

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デッサン I			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	対象物をよく観察、把握し、物の特徴や印象を捉える力を養う。			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	対象物をよく観察、把握して、物の特徴や印象を捉える力を身につける。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	画材の説明	18	静物デッサン14
	2	幾何形体を描く1	19	静物デッサン15
	3	幾何形体を描く2	20	静物デッサン16
	4	幾何形体を描く3	21	静物デッサン17
	5	静物デッサン1	22	静物デッサン18
	6	静物デッサン2	23	静物デッサン19
	7	静物デッサン3	24	静物デッサン20
	8	静物デッサン4	25	静物デッサン21
	9	静物デッサン5	26	静物デッサン22
	10	静物デッサン6	27	静物デッサン23
	11	静物デッサン7	28	静物デッサン24
	12	静物デッサン8	29	静物デッサン25
	13	静物デッサン9	30	静物デッサン提出
	14	静物デッサン10		
	15	静物デッサン11		
	16	静物デッサン12		
	17	静物デッサン13		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワーク I A			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	CLIP STUDIO PAINTの操作方法を学ぶ			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	デジタルソフトを使用して作品を制作できるようになる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	CLIP STUDIOについて	18	CLIP STUDIO練習課題 1 4
	2	各種ツールについて 1	19	CLIP STUDIO練習課題 1 5
	3	各種ツールについて 2	20	CLIP STUDIO練習課題 1 6
	4	各種ツールについて 3	21	CLIP STUDIO練習課題 1 7
	5	CLIP STUDIO練習課題 1	22	CLIP STUDIO練習課題 1 8
	6	CLIP STUDIO練習課題 2	23	CLIP STUDIO練習課題 1 9
	7	CLIP STUDIO練習課題 3	24	CLIP STUDIO練習課題 2 0
	8	CLIP STUDIO練習課題 4	25	CLIP STUDIO練習課題 2 1
	9	CLIP STUDIO練習課題 5	26	CLIP STUDIO練習課題 2 2
	10	CLIP STUDIO練習課題 6	27	CLIP STUDIO練習課題 2 3
	11	CLIP STUDIO練習課題 7	28	CLIP STUDIO練習課題 2 4
	12	CLIP STUDIO練習課題 8	29	CLIP STUDIO練習課題 2 5
	13	CLIP STUDIO練習課題 9	30	CLIP STUDIO練習課題提出
	14	CLIP STUDIO練習課題 1 0		
	15	CLIP STUDIO練習課題 1 1		
	16	CLIP STUDIO練習課題 1 2		
	17	CLIP STUDIO練習課題 1 3		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワーク I B			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	Live2Dの基本操作について学ぶ			
授業の進め方	参考映像と課題を使い、ソフトの使い方を学びながら動画作品を制作する			
達成目標	Live2Dの基本操作を習得する オリジナルの映像作品を制作できるようになる			
教科書	配布プリント・映像素材			
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	Live2Dについて	18	Live2D練習課題 1 4
	2	Live2Dチュートリアル 1	19	Live2D練習課題 1 5
	3	Live2Dチュートリアル 2	20	Live2D練習課題 1 6
	4	Live2Dチュートリアル 3	21	Live2D練習課題 1 7
	5	Live2D練習課題 1	22	Live2D練習課題 1 8
	6	Live2D練習課題 2	23	Live2D練習課題 1 9
	7	Live2D練習課題 3	24	Live2D練習課題 2 0
	8	Live2D練習課題 4	25	Live2D練習課題 2 1
	9	Live2D練習課題 5	26	Live2D練習課題 2 2
	10	Live2D練習課題 6	27	Live2D練習課題 2 3
	11	Live2D練習課題 7	28	Live2D練習課題 2 4
	12	Live2D練習課題 8	29	Live2D練習課題 2 5
	13	Live2D練習課題 9	30	Live2D練習課題提出
	14	Live2D練習課題 1 0		
	15	Live2D練習課題 1 1		
	16	Live2D練習課題 1 2		
	17	Live2D練習課題 1 3		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャラクター I	
実務家教員	○	
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
授業回数	22回	
授業概要	アニメやマンガ、ゲーム等のキャラクターを研究し、アイデアを具体化する為の手順について学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導による講義とキャラクター制作の演習を合わせて授業を行う。	
達成目標	作品作りのプロセスを学び、発想力や制作技術を身に付ける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。	
授業計画	1	アニメ・マンガ・ゲームのヒット作から流行の分析力や発想力を身に付ける
	2	作品制作1 学園を舞台としたキャラクターと美術設定を作成する
	3	作品制作1 衣装や小物のデザイン、イメージボードの作成
	4	作品制作1 キャラクター設定、美術設定を仕上げる
	5	作品制作1 作品を仕上げる
	6	作品1の講評。アイデアをブラッシュアップする手順、方法を学ぶ
	7	作品制作2 学園を舞台としたマンガやイラストの作成（下描き）
	8	作品制作2 前回の制作の続き（清書 色塗り）
	9	作品制作2 前回の制作の続き（色塗り）
	10	作品制作2 前回の制作の続き（仕上げ、完成）
	11	作品2の講評。キャラクターデザイナーとは、業種別知識とスキル
	12	作品制作3 近未来を舞台としたファンタジー作品の設定を作る
	13	作品制作3 衣装や小物のデザイン、イメージボードの作成
	14	作品制作3 キャラクター設定、美術設定を仕上げる
	15	作品制作3 作品を仕上げる
	16	作品3の講評。アイデアをブラッシュアップする
	17	作品制作4 近未来を舞台としたファンタジーイラスト（下描き）
	18	作品制作4 制作の続き（清書、色塗り）
	19	作品制作4 制作の続き（色塗り）
	20	作品制作4 制作の続き（仕上げ、完成）
	21	作品4の講評。アイデアをブラッシュアップする
	22	作品提出
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デッサンⅡ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	対象物をよく観察、把握し、物の特徴や印象を捉える力を養う。			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	対象物をよく観察、把握して、物の特徴や印象を捉える力を身につける。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	静物デッサン1	18	静物デッサン18
