

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 1年前期 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	何となくではなく、狙ってキャラクターを制作することを目指す。また、描けるキャラクターの幅を広げる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	擬人化①	取材とアイデア出しからラフ制作	
2	擬人化②	ラフの調整、要素の抽出	
3	擬人化③	3面図の制作	
4	擬人化④	表情差分制作	
5	様々な年齢のキャラクター①	幼年	
6	様々な年齢のキャラクター②	中年	
7	様々な年齢のキャラクター③	高年	
8	リアリティの描き分け①	素体のデザイン制作	
9	リアリティの描き分け②	リアリティ：ノーマル	
10	リアリティの描き分け③	リアリティ：レア	
11	リアリティの描き分け④	リアリティ：Sレア	
12	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作①		
13	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作②		
14	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作③		
15	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作④		
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： 1年前期 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	球体の明暗と描き進め方	
2	円柱の明暗と描き進め方	楕円の作図	
3	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	球体・円柱・立方体のまとめ	
5	空気遠近の考え方と表現	前後の描き分けと表現	
6	手のデッサン	構造の把握と明暗のまとめ方	
7	人物クロッキー	感覚的・即興的描写感覚を養う	
8	静物組モチーフ	モチーフの構成方法と質感表現	
9	静物組モチーフ	静物デッサンのまとめ	
10	水彩基礎1	グリザイユ画法で描く	
11	水彩基礎2	たらしこみの表現	
12	水彩基礎3	水彩基礎のまとめ	
13	試験課題対策デッサン	静物組モチーフ	
14	試験課題 静物組モチーフ		
15	試験課題講評と修正加筆		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 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： 税田 瑞江	
科目名： 1年前期 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験： 工業デザイン事務所、家電メーカーデザイン部、 イタリア建築事務所を経て独立、デザイン事務所にて活動		講義種別： 演習	
到達目標	デザインや創作活動に必要な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習得で表現の基礎力を身につける 段取りを考えた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	授業内容と進め方。製図用具の使い方。 課題の作成方法。	平面図学 線、円の基本作図練習、線の種類と作図法	
2	平面図学	線の分割の角の分割 その活用	
3	平面図学	内接正多角形 一辺からなる正多角 円の等分	
4	平面図学	円弧と直線 曲線 スパイラル	
5	平面図学 まとめ	比率と数列による作図、黄金分割	
6	立体図学概要と種類、JISに基づく標準製図説明	投影図法 3 面図	
7	立体図法	三面図→軸測投影図法（アイソメトリック）	
8	立体図法	展開図 1 基本	
9	立体図法	展開図 2 応用	
10	立体図法 透視図概要説明	透視図概要／平行透視図	
11	立体図法 透視図	平行透視図応用	
12	立体図法 透視図	有角透視図基礎	
13	立体図法 透視図	有角透視図応用 実践的パース	
14	立体図法 透視図 陰影の考え方	陰影透視図基礎	
15	全体のまとめと復習		
成績評価	作図の完成度、丁寧正確度、レイアウト、授業態度、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。		

コミックイラスト科		講師名： 楠原 彰経	
科目名： 1年前期 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 美術予備校講師。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	立体的・空間的な構成感覚の向上と、それに伴う造形技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 立体構成① バランス構成 1	「ビルダーカード」制作	
2	立体構成① バランス構成 1	「ビルダーカード」制作・提出	
3	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
4	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
5	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
6	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」講評・提出	
7	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
8	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
9	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
10	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」講評・提出	
11	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
12	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
13	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
14	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ講評・提出	
15	立体構成⑤ バランス構成 2	制作・提出	
