

科目名	デザインベーシックA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	小高みちる
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年D	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	マンガ家 アニメデザイナー 講師歴35年						
授業の学習 内容	CLIPSTUDIOPAINTでモノクロマンガ作品を制作するための使い方(基礎)を学びます。 デジタルデータの出力、入稿の仕方を練習します。						
到達目標	CLIPSTUDIOPAINTでモノクロマンガ作品を制作することができる。 モノクロマンガ作品をデジタルデータで入稿できるようになる。						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢50% 課題を作業する実力50% ・出席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、マンガ作品を評価するのではなく、CLIPSTUDIO PAINTの機能をきちんと理解し、解説した通りに作業できるかどうかを重視します。 編集部へ入稿するときやアシスタントの仕事をするときに、指示通りにできるかどうか、が大切だからです。						

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18日	講義 実習	パソコンの使い方、片づけ方 CSPに慣れる トレス練習	デジタルで絵と基本トーンの練習
2	4月25日	講義 実習	アミ、線、ノイズトーンの貼り方	デジタルで絵と基本トーンの練習
3	5月9日	講義 実習	枠線の引き方 アミ、線、ノイズトーンを貼る(復習)	デジタルで絵と基本トーンの練習
4	5月16日	講義 実習	枠線の引き方 フキダシの作り方 アミ、線、ノイズトーンを貼る(復習)	デジタルで絵と基本トーンの練習
5	5月23日	講義 実習	変形コマの枠線 フキダシの作り方(復習) グラデーショントーンの貼り方	デジタルで絵と枠線、トーンの練習
6	5月30日	講義 実習	効果線(集中線 流線)の描き方 模様、効果トン	デジタルで絵と枠線、トーンの練習
7	6月13日	講義 実習	手描き原稿をスキャン→2値化 総復習 指示に従って作業する	デジタルで絵と枠線、トーンの練習
8	6月20日	講義 実習	手描き原稿をスキャン→2値化 デコレーションブラシ 模様 効果(ふわきら)	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
9	6月27日	講義 実習	データの印刷、書き出し方法 デコレーションブラシ 木を描く	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
10	7月4日	講義 実習	ツヤベタ、トーンのぼかし	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
11	7月11日	講義 実習	描き文字 効果線(ベタフラッシュ トーンフラッシュ)	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
12	7月18日	講義 実習	風景写真の加工(LT変換)	写真加工の練習
13	8月29日	講義 実習	風景写真の加工(LT変換) 加工した素材の利用方法	写真加工の練習
14	9月5日	講義 実習	総復習 指示に従って作業する	苦手な作業を練習
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	2DCG制作 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	伊東玲美
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年ABC	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 ・「魅力的なイラスト」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	4/18	講義と演習	オリエンテーション/顔の描き方	授業の復習/課題を仕上げる
2	4/25	講義と演習	身体の描き方/キャラクターデザイン	授業の復習/課題を仕上げる
3	5/9	講義と演習	イラストのラフを描こう	授業の復習/課題を仕上げる
4	5/16	講義と演習	金の卵展イラスト制作1 ラフチェック	授業の復習/課題を仕上げる
5	5/23	講義と演習	金の卵展イラスト制作2 下書き 線画	授業の復習/課題を仕上げる
6	5/30	講義と演習	金の卵展イラスト制作3 彩色	授業の復習/課題を仕上げる
7	6/13	講義と演習	金の卵展イラスト制作4 仕上げ	授業の復習/課題を仕上げる
8	6/20	講義と演習	金の卵展イラスト制作5 後半模写説明	授業の復習/課題を仕上げる
9	6/27	講義と演習	模写制作1 顔のレタッチ	授業の復習/課題を仕上げる
10	7/4	講義と演習	模写制作2	授業の復習/課題を仕上げる
11	7/11	講義と演習	模写制作3	授業の復習/課題を仕上げる
12	7/18	講義と演習	服装を描く1/服の構造を理解する	授業の復習/課題を仕上げる
13	8/29	講義と演習	服装を描く2/様々なコスチュームの描き方	授業の復習/課題を仕上げる
14	9/5	講義と演習	前期のまとめ/キャラクターの立ち絵を制作	授業の復習/課題を仕上げる
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】				

