

シラバス

科目名	W o r d II	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Word」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	基本的なビジネス文書の作成から表現力豊かな文書の編集まで、ビジネスのみならず、プライベートなどでも活用できることを目標とします。		
授業の方法	ビジネス文書や電子メールの基本を学び、表や図形などを取り入れた実践的なビジネス文書を作成。模擬試験ではルールに則ったビジネス文書を迅速に作成できるようにする。知識問題では、コンピュータと文書作成の基礎知識を学ぶ。		
評価方法	出席（15％）、授業態度(15%)、提出物（20%）、期末試験（50％）によって評価を行います。検定試験を受験し、合格した者については加点をします。		
授業時間外に必要な学修	特になし。		
使用教材教具	FOM出版「日商PC検定試験 文書作成3級 公式テキスト＆問題集」「日商PC検定 文書作成・データ活用・プレゼン資料作成3級 知識科目 公式問題集」		
留意点	特になし。		

授業計画	
1	検定試験の概要 試験内容と対策 第1章 ビジネス文書
2	第1章 ビジネス文書
3	第2章 ビジネス文書のライティング技術
4	知識問題1
5	第3章 電子メールのライティング技術 知識問題2
6	第4章 ビジネス図解の基本 知識問題3
7	第5章 ビジネス文書の管理 知識問題4
8	第6章 基本的なビジネス文書の作成 知識問題5
9	第7章 表のあるビジネス文書の作成 知識問題6
10	第8章 図形のあるビジネス文書の作成 知識問題7
11	模擬試験1 知識問題8
12	模擬試験2 知識問題9
13	模擬試験3 知識問題10
14	期末対策
15	期末テスト
16	

实施

科目名	Word II	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Word」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	基本的なビジネス文書の作成から表現力豊かな文書の編集まで、ビジネスのみならず、プライベートなどでも活用できることを目標とします。		
授業の方法	ビジネス文書や電子メールの基本を学び、表や図形などを取り入れた実践的なビジネス文書を作成。模擬試験ではルールに則ったビジネス文書を迅速に作成できるようにする。知識問題では、コンピュータと文書作成の基礎知識を学ぶ。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います。検定試験を受験し、合格した者については加点をします。		
授業時間外に必要な学修	特になし。		
使用教材教具	FOM出版「日商PC検定試験 文書作成3級 公式テキスト&問題集」「日商PC検定 文書作成・データ活用・プレゼン資料作成3級 知識科目 公式問題集」		
留意点	特になし。		

[illegible]

シラバス

科目名	コースミーティングC	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	就職活動対策指導を中心に行っていきます。前半は全体的な知識、マナーの学習、その後は個人の進捗に合わせた個別指導に切り替えていきます。		
評価方法	主に就職活動、学校行事への取り組みなど学校生活全般の評価に出席状況、授業態度を合わせて評価します。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	就活ナビノート、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション
2	就活のマナーとルールについて
3	就活のマナーとルールについて
4	就活対策、面接指導
5	就活対策、面接指導
6	就活個別指導
7	就活個別指導
8	就活個別指導
9	就活個別指導
10	就活個別指導
11	就活個別指導
12	就活個別指導
13	就活個別指導
14	就活個別指導、学園祭準備
15	就活個別指導、学園祭準備
16	

实施

科目名	コースミーティングC	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	就職活動対策指導を中心に行っていきます。前半は全体的な知識、マナーの学習、その後は個人の進捗に合わせた個別指導に切り替えていきます。		
評価方法	主に就職活動、学校行事への取り組みなど学校生活全般の評価に出席状況、授業態度を合わせて評価します。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	就活ナビノート、ノートPC		
留意点			

[illegible]

シラバス

科目名	デッサンⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと見て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現のクオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事（作品を創ること）で培われた、見方、考え方、描写（対処）で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

授業計画	
1	手 スケッチブック、鉛筆
2	┌ 静物 スケッチブック、鉛筆 いろんな角度から 20分×4 固定した場所から
3	└ 静物 スケッチブック、鉛筆
4	┌ 静物 スケッチブック、鉛筆 講評
5	腕クロッキー 鉛筆 B3クロッキー帳
6	┌ 静物 スケッチブック、鉛筆 いろんな角度から 20分×4 固定した場所から
7	└ 静物 スケッチブック、鉛筆
8	┌ 静物 スケッチブック、鉛筆 講評
9	自画像クロッキー B3クロッキー帳 自画像エスキース B3クロッキー帳
10	┌ 自画像 鉛筆
11	└ 自画像
12	自画像
13	┌ 自画像 中間講評
14	└ 自画像
15	┌ 自画像 講評
16	

实施

科目名	デッサンⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと見て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現のクオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事（作品を創ること）で培われた、見方、考え方、描写（対処）で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

[illegible]