成績評価	出席および課題の提出、作品の習熟度により成績評価を行う。 期末の授業終了後に総合的に成績を算出。 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： 杉森 孝	
科目名： 1年前期 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験： 九州産業大学、佐賀大学非常勤講師 香蘭女子短期大学ファッション総合学科教授等を経て現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別： 演習	
到達目標	さまざまな造形活動の土台となる造形言語の理解と習得を目標とする。その為に、描写実習を通して、物の形や構造、光と影の関係、陰影と立体感、質感といった要素について、ものの見方と表現方法を学ぶ。 画材は主に鉛筆や透明水彩、ボールペンなど比較的どこにでもあるものを使用する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・複数モチーフの鉛筆デッサン ① 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
2	・複数モチーフの鉛筆デッサン ② 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
3	・固有色の表現 ① それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
4	・固有色の表現 ② それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
5	・質感の表現 ① 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
6	・質感の表現 ② 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
7	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ① 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
8	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ② 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
9	・パースを理解して物を構造的に捉える ①	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
10	・パースを理解して物を構造的に捉える ②	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
11	・大きな空間の表現（室内風景） ①	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
12	・大きな空間の表現（室内風景） ②	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
13	・大きな空間の表現（屋外風景） ①	・屋外の風景を透明水彩で描写	
14	・大きな空間の表現（屋外風景） ②	・屋外の風景を透明水彩で描写	
15	・消えない画材による描写	・最初に描いた靴をボールペンで描写	
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： 1年前期 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所→個人デザイン事務所		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基礎、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 色彩学の基礎	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント）	
2	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント） 平面構成課題①（実技制作）	色彩学の基礎プリント完成 平面構成課題① スケッチ・下描き	
3	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
4	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
5	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色（完成）	
6	平面構成課題①（講評会） 平面構成課題②（講義・実技制作）	平面構成課題② 準備課題について アイデアスケッチ	
7	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 下描き・彩色	
8	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
9	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
10	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色（完成）	
11	平面構成課題②（講評会） 平面構成課題③（講義・実技制作）	平面構成課題③ 準備課題について アイデアスケッチ	
12	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 下描き・彩色	
13	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
14	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
15	平面構成課題③（実技制作→講評）	平面構成課題③ 彩色・完成	
成績評価	作品評価60% 出席点30点 授業態度10% 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。		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 1年前期 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 コミックイラストとは	良い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	1点透視	室内のパース 1・2年生同一テーマ制作	
