地研修		
14									
15									
16									
17									
18									
19	9								
20									
評価方法・成績評価基準 履修上の注意 履修上の注意									
・試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない * 対 引き(25を発力) (2 におり、									
ノヘッカッサエ	実務経験教員の経歴 海外引率経験10年								

(2)				日本ア	′ニメ・マンカ 専	門字校 シラハス		
科目名		異文	化研究 国	国内研修コース				
担当教	員	福澤 大玄		実務授業の有無	実務授業の有無			
対象学	科	コミックイラスト科	対象学年	2年生	開講時期	2学期		
必修・遺	選択	選択	単位数		時間数	35時間		
	要、目的、 進め方	1.グローバルな視点でより広い 2.SNSを活用しての情報収集 3.作品制作	視野を持つ					
学習目 (到達目	標 目標)	1.より広い視野で作品に向き合 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する	う					
	ト・教材・参考 その他資料	配布資料						
回数		授業項目、内容		学習	i <mark>方法·準備学</mark>	習∙備考		
1	授業内容解説、個	使用教材の配布		自己紹介、Power	Pointを使用			
2	プレゼンテーショ	ン準備		プレゼンテーション	ン内容をまとめる	プリント配布、作成		
3	プレゼンテーショ	 ン素材作成		PowerPointでプレ				
4	プレゼンテーショ	ン素材作成		PowerPointでプレ	vゼン素材を作成			
5	プレゼンテーショ	 ン		作成したスライドを	作成したスライドを使用し、プレゼンテーション			
6	プレゼンテーショ	 ン		作成したスライドを	作成したスライドを使用し、プレゼンテーション			
7	最終プレテーショ	ンテーマ発表、解説		最終課題をテーマ	最終課題をテーマを提示し、作成方法、注意点を講義			
8	プレゼンテーショ	ン素材作成		PowerPointでプレ	PowerPointでプレゼン素材を作成			
9	プレゼンテーショ	ン素材作成		PowerPointでプレ	PowerPointでプレゼン素材を作成			
10	最終プレゼンテー	-ション		作成したスライドを使用し、プレゼンテーション、個々に 総括				
11								
12								
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	試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない 業界の動向により、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	養務経験教員の経歴 制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる							