

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： マンガ・アニメ概論		1学年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 講義	
到達目標	漫画、アニメ、ゲームの歴史と流れ、関係性を知り、今後のコミックイラストのあり方を考えるための素養を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 歴史的作品を考えてみる		
2	黎明期の漫画		
3	黎明期のアニメ		
4	黎明期のゲーム		
5	最盛期の漫画		
6	最盛期のアニメ		
7	最盛期のゲーム		
8	全盛期の漫画		
9	全盛期のアニメ		
10	全盛期のゲーム		
11	過渡期の漫画		
12	過渡期のアニメ		
13	過渡期のゲーム		
14	試験課題		
15	試験課題の審査、講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名： 英語・英会話		1学年	後期
担当者実務経験： 翻訳家・英会話講師		講義種別： 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語、True or False、Asking questions		
2	アルファベット・数字の聞き取り		
3	アルファベット（発音読み）・数字に関するQ&A（日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ）		
4	アルファベット・数字に関するQ&A（スペル、誕生日、色、時間）		
5	ゲーム大会（しりとり、伝言ゲーム、ピクショナリー）		
6	単語・数字に関するQ&A（単語、金額）、Making sentences from cards		
7	単語・数字に関するQ&A（単語、足し算引き算）、Making sentences from cards		
8	単語・数字に関するQ&A（単語、1000以上の数）、Making sentences from cards		
9	発音B vs V、接頭辞		
10	ゲーム大会（かるた、ジェスチャー、True or False）		
11	Melissaについて説明		
12	発音TH vs TH、アンケート		
13	広告/HP/看板づくり		
14	自己紹介文作成・スピーチ練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名： 英語・英会話		2学年	前期
担当者実務経験： 翻訳家・英会話講師		講義種別： 講義	
到達目標	①英語話者と英語による意思疎通を試みることができるようになる（知っている単語を駆使する、ジェスチャーを使うなど）。 ②日常生活・海外旅行時の簡単な質疑応答ができるようになる。③読む・書くだけでなく、聴く・話すができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Asking questions		
2	体の部位・学校ワード、名前		
3	もの・活動ワード、アンケート		
4	先生・科目ワード、接頭辞		
5	ゲーム大会（しりとり、伝言ゲーム、ピクショナリー）		
6	家族・家の間取りワード、Making stories		
7	食べ物ワード、Making stories		
8	ショッピング・買い物ワード、Making stories		
9	交通ワード		
10	ゲーム大会（かるた、ジェスチャー、True or False）		
11	アメリカの祝日カレンダー		
12	旅行ワード		
13	発音A、アメリカ50州		
14	テーマ別スピーチ作成・練習		
15	テーマ別スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： 竹永 光太郎	
科目名： 知的財産権		2学年	前期
担当者実務経験： 弁護士・弁理士		講義種別： 講義	
到達目標	①著作権及び商標権等の知的財産権を正しく理解し、自らの権利を守るとともに、他者の権利を侵害しないようにすること ②契約に関する基本的な知識を習得し、今後、著しく不利な契約を結ばないように対応できること ③最近の知的財産権に関する話題について、情報を共有し、問題点等を理解すること		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	自己紹介、授業の進め方、成績評価など	
	著作権の概要		
2	著作物性	著作物の要件（定義）を理解する	
3	著作権の利用行為	複製権、公衆送信権などを理解する	
4	著作権の制限	私的利用、引用などを理解する	
5	著作権の侵害	民事責任・刑事責任を理解する	
6	著作者人格権	同一性保持権などを理解する	
7	小テスト	著作権に関する理解度をチェックする	
8	小テスト講評	著作権の理解度を共有する	
9	商標権の概要	商標権の要件等を理解する	
10	商標権の侵害	民事責任・刑事責任を理解する	
11	契約の概要	契約とは何かを理解する	
12	契約書の読み方	契約書の注意点などを理解する	
13	肖像権、AIなどの発展的なテーマ	発展的なテーマについての情報共有	
14	最終試験	知的財産権に関する全体的な理解度のチェック	
15	最終試験講評、まとめ		
成績評価	出席及び習熟度、授業課題の提出により成績評価とする 各授業の3分の2以上出席、かつ、成績60点以上で合格とする 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： ロンザエモン	
科目名： デジタルデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： 現役フリーランスイラストレーター		講義種別： 実技	
到達目標	自己プロデュース力を養い、個人のクリエイターとしての発信力とブランド力、プレゼン力を身につける。 個人としてのファン獲得、案件獲得の実践的な方法を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	講師紹介、授業内容概要紹介。		希望者イラスト添削
	フリーランスイラストレーターの活動概要、SNS運用概要		
2	SNS運用基礎（自己プロデュース）	授業踏まえプロフィール再設計。 SNS投稿実施	希望者イラスト添削
	プロフィール設計（自己プロデュース）		
3	SNS運用の注意点	悪い例としての運用実例解説。	希望者イラスト添削SNS運用状況添削
	運用上の注意、ネガティブ投稿、プライバシー保護		
4	グッズ製作概要	サンプル画像作成	suzuri、BASE他関連サービス解説
	販売向けグッズ製作概要開設		
5	ショート動画概要	実際の作成。リール、他ショート動画。	
	動画コンテンツ×SNS運用での認知拡大		
6	SNSサービス別傾向の解説	継続したSNS運用の経過報告	
	X、Instagram、YouTube、TikTokについて		
7	ショート動画作成	テンプレート、音源を利用した5秒～10秒程度の動画作成	
	リール動画解説（Instagram）		
8	フィード投稿詳細	画像投稿作成	予約投稿機能解説
	画像投稿（Instagram）詳細。		
9	ダッシュボード解説	自身の投稿のインサイトから傾向を考える。	
	ダッシュボード内各数値（インプレッション、数値、国内外ユーザー、性別、年齢、フォロワー内外導入数）説明。		
10	SNSを通じた案件獲得と業務進行の実例	ビジネスメール作法に則りメール作成	
	依頼のDM、メールからの案件完了まで。		