9	2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、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 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： 1年前期 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・イラストレーター・予備校講師		講義種別： 実技	
到達目標	人体の構造の基本を理解し、自由に描きたいポーズを描く・自力で修正することができる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	描き方基礎①		
3	描き方基礎②		
4	人体比率		
5	上半身①首・肩		
6	上半身②腕		
7	上半身③手		
8	上半身④胴		
9	デフォルメ		
10	下半身①腰		
11	下半身②脚		
12	下半身③足		
13	顔		
14	最終課題①		
15	最終課題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： 1年前期 Adobe演習		1学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・大学非常勤講師		講義種別： 演習	
到達目標	illustrator・Photoshopの基本の動作を知り、デジタルでの制作の理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	基本動作確認①		
3	基本動作確認②		
4	ドリル①		
5	ドリル②		
6	ドリル③		
7	ドリル④		
8	ドリル⑤		
9	ドリル⑥		
10	課題①	パス演習	
11	課題①	パス演習	
12	課題①	パス演習	
13	課題②	アバター制作	
14	課題②	アバター制作	
15	課題②	アバター制作	
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： 1年後期 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・英会話とは（カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介）		
2	アルファベット・数字（アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる）		
3	アルファベット・数字（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	発音BV・アルファベット・数字（発音B vs V、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	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（足し算・引き算）、フィクションを作る）		
6	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（1000以上の数）、フィクションを作る		
7	ゲーム（しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー）		
8	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（掛け算・割り単）、フィクションを作る		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞（発音R vs L、接頭辞と接尾辞）		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳（ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る）		
14	自己紹介スピーチ作成・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%		

コミックイラスト科		講師名： 弥 那	
科目名： 1年後期 デジタルデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： 2020年日本デザイナー学院九州校を卒業 その後ARTASGALLERYや三越4階、新宿FEWMANY等で個展をしています。		講義種別： 実技	
到達目標	学生が少しでも授業や活動にモチベーションを持てるようにしたいです。 一年生のデジタルデザインでは当たり前だけど忘れてしまい絵を描くことの楽しさや、今だからこそできる展示会の参加やグッズ作りの楽しさなどを伝え、自主的にイベント等に参加したいという気持ちを持ってもらいたいです。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	イラスト制作/生徒の作品確認	テーマに沿ったイラスト制作	
2	ステッカー展への参加を伝える	弥那が主催しているステッカー展への参加と内容を伝える	
3	ステッカー展への作品制作	イラスト制作	
4	ステッカー展への作品制作	イラスト制作	
5	ステッカー展への作品制作/作品入稿、進捗確認	グッズ入稿、ステッカーの制作方法/イラスト制作/進捗確認	
6	ステッカー展への作品制作	イラスト制作	
7	グッズの梱包方法	グッズの梱包方法/展示方法	
8	ステッカー展最終調整	ステッカー展への最終調整	
9	ステッカー展への最終調整	ステッカー展の最終調整	
10	ステッカー展の報告/テーマに沿ったイラスト制作	ステッカー展が終わってればその報告/イラスト制作	
11	テーマに沿ったイラスト制作	仕事がきた程でイラスト制作	
12	テーマに沿ったイラスト制作	仕事がきた程でイラスト制作	
13	テーマに沿ったイラスト制作	グッズに沿ったイラスト制作	
14	テーマに沿ったイラスト制作	グッズに沿ったイラスト制作	
15	今までの作品見直し	生徒同士で見直し 自分の作品の見直し	
成績評価	出席率、課題提出率、クオリティ 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： 1年後期 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	観察力、描写力はもちろん、様々な画材を使い分け、表現力を身につける		
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	PCで描く石膏デッサン	
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（水彩）	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）	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	ドローイングソフトがインストールされたPC、タブレット	