シラバス

科目名	造形基礎演習Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	基本的な造形要素の理解を深め、描画材との接触を通じて描くことを体験しながら学んでいきます。絵画やイラストレーションでの配色や構図法などの実践的で幅広い表現技術を習得します。		
到達目標	クリエイターとして必要な基礎造形力と身につけ、豊かで独創的な表現力の獲得を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績は、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。 課題については学習の意図を正しく理解して制作できているかを評価の基準とします。		
授業時間外に必要な学修	課題の参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	アクリルガッシュ・水彩用具一式、アクリル系メディウム類(モデリングペースト、ジェルメディウム etc.)、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション 用具の使用法 Ⅰ テクスチャ研究 ①メディウムを使ったテクスチャづくり
2	②テクスチャ表現 *質感のある平面構成
3	②テクスチャ表現 *質感のある平面構成
4	③テクスチャ表現 *写実的な描画「顔」
5	③テクスチャ表現 *写実的な描画「顔」
6	③テクスチャ表現 *写実的な描画「顔」
7	③テクスチャ表現 *写実的な描画「顔」
8	Ⅱ 絵本制作 ◇ダミーの作成
9	Ⅱ 絵本制作 ◇ダミーの作成
10	Ⅱ 絵本制作 ◇原画の作成
11	Ⅱ 絵本制作 ◇原画の作成
12	Ⅱ 絵本制作 ◇PCを活用したフィニッシュワーク
13	実践イラストレーションⅡ 「絵画イラストレーション大作制作」 Turner Award応募を目的とした作品制作
14	実践イラストレーションⅡ 「絵画イラストレーション大作制作」 Turner Award応募を目的とした作品制作
15	実践イラストレーションⅡ 「絵画イラストレーション大作制作」 Turner Award応募を目的とした作品制作
16	

实施

科目名	造形基礎演習Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	基本的な造形要素の理解を深め、描画材との接触を通じて描くことを体験しながら学んでいきます。絵画やイラストレーションでの配色や構図法などの実践的で幅広い表現技術を習得します。		
到達目標	クリエイターとして必要な基礎造形力と身につけ、豊かで独創的な表現力の獲得を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績は、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。 課題については学習の意図を正しく理解して制作できているかを評価の基準とします。		
授業時間外に必要な学修	課題の参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	アクリルガッシュ・水彩用具一式、アクリル系メディウム類(モデリングペースト、ジェルメディウム etc.)、ノートPC		
留意点			

[illegible]

シラバス

科目名	クロスメディア演習Ⅰ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ペンタブレットを用いた、PCソフト「LIVE2D」の基本使用方法の学習。 After Effectsを用いた映像制作・投稿の実践的な演習。		
到達目標	「LIVE2D Cubism」を利用し、ゲームのためのキャラクターアニメーション など様々なコンテンツ制作のための準備知識を学ぶ。		
授業の方法	主に「LIVE2D Cubism」を各自のノートPCで使用。		
評価方法	「LIVE2D Cubism」のオペレーション操作が身についているかどうか。 指定されたコンテンツの中で、個性やアイデアを活かせるだけの技術を身につけているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、教科書、ペンタブレット(自分で購入したもの)		
留意点			

授業計画	
1	LIVE2D導入 LIVE2Dの特徴 演習課題①変形、移動
2	演習課題①変形、移動
3	演習課題②髪揺れ、目のXY移動
4	演習課題③手足の動き、回転デフォーマ
5	演習課題④クリッピング
6	簡易アニメーション制作①
7	LIVE2Dアニメーション 導入 演習課題(音・背景、複数のオブジェクト)
8	演習課題(音・背景、複数のオブジェクト)
9	演習課題(音・背景、複数のオブジェクト)
10	簡易アニメーション制作②
11	簡易アニメーション制作②
12	簡易アニメーション② 提出 批評会
13	コンペに向けたLIVE2Dアニメーション 導入
14	コンペに向けたLIVE2Dアニメーション
15	コンペに向けたLIVE2Dアニメーション
16	コンペに向けたLIVE2Dアニメーション 提出 講評

实施

科目名	クロスメディア演習Ⅰ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ペンタブレットを用いた、PCソフト「LIVE2D」の基本使用方法の学習。 After Effectsを用いた映像制作・投稿の実践的な演習。		
到達目標	「LIVE2D Cubism」を利用し、ゲームのためのキャラクターアニメーション など様々なコンテンツ制作のための準備知識を学ぶ。		
授業の方法	主に「LIVE2D Cubism」を各自のノートPCで使用する。		
評価方法	「LIVE2D Cubism」のオペレーション操作が身についているかどうか。 指定されたコンテンツの中で、個性やアイデアを活かせるだけの技術を身につけているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、教科書、ペンタブレット(自分で購入したもの)		
留意点			

[illegible]

シラバス

科目名	グラフィックデザイン I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	印刷・デザイン業で必須のAdobe Photoshop、Illustratorの実務的な使い方を学びます。		
到達目標	印刷物を正しく、かつ美しく作成できるようにし、就職先の幅を広げることが目標です。		
授業の方法	各種印刷物がどのように作られているかを解説し、課題として制作します。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	特になし		
留意点			

授業計画	
1	課題①:ポスターの作成 ロゴデザイン 素材の取扱い
2	
3	
4	講評
5	課題②:レストランのメニュー作成 文字組み 文字スタイル 段落スタイル
6	
7	
8	
9	講評
10	課題③:パッケージデザインの作成 オブジェクトの正確な作成
11	
12	
13	
14	
15	講評
16	

