

科目名	コンピュータ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ニ1年B	授業形態	実技	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、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、効果トーン	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 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□	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	クリエイティブワークⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	AIKI KANOH
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	クリエイティブディレクター 業界歴40年						
授業の学習 内容	1.イメージトレーニング(テーマから自由にイメージを考え、イメージをを活かして企業とのコラボを考え、宣伝広告制作まで実習。クリエイターとして必要な分析力、企画力、パッケージ・ラベルのデザイン、ロゴタイプのデザインからポスターのデザインアイデアがどのような流れで店頭に並び、消費者に受け入れてもらえるか学ぶ事が出来る。						
到達目標	広告とは何か?を理解して、企画書とプレゼンテーションの大切さを学んでいただきます。PCソフトの使い方、アイデアの発想法、デザインテクニック、色彩心理、形など、世代により、感じ方の違いなどを習得する。□						
評価方法と基準	プレゼンテーション時評価:企画、デザイン制作能力、プレゼン能力等。□						

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16日	講義	プレゼンテーション(自己表現)・考えを説明できる。□		
2	4月23日	講義・実習	平和をテーマに好きなビジュアル・形を考える。□	A4サイズでイメージを制作 画材自由	
3	5月7日	講義・実習	スケッチその他ブレインストーミングと制作	イメージを制作	
4	5月14日	講義・実習	各自アイデアの修正と制作	イメージを制作	
5	5月21日	講義・実習	街に溢れている商品の確認と資料収集	イメージと企業の商品調査	
6	6月11日	講義・実習	アイデアの修正と商品化へのプラン制作	パッケージ制作	
7	6月18日	講義・実習	商品としての形を考え制作。	パッケージ仕様を考える	
8	6月25日	講義・実習	商品撮影		
9	7月2日	講義・実習	販売する為の告知広告を考える。アイデアスケッチ	駅張りポスターアイデア	
10	7月9日	講義・実習	データ制作		
11	7月16日	講義・実習	データ制作		
12	8月27日	講義・実習	SP グッズデザイン		
13	9月3日	講義・実習	アイデア発表と理解／制作作品のまとめと提出		
14	9月10日	講義・実習	最終データ確認と広告プリント		
15	9月17日	プレゼンテーション	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】					
A4サイズルーズリーフ□穴バインダー田紙:無地□方眼、横罫□					

科目名	コピーライティング	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤 2号
学科・コース	クリエイティブデザイン科 グラフィックデザイン専攻 スーパークリエイター科 デザイン&テクノロジーマスターコース	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	デザイン事務所から世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブブティックなど30年以上のコピーライター歴と10年以上のクリエイティブディレクター歴を持つ。						
授業の学習 内容	キャッチフレーズ制作やプロモーションツールの企画制作、実践的プレゼンテーションなどを通して コミュニケーションビジネスの面白さを学ぶ。コミュニケーション・コンテンツの企画制作に必要な不可欠なコンセプチュアルな思考力、一方的な押しつけではないコミュニケーションスキルを身につける。						
到達目標	①自由な思考力を身につける ②客観的な視点を身につける ③気づき、発見、ブレイクスルーを体験する ④相手に伝わるプレゼンテーション力を身につける						
評価方法と基準	課題提出数、課題評価点数など						