14	試験課題（水彩）	静物組モチーフ	
15	試験課題（水彩）	静物組モチーフ	
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： 1年後期 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	イラスト合同誌の作成を軸に、卒業制作に向けた各々の目的・目標にあわせた作品作り。		
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	世界観表現と描き込みのあるイラスト制作	
2	スチームパンク・サイバーパンクイラスト	世界観表現と描き込みのあるイラスト制作	
3	スチームパンク・サイバーパンクイラスト	世界観表現と描き込みのあるイラスト制作	
4	スチームパンク・サイバーパンクイラスト	世界観表現と描き込みのあるイラスト制作	
5	サイゲームス クリエイティブコンテスト	キャラクター、または背景を制作	
6	サイゲームス クリエイティブコンテスト	キャラクター、または背景を制作	
7	サイゲームス クリエイティブコンテスト	キャラクター、または背景を制作	
8	幻想的な現実	テーマ性、物語性を考えてイラストを制作	
9	幻想的な現実	テーマ性、物語性を考えてイラストを制作	
10	幻想的な現実	テーマ性、物語性を考えてイラストを制作	
11	幻想的な現実	テーマ性、物語性を考えてイラストを制作	
12	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）	架空のライトノベルを想定し、その表紙イラストと挿絵を描く	
13	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）	架空のライトノベルを想定し、その表紙イラストと挿絵を描く	
14	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）	架空のライトノベルを想定し、その表紙イラストと挿絵を描く	
15	ライトノベルのイラスト制作（進級課題）	架空のライトノベルを想定し、その表紙イラストと挿絵を描く	
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： 1年後期 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 個人画集citron、螺鈿発売 透明水彩で描くキャラクターイラスト発売		講義種別： 実技	
到達目標	いろいろな画材に触れてみて基礎から習得 キャラクターを中心に線画から着彩までのポイントを学ぶ また人工物自然物などの質感の違いも表現できるようになる また意識的に手を早く動かせるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介・後期授業の説明 プロフィールシート記入 キャラクター立ち絵線画の作成 風景スケッチ説明		
2	キャラクター立ち絵線画の作成 提出 透明水彩の説明、試し描き		
3	透明水彩を使って一枚絵作成 ラフ作り		
4	透明水彩を使って一枚絵作成 ラフ～線画		
5	透明水彩を使って一枚絵作成 ラフ～線画		
6	透明水彩を使って一枚絵作成 清書		
7	透明水彩を使って一枚絵作成 清書		
8	透明水彩を使って一枚絵作成 清書提出		
9	カラーインクの説明 試し書き		
10	カラーインクを使って一枚絵作成 ラフ		
11	カラーインクを使って一枚絵作成 ラフ～線画		
12	カラーインクを使って一枚絵作成 清書		
13	カラーインクを使って一枚絵作成 清書		
14	カラーインクを使って一枚絵作成 清書		
15	カラーインクを使って一枚絵作成 清書提出		
成績評価	出席30%課題70% 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： 1年後期 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	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、デジタル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	ゲームジャンル選択、タイトル考案	
2	タイトルロゴ制作①	ラフ制作	
3	タイトルロゴ制作②	制作、修正	
4	タイトルロゴ制作③	エフェクト、仕上げ	
5	UI制作①	ゲームのジャンル、テイストに合わせてデザイン	
6	UI制作②		
7	UI制作③	修正、仕上げ	
8	ゲームタイトル画面制作①	タイトル、UIにキャラクター、背景を加えてゲーム画面を作成	
9	ゲームタイトル画面制作②		
10	ゲームタイトル画面制作③		
11	ゲームタイトル画面制作④		
12	ゲームのホーム画面制作①	実際のゲームを参考にキャラ、UI、背景をレイアウトし、ホーム画面を制作	
13	ゲームのホーム画面制作②		
14	ゲームのホーム画面制作③		
15	ゲームのホーム画面制作④		
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： 1年後期 キャラクターデザイン		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	何となくではなく、狙ってキャラクターを制作することを目指す。また、描けるキャラクターの幅を広げる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	擬人化①	取材とアイデア出しからラフ制作	
2	擬人化②	ラフの調整、要素の抽出	
3	擬人化③	3面図の制作	
4	擬人化④	表情差分制作	
5	様々な年齢のキャラクター①	幼年	
6	様々な年齢のキャラクター②	中年	
7	様々な年齢のキャラクター③	高年	
8	リアリティの描き分け①	素体のデザイン制作	
9	リアリティの描き分け②	リアリティ：ノーマル	
10	リアリティの描き分け③	リアリティ：レア	
11	リアリティの描き分け④	リアリティ：Sレア	
12	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作①		
13	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作②		
14	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作③		
15	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作④		
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： 村上 のどか	
