

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	ドリル①		
3	ドリル②		
4	ドリル③		
5	ドリル④		
6	ドリル⑤		
7	ドリル⑥		
8	ドリル⑦		
9	課題①パス演習		
10	課題①模写		
11	課題①パス演習の下絵制作		
12	課題①レクチャーと制作		
13	課題②パス実習（夏課題のチェック）		
14	課題③オリジナルアバター制作		
15	課題③プレゼン		
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 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： 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	漫画、アニメ、ゲームの歴史と流れ、関係性を知り、今後の業界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： 辰巳 葉子	
科目名： 1年前期 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験： インテリアメーカーにて商品開発 カラーリング シンガポールの健康機器メーカーにてデザイン/プログラム開発		講義種別： 実技	
到達目標	作図の基本を学ぶ 手書きによる正確で丁寧な作図の練習で、たしかな図形把握能力・空間把握能力を養う 3次元の空間を2次元上に描く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	◇概論 ◇製図用具の使い方	
2	図学 ① 【平面】		
3	図学 ② 【平面】		
4	図学 ③ 【平面】		
5	図学 ④ 【平面】		
6	図学 ⑤ 【立体】		
7	図学 ⑥ 【立体】		
8	図学 ⑦ 【立体】		
9	図学 ⑧ 【立体】		
10	図学 ⑨ 【空間-パース】		
11	図学 ⑩ 【空間-パース】		
12	図学 ⑪ 【空間-パース】		
13	図学 ⑫ 【空間-パース】		
14	図学 ⑬ 【空間-パース】		
15	まとめと復習		
成績評価	作図の完成度、丁寧さ、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： 杉森 孝	
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： 佐賀大学非常勤講師、九州産業大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、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	作品制作の過程でラフスケッチの段階は、頭に浮かんだイメージを紙やその他の媒体に定着させる最初のステップとなる。その作業は可能な限り早く、なおかつ正確で、自由な発想を邪魔しない状態で描けることが望ましい。この授業では理解と描写が困難な人体について、「描く」ということから見た骨格や筋肉など各部位ごとの基礎知識とその描画を行うことで人体描写の基礎知識を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回：全身の比率とランドマーク 内容：「なんとなく」描いていた人体をより現実的に捉え直す。股関節が体の中心であること。皮膚の上から触れる骨（鎖骨、腰骨の出っ張り、膝など）が「絵を描く際の定規」になること。	・自分の体を触って骨の位置を確認し、写真資料の上にランドマークを確認。 ・姿勢の異なる画像の上にランドマークを描いてみる。	・ランドマークをもとに簡単な直線だけの人体を描く。 ・面談しながらの指導
2	第2回：脊椎と骨盤の連動 内容：人体の「動き」の源流。・背骨は一本の棒ではなく、S字のパネであること・骨盤が傾くと、バランスを取るために肩のラインが逆方向に傾く・コントラポストについて など	・立ちポーズの「肩のライン」と「腰のライン」を引き、背骨のカーブを描き込むクロッキー。	・面談しながらの指導
3	第3回：胸郭と肩甲骨 内容：上半身の「厚み」の正体。・肋骨・肩甲骨について	・背中側から見たポーズを描き、肩甲骨がどう動いているかを捉える。	・面談しながらの指導
4	第4回：【面談強化日】 前3回の復習、強化	・面談形式での課題作品のチェック、未完成課題の制作、追加課題の作成など。	
5	第5回：頭蓋骨と顔のパーツ 内容：目鼻立ちを「記号」から「立体」へ。・眼窩（目の穴）・鼻・耳の位置などについて	： 骸骨の図の上に、目・鼻・口のをせていく作画練習。	
6	第6回：表情筋と首のつながり 首についての基礎知識・顎を引いた時、上を向いた時の首の筋肉（胸鎖乳突筋）の変化。・笑顔の時に盛り上がる頬の筋肉。	： 叫ぶ、笑うなど、首に力が入る表情の模写。	
7	第7回：肩から腕への連結 初心者が最も苦手とする「肩のつながり」。・三角筋（肩の筋肉）と上腕二頭筋と大胸筋の構造と関係	： 腕を上げた時の肩の盛り上がりの観察・描写。	
8	第4回：【面談強化日】 前3回の復習、強化	・面談形式での課題作品のチェック、未完成課題の制作、追加課題の制作など。	
9	第9回：体幹（胸・腹・背） 胴体の肉付け。・大胸筋の付き方・腹筋のつくり	： 捻った胴体の「筋肉のねじれ」を線で追いかけてながら描いてみる。	
10	第10回：腕と手の複雑な仕組み 表現の要、手と前腕。・手の平を返すと前腕の2本の骨（橈骨・尺骨）が交差する仕組み・指の関節	： 自分の手を様々な角度から描き、骨の節（ふし）を意識する。	
11	第11回：脚と足のライン 地に足をつける力強さのもと・太ももの筋肉・膝の皿（膝蓋骨）	： 屈伸や踏み込みのポーズで、太ももとふくらはぎの膨らみがどう変わるかの確認。	
12	第12回：【面談強化日】 全3回分の復習、強化、遅れている課題を完成させる。	・面談形式での課題作品のチェック、未完成課題の制作、追加課題の制作など	
13	第13回：比較解剖学（人vs動物） 構造の共通点。・さまざまな動物との比較と、描画	： 人間の骨格図を動物のポーズに変形させてみる	
14	第14回：衣服と解剖学 表面の仕上げ。・シワは「骨の出っ張り（ランドマーク）」を起点に発生する。	骨格図の上に、薄い紙をのせて服を着せてみる	
15	第15回：【最終面談】 主に全3回の授業の復習と強化、未完成課題の完成と最終提出。	： 面談しながら、最終課題の提出作業と未完成課題の制作、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： 実技	
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： 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： 実技	
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→自営デザイン事務所		講義種別： 実技	
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色彩・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（プリント） 実技課題／平面構成課題①	色彩学の基礎・・・プリント完成 平面構成課題①・・・立案・スケッチ・下描き	
3	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・下描き・彩色	
4	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・彩色	
5	実技課題／平面構成課題①	平面構成課題①・・・彩色（仕上げ→完成）	
6	実技課題／平面構成課題①（講評会） 実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・講義→立案・スケッチ	
7	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・スケッチ・下描き	
8	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色	
9	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色	
10	実技課題／平面構成課題②	平面構成課題②・・・彩色（仕上げ→完成）	
11	実技課題／平面構成課題②（講評会） 実技課題／平面構成課題③	平面構成課題②・・・講義→立案・スケッチ	
12	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・スケッチ・下描き	
13	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・下描き・彩色	
14	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・彩色	
15	実技課題／平面構成課題③	平面構成課題③・・・彩色→完成・講評会	
成績評価	作品評価60% 出席点30% 授業態度10% 授業の2/3以上出席し、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： 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。空間デザイン事務所での業務経験。		講義種別： 実技	
到達目標	立体的・空間的な構成力の向上と、それに伴う造形技術の習得。 ※材料費として全体で¥3,000～4,000程度の見込みです。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス 構成基礎① 「紙による表現」制作	ビルダーカード、レリーフ表現	
2	構成基礎① 「紙による表現」制作	ビルダーカード、レリーフ表現	
3	構成基礎② 「面と空間の構成」制作	1枚の材料を分割・再構成し空間表現	
4	構成基礎② 「面と空間の構成」制作	1枚の材料を分割・再構成し空間表現	
5	立体構成① 「対比の構成」制作	対比的な言葉をテーマに構成	
6	立体構成① 「対比の構成」制作	対比的な言葉をテーマに構成	
7	立体構成① 「対比の構成」制作・講評	対比的な言葉をテーマに構成	
8	立体構成② 「光の構成」制作	光の表情をテーマに構成	
9	立体構成② 「光の構成」制作	光の表情をテーマに構成	
10	立体構成② 「光の構成」制作・講評	光の表情をテーマに構成	
11	立体構成③ 「クレイフィギュア」制作	粘土による立体作品	
12	立体構成③ 「クレイフィギュア」制作	粘土による立体作品	
13	立体構成③ 「クレイフィギュア」制作	粘土による立体作品	
14	立体構成③ 「クレイフィギュア」制作	粘土による立体作品	
15	立体構成③ 「クレイフィギュア」講評	粘土による立体作品	
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。 後期では主にPhotoshopを使って制作に触れていく。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 課題①市場調査		
2	課題①企画書確認		
3	課題②背景制作		
4	課題②		
5	課題②		
6	課題③アイコン制作		
7	課題③		
8	課題③		
9	課題③		
10	課題③		
11	課題④ロゴ制作		
12	課題④		
13	課題④		
14	課題⑤プレゼン		
15	課題⑤		
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 アニメーション表現		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	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		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	アニメーションのワークフローを知る	
2	瞬きのアニメーション①	ソフトの扱いを知る	
3	瞬きのアニメーション②	ソフトの扱いを知る	
4	絵コンテ制作①		
5	絵コンテ制作②		
6	絵コンテからレイアウト制作		
7	メタモルフォーゼ①		
8	メタモルフォーゼ②		
9	メタモルフォーゼ③		
10	メタモルフォーゼ④		
11	歩きのアニメーション①		
12	歩きのアニメーション②		
13	歩きのアニメーション③		
14	歩きのアニメーション④		
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： 大場 晴菜	
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： コミカライズ作品連載中。 その他漫画の作画担当としても活動。		講義種別： 演習	
到達目標	キャラクター制作の基礎を身につけた上で、よりクオリティの高い作品を完成できるようになる。 デザイン・作画面での完成度を高める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション／擬人化①	イラスト制作／擬人化モチーフ説明	
2	擬人化②	モチーフ決定、アイデア出しとラフ制作	
3	擬人化③	ラフ調整	
4	擬人化④	3面図制作	
5	擬人化⑤	表情差分	
6	様々な年齢のキャラクター①	幼年・青年・中年・高年の描き分け	
7	様々な年齢のキャラクター②	中年・高年立ち絵制作	
8	様々な年齢のキャラクター③	中年・高年立ち絵制作	
9	レアリティの描き分け①	レアリティの異なる武器デザインの制作	
10	レアリティの描き分け②	レアリティの異なる武器デザインの制作	
11	レアリティの描き分け③	レアリティの異なる武器デザインの制作	
12	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作①	キャラシート制作	
13	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作②	3面図制作（ラフ）	
14	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作③	3面図制作（線画～色塗り）	
15	ライトノベル（進級課題）向けキャラクターの制作④	表情差分	
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。		

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： 演習	
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： 演習	
到達目標	様々な画材に触れて自分に合った塗りや画材を見つける その後一枚絵作成時の構図やキャラクターデザイン配色技術の強化		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介 プロフィール モノクロイラスト一枚絵制作		
2	透明水彩で塗り絵 透明水彩で一枚絵制作説明		
3	透明水彩で一枚絵制作カラーラフ確認		
4	透明水彩で一枚絵制作カラーラフ確認線画作業		
5	透明水彩で一枚絵制作線画作業		
6	透明水彩で一枚絵制作着彩		
7	透明水彩で一枚絵制作着彩		
8	透明水彩で一枚絵制作清書提出 カラーインク一枚絵制作説明		
9	カラーインク試し書き		
10	カラーインク一枚絵制作カラーラフ確認		
11	カラーインク一枚絵制作カラーラフ確認・線画作業		
12	カラーインク一枚絵制作線画作業		
13	カラーインク一枚絵制作着彩		
14	カラーインク一枚絵制作着彩		
15	カラーインク一枚絵制作清書提出 2年次課題の説明		
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： ロンザエモン	
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： グループ展（博多阪急/横浜VIVRE/大丸天神）/個展（キャナルシティ/天神三越）/福岡クリスマスマーケットビールラベル制作		講義種別： 演習	
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	師紹介、授業内容概要紹介。 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） プロフィール設計（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。	
3	SNS運用の注意点 運用上の注意、ネガティブ投稿、プライバシー保護	悪い例としての運用実例解説。	
4	グッズ製作概要 販売向けグッズ製作概要開設	サンプル画像作成	
5	ショート動画概要 動画コンテンツ×SNS運用での認知拡大	実際の作成。リール、他 ショート動画。	
6	SNSサービス別傾向の解説 X、Instagram、YouTube、TikTokについて	継続したSNS運用の経過報告	
7	ショート動画作成 リール動画解説（Instagram）	テンプレート、音源を利用し た5秒～10秒程度の動画作成	
8	フィード投稿詳細 画像投稿（Instagram）詳細	画像投稿作成	
9	ダッシュボード解説 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	自身の投稿のインサイトから 傾向を考える。	
10	SNSを通じた案件獲得と業務進行の実例 依頼のDM、メールからの案件完了まで。	ビジネスメール作法に則り メール作成	
11	グッズ製作の可能な手段と応用展開 グッズ製作のバリエーション。実売頒布イベント紹介	製作したいグッズリスト作成	
12	展示での設営、グッズ展開イメージを考える 展示、POPUP事例から各個人の展開イメージを考える。	自身の展開イメージの作成。	
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。 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： 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： 演習	
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	塗りの研究	アニメ塗りとゲーム塗り	
6	塗りの研究	水彩塗り	
7	塗りの研究	厚塗り	
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	名刺制作	文字のレイアウト	
14	名刺制作	オリジナルのロゴ制作	
15	試験課題（名刺）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： 杉森 孝、宮川 ちえ	
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： 佐賀大学非常勤講師、九州産業大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別： 実技	
到達目標	これまで課題や自主的に制作してきた作品など、全ての創作活動のまとめと進路活動のためのポートフォリオを制作する。そのために必要なデザインの知識とスキルを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業ガイダンス ・ポートフォリオについての基礎知識	・今学期の最終目標について具体的に提示する・ポートフォリオとは何か調査し整理する。	
2	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 1	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習	
3	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 2	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習”	
4	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 3	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習”	
5	・各自のポートフォリオ制作 1	・参考作品の収集と整理～コンセプトを立てる	
6	・各自のポートフォリオ制作 2	・デザイン案作成～個別添削指導	
7	・各自のポートフォリオ制作 3	・作品収集～整理 ・個別添削指導	
8	・各自のポートフォリオ制作 4	・データ制作 レイアウト～	
9	・各自のポートフォリオ制作 5	・データ制作 レイアウト～完成	
10	・各自のポートフォリオ制作 6	・添削指導 ・ダミー作成	
11	・各自のポートフォリオ制作 7	・ダミー作成 ・添削指導 レイアウト等チェック”	
12	・各自のポートフォリオ制作 8	・ダミー作成（修正版含む） ・添削指導 レイアウト等チェック”	
13	・講評会	・全員のポートフォリオを参考にして、自分のポートフォリオをブラッシュアップ	
14	・各自のポートフォリオ制作 9	・修正、追加などポートフォリオの充実を図る。	
15	・各自のポートフォリオ制作 10	・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	カタカナ英語・自己紹介		
2	アルファベット・数		
3	10,000以上の数		
4	質問に答える		
5	人物説明・ハロウィン		
6	ゲーム		
7	VとF・算数		
8	パンフレットを読む		
9	TH・アンケートに答える		
10	名前と発音		
11	BとV・広告をつくる		
12	RとL・クリスマス		
13	単語クイズ		
14	スピーチを書く		
15	スピーチをする		
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： 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：・朝日新聞社 東京本社 宣伝部・（株）プランニング秀巧社 経営企画部長・ILPお茶の水医療福祉専門学校 副校長・講師：中村学園大学流通科学部、久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館カレッジなど・中村学園大学・短期大学部 キャリア・カウンセラー・厚生労働省 就職ガイダンス講師・福岡県 県立学校等初任者研修 講師・厚生労働省 キャリアコンサルタント／キャリアコンサルティング技能士 試験委員		講義種別： 演習	
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②就職活動の流れ・ポイントを理解し、主体的に取り組むことができるようになる。 ③社会人として求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを実践できるようになる。 ♣本講座は、就職だけを到達目標とするのではなく、卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ♣講座内容を実践に活かすために、全講座を通して、個別対応・指導を実施する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 オリエンテーション 自己分析1 社会人基礎力チェック	第1回 社会人基礎力チェック	
2	第2回 自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム・モチベーショングラフ作成	第2回 エゴグラム／モチベーショングラフ作成	
3	第3回 自己分析3 コミュニケーション力・人間力チェック	第3回 コミュニケーション力・人間力チェック	
4	第4回 他己分析 ジョハリの窓	第4回 ジョハリの窓	
5	第5回 仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	第5回 職業興味検査（VPI実施）	
6	第6回 自己分析・他己分析から自己PRシートを作成 強み・弱みシート作成	第6回 強み・弱みシート作成	
7	第7回 履歴書作成の基本 学校様式履歴書の基本事項記入	第7回 学校様式履歴書作成 ①	
8	第8回 趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方 学校様式履歴書の記入	第8回 学校様式履歴書作成 ②	
9	第9回 自己PRの書き方 自己PRシート作成	第9回 自己PRシート作成	
10	第10回 ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方 学生生活マトリックス／ガクチカシート作成	第10回 学生生活マトリックス／ガクチカシート作成	
11	第11回 自己PR／ガクチカ作成 個別対応	第11回 自己PR／ガクチカ作成	
12	第12回 ESとは？ 応募書類作成の手順、郵送の知識／封筒の書き方	第12回 応募書類（封筒作成）	
13	第13回 送付文の書き方／メールの書き方 面接の形式と流れ	第13回 送付文作成	
14	第14回 面接の身だしなみ web面接・グループディスカッションのポイント		
15	第15回 面接（入退室の流れ） 自己PR／ガクチカ作成	第15回 自己PR／ガクチカ作成	
成績評価	・出席および授業態度、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： 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： 演習	
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： 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： 実技	
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： 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： 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	アニメーション制作に於けるワークフローを体感しつつ、作品の制作を行う。 チームで制作を行い、1本のショートアニメーションを制作する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	MV制作① キャラクター、背景等の設定制作		
2	MV制作② 立ち絵制作		
3	MV制作③ 自由カット制作		
4	MV制作④ 歩きのアニメーション①		
5	MV制作⑤ 歩きのアニメーション②		
6	MV制作⑥ アフターエフェクトを使って編集		
7	MV制作⑦ プレミアを使ってムービーとして編集、書き出し		
8	チーム制作① グループ分け、テーマ決定		
9	チーム制作② プリプロダクション		
10	チーム制作③ プロダクション①		
11	チーム制作④ プロダクション②		
12	チーム制作⑤ プロダクション③		
13	チーム制作⑥ プロダクション④		
14	チーム制作⑦ ポストプロダクション		
15	作品発表、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： 大場 晴菜	
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： コミカライズ作品連載中。 その他漫画の作画担当としても活動。		講義種別： 実技	
到達目標	実践的な課題により深く取り組み、デザインやクオリティの完成度を上げる。 丁寧な制作を意識し、細部にまでこだわって作品作りをする。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業説明+バストアップイラスト①	ラフ制作	
2	バストアップイラスト②	線画～色塗り	
3	バストアップイラスト③	仕上げ	
4	既存キャラの立ち絵制作①	ラフ制作	
5	既存キャラの立ち絵制作②	線画	
6	既存キャラの立ち絵制作③	色塗り～仕上げ	
7	様々な年齢のキャラクター①	用意したキャラシートに沿ってキャラデザ制作	
8	様々な年齢のキャラクター②		
9	様々な年齢のキャラクター③		
10	様々な年齢のキャラクター④		
11	ゲームキャラクター制作① 3面図+立ち絵	キャラシート+ラフ制作	
12	ゲームキャラクター制作②	ラフ～線画	
13	ゲームキャラクター制作③	線画～色塗り	
14	ゲームキャラクター制作④	仕上げ	
15	ゲームキャラクター制作⑤	完成提出+プレゼン	
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： 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： 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年時に引き続き様々な画材に触れつつ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 キャラデザラフ 一枚絵（メインビジュアル）大ラフチェック アクリルイラスト試し書き		
2	アクリルイラスト一枚絵制作 キャラデザ確定 一枚絵（メインビジュアル）カラーラフ確認 アクリルイラスト試し書き		
3	アクリルイラスト一枚絵制作 カラーラフ確認・線画作業 アクリルイラスト試し書き提出		
4	アクリルイラスト一枚絵制作 線画・着彩		
5	アクリルイラスト一枚絵制作 着彩		
6	アクリルイラスト一枚絵制作 着彩		
7	アクリルイラスト一枚絵制作 清書提出 複数画材を使って一枚絵制作 説明		
8	複数画材を使って一枚絵制作 大ラフ		
9	複数画材を使って一枚絵制作 カラーラフ		