实施

科目名	グラフィックデザインⅠ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	印刷・デザイン業で必須のAdobe Photoshop、Illustratorの実務的な使い方を学びます。		
到達目標	印刷物を正しく、かつ美しく作成できるようにし、就職先の幅を広げることが目標です。		
授業の方法	各種印刷物がどのように作られているかを解説し、課題として制作します。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	特になし		
留意点			

[illegible]

科目名	デザイン史	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	講義		
学修内容	19世紀中頃から20世紀までの近代デザイン史の動向を概観していきます。単なるデザイナーやその作品の理解にとどまらずその時代背景を理解しながらデザインの意味を考えます。また、同時代の美術全般についても検証していきます。		
到達目標	デザイン及び美術の歴史を単なる知識としてではなく、制作者、表現者としての観点で思考しながら理解を深めていくことを目的としています。		
授業の方法	プロジェクションで作品や画像資料を鑑賞しながら、その背景にある歴史や意味について解説していきます。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、試験75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業で紹介されたデザイナー、画家たちについて自分なりに研究をし、理解を深める		
使用教材教具	美術出版社「カラー版 世界デザイン史」		
留意点			

授業計画	
1	デザイン史概説 ・デザインとは ・近代デザインの兆し
2	ヨーロッパ 19世紀後半～ ・近代デザインの鼓動 ・ウィリアム・モリスとアーツアンドクラフツ運動
3	アール・ヌーヴォー ・グラスゴー派の波紋 ・アール・ヌーヴォーの世界 ・ポスターの世紀
4	・ユーゲントシュティール ・分離派とウィーン工房 ・モデルニスモ
5	近代美術史 ・印象主義 ・後期印象主義 ・キュビズム
6	・ドイツ工作連盟 ・バウハウス 前編 ・学校創立の経緯と理念
7	・バウハウス 後編 ・デザインの展開 ・学校の終焉
8	・アール・デコ ・デ・スタイル ・ロシア構成主義
9	アメリカのデザイン ・アメリカのインダストリアル・デザイン
10	日本のデザイン Part1 ・明治から戦前の印刷デザイン ・大戦後のデザイン
11	ヨーロッパの現代デザイン ・北欧 ・ドイツ ・イタリア ・ポストモダン ・アメリカの現代デザイン
12	20世紀の美術 ・ダダ／シュルレアリスム ・抽象表現主義 ・ネオ・ダダ／ポップアート
13	日本のデザイン Part2 ・60・70年代のデザイン ・現代のグラフィックデザイン ・イラストレーション
14	前期授業のまとめ 期末試験について
15	◆期末試験
16	

实施

科目名	デザイン史	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	講義		
学修内容	19世紀中頃から20世紀までの近代デザイン史の動向を概観していきます。単なるデザイナーやその作品の理解にとどまらずその時代背景を理解しながらデザインの意味を考えます。また、同時代の美術全般についても検証していきます。		
到達目標	デザイン及び美術の歴史を単なる知識としてではなく、制作者、表現者としての観点で思考しながら理解を深めていくことを目的としています。		
授業の方法	プロジェクションで作品や画像資料を鑑賞しながら、その背景にある歴史や意味について解説していきます。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、試験75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業で紹介されたデザイナー、画家たちについて自分なりに研究をし、理解を深める		
使用教材教具	美術出版社「カラー版 世界デザイン史」		
留意点	0		

[illegible]

シラバス

科目名	コンペ対策Ⅲ	必修/選択	必修選択
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	アート・デザインの様々なコンペティションへの応募を目的とした作品制作を行います。		
到達目標	クリエイターを目指す上でコンペでの入賞は実績となり、また自信にもつながっていきます。そのために数多くのコンペへ応募し入賞を果たすことを目標とします。また様々な要件のもとでの作品制作を経験し課題への対応力を身につけます。		
授業の方法	学生が自ら応募するコンペティションを決めて作品制作をする。応募前に作品を見せ、評価ポイントを得る。学期内に定められた目標ポイントに到達することをノルマとします。		
評価方法	コンティション応募作品の総合的な出来映えの評価。応募要件や主催者側の意図を理解できているかを評価に加味する。		
授業時間外に必要な学修	コンペティションの情報収集と使用画材、材料の用意		
使用教材教具	画材類、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	授業概要説明
2	コンペ募集情報の収集と作品制作
3	コンペ募集情報の収集と作品制作
4	コンペ募集情報の収集と作品制作
5	コンペ募集情報の収集と作品制作
6	コンペ募集情報の収集と作品制作
7	コンペ募集情報の収集と作品制作
8	コンペ募集情報の収集と作品制作
9	コンペ募集情報の収集と作品制作
10	コンペ募集情報の収集と作品制作
11	コンペ募集情報の収集と作品制作
12	コンペ募集情報の収集と作品制作
13	コンペ募集情報の収集と作品制作
14	コンペ募集情報の収集と作品制作
15	コンペ募集情報の収集と作品制作
16	

