科目名	コミックイラスト制作ＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤なり
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼間部一　1年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	武蔵大学人文学部卒　漫画家						
授業の学習内容	コミックイラストの基本である、人体を中心とした基礎のイラストデッサンを学ぶ。 （人体描写を中心とした内容、キャラクターの描き分け・人体バランス・初歩的なパースなど） イラスト的レイアウトや漫画的レイアウトを研究し、イラスト表現と漫画表現の初歩を学ぶ。						
到達目標	・イラストの基礎を学び、自己のキャラクターや世界観、イメージを表現できるようになる。 ・講義や課題を通じて、人体のバランスやパースを理解する。 ・イラスト表現や漫画表現の初歩を学ぶことで、より表現力の豊かなイラストレーターになる。 ・イラストの表現力や知識を身につけ、絵を描く楽しさを一段深いものにしていく。						
評価方法と基準	講義内で出す課題の提出率で評価します。 課題チェックを行う講義時間前までに必ず提出してください。欠席の場合も提出は必須です。 前期の評価対象課題は「夏休み前までの5つ」。課題1つあたり20点の配点で満点が100点です。 提出期限を守らなかった場合は、1回につき8点の減点となり、 最終的に提出しなかった場合は、該当の課題の得点をすべて失います。 課題は期限を過ぎても必ず提出するようにしてください。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月26日	講義・実習	前期1回目課題　正面の顔	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
2	5月10日	講義・実習	課題チェック・指導	
3	5月17日	講義・実習	前期2回目課題　横向きの顔・斜め向きの顔	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
4	5月24日	講義・実習	課題チェック・指導	
5	5月31日	講義・実習	前期3回目課題　髪の毛の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
6	6月7日	講義・実習	課題チェック・指導	
7	6月14日	講義・実習	前期4回目課題　年齢性別の描き分け	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
8	6月21日	講義・実習	課題チェック・指導	
9	6月28日	講義・実習	前期5回目課題　手の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
10	7月5日	講義・実習	課題チェック・指導	
11	7月12日	講義・実習	前期6回目課題　足の描き方・全身の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
12	7月19日	講義・実習	課題チェック・指導	
13	8月30日	講義・実習	前期7回目課題　コントラポスト・自然なポーズ	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
14	9月6日	講義・実習	課題チェック・指導	
15	9月13日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	イラストレーションⅠA	必修選択	選択	年次	1	担当教員	芦川 みらの 伊東玲美
学科・コース	コクリエーティブデザイン科昼ー1年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 (2)		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習内容	他授業で学ぶ基礎をこの授業で実際にイラストに活かす実践を行います。 ラフ、線画、彩色、仕上げのプロセスを繰り返し学び、完成させる力を養います。 学内コンテストや冊子用のイラスト制作、後期は産学連携プロジェクトの制作を行います。						
到達目標	・キャラクターイラストの基礎を理解できるようになる ・イラストの線画を制作できるようになる ・イラストの彩色をできるようになる ・イラストのカラー模写が出来るようになる ・「魅力なイラスト」を完成させられるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数　※授業態度が不真面目な場合減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月25日	講義、演習	オリエンテーション/顔の描き方	復習/資料準備
2	5月9日	講義、演習	身体の描き方/キャラクターデザイン	復習
3	5月16日	講義、演習	イラストのラフを描こう	イラストラフ3枚制作
4	5月23日	講義、演習	金の卵展イラスト制作① ラフチェック	課題制作
5	5月30日	講義、演習	金の卵展イラスト制作② 下書き 線画	課題制作
6	6月13日	試験、演習	金の卵展イラスト制作③ 彩色	課題制作
7	6月20日	講義、演習	金の卵展イラスト制作④ 仕上げ	課題制作
8	6月27日	講義、演習	金の卵展イラスト制作⑤ 後半模写説明	復習
9	7月4日	試験、演習	模写制作① 顔のレタッチ	課題制作
10	7月11日	講義、演習	模写制作②	課題制作
11	7月18日	試験、演習	模写制作③	イラストラフ3枚制作
12	8月29日	講義、演習	EXTRAイラスト制作① 線画	課題制作
13	9月5日	講義、演習	EXTRAイラスト制作② 彩色	課題制作
14	9月12日	講義、演習	EXTRAイラスト制作③ 仕上げ	課題制作
15	9月19日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】
コミックイラストの描き方

科目名	コ コミックイラスト制作ＩＢ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	山本周司
学科・ｺｰｽ	クリエーティブ デザイン科昼ー1年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーランス。						
授業の学習内容	Adobe Illustrator」・「Adobe Photoshop」を使用し、機能や技術を学ぶ。応用課題や復習課題に取り組むことで確かなデザイン力を身につける。後半には応用演習課題としてPhotoshopとIllustratorで制作する名刺や、作品制作など実務的な課題に取り組む事でコンピューターを使用したラフから仕上げまでの技術を習得する。						
到達目標	１年を通じて、コンピューターを使用した作品制作やPRの為に必要なデザインなど実践に生かせる技術を身につける。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と演習	デジタルアートワーク基礎 デジタルアートワークに必要な基礎知識の習得。	
2	4月25日	講義と演習	Photoshop基礎1 描画系ツールを扱える。	
3	5月9日	講義と演習	Photoshop基礎2 画像の選択ができる。	Lesson課題：画像の選択
4	5月16日	講義と演習	Photoshop基礎3 画像補正ができる。	Lesson課題：画像補正
5	5月23日	講義と演習	Photoshop基礎4 画像の合成ができる。	
6	5月30日	講義と演習	Illustrator基礎1 図形の制作、変形ができる。	Lesson課題：図形
7	6月13日	講義と演習	Illustrator基礎2 ペンツールを扱える。	Lesson課題：パス
8	6月20日	講義と演習	Illustrator基礎3 パスの制作、加工ができる。	Lesson課題：パス
9	6月27日	講義と演習	Illustrator基礎4 文字の入力、デザインができる。	Lesson課題：パス
10	7月4日	演習	Illustrator / Photoshop 演習課題名刺を制作できる。	
11	7月11日	演習	Illustrator / Photoshop 演習課題名刺を制作できる。	
12	7月18日	演習	Photoshop 描画系ツールを扱える（背景模写）	
13	8月29日	演習	Photoshop 描画系ツールを扱える（背景模写）	
14	9月5日	演習	Illustrator / Photoshop 前期の復習	
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】
筆記用具・ノート・テキスト

授業名（時間割表記）	Web	必修選択	選択	年次	2	担当教員	横川峰生
学科・コース	クリエーティブ デザイン科昼ー2年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間（2）		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習内容	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI（ユーザーインターフェイス＝どのように使ってもらうか）とUX（ユーザーエクスペリエンス＝どのように体験してもらうか）を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。 figma、Dreamweaverを使用します。						
到達目標	スマートフォンの画面やウェブサイトやアプリがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザインの基本を作成できるようにします。						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と実習	【figma】WebやUIのデザインツールであるfigmaの基本操作を体験します(1)	XDの操作方法は今後の基礎になるので、いろいろ試してみること。
2	4月27日	講義と実習	【figma】WebやUIのデザインツールであるXDの基本操作を体験します(2)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
3	5月11日	講義と実習	【手作業】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
4	5月18日	講義と実習	【figma】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます(2)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
5	5月25日	講義と実習	【figma】デザインの基本となる、デザインシステムを作成してみます	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
6	6月1日	講義と実習	【figma】デザインに奥行きを与え、演出する、アニメーション（動き）を作成します。	アドビのチュートリアルなど、XDのプロトタイプ機能についていろいろ試してみること。
7	6月15日	講義と実習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)	指定のページのワイヤーフレームを観察しておくこと。
8	6月22日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと
9	6月29日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと
10	7月6日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと
11	7月13日	講義と 演習	【figma】提出課題作成(1) – 自分でデザインを考えながらページを制作します。	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと
12	8月31日	講義と 演習	【figma】提出課題作成(2) – 自分でデザインを考えながらページを制作します。	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと
13	9月7日	講義と 演習	【figma】提出課題作成(3) – 自分でデザインを考えながらページを制作します。	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと
14	9月14日	講義と 演習	【figma】提出課題作成(4) – 自分でデザインを考えながらページを制作します。	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくこと
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業時にプリントを配布しますので、ファイリングするようにしてください。