10	複数画材を使って一枚絵制作 カラーラフ・線画		
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： ロンザエモン	
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： グループ展（博多阪急/横浜VIVRE/大丸天神）/個展（キャナルシティ/天神三越）/福岡クリスマスマーケットビールラベル制作		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。 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） プロフィール設計（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。	
3	SNS運用の注意点 運用上の注意、ネガティブ投稿、プライバシー保護	悪い例としての運用実例解説。	
4	グッズ製作概要 販売向けグッズ製作概要開設	サンプル画像作成	
5	ショート動画概要 動画コンテンツ×SNS運用での認知拡大	実際の作成。リール、他 ショート動画。	
6	SNSサービス別傾向の解説 X、Instagram、YouTube、TikTokについて	継続したSNS運用の経過報告	
7	ショート動画作成 リール動画解説（Instagram）	テンプレート、音源を利用し た5秒～10秒程度の動画作成	
8	フィード投稿詳細 画像投稿（Instagram）詳細。	画像投稿作成	
9	ダッシュボード解説 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 依頼のDM、メールからの案件完了まで。	ビジネスメール作法に則り メール作成	
11	グッズ製作の可能な手段と応用展開 グッズ製作のバリエーション。実売頒布イベント紹介。	製作したいグッズリスト作成	
12	展示での設営、グッズ展開イメージを考える 展示、POPUP事例から各個人の展開イメージを考える。	自身の展開イメージの作成。	
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： 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 キャラクターコンペ①		
2	キャラクターコンペ②		
3	キャラクターコンペ③		
4	Webtoon制作 ログラインなど企画内容作成		
5	Webtoon制作 キャラ設定		
6	Webtoon制作 世界観設定		
7	Webtoon制作 プロット、ネーム制作①		
8	Webtoon制作 ネーム制作②		
9	Webtoon制作 線画①		
10	Webtoon制作 線画②		
11	Webtoon制作 背景①		
12	Webtoon制作 背景②		
13	Webtoon制作 彩色		
14	Webtoon制作 彩色、効果・仕上げ		
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： 杉森 孝、宮川 ちえ	
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： 佐賀大学非常勤講師、九州産業大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別： 実技	
到達目標	これまでに課題や自主的に制作してきた作品など、全ての創作活動のまとめと進路活動のためのポートフォリオを制作する。そのために必要なデザインの知識とスキルを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業ガイダンス ・ポートフォリオについての基礎知識	・今学期の最終目標について具体的に提示する ・ポートフォリオとは何か調査し整理する。	
2	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 1	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習	
3	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 2	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習	
4	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 3	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習	
5	・各自のポートフォリオ制作 1	・参考作品の収集と整理～コンセプトを立てる	
6	・各自のポートフォリオ制作 2	・デザイン案作成～個別添削指導	
7	・各自のポートフォリオ制作 3	・作品収集～整理 ・個別添削指導	
8	・各自のポートフォリオ制作 4	・データ制作 レイアウト～	
9	・各自のポートフォリオ制作 5	・データ制作 レイアウト～完成	
10	・各自のポートフォリオ制作 6	・添削指導 ・ダミー作成	
11	・各自のポートフォリオ制作 7	・ダミー作成 ・添削指導 レイアウト等チェック	
12	・各自のポートフォリオ制作 8	・ダミー作成（修正版含む） ・添削指導 レイアウト等チェック	
13	・講評会	・全員のポートフォリオを参考にして、自分のポートフォリオをブラッシュアップ	
14	・各自のポートフォリオ制作 9	・修正、追加などポートフォリオの充実を図る。	
15	・各自のポートフォリオ制作 10	・提出作業	
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： 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	質問をする		
2	買い物をする		
3	道案内をする		
4	道路標識		
5	入国審査・税関を通る		
6	ゲーム		
7	接頭辞		
8	海外の祝日		
9	アンケートに答える		