	2	静物デッサン2	19	静物デッサン19
	3	静物デッサン3	20	静物デッサン20
	4	静物デッサン4	21	静物デッサン21
	5	静物デッサン5	22	静物デッサン22
	6	静物デッサン6	23	静物デッサン23
	7	静物デッサン7	24	静物デッサン24
	8	静物デッサン8	25	静物デッサン25
	9	静物デッサン9	26	静物デッサン26
	10	静物デッサン10	27	静物デッサン27
	11	静物デッサン11	28	静物デッサン28
	12	静物デッサン12		
	13	静物デッサン13		
	14	静物デッサン14		
	15	静物デッサン15		
	16	静物デッサン16		
	17	静物デッサン17		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワークⅡA			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	CLIP STUDIO PAINTの操作方法を学ぶ			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	デジタルソフトを使用して作品を制作できるようになる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	各種ツールのおさらい	18	CLIP STUDIO練習課題17
	2	CLIP STUDIO練習課題1	19	CLIP STUDIO練習課題18
	3	CLIP STUDIO練習課題2	20	CLIP STUDIO練習課題19
	4	CLIP STUDIO練習課題3	21	CLIP STUDIO練習課題20
	5	CLIP STUDIO練習課題4	22	CLIP STUDIO練習課題21
	6	CLIP STUDIO練習課題5	23	CLIP STUDIO練習課題22
	7	CLIP STUDIO練習課題6	24	CLIP STUDIO練習課題23
	8	CLIP STUDIO練習課題7	25	CLIP STUDIO練習課題24
	9	CLIP STUDIO練習課題8	26	CLIP STUDIO練習課題25
	10	CLIP STUDIO練習課題9	27	CLIP STUDIO練習課題26
	11	CLIP STUDIO練習課題10	28	CLIP STUDIO練習課題提出
	12	CLIP STUDIO練習課題11		
	13	CLIP STUDIO練習課題12		
	14	CLIP STUDIO練習課題13		
	15	CLIP STUDIO練習課題14		
	16	CLIP STUDIO練習課題15		
	17	CLIP STUDIO練習課題16		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワーク II B			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	Live2Dの基本操作について学ぶ			
授業の進め方	参考映像と課題を使い、ソフトの使い方を学びながら動画作品を制作する			
達成目標	Live2Dの基本操作を習得する オリジナルの映像作品を制作できるようになる			
教科書	配布プリント・映像素材			
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	チュートリアル	18	Live2D練習課題 1 6
	2	企画・設定	19	Live2D練習課題 1 7
	3	Live2D練習課題 1	20	Live2D練習課題 1 8
	4	Live2D練習課題 2	21	Live2D練習課題 1 9
	5	Live2D練習課題 3	22	Live2D練習課題 2 0
	6	Live2D練習課題 4	23	Live2D練習課題 2 1
	7	Live2D練習課題 5	24	Live2D練習課題 2 2
	8	Live2D練習課題 6	25	Live2D練習課題 2 3
	9	Live2D練習課題 7	26	Live2D練習課題 2 4
	10	Live2D練習課題 8	27	Live2D練習課題 2 5
	11	Live2D練習課題 9	28	Live2D練習課題提出
	12	Live2D練習課題 1 0		
	13	Live2D練習課題 1 1		
	14	Live2D練習課題 1 2		
	15	Live2D練習課題 1 3		
	16	Live2D練習課題 1 4		
	17	Live2D練習課題 1 5		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザイン I	
実務家教員		
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
単位数	2単位	
授業回数	15回	
授業概要	マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界の一般常識について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習、知識の定着を図る	
達成目標	マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界の一般常識を身に付ける	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。	
授業計画	1	社会人としての一般常識
	2	インターンシップ・就職活動について
	3	書類・作品の提出や持ち込みについて
	4	出版・印刷業界について
	5	アニメ・ゲーム業界について
	6	広告・デザイン業界について
	7	映像・放送・他の業界について
	8	雇用形態および個人事業主について
	9	一般教養・面接対策 1
	10	一般教養・面接対策 2
	11	一般教養・面接対策 3
	12	一般教養・面接対策 4
	13	通知および連絡、書類の確認について
	14	守秘義務、研修時の注意事項について
	15	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	テストと授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ポートフォリオ制作 I	
実務家教員	○	
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動時に提出するポートフォリオ制作のための知識と技術指導	
授業の進め方	ポートフォリオや応募作品の作成状況を確認し、アドバイスをおこなう	
達成目標	就職、デビューにつながる作品にする	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。	
授業計画	1	ポートフォリオ、応募作品の作り方1
	2	課題・制作1
	3	ポートフォリオ、応募作品の作り方2
	4	課題・制作2
	5	ポートフォリオ、応募作品の作り方3
	6	課題・制作3
	7	ポートフォリオ、応募作品の作り方4
	8	課題・制作4
	9	ポートフォリオ、応募作品の作り方5
	10	課題・制作5
	11	ポートフォリオ、応募作品の作り方6
	12	課題・制作6
	13	ポートフォリオ、応募作品の作り方7
	14	課題・制作7
	15	ポートフォリオ評価
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コミック制作 I			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	漫画原稿を制作する。			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	漫画出版社の編集者に見せることができる、原稿を完成させる。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	ストーリーの基礎	18	原稿制作 4