授業名（時間割表記）	コミックイラスト制作II	必修選択	選択	年次	2023	担当教員	肥後未央
学科・コース	クリエーティブ デザイン科昼ー2年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2		
教員の略歴	武蔵野美術短期大学部デザイン科グラフィックデザイン専攻専攻。株式会社レイアップ□株式会社バンダイ向けの玩具、ゲーム企画からキャラクター展開、商品スケッチ、パッケージ等の経験を経てイラストレータへ。オリジナルキャラクターをタカラトミーアーツ株式会社などから販売展開。						
授業の学習内容	①就活に向けてのポートフォリオの作成。目指す進路に向けて作品を作成していくことを学ぶ。 ②ポートフォリオに入れるための作品作りの授業、デザインの授業と関連づけて進めていく。 ③コンセプトを決め、キャラクター・世界観・アイテムをデザインを設定して、表現したい形を作成することを目標。 進路ごとに、足りないもの必要なものを再考しながら自分の進捗具合を理解して作品をふやしていく。						
到達目標	・見やすさ、伝わりやすさも考慮したレイアウトでポートフォリオの作品の充実化を目標にする。 ・コンセプトを決めて、キャラクターをより深く設定作成することを目指す。 ・ポートフォリオに入れる素材として、キャラクターの世界観を広げイメージを作成していくことを目指す。 ・PhotoshopやCLIP STUDIO PAINTを使用してキャラクター、小物、世界観が伝わる作品を仕上げることを目標にする。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：100% 評価点はコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーション。（授業内において、報告なしのスマートフォンの使用、居眠りは評価点から減点していく）＊理想的な達成レベルの目安：視線の誘導、見やすさ、美しいレイアウトができていること。テーマを理解して、コンセプトをしっかりと考えオリジナリティのあるキャラクター設定、世界観を表現できていること。仕上げが丁寧にできていること。＊標準的な達成レベルの目安：見やすいレイアウトができていること。テーマを理解してコンセプトを考えキャラクター設定、世界観を表現できていること。＊準備学習、時間外学習は評価点の10%分。できていない場合は減点						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/19	実習と実技	ポートフォリオについて・進路チェックを並行していく。1）キャラクター設定するのためのマインドマップづくり。2)コンセプト作成　3）キャラクターシート設定書き込み	授業内で仕上がらなかった場合、キャラクターシートへ記入する
2	4/26	実習と実技	ポートフォリオに入れるものを確認、必要なものを書き出し提出。キャラクターラフのためのイメージ資料あつめ、イメージボードを作ることができる。	1）自分の好きなキャラクターや作品の好きなところを説明できるようにしておくこと。2）キャラクター設定ラフ作成1体につき3案ラフを作成。
3	5/10	実習と実技	イメージボード提出：キャラクターラフ案を1体につき3案作成。そこから絞り込み.ラフは決定キャラ作成時にポートフォリオへレイアウト。	5/26の合同企業説明会にポートフォリオを出せるように課題と並行しながら進める
4	5/17	実習と実技	キャラクターの容姿、衣装、小物設定し世界観ラフとしての世界観のコンセプトボードつくり1）どんな場所か、どこにすんでいるか設定完成し資料を集める。集めた資料を1枚にレイアウトすることができる	
5	5/24	実習と実技	設定と世界観のコンセプトボード提出：1回目からのキャラシート設定、ラフ決定	
6	5/31	実習と実技	カラーラフ提出：決めポーズのキャラクターラフに着彩、カラーラフを作成できる。（決めポーズ作成が間に合わない場合は正面ラフをカラーへ）	授業内で仕上がらなかった場合、宿題へ。設定ラフは7/19が最終提
7	6/14	実習と実技	衣装ラフ提出：資料を元に衣装バリエーションを作成。	
8	6/21	実習と実技	アイテムラフ提出：キャラクターの使用するアイテムをカラーラフへ	
9	6/28	実習と実技	能力モーションラフ提出：キャラクター能力差分、モーションラフを	
10	7/5	実習と実技	背景の陰影ラフ提出：コンセプトアート設定	
11	7/12	実習と実技	キャラクター三面図を作成	
12	7/19	実習と実技	キャラ3面図提出：キャラクター三面図チェック後修正できる。設定等を仮レイ	前期課題提出日。夏休み宿題としてラフをブラッシュUPしておく
13	8/30	実習と実技	キャラクター設定をレイアウトしてまとめることができる。	設定、キャラクター決めポーズ、3面図、表情差分、背景コンセプトア
14	9/6	実習と実技	ポートフォリオ評価後の調整、仕上がっていない箇所を仕上げることができる。	
15	9/13		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名（時間割表記）	デザインベーシックⅠB	必修選択	選択	年次	2	担当教員	ぐり。
学科・コース	クリエーティブ デザイン科昼ー2年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60(2)		
教員の略歴	ゲーム開発におけるグラフィッカーとして従事経験、イラストレーターとしての作品作成の経験						
授業の学習内容	①ゲーム開発におけるデザイナーとしてのスキルを身に着ける ②1年次に学んだPhotoshop、Illustratorの学習の復習及び応用 ③特にPhotoshopへの苦手意識を克服し、作品作成を楽しんで貰いたいです。 今まではイラストを「描く」事を意識していたかと思いますが、Photoshopのレイヤースタイルやシェイプ、プロパティ等に目を向けた作品の作成方法で「描く→作る」感覚を身に着け、自分の出来る事の幅を広げていきたいです。						
到達目標	①Photoshop、Illustratorの復習及び応用 ②学生一人でも作品を完成させる事が出来る様にポイントの学習が出来ます。 ③授業を通して業界への理解を深める。						
評価方法と基準	出席率、授業に取り組む姿勢、課題の完成度、課題提出率（提出日厳守）						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日、21日	講義と演習	スケジュールの説明、バナー模写課題①	春休みの宿題、参考物の提出
2	4月27日、28日	講義と演習	バナー模写課題②	
3	5月11日、12日	講義と演習	バナー模写課題③【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来る様にしてく
4	5月18日、19日	講評会	ゲーム内ロゴデザイン課題①	
5	6月1日、2日	講義と演習	ゲーム内ロゴデザイン課題②	
6	6月15日、16日	講義と演習	ゲーム内ロゴデザイン課題③	課題を仕上げ、提出出来る様にしてく
7	6月22日、23日	講義と演習	ゲームUI/リソース作成課題①	授業メモの提出
8	6月29日、30日	講評会	ゲームUI/リソース作成課題②	
9	7月6日、7日	講義と演習	ゲームUI/リソース作成課題③	課題を仕上げ、提出出来る様にしてく
10	7月12日、13日	講義と演習	ゲームUI/レイアウト作成課題①	
11	7月20日、21日	講評会	ゲームUI/レイアウト作成課題②	ポートフォリオの提出
12	8月31日、9月1日	講義と演習	ゲームUI/レイアウト作成課題③	課題を仕上げ、提出出来る様にしてく
13	9月7日、8日	講義と演習	着せ替え衣装デザイン①	
14	9月14日、15日	講評会	着せ替え衣装デザイン②	ポートフォリオ、衣装デザインの提出
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コミックイラスト制作II	必修選択	選択	年次	3年生	担当教員	松岡コージ（松岡伸治）
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼ー3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間（2）		
教員の略歴	月刊漫画『ガロ』でデビュー、『イラストレーション』誌、ザ・チョイス年度賞入賞。谷岡ヤスジ氏のアシスタントを経て、フリーランス。企業カレンダーやポンキッキーズのキャラクターデザインなど広告、出版、映像業界で多岐にわたり活動。近著に「詳解 キャラクターの描き分け教室」、「イラスト、漫画のための配色教室」、「構図の描画教室」、「エフェクトグラ						
授業の学習内容	イラストレーションは現在、社会の様々なフィールドで、コミュニケーションの手段として幅広く活用されており、エンターティメントなどの文化的、商業的活動においては、無くてはならない表現方法となっています。このイラストレーションの魅力を認識しながら、知識と表現力を身につけ「描く力」を基礎として、作品制作をしていく授業です。また就職やデビューを目指す企業や業界の情報を収集して、自己PR、セルフプロデュース能力を身に付けていきましょう。目標達成のために具体的に行動し、ひとつひとつのハードルをクリアしながら、毎週一歩ずつ進んでいきましょう。絵を描く意味、コミュニケーションツールとしてのイラストレーションの創作の喜びを再認識しましょう。毎回、できるだけ全員に就職、デビューに向けての進行状況を聞きたいと思います。そして、この授業の一番のテーマは、「絵を描くことを嫌いにならない」です。皆さんは、卒業後にそれぞれの道を歩んでいきます。これからの長い人生いろいろなことがあるでしょう。そのときに「自分には絵がある」と思ってください。その思いが、苦しいときにはあなたを助け、うれしい時には喜びに彩を加えてくれることでしょう。						
到達目標	①在学3年間の学習の集大成である卒業制作作品を制作して、卒業制作展(we are TCA2024)において展示公開することができる。 ②卒業制作作品集PIECE2024に作品を入稿することができる。 ③卒業制作展(we are TCA2024)で展示する自作のカレンダー作品を制作することができる。 ④就職活動やデビューのためのポートフォリオを完成することができる。						
評価方法と基準	課題制作（課題のクォリティー、提出率）、授業への取り組み（積極性、授業態度）、準備学習　時間外制作、出席率。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義と実習	就職、デビューに向けての動機付け、自己PR方法など講義。学生個々の作品、ポートフォリオを見てスキルチェック。卒業制作と年間課題＿イラストカレンダー制作説明	カレンダーデザインについて調べる ポートフォリオブラッシュアップ
2	4月28日	講義と実習	課題作品制作。金の卵展(出品希望者)ラフチェック1。就職、デビュー活動状況チェック。	カレンダーデザインについて調べる ポートフォリオブラッシュアップ
3	5月12日	講義と実習	課題作品制作。金の卵展(出品希望者)ラフチェック2。就職、デビュー活動状況チェック。	カレンダーのイラストレーションについて調べる ポートフォリオブラッシュアップ
4	5月19日	講義と実習	課題作品制作。金の卵展(出品希望者)進行チェック1。就職、デビュー活動状況チェック。	カレンダーのイラストレーションについて調べる ポートフォリオブラッシュアップ
5	6月2日	講義と実習	課題作品制作。金の卵展(出品希望者)進行チェック2。就職、デビュー活動状況チェック。	カレンダーのイラストレーションについて調べる ポートフォリオブラッシュアップ
6	6月16日	講義と実習	課題作品制作。金の卵展(出品希望者)進行チェック3。就職、デビュー活動状況チェック。	カレンダーの日付フォントについて調べる ポートフォリオブラッシュアップ
7	6月23日	講義と実習	課題作品制作。金の卵展(出品希望者)進行チェック4。就職、デビュー活動状況チェック。	カレンダーの日付フォントについて調べる ポートフォリオブラッシュアップ
8	6月30日	講義と実習	コミック表現とイラストレーションについての考察。卒業制作準備。	卒業制作のテーマを考える ポートフォリオブラッシュアップ
9	7月7日	講義と実習	課題作品制作。就職、デビュー活動状況チェック。	卒業制作のテーマを考える ポートフォリオブラッシュアップ
10	7月14日	講義と実習	課題作品制作。就職、デビュー活動状況チェック。	卒業制作のラフ案を考える ポートフォリオブラッシュアップ
11	7月21日	講義と実習	課題作品制作。就職、デビュー活動状況チェック。	卒業制作のラフ案を考える ポートフォリオブラッシュアップ
12	9月1日	講義と実習	課題作品制作。就職、デビュー活動状況チェック。	卒業制作の下絵をつくる ポートフォリオブラッシュアップ
13	9月8日	講義と実習	課題作品制作。就職、デビュー活動状況チェック。	卒業制作進行 ポートフォリオブラッシュアップ
14	9月15日	講義と実習	課題作品制作。夏休み中の就職、デビュー活動状況報告。卒業制作進行チェック。	卒業制作進行 ポートフォリオブラッシュアップ
15				
準備学習　時間外学習			作品制作のための参考資料の準備。常に完成を目指してポートフォリオをブラッシュアップする。	