科目名	イラストレーションⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	岩崎
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年D	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」「2年アシスタントテクニク」等を担当して15年。						
授業の学習 内容	マンガを描くうえでの様々な基本技術を学びマンガ制作における「背景効果」の必要・重要性を理解するための授業 「マンガ制作」などの授業と(連携・情報共有)をして各学生のレベルアップを図る 基本技術をしっかりと習得し、マンガを描く意欲をアップさせて行く 「マンガ技術の基礎の部分」の課題をこなし、講師は学生たちに実演する事						
到達目標	課題をこなして基本的な技術を身に付けて行けばマンガの制作が出来るようになる ⇒「金の卵展・EXTRA」等の校内コンペティションへの作品提出に繋げて行く 習得出来た技術は早速、自作に使い「担当付き → 受賞 → デビュー」を目指す						
評価方法と基準	課題を完成させ提出する 授業時間内に提出出来なければ期限付きの宿題とし、期限までに必ず提出する 提出された課題のクオリティを評価の対象とする						

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	4／17	講義＆実技	マンガにおける「背景効果とは」？それを学ぶ理由とは？ 最も基本的な技術から習得して行く	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
2	4／24	講義＆実技	マンガの画を動かすための必要不可欠な技術 「スピード＆集中線」の習得	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
3	5／8	講義＆実技	自在にペンを操る技術 「フリーハンドの線」をひいてみる	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
4	5／15	講義＆実技	マンガの画を立体的に見せるための重要なポイント 「光源」を意識しての作画	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
5	5／22	講義＆実技	マンガを描くうえでの重要な理論「パース」についての授業 「1点パース」を使つての(立体的な背景描写)の習得①	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
6	5／29	講義＆実技	マンガを描くうえでの重要な理論「パース」についての授業 「1点パース」を使つての(立体的な背景描写)の習得②	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
7	6／12	講義＆実技	マンガを描くうえでの重要な理論「パース」についての授業 「1点パース」を使つての(立体的な背景描写)の習得③	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
8	6／19	講義＆実技	マンガは「音響効果」が使えない 原稿から音を感じさせるための「オノマトペ」の技術習得	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
9	6／26	講義＆実技	「フリーハンドの線」を多用して 「自然物」を立体的に描く①	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
10	7／3	講義＆実技	「フリーハンドの線」を多用して 「自然物」を立体的に描く②	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
11	7／10	講義＆実技	パース課題Ⅱ『2点パース』を使つて「1点パース」よりさらに立体的な背景を描く①	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
12	7／17	講義＆実技	パース課題Ⅱ『2点パース』を使つて「1点パース」よりさらに立体的な背景を描く②	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
13	8／28	講義＆実技	パース課題Ⅱ『2点パース』を使つて「1点パース」よりさらに立体的な背景を描く③	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
14	9／4	講義＆実技	パース課題Ⅱ『2点パース』を使つて「1点パース」よりさらに立体的な背景を描く④	授業時間内での課題提出がなければ、指定した締め切り日 までの宿題とし、課題の提出は必須	
15	／	試験	課題評価試験		
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・用意する					