	2	プロットについて	19	原稿制作 5
	3	ネームについて	20	原稿制作 6
	4	プロット制作課題 1	21	原稿制作 7
	5	プロット制作課題 2	22	原稿制作 8
	6	プロット制作課題 3	23	原稿制作 9
	7	ネーム制作課題 1	24	原稿制作 10
	8	ネーム制作課題 2	25	原稿制作 11
	9	ネーム制作課題 3	26	原稿制作 12
	10	効果線について	27	原稿制作 13
	11	吹き出し、書体について	28	原稿制作 14
	12	デジタルコミック練習課題 1	29	原稿制作 15
	13	デジタルコミック練習課題 2	30	原稿提出
	14	デジタルコミック練習課題 3		
	15	原稿制作 1		
	16	原稿制作 2		
	17	原稿制作 3		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクター研究 I			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	マンガキャラクターの研究とマンガ・イラスト作品の制作			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	自身の考えるキャラクターを描くことができる。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	顔、全身の基本	18	キャラクター描写課題 9
	2	表情（喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど）	19	キャラクター描写課題 10
	3	男女の描き分け（骨格や筋肉の付き方の違い）	20	キャラクター描写課題 11
	4	アオリ、フカン（顔、全身）	21	キャラクター描写課題 12
	5	キャラクターデザイン（三面図）	22	キャラクター描写課題 13
	6	陰影の付け方	23	キャラクター描写課題 14
	7	各パーツの描き方	24	キャラクター描写課題 15
	8	頭身による描き分け（5頭身、2頭身など）	25	キャラクター描写課題 16
	9	年齢の描き分け	26	キャラクター描写課題 17
	10	キャラクター描写課題 1	27	キャラクター描写課題 18
	11	キャラクター描写課題 2	28	キャラクター描写課題 19
	12	キャラクター描写課題 3	29	キャラクター描写課題 20
	13	キャラクター描写課題 4	30	キャラクター描写課題提出
	14	キャラクター描写課題 5		
	15	キャラクター描写課題 6		
	16	キャラクター描写課題 7		
	17	キャラクター描写課題 8		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワーク I C			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	映像制作の基礎とフォトショップ、クリップスタジオ、アフターエフェクト等の使い方			
授業の進め方	参考映像と課題を使い、ソフトの使い方を学びながら動画作品を制作する			
達成目標	オリジナルの映像作品を制作できるようになる			
教科書	配布プリント・映像素材			
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	アニメ映像の作り方の例	18	課題制作 9
	2	アフターエフェクトの使い方	19	課題制作 10
	3	アフターエフェクトの使い方	20	課題制作 11
	4	アフターエフェクトの使い方	21	課題制作 12
	5	キャラクターを描く	22	課題制作 13
	6	キャラクターを描く	23	課題制作 14
	7	キャラクターを描く	24	課題制作 15
	8	企画・設定・絵コンテ	25	課題制作 16
	9	絵コンテ・レイアウト	26	課題制作 17
	10	課題制作 1	27	課題制作 18
	11	課題制作 2	28	動画編集・ダビング
	12	課題制作 3	29	動画編集・ダビング
	13	課題制作 4	30	作品提出
	14	課題制作 5		
	15	課題制作 6		
	16	課題制作 7		
	17	課題制作 8		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コミック制作Ⅱ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	漫画原稿を制作する。			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	漫画出版社の編集者に見せることができる、原稿を完成させる。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	プロット制作課題1	18	原稿制作9
	2	プロット制作課題2	19	デジタルコミック練習課題4
	3	プロット制作課題3	20	原稿制作10
	4	ネーム制作課題1	21	原稿制作11
	5	ネーム制作課題2	22	原稿制作12
	6	ネーム制作課題3	23	デジタルコミック練習課題5
	7	デジタルコミック練習課題1	24	原稿制作13
	8	原稿制作1	25	原稿制作14
	9	原稿制作2	26	原稿制作15
	10	原稿制作3	27	原稿制作16
	11	デジタルコミック練習課題2	28	原稿提出
	12	原稿制作4		
	13	原稿制作5		
	14	原稿制作6		
	15	デジタルコミック練習課題3		
	16	原稿制作7		
	17	原稿制作8		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクター研究Ⅱ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	マンガキャラクターの研究とマンガ・イラスト作品の制作			
授業の進め方	前期に習得した基礎をもとに、より設定に忠実かつ魅力的なキャラクターが描ける力を養う			
達成目標	設定に忠実かつ魅力的キャラクターを描くことができる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	キャラクター描写練習課題1	18	キャラクター描写練習課題15
	2	キャラクター描写練習課題2	19	キャラクター描写練習課題16
	3	キャラクター描写練習課題3	20	キャラクター描写練習課題17
	4	キャラクター描写練習課題4	21	業界研究4
	5	業界研究1	22	キャラクター描写練習課題18
	6	キャラクター描写練習課題5	23	キャラクター描写練習課題19
	7	キャラクター描写練習課題6	24	キャラクター描写練習課題20
	8	キャラクター描写練習課題7	25	キャラクター描写練習課題21
	9	キャラクター描写練習課題8	26	キャラクター描写課題提出22
	10	業界研究2	27	業界研究5
	11	キャラクター描写練習課題9	28	キャラクター描写課題提出
	12	キャラクター描写練習課題10		
	13	キャラクター描写練習課題11		
	14	キャラクター描写練習課題12		
	15	業界研究3		
	16	キャラクター描写練習課題13		
	17	キャラクター描写課題提出14		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワークⅡC			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	映像制作の基礎とフォトショップ、クリップスタジオ、アフターエフェクト等の使い方			
授業の進め方	参考映像と課題を使い、ソフトの使い方を学びながら動画作品を制作する			
達成目標	オリジナルの映像作品を制作できるようになる			
教科書	配布プリント・映像素材			
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	著作権・意匠権、公募出展時の注意	18	動画制作1 2