实施

科目名	コンペ対策Ⅲ	必修/選択	必修選択
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	アート・デザインの様々なコンペティションへの応募を目的とした作品制作を行います。		
到達目標	クリエイターを目指す上でコンペでの入賞は実績となり、また自信にもつながっていきます。そのために数多くのコンペへ応募し入賞を果たすことを目標とします。また様々な要件のもとでの作品制作を経験し課題への対応力を身につけます。		
授業の方法	学生が自ら応募するコンペティションを決めて作品制作をする。応募前に作品を見せ、評価ポイントを得る。学期内に定められた目標ポイントに到達することをノルマとします。		
評価方法	コンティション応募作品の総合的な出来映えの評価。応募要件や主催者側の意図を理解できているかを評価に加味する。		
授業時間外に必要な学修	コンペティションの情報収集と使用画材、材料の用意		
使用教材教具	画材類、ノートPC		
留意点	0		

[illegible]

シラバス

科目名	イラストレーションⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	イラストレーションの意味と役割を学び、さまざまな画材や技術を体験しながら多様なイラストレーション表現を学習する。		
到達目標	印刷物から電子媒体まで多種多様なメディアに対応できる幅広いイラストレーションの表現力と技術を身に付けることを目指します。		
授業の方法	1年次はコロナの蔓延で初回からリモートとなり、授業の進行や内容も変更した。故に2年次では、引続き毎回エディトリアルイラストやデッサンを行い、様々な画材の技法習得、人物及び自然物イラストの基礎を補習し、更に卒業後即戦力と為りうる知識と技術を全員参加型の授業を行いたい。		
評価方法	記入式の全員参加型講評紙で個々の作品評価を客観的に伝え、ステップアップの材料とする。また、課題は速やかな採点・返却を行い、制作のアドバイスを細やかに指導するように心掛ける。		
授業時間外に必要な学修	課題重視なので、授業時間内にできない場合は自宅制作とする。またイラストやデザイン、フォントには流行や世事が反映する為、多くのメディアから情報収集をして良い作品と出会い、技術や創作意欲を高めるよう指導する。		
使用教材教具	筆記用具・クロッキー帳・ケント紙・pigメントライナー・画材・課題プリント・PC等		
留意点	2年生になると緊張感が薄れ、集中力に欠ける生徒も出てくる。隅々まで目を配り、全員が一体となった質の良い刺激を与え、楽しく糧の多い授業を心掛ける。また、コロナによる急な授業形態の変更にも対応できるようにしたい。		

授業計画	
1	■前期シラバスの説明 ■日本の文様プリント② ■古典文様を取り入れたイラストレーション制作①（ラフスケッチ、コンセプト・世界観の整合） ■日本の文様プリント③
2	■古典文様を取り入れたイラストレーション制作②（下絵、コンセプト・世界観の確認） ■日本の文様プリント④
3	■古典文様を取り入れたイラストレーション制作③（彩色） ■日本の文様プリント⑤
4	■古典文様を取り入れたイラストレーション制作④（彩色） ■日本の文様プリント⑥
5	■古典文様を取り入れたイラストレーション制作⑤（彩色） ■日本の文様プリント⑦
6	■古典文様を取り入れたイラストレーション制作⑥（彩色） ■スピードデッサン ■前回課題講評
7	■風景画の基礎①<木の描き方> ■スピードデッサン
8	■風景画の基礎②<岩の描き方> ■スピードデッサン
9	■風景画の基礎③<雲の描き方> ■スピードデッサン
10	■風景画の基礎④<アニメ映画の背景> ■スピードデッサン
11	■風景画の基礎⑤<アニメ映画の背景> ■スピードデッサン
12	■風景画の基礎⑥<アニメ映画の背景> ■スピードデッサン
13	■風景画の基礎⑦<アニメ映画の背景> <夏 ■スピードデッサン ■課題提出・講評
14	■風景画の基礎⑧ <アニメ映画の背景> ■スピードデッサン
15	■風景画の基礎⑨<アニメ映画の背景> ■成績発表
16	

实施

科目名	イラストレーションⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	イラストレーションの意味と役割を学び、さまざまな画材や技術を体験しながら多様なイラストレーション表現を学習する。		
到達目標	印刷物から電子媒体まで多種多様なメディアに対応できる幅広いイラストレーションの表現力と技術を身に付けることを目指します。		
授業の方法	1年次はコロナの蔓延で初回からリモートとなり、授業の進行や内容も変更した。故に2年次では、引続き毎回エディトリアルイラストやデッサンを行い、様々な画材の技法習得、人物及び自然物イラストの基礎を補習し、更に卒業後即戦力と為りうる知識と技術を全員参加型の授業を行いたい。		
評価方法	記入式の全員参加型講評紙で個々の作品評価を客観的に伝え、ステップアップの材料とする。また、課題は速やかな採点・返却を行い、制作のアドバイスを細やかに指導するように心掛ける。		
授業時間外に必要な学修	課題重視なので、授業時間内にできない場合は自宅制作とする。またイラストやデザイン、フォントには流行や世事が反映する為、多くのメディアから情報収集をして良い作品と出会い、技術や創作意欲を高めるよう指導する。		
使用教材教具	筆記用具・クロッキー帳・ケント紙・pigmentライナー・画材・課題プリント・PC等		
留意点	2年生になると緊張感が薄れ、集中力に欠ける生徒も出てくる。隅々まで目を配り、全員が一体となった質の良い刺激を与え、楽しく糧の多い授業を心掛ける。また、コロナによる急な授業形態の変更にも対応できるようにしたい。		