科目名： 1年後期 アニメーション表現		1学年	後期
担当者実務経験： 元アニメ制作会社アニメーター 現フリーランス イラストレーター、アニメーター		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		
2	デジタル作画		
3	アニメーション作画分析		
4	CLIP STUDIO/Adobe Effects/Adobe Premiere proの活用		
5	アニメーション制作		
6	アニメーション12原則を知る		
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		
8	キャラクター（人型）アニメーション		
9	キャラクター（四足）アニメーション		
10	キャラクター（四足）アニメーション		
11	変形アニメーションの魅力(メタモルフォーゼ (Metamorphose))		
12	連続的な変形表現1		
13	連続的な変形表現2		
14	連続的な変形表現3		
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： 1年後期 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、奥行きのあるイラストを描けるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	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	階段	斜めの透視図	
5	学校の廊下	変則2点透視	
6	道	1点透視	
7	自然物：木の表現		
8	自然物：石の表現		
9	自転車の作画		
10	様々なアングルでシーンを描く①		
11	様々なアングルでシーンを描く②		
12	ライトノベル表紙（進級課題）背景制作		
13	ライトノベル表紙（進級課題）背景制作		
14	ライトノベル表紙（進級課題）背景制作		
15	ライトノベル表紙（進級課題）背景制作		
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： 1年後期 Adobe演習		1学年	後期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・大学非常勤講師		講義種別： 演習	
到達目標	illustrator・Photoshopの基本の使い方と応用による制作を通してデジタルでの制作への理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①	パス実習	
3	課題①	パス実習	
4	課題①	パス実習	
5	課題②	UIUX	
6	課題②	UIUX	
7	課題②	UIUX	
8	課題③	エフェクト表現	
9	課題③	エフェクト表現	
10	課題④	Photoshop制作	
11	課題④	Photoshop制作	
12	課題④	Photoshop制作	
13	課題⑤	Photoshop制作	
14	課題⑤	Photoshop制作	
15	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： 1年後期 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	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／自己分析1 学生生活マトリックス作成	講義・実習	
2	自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム	講義・実習	
3	他己分析 ジョハリの窓	講義・実習	
4	仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	講義・実習	
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成	実習	
6	履歴書作成の基本／学校様式履歴書の基本項目記入	講義・実習	
7	趣味・特技・参加イベント／志望動機の書き方	講義・実習	
8	自己PRの書き方	講義・実習	
9	自己PR作成 個別指導・添削	実習	
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方	講義・実習	
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成	実習	
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	講義・実習	
13	面接とは？ 面接の形式と流れ	講義	
14	Web面接・グループディスカッションのポイント	講義	
15	学校様式の履歴書作成・提出	実習	
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。		

コミックイラスト科		講師名： 田 スンヒョク	
科目名： 1年後期 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	コミックイラスト分野における業界理解を深め、描画技術と表現力の基礎を固めたうえで、自身の強みや個性を的確に伝えるポートフォリオを構成・制作する力を養う。多様なツールと技法の習得を通して独自のスタイルを探究し、テーマやジャンルに応じた作品制作を行う。作品選定、レイアウト、解説文の表現力に加え、制作から完成までの進行管理能力を身につけることで、就職活動において効果的に自己アピールができるようになることを到達目標とする。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス・目標設定	ポートフォリオ制作の目的と流れを理解し、個々の目標を明確にする	
2	業界研究①（職種と企業）イラスト業界の職種と傾向を学ぶ	希望職種と業界リサーチシートの提出	
3	業界研究②（求められるスキル）、各職種のポートフォリオ要件を知る	参考ポートフォリオ事例の分析、個人プロフィール作成文制作	
4	自己分析と作品棚卸し、自己理解と制作物の整理	作品リストの作成と自己分析シート作成、indesignで個人プロフィール作成	
5	コンセプト設定と構成計画、ポートフォリオの方向性を決定	ページ構成案と簡易ラフ提出（表紙～目次）	
6	レイアウトとデザイン基礎、見やすく魅せるデザインを学ぶ	参考ポートフォリオのレイアウト模写演習	
7	作品選定と再編集①、掲載作品を選び、強みを活かす	選定作品のスキャン・整理、修正案作成	
8	作品選定と再編集②、ストーリーや世界観を整理	ストーリーイラスト・シリーズものの再構成	
9	解説文の書き方・キャプション、作品解説・コンセプト文の訓練	3作品分の解説文作成・提出	
10	デジタルツール活用① InDesign等の基礎操作の確認	ポートフォリオテンプレートに自作作品を配置	