11	グッズ製作の可能な手段と応用展開	製作したいグッズリスト作成	
	グッズ製作のバリエーション。実売頒布イベント紹介。		
12	展示での設営、グッズ展開イメージを考える	自身の展開イメージの作成。	
	展示、POPUP事例から各個人の展開イメージを考える。		
13	実際のイベント出展をイメージしたSNS展開、告知、個人活動事例。		
	実際のイベント出展をイメージしたSNS展開、告知、個人活動事例。		
14	グッズ展開の販売価格等の詳細原価		
	販売の価格等数字を出しながらの実例紹介。		
15	総合プロデュース。中期計画を考える。	簡易計画表の作成。	
	中期的な個人活動目標を立てる。 フォロワー数、参加イベント、案件獲得数とそれに必要な活動内容を計画。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： ロンザエモン	
科目名： デジタルデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： 現役フリーランスイラストレーター		講義種別： 実技	
到達目標	自己プロデュース力を養い、個人のクリエイターとしての発信力とブランド力、プレゼン力を身につける。 個人としてのファン獲得、案件獲得の実践的な方法を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	講師紹介、授業内容概要紹介。		希望者イラスト添削
	フリーランスイラストレーターの活動概要, SNS運用概要		
2	SNS運用基礎（自己プロデュース）	授業踏まえプロフィール再設計。 SNS投稿実施	希望者イラスト添削
	プロフィール設計（自己プロデュース）		
3	SNS運用の注意点	悪い例としての運用実例解説。	希望者イラスト添削 SNS運用状況添削
	運用上の注意、ネガティブ投稿、プライバシー保護		
4	グッズ製作概要	サンプル画像作成	suzuri、BASE他関連サービス解説
	販売向けグッズ製作概要開設		
5	ショート動画概要	実際の作成。リール、他ショート動画。	
	動画コンテンツ×SNS運用での認知拡大		
6	SNSサービス別傾向の解説	継続したSNS運用の経過報告	
	X、Instagram、YouTube、TikTokについて		
7	ショート動画作成	テンプレート、音源を利用した5秒～10秒程度の動画作成	
	リール動画解説（Instagram）		
8	フィード投稿詳細	画像投稿作成	予約投稿機能解説
	画像投稿（Instagram）詳細。		
9	ダッシュボード解説	自身の投稿のインサイトから傾向を考える。	
	ダッシュボード内各数値（インプレッション、数値、国内外ユーザー、性別、年齢、フォロワー内外導入数）説明。		
10	SNSを通じた案件獲得と業務進行の実例	ビジネスメール作法に則りメール作成	
	依頼のDM、メールからの案件完了まで。		
11	グッズ製作の可能な手段と応用展開	製作したいグッズリスト作成	
	グッズ製作のバリエーション。実売頒布イベント紹介。		
12	展示での設営、グッズ展開イメージを考える	自身の展開イメージの作成。	
	展示、POPUP事例から各個人の展開イメージを考える。		
13	実際のイベント出展をイメージしたSNS展開、告知、個人活動事例。		
14	販売の価格等数字を出しながらの実例紹介。		
15	中期的な個人活動目標を立てる。フォロワー数、参加イベント、案件獲得数とそれに必要な活動内容を計画。	簡易計画表の作成。	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 描写Ⅰ		1学年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 演習	
到達目標	デッサン・水彩を通じて全ての基礎となるものの見方、捉え方、表現方法を学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス デッサンの考え方 画材の説明と鉛筆の削り方 球体のデッサン		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	球体の明暗と描き進め方		
2	円柱のデッサン		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	円柱の明暗と描き進め方 楕円の作図		
3	立方体のデッサン		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	立方体の明暗と描き進め方 パースの考え方		
4	布のデッサン		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	球・円柱・立方体のまとめ		
5	空気遠近の考え方と表現（紙コップ2個）		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	前後の描きわけと空間、質感表現		
6	人物クロッキー		準備物：クロッキー帳、デッサン用具一式
	クロッキーを通じて感覚的・即興的描写感覚を養う		
7	手のデッサン		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	構造の把握と明暗のまとめ方		
8	想定デッサン		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	指定の想定物を空間的に描く		
9	静物組モチーフ		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	モチーフの構成方法と質感表現		
10	静物組モチーフ		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
	静物デッサンのまとめ		
11	水彩基礎1		
	グリザイユ画法で描く	準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式、水彩用具一式	
12	水彩基礎2		準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式、水彩用具一式
	たらしこみの技法で描く		
13	試験課題対策 静物卓上デッサン		準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式
	試験対策デッサン		
14	試験課題講評		準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式
	静物卓上デッサン		
15	試験課題講評		準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式
	試験課題の講評と修正加筆		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出、試験課題により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 描写Ⅰ		1学年	後期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 演習	
到達目標	デッサン・水彩を通じて全ての基礎となるものの見方、捉え方、表現方法を学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	紙袋の鉛筆淡彩		
	立体表現の再確認		
2	くつの水彩		
	構造を捉える		
3	石膏首像①		
	PCで描く石膏デッサン		
4	石膏首像②		
5	自画像（デッサン）		
	解剖学を意識しながら描く		
6	自画像（水彩）		
	肌の透明感を描く		
7	自画像（PC）		
	PCを使ってアーティスティックな表現		
8	紙風船（水彩）		
	水彩のマチエール		
9	野菜と果物（水彩）		
	構図の切り方と描き込みのバランス		
10	花（水彩）		
	花の美しさを捉える		
11	静物組モチーフ（水彩）		
	金属光沢の質感表現を考える		
12	石膏胸像①		
	大きな空間の描き方		
13	石膏胸像②		
14	試験課題		
15	試験課題		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名： 楠原 彰経	
科目名： 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験： 美術講師、造形作家。過去にデザイン事務所にて業務に従事。		講義種別： 演習	
到達目標	造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる。 手書きによる正確で丁寧な作図の練習により、表現の基礎力を身につける。 効率的な作業とレイアウト・バランス感覚の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション、基本作図		
	授業の進め方、課題の作成方法、線、円の基本作図練習		
2	平面図学①		
	直線と角の分割		
3	平面図学②		
	正多角形		
4	平面図学③		
	楕円、螺旋		
5	平面図学④		
	パターン		
6	立体図学①		
	立体図学概要、三面図、投影図		
7	立体図学②		
	三面図、投影図		
8	立体図学③		
	展開図		
9	立体図学④		
	展開図		
10	立体図学⑤		
	透視図概要、平行透視図（1点透視図）		
11	立体図学⑥		
	平行透視図（1点透視図）		
12	立体図学⑦		
	有角透視図（2点透視図）		
13	立体図学⑧		
	有角透視図（2点透視図）		
14	立体図学⑨		
	陰影透視図		
15	まとめと復習		
成績評価	出席、課題の提出、課題の習熟度により総合的に評価。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 楠原 彰経	
科目名： 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 美術講師、造形作家。過去にデザイン事務所にて業務に従事。		講義種別： 演習	
到達目標	立体／空間構成感覚の向上と、それに伴う造形技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（1 週目／4 週課題）		カッター、ハキミ、定規（直、三角定規）、コンパネ、カッターマット
	道具と材料の扱い方、制作		
2	ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（2 週目／4 週課題）		カッター、ハキミ、定規（直、三角定規）、コンパネ、カッターマット
	検討、制作		
3	ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（3 週目／4 週課題）		カッター、ハキミ、定規（直、三角定規）、コンパネ、カッターマット
	制作～完成		
4	ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（4 週目／4 週課題）		スケッチブック、筆記用具
	講評会、記録撮影		
5	スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（1 週目／4 週課題）		カッター、ハキミ、定規（直、三角定規）、コンパネ、カッターマット
	材料の扱い方、検討とアイデアスケッチ、制作		
6	スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（2 週目／4 週課題）		カッター、ハキミ、定規（直、三角定規）、コンパネ、カッターマット
	制作		
7	スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（3 週目／4 週課題）		カッター、ハキミ、定規（直、三角定規）、コンパネ、カッターマット
	制作～完成		
8	スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（4 週目／4 週課題）		スケッチブック、筆記用具
	講評会、記録撮影		
9	ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（1 週目／3 週課題）		ベンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具
	道具と材料の扱い方、アイデアスケッチ、制作		
10	ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（2 週目／3 週課題）		ベンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具
	制作		
11	ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（3 週目／3 週課題）		ベンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具
	制作～完成、講評会、記録撮影		
12	任意材料で、ランプシェードの制作（1 週目／4 週課題）		制作に必要な道具一式
	アイデアスケッチ、検討、制作		
13	任意材料で、ランプシェードの制作（2 週目／4 週課題）		制作に必要な道具一式
	制作		
14	任意材料で、ランプシェードの制作（3 週目／4 週課題）		制作に必要な道具一式
	制作～完成		
15	任意材料で、ランプシェードの制作（4 週目／4 週課題）		スケッチブック、筆記用具
	講評会、記録撮影		
成績評価	出席、提出、作品、意欲態度により総合的に評価 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： 河西 香織	
科目名： 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイン、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBライティング、基礎実技指導		講義種別： 演習	
5	◆モチーフを観察することによって発見した固有の表情を着彩で表現する ◆陰影と固有色の関係を理解して描写する ◆ポートフォリオに載せられる作品を作る		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		アクリルガッシュ
	絵の具基礎演習		
2	モチーフ着彩：バナナ		アクリルガッシュ
3	モチーフ着彩：ズッキーニ（きゅうり）		アクリルガッシュ
4	モチーフ着彩：トマト		アクリルガッシュ
5	モチーフ着彩：パブリカ（黒背景）		アクリルガッシュ
6	モチーフ着彩：玉ねぎ		アクリルガッシュ
7	模刻・着彩①		紙粘土、アクリルガッシュ
8	模刻・着彩②		紙粘土、アクリルガッシュ
9	模刻・着彩③		紙粘土、アクリルガッシュ
10	モチーフ着彩：グラスとスプーン①		透明水彩絵の具