【使用教科書・教材・参考書】 課題作品の制作ごとに指示します。必要に応じて資料等配布します。企業課題の制作などにより、授業内容、日程は変更する場合があります。

科目名	イラストレーションⅢA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	小高みちる
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼ー3年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	マンガ家21年　アニメデザイナー12 年　講師歴35年						
授業の学習内容	マンガ作品制作において3D素材の利用は急速に広がっています。。 CLIPSTUDIO　PAINTで3Dを使って背景や小物を描くことで、作品制作の時間短縮とクオリティアップが見込めます。 この授業では、CLIPSTUDIO PAINTの使い方を総復習するとともに、LightWaveで3Dオブジェクトを作成し、CLIPSTUDIO PAINTで絵として仕上げるまでを練習します。						
到達目標	LightWaveで簡単な3Dオブジェクトを作れるようになる。 CLIPSTUDIO PAINTで3Dオブジェクトを操作し、作画の補助として利用できるようになる。						
評価方法と基準	出席＝20%　授業に取り組む姿勢＝40%　課題＝20%　実力＝20% ・出席しただけで、授業に参加していない場合は出席したことになりません。 ・この授業では、3Dデータを作成する技術が高いかどうかではなく、作成した3Dデータをマンガ作品制作に生かせるようになるかどうかを重要視します						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義　実習	LW　コップ　ワイングラス、テーブルを作る日CSPに読み込んでみる	マンガ作品制作に使える3Dのフリー素材にどんなものがあるかを調べる
2	5月13日	講義　実習	LW　コップ　ワイングラス、テーブルを作る アーチ形の窓を作る	マンガ作品制作に使える4Dのフリー素材にどんなものがあるかを調べる
3	5月20日	講義　実習	LW　アーチ形の窓を作る →CSPに読み込んでみる	CSPで3Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
4	5月27日	講義　実習	LW　アーチ形の窓を作る →CSPに読み込んでみる	CSPで4Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
5	6月3日	講義　実習	主人公の部屋を作る1 床、窓、ベッド	CSPで5Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
6	6月17日	講義　実習	主人公の部屋を作る2 机、椅子、照明、ソファ	CSPで6Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
7	6月24日	講義　実習	主人公の部屋を作る3 本だな、クローゼット、エアコン、iPhone	CSPで7Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
8	7月1日	講義　実習	主人公の部屋を作る4 キーボード、モニタ	CSPで8Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
9	7月8日	講義　実習	ファンタジーの城を作る1 →CSPに読み込んで絵にする	CSPで9Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
10	7月15日	講義　実習	ファンタジーの城を作る2 →CSPに読み込んで絵にする	CSPで10Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
11	7月22日	講義　実習	ファンタジーの城を作る3 →CSPに読み込んで絵にする	CSPで11Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
12	9月2日	講義　実習	ファンタジーの城を作る4 →CSPに読み込んで絵にする	CSPで12Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
13	9月9日	講義　実習	ファンタジーの城を作る5 →CSPに読み込んで絵にする	CSPで13Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
14	9月16日	講義　実習	完成していない課題を完成させる	CSPで14Dデータを使って小物や背景を描く練習をする
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名	デジタルコミックⅢ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	小高みちる
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼ー3年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	マンガ家21年　アニメデザイナー12年　講師歴35年						
授業の学習内容	カラーの基本的な塗り方を習得し、カラーマンガ作品の描き方を学びます CLISTUDIO PAINTでweb toonを制作する方法を学びます						
到達目標	カラーイラスト、カラーマンガ作品が描けるようになる 作品の完成度を上げる						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢＝30%　課題実力＝70% ・出席しただけで、授業に参加していない場合は出席したことになりません。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月13日	講義と実習	カラーの塗り方基本1	イラスト用線画のラフを描く
2	4月20日	講義と実習	カラーの塗り方基本2	カラー　予告カットを描く練習
3	4月27日	講義と実習	カラーの塗り方　模写1	カラー　予告カットを描く練習
4	5月11日	講義と実習	カラーの塗り方　模写2	カラー　予告カットを描く練習
5	5月18日	講義と実習	森林を描く1	カラー　予告カットを描く練習
6	5月25日	講義と実習	森林を描く1	カラー　予告カットを描く練習
7	6月1日	講義と実習	3D素材を利用して1ページカラーマンガ作品を描く	カラー　予告カットを描く練習
8	6月15日	講義と実習	3D素材を利用して1ページカラーマンガ作品を描く22	金の卵展表紙制作
9	6月22日	講義と実習	3D素材を利用して1ページカラーマンガ作品を描く	金の卵展表紙制作
10	6月29日	講義と実習	3D素材を利用して1ページカラーマンガ作品を描く	金の卵展表紙制作
11	7月6日	講義と実習	金の卵展作品の表紙を描く1	スチルラフ修正
12	7月13日	講義と実習	金の卵展作品の表紙を描く2	スチル制作
13	8月31日	講義と実習	簡単なアニメーションを作る 自分のマンガ作品の一部を動画にする	スチル制作
14	9月7日	講義と実習	未完成の課題を完成させる	■イラスト塗り
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名	デザインベーシックⅠA	必修選択	選択	年次	1	担当教員	ニシヤマ
学科・コース	クリエーティブデザイン科　昼ー　1年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	広告代理店退社後フリーランス　イラストレーター　デザイン						
授業の学習内容	一般誌におけるカットの書き方また、様々な手法を学ぶ。 実際のケースを想定したトレーニングを行い現場で活用できる技術の習得 画材の使用方法を学ぶ。 授業中の注意事項 ※スマートフォンは授業中使用しません。教室前に机を用意しますので置いてください。 ※授業中音楽を聴くことは禁止です。 ※授業１０分前に終了し掃除を行います。筆や水入れの清掃は必ず１０分前に行ってください。						
到達目標	オリジナルの表現方法の発見 偶然性の面白さの模索 イラストレーションの幅（味）のわかる学生の育成 働く場においてのイラストレーションの活用						
評価方法と基準	ファイルの提出						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月25日	実習・講義	カットイラスト 人物のカット・学生　コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc 3	本屋に行き・自分の好きなジャンルのイラスとを探してみる クロスワードパズルの表紙、中身のイラストレーションを確認してみる
2	5月9日	実習・講義	カットイラスト 動物と擬人化（ヤマネコ）　コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc 3	２色のみ使用したイラストレーションの模索
3	5月16日	実習・講義	カットイラスト 実際のパンフレットとディフォルメ　コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc 3	ボールオペン画　素描5分のイラストレーションの練習
4	5月23日	実習・講義	キャラクターとプランニング・アイディア（カップヌードル）	
5	5月30日	実習・講義	ボールペン画（モチーフとリアリティー）	２色のみ使用したイラストレーションの模索
6	6月13日	実習・講義	ボールペン画（モチーフとリアリティー）	
7	6月20日	講評	色鉛筆と犬のイラストレーション 動物／色鉛筆を使用し立体的に描く。クローズアップ	雑誌広告とイラスト 実際の雑誌広告のイラストを考える
8	6月27日	実習・講義	食べ物とカットイラスト 京野菜とイラストレーション／色鉛筆の使用方法	
9	7月4日	実習・講義	俯瞰とイラストレーション（車・建物）　コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc 3	
10	7月11日	実習・講義	コラージュ・アイディア 持ち物　いらない雑誌　カッター・はさみ	パンフレット・街中のフライヤーのデザインに触れる また、気に入ったデザインを集める習慣を身につける
11	7月18日	実習・講義	コラージュ手法によって既存のキャラクターを立体的に表現する。 持ち物　いらない雑誌　カッター・はさみ	フライヤー切断した部品の管理（色を袋分け）
12	8月29日	実習・講義	コラージュ　仕上げ	
13	9月5日	実習・講義	講評・総括（上記作品で未完成を仕上げる）	
14	9月12日	実習・講義	作品提出のための予備時間・（上記作品で未完成を仕上げる）	
15	9月19日		評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	イラストレーションⅠA	必修選択	選択	年次	1	担当教員	芦川 みらの 伊東玲美
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実技	総時間（単位）	60 (2)		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習内容	他授業で学ぶ基礎をこの授業で実際にイラストに活かす実践を行います。 ラフ、線画、彩色、仕上げのプロセスを繰り返し学び、完成させる力を養います。 学内コンテストや冊子用のイラスト制作、後期は産学連携プロジェクトの制作を行います。						
到達目標	・キャラクターイラストの基礎を理解できるようになる ・イラストの線画を制作できるようになる ・イラストの彩色をできるようになる ・イラストのカラー模写が出来るようになる ・「魅力なイラスト」を完成させられるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数　※授業態度が不真面目な場合減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月28日	講義、演習	オリエンテーション/顔の描き方	復習/資料準備
2	5月12日	講義、演習	身体の描き方/キャラクターデザイン	復習
3	5月19日	講義、演習	イラストのラフを描こう	イラストラフ3枚制作
4	5月26日	講義、演習	金の卵展イラスト制作① ラフチェック	課題制作
5	6月2日	講義、演習	金の卵展イラスト制作② 下書き 線画	課題制作
6	6月9日	試験、演習	金の卵展イラスト制作③ 彩色	課題制作
7	6月16日	講義、演習	金の卵展イラスト制作④ 仕上げ	課題制作
8	6月23日	講義、演習	金の卵展イラスト制作⑤ 後半模写説明	復習
9	6月30日	試験、演習	模写制作① 顔のレタッチ	課題制作
10	7月7日	講義、演習	模写制作②	課題制作
11	7月14日	試験、演習	模写制作③	イラストラフ3枚制作
12	7月21日	講義、演習	EXTRAイラスト制作① 線画	課題制作
13	9月1日	講義、演習	EXTRAイラスト制作② 彩色	課題制作
14	9月8日	講義、演習	EXTRAイラスト制作③ 仕上げ	課題制作
15	9月15日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】
コミックイラストの描き方

科目名	クリエイティブワークＩＢ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	松前憲二
学科・コース	コミックイラスト専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		

教員の略歴	グラフィックデザイナー、イラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター、クリエイティブディレクター、アーティストを経て、現在企画デザインとキャラクター戦略の会社を経営
授業の学習内容	クリエイティブな仕事をするためには、他者の意見を取り入れたり、自分の考えを明確に伝えることが必要になります。いくら絵が上手くなっても、それを活かせないと意味がありません。コミュニケーションだけではなく、コンセンサスを図れるようになるための授業です。 この授業は全ての科目と関係します。そしてフリーランスは、もちろん。ゲーム会社やデザインの会社などモノづくりの職に従事するために必要です。 他者と意見を交わし、自ら問題を発見し、仲間で解決できるようになってもらいます。 授業はアクティブラーニング(グループ授業)方式です。具体的な内容としては、グループの話し合いでマスコットキャラクターづくりのコンセプトを決め、キャラクターを考え、分担作業で企画書づくりとプレゼンテーションを行います。 各グループごとで進行するので、講義の内容変更や順番は変わります。時々テストや進行レポートを実施します。
到達目標	仲間とのコンセンサス(意見や考えの一致・合意)をとれるようになる。 マーケティングのことや、コンセプトの作り方を覚える。 グループでひとつの企画書をつくり、うまく伝えるためのプレゼンテーションができるようになります。 グループ内での自分のポジションを見つけることができる。 社会の仕組みや企業の仕掛けを知り、自分の進むべき方向性を見つけられる。
評価方法と基準	①グループでつくる企画書40%　②グループのまとまり15%　③グループでプレゼンテーション15% ④個人の小テスト15%　⑤個人のレポート15% 企画内容を一番に重視し、グループのまとまりと進行状況でコンセンサスが図れているか判断します。 プレゼンテーションは分かりやすさを重視します。 小テストは個人的に授業で話す内容を理解しているかを判断し、レポートは社会の理解を深めているかの確認をするとともに、プレゼンテーションの練習課題とも考えています。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	5月13日	説明・議論	○授業の説明●グループをつくるための議論① ●グループをつくるための議論②●グループ決定 用意するもの➡授業専用ノート(メモタイプ不可A5サイズ推薦)	●ニュースレポート
2	5月20日	講義・議論	○キャラクターのことがわかる。 ❶グループ名などを決める ❷マスコットキャラクターを持ってない団体を探す。	●ニュースレポート発表 ●キャラクターアイデア❶(練習課題)
3	5月27日	発表・講義・議論	○マーケティングのことがわかる。 ❸団体を決める。→団体のことを調べる。	●ニュースレポート ●キャラクターアイデア❷(練習課題)
4	6月3日	同上	○ターゲットのことがわかる。 ❹団体の特徴を見つける。	●ニュースレポート ●キャラクターアイデア❸(練習課題)
5	6月17日	同上	○B2C、B2Bのことがわかる。 ❺マスコットキャラクターをつくる理由を考える。	●ニュースレポート(ニュースの発表の準備) ●団体企画キャラクターアイデア
6	6月24日	講義・議論	○小テスト(これまでの授業理解の確認) ○キャラクターづくりのポイント ❻マスコットキャラクターを考える。	同上
7	7月1日	同上	○メディアのことがわかる。 ❼展開を考える。	同上
8	7月8日	同上	○企画書のことがわかる。 ❽キャラクターの仲間をつくる。❾企画書をつくる。	●ニュースレポート ●分業/作画・展開・企画文章・プレゼン
9	7月15日	同上	○プレゼンテーションのことがわかる。 ❾プレゼンテーション用の流れをつくる。	同上
10	7月22日	同上	○小テスト(これまでの授業理解の確認) ❿キャラクター、企画書、プレゼンの準備と確認	同上
11	9月2日	実践	❿キャラクター、企画書、プレゼンの準備と確認	同上
12	9月9日	同上	❿キャラクター、企画書、プレゼンの準備と確認	同上
13	9月16日	同上	●企画書提出	プレゼン準備
14	9月30日	発表	●プレゼンテーション	採点
15				
準備学習　時間外学習			●新商品などのニュースのレポートを毎週提出。その他キャラクターに関する提出物	