科目名	コンピュータベーシック1A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤弘幸
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年ABC	授業 形態	実習	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、遅れても必ず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	備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/18	講義・演習	初回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	4/25	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／基本操作・線画①	復習・資料研究
3	5/9	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／基本操作・線画②	復習・資料研究
4	5/16	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス①	復習・資料研究
5	5/23	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス②	復習・資料研究
6	5/30	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス③	復習・資料研究
7	6/13	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／簡易課題制作	復習・資料研究
8	6/20	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／課題チェック&講評	復習・資料研究
9	6/27	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色①	復習・資料研究
10	7/4	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色②	復習・資料研究
11	7/11	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／塗りと配色③	復習・資料研究
12	7/18	講義・演習	前期課題製作①	復習・資料研究
13	8/29	講義・演習	前期課題製作②	復習・資料研究
14	9/5	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	キャラクターゼミⅠ (木曜日)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年AB	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。					
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事とは、「自分の好みのキャラ、イラストを描くこと」ではありません。「発注側の用」を理解し、それを表現することが仕事です。そのために必要なのは「圧倒的な個性」と「発注側の意図を理解す。これを養っていくのが本ゼミの目的です。そのために、まず各学生は「自分の個性」「自分の売り」を見出し、いくことが必要です。また、本ゼミでは講師とのミーティングが重要な要素です。各課題の制作物について、講あう中で、「自分の個性(絵柄)」を見つけ「苦手な部分を認識」していきます。 * 本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業スキルアップを目指すこと！ * 前期はアナログ、デジタルどちらでもOK。デジタル未経験の学生は後期に向けてデジタルのスキルアップを					
到達目標	・「自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・自分の絵(キャラ)の「売り」を理解する。 ・自分の苦手な部分(キャラの性別、年齢の描き分けや服装、小物、背景etc.)を認識・克服する。					
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(60%)。授業内の作業内容(40%)で評価。 * 提出物の内容、授業内の評価は「課題内容の理解」「個性の確立」「苦手部分の克服」の達成度を評価。					

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	5/9	講義	プロのイラストレーターに必要な資質を理解する	
2	5/16	講義・実習	「自分のキャラ」とは何が、またなぜそれが必要なのかを学ぶ	課題01「自分の得意なキャラクターを3キャラ以上制作する
3	5/23	講義・実習	課題01の自分の得意なキャラクターの講評	自分の苦手な部分のキャラを制作する
4	5/30	講義・実習	自分の苦手な部分のキャラを描く。問題点を克服する	
5	6/13	講義・実習	〃	〃
6	6/20	講義・実習	各自の問題点が克服できたか確認する。	〃
7	6/27	講義・実習	課題02自分のテーマでのイラスト制作。イラストラフを3案制作する	課題02制作のための素材・具材を準備する
8	7/4	講義・実習	〃	〃
9	7/11	講義・実習	課題02のラフを完成させる。	〃
10	7/18	講義・実習	課題02の線画を制作する。	〃
11	8/29	講義・実習	課題02の線画を完成させる。	課題02のラフを線画完成まで進める
12	9/5	講評	課題02イラスト完成・提出。後期への各自の課題を理解する	
13				
14				
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】

講師作成の教材を使用。学生は筆記用具。スケブ、USBメモリを必ず持参すること。

笠原次郎

メント系の

「意した設定
解する力」で
して磨いて
導師と話し
業で各自
をすること。

習課題)

「ア」
アをする

ア案めを

進める。

科目名	コンピュータベーシックII	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	井上 岳
学科・コース	クリエイ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	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	ゲーム系、デザイン系、フリーランスなど、進路に応じた作品の企画立案、制作を行い、ポートフォリオまたはデモリールに掲載する作品の充実を行う。また、ポートフォリオのデザインや体裁も進路に応じて最適なものを模索していく。						
到達目標	・スケジュールを立てて長期の作業を終わらせる ・3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 ・第三者の意見を参考にポートフォリオをブラッシュアップする						
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	4/20	講義と実習	ガイダンス／ゲーム企画, WEB企画, イラスト企画(1)	
2	4/27	講義と実習	ゲーム企画, WEB企画, イラスト企画(2)	課題制作
3	5/11	講義と実習	ゲーム制作, WEB制作, イラスト制作(1)	課題制作
4	5/25	講義と実習	ゲーム制作, WEB制作, イラスト制作(2)	課題制作
5	6/1	講義と実習	ゲーム制作, WEB制作, イラスト制作(3)	課題制作
6	6/15	講義と実習	ゲーム制作, WEB制作, イラスト制作(4)	課題制作
7	6/22	講義と実習	ゲーム制作, WEB制作, イラスト制作(5)	課題制作
8	6/29	講義と実習	ポートフォリオをデザイン、更新できる①	ポートフォリオ、作品準備
9	7/6	講義と実習	ポートフォリオをデザイン、更新できる②	課題制作
10	7/13	講義と実習	ポートフォリオをデザイン、更新できる③	課題制作
11	8/31	講義と実習	ポートフォリオ相互評価	課題制作
12	9/7	講義と実習	ポートフォリオブラッシュアップ①／課題提示	課題制作
13	9/14	講義と実習	ポートフォリオブラッシュアップ②／演習	課題制作
14	9/21	講義と実習	ポートフォリオブラッシュアップ③／講評	課題制作
15	9/28	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口	
【使用教科書・教材・参考書】 プリントおよびデータにて配布				