[illegible]

シラバス

科目名	マンガ制作Ⅱ	必修/選択	必修選択
授業時数	120時間	担当教員	横田 今日子
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	持ち込み・投稿を前提とした、プロと同様のプロセスでマンガ制作を進める。		
到達目標	プロット、ネーム、下書き、ペン入れ、仕上げ のプロセスを理解し計画的に制作を進めることができる。 学生のレベルに応じ、各種マンガコンペへの投稿を目指す。		
授業の方法	目指す雑誌や活動方法によって個別に指導。		
評価方法	SNSやPIXIVなどにアップしたことで評価する。投稿、持ち込みを積極的に行う者をより高く評価する。		
授業時間外に必要な学修	読者リサーチ、ブランディング、キャラクターの創造、言葉のセンスを磨くなど。老若男女に伝わりやすい作品とは何かを漫画以外の作品で学ぶこと。		
使用教材教具	クリスタ、ペンタブレット（メディバン、液晶タブレット、ipadなど）原稿用紙、ペン、インク、トーン		
留意点			

授業計画	
1	月1で4 p 仕上げるための計画を本人が立て、進捗状況確認と修正をしてもらう
2	4 p 漫画
3	4 p 漫画
4	4 p 漫画
5	4 p 漫画
6	4 p 漫画
7	4 p 漫画
8	4 p 漫画
9	4 p 漫画
10	4 p 漫画
11	4 p 漫画
12	4 p 漫画
13	4 p 漫画
14	4 p 漫画
15	4 p 漫画
16	4 p 漫画

实施

科目名	マンガ制作Ⅱ	必修/選択	必修選択
授業時数	120時間	担当教員	横田 今日子
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	持ち込み・投稿を前提とした、プロと同様のプロセスでマンガ制作を進める。		
到達目標	プロット、ネーム、下書き、ペン入れ、仕上げ のプロセスを理解し計画的に制作を進めることができる。 学生のレベルに応じ、各種マンガコンペへの投稿を目指す。		
授業の方法	目指す雑誌や活動方法によって個別に指導。		
評価方法	SNSやPIXIVなどにアップしたことで評価する。投稿、持ち込みを積極的に行う者をより高く評価する。		
授業時間外に必要な学修	読者リサーチ、ブランディング、キャラクターの創造、言葉のセンスを磨くなど。老若男女に伝わりやすい作品とは何かを漫画以外の作品で学ぶこと。		
使用教材教具	クリスタ、ペンタブレット（メディバン、液晶タブレット、ipadなど）原稿用紙、ペン、インク、トーン		
留意点	0		

[illegible]

シラバス

科目名	E x c e l l	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Excel」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	Excelの基本操作に加え、数学や関数の知識を習得し、内容に沿った形で効率的で見栄えの良い表やグラフを作成できるようになってもらいます。		
授業の方法	取引のしくみや業務の流れを学習し、関数やピボットテーブル、データベースなど実践的なデータ活用をする。模擬試験ではより見やすい表とグラフを迅速に作成できるようにする。知識問題では、データ活用の基礎知識をしっかりと学習する。		
評価方法	出席（15％）、授業態度(15%)、提出物（20%）、期末試験（50％）によって評価を行います。検定試験を受験し、合格した者については加点をします。		
授業時間外に必要な学修	特になし。		
使用教材教具	FOM出版「日商PC検定試験 データ活用3級 公式テキスト＆問題集」「日商PC検定 文書作成・データ活用・プレゼン資料作成3級 知識科目 公式問題集」		
留意点	特になし。		

授業計画	
1	第1章 取引の仕組みと業務の流れ
2	第2章 業務に応じた計算・集計処理
3	第2章 業務に応じた計算・集計処理
4	第3章 業務データの管理
5	第4章 表の作成1
6	第4章 表の作成2
7	第5章 データの集計1
8	第5章 データの集計2
9	第6章 グラフの作成 知識問題1
10	第1回 模擬試験 知識問題2
11	第2回 模擬試験 知識問題3
12	第3回 模擬試験 知識問題4
13	練習問題
14	練習問題
15	期末テスト
16	

实施

科目名	ExcelⅡ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Excel」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	Excelの基本操作に加え、数学や関数の知識を習得し、内容に沿った形で効率的で見栄えの良い表やグラフを作成できるようになってもらいます。		
授業の方法	取引のしくみや業務の流れを学習し、関数やピボットテーブル、データベースなど実践的なデータ活用をする。模擬試験ではより見やすい表とグラフを迅速に作成できるようにする。知識問題では、データ活用の基礎知識をしっかりと学習する。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います。検定試験を受験し、合格した者については加点をします。		
授業時間外に必要な学修	特になし。		
使用教材教具	FOM出版「日商PC検定試験 データ活用3級 公式テキスト&問題集」「日商PC検定 文書作成・データ活用・プレゼン資料作成3級 知識科目 公式問題集」		
留意点	特になし。		

[illegible]