	2	企画・設定・絵コンテ1	20	動画制作1 3
	3	企画・設定・絵コンテ2	21	動画制作1 4
	4	企画・設定・絵コンテ3	22	動画制作1 5
	5	企画・設定・絵コンテ4	23	動画制作1 6
	6	企画・設定・絵コンテ5	24	動画制作1 7
	7	動画制作1	25	動画制作1 8
	8	動画制作2	26	動画編集・ダビング
	9	動画制作3	27	動画編集・ダビング
	10	動画制作4	28	作品提出
	11	動画制作5		
	12	動画制作6		
	13	動画制作7		
	14	動画制作8		
	15	動画制作9		
	16	動画制作1 0		
	17	動画制作1 1		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実技基礎 I			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	Illustrator、Photoshopの操作方法を学ぶ			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	IllustratorとPhotoshopの基本的技術を習得する			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	Illustratorについて	18	各種ツールの基本 2
	2	各種ツールの基本 1	19	Photoshop練習課題 1
	3	各種ツールの基本 2	20	Photoshop練習課題 2
	4	Illustrator練習課題 1	21	Photoshop練習課題 3
	5	Illustrator練習課題 2	22	Photoshop練習課題 4
	6	Illustrator練習課題 3	23	Photoshop練習課題 5
	7	Illustrator練習課題 4	24	Photoshop練習課題 6
	8	Illustrator練習課題 5	25	Photoshop練習課題 7
	9	Illustrator練習課題 6	26	Photoshop練習課題 8
	10	Illustrator練習課題 7	27	Photoshop練習課題 9
	11	Illustrator練習課題 8	28	Photoshop練習課題 10
	12	Illustrator練習課題 9	29	Photoshop練習課題 11
	13	Illustrator練習課題 10	30	Photoshop練習課題提出
	14	Illustrator練習課題 11		
	15	Illustrator練習課題提出		
	16	Photoshopについて		
	17	各種ツールの基本 1		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザイン I			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	グラフィックデザインの演習を行いながら、各種デザインの基礎を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義とグラフィックデザイン制作の演習を合わせて授業を行う			
達成目標	グラフィックデザイン理解。出版物やインターネットを活用した表現手段の理解			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	グラフィックデザインとは	18	課題制作 1 3
	2	アプリケーションソフトの説明	19	ポスター制作
	3	課題制作 1	20	課題制作 1 4
	4	課題制作 2	21	課題制作 1 5
	5	課題制作 3	22	課題制作 1 6
	6	文字書体・ロゴデザイン	23	課題制作 1 7
	7	課題制作 4	24	小冊子制作
	8	課題制作 5	25	課題制作 1 8
	9	課題制作 6	26	課題制作 1 9
	10	パンフレット制作	27	課題制作 2 0
	11	課題制作 7	28	課題制作 2 1
	12	課題制作 8	29	印刷・製本について
	13	課題制作 9	30	課題提出
	14	ポスター用イラスト制作		
	15	課題制作 1 0		
	16	課題制作 1 1		
	17	課題制作 1 2		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワーク I D			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	Photoshopの操作方法を学ぶ			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	IllustratorとPhotoshopの基本的技術を習得する			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	Photoshopについて	18	Photoshop応用 1
	2	各種ツールの基本 1	19	作品制作 1
	3	Photoshop練習課題 1	20	作品制作 2
	4	各種ツールの基本 2	21	作品制作 3
	5	Photoshop練習課題 2	22	Photoshop応用 2
	6	各種ツールの基本 3	23	作品制作 4
	7	Photoshop練習課題 3	24	作品制作 5
	8	各種ツールの基本 4	25	作品制作 6
	9	Photoshop練習課題 4	26	Photoshop応用 3
	10	各種ツールの基本 5	27	作品制作 7
	11	Photoshop練習課題 5	28	作品制作 8
	12	各種ツールの基本 6	29	作品制作 9
	13	Photoshop練習課題 6	30	作品提出
	14	各種ツールの基本 7		
	15	Photoshop練習課題 7		
	16	各種ツールの基本 8		
	17	Photoshop練習課題 8		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実技基礎Ⅱ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	Illustrator、Photoshopの操作方法を学ぶ			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	IllustratorとPhotoshopの基本的技術を習得する			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	Illustrator・Photoshopおさらい1	18	Illustratorを使った作品制作
	2	練習課題1	19	作品制作9
	3	Illustrator・Photoshopおさらい2	20	作品制作10
	4	練習課題2	21	作品制作11
	5	Illustrator・Photoshopおさらい3	22	作品制作12
	6	練習課題3	23	作品制作13
	7	Illustrator・Photoshopおさらい4	24	作品制作14
	8	練習課題4	25	作品制作15
	9	Photoshopを使った作品制作	26	作品制作16
	10	作品制作1	27	作品提出
	11	作品制作2	28	作品展準備
	12	作品制作3		
	13	作品制作4		
	14	作品制作5		
	15	作品制作6		
	16	作品制作7		
	17	作品制作8		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅡ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	グラフィックデザインの演習を行いながら、動画編集やWEBデザインの基礎を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義とグラフィックデザイン制作の演習を合わせて授業を行う			
達成目標	グラフィックデザイン理解。出版物やインターネットを活用した表現手段の理解			
教科書	配布プリント・資料			