科目名	DTP I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	高梨 優
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	子供向け雑貨の商品企画、原価計算、在庫管理、オリジナル商品の企画、デザイン、制作、販売、印刷物関係などを行っておりました。						
授業の学習 内容	1年次に学んだイラストレーターとフォトショップの基礎を元に、その応用を身につけてもらいます。 より実践的なスキルを身につけるため、イラストレーターでのイラスト制作やフォトショップでのフォトタッチや合成を学び、ポスター制作などの課題に取り組みます。 課題を通しレイアウト力、デザインスキルの向上を目指します。						
到達目標	・イラストレーターとフォトショップ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 ・レイアウト力を向上させる ・自分で思い描いたアイディ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ィア力を習得する						
評価方法と基準	各課題において【締め切り:30点満点】【提出データの基礎:30点満点】【作品の完成度:40点満点】合計100点とし、学期中の課題点数の平均点を成績とします。 【締め切り】提出期日までにデータと制作作品が提出できたか 【提出データの基礎】文字のアウトライン化・画像の埋め込み・トンボ・ドブの有無・データ不具合の有無 【作品の完成度】技術・クオリティ・アイディア・オリジナリティ						

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	4／16	実技	【Illustrator】パスを使ったイラスト制作①	復習・ビジュアル作成
2	4／23	実技	【Illustrator】パスを使ったイラスト制作②	ビジュアル作成
3	5／7	実技・提出	【Illustrator】パスを使ったイラスト制作③	デザインを完成させてくる
4	5／14	実技	【Illustrator/Photoshop】DM制作①	ビジュアル作成・ポスターアイデア出し
5	5／21	実技	【Illustrator/Photoshop】DM制作②	ビジュアル作成
6	6／11	実技	【Illustrator/Photoshop】DM制作③	ビジュアル作成
7	6／18	実技	【Illustrator/Photoshop】DM制作④	ビジュアル作成
8	6／25	実技・提出	【Illustrator/Photoshop】DM制作⑤	デザインを完成させてくる
9	7／2	実技	【Illustrator/Photoshop】グッズ制作①	キャラクター・グッズのアイデア出し
10	7／9	実技	【Illustrator/Photoshop】グッズ制作②	ビジュアル作成
11	7／16	実技	【Illustrator/Photoshop】グッズ制作③	ビジュアル作成
12	8／27	実技	【Illustrator/Photoshop】グッズ制作④	ビジュアル作成
13	9／3	実技・提出	【Illustrator/Photoshop】グッズ制作⑤	デザインを完成させてくる
14	9／10	実技・提出	前期授業の復習・ブラッシュアップ	復習・ブラッシュアップ
15	9／17	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイデア出し・ビジュアル作成を主に学習課題とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				
特に無し				