シラバス

科目名	コースミーティングD	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	学園祭準備や卒業制作などの学校行事に合わせて作業を行っていきます。また、前期に引き続き就活個別指導を行っていきます。		
評価方法	主に就職活動、学校行事への取り組みなど学校生活全般の評価に出席状況、授業態度を合わせて評価します。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	就活ナビノート、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション
2	就活個別指導、学園祭準備
3	就活個別指導、学園祭準備
4	就活個別指導
5	就活個別指導
6	就活個別指導
7	就活個別指導
8	就活個別指導
9	就活個別指導
10	就活個別指導、卒業制作
11	就活個別指導、卒業制作
12	就活個別指導、卒業制作
13	就活個別指導、卒業制作
14	就活個別指導、卒業制作
15	就活個別指導、卒業制作
16	

实施

科目名	コースミーティングD	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	学園祭準備や卒業制作などの学校行事に合わせて作業を行っていきます。また、前期に引き続き就活個別指導を行っていきます。		
評価方法	主に就職活動、学校行事への取り組みなど学校生活全般の評価に出席状況、授業態度を合わせて評価します。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	就活ナビノート、ノートPC		
留意点			

[illegible]

シラバス

科目名	デッサンⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと見て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現のクオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事（作品を創ること）で培われた、見方、考え方、描写（対処）で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

授業計画	
1	木炭 いろんな角度から 20分×4 固定した場所から
2	木炭
3	木炭
4	木炭
5	木炭 講評
6	静物 いろんな角度から 20分×4 固定した場所から
7	静物
8	静物
9	静物 講評
10	静物
11	静物
12	静物
13	静物 中間講評
14	静物
15	静物 講評
16	

实施

科目名	デッサンⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目（観察力）」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと見て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現のクオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事（作品を創ること）で培われた、見方、考え方、描写（対処）で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

[illegible]

シラバス

科目名	造形基礎演習Ⅳ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	基本的な造形要素の理解を深め、描画材との接触を通じて描くことを体験しながら学んでいきます。絵画やイラストレーションでの配色や構図法などの実践的で幅広い表現技術を習得します。		
到達目標	クリエイターとして必要な基礎造形力と身につけ、豊かで独創的な表現力の獲得を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	課題の参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	描画材一式、ノートPC		
留意点			

授業計画	
1	オリエンテーション 実践イラストレーションⅡ 「絵画イラストレーション大作制作」 Turner Award応募を目的とした作品制作
2	実践イラストレーションⅡ 「絵画イラストレーション大作制作」 Turner Award応募を目的とした作品制作
3	実践イラストレーションⅢ 「宣伝広告のためのイラストレーション」 ※卒業制作規定課題
4	実践イラストレーションⅢ 「宣伝広告のためのイラストレーション」 ※卒業制作規定課題
5	実践イラストレーションⅢ 「宣伝広告のためのイラストレーション」 ※卒業制作規定課題
6	実践イラストレーションⅢ 「宣伝広告のためのイラストレーション」 ※卒業制作規定課題
7	卒業制作自由課題 制作計画作成
8	卒業制作自由課題 制作計画作成
9	卒業制作自由課題
10	卒業制作自由課題
11	卒業制作自由課題
12	卒業制作自由課題
13	卒業制作自由課題
14	ポートフォリオ完成版 制作
15	ポートフォリオ完成版 制作
16	

实施

科目名	造形基礎演習Ⅳ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	基本的な造形要素の理解を深め、描画材との接触を通じて描くことを体験しながら学んでいきます。絵画やイラストレーションでの配色や構図法などの実践的で幅広い表現技術を習得します。		
到達目標	クリエイターとして必要な基礎造形力と身につけ、豊かで独創的な表現力の獲得を目標とします。		
授業の方法	課題毎に参考となる作品を紹介し、課題の意図と目的を理解させた上で作品制作をします。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	課題の参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	描画材一式、ノートPC		
留意点			

[illegible]

シラバス

科目名	クロスメディア演習Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ペンタブレットを用いた、PCソフト「LIVE2D」の応用使用方法の学習。 After Effectsを用いた映像制作・投稿の実践的な演習。		
到達目標	「LIVE2D Cubism」を利用し、ゲームのためのキャラクターアニメーション など様々なコンテンツ制作のための準備知識を学ぶ。		
授業の方法	主に「LIVE2D Cubism」を各自のノートPCで使用。		
評価方法	「LIVE2D Cubism」のオペレーション操作を身につけた上で、自分の表現に落とし込めているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、教科書、ペンタブレット(自分で購入したもの)		
留意点			

授業計画	
1	LIVE2D 作品制作 10～15秒程度のショートアニメーション
2	LIVE2D 作品制作 10～15秒程度のショートアニメーション
3	LIVE2D 作品制作 10～15秒程度のショートアニメーション
4	LIVE2D 作品制作 10～15秒程度のショートアニメーション
5	LIVE2D 作品制作 10～15秒程度のショートアニメーション
6	LIVE2D 作品制作 10～15秒程度のショートアニメーション
7	LIVE2D 作品制作 10～15秒程度のショートアニメーション
8	AfterEffects操作説明
9	AfterEffects操作説明
10	AfterEffects操作説明
11	AfterEffects とLIVE2Dを組み合わせた映像制作
12	AfterEffects とLIVE2Dを組み合わせた映像制作
13	AfterEffects とLIVE2Dを組み合わせた映像制作
14	AfterEffects とLIVE2Dを組み合わせた映像制作
15	AfterEffects とLIVE2Dを組み合わせた映像制作
16	