	透明水彩演習		
11	モチーフ着彩：グラスとスプーン②		透明水彩絵の具
12	卓上着彩①		透明水彩絵の具
13	卓上着彩②		透明水彩絵の具
14	モチーフ着彩：パン		アクリルガッシュ
15	モチーフ着彩：カボチャ		アクリルガッシュ
成績評価	出席点20点、課題提出点40点、実技習熟度点30点、意欲態度10点 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 辻 政之	
科目名： 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所（造形デザイン・模型製作・カラー／グラフィック等）		講義種別： 演習	
到達目標	クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する クリエイターに必要なとなる平面構成の表現方法/技法を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	色彩学の基礎	B3ケントボード	
2	【制作課題】平面構成1-1		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	アイデアスケッチ／下描き	B3ケントボード	
3	【制作課題】平面構成1-2		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	下描き／彩色	B3ケントボード	
4	【制作課題】平面構成1-3		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
5	【制作課題】平面構成1-4		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色仕上げ／作品講評会	B3ケントボード	
6	【制作課題】平面構成2-1		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	習作課題	B3ケントボード	
7	【制作課題】平面構成2-2		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	アイデアスケッチ／下描き		
8	【制作課題】平面構成2-3		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
9	【制作課題】平面構成2-4		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
10	【制作課題】平面構成2-5		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色仕上げ／作品講評会	B3ケントボード	
11	【制作課題】平面構成3-1		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	習作課題	B3ケントボード	
【制作課題】平面構成3-2	アイデアスケッチ／下描き	B3ケントボード	新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
13	【制作課題】平面構成3-3		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
14	【制作課題】平面構成3-4		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色	B3ケントボード	
15	【制作課題】平面構成3-5		新規購入画材一式（アクリルガッシュ、パレット、絵皿、筆類、定規類、筆洗等）、配色アイディアブック、配色カード、PCCSカラーチャート
	彩色仕上げ／作品講評会	B3ケントボード	
成績評価	作品評価点50% 出席点30% 意欲態度点20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： コミックイラスト基礎		1学年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 演習	
到達目標	様々な課題を通じてコミックイラストへの造詣を深めつつ、コンペなどの実践的な課題にも随時取り組み、表現の幅を広げる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 授業の進め方について		
	コミックイラストについて考える		
2	ハンコ絵からの脱却		
	髪の毛の捉え方と描き方 スモールエス投稿作品制作		
3	キャラクターの差別化		
	服のシワの描き方 スモールエス投稿作品制作		
4	キャラクターの安定と構造化		
	ライティングによる描き分け スモールエス投稿作品制作		
5	キャラクターの頭身		
	簡単な解剖学と体のバランス 1・2年生同一テーマ制作		
6	体の重心とコントラポスト		
	線質について 1・2年生同一テーマ制作		
7	簡単なパースと考え方		
	パースのルールを覚える 1・2年生同一テーマ制作		
8	2点透視		
	室内のパース 1・2年生同一テーマ制作		
9	1点透視		
	室内のパース 1・2年生同一テーマ制作		
10	デジタル作画の塗りと変化		
	レイヤーの使い分け 学期末試験課題		
11	パース定規の使い方		
	カメラアングルについて 学期末試験課題		
12	情報の解像度		
	描き込みの強化 学期末試験課題		
13	学園祭向け作品制作		
	学期末試験課題		
14	学園祭向け作品制作		
	学期末試験課題		
15	学園祭向け作品制作		
	学期末試験課題		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： コミックイラストⅠ		1学年	後期
担当者実務経験： 美大受験予備校に１９年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 実技	
到達目標	前期で学んだ内容を応用し、より実践的なイラストの制作を行うなかで表現力を向上させる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	スチームパンク・サイバーパンクイラスト		
2	スチームパンク・サイバーパンクイラスト		
3	スチームパンク・サイバーパンクイラスト		
4	スチームパンク・サイバーパンクイラスト		
5	サイゲームス クリエイティブコンテスト		
6	サイゲームス クリエイティブコンテスト		
7	サイゲームス クリエイティブコンテスト		
8	幻想的な現実		
9	幻想的な現実		
10	幻想的な現実		
11	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）		
12	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）		
13	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）		
14	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）		
15	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： コミックイラストⅠ		2学年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 実技	