10	小切手を書く		
11	食品・身体・職業・ことわざ		
12	アニメ・歌		
13	単語クイズ		
14	スピーチを書く		
15	スピーチをする		
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： 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：・朝日新聞社 東京本社 宣伝部・（株）プランニング秀巧社 経営企画部長・ILPお茶の水医療福祉専門学校 副校長・講師：中村学園大学流通科学部、久留米歯科衛生専門学校、九州英数学館、共生館カレッジなど・中村学園大学・短期大学部 キャリア・カウンセラー・厚生労働省 就職ガイダンス講師・福岡県 県立学校等初任者研修 講師・厚生労働省/キャリアコンサルタント/キャリアコンサルタント技能士 試験委員		講義種別： 講義	
到達目標	①自分らしいキャリアについて主体的・能動的に考察し、卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②就職活動の流れ・ポイントを理解し、主体的に取り組むことができるようになる。 ③社会人として求められる心がまえ・姿勢や能力が理解でき、それを実践できるようになる。 ♣本講座は、就職だけを到達目標とするのではなく、卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 ♣講座内容を実践に活かすために、全講座を通して、個別対応・指導を実施する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	第1回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成 個別対応	第1回 ES／履歴書／自己PR／ガクチカ作成	
2	第2回 求人票の見方		
3	第3回 労働・雇用に関する基礎知識 1 労働法とは？		
4	第4回 労働・雇用に関する基礎知識 2 社会保険とは？		
5	第5回 給与明細の見方 マネープラン作成	第5回 マネープラン作成	
6	第6回 企業研究の方法 Job tag	第6回 企業研究 ワークシート作成	
7	第7回 グループディスカッション演習	第7回 グループディスカッション演習	
8	第8回 面接の質問と答え方		
9	第9回 ビジネス電話の基本 電話での求人の問い合わせ演習	第9回 電話での求人問い合わせ演習	
10	第10回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成、個別テーマ：挫折経験 面接指導（個別）		
11	第11回 ES／履歴書／自己PR/ガクチカ作成、個別テーマ：みんなで協力して 成し遂げたこと 面接指導（個別）	第11回 ES 個別テーマ「みんなで協力して 成し遂げた事」作成	
12	第12回 グループ面接演習	第12回 グループ面接演習	
13	第13回 ビジネスに必要な8つの意識と義務	第13回 ビジネスに必要な8つの意識と義務 ケーススタディ	
14	第14回 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	第15回 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	第15回 3年後のキャリアプラン作成	
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： 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： 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 ファンタジー背景①		
2	ファンタジー背景②		
3	ファンタジー背景③		
4	ファンタジー背景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： 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	さらなる描写力の向上と、画材の表現にこだわった作品制作が出来るようになる。 また、イラストレーション制作に役立つ描写テクニックを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	細密描写①		
2	細密描写②		
3	静物デッサン①		
4	静物デッサン②		
5	人物クロッキー		
6	石膏デッサン①		
7	石膏デッサン②		
8	静物着彩（水彩）①		
9	静物着彩（水彩）②		
10	学内スケッチ（水彩）①		
11	学内スケッチ（水彩）②		
12	デジタルデッサン①		
13	デジタルデッサン②		
14	試験課題		
15	試験課題講評		
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： 夏目 レモン	
科目名： 2年後期 卒業制作ゼミ 夏目		2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： 卒業制作	
到達目標	2年間の集大成をすること 早めに作成物の確定 スケジュール管理の徹底		
回	授業内容	課題内容	備考
1	テーマのすり合わせ		
2	テーマのすり合わせ		
3	中間プレゼン用の準備物作成 スケジュール管理のすり合わせ		
4	中間プレゼン用の準備物作成 スケジュール確認		
5	中間プレゼン用の準備物作成 スケジュール確認		
6	中間プレゼン用の準備物作成		
7	卒制進捗確認		
8	卒制進捗確認		
9	卒制進捗確認		
10	卒制進捗確認 最終プレゼン準備		
11	卒制進捗確認 最終プレゼン準備		
12	卒制進捗確認		
13	卒制最終チェック		
14	卒展すり合わせ		
15	卒展チェック		
成績評価	最終的な展示物の評価 70点以上で合格		

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		