科目名	マンガ制作Ⅰ	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	中村直 美
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年D	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	集英社・小学館デビュー、少女誌連載。電子隔週連載、単行本化。双葉社にて青年誌掲載。現在、横読み、縦読みネーム担当連載中。						
授業の学習 内容	①マンガ制作の過程(プロセス)をそれぞれ学び、技術を上げ、知識を増やし、得意を知る。 ②魅力的なキャラとネーム、物語作りを学び、需要あるオリジナリティを作り上げる。						
到達目標	①オリジナル作品を年間4本以上描き上げる。 ②雑誌、その他募集先に持ち込み投稿する。						
評価方法及び基準	課題提出数、課題評価点数、準備学習、時間外学習、制作、投稿作品で評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/16/2021	講義と演習	マンガ制作過程、原稿用紙の使い方、図書室でジャンル講	1P模写(下描き)
2	4/23/2021	講義と演習	基本演出とコマ運び、カット力を学ぶ	1P完全模写(ペン入れ、ベタまで) 完成
3	5/7/2021	講義と演習	感情を掘り下げ豊かな表情を描く。4Pネーム	「告白」をテーマに4Pネームを描く ■1作目開始
4	5/14/2021	講義と制作	日常動作を描く。4ページマンガ下描き開始	下描き①
5	5/21/2021	講義と制作	ペンタッチ、ベタ実技。4Pマンガペン入れ開始	下描き②、ペン入れ※28日休校
6	6/11/2021	講義と制作	構図や余白の講義。セリフなど演出力を学ぶ	○4ページマンガ完成 ■2作目開始
7	6/18/2021	講義と制作	構成①物語の冒頭研究「ヒロアカ」他	マンガや映画を沢山読む、観る
8	6/25/2021	講義と制作	構成②「鋼の錬金術師」キャラ「ピンポン」	アイデアを練る
9	7/2/2021	講義と演習	扉絵の構図を講義。扉絵一ページ制作。	扉絵完成(ポートフォリオ)
10	7/9/2021	講義と制作	個人制作指導(キャラ、ネーム)	ネーム完成、下書きへ
11	7/16/2021	講義と制作	個人制作指導 (ネーム、下書き)	夏休みの間、2作目を完成を目指す
12	8/27/2021	講義と演習	夏休みの作品評価、補習、個人制作指導	○2作目完成 ■3作目「EXTRA」開始
13	9/3/2021	講義と制作	「EXTRA」制作、個人制作指導	キャラ表、ネーム制作
14	9/10/2021	講義と制作	「EXTRA」制作、個人制作指導	「EXTRA」ネーム完成
15		テスト		
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
プリント、単行本、雑誌、制作に必要な道具一式				