11	デジタルツール活用② 書き出し・保存形式の習得	試作版PDFの作成・提出	
12	新作制作計画とテーマ設定、描き下ろし作品のテーマ決定	新作のラフ3案提出（講評あり）	
13	新作制作①（下描き）、完成度を意識した構図設計	下描き＋構成ラフ提出	
14	新作制作②（線画）描画力の向上と細部のこだわり	線画完成提出	
15	新作制作③（着彩・仕上げ）、クオリティ重視の仕上げ	着彩・トーン・加工の提出	
成績評価	作品提出70%、出席・授業の参加及び態度30%		

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： 2年前期 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	学校（先生/科目/学校ワード、写真について質問する）		
2	身体の部位・女性の名前		
3	教室・アンケート（もの・活動ワード、アンケートに答える）		
4	反対語・接頭辞と接尾辞		
5	早口言葉・文化（早口言葉、アメリカの祝日）		
6	家族（家族/家の間取りワード、フィクションを作る）		
7	ゲーム（かるた、ジェスチャー、T or F）		
8	食べ物（食べ物ワード、フィクションを作る）		
9	アニメ（アニメのセリフを分析し、演じる）		
10	小切手・交通（小切手を書く、交通ワード）		
11	買い物（買い物ワード、フィクションを作る）		
12	旅行（税関/入国審査など）		
13	男性の名前・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%		

コミックイラスト科		講師名： 竹永 光太郎	
科目名： 2年前期 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イラストに関する著作権及び商標権等について正しく理解し、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、著しく不利な条件の契約を結ばないようにすること ③最近の知的財産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	著作権の概要		
2	著作物性（著作物の要件）		
3	著作権の詳細（複製権、公衆送信権等）		
4	著作権の制限（私的利用、引用等）		
5	著作権の侵害（どのような行為が著作権の侵害に該当するか）		
6	著作権を侵害した場合の責任（民事上及び刑事上の責任）		
7	著作者人格権（公表権、氏名表示権、同一性保持権について）		
8	小テスト（著作権に関する理解度を試す）		
9	小テストの講評		
10	商標権の概要（商標権とは何か）		
11	商標権の侵害及び責任について		
12	契約の概要（契約とは何か）		
13	全体復習又は課外授業（裁判傍聴等）		
14	テスト（著作権、商標権及び契約を含む）		
15	テスト講評、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。 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。		

コミックイラスト科		講師名： 弥 那	
科目名： 2年前期 デジタルデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： 2020年日本デザイナー学院九州校を卒業 その後ARTASGALLERYや三越4階、新宿FEWMANY等で個展をしています。		講義種別： 実技	
到達目標	学生が少しでも授業や活動にモチベーションを持てるようにしたいです。 2年生のデジタルデザインでは当たり前だと忘れてしまい絵を描くことの楽しさや学内の文化祭のdmのデザインへの応募や自主的にイベントに出てもらったりグッズを作れるようになってもらいたいです。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	イラスト制作/生徒の今後の方向確認	テーマに沿ったイラストを描いてもらい、その間に生徒に今後の進みたい道とやってみたいことなどを聞き取り	
2	イラスト制作	グッズやテーマに沿ったイラストを制作してもらう	
3	イラスト制作	グッズに沿ったイラストを制作してもらう	
4	イラスト制作	グッズに沿ったイラストを制作してもらう	
5	仕事で依頼を受けた程でのイラスト制作	グッズに沿ったイラストを制作してもらう	
6	仕事で依頼を受けた程でのイラスト制作	グッズに沿ったイラストを制作してもらう	
7	仕事で依頼を受けた程でのイラスト制作/文化祭のdm募集が始まり次第制作	グッズに沿ったイラストを制作してもらう/ 文化祭dmのイラストを制作する	
8	仕事で依頼を受けた程でのイラスト制作/文化祭のdm募集が始まり次第制作	グッズに沿ったイラストを制作してもらう/ 文化祭dmのイラストを制作する	
9	仕事で依頼を受けた程でのイラスト制作/文化祭のdm募集が始まり次第制作	グッズに沿ったイラストを制作してもらう/ 文化祭dmのイラストを制作する	
10	テーマに沿ったイラスト制作	グッズに沿ったイラストを制作してもらう	
11	グッズの入稿の仕方やイベント出展の大切さの意味を伝える	イベント出店する程でグッズの梱包や展示方法を考えてもらう	
12	文化祭で販売する程でグッズイラスト制作	イラスト制作／梱包デザイン	
13	文化祭で販売する程でグッズイラスト制作	イラスト制作／梱包デザイン	
14	文化祭で販売する程でグッズイラスト制作	イラスト制作／梱包デザイン	
15	文化祭で販売する程でグッズイラスト制作	イラスト制作／梱包デザイン/グッズの入稿方法教えて入稿したい子には入稿もしてもらう	
成績評価	出席率、課題提出率、課題に沿った作品かの確認/クオリティ		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 2年前期 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	イラスト合同誌の作成を軸に、卒業制作に向けた各々の目的・目標にあわせた作品作り。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス イラスト合同誌の企画		
2	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作①	スモールエス	
3	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作②	スモールエス	
4	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作③	スモールエス	
5	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作④	1・2年生同一テーマ課題	