特記	映像・出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	カメラ撮影の基礎知識 1	18	課題制作 8
	2	カメラ撮影の基礎知識 2	19	WEBデザインの基礎 5
	3	WEBデザインの基礎 1	20	課題制作 9
	4	課題制作 1	21	課題制作 10
	5	WEBデザインの基礎 2	22	WEBデザインの基礎 6
	6	課題制作 2	23	課題制作 12
	7	WEB動画制作の基礎知識 1	24	課題制作 13
	8	課題制作 3	25	WEB動画制作の基礎知識 5
	9	WEB動画制作の基礎知識 2	26	課題制作 15
	10	課題制作 4	27	課題制作 16
	11	WEBデザインの基礎 3	28	課題提出・テスト
	12	課題制作 5		
	13	WEBデザインの基礎 4		
	14	課題制作 6		
	15	WEB動画制作の基礎知識 3		
	16	課題制作 7		
	17	WEB動画制作の基礎知識 4		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワークⅡD			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	Illustrator、Photoshopの操作方法を学ぶ			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	IllustratorとPhotoshopの基本的技術を習得する			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	Illustratorについて	18	Illustrator・Photoshop応用1
	2	各種ツールの基本1	19	作品制作1
	3	Illustrator練習課題1	20	作品制作2
	4	各種ツールの基本2	21	作品制作3
	5	Illustrator練習課題2	22	Illustrator・Photoshop応用2
	6	各種ツールの基本3	23	作品制作4
	7	Illustrator練習課題3	24	作品制作5
	8	各種ツールの基本4	25	作品制作6
	9	Illustrator練習課題4	26	Illustrator・Photoshop応用3
	10	各種ツールの基本5	27	作品制作7
	11	Illustrator練習課題5	28	作品制作8
	12	各種ツールの基本6	29	作品制作9
	13	Illustrator練習課題6	30	作品提出
	14	各種ツールの基本7		
	15	Illustrator練習課題7		
	16	各種ツールの基本8		
	17	Illustrator練習課題8		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クロッキー基礎 I			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	対象を短時間で簡潔に描くことにより、少ない情報量で情報を伝達する力を養う。			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	素早く人物のかたちを捉える力を身につける。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	クロッキー1	18	クロッキー18
	2	クロッキー2	19	クロッキー19
	3	クロッキー3	20	クロッキー20
	4	クロッキー4	21	クロッキー21
	5	クロッキー5	22	クロッキー22
	6	クロッキー6	23	クロッキー23
	7	クロッキー7	24	クロッキー24
	8	クロッキー8	25	クロッキー25
	9	クロッキー9	26	クロッキー26
	10	クロッキー10	27	クロッキー27
	11	クロッキー11	28	クロッキー28
	12	クロッキー12	29	クロッキー29
	13	クロッキー13	30	クロッキー提出
	14	クロッキー14		
	15	クロッキー15		
	16	クロッキー16		
	17	クロッキー17		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	クロッキー基礎Ⅱ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	対象を短時間で簡潔に描くことにより、少ない情報量で情報を伝達する力を養う。			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	素早く人物のかたちを捉える力を身につける。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	クロッキー1	18	クロッキー18
	2	クロッキー2	19	クロッキー19
	3	クロッキー3	20	クロッキー20
	4	クロッキー4	21	クロッキー21
	5	クロッキー5	22	クロッキー22
	6	クロッキー6	23	クロッキー23
	7	クロッキー7	24	クロッキー24
	8	クロッキー8	25	クロッキー25
	9	クロッキー9	26	クロッキー26
	10	クロッキー10	27	クロッキー27
	11	クロッキー11	28	クロッキー提出
	12	クロッキー12		
	13	クロッキー13		
	14	クロッキー14		
	15	クロッキー15		
	16	クロッキー16		
	17	クロッキー17		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デッサンⅢ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	初年次に学んだことの精度を上げ、よりの確かつ速度を持って描く力を養う			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	初年次に学んだことの精度を上げ、よりの確かつ速度を持って描くことができる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	デッサン課題1	18	デッサン課題18 デッサン課題提出
	2	デッサン課題2	19	デッサン課題19
	3	デッサン課題3	20	デッサン課題20
	4	デッサン課題4	21	デッサン課題21
	5	デッサン課題5	22	デッサン課題22
	6	デッサン課題6 デッサン課題提出	23	デッサン課題23
	7	デッサン課題7	24	デッサン課題24 デッサン課題提出
	8	デッサン課題8	25	デッサン課題25
	9	デッサン課題9	26	デッサン課題26
	10	デッサン課題10	27	デッサン課題27
	11	デッサン課題11	28	デッサン課題28
	12	デッサン課題12 デッサン課題提出	29	デッサン課題29
	13	デッサン課題13	30	デッサン課題30 デッサン課題提出
	14	デッサン課題14		
	15	デッサン課題15		
	16	デッサン課題16		
	17	デッサン課題17		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターⅡ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	アニメや漫画など映像・出版業界を知り、仕事をするためのスキルを身に付ける キャラクターの発案方法や表現方法を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義とキャラクター制作の演習を合わせて授業を行う			
達成目標	商業作品の制作プロセス、商取引の流れを学び、仕事に繋げるスキルを身に付ける			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	キャラクター設定、物語の設定を考える	18	課題および作品制作14
	2	課題および作品制作1	19	課題および作品制作15
	3	課題および作品制作2	20	課題および作品制作16