科目名	イラストレーションⅡ B		必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	肥後未央
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー2年AB		授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 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卒。株式会社レイアップにて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フリーイラストレーターとして活動中							
授業の学習 内容	①学生から企業へのアピールとして、就活やフリーランスにも必要な作品の幅を広げる授業です。 ②クライアントからの依頼を元にコンセプトを考察、自分なら～とデザインを提案していく。 ③作品作成時にはコンセプトを決め、キャラクター・世界観・アイテムを設定して、表現したい形を作成することを目指す。 ④企業課題のスケジュールにより、前後しますがオリジナルの世界観を後期初めあたりにコンテストへ提出します。 世界観を広げるためにゲーム、映像、漫画等も含めリサーチは常にしておいてください。							
到達目標	・プレゼンするためにコンセプトを決め、クライアントの意向からはズレすぎないように自分らしさも入れてまとめる。 ・自分の得意なジャンル以外でも挑戦を通して、作品の幅とできることを増やしていく。 ・キャプション内容、制作時間もメモを残し、ポートフォリオへ入れていく。							
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:テーマを理解して、デザインコンセプトをしっかりと考え見やすく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:テーマを理解して伝えたいことをレイアウトできていること。 * 準備学習、時間外学習は評価点に含まれる。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	4／15	実習と実技	マインドマップへ好きなものを書き出すことができる			マインドマップの描き込みができなかった場合は宿題。		
2	4／22	実習と実技	キャラと世界観のイメージマップを作成できる					
3	5／13	実習と実技	キャラの設定を考えることができる					
4	5／20	実習と実技	キャラのビジュアルラフを作成することができる			英雄クロニクル、カジュアルゲームと並行になるので、企業課題の時期の合間を縫って作成していく。		
5	5／27	実習と実技	キャラ設定、立ち姿をまとめて作成できる			課題提出のため作品を仕上げる		
6	6／3	実習と実技	主人公のバリエーションを作成できる			課題提出のため作品を仕上げる		
7	6／17	実習と実技	サブキャラ1を作成できる					
8	6／24	実習と実技	サブキャラ2を作成できる					
9	7／1	実習と実技	キャラのバランス、差別化ができる					
10	7／8	実習と実技	キャラの設定カラーラフが作成できる					
11	7／22	実習と実技	キャラの表情差分が作成できる			課題提出のため作品を仕上げる		
12	8／26	実習と講義	講評会：意見や気づきを元に更に作品に取り込むことができる					
13	9／2	実習と実技	補足、イメージの調整のアイディアを考えることができる					
14	9／9	実習と講義	評価後の調整、仕上がっていない課題を仕上げるができる			課題提出のため作品を仕上げる		
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口					
【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	コミックイラスト制作II		必修 選択	選択	年次	2	担当教員	肥後未央
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー2年AB		授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 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卒。株式会社レイアップにて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学生から企業へのアピールとして、就活やフリーランスにも必要な作品の幅を広げる授業です。 ②クライアントからの依頼を元にコンセプトを考察、自分なら〜とデザインを提案していく。							
到達目標	・プレゼンするためにコンセプトを決め、クライアントの意向からはスレスレないように自分らしさも入れてまとめる。							
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、居眠りは評価外)							
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	4／17	実習と実技	マインドマップへ好きなものを書き出すことができる			マインドマップの描き込みができなかった場合は宿題。		
2	4／24	実習と実技	キャラと世界観のイメージマップを作成できる					
3	5／8	実習と実技	キャラの設定を考えることができる					
4	5／15	実習と実技	キャラのビジュアルラフを作成することができる			英雄クロニクル、カジュアルゲームと並行になるので、企業課題の時期の合間を縫って作成していく。		
5	5／22	実習と実技	キャラ設定、立ち姿をまとめて作成できる					
6	5／29	実習と実技	主人公のバリエーションを作成できる					
7	6／12	実習と実技	サブキャラ1を作成できる					
8	6／19	実習と実技	サブキャラ2を作成できる					
9	6／26	実習と実技	キャラのバランス、差別化ができる					
10	7／3	実習と実技	キャラの設定カラーラフが作成できる					
11	7／10	実習と実技	キャラの表情差分が作成できる					
12	7／17	実習と講義	講評会：意見や気づきを元に更に作品に取り込むことができる					
13	8／28	実習と実技	補足、イメージの調整のアイディアを考えることができる					
14	9／4	実習と講義	評価後の調整、仕上がっていない課題を仕上げるができる					
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口						
【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	デザインベーシック I B	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	福田
学科・コース	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	株式会社サクセス勤務。デザイナーとして各種ゲームグラフィック・印刷物・動画作成を経験。						
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 2:1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	1:Photoshop、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	4／25	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	5／9	講義と演習	バナー模写課題(2)	
3	5／10	講義と演習	バナー模写課題(3)【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来るようにしてくる
4	5／16	講評会	ゲーム内ロゴデザイン課題(1)	
5	5／23	講義と演習	ゲーム内ロゴデザイン課題(2)	
6	5／30	講義と演習	ゲーム内ロゴデザイン課題(3)【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来るようにしてくる
7	6／13	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	6／20	講評会	ゲームUI/リソース作成課題(2)	
9	6／27	講義と演習	ゲームUI/リソース作成課題(3)【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来るようにしてくる
10	7／4	講義と演習	ゲームUI/レイアウト作成課題(1)	
11	7／11	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	7／18	講義と演習	ゲームUI/レイアウト作成課題(3)【課題提出】	課題を仕上げ、提出出来るようにしてくる
13	8／29	講義と演習	魔法陣デザイン(1)	
14	9／5	講評会	魔法陣デザイン(2)	ポートフォリオ、魔法陣デザインの提出
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ゲーム企画Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	武田正憲
		授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	クリエイティブデザイン昼ー3年A						
教員の略歴	ゲームプランナー歴20年						
授業の学習 内容	ゲームメーカーにイラストレーターとして就職し、2Dデザイナーやアートディレクターとして活躍できる力を習得するために、ゲームのアートワークの基本を学びながら、プランナー職への理解や、アート担当として外部のクリエイターとの仕事の仕方を学ぶ。 自分が仕事を発注する側だったらどのようにすればいいのかを、実践的な作業から習得してもらう。 ゲームメーカーへ就職する際にアート系プランナーとして必要な知識を深めて貰うのが授業の目的。						
到達目標	擬人化の題材を選び、バトル・デッキのある一般的なソーシャルゲームRPGにおける世界観のアート部分を担当する基礎を学びながら、キャラ表の読み取り方と、イラストレーター向けの指示書の作り方を習得してもらう。						
評価方法と基準	・第2回までに、的確な題材が選んでいるか？ ・第4回までに、擬人化をどのようなビジュアルで行うか明確に想像できているか？ ・第6回までに、シナリオ職の作るキャラ表を読み取ることができるようになっているか？ ・第8回までに、イラストレーター向け指示書を使いヒロインキャラを表現できるか？ ・第10回までに、指示書を過不足ない情報で作成できるか？ ・第14回までに、世界観を意識しながらアートワークを行うことが理解できているか？						