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		講義と演習	自己紹介を兼ねて自分のキャッチフレーズを考える	
2		講義と演習	共通のビジュアルから3つの切り口を考える	思考整理
3		プレゼンと講評	共通のビジュアルから3つの切り口を考える	発表準備
4		課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明1	思考整理
5		演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明1	思考整理
6		作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表1	発表準備
7		課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明2	思考整理
8		演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明2	思考整理
9		作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表2	発表準備
10		課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明3	思考整理
11		演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明3	思考整理
12		作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表3	発表準備
13		課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明4	思考整理
14		演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明4	思考整理
15		作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表4	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イラストレーション I B	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 昼ニ1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。TGA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ック」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	パース課題Ⅱ『2点パース』を使つて「2点パース」よりさらに立体的な背景を描く④		
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	クリエイティブワークⅠA	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ニ1年B	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。					
評価方法と基準	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	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月16日	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義	1P模写(下描き)
2	4月23日	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月7日	講義と演習	感情を掘り下げ豊かな表情を描く。4Pネーム開始	「告白」をテーマに4Pネームを描く■1作目開始
4	5月14日	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月21日	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月11日	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月18日	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月25日	講義と制作	構成②「鋼の錬金術師」キャラ「ピンポン」紹介	アイデアを練る
9	7月2日	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月9日	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月16日	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月27日	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月3日	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月10日	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	商品企画A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	ココロ直
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ1年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2002年度ノベル大賞(集英社)読者大賞受賞。作家歴22年。						
授業の学習 内容	マンガの構造を深く理解し、マンガの特徴を活かした効果的な演出・表現を伴うストーリーの構築を目指す。作者の個性を生かしつつジャンルに特化した商業的価値のあるマンガ作りを学習する。						
到達目標	出版社への持ち込み用原稿、新人賞への投稿用原稿の質向上を目指す。自作のジャンルや方向性を模索し、より需要の高い漫画の制作に取り組む。						
評価方法と基準	講義への理解度 50% (学生自身の作品をもとに、今後の方向性の模索ができているか、また、それに応じた技術を身につけられているかを評価する。提出課題においてはジャンルを問わず習熟度を評価する) 持ち込み・投稿用作品 50% (講義内容の反映度にて評価する)						

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	ジャンルの分析	ジャンルの調査
2	4／24	講義/実習	作品の商業的パッケージの考え方を身につける	アイデアの抽出
3	5／8	講義/実習	作品の商業的パッケージの効果を理解する	学習内容をプロットに反映
4	5／15	講義	キャラクターのアピールを中心とした構成を理解	学習内容を作品に反映
5	5／22	講義	キャラクターの相関関係を『解決』へとつなげる方法を理解	学習内容を作品に反映
6	5／29	講義	より派手で効果的な演出法を考察	学習内容を作品に反映
7	6／13	講義/実習	『スポーツマンガ』の特性とタイプ別主人公の作り方を理解	1ページ課題の提出
8	6／19	講義/実習	『バトルマンガ』の特性とクライマックス中心の構成を理解	1ページ課題の提出
9	6／26	講義/実習	『恋愛マンガ』の特性と感情の演出法を理解	1ページ課題の提出
10	7／3	講義	テーマ性のある作品・読者に訴えかける作品の重要性を理解	学習内容を作品に反映
11	7／10	講義	ジャンルに合わせた感情表現と演出を理解	学習内容を作品に反映
12	7／17	講義	短編マンガと長編マンガの違いを理解	学習内容を作品に反映
13	8／28	講義	カタルシスや読後感を作り出す理論と方法を理解	学習内容を作品に反映
14	9／4	講義	帰納法によるストーリー構築と構成法を理解	学習内容を作品に反映
15	9／11	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】				
担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。				