	4	課題および作品制作3	21	課題および作品制作17
	5	プロットやネーム、イメージボードの作成	22	課題および作品制作18
	6	課題および作品制作4	23	マンガ誌の表紙イラストの作成
	7	課題および作品制作5	24	課題および作品制作19
	8	課題および作品制作6	25	課題および作品制作20
	9	作品制作2 漫画又はイラスト作品の制作	26	課題および作品制作21
	10	課題および作品制作7	27	課題および作品制作22
	11	課題および作品制作8	28	課題および作品制作23
	12	課題および作品制作9	29	課題および作品制作24
	13	課題および作品制作10	30	作品の講評・審査 作画基礎課題提出
	14	課題および作品制作11		
	15	課題および作品制作12		
	16	キャラクター制作の発案や表現方法、商品化について		
	17	課題および作品制作13		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワークⅢA			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	テーマに沿って、自身の描きたいイメージを画像化・映像化する技術を身に付ける			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	自身の描きたいイメージを画像や映像で表現することが出来る			
教科書	配布プリント・資料			
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	課題説明・作品制作の指導	18	作品制作の指導
	2	作品制作の指導	19	課題説明・作品制作の指導
	3	課題説明・作品制作の指導	20	作品制作の指導
	4	作品制作の指導	21	課題説明・作品制作の指導
	5	課題説明・作品制作の指導	22	作品制作の指導
	6	作品制作の指導	23	課題説明・作品制作の指導
	7	課題説明・作品制作の指導	24	作品制作の指導
	8	作品制作の指導	25	課題説明・作品制作の指導
	9	課題説明・作品制作の指導	26	作品制作の指導
	10	作品制作の指導	27	作品発表・講評
	11	課題説明・作品制作の指導	28	作品発表・講評
	12	作品制作の指導	29	作品制作 課題提出
	13	作品発表・講評	30	作品制作 課題提出
	14	作品発表・講評		
	15	作品制作 課題提出		
	16	作品制作 課題提出		
	17	課題説明・作品制作の指導		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワークⅢB			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	テーマに沿って、自身の描きたいイメージを一枚絵で考える力を養う			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	自身の描きたいイメージを一枚絵で表現することが出来る			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	課題説明・作品制作の指導	18	作品制作の指導
	2	作品制作の指導	19	作品制作の指導
	3	作品制作の指導	20	作品制作の指導
	4	作品制作の指導	21	課題説明・作品制作の指導
	5	課題説明・作品制作の指導	22	作品制作の指導
	6	作品制作の指導	23	作品制作の指導
	7	作品制作の指導	24	作品制作の指導
	8	作品制作の指導	25	課題説明・作品制作の指導
	9	課題説明・作品制作の指導	26	作品制作の指導
	10	作品制作の指導	27	作品制作の指導
	11	作品制作の指導	28	作品制作の指導
	12	作品制作の指導	29	作品制作の指導
	13	課題説明・作品制作の指導	30	作品制作 課題提出
	14	作品制作の指導		
	15	作品制作の指導		
	16	作品制作の指導		
	17	課題説明・作品制作の指導		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅡ	
実務家教員		
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
単位数	2単位	
授業回数	15回	
授業概要	マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界のマナーについて学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習、知識の定着を図る	
達成目標	マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界のマナーを身に付ける	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。	
授業計画	1	ビジネスマナーの必要性和好印象を与える印象管理
	2	挨拶・身だしなみ・話の聴き方
	3	正しい言葉遣い、正しい敬語
	4	コミュニケーションの定義、手段
	5	電話、Eメールでの連絡・応答のマナー
	6	会社への問合せマナー 求人確認や売込み時ほか
	7	会社見学、インターンシップでの注意事項
	8	マンガ家、イラストレーターとしての自覚と仕事のマナー
	9	ビジネスマナー・履歴書の書き方
	10	ビジネスマナー・面接対策1
	11	ビジネスマナー・面接対策2
	12	ビジネスマナー・面接対策3
	13	ビジネスマナー・面接対策4
	14	在学中の会社研修について
	15	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	テストと授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ	
実務家教員	○	
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動時に提出するポートフォリオの制作	
授業の進め方	ポートフォリオや応募作品の作成状況を確認し、アドバイスをおこなう	
達成目標	就職、デビューにつながる作品にする	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。	
授業計画	1	ポートフォリオ、応募作品の作り方
	2	課題およびポートフォリオ制作
	3	課題およびポートフォリオ制作
	4	課題およびポートフォリオ制作
	5	課題およびポートフォリオ制作
	6	課題およびポートフォリオ制作
	7	課題およびポートフォリオ制作
	8	課題およびポートフォリオ制作
	9	課題およびポートフォリオ制作
	10	課題およびポートフォリオ制作
	11	課題およびポートフォリオ制作
	12	課題およびポートフォリオ制作
	13	課題およびポートフォリオ制作
	14	課題およびポートフォリオ制作
	15	課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デッサンⅣ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	初年次に学んだことの精度を上げ、よりの確かつ速度を持って描く力を養う			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	初年次に学んだことの精度を上げ、よりの確かつ速度を持って描くことができる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	デッサン課題1	18	デッサン課題18
	2	デッサン課題2	19	デッサン課題19
	3	デッサン課題3	20	デッサン課題20
	4	デッサン課題4	21	デッサン課題21 デッサン課題提出
	5	デッサン課題5	22	デッサン課題22
	6	デッサン課題6	23	デッサン課題23
	7	デッサン課題7 デッサン課題提出	24	デッサン課題24
	8	デッサン課題8	25	デッサン課題25
	9	デッサン課題9	26	デッサン課題26