6	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作⑤	1・2年生同一テーマ課題	
7	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作⑥	1・2年生同一テーマ課題	
8	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作⑦	1・2年生同一テーマ課題	
9	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作⑧	卒制企画	
10	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作⑨	卒制企画	
11	イラスト合同誌の制作・個別作品の制作⑩	卒制企画	
12	卒業制作企画書の作成		
13	学園祭向け作品制作①		
14	学園祭向け作品制作②		
15	学園祭向け作品制作③		
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： 2年前期 描写 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	画材、技法の知識と技術の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	鉛筆淡鮮		
2	水彩①		
3	石膏首像①		
4	石膏首像②		
5	デッサン		
6	水彩②		
7	水彩③		
8	水彩④		
9	水彩⑤		
10	水彩⑥		
11	水彩⑦		
12	石膏胸像①		
13	石膏胸像②		
14	試験課題①		
15	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： 2年前期 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 個人画集citron、螺鈿発売 透明水彩で描くキャラクターイラスト発売		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の強化 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	アクリルイラスト一枚絵制作 ラフ		
2	アクリルイラスト一枚絵制作 ラフ～線画		
3	アクリルイラスト一枚絵制作 清書		
4	アクリルイラスト一枚絵制作 清書 シチュエーションラフ 説明		
5	アクリルイラスト一枚絵制作 清書		
6	シチュエーションラフ提出 アクリルイラスト一枚絵制作 清書		
7	アクリルイラスト一枚絵制作 清書提出		
8	複数画材を使って一枚絵制作 ラフ		
9	複数画材を使って一枚絵制作 ラフ		
10	複数画材を使って一枚絵制作 ラフ		
11	複数画材を使って一枚絵制作 線画		
12	複数画材を使って一枚絵制作 清書		
13	複数画材を使って一枚絵制作 清書		
14	複数画材を使って一枚絵制作 清書		
15	複数画材を使って一枚絵制作 清書提出		
成績評価	出席30%課題70% 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： 2年前期 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、デジタルでの表現の幅を、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①		
4	タイトルロゴ制作②		
5	UI制作①		
6	UI制作②		
7	ゲームタイトル画面制作①		
8	ゲームタイトル画面制作②		
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、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 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： 2年前期 キャラクターデザイン		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	キャラクター制作をさらに掘り下げ、より実践的な課題をこなす中で完成度を高める		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ゲームキャラクター制作①	アイデア出しとラフ制作	
2	ゲームキャラクター制作②	線画と塗り	
3	ゲームキャラクター制作③	3面図制作	
4	ゲームキャラクター制作④	表情差分制作	
5	様々な年齢のキャラクター①	幼年、青年	
6	様々な年齢のキャラクター②	中年、高年	
7	着せ替えを想定したアバターの制作①	素体制作	
8	着せ替えを想定したアバターの制作②	服制作	
9	着せ替えを想定したアバターの制作③	装飾制作	
10	企業のイメージキャラクター①	取材とラフ制作	
11	企業のイメージキャラクター②	線画、塗り	
12	企業のイメージキャラクター③	調整、仕上げ	
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、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に評価し成績を算出。 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： 村上 のどか	
科目名： 2年前期 アニメーション表現		2学年	前期
担当者実務経験： 株式会社triggerでの動画マン実務経験		講義種別： 実技	
到達目標	アニメーション重点よりはイラスト重点より全体構成 イラストに役立つレイアウトのほうに力をいれて、絵コンテと写真を組み込む 二次創作OKにしてモチベーション保ちつつ、アニメーションに興味を持ってもらえるようにする		
回	授業内容	課題内容	備考
1	レイアウトについての座学	セオリーを説明したうえで、自分の過去の絵を簡単にレイアウト化させる ジブリの構図サイトのものをフィルムスタディ30個	
2	校外へ写真撮影（自由行動）	一人ノルマ50枚とってくる 一番よく取れたと思うものを1枚A4用紙に印刷しておくこと	
3	撮った写真からフォルムスタディを作成。写真の発表と意見交換会	お気に入りの写真を貼りだして投票 撮った写真を4色程度のモノクロでフィルムスタディ30個	
4	絵コンテについての座学	セオリーの説明と課題。感情を伝えるための絵コンテ、演出について座学	
5	自分の好きな映像作品から絵コンテを書き出ししてもらう	時間いっぱいまで作業。 細かいところに注視せず、ざっくりと抽象的にとらえる目にする	
6	童話人魚姫をもとに絵コンテ作成	作業時間1時間、その後に印刷してホッチキスつけてみんなで回し読む 画面構成の引き出しの共有	