授業名(時間割表記)	WEBデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	横川峰生
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二2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。主にfigma、Dreamweaverを使用します。						
到達目標	ウェブサイトやスマートフォン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。HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。また、後期には、就職活動に活かせるように、自分の作品集(ウェブページ、アプリのようなもの)をまとめることも目標です。						
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15日	講義と実習	【figma】figmaの基本操作の復習とコンポーネントを使用した作成方法を体験します	figmaの操作方法是今後の基礎になるので、いろいろ試してみること。	
2	4月22日	講義と実習	【Photoshop】Webで使用する画像を作成します	figmaの機能についていろいろ試してみること。	
3	5月7日	実習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(1)	興味のあるウェブサイトを観察してみること。	
4	5月14日	実習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(2)	興味のあるウェブサイトを観察してみること。	
5	5月21日	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(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。	
6	6月11日	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(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。	
7	6月18日	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(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。	
8	6月25日	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(3)	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。	
9	7月2日	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(4)	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。	
10	7月9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)-HTMLの基本	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。□	
11	7月16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(2)-CSSの基本	前回の内容を確認しておくこと。	
12	8月27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(3)-ページを完成させる	前回の内容を確認しておくこと。	
13	9月3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(4)-ページを増やす	前回の内容を確認しておくこと。	
14	9月10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(5)-レスポンス対応	前回の内容を確認しておくこと。	
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ⅡB	必修 選択	選択	年次	2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二2年B	授業形態	実技	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	マンガ作品における「エピソード」「キャラクター作り」「構図、演出」など、物語を面白くする要素について課題で練習しながら学ぶ 「金の卵展」に提出するオリジナル作品制作（個別添削）						
到達目標	エピソード、キャラクターの個性、演出、などを意識して作品を作ることができるようになる。 「金の卵展」に完成作品を提出する 夏休みに短編作品を完成させる。						
評価方法と基準	課題＝50% 作品の完成度＝50% この授業では、いかに課題に取り組んだかと〆切を守って作品を完成できたかどうかを重視します。						

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18日	講義 実習	面白いマンガはなぜ面白いのか 「キャラクター」「演出」とは	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
2	4月25日	講義 実習	好きな作品の好きなページを暗記してネームを描く	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
3	5月9日	講義 実習	「構図、演技、演出」について 好きな作品のネームを模写する1	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
4	5月16日	講義 実習	課題 “パンをくわえて走る”をネームにする	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
5	5月23日	講義 実習	課題 “無口なコを笑わせる”をネームにする	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
6	5月30日	講義 実習	課題 3題話	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
7	6月13日	講義 実習	課題 “印象に残る涙”をネームにする	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
8	6月20日	講義 実習	「構図、演技、演出」について 好きな作品のネームを模写する2	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
9	6月27日	講義 実習	金の卵展作品制作	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
10	7月4日	講義 実習	課題 4ページ作品を描く テーマ「かわいい(カッコイイ)は正義」	好きな作品を週1回読む 短編作品を描く
11	7月11日	講義 実習	課題 4ページ作品を描く テーマ「かわいい(カッコイイ)は正義」	好きな作品を週1回読む 短編作品を描く
12	7月18日	講義 実習	課題 4ページ作品を描く テーマ「かわいい(カッコイイ)は正義」※夏休みに完成させる	好きな作品を週1回読む 短編作品を描く
13	8月29日	講義 実習	「構図、演技、演出」について 好きな作品のネームを模写する3	好きな作品を週1回読む ETRA作品を描く
14	9月5日	講義 実習	一番描きたいシーンをネームにする	好きな作品を週1回読む ETRA作品を描く
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	ブランディング	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大館 大
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	大学を卒業後、渡英。帰国後、デザイン会社を立ち上げ。現在は代表兼CD						
授業の学習 内容	ブランディングとは何か。ブランドの役割を把握し、デザインとブランドの関係を理解する。 その上でデザインがどのようにブランドに影響を与え、またデザイナーとしてどのようにブランドに関わっていけるのか、ブランド商品のリサーチから、コンセプト、デザイン、そしてプレゼンテーションまでの一連の流れを勉強します。						
到達目標	・ブランディングとは何かを理解し、そのデザインプロセスを実行できる。						
評価方法と基準	・TCA統一 出席率50％・評価点50％ ・課題提出30%、プレゼンテーションスキル10%、デザインクオリティ10%						