【使用教科書・教材・参考書】

●授業内容説明資料●ニュースレポート●パワーポイントによる教材●その他全てオリジナル資料　■専用ノートを各自用意(A5程度)

科目名	コミックイラスト制作1A	必修選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤なり
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実技	総時間（単位）	60（ 2 ）		
教員の略歴	武蔵大学人文学部卒　漫画家						
授業の学習内容	コミックイラストの基本である、人体を中心とした基礎のイラストデッサンを学ぶ。 （人体描写を中心とした内容、キャラクターの描き分け・人体バランス・初歩的なパースなど） イラスト的レイアウトや漫画的レイアウトを研究し、イラスト表現と漫画表現の初歩を学ぶ。						
到達目標	・イラストの基礎を学び、自己のキャラクターや世界観、イメージを表現できるようになる。 ・講義や課題を通じて、人体のバランスやパースを理解する。 ・イラスト表現や漫画表現の初歩を学ぶことで、より表現力の豊かなイラストレーターになる。 ・イラストの表現力や知識を身につけ、絵を描く楽しさを一段深いものにしていく。						
評価方法と基準	講義内で出す課題の提出率で評価します。 課題チェックを行う講義時間前までに必ず提出してください。欠席の場合も提出は必須です。 前期の評価対象課題は「夏休み前までの5つ」。課題1つあたり20点の配点で満点が100点です。 提出期限を守らなかった場合は、1回につき8点の減点となり、 最終的に提出しなかった場合は、該当の課題の得点をすべて失います。 課題は期限を過ぎても必ず提出するようにしてください。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/18	講義・演習	課題1　正面の顔	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
2	4/25	講義・演習	課題チェック・指導＋1コマ漫画の作成	
3	5/9	講義・演習	課題2　横向きの顔・斜め向きの顔	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
4	5/16	講義・演習	課題チェック・指導＋2コマ漫画の作成	
5	5/23	講義・演習	課題3　髪の毛の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
6	5/30	講義・演習	課題チェック・指導	
7	6/13	講義・演習	課題4　年齢性別の描き分け	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
8	6/20	講義・演習	課題チェック・指導	
9	6/27	講義・演習	課題5　手の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
10	7/4	講義・演習	課題チェック・指導	
11	7/11	講義・演習	課題6　足の描き方・全身の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
12	7/18	講義・演習	課題チェック・指導	
13	8/28	講義・演習	ワンドロ　1時間ドローイング	
14	9/5	講義・演習	自由制作	
15	／			

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コミックイラスト 制作I B	必修選択	選択	年次	1	担当教員	山本周司
学科・コース	コミックイラストB・C	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーランス。						
授業の学習内容	Adobe Illustrator」・「Adobe Photoshop」を使用し、機能や技術を学ぶ。応用課題や復習課題に取り組むことで確かなデザイン力を身につける。後半には応用演習課題としてPhotoshopとIllustratorで制作する名刺や、作品制作など実務的な課題に取り組む事でコンピューターを使用したラフから仕上げまでの技術を習得する。						
到達目標	１年を通じて、コンピューターを使用した作品制作やPRの為に必要なデザインなど実践に生かせる技術を身につける。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と演習	デジタルアートワーク基礎 デジタルアートワークに必要な基礎知識の習得。	
2	4月24日	講義と演習	Photoshop基礎1 描画系ツールを扱える。	
3	5月8日	講義と演習	Photoshop基礎2 画像の選択ができる。	Lesson課題：画像の選択
4	5月15日	講義と演習	Photoshop基礎3 画像補正ができる。	Lesson課題：画像補正
5	5月22日	講義と演習	Photoshop基礎4 画像の合成ができる。	
6	5月29日	講義と演習	Illustrator基礎1 図形の制作、変形ができる。	Lesson課題：図形
7	6月5日	講義と演習	Illustrator基礎2 ペンツールを扱える。	Lesson課題：パス
8	6月19日	講義と演習	Illustrator基礎3 パスの制作、加工ができる。	Lesson課題：パス
9	6月26日	講義と演習	Illustrator基礎4 文字の入力、デザインができる。	Lesson課題：パス
10	7月3日	演習	Illustrator / Photoshop 演習課題名刺を制作できる。	
11	7月10日	演習	Illustrator / Photoshop 演習課題名刺を制作できる。	
12	8月28日	演習	Photoshop 描画系ツールを扱える（背景模写）	
13	9月4日	演習	Photoshop 描画系ツールを扱える（背景模写）	
14	9月11日	演習	Illustrator / Photoshop 前期の復習	
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	コンピュータベーシックＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤弘幸
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	明治大学法学部卒。イラストレーターとして活動する傍ら、講師業を兼任。 仕事歴に書籍イラスト、ライトノベル、ゲームキャラデザイン、カードイラスト、児童図書挿絵など。						
授業の学習内容	イラストの基本からCLIP STUDIO PAINTを使用したデジタル作画の基礎技術を学ぶ。 授業講義や課題制作を通じて、イラストの表現や知識を深めていくことを目的とします。						
到達目標	・線画描写、模写ができるようになる ・アナログからデジタル機材・ソフトを使用した作品制作が出来るようになる ・基礎的な構図や配色の理論を学び、作品制作に活かせるようになる						
評価方法と基準	成績については、出席率・課題提出率・課題評価・授業態度の総合評価。 特に課題が未提出の場合は、0点評価（評価不能）となりますので、 課題が制作途中であっても、遅れたとしても必ず成績評価までに提出するようにしてください。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/19	講義・演習	オリエンテーション スケッチ、模写をしてみよう	復習・資料研究
2	4/26	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／基本操作・線画①	復習・資料研究
3	5/10	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／基本操作・線画②	復習・資料研究
4	5/17	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス①	復習・資料研究
5	5/24	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス②	復習・資料研究
6	5/31	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス③	復習・資料研究
7	6/14	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／簡易課題制作	復習・資料研究
8	6/21	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／課題チェック＆講評	復習・資料研究
9	6/28	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色①	復習・資料研究
10	7/5	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色②	復習・資料研究
11	7/12	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色③	復習・資料研究
12	7/19	講義・演習	前期課題製作①	復習・資料研究
13	8/30	講義・演習	前期課題製作②	復習・資料研究
14	9/6	講義・演習	前期課題チェック・講評	後期授業準備
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】
プリントはPDFデータにて配布。その他授業で必要なものはあらかじめ準備しておくようにしましょう。

Googleドライブ等クラウドサービスを利用し、各自で必ずデータのバックアップを取っておくこと。USBメモリの利用は控える。

科目名	デザインベーシックⅠA	必修選択	選択	年次	1	担当教員	ニシヤマ
学科・コース	スーパークリエーター科　昼一　1年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	広告代理店退社後フリーランス　イラストレーター　デザイン						
授業の学習内容	一般誌におけるカットの書き方また、様々な手法を学ぶ。 実際のケースを想定したトレーニングを行い現場で活用できる技術の習得 画材の使用方法を学ぶ。 授業中の注意事項 ※スマートフォンは授業中使用しません。教室前に机を用意しますので置いてください。 ※授業中音楽を聴くことは禁止です。 ※授業１０分前に終了し掃除を行います。筆や水入れの清掃は必ず１０分前に行ってください。						
到達目標	オリジナルの表現方法の発見 偶然性の面白さの模索 イラストレーションの幅（味）のわかる学生の育成 働く場においてのイラストレーションの活用						
評価方法と基準	ファイルの提出						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	実習・講義	カットイラスト 人物のカット・学生　コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc 3	本屋に行き・自分の好きなジャンルのイラスとを探してみる クロスワードパズルの表紙、中身のイラストレーションを確認してみる
2	5月13日	実習・講義	カットイラスト 動物と擬人化（ヤマネコ）　コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc 3	２色のみ使用したイラストレーションの模索
3	5月20日	実習・講義	カットイラスト 実際のパンフレットとディフォルメ　コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc 3	ボールオペン画　素描5分のイラストレーションの練習
4	5月27日	実習・講義	キャラクターとプランニング・アイディア（カップヌードル）	
5	6月3日	実習・講義	ボールペン画（モチーフとリアリティー）	２色のみ使用したイラストレーションの模索
6	6月17日	実習・講義	ボールペン画（モチーフとリアリティー）	
7	6月24日	講評	色鉛筆と犬のイラストレーション 動物／色鉛筆を使用し立体的に描く。クローズアップ	雑誌広告とイラスト 実際の雑誌広告のイラストを考える
8	7月1日	実習・講義	食べ物とカットイラスト 京野菜とイラストレーション／色鉛筆の使用方法	
9	7月8日	実習・講義	俯瞰とイラストレーション（車・建物）　コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc 3	
10	7月15日	実習・講義	コラージュ・アイディア 持ち物　いらない雑誌　カッター・はさみ	パンフレット・街中のフライヤーのデザインに触れる また、気に入ったデザインを集める習慣を身につける
11	7月22日	実習・講義	コラージュ手法によって既存のキャラクターを立体的に表現する。 持ち物　いらない雑誌　カッター・はさみ	フライヤー切断した部品の管理（色を袋分け）
12	7月20日	実習・講義	コラージュ　仕上げ	
13	9月2日	実習・講義	講評・総括（上記作品で未完成を仕上げる）	
14	9月9日	実習・講義	作品提出のための予備時間・（上記作品で未完成を仕上げる）	
15	9月16日		評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	DTP1A	必修選択	選択	年次	2	担当教員	木島朝子
学科・コース	クリエーティブデザイン科コミックイラスト専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		