到達目標	基礎的なパースの振り返りと、実践的な漫画・イラストを描く際の様々なテクニックを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス ゲーム背景		
2	ゲーム背景		
3	ゲーム背景		
4	ゲーム背景		
5	広角（魚眼）パース		
6	広角（魚眼）パース		
7	広角（魚眼）パース		
8	広角（魚眼）パース		
9	自然を描く		
	木と岩		
10	自然を描く		
	川の風景		
11	カメラアングルの変化①		
12	カメラアングルの変化②		
13	試験課題作品制作		
14	試験課題作品制作		
15	試験課題作品制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： 夏目 レモン	
科目名： コミックイラストⅡ		1学年	後期
担当者実務経験： ゲーム会社勤務その後フリーランスイラストレーター 画集citron、螺鈿出版ゲームのキャラクターデザイン担当		講義種別： 実技	
到達目標	1年時に概ね画材に触れたのでさらに技術面強化 作品に関してもポートフォリオに乗せることができるレベルのクオリティの絵を作成してもらう キャラクター面のみならず背景面の描き込み シチュエーションにあった演出の仕方ができるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	構図ラフ提出：サイズB4 ゆっくり時間をかけてクオリティの高い作品を作る	今回はモチーフ50個入れることを目標	
	●ラフ●線画●着彩時間をかけて作成するため工程ごとに採点します	ラフ作成	
2	構図ラフ提出		
	ラフ作成		
3	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	ラフ提出		
4	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	線画提出		
5	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	着彩作業時間		
6	着彩作業時間	ほのぼの3 戦闘3 シリアス3 美しさ3	
	構図ラフを12枚作成、色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
7	着彩提出	ほのぼの3 戦闘3 シリアス3 美しさ3	
	構図ラフを12枚作成、色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
8	ほのぼの3 戦闘3 シリアス3 美しさ3		
	構図ラフ提出、構図ラフを12枚作成		
9	サイズB4 ゆっくり時間をかけてクオリティの高い作品を作る	今回はシチュエーションやキャラの関係性を重視したイラストにすること	
	ラフ作成、色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵	●ラフ●着彩時間をかけて作成するため工程ごとに採点します	
10	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	ラフ作成		
11	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	カラーラフ提出		
12	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	着彩作業時間		
13	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	着彩作業時間		
14	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	作品提出		
15	色鉛筆、透明水彩、カラーインク、アクリルを使った一枚絵		
	作品返却		
成績評価	●出席30%課題70% 1つでも未提出のものがあれば欠点。遅れる場合は事前に連絡すること 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 夏目 レモン	
科目名： コミックイラストⅡ		2学年	前期
担当者実務経験： ゲーム会社勤務その後フリーランスイラストレーター 画集citron、螺鈿出版ゲームのキャラクターデザイン担当		講義種別： 実技	
到達目標	3年間学んだことをもとに 自分のやりたいことを最後まで妥協せずに完成させ 卒業すること		
回	授業内容	課題内容	備考
1	卒業制作の説明・個別面談		
	何が得意かなど・・・		
2	個別面談		
	先週の面談をもとに何がやりたいのか複数案を出してくる		
3	個別面談		
	方向性決め		
4	個別面談		
	方向性を決め、資料探しスケジュールのすり合わせを行う		
5	資料探し、前期のプレゼンに向けたラフなどの資料作り		
6	資料探し、前期のプレゼンに向けたラフなどの資料作り		
7	前期のプレゼンに向けたラフなどの資料作り		
8	前期のプレゼン（仮）FB面談		
9	制作物チェック		
10	制作物チェック		
11	制作物チェック		
12	制作物チェック		
13	制作物チェック		
14	制作物チェック		
15	卒制プレゼン用の制作物チェック		
成績評価	卒制審査での点数 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： デジタル表現作画		1学年	後期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 実技	
到達目標	様々な機能を学び、実際に制作することでワークフローを体感。デジタル表現の幅をより一層深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	レイヤー操作①		
2	レイヤー操作②		
3	ブラシと塗り①		
4	ブラシと塗り②		
5	マスク、グラデーション、選択範囲①		
6	マスク、グラデーション、選択範囲②		
7	変形、フィルター①		
8	変形、フィルター②		
9	素材の活用と作業効率①		
10	素材の活用と作業効率②		
11	Illustratorで描くイラストレーション①		
12	Illustratorで描くイラストレーション②		
13	Illustratorで描くイラストレーション③		
14	試験課題制作		
15	試験課題制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： デジタル表現作画		2学年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 実技	
到達目標	既存の作品から必要な要素を学び、実際に制作することでワークフローを体感。また、Digitalでの表現の幅を、より一層深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス ゲーム企画		
2	企画内容の精査とラフへの展開		
3	タイトルロゴ制作		
4	UI制作		
5	キャラクター制作 CIL同一テーマ作品制作		
6	ゲーム背景制作 CIL同一テーマ作品制作		
7	ゲーム画面制作 CIL同一テーマ作品制作		
8	ゲーム企画書提出 CIL同一テーマ作品制作		
9	Webtoon制作 プロットとストーリー		
10	Webtoon制作 ネーム制作①		
11	Webtoon制作 ネーム制作②		
12	Webtoon制作 線画		
13	Webtoon制作 背景		
14	Webtoon制作 彩色		