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	／	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、ゲームにおけるシナリオとアートの扱いについて解説します。また擬人化として自分が熱く語れるような好きなものを題材に選んでもらう。	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	／	課題評価	選んだ擬人化の題材をわかりやすくどう絵で表現するのか解説できるようになる。	事前準備として、次回までに題材から一番メジャーなものをひとつ選ぶ。
3	／	講義と実習	ゲームにおけるキャラのアートワークの説明をするために、どのような仕様でプランナーとやりとりを行ったら良いかを表現方法のいくつかのテンプレを使い学んで貰う。	テンプレについてどのような作品が当てはまるか調べておく。
4	／	課題評価	テンプレを使い、自分が考える擬人化の表現方法をアートワークとしてまとめて貰う。	レポートとして項目に関係する業界の事案をまとめておく。
5	／	講義と実習	シナリオ職の作るキャラ表を読み取る技術を学び、キャラ表の項目からビジュアルを考え出す方法を学ぶ。	レポートとして作ろうとするキャラの説明を数行でまとめておく。
6	／	課題評価	キャラ表の項目欄を読み取りながら、大まかな外観をサンプル画像で用意する。	キャラの見た目に準じたサンプルとなる作品を調べておく。
7	／	講義と実習	キャラを説明する指示書の作り方の気をつける点を学習する。	レポートとして、ポーズを構成するために必要なサイトを探していく。
8	／	課題評価	指示書の内容を作っていく。最低でも5枚以上の画像を使い、キャラを説明する指示書を作成する。	事前準備として、映画の予告編を2本ほど見てもらう。
9	／	講義と実習	三幕構成(4行プロット)の概念を学習する。	擬人化の敵キャラを選ぶために、選んだ題材の障害となる者を事前に調べておく。
10	／	課題評価	擬人化の世界観をイメージボードで説明するために必要な、簡単な指示書を作成する。	レポートとして、ゲームをひとつ選び、イメージボード作成に必要な要素を4用意する。
11	／	講義と実習	ホラーコンテンツにおける4行プロットの概念を学んでもらう。問題解決のために主人公がどのように障壁を乗り越えるかを作れるようになる。	他のゲームにおいてナビキャラがどのようにになっているか事前に調べてレポートを用意する。
12	／	課題評価	ホラーコンテンツにおけるキラーのビジュアルワークを考えるうえでイラストレーター向け指示書の作成方法を学びながら、ホラーコンテンツとゲームの共通の作り方を学ぶ。	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	／	講義と実習	三幕構成における主人公のキャラ性を考えながら、そのログラインを意識しながら、指示書にまとめられるようになる。	ログラインを別のゲームで1本作ってレポートとして提出する。
14	／	課題評価	振り返りのまとめ講義を行い、アート系プランナーとして、世界観を作るうえで必要になる指示書の作り方を復習し、完璧に習得する。	予告編として観ておいた作品をログラインの答え合わせとして鑑賞してもらう。
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】				