教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。
授業の学習内容	1年次に身につけた「Illustrator」と「Photoshop」の基礎をもとにその応用ができるように学びます。 より実践的なスキルを身につけるため、Illustratorでのイラストの制作やPhotoshopを使用してフォトレタッチや合成をしたポスター制作などの課題に取り組みます。 デザインの基礎を学習してレイアウト力を身につけ、デザインスキルの向上を目指します。
到達目標	・「Illustrator」と「Photoshop」の操作をマスターする ・パスを使いこなしベクターデータでのイラストを描けるようになる ・レタッチ力を向上させる ・レイアウト力を向上させる ・自分の思い描いたアイデアをデータとして形にする力を習得する ・自分で描いたイラストなどを商品として展開できるアイデア力を習得する
評価方法と基準	・課題評価点（技術・デザイン・クオリティ etc） ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率

授業計画・内容授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	実　技	［Illustrator］ パスを使ったイラスト制作①	復習
2	4月28日	実　技	［企業プロジェクト］江戸川区アンバーソレート	次回課題のアイデア出し
3	5月12日	実　技	［Illustrator］パスを使ったイラスト制作② ［企業プロジェクト］江戸川区アンバーソレート	復習
4	5月19日	実　技	［Illustrator］パスを使ったイラスト制作③ ［企業プロジェクト］江戸川区アンバーソレート	復習
5	6月2日	実　技	［Illustrator］パスを使ったイラスト制作③ ［Illustrator］ パスを使ったイラスト制作④	次回課題のアイデア出し／素材探し
6	6月16日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ フォトレタッチを活用したポスター制作①	復習
7	6月23日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ フォトレタッチを活用したポスター制作②	復習
8	6月30日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ フォトレタッチを活用したポスター制作③	復習
9	7月7日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ フォトレタッチを活用したポスター制作④	次回課題のアイデア出し
10	7月14日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ イラストを活用したグッズ制作①	復習
11	7月21日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ イラストを活用したグッズ制作②	復習
12	9月1日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ イラストを活用したグッズ制作③	復習
13	9月8日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ イラストを活用したグッズ制作④	復習
14	9月15日	実　技	［Illustrator／Photoshop］ イラストを活用したグッズ制作⑤（プレゼン）	復習
15		実　技	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】
教科書「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書」

授業名（時間割表記）	2Dアニメーション	必修選択	選択	年次	2	担当教員	大林
学科・コース		授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	3Dジェネラリスト　ゲーム、フィギュア原型作成、動画編集、Vtuber作成など						
授業の学習内容	Live2Dの操作を学び、描いたイラストを使って作品を作ります						
到達目標	自分の描いたキャラクタをLive2Dで動かせるように設定して Vtuberを作れるようになる						
評価方法と基準	課題100% 自作のイラストを分割して最低限の設定がLive2D上で行えることが目標 余裕があればよりキャラクターの魅力を引き出せるような工夫を						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/21 4/22	講義	概要、Live2D、Vtuberの話、簡単な操作	Live2D操作など復習
2	5/12 5/13	講義・実技	いらすとや（分割作業）	Live2D操作など復習
3	5/19 5/20	講義・実技	いらすとや（Live2D設定）	Live2D操作など復習
4	5/26 5/27	講義・実技	いらすとや（Live2D設定）	Live2D操作など復習
5	6/2 6/3	講義・実技	公式サンプルでVtuber作成	Live2D操作など復習
6	6/16 6/17	講義・実技	公式サンプルでVtuber作成	Live2D操作など復習
7	6/23 6/24	講義・実技	公式サンプルでVtuber作成	Live2D操作など復習
8	6/30 7/1	講義・実技	公式サンプルでVtuber作成	Live2D操作など復習
9	7/7 7/8	講義・実技	パラメータ切り替え	Live2D操作など復習
10	7/14 7/15	講義・実技	アニメーション	Live2D操作など復習
11	7/21 7/22	講義・実技	エクスポートとFaceRig	Live2D操作など復習
12	9/1 9/2	講義・実技	各自のイラストでVtuber作成	各自の制作すすめる
13	9/8 9/9	講義・実技	各自のイラストでVtuber作成	各自の制作すすめる
14	9/15 9/16	講義・実技	各自のイラストでVtuber作成	各自の制作すすめる
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	CPベーシック II	必修選択	選択	年次	2	担当教員	井上岳
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実技	総時間（単位）	60（2）		
教員の略歴	東京造形大学卒。映像・ゲームデザイナー、ディレクター、プロデューサー、アニメ背景美術、SP企画ディレクター・デザイナー						
授業の学習内容	コンセプトアート、アニメーションの演習、個別アドバイス、講評を通し、イラストを職業上で展開する実践力を養う。 並行して各人の進路に応じたポートフォリオの作成、指導をを行う。						
到達目標	・背景、小物のデザインができる ・2Dアニメーションができる ・3年制は2年前期までの作品をポートフォリオにまとめ、第三者にアピールすることができる						
評価方法と基準	課題評価点数　※授業態度が不真面目な場合は減点対象 ※ 達成レベルの目安：提出物を総合的に判断し講評にて本人に口頭で通知 ※ 準備学習、時間外学習が著しく不足している場合には減点対象						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	月：4月17日 土：4月22日	講義と演習	ガイダンス／部屋をデザインできる①／課題提示	
2	月：4月24日 土：5月13日	講義と演習	部屋をデザインできる②／演習	課題制作
3	月：5月8日 土：5月20日	講義と演習	部屋をデザインできる③／講評	課題制作
4	月：5月15日 土：5月27日	試験　演習	ファンタジー世界をデザインできる①／課題提示	課題制作
5	月：5月22日 土：6月3日	講義と演習	ファンタジー世界をデザインできる②／演習	課題制作
6	月：5月29日 土：6月17日	講義と演習	ファンタジー世界をデザインできる③／講評	課題制作
7	月：6月5日 土：6月24日	講義と演習	ポートフォリオをデザイン、更新できる① マスター：ファンタジー世界をデザインできる④／講評	ポートフォリオ、作品準備
8	月：6月19日 土：7月1日	講義と演習	ポートフォリオをデザイン、更新できる② マスター：2Dアニメーションができる①	課題制作
9	月：6月26日 土：7月8日	講義と演習	ポートフォリオをデザイン、更新できる③ マスター：2Dアニメーションができる②	課題制作
10	月：7月3日 土：7月15日	講義と演習	2Dアニメーションができる①／ガイダンス	課題制作
11	月：7月10日 土：7月22日	講義と演習	2Dアニメーションができる②／走り	課題制作
12	月：8月28日 土：9月2日	講義と演習	2Dアニメーションができる③／セットアップ1	課題制作
13	月：9月4日 土：9月9日	講義と演習	2Dアニメーションができる③／セットアップ2	課題制作
14	月：9月11日 土：9月16日	試験　演習	2Dアニメーションができる⑤／講評	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

プリントおよびデータにて配布

授業名（時間割表記）	イラストレーションⅡA	必修選択	必修	年次	2	担当教員	竹澤瑞希
学科・コース	クリエーティブデザイン科　コミックイラスト専攻	授業形態	実習	総時間（単位）	2		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習内容	企業課題を個別に強化し作品をさらにブラッシュアップしていきます。 ポートフォリオ用の作品制作をし、就職活動やデビューに向けた準備をします。						
到達目標	・学生それぞれに合った添削をし、さらに個々の強味を活かした作品を制作できるようになる。 ・企業課題のクオリティを上げ、より多くの採用を狙う。 ・より良い作品を増やし充実したポートフォリオを制作する。						
評価方法と基準	課題制作数　※授業態度が不真面目な場合減点対象。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月25日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
2	5月9日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
3	5月16日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
4	5月23日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
5	5月30日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
6	6月13日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
7	6月20日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
8	6月27日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
9	7月4日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
10	7月11日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
11	7月18日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
12	8月29日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
13	9月5日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
14	9月12日	講義、演習	制作時間/添削	課題制作
15	9月19日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	DTPⅠ A	必修選択	選択	年次	2	担当教員	山本周司
学科・コース	クリエーティブデザイン科 / コミックイラスト専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間（2）		
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーランス。						
授業の学習内容	1年次で習得した［ Adobe Illustrator］、[Adobe Photoshop]の基本操作の復習および応用。 より実践的なスキルを身につけるためにイラストの制作やフォトレタッチ、レイアウトなどについて学習し、 デザインスキルを身につけます。						
到達目標	［ Adobe Illustrator］、[Adobe Photoshop]の操作をマスターする。 クリエイティブ業界の現場で通用するデザインスキルを向上させる。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	演習	Illustrator復習と応用1 パスの制作、加工ができる	復習
2	4月26日	演習	Illustrator復習と応用2｜ 企業プロジェクト パスを使ったイラスト制作	復習
3	5月10日	演習	Illustrator復習と応用3｜ 企業プロジェクト パスを使ったイラスト制作	復習
4	5月17日	演習	Photoshop復習と応用1 フォトレタッチを活用したポスター制作	復習
5	5月24日	演習	Photoshop復習と応用2 フォトレタッチを活用したポスター制作	復習
6	5月31日	演習	Photoshop復習と応用3 フォトレタッチを活用したポスター制作	復習
7	6月14日	演習	Photoshop復習と応用4 フォトレタッチを活用したポスター制作	復習
8	6月21日	演習	Photoshop復習と応用5 フォトレタッチを活用したポスター制作	次回課題のアイデア出し / 素材探し
9	6月28日	演習	Illustrator / Photoshop　演習課題1 イラストを活用したグッズ制作	復習
10	7月5日	演習	Illustrator / Photoshop　演習課題2 イラストを活用したグッズ制作	復習
11	7月12日	演習	Illustrator / Photoshop　演習課題3 イラストを活用したグッズ制作	復習
12	7月19日	演習	Illustrator / Photoshop　演習課題4 イラストを活用したグッズ制作	復習
13	8月30日	演習	Illustrator / Photoshop　演習課題5 イラストを活用したグッズ制作	復習
14	9月6日	演習	Illustrator / Photoshop　前期の復習	復習
15	／			
準備学習　時間外学習				