15	Webtoon提出 審査・講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名:まの まうす	
科目名: キャラクターデザイン		1学年	後期
担当者実務経験: 現役フリーランスイラストレーター		講義種別: 実技	
到達目標	デザインについての知識と業界に必要なスキルを身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業の説明・目標を立てる		
2	キャラクターデザインについて考える		
	キャラクターコンペを実施		
3	//		
4	//		
5	//		
	プレゼン批評		
6	キャラクターデザイン（武器編）		
7	//		
8	//		
9	キャラクターデザイン（モンスター編）		
	進化モンスターのデザイン		
10	//		
11	//		
12	実際にキャラクターデザインを制作		
13	//		
14	//		
15	//		
	プレゼン、批評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： まの まうす	
科目名： キャラクターデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： 現役フリーランスイラストレーター		講義種別： 実技	
到達目標	キャラクターデザインについての知識を身に着ける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
2	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
3	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
4	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
5	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
6	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
7	●●×動物 モンスター進化イラスト		
8	●●×動物 モンスター進化イラスト		
9	●●×動物 モンスター進化イラスト		
10	●●×動物 モンスター進化イラスト		
11	キャラデザ		
12	キャラデザ		
13	キャラデザ		
14	キャラデザ		
15	キャラデザ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 美術人体解剖学		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・予備校講師		講義種別： 実技	
到達目標	クロッキーを交えてイラスト制作における基本的な人体の構造について理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	オリエンテーション・クロッキー		
2	比率		
	人体の比率について		
3	上半身①		
	首・肩		
4	上半身②		
	腕		
5	上半身③		
	手		
6	上半身④		
	胴		
7	下半身①		
	腰		
8	下半身②		
	脚		
9	下半身③		
	足		
10	頭部		
	顔・表情		
11	デフォルメ		
	スーパーデフォルメについて		
12	人体と衣服		
	着衣と身体の連動		
13	課題		※夏休みに合わせて授業の順序が前後する可能性があります。
	課題説明		
14	課題		
	つづき		
15	課題		
	講評会		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 趙 瑞	
科目名： アニメーション表現		2年	前期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、 ■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション作家		講義種別： 実技	
到達目標	・アニメーションの制作方法と技術を理解し、アニメーション制作に必要なスキルを習得できるようになる。 ・コンピュータや液タブを使用したアニメーション制作技術の特性を知り、自分たちでアニメーションを制作できるようになる。 ・短編アニメーションとポートフォリオのワークフローを理解し、独自の作品制作ができるようになる。 ・アニメーション、ポートフォリオ制作力を身につけることができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	乗り物アニメーション制作	
	アニメーションの基本概念の解説、制作ツールの説明、ワークフロー説明		
2	デジタル作画	乗り物アニメーション制作	速度を表現する
	アニメーション基礎 フレームの種類、フレームを理解する		
3	アニメーション作画分析		
	速度と重さ、柔らかさと硬さの表現	乗り物アニメーション制作	
4	CLIP STUDIO/Adobe Effects/Adobe Premiere proの活用	乗り物アニメーション制作	
	主にタイミングとスペーシング/スクオッシュとストレッチ/予備動作/曲線運動		
5	アニメーション制作	乗り物アニメーションの作成、提出	
6	アニメーション12原則を知る		
		アニメーションの作成、提出	
7	キャラクター（人型）アニメーション、キャラクターデザインからアニメーションまで	アニメーションの作成	
	デモリール用アニメーションの作成①歩き		
8	キャラクター（人型）アニメーション		
	デモリール用アニメーションの作成②歩き/走り	アニメーションの作成、提出	
9	キャラクター（四足）アニメーション		
	デモリール用アニメーションの作成①歩き	アニメーションの作成	
10	キャラクター（四足）アニメーション		
	デモリール用アニメーションの作成②走り	アニメーションの作成、提出	
11	変形アニメーションの魅力(メタモルフォーゼ (Metamorphose))		
	ある画から別の画に変形させること。アニメーションならではの表現と言える技法		
12	連続的な変形表現1		
	ストーリーボードの作成	ストーリーボードの提出	
13	連続的な変形表現2		
	アニメティックでタイミングを確認	アニメーションの提出	
14	連続的な変形表現3		
	ラフから塗りまで。完成する	最終作品を提出	
15	作品の発表、評論、ディスカッション、まとめ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 趙 瑞	
科目名： アニメーション表現		2学年	後期
担当者実務経験： ■株式会社コロブラ ゼネラリスト、 ■株式会社ポリゴンマジック アートディレクター、CGデザイナー■アニメーション		講義種別： 実技	
到達目標	・アニメーションの制作方法と技術を理解し、アニメーション制作に必要なスキルを習得できるようになる。 ・コンピュータや液タブを使用したアニメーション制作技術の特性を知り、自分たちでアニメーションを制作できるようになる。 ・短編アニメーションとポートフォリオのワークフローを理解し、独自の作品制作ができるようになる。 ・アニメーション、ポートフォリオ制作力を身につけることができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス	テーマを選んで、コンセプトを考え、実行可能性を検討すること	
	テーマ決め、実行性、ポートフォリオ作成が対象で、チーム制作がある場合はグループ分けと役割分担の検討		