实施

科目名	クロスメディア演習Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	信田 康児
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ペンタブレットを用いた、PCソフト「LIVE2D」の応用使用方法の学習。 After Effectsを用いた映像制作・投稿の実践的な演習。		
到達目標	「LIVE2D Cubism」を利用し、ゲームのためのキャラクターアニメーション など様々なコンテンツ制作のための準備知識を学ぶ。		
授業の方法	主に「LIVE2D Cubism」を各自のノートPCで使用する。		
評価方法	「LIVE2D Cubism」のオペレーション操作を身につけた上で、自分の表現に落とし込めているかどうか。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内で課題が完成しない場合、放課後等を利用して制作を行う。		
使用教材教具	ノートPC、教科書、ペンタブレット(自分で購入したもの)		
留意点			

[illegible]

シラバス

科目名	グラフィックデザインⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	印刷・デザイン業で必須のAdobe Photoshop、Illustratorの実務的な使い方を学びます。		
到達目標	印刷物を正しく、かつ美しく作成できるようにし、就職先の幅を広げることが目標です。		
授業の方法	各種印刷物がどのように作られているかを解説し、課題として制作します。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	特になし		
留意点			

授業計画	
1	課題:Webバナーの作成
2	
3	↓
4	講評
5	課題:卒業進級制作展ダイレクトメールの作成
6	
7	↓
8	↓
9	講評
10	課題:3Dイラストの作成
11	
12	
13	
14	↓
15	講評
16	

实施

科目名	グラフィックデザインⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	田島 亮
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	印刷・デザイン業で必須のAdobe Photoshop、Illustratorの実務的な使い方を学びます。		
到達目標	印刷物を正しく、かつ美しく作成できるようにし、就職先の幅を広げることが目標です。		
授業の方法	各種印刷物がどのように作られているかを解説し、課題として制作します。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修			
使用教材教具	特になし		
留意点			

[illegible]

シラバス

科目名	卒業制作	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	これまで学習してきた知識、技術、表現力を結集した集大成としての作品制作です。		
到達目標	2年間の学習の成果としてふさわしい作品制作を目標とし、卒業進級制作展で発表展示を行います。		
授業の方法	綿密な制作プランを提出させ、それに基づいて制作されているかを定期的にチェックします。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	制作において参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	制作に必要となる描画材、材料		
留意点			

授業計画	
1	卒業制作の概要について
2	制作計画作成、資料・材料集め
3	制作計画作成、資料・材料集め
4	制作計画作成、資料・材料集め
5	規定課題制作
6	規定課題制作
7	規定課題制作
8	規定課題制作
9	規定課題制作
10	自由課題制作
11	自由課題制作
12	自由課題制作
13	自由課題制作
14	自由課題制作
15	制作についての自己点検
16	

实施

科目名	卒業制作	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	朝日 泰博
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	これまで学習してきた知識、技術、表現力を結集した集大成としての作品制作です。		
到達目標	2年間の学習の成果としてふさわしい作品制作を目標とし、卒業進級制作展で発表展示を行います。		
授業の方法	綿密な制作プランを提出させ、それに基づいて制作されているかを定期的にチェックします。		
評価方法	成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	制作において参考となる作品の鑑賞及び研究。描画材の準備、使用法の研究等。		
使用教材教具	制作に必要となる描画材、材料		
留意点			

[illegible]

シラバス

科目名	イラストレーションⅣ	必修/選択	必修選択
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	イラストレーションの意味と役割を学び、さまざまな画材や技術を体験しながら多様なイラストレーション表現を学習する。		
到達目標	印刷物から電子媒体まで多種多様なメディアに対応できる幅広いイラストレーションの表現力と技術を身に付けることを目指します。		
授業の方法	後期では、引続きエディトリアルイラストやデッサンを行いつつ、特色を基本としたイラストやPCイラスト、更に卒業後即戦力と為りうる技術のコツや現場知識、打ち合わせ等を模擬演習で学び、全員参加型の授業を行いたい。		
評価方法	記入式の全員参加型講評紙で個々の作品評価を客観的に伝え、ステップアップの材料とする。また、課題は速やかな採点・返却を行い、制作のアドバイスを細やかに指導するように心掛ける。		
授業時間外に必要な学修	課題重視なので、授業時間内にできない場合は自宅制作とする。またイラストやデザイン、フォントには流行や世事が反映する為、多くのメディアから情報収集して良い作品と出会い、技術や創作意欲を高めるよう指導する。		
使用教材教具	筆記用具・クロッキー帳・ケント紙・画材・課題プリント・PC等		
留意点	卒業間近になると、就職用ポートフォリオや履歴書の作成で忙しくなり、集中できない生徒も出てくる。全体の様子を見ながら、ペースを落とし、落ち着いた授業を心掛ける。また、コロナによる急な授業形態の変更も対応できるようにしたい。		