7	アニメーションのタイミングについての話・クリスタ機能説明追加	ボールのうごきで、誇張、のこし、などを実践する	
8	アニメーション 走り歩きについて	見本を見ながら走り歩きどちらか作成、提出	
9	テーマ課題 喜怒哀楽をアニメーションで表現してもらう	テーマ（喜怒哀楽）に沿ってアニメーション作成 自由度高めで好きにアニメ単体で制作	
10	テーマ課題 喜怒哀楽をアニメーションで表現してもらう	作業、提出と投票	
11	二次創作ありアニメーションづくり	画面サイズはフルHD、尺は2分以上であれば何分でもOK、二次創作OK 背景レイアウトの要素を含めるカットを1カット以上入れる事	
12	二次創作ありアニメーションづくり	コンテ確認次第作画に入る	
13	二次創作ありアニメーションづくり	作業	
14	二次創作ありアニメーションづくり	プレミアの説明	
15	二次創作ありアニメーションづくり	作業、提出と投票	
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： 2年前期 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①		
2	ゲーム背景②		
3	ゲーム背景③		
4	ゲーム背景④		
5	広角（魚眼）パース①		
6	広角（魚眼）パース②		
7	広角（魚眼）パース③		
8	広角（魚眼）パース④		
9	質感表現		
10	カメラアングルの変化（webtoon背景）①		
11	カメラアングルの変化（webtoon背景）②		
12	カメラアングルの変化（webtoon背景）③		
13	試験課題制作①		
14	試験課題制作②		
15	試験課題制作③		
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： 2年前期 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	企業研究の方法／求人票の見方	講義・実習	
2	労働・雇用に関する基礎知識1／労働法とは？	講義・実習	
3	労働・雇用に関する基礎知識2／社会保険とは？	講義・実習	
4	給与明細の見方／マネープラン作成	講義・実習	
5	ビジネス電話の基本／電話での求人の問い合わせ	講義・実習	
6	面接の質問と答え方／個別指導	講義・実習	
7	履歴書作成・ES作成 「挫折経験」400字作成 個別指導・添削	実習	
8	履歴書作成・ES作成 「仲間と協力して成し遂げたこと」400字作成 個別指導・添削	実習	
9	履歴書作成・ES作成 「1年後・5年後のキャリアプラン」400字作成 個別指導・添削	実習	
10	履歴書作成・ES作成 個別指導・添削	実習	
11	自己分析ワーク	実習	
12	プロフェッショナルとは？ DVD視聴・小論文作成	実習	
13	ビジネスに必要な8つの意識と義務	講義・実習	
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	実習	
15	組織人としての心構え2／3年後のキャリアプラン作成	実習	
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。		

コミックイラスト科		講師名： 田 スンヒョク	
科目名： 2年前期 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	1 年次の後期の引き続くこと。コミックイラスト分野における業界理解を深め、描画技術と表現力の基礎を固めたうえで、自身の強みや個性を的確に伝えるポートフォリオを構成・制作する力を養う。多様なツールと技法の習得を通して独自のスタイルを探索し、テーマやジャンルに応じた作品制作を行う。作品選定、レイアウト、解説文の表現力に加え、制作から完成までの進行管理能力を身につけることで、就職活動において効果的に自己アピールができるようになることを到達目標とする。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	新作制作④（仕上げと提出）評と修正を重ね完成へ	休み中の課題の完成データ提出・講評受け取り	
2	中間レビュー①（個別指導）進捗確認と個別アドバイス	全ページ仮配置版を提出・個別講評	
3	中間レビュー②（全体共有）、他者の事例から学ぶ	ペアでレビュー、感想レポート提出	
4	実例分析①（プロの事例）成功例から構成を学ぶ	参考ポートフォリオの分析シート作成	
5	実例分析②（NG例研究）課題のある事例から学ぶ	NG構成例を元に改善案を出す演習	
6	表紙・追加プロフィール制作 印象に残る表紙と紹介ページ	表紙案2種提出＋自己紹介文草案	
7	全体編集① トーンと構成の統一	色調・フォント・余白を整える作業演習	
8	全体編集② 細部の見直し	最終チェック表に基づく修正作業	
9	試し印刷提出① 教員講評とアドバイス	仮完成版ポートフォリオ提出・教員講評記録	
10	試し印刷提出② 学生間レビューと視点の拡張	ピアレビュー記入とグループフィードバック	
11	修正期間①（個別対応）課題点の解決と強化	修正指示箇所を改善して再提出	
12	修正期間②（ブラッシュアップ）データ・デザインの最終調整	完成PDFの制作・保存・印刷準備	
13	最終発表準備①（プレゼン練習）自己表現と言語化の訓練	自己紹介・ポートフォリオ紹介原稿作成	
14	最終発表②（模擬面接）	面接対応と質疑応答練習	
15	成果発表会・振り返り 自信を持って発信し、今後に繋げる	成果発表プレゼン・フィードバック記録・自己評価シート提出	
成績評価	ポートフォリオデジタル版PDFデータと印刷された作品提出70%、出席及び授業態度30%		

コミックイラスト科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 2年後期 卒業制作ゼミ 亀井		2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： 卒業制作	
到達目標	これまでの集大成として、完成度の高い作品の制作		
回	授業内容	課題内容	備考
1	卒業制作1	作品制作	
2	卒業制作2	作品制作	
3	卒業制作3	プレゼンテーションに向けた企画書作成	
4	卒業制作4	作品制作	
5	卒業制作5	作品制作	
6	卒業制作6	仮出力作品制作、企画書調整	
7	卒業制作7	企画内容の最終確認	
8	卒業制作8	作品制作	
9	卒業制作9	作品制作	
10	卒業制作10	印刷スケジュール確認	
11	卒業制作11	修正、加筆	
12	卒業制作12	作品仕上げ	
13	卒業制作13	展示準備	
14	卒業制作14	作品修正	
15	卒業制作15	最終調整、展示準備	
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		