2	ディスカッション	制作したいテーマを決めていく、発表資料の作成	
	テーマの具体化、作業環境・計画立案をゼミ形式で行う。その後、テーマを決め、作業環境や計画を考えて制作に取り組み		
3	テーマ発表・プレゼンテーション		
	授業内でプレゼンテーションを行う。その際には作品ポートフォリオに準じて、コンセプト、実行性、作業環境、作業計画などを説明する。		
4	試作(1)		
	テーマに基づいて、基礎的な作業環境を作り、試作を行う。		
5	試作(2)		
	問題点をフィードバックし、技術的な問題点を抽出し改善を試みる。		
6	試作(3)		
	改善した作業環境や技術により、新たな切り口やアイデアを模索する。		
7	ディスカッション(1)		
	試作のチェックをゼミ形式で行い、作業計画の見直しや問題点の抽出を多角的に行う。		
8	作品制作(1)		
	作業環境を改善しながら、作業効率の最大化を模索する。また成果物のクオリティや量についても客観的に評価する。		
9	作品制作(2)		
	作業効率の中でも、時間と量の関係を客観的に評価し、作業フローの改善を繰り返す。		
10	ディスカッション(2)		
	作品/ポートフォリオのチェックと検討、作業フローの検討、問題点の抽出をゼミ形式で行う。		
11	作品制作(3)		
	前回のディスカッションをもとに、各自で作品の最終スタイルを構築していく。		
12	作品制作(4)		
13	作品制作(5)		
14	作品制作(6)		
15	作品制作(7)		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 背景作画		1学年	後期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 実技	
到達目標	正確なパースを理屈で理解し、奥行きをついたイラストを描ける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス 学校の教室		
	1点透視		
2	ドア		
	2点透視		
3	机と椅子		
	3点透視		
4	ソファ①		
	1点透視		
5	ソファ②		
	2点透視		
6	道		
	1点透視		
7	待ち合わせ①		
	漫画制作		
8	待ち合わせ②		
	漫画制作		
9	待ち合わせ③		
	漫画制作		
10	待ち合わせ④		
	漫画制作		
11	試験課題制作		
12	試験課題制作		
13	試験課題制作		
14	試験課題制作		
15	試験課題制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 背景作画		2学年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に１９年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 実技	
到達目標	基礎的なパースの振り返りと、実践的な漫画・イラストを描く際の様々なテクニックを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス ゲーム背景		
2	ゲーム背景		
3	ゲーム背景		
4	ゲーム背景		
5	広角（魚眼）パース		
6	広角（魚眼）パース		
7	広角（魚眼）パース		
8	広角（魚眼）パース		
9	自然を描く		
	木と岩		
10	自然を描く		
	川の風景		
11	カメラアングルの変化①		
12	カメラアングルの変化②		
13	試験課題作品制作		
14	試験課題作品制作		
15	試験課題作品制作		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： Adobe検定		1学年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 演習	
到達目標	Photoshop、Illustratorの基礎的な扱いを習得し、検定試験（スタンダード）の合格レベルを目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Chapter1 フォトショッップの基本操作 イラストレーターの基本操作		
2	Chapter2 選択範囲の作成 オブジェクトの基本操作		
3	Chapter3 画像の移動と変形 カラー設定の基本操作		
4	Chapter4 カラーモードと色調補正 オブジェクト編集の基本操作		
5	Chapter5 ペイント 文字編集の基本操作		
6	Chapter6 レイヤー操作 パスの基本操作		
7	Chapter7 パスとシェイプ Chapter1 オブジェクトの応用操作		
8	Chapter8 テキスト Chapter2 カラー設定の応用操作		
9	Chapter9 フィルター Chapter3 レイヤーの応用操作		
10	Chapter10 画像の入出力 Chapter4 文字編集の応用操作		
11	Chapter11 フォトレタッチ Chapter5 パスの応用操作		
12	これまでの振り返りと試験対策①		
13	これまでの振り返りと試験対策②		
14	これまでの振り返りと試験対策③		
15	前期試験課題		
成績評価	出席および習熟度、授業課題、試験課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： Adobe検定		1学年	後期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 演習	
到達目標	Photoshop、Illustratorの基礎的な扱いを習得し、検定試験（スタンダード）の合格レベルを目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Ps フィルター、画像の入出力		
	Ai パスの応用操作		
2	Ps コンテンツ制作 フォトレタッチ①		
	Ai コンテンツ制作 イラストレーション		
3	Ps コンテンツ制作 フォトレタッチ②		
	Ai コンテンツ制作 イラストレーション②		
4	Ps コンテンツ制作 ロゴデザイン①		
	Ai コンテンツ制作 ロゴデザイン①		
5	Ps コンテンツ制作 ロゴデザイン②		
	Ai コンテンツ制作 ロゴデザイン②		
6	Ps コンテンツ制作 カード&ステーションナリー①		
	Ai コンテンツ制作 Webデザイン①		
7	Ps コンテンツ制作 カード&ステーションナリー②		
	Ai コンテンツ制作 Webデザイン②		
8	Ps コンテンツ制作 フォトコラージュ①		
	Ai コンテンツ制作 グラフの作成		
9	Ps コンテンツ制作 フォトコラージュ②		
	Ai コンテンツ制作 名刺、DMのデザイン		
10	Ps コンテンツ制作 Webデザイン		
	Ai コンテンツ制作 パンフレットのデザイン		
11	Ps 過去問題集①		
	Ai 過去問題集①		
12	Ps 過去問題集②		
	Ai 過去問題集②		
13	Ps 過去問題集③		
	Ai 過去問題集③		
14	Ps 試験課題①		
	Ai 試験課題①		
15	Ps 試験課題②		
	Ai 試験課題②		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

コミックイラスト科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 就職対策		1学年	後期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	「学生生活マトリックス」作成	