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	自己紹介。ブランディングとは？課題説明。		
2	#####	講義&実習	いくつかのブランドを提示し、それに対しての意見交換。 その中から各自が好きなブランドを選び、リサーチ。		
3	#####	講義&実習	ブランドイメージ、コンセプトを作る		
4	#####	実習	コンセプトをもとにデザインを考える		
5	#####	実習	デザイン制作		
6	6月3日	実習	デザイン制作		
7	#####	実習	デザイン制作		
8	#####	実習	デザイン制作		
9	7月1日	実習	デザイン制作		
10	7月8日	実習	デザイン制作		
11	#####	実習	デザイン制作		
12	#####	実習	デザイン制作		
13	9月2日	実習	デザイン制作		
14	9月9日	実習&プレゼン	完成II（プレゼン）		
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		

授業名(時間割表記)	商品企画A	必修 選択	選択	年次	2・3・4年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験						
授業の学習 内容	【2年】・キャラクターやイラストを使用した商品(主に文具・雑貨等)のメーカーにおけるデザイナーの業務を学びます。 ・商品(課題作品)を仕上げていくうえで必要な知識(企画の組立)・技術(デザイン・モックアップ製作)を学びます。 【3年】・2年次で学んだ商品企画における一連の知識・作業を元に、より幅広い制作を行います。 ・課題＋αの作品造りを行います。 ・就活に必要な作品、ポートフォリオに入れられる作品制作も行います。						
到達目標	【2年】・キャラクター・イラストを使用した商品デザイナーの仕事を理解する。 ・商品企画・デザインに必要な作業が行える。 ・アイデアを形にする力を高める。・期限内に制作物を完成させる。 【3・4年】・イラスト・デザインのバリエーションを増やす。 ・プレゼンテーション力を高める。 ・ポートフォリオの作品を増やす。						
評価方法と基準	■課題評価:期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容:60%】 【課題作品仕上がり:40%】 ■授業態度:居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象						

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	4/18/2024	講義と実習	授業説明 【課題1】自己PRシート作成		次回授業日までPRシートを完成させる
2	4/25/2024	講義と実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題① 授業内容説明～アイデアスケッチ		グリーティングカードのリサーチ
5/2:休講					
3	5/9/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題② 制作物決定～デザイン制作		カード仕様決定
4	5/16/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題③ デザイン制作～版下作成		ビジュアル作成・モックアップ材料準備
5	5/23/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題④ 版下作成～モックアップ制作		ビジュアル作成・モックアップ材料準備
6	5/30/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題⑤ モック制作～企画書制作		次回授業日までモックアップ・企画書完成
6/6:学園祭準備期間					
7	6/13/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題⑥ プレゼンテーション		
8	6/20/2024	講義と実習	【課題3】シルクスクリーン企画① 授業内容説明～印刷講義～アイデアスケッチ		シルクスクリーン製品リサーチ
9	6/27/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画② アイデアスケッチ～制作物決定		制作物決定
10	7/4/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画③ デザイン制作～シルク下絵作成		印刷する紙・布等準備
11	7/11/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画④ シルクスクリーン実習～版制作～印刷		モックアップ制作

12	7/18/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑤ シルクスクリーン実習～版制作～印刷	モックアップ制作
7/23～8/25:夏季休暇				
13	8/29/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑥ 企画書作成	次回授業日までモックアップ・企画書 完成
14	9/5/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑦ プレゼンテーション	
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】 必要に応じてプリントを配布				
筆記用具・クロッキー帳・USBメモリ(データを保存できるもの)・ファイル [モック制作時]ハサミ・カッター・定規等制作に必要な				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	PCデザインベーシックB	必修 選択	選択	年次	2, 3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ニ2年B	授業形態	実技	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でカラー作品を制作する デジタルデータの出力、入稿の仕方を覚える						
到達目標	CLIPSTUDIOPAINTでカラー作品(webtoonを含む)を制作することができる。 モノクロマンガ作品、カラー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18日	講義 実習	CSP 30分間トレス (復習 モノクロ作品)指示に従って作業する	デジタルで短編マンガ作品制作
2	4月25日	講義 実習	CSP 30分間トレス(復習 モノクロ作品)指示に従って	デジタルで短編マンガ作品制作
3	5月9日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー キャラクターの塗り方1