クロッキー帳、USBメモリ

科目名	デッサンクロッキー	必修選択	選択	年次	2	担当教員	鈴木弥栄子
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	東京藝術大学大学院美術研究科修士課程（油画）修了。画家。						
授業の学習内容	絵を描くことの基本は観察すること！デッサンで対象の観察・描写・修正という一連の作業を反復することで、正確に形を捉える技術・質感描写・陰影描写・画面構成力を獲得する。また、クロッキーで人体の構造を把握しながら、限られた時間の中での集中力と表現力を鍛える。						
到達目標	イラストを描くのに必要な、基礎的な観察力・描写力を身につけることを目標とする。 各々の描画のクオリティの上げ方を模索し、ポートフォリオに入れられるレベルを目指す。部分の完璧さを求めるのではなく、時間内で全体をベストな状態まで持っていくバランスコントロール力や客観性を身につける。						
評価方法と基準	作品提出率、客観的完成度、学生各自の習熟度、授業態度						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・実技	ガイダンス／風景スケッチ	1日15分のクロッキー（週5枚）
2	4月25日	実技	逆さまデッサン	1日15分のクロッキー（週5枚）
3	5月9日	講義・実技	逆さまデッサン講評／自画像デッサン①	自画像のラフを仕上げる
4	5月16日	実技	自画像デッサン②	1日15分のクロッキー（週5枚）
5	5月23日	実技	自画像デッサン③	自画像デッサンを仕上げる
6	5月30日	講義・実技	自画像デッサン講評／透明化・単純化クロッキー	復習
7	6月13日	実技	女性モデルクロッキー／足・靴のクロッキー	1日15分のクロッキー（週5枚）
8	6月20日	実技	細密デッサン（靴）①	1日15分のクロッキー（週5枚）
9	6月27日	実技	細密デッサン（靴）②	1日15分のクロッキー（週5枚）
10	7月4日	講義・実技	細密デッサン（靴）③／講評	細密デッサン（靴）を仕上げる
11	7月11日	講義・実技	デッサン（ワイン瓶とレンガ）①	1日15分のクロッキー（週5枚）
12	7月18日	実技	デッサン（ワイン瓶とレンガ）②	1日15分のクロッキー（週5枚）
13	8月29日	講義・実技	デッサン（ワイン瓶とレンガ）③／講評	1日15分のクロッキー（週5枚）
14	9月5日	実技	男性モデルクロッキー／手のクロッキー	1日15分のクロッキー（週5枚）
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

デッサン道具一式（鉛筆・練りゴム・カッター・クロッキー帳・ガーゼもしくはティッシュ）、講評用メモ帳

科目名	イラストレーションⅢA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	納口龍司
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間（2）		

教員の略歴	2D、3Dともに経験のあるゲームグラフィックデザイナー。代表作「牧場物語　わくわくアニマルマーチ」「科学未来館展示アナグラのうた」等。最近ではBCG「マイクリプトヒーローズ」「マイクリプトサーガ」のアートディレクション、キャラデザイン等を担当。現在は集英社ゲームズ「ハテナの塔」のアートディレクションを担当中。
授業の学習内容	①ポートフォリオ添削・・・実際の就職活動により有効なポートフォリオとするべく個別に指導、添削する ②作品作成指導・・・主にUIのアイコン制作や世界観設定の絵を描くための方法とその作成を目指す ③パース復習・・・②を行うにあたって、パースのおおまかな概念を復習を兼ねて再学習する ④インプット講義・・・ゲームグラフィッカーを目指すものとして、最低限知っておくべき知識を少しずつだが吸収してもらう
到達目標	①ゲーム業界への就職につながる、偏りのないポートフォリオを完成させる ②ポートフォリオ完成に不足している作品、技術を補完する ③就職してからのデザイン業務に不可欠なインプットを補完する
評価方法と基準	授業の性質上、出席率を最重要項目とし、50%とする ポートフォリオ添削し、最終的に就職活動に使用するポートフォリオの完成度を評価の50%とする

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と実習	①授業方針のガイダンス②5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
2	4月24日	講義と実習	5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
3	5月8日	講義と実習	5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
4	5月15日	講義と実習	5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
5	5月22日	講義と実習	5/26合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
6	5月29日	講義と実習	①合同企業説明会結果ヒアリング②それをうけて個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
7	6月5日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
8	6月19日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
9	6月26日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
10	7月3日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
11	7月10日	講義と実習	個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
12	8月28日	講義と実習	9/28合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
13	9月4日	講義と実習	9/28合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
14	9月11日	講義と実習	9/28合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
15	9月25日	講義と実習	9/28合同企業説明会向け個別のポートフォリオ指導と作品実習	就職活動用ポートフォリオの更新
準備学習　時間外学習			ポートフォリオがないと話ができない授業なので、提出、更新は必須	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	クリエーティブワークⅢE	必修選択	選択	年次	3	担当教員	中久喜
学科・コース	コミックイラスト	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間（ 2 ）		
教員の略歴	CM、映像の演出とアートディレクション　WEBデザイン　ソフトウェアUIデザイン						
授業の学習内容	・各希望進路に向けたポートフォリオ作成 ・フリーランス希望の場合は、営業ツールとしてのポートフォリオ作成 学生のポートフォリオを確認し、個人ごとに個別に課題を出しポートフォリオを作成						
到達目標	・進路希望に沿ったポートフォリオ作成 ・就職 ※社会人基礎力として出席を重視する。						
評価方法と基準	1）出席率50%　2）課題評価50% 見やすく、分かりやすいポートフォリオを作成する。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04月22日	実習	ポートフォリオ作成	
2	05月13日	実習	ポートフォリオ作成	
3	05月20日	実習	ポートフォリオ作成	
4	05月27日	実習	ポートフォリオ作成	
5	06月03日	実習	ポートフォリオ作成	
6	06月17日	実習	ポートフォリオ作成	
7	06月24日	実習	ポートフォリオ作成	
8	07月01日	実習	ポートフォリオ作成	
9	07月08日	実習	ポートフォリオ作成	
10	07月15日	実習	ポートフォリオ作成	
11	07月22日	実習	ポートフォリオ作成	
12	09月02日	実習	ポートフォリオ作成	
13	09月09日	実習	ポートフォリオ作成	
14	09月16日	実習	ポートフォリオ作成	
15		実習	評価週	
準備学習　時間外学習				

授業名（時間割表記）	デジタルコミックⅢ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	竹澤瑞希
学科・コース	クリエーティブデザイン科　コミックイラスト専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間（2）		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習内容	2年間磨いてきた自身の作品の強みを知り、学園祭や同人イベントに参加します。 イベントやSNSを通してフリーランスのイラストレーターにとって大切な繋がりを作り、ファンを増やします。						
到達目標	・自分で締切を設定し、計画通りに進めていく力を身につける。 ・原稿の制作、入稿までできるようになる。 ・SNSやイベントごとを通して、自身の売り込み方を知る。 ・自分のイラストを買ってもらえる喜びを知る。						
評価方法と基準	制作物提出数　※授業態度が不真面目な場合減点対象。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月28日	講義、演習	オリエンテーション/各自やってみたいことを調べる	自主制作
2	5月12日	講義、演習	スケジュール決め/頒布物制作	自主制作
3	5月19日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
4	5月26日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
5	6月2日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
6	6月9日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
7	6月16日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
8	6月23日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
9	6月30日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
10	7月7日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
11	7月14日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
12	7月21日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
13	9月1日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
14	9月8日	講義、演習	頒布物制作	自主制作
15	9月15日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	デッサンIIIA	必修選択	選択	年次	3	担当教員
		授業形態	実技	総時間（単位）	60 2	
学科・コース	コミックイラスト					
教員の略歴	多摩美術大学油画卒業／イラストレーター					
授業の学習内容	見ることの意味を学ぶ。描く前に多方向から対象を見て、形の全容を理解する。描く位置から落ち く見る。モチーフを写真撮影しトリミングすることで、各自がよいと思う構図や画面構成を考える の技術を身につける。鉛筆の種類、芯の硬さの選び方、芯の削り具合、筆圧を変える必然性を学に り消しゴムを使った技術を習得する。モチーフごとの形や色の変化を意識して陰影をつけさせる。 使用したクロッキー、スケッチにより人体の構造を把握する					
到達目標	ポートフォリオに対応できる完成度の高いデッサンを制作する。イラストに繋がる視覚的意図のあ 幅を広げる。構図、画面構成の視覚的効果を理解する。題材の位置関係･質感･固有色･陰影を、鉛 や筆圧など技法と結びつける。正確に形を捉える能力を養う。納得のいくまで描く習慣と伝達手段 描く行為を身につけさせる。陰影を単なる現象として描写するのではなく、モチーフの形や色に沿 する力を養う。					
評価方法と基準	作品の完成度、課題提出率、制作態度を考慮し評価点を決定する。					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習（学習
1	04月22日	演習	複数の煉瓦と金槌もしくは木槌	静物クロッキー
2	05月13日	演習	複数の煉瓦と金槌もしくは木槌	〃
3	05月20日	演習	人体クロッキー（キューピーを使用）	人体クロッキー
4	05月27日	演習	植物スケッチ（各自が撮影した写真）	風景クロッキー
5	06月03日	演習	植物スケッチ（各自が撮影した写真）	〃
6	06月17日	演習	モデルを使用した人体クロッキー（男性）	人体クロッキー
7	06月24日	演習	モデルを使用した人体クロッキー（女性）	〃
8	07月01日	演習	瓶と幾何形体（球体）と玉ねぎ	静物スケッチ
9	07月08日	演習	瓶と幾何形体（球体）と玉ねぎ	〃
10	07月15日	演習	人体クロッキー	人体クロッキー
11	07月22日	演習	石膏デッサン　頭部のみ	静物クロッキー
12	09月02日	演習	石膏デッサン　頭部のみ	〃

13	09月09日	演習	野菜、果実とブロック	静物クロッキー
14	09月16日	演習	野菜、果実とブロック	〃
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