	10	デッサン課題10	27	デッサン課題27
	11	デッサン課題11	28	デッサン課題28 デッサン課題提出
	12	デッサン課題12		
	13	デッサン課題13		
	14	デッサン課題14 デッサン課題提出		
	15	デッサン課題15		
	16	デッサン課題16		
	17	デッサン課題17		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターⅢ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	アニメや漫画など映像・出版業界を知り、仕事をするためのスキルを身に付ける キャラクターの発案方法や表現方法を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義とキャラクター制作の演習を合わせて授業を行う			
達成目標	商業作品の制作プロセス、商取引の流れを学び、仕事に繋げるスキルを身に付ける			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	アニメや漫画業界の商業取引の流れ仕事内容を知る	18	課題研究と制作13
	2	課題研究と制作1	19	課題研究と制作14
	3	課題研究と制作2	20	課題研究と制作15
	4	課題研究と制作3	21	作品集のデザイン イラスト・ロゴ
	5	ビジネス知財について著作権商標権契約交渉	22	製本、キャラクターグッズ制作など
	6	課題研究と制作4	23	作品制作1 卒業制作
	7	課題研究と制作5	24	作品制作2 卒業制作
	8	課題研究と制作6	25	作品制作3 卒業制作
	9	アニメや漫画業界の商業取引の流れ仕事内容を知る	26	作品制作4 卒業制作
	10	課題研究と制作7	27	作品制作5 卒業制作
	11	課題研究と制作8	28	作品の講評・審査
	12	課題研究と制作9		
	13	持込時のアプローチ方法、プレゼンテーション能力		
	14	課題研究と制作10		
	15	課題研究と制作11		
	16	課題研究と制作12		
	17	スケジュール管理とコミュニケーション力を養う		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワークⅣA			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	各課題のテーマに沿って、CLIP STUDIO PAINTで描く技術を身に付ける			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	自身の描きたいイメージを表現する			
教科書	配布プリント・資料			
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	課題説明・作品制作の指導	18	作品制作の指導
	2	作品制作の指導	19	課題説明・作品制作の指導
	3	課題説明・作品制作の指導	20	作品制作の指導
	4	作品制作の指導	21	課題説明・作品制作の指導
	5	課題説明・作品制作の指導	22	作品制作の指導
	6	作品制作の指導	23	課題説明・作品制作の指導
	7	課題説明・作品制作の指導	24	作品制作の指導
	8	作品制作の指導	25	作品発表・講評
	9	課題説明・作品制作の指導	26	作品発表・講評
	10	作品制作の指導	27	作品制作
	11	作品発表・講評	28	作品制作 課題提出
	12	作品発表・講評		
	13	作品制作		
	14	作品制作 課題提出		
	15	課題説明・作品制作の指導		
	16	作品制作の指導		
	17	課題説明・作品制作の指導		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルワークⅣB			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	Illustrator、Photoshopを使って作品を制作する			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	自身の描きたいイメージを表現することが出来る			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	課題説明・作品制作の指導	18	作品制作の指導
	2	作品制作の指導	19	作品制作の指導
	3	作品制作の指導	20	作品制作の指導
	4	作品制作の指導	21	課題説明・作品制作の指導
	5	課題説明・作品制作の指導	22	作品制作の指導
	6	作品制作の指導	23	作品制作の指導
	7	作品制作の指導	24	作品制作の指導
	8	作品制作の指導	25	作品制作の指導
	9	課題説明・作品制作の指導	26	作品制作の指導
	10	作品制作の指導	27	作品制作の指導
	11	作品制作の指導	28	作品制作 課題提出
	12	作品制作の指導		
	13	課題説明・作品制作の指導		
	14	作品制作の指導		
	15	作品制作の指導		
	16	作品制作の指導		
	17	課題説明・作品制作の指導		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容					
授業科目	卒業制作					
実務家教員	○					
学部・学科	マンガ・イラスト学科					
履修年次	2年次					
開講区分	後期					
科目区分	必修					
授業方法	実習					
単位数	8単位					
授業回数	80回					
授業概要	卒業作品展や学校外で発表するための作品を制作する					
授業の進め方	学んできたことを確認しながら集大成となる作品制作指導をおこなう					
達成目標	就職、デビューにつながる作品にする					
教科書	配布プリント・資料					
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。					
授業計画	1	～2回	作品制作①	41	～42回	作品制作③
	3	～4回	作品制作①	43	～44回	作品制作③
	5	～6回	作品制作①	45	～46回	作品制作③
	7	～8回	作品制作①	47	～48回	プレゼンテーション・講評・審査
	9	～10回	作品制作①	49	～50回	作品制作④
	11	～12回	作品制作①	51	～52回	作品制作④
	13	～14回	作品制作①	53	～54回	作品制作④
	15	～16回	プレゼンテーション・講評・審査	55	～56回	作品制作④
	17	～18回	作品制作②	57	～58回	作品制作④
	19	～20回	作品制作②	59	～60回	作品制作④
	21	～22回	作品制作②	61	～62回	作品制作④
	23	～24回	作品制作②	63	～64回	プレゼンテーション・講評・審査
	25	～26回	作品制作②	65	～66回	作品制作⑤
	27	～28回	作品制作②	67	～68回	作品制作⑤
	29	～30回	作品制作②	69	～70回	作品制作⑤
	31	～32回	プレゼンテーション・講評・審査	71	～72回	作品制作⑤
	33	～34回	作品制作③	73	～74回	作品制作⑤
	35	～36回	作品制作③	75	～76回	作品制作⑤
37	～38回	作品制作③	77	～78回	作品制作⑤	
39	～40回	作品制作③	79	～80回	卒業作品展展示準備	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価					
備考						

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コミック制作Ⅲ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	漫画作品を制作し、制作手順、工程を学ぶ			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	漫画出版社の編集者に見せることができる、原稿を完成させる。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	ストーリー・プロット制作	18	原稿制作