授業計画	
1	■後期シラバスの説明 ■スピードデッサン ■少数色DICカラーイラスト制作①（ラフスケッチ、コンセプト・世界観の整合） ■エディトリアルイラストプリント
2	■少数色DICカラーイラスト制作②（下絵、コンセプト・世界観の確認） ■アニメ模写
3	■少数色DICカラーイラスト制作③（彩色） ■スピードデッサン
4	■少数色DICカラーイラスト制作④（彩色） ■エディトリアルイラストプリント
5	■少数色DICカラーイラスト制作⑤（彩色） ■アニメ模写
6	■少数色DICカラーイラスト制作⑥（彩色） ■スピードデッサン
7	■少数色DICカラーイラスト制作⑦（彩色） ■スピードデッサン ■前課題総評
8	■<踊る者>イラストレーション①（下絵、コンセプト・世界観の確認） ■エディトリアルイラストプリント
9	■<踊る者>イラストレーション②（下絵、コンセプト・世界観の確認） ■アニメ模写
10	■<踊る者>イラストレーション③（彩色） ■スピードデッサン
11	■<踊る者>イラストレーション④（彩色） ■エディトリアルイラストプリント
12	■<踊る者>イラストレーション⑤（彩色） ■アニメ模写
13	■<踊る者>イラストレーション⑥（彩色） ■スピードデッサン
14	■<踊る者>イラストレーション⑦（彩色） ■スピードデッサン
15	■<踊る者>イラストレーション⑧（彩色） ■課題提出・講評 ■成績発表
16	

实施

科目名	イラストレーションⅣ	必修/選択	必修選択
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	イラストレーションの意味と役割を学び、さまざまな画材や技術を体験しながら多様なイラストレーション表現を学習する。		
到達目標	印刷物から電子媒体まで多種多様なメディアに対応できる幅広いイラストレーションの表現力と技術を身に付けることを目指します。		
授業の方法	後期では、引続きエディトリアルイラストやデッサンを行いつつ、特色を基本としたイラストやPCイラスト、更に卒業後即戦力と為りうる技術のコツや現場知識、打ち合わせ等を模擬演習で学び、全員参加型の授業を行いたい。		
評価方法	記入式の全員参加型講評紙で個々の作品評価を客観的に伝え、ステップアップの材料とする。また、課題は速やかな採点・返却を行い、制作のアドバイスを細やかに指導するように心掛ける。		
授業時間外に必要な学修	課題重視なので、授業時間内にできない場合は自宅制作とする。またイラストやデザイン、フォントには流行や世事が反映する為、多くのメディアから情報収集して良い作品と出会い、技術や創作意欲を高めるよう指導する。		
使用教材教具	筆記用具・クロッキー帳・ケント紙・画材・課題プリント・PC等		
留意点	卒業間近になると、就職用ポートフォリオや履歴書の作成で忙しくなり、集中できない生徒も出てくる。全体の様子を見ながら、ペースを落とし、落ち着いた授業を心掛ける。また、コロナによる急な授業形態の変更も対応できるようにしたい。		

[illegible]

シラバス

科目名	マンガ制作Ⅲ	必修/選択	必修選択
授業時数	60時間	担当教員	横田 今日子
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	持ち込み・投稿を前提とした、プロと同様のプロセスでマンガ制作を進める。		
到達目標	プロット、ネーム、下書き、ペン入れ、仕上げ のプロセスを理解し計画的に制作を進めることができる。 2年間の集大成としての卒業制作作品を完成させる。		
授業の方法	学生生活最後の作品になるため、オリジナルの30p程度の作品に取り組む		
評価方法	授業態度、質、卒業制作展の展示		
授業時間外に必要な学修	前期と同じ		
使用教材教具	前期と同じ		
留意点			

授業計画	
1	プロット、キャラクターの確認
2	個別に進捗状況を確認める
3	個別に進捗状況を確認める
4	個別に進捗状況を確認める
5	個別に進捗状況を確認める
6	個別に進捗状況を確認める
7	個別に進捗状況を確認める
8	個別に進捗状況を確認める
9	個別に進捗状況を確認める
10	個別に進捗状況を確認める
11	個別に進捗状況を確認める
12	個別に進捗状況を確認める
13	個別に進捗状況を確認める
14	個別に進捗状況を確認める
15	個別に進捗状況を確認める
16	個別に進捗状況を確認める

实施

科目名	マンガ制作Ⅲ	必修/選択	必修選択
授業時数	60時間	担当教員	横田 今日子
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	持ち込み・投稿を前提とした、プロと同様のプロセスでマンガ制作を進める。		
到達目標	プロット、ネーム、下書き、ペン入れ、仕上げ のプロセスを理解し計画的に制作を進めることができる。 2年間の集大成としての卒業制作作品を完成させる。		
授業の方法	学生生活最後の作品になるため、オリジナルの30p程度の作品に取り組む		
評価方法	授業態度、質、卒業制作展の展示		
授業時間外に必要な学修	前期と同じ		
使用教材教具	前期と同じ		
留意点	0		

[illegible]