デッサン用具一式（ 鉛筆・ 練り消しゴム・ 普通の消しゴム・ カッター・ ガーゼもしくはティッシュ）プリント

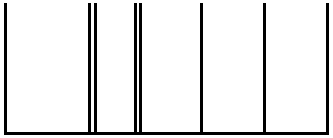
東京コミュニケーションアート専門学校

小梨貞文

ら着いてよ
る。 鉛筆
ばせる。練
モデルを

ある表現の
筆の選択
段としての
合って表現

習課題）



科目名	クリエーティブワークⅢB	必修選択	選択	年次	3	担当教員	岩崎
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼ー3年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	池上遼一氏のアシスタントを経て、赤塚不二夫氏（フジオ・プロ）のチーフ・アイデア・ブレーンをつとめる。（フジオ・プロ）のブレーンとの共著を幼年誌中心に掲載。TCAでの講師実務歴は「1・2・3・年マンガ制作」や「1年背景効果」「2年アシテクニック」等を担当して14年。
授業の学習内容	デビューを目指し（可能なら在学中に）、デビュー後はその後の仕事の獲得に備える。 世の中に「商品として通用する(自分のキャラクター・マンガ)」の模索・発見を目指す。 「金の卵展・EXTRA」意外に2作（最低年4作）は描き「自分のマンガ」の確立を目指す。 社会人になるってどういう事？　学生生活とどう違うの？ →卒業後、社会人として生活して行く⇒「自立する事」について考える。
到達目標	入学以来、制作を続けた「各自の漫画」の集大成の作品創り。 最も重要な目標は(デビュー・仕事の獲得)に近づく『自分のキャラクター・マンガ』創り。 質の高いエンターテインメントを創り出す事で「世の人に喜んでいただく事」を目指す。 社会人になる事に対する『ほんの少しの心構え・心の用意』をして行く。
評価方法と基準	作品の内容・クオリティーの高低　➔ ☆キャラクターの面白さ　☆ストーリー創りや構成の巧みさ ☆演出力の豊かさ　☆キャラクターの描写技術　☆背景効果の描写技術など。 ☆描いた作品数や、作品創りに対する姿勢。 ☆最終的には（作品が商品になる）内容を伴っているか？

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	面談・講義・課題	面談し、各学生のデータ収集。「マンガは？で出来ている」　「職業を持つ人基本的な条件とは？」の話	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
2	26日	面談・講義・課題	面談し、各学生のデータ収集。「構成力とは何か？」と「新人は(？)の対象になる」の話	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
3	5月10日	面談・講義・課題	面談し、各学生のデータ収集。「人に読んでもらう作品を描くには(マテリアル)は必要不可欠」の話	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
4	17日	講義・課題	何故、魅力的な登場人物を描かねばならぬのか？	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
5	24日	講義・課題	ポジティブなキャラクターのメカニズムについて	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
6	5月31日	講義・課題	卒業を来年に控え、とりあえず自覚しておくべき事とは？	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
7	6月14日	講義・課題	作劇上の不滅の概念「起床転結」について	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
8	21日	講義・課題	仕事は人と創っていく物 「対人コミュカ」の重要性について	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
9	28日	講義・課題	キャラを創造し、物語を紡ぎ出す時に 「重要な力」とは？	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
10	7月5日	講義・課題	皆さんの作品で(最終的に残す問題)とは？②	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
11	12日	講義・課題	「金の卵展」を終えて、作品を振り返る。 （現状で商品を目指せる内容・技術）ですか？	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
12	7月19日	講義・課題	「オリジナリティー」に対しての考察。 独創性って？	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
13	9月6日	講義・課題	全体的な作品の進行具合と学生の状況を見て、 適時、プリントを配布し講義を進める。	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
14	9月13日	講義・課題	全体的な作品の進行具合と学生の状況を見て、 適時、プリントを配布し講義を進める。	デビューを目指す「自分のキャラ・マンガ」創り。 学校以外の自分の時間を如何に漫画に使うかが勝負！
15	／			

準備学習　時間外学習	授業内に完成させられない課題は、必ず宿題として「指定した締め切り日」までに提出する事。

【使用教科書・教材・参考書】 □

講師が毎回、必要な資料や機材を準備・用意をする。

授業名（時間割表記）	クリエイティブワークⅢE	必修選択	選択	年次	3	担当教員	尾澤祐司
学科・ｺｰｽ	クリエーティブデザイン科昼一3年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	明治大学卒業→　漫画家→　竹書房編集部勤務→　編集・デザイン事務所尾沢工房						
授業の学習内容	漫画、イラスト、及びクリエイティブ制作全般の発想喚起を目的とする。人体絵画制作のための人物クロッキーをベースに様々な画材、描き方にチャレンジする。映画鑑賞、それに基づいた映画コンテクロッキーにも挑戦。また、教室から外に出掛け、美術館、動物園、庭園等にてスケッチ。課外授業も重視したい。3年生は卒業年次のためポートフォリオ作成。ペン画、彩色イラスト、背景画等を制作する。						
到達目標	１年かけてクロッキーを間断なく続けることによって、各自の画力のupを目標とする。また、独自の画風、世界観を作り上げる。３年生は、卒業後それぞれの希望する仕事に就けるようポートフォリオを制作する。						
評価方法と基準	課題提出。画力の成長度。オリジナル作品の制作。ポートフォリオ作品の制作。出席率。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/21	講義と実習	鉛筆クロッキー＆過去の各自の漫画作品講評	
2	4/28	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
3	5/12	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
4	5/19	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
5	6/2	課外授業	上野動物園にて動物クロッキー	
6	6/16	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
7	6/23	講義と実習	鉛筆クロッキー＆写真から描きおこすペン画	ペン画を制作
8	6/30	講義と実習	鉛筆クロッキー＆写真から描きおこすペン画	ペン画を制作
9	7/7	課外授業	すみだ北斎美術館	
10	7/14	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
11	7/21	課外授業	デビットホックニー展（東京現代美術館）	
12	9/1	講義と実習	鉛筆クロッキー＆三題噺制作	三題噺制作
13	9/8	講義と実習	鉛筆クロッキー＆三題噺制作	三題噺制作
14	9/15	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
15	／	講義と実習	評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	シナリオライティングⅡ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	武田正憲（山本健一）
学科・コース	ノベル3年	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	TCAノベル科講師9年目。　TCAゲームプランナー科講師6年目。						
授業の学習内容	ゲームメーカーにてシナリオディレクターとして、世界観の内容をゼロから作り出す能力を習得して貰う。 システムやプランナー、運営など連携してゲームの世界観をすべて構築するためにはどのような知識やスキルが必要なのか、実際に一つのゲームの世界観を作成していく授業。						
到達目標	システム要件と売りとなる題材を使い、様々なアイディアを盛り込んでいき、シナリオディレクターとして、キャラ設定やメインシナリオ、ゲームループにおけるバランス作業なども考慮しながら、世界観資料を作り方を習得してもらう。						
評価方法と基準	・第2回までに、的確な題材が選べているか？ ・第4回までに、世界観作成に必要な項目が洗い出せているか？ ・第6回までに、シナリオ世界観シートの要点をまとめることが出来ているか？ ・第8回までに、魅力的な物語は織り込めているか？ ・第10回までに、設定署を過不足ない情報で作成できるか？ ・第14回までに、世界観作成の考え方を理解できているか？						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と実習	授業内でどのようなことをやるのかをまず説明、ソーシャルゲームにおけるシナリオの扱いについて解説します。ゲームにおける世界観についての重要度を解説。	次回の授業に向けて事前準備として、題材を調べてくる。
2	5月13日	課題評価	題材に合わせて、織り込むべきアイディアの選出方法を学ぶ。	事前準備として、題材に合わせたメジャーな作品を調べて貰う。
3	5月20日	講義と実習	世界観について必要な項目のあらい出しを行いリスト化する。	必要な概要を考えておく。
4	5月27日	課題評価	項目に基づいて、物語の概枠を設計する。	ログラインの作成の予習。
5	6月3日	講義と実習	物語と世界観をリンクさせるための勢力図の繊維を埋める準備をできるようにする。	自分が考えている世界観に最も近い作品のレビュー。
6	6月17日	課題評価	世界観の勢力の内容を項目として埋めていき、資料化する。	勢力のいくつかに当てはまる現代の歴史を予習。
7	6月24日	講義と実習	物語を説明するためのキャラ設定とそれに紐付いた文化や風習、理念や宗教と言った歴史を構築する。	作品を選び、その世界観の歴史をレビューする。
8	6月30日	課題評価	世界観資料の共有用シートの作成。	事前準備として、オンラインゲームのPVを2本ほど見てもらう。
9	7月1日	講義と実習	三幕構成（4行プロット）の概念を学習する。	題材における障害となる内容を事前に調べておく。
10	7月8日	課題評価	三幕構成で世界観の流れを構築する。運営スケジュールと追加シナリオアップデートの概念を学ぶ。	レポートとして、ゲームをひとつ選び、ロンチと運用分を4行プロットに直してみる。
11	7月15日	講義と実習	クエストの概念を理解して貰い、シナリオを案出しする上で必要な土台設計の考え方を学んでもらう。	他のゲームにおいてメインシナリオの他にどのようなシナリオ項目があるのか事前に調べてレポートを用意する。
12	7月22日	課題評価	イベントシナリオ、好感度シナリオ、クエストシナリオなどの概念を学ぶ。	事前準備として、主人公に必要な要素をレポートしてもらう。
13	9月2日	講義と実習	ロンチ分のメインシナリオの分量や範囲を学び、資料化する方法を学ぶ。	クライマックスに合わせれそうな他の作品を鑑賞しておく。
14	9月9日	課題評価	振り返りのまとめ講義を行い、世界観を作るうえで基礎となる資料の作り方を復習し、完璧に習得する。	自分の作った世界観資料と、他の作品の世界観資料の違いを確認する。
15	／			
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

授業名（時間割表記）	ビジネスツールⅡ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	ノベル3年	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	登校	自己紹介、授業内容の説明、wordの入力	
2	4月27日	登校	word：文書レイアウト（インデント、タブ、箇条書き）	
3	5月11日	登校	word：文書レイアウト（インデント、タブの応用）	
4	5月18日	登校	word：図形、画像、ワードアートの利用	
5	5月25日	登校	word：表組みの作り方	
6	6月1日	登校	word：拡張書式	
7	6月15日	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	6月22日	登校	word：Wordの便利な機能	
9	6月29日	登校	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	7月6日	登校	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	7月13日	登校	Powerpoint：スライドマスター	
12	7月20日	登校	Powerpoint：スマートアート	
13	8月31日	登校	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	9月7日	登校	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 □

授業名（時間割表記）	ビジネスツールⅡ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	甲田秀昭
		授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼ー3年B						
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word及びMicrosoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出：60% 評価点（課題評価）：40%（授業で説明した機能を正しく使えているか）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	登校	自己紹介、授業内容の説明、PCの基本的な理解	
2	4月25日	登校	word：基本的な入力・編集・操作	
3	5月9日	登校	word：各種文字修飾、文書レイアウト	
4	5月16日	登校	word：図形、画像の利用	
5	5月23日	登校	word：表組みの作り方	
6	5月30日	登校	word：表組みの作り方／拡張書式	
7	6月13日	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
8	6月20日	登校	word：ビジネス文書作成（差し込み印刷）	
9	6月27日	登校	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
10	7月4日	登校	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
11	7月11日	登校	Powerpoint：良いスライドを作るには	
12	7月18日	登校	Powerpoint：スマートアート	
13	8月29日	登校	Powerpoint：アニメーションや画面効果	
14	9月6日	登校	Powerpoint：プレゼンテーションを作る	
15			評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名	小説制作Ⅲ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	淺沼
学科・コース	ライトノベル＆小説作家専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	２００２年に集英社スーパダッシュ文庫よりデビュー。以降７０冊以上の文庫作品を手がける。						
授業の学習内容	作品に触れるとともに内容を創作者側の視点から分解し理解する。 また自分一人ではなく同じ作品を鑑賞した人間と意見を交換し別の視点を取り入れる。 最終的には消費者の視点と創作者の視点、両方で作品を受け止められるようになることを目標とする。 また一回目以降の授業では出席している学生の趣味嗜好に応じて見せる作品の順番を変更することもある。 ※2Fプレゼンルームが使えるかどうかによって順番が前後することがあります。						
到達目標	毎回、映画など映像作品を一作品視聴する。（作品は良いものがあれば予定を変更することがあります） 作品の主人公の「動機・行動・結果」を自分なりに考えて授業ごとに提出。 作品無いに存在するメインの軸とは別に立てられた「サブプロット」を考え授業ごとに提出。						
評価方法と基準	きちんと出席しレポート課題を提出すること。そのチェックを受けること。 前準備として各自、毎週キャラクターとストーリーの存在する作品を自分で見つけて観賞すること。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	04月18日	講義・観賞	昨年度ナンバーワン作品	視聴後に議論
2	04月25日	講義・観賞	映画授業チュートリアル作品	視聴後に議論
3	05月09日	講義・観賞	マリンスポーツ作品	視聴後に議論
4	05月16日	講義・観賞	国内特撮作品	視聴後に議論
5	05月23日	講義・観賞	児童向け作品	視聴後に議論
6	05月30日	講義・観賞	国内地域性作品	視聴後に議論
7	06月13日	講義・観賞	法廷サスペンス作品	視聴後に議論
8	06月20日	講義・観賞	国内時代作品	視聴後に議論
9	06月27日	講義・観賞	海外ドキュメント作品	視聴後に議論
10	07月04日	講義・観賞	AI系作品	視聴後に議論
11	07月11日	講義・観賞	インド前編	視聴後に議論
12	07月18日	講義・観賞	インド後編	視聴後に議論
13	08月29日	講義・観賞	サスペンス作品	視聴後に議論
14	09月05日	講義・観賞	海外恋愛作品	視聴後に議論
準備学習　時間外学習			各自作品を視聴後にクラスメートと論議すること	

【使用教科書・教材・参考書】

ノートPC（学校のものを使用）　リモート受講者はグーグルアカウント作成とグーグルドライブ＆ドキュメントアプリを使えるよう

授業名（時間割表記）	卒業制作B	必修選択	選択	年次	3	担当教員	野添梨麻
学科・コース	ノベル＆シナリオ	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	シナリオライター。協同組合日本シナリオ作家協会会員。作品：アニメ『星のカービィ』特撮『超星神グランセイザー』など。						
授業の学習内容	自分にできることとできないことを見きわめる。▼方向性（作品、生き方の両方）をはっきりさせる。▼自作品の工程とスケジュールの管理をする。▼リアリティを意識して五感で表現をする。						
到達目標	面白いものを書く。▼原稿料を得る。ジャンルは不問。▼三年間の集大成になる作品を全力で作る。▼計画には書いていませんが、学園祭用作品、ノベルフェス用作品、EXTRA用作品も並行して進めてください。授業内でこれらを執筆してもOKです。						
評価方法と基準	出席率：全回出席で50点。評価点：日頃の提出物（ノベルフェス等）の内容で最高50点。合計で最高100点。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・執筆	作品の再起動。これまで書いた作品を資源とみなし、見直し、再検討する。/読者に対して作品の方向性を見せる意識付け。	春休みにあったことをメモ。
2	4月26日	同上	自作品のための企画書執筆、締め切りまでのおおまかなスケジュールを立てる。講義・題材選びについて	アニメを一本レビュー。
3	5月10日	同上	卒業制作執筆/講義・題材選びについて。	映画を一本レビュー。
4	5月17日	同上	卒業制作執筆/講義・短い小説の手法。教材『赤ん坊の靴』『到着』。	マンガを一本レビュー。
5	5月24日	同上	卒業制作執筆/講義・描き切らずに読者にゆだねる手法。教材『ダゴン』。	音楽を一作レビュー。
6	5月31日	同上	卒業制作執筆/講義・調べた事柄の盛り込み方。教材『豊田有恒のSF手法』。	小説を一作レビュー。
7	6月14日	同上	卒業制作執筆/講義・共感型読書について。教材『共感型読書あるいは自撮り読書』。	ゲームを一本レビュー。
8	6月21日	同上	卒業制作執筆/講義・説明せずに伝える：教材『走ル』。	食べ物を一品レビュー。
9	6月28日	同上	卒業制作執筆/講義・新作を考えるときにはオーディションだと思え。	飲み物を一品レビュー。
10	7月5日	同上	卒業制作執筆/講義・ループする物語。教材『ラブ・イン・エレベーター』。	動物を一種レビュー。
11	7月12日	同上	卒業制作執筆/講義・メタフィクションについて：教材『小僧の神様』。	植物を一種レビュー。
12	7月19日	同上	卒業制作執筆/講義・正確に文意を伝える。教材『なぜ人に会うのはつらいのか』。	自分ができる料理のレシピを書く。
13	8月30日	同上	卒業制作執筆/EXTRAに添えるあらすじのチェ	夏休みにあったことをメモ。
14	9月6日	同上	前期の総復習。	これまでにとったノートの見直し。
15	／		評価週/授業はありません。	

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】 □

テキストあるいはスライドのデータを毎回配布。USB等のメモリ、筆記用具は必ず持参してください。

科目名	卒業制作C	必修選択	選択	年次	3	担当教員	かすがまる
学科・コース	小説専攻	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	学習塾を経営し国語を指導。小説家になろう大賞2014優秀賞受賞、以後著作複数。						
授業の学習内容	社会科学、自然科学、時事問題など広範なテーマを執筆活動に役立たせることを前提に紹介・解説し、教養の充実と発想力の向上とをねらう。また、短編制作とその書評を繰り返すことで表現や演出の技法を個別に指導する。そして、長編制作における諸技術を指導し、投稿作品のクオリティアップを図る。なお希望者には着想の段階からの詳細なフォローを行う。						
到達目標	小説としての発展的な発想・叙述ができる。						
評価方法と基準	長編の形にアウトプットできれば可、投稿レベルのものをアウトプットできれば良、新人賞突破をねらえるものをアウトプットできれば優とする。なお、授業内提出物50%、出席率50%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と実践	「ヒット作分析」を理解し発案できる	ワークシート作成
2	4月27日	同上	「ヘイト」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
3	5月11日	同上	「アイデア出し」について学び発案できる	ワークシート作成
4	5月18日	同上	「楽園」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
5	5月25日	同上	「悪堕ち」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
6	6月1日	同上	「短編小説」について学び執筆できる	短編小説執筆
7	6月15日	同上	コンペの特質を学び、執筆できる	短編小説執筆
8	6月22日	同上	「差別」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
9	6月29日	同上	「友情」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
10	7月6日	同上	「ゲームの正体」について学び執筆できる	レポート作成
11	7月13日	同上	「プロット」の仕組みを再び学び考慮	ワークシート作成
12	7月20日	同上	「社会保障」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
13	8月31日	同上	「分断」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポート作成
14	9月7日	まとめ	後期全体を振り返り、考え、書く。	レポート作成
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	文章表現演習ⅡB （漫画原作）	必修選択	選択	年次	3	担当教員	水谷俊樹
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼ー3年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	大阪ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝｱｰﾄ専門学校（現・OCA大阪ﾃﾞｻﾞｲﾝ&ITﾃｸﾉﾛｼﾞｰ専門学校）卒業後、㈱加来耕三事務所勤務の傍ら執筆活動を開始し、2008年に独立。現在は執筆活動のほか、歴史ジャンルを中心にマンガの企画や監修も手掛ける。主な著作に『CD付「朗読少女」とあらすじで読む日本史』（中経出版）、原作・シナリオを担当した作品に週刊マンガ日本史『ペリー』（朝日新聞出版）、ｺﾐｯｸ版日本の歴史『戦国人物伝　藤堂高虎』（ﾎﾟﾌﾟﾗ社）、監修を担当する作品に『ビッグコミックスペリオール』で連載中の『太陽と月の鋼』（小学館）、WEB漫画サイト「コミプレ」で連載中の『フォーロン・ホープ～警視庁抜刀隊戦記～』（ヒーローズ）などがある。						
授業の学習内容	マンガ制作において、キャラクター（登場人物）とストーリーは2大要素だ。 常に業界は、かつてない新しいキャラクターとストーリーを求めている。 キャラクターとストーリーの創作は、卒業後もマンガ制作に携わるかぎり、何度も繰り返すことなる。 さまざまなジャンルのキャラクターとストーリーの創り方について講義を行う。						
到達目標	読者を想定した、魅力的なキャラクターとストーリーの創り方を身につける。						
評価方法と基準	課題提出数：50％／課題評価点数：30％／時間外学習の評価：20％						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	自己紹介・質疑応答	
2	4月24日	講義と実習	前期の講義内容の説明	キャラクター研究【現在手掛けている作品のキャラクターについてレポート】
3	5月8日	講義と実習	企画の立て方をに身につける	
4	5月15日	講義と実習	珍しい題材やテーマの探し方を身につける	
5	5月22日	講義と実習	マンガ的発想の仕方を身につける	
6	5月29日	講義と実習	魅力的な主人公の創り方を身につける	
7	6月5日	講義と実習	読者が憧れる主人公の創り方を身につける	キャラクター研究【読者が憧れるキャラクターについてレポート】
8	6月19日	講義と実習	読者に愛される主人公の創り方を身につける	キャラクター研究【読者に愛されるキャラクターについてレポート】
9	6月26日	講義と実習	読者が不憫に思う主人公の創り方を身につける	キャラクター研究【読者が不憫に思うキャラクターについてレポート】
10	7月3日	講義と実習	学園マンガの主人公の創り方を身につける	キャラクター研究【学園マンガのキャラクターについてレポート】
11	7月10日	講義と実習	文化系部活動マンガの主人公の創り方を身につける	キャラクター研究【文化系部活動マンガのキャラクターについてレポート】
12	7月28日	講義と実習	運動系部活動マンガの主人公の創り方を身につける	キャラクター研究【運動系部活動マンガのキャラクターについてレポート】
13	9月4日	講義と実習	架空の部活動マンガの主人公の創り方を身につける	キャラクター研究【架空の部活動マンガのキャラクターについてレポート】
14	9月11日	講義	前期の講義内容のまとめ	
15	9月25日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 特に使用しない。必要に応じてプリントを配布する。□