	2	ストーリー・プロット制作課題	19	原稿制作
	3	描写課題	20	原稿制作
	4	描写課題	21	原稿制作
	5	ストーリー・プロット制作	22	原稿制作
	6	ストーリー・プロット制作	23	原稿制作
	7	描写課題	24	原稿制作
	8	描写課題	25	原稿制作
	9	ネーム制作課題	26	原稿制作
	10	ネーム制作	27	デジタル発表および冊子制作
	11	描写課題	28	デジタル発表および冊子制作
	12	描写課題	29	デジタル発表および冊子制作
	13	ネーム制作	30	課題提出・テスト
	14	ネーム制作		
	15	描写課題		
	16	描写課題		
	17	原稿制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コミック制作IV			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	漫画を制作し、制作手順、工程を学ぶ			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	漫画出版社の編集者に見せることができる、原稿を完成させる。			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	ストーリー・プロット制作	18	原稿制作
	2	ストーリー・プロット制作課題	19	原稿制作
	3	描写課題	20	原稿制作
	4	描写課題	21	原稿制作
	5	ストーリー・プロット制作	22	原稿制作
	6	ストーリー・プロット制作	23	原稿制作
	7	描写課題	24	原稿制作
	8	描写課題	25	原稿制作
	9	ネーム制作課題	26	原稿制作
	10	ネーム制作	27	デジタル発表および冊子制作
	11	描写課題	28	デジタル発表および冊子制作
	12	描写課題	29	デジタル発表および冊子制作
	13	ネーム制作	30	課題提出・テスト
	14	ネーム制作		
	15	描写課題		
	16	描写課題		
	17	原稿制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅢ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	初年次に学んだことを応用し、グラフィックデザインの演習を行う			
授業の進め方	有識者の指導による講義とグラフィックデザイン制作の演習を合わせて授業を行う			
達成目標	出版物やインターネットを活用した表現手段の習得			
教科書	配布プリント・資料			
特記	映像・出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	小冊子制作 企画立案・リサーチ	18	オリジナル書籍の制作
	2	小冊子制作 企画立案・リサーチ	19	デザインラフ
	3	デザインラフ	20	デザインラフ
	4	デザインラフ	21	企画発表・プレゼンテーション
	5	企画発表・プレゼンテーション	22	企画発表・プレゼンテーション
	6	企画発表・プレゼンテーション	23	作品制作
	7	作品制作	24	作品制作
	8	作品制作	25	作品制作
	9	作品制作	26	作品制作
	10	作品制作	27	作品制作
	11	校正、作品チェック	28	作品制作
	12	校正、作品チェック	29	印刷・製本
	13	作品制作	30	印刷・製本
	14	作品制作		
	15	印刷・製本		
	16	印刷・製本		
	17	画集、絵本などオリジナル書籍制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅣ			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	今までに学んだ知識と技術を生かして自分の企画を商品化してみる			
授業の進め方	有識者の指導による講義とグラフィックデザイン制作の演習を合わせて授業を行う			
達成目標	出版物やインターネットを活用した表現手段の習得			
教科書	配布プリント・資料			
特記	映像・出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	画集、絵本などデジタル書籍の制作	18	企画発表・プレゼンテーション
	2	画集、絵本などデジタル書籍の制作	19	作品制作
	3	課題 Html・css・Java	20	作品制作
	4	作品用WEBページの制作	21	作品制作
	5	課題 Html・css・Java	22	作品制作
	6	作品用WEBページの制作	23	作品制作
	7	課題 Html・css・Java	24	作品制作
	8	作品用WEBページの制作	25	作品制作
	9	作品用WEBページの制作	26	作品提出
	10	WEBページの動作確認と修正	27	作品発表・評価
	11	WEBページの動作確認と修正	28	作品発表・評価
	12	デジタル書籍の提出		
	13	商品化をイメージした企画・制作		
	14	企画立案・イメージ		
	15	企画立案・イメージ		
	16	企画立案・イメージ		
	17	企画発表・プレゼンテーション		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コミックイラスト			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	今までに学んだ知識と技術を生かして作品を制作する			
授業の進め方	授業課題			
達成目標	生徒の技術向上と弱点克服 締切までに作品を完成させる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	コミックイラストの課題説明	18	作品制作の指導
	2	作品制作の指導	19	作品制作の指導
	3	作品制作の指導	20	作品制作の指導
	4	作品制作の指導	21	作品制作の指導
	5	作品制作の指導	22	作品制作の指導
	6	作品制作の指導	23	作品制作の指導
	7	作品制作の指導	24	作品制作の指導
	8	課題作品の提出	25	作品制作の指導
	9	コミックイラストの課題説明	26	作品制作の指導
	10	作品制作の指導	27	作品制作の指導
	11	作品制作の指導	28	作品制作の指導
	12	作品制作の指導	29	作品制作の指導
	13	作品制作の指導	30	課題作品の提出
	14	作品制作の指導		
	15	作品制作の指導		
	16	課題作品の提出		
	17	コミックイラストの課題説明		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ制作			
実務家教員	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
授業概要	今までに学んだ知識と技術を生かして作品を制作する			
授業の進め方	授業課題			
達成目標	生徒の技術向上と弱点克服 締切までに作品を完成させる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。			
授業計画	1	ストーリー・プロット制作	18	原稿制作
	2	描写課題	19	原稿制作
	3	ストーリー・プロット制作	20	原稿制作
	4	描写課題	21	原稿制作
	5	ネーム制作課題	22	原稿制作
	6	描写課題	23	原稿制作
	7	ネーム制作課題	24	原稿制作
	8	描写課題	25	デジタル発表および冊子制作
	9	ネーム制作課題	26	デジタル発表および冊子制作
	10	描写課題	27	デジタル発表および冊子制作
	11	ネーム制作課題	28	デジタル発表および冊子制作
	12	描写課題	28	課題作品の提出
	13	原稿制作		
	14	原稿制作		
	15	原稿制作		
	16	原稿制作		
	17	原稿制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				