	自己分析1		
2	自己分析2	ワーク「エゴグラム」	
	アセスメントから自分を知る		
3	他己分析		
	ワーク「ジョハリの窓」		
4	仕事理解	ワーク「職業興味検査」〈VPI〉	
	職業に対する興味を知る		
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成		
	自己PRシート作成		
6	履歴書作成の基本	学校様式履歴書 基本項目記入	
	学校様式履歴書 基本事項の書き方		
7	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方	個別対応	
	学校様式履歴書 趣味・特技・参加イベント 記入		
8	自己PRの書き方		
9	自己PR作成		
	個別対応		
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方		
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成		
	個別対応		
12	ES（エントリーシート）とは？		
	ESの書き方／応募書類作成の手順・郵送の知識		
13	面接とは？	個別対応	
	面接の基本と流れ		
14	web（うぇぶ）面接・グループディスカッションのポイント		
	個別対応		
15	履歴書作成・提出		
	個別対応		
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価）80点以上 B評価）70～79点 C評価）60～69点 D評価）不合格		

コミックイラスト科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 就職対策		2学年	前期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	就職だけを到達目標とせず卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基礎となる能力・態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	自己PRの書き方／自己PR作成		
2	自己PR作成		
	自己PR作成／個別指導		
3	ガクチカの書き方		
	ガクチカの書き方／ガクチカ作成		
4	ガクチカ作成		
	ガクチカ作成／個別指導		
5	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方		
	趣味・特技・参加イベント作成／個別指導		
6	履歴書作成・提出		
	学校様式履歴書作成（除・志望動機）／個別指導、授業終了時に提出		
7	他己分析		
	ジョハリの窓／個別指導		
8	面接とは？		
	面接の形式と流れ／身だしなみ／個別指導		
9	ウェブ面接・グループディスカッションのポイント		
	ウェブ面接・グループディスカッションのポイントと注意点／個別指導		
10	面接の質問と答え方		
	面接の質問と答え方／個別指導		
11	自己分析ワーク		
	状況に応じて個別指導（履歴書／ES作成、模擬面接など）		
12	ビジネスに必要な8つの意識と義務		
	個別指導		
13	プロフェッショナルとは？		
	DVD視聴／レポート作成		
14	組織人としての心構え①		
	共に働く力：コミュニケーションゲームを通して学ぶ		
15	組織人としての心構え②		
	まとめ／3年後のキャリアプラン作成		
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2／3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 田 スンヒョク	
科目名： ポートフォリオ制作		1学年	後期
担当者実務経験： 大学教授		講義種別： 実技	
到達目標	就職及び能力と技術の証明のためである。ポートフォリオは、自身の能力と技術を証明するための重要な手段であり、作品やプロジェクトを通じて、自分の芸術的なスキルセットや創造力を明確に示し、雇用主に自身の才能をアピールすることが目標とする。 自身のプロフェッショナルなイメージを構築するためのツールとしても機能するため、デザインやレイアウトに気を配り、清潔で見やすく作品の説明として制作することが目標である。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオのオリエンテーション編集デザインについてとポートフォリオ見本と参考作品の説明		
2	個人のプロフィール作成個人の似顔絵他写真構成で自分を表す作品制作	似顔絵イラスト	
3	A4横に個人プロフィールを制作レイアウト編集など個性的に制作	A4横プロフィール編集	
4	個人作品整理(ポートフォリオ用として)1デジタルデータ制作、アナリク作品撮影など		
5	個人作品整理(ポートフォリオ用として)2デジタルデータ制作、アナリク作品撮影など		
6	他人の作品集、ポートフォリオのフォーマットとレイアウト分析Adobe Indesignの基礎を習得	書籍、作品集など持参	
		Adobe Indesignの基礎学習	
7	ポートフォリオページ複数のページの構図設定1Adobe Indesignで書体とレイアウトを設定		
8	ポートフォリオページ複数のページの構図設定2縦横の作品の配置		
9	ポートフォリオページ複数のページの構図設定3単作品と複数作品の区分		
10	表紙デザイン設定及び制作		
11	中間チェックフィードバック	16ページ分のポートフォリオ作成	
		PDFデータ提出	
12	修正1	16ページ分のポートフォリオ作成	
		PDFデータ提出	
13	修正2	16ページ分のポートフォリオ作成	
		PDFデータ提出	
14	最終チェック	16ページ分のポートフォリオ作成	
		PDFデータ提出	
15	プレゼンテーション	16ページ分のポートフォリオ作成	
		PDFデータ提出	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

コミックイラスト科		講師名： 田 スンヒョク	
科目名： ポートフォリオ制作		2学年	前期
担当者実務経験： 大学教授		講義種別： 実技	
到達目標	◆就職活動に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる ◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける☑		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオ添削	2年次に制作したポートフォリオを添削	
2	制作①	レイアウト・新規作品制作	
3	制作②	レイアウト・新規作品制作	
4	制作③	レイアウト・新規作品制作	
5	制作④	レイアウト・新規作品制作	
6	制作⑤	レイアウト・新規作品制作	
7	制作⑥	レイアウト・新規作品制作	
8	制作⑦	レイアウト・新規作品制作	
9	制作⑧	レイアウト・新規作品制作	
10	制作⑨	レイアウト・新規作品制作	
11	制作⑩	レイアウト・新規作品制作	
12	制作⑪	レイアウト・新規作品制作	
13	制作⑫	レイアウト・新規作品制作・入稿準備	
14	制作⑬	レイアウト・新規作品制作・入稿準備	
15	製本・講評	製本したものを提出	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		