科目名		卒業制作B		必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	松岡コージ(松岡伸治)
学科・コース		クリエイティブデザイン科昼ー3年AB		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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。企業カレンダーやボ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、漫画のためのポーズの描画教室」、「イラスト、漫画のための配色教室」、「構図の描画教室」(MdN)など。							
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、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。 課題_卒業制作 金の卵展2024イラストレーション制作(出品希望者) 卒業制作展展示用オリジナルカレンダー制作 企業課題など。							
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 TCA2025)において展示公開することができる。 ②卒業制作作品集PIECE2025に作品を入手することができる。 ③卒業制作展(we are TCA2025)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(課題のクオリティー、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	4／19	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。卒業制作と年間課題_イラストカレンダーの制作と提出方法について説明			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	4／26	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	5／10	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	5／17	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	5／24	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			
6	5／31	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	6／14	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。			カレンダーの印刷、製本について調べる。 ポートフォリオブラッシュアップ			
8	6／21	講義と実習	カレンダー課題作品制作、進行チェック。就職、デビュー活動状況チェック。卒業制作準備。			カレンダーの印刷、製本について調べる。 ポートフォリオブラッシュアップ			
9	6／28	講義と実習	卒業制作およびカレンダー課題作品制作、進行チェック。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	7／5	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	7／12	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	7／19	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	8／30	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			
14	9／6	講義と実習	課題作品制作。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	／	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口						
【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。									
東京コミュニケーションアート専門学校									

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	クリエイティブデザイン科昼ー3年AB	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 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。最新作は集英社ゲームズ「ハテナの塔」のアートディレクションを担当。						
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	4／15	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	4／22	講義と実習	5/28の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	5／13	講義と実習	5/28の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	5／20	講義と実習	5/28の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	5／27	講義と実習	5/28の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	6／3	講義と実習	5/28の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		
7	6／17	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	6／24	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	7／1	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	7／8	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	7／22	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	8／26	講義と実習	10/4の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	9／2	講義と実習	10/4の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	9／9	講義と実習	10/4の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	9／30	講義と実習	10/4の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】							

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)	キャラクターデザイン	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 竹澤瑞希
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー3年AB	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	企業課題の制作をし、ブラッシュアップしていきます。 課題を計画的に進めるためにスケジュールを立てます。 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	・自分の作業スピードを把握し、それに合わせた計画的なスケジュールを立てられるようになる。 ・締め切りに間に合うよう、スケジュール通りに進める力をつける。 ・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、課題完成度。課題のスケジュールも評価対象です。 ※授業態度が不真面目な場合、締め切りを守れなかった場合は減点対象。					

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	／	講義、実習	制作時間/スケジュール制作	課題制作
2	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
3	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
4	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
5	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
6	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
7	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
8	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
9	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
10	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
11	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
12	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
13	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
14	／	講義、実習	制作時間/添削	課題制作
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】				

科目名	クリエイティブワークⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	中久喜
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー3年AB	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 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	4／20	実習	面談形式でヒアリング	ポートフォリオがあれば持参(バラバラの作品でも可)
2	4／27	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
3	5／18	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
4	5／25	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
5	6／1	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
6	6／15	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
7	6／22	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
8	6／29	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
9	7／6	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
10	7／13	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
11	7／20	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
12	8／31	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
13	9／7	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
14	9／14	実習	各々の傾向に合わせたポートフォリオ作成	定期的に面談形式でポートフォリオを確認
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				
ポートフォリオがあれば持参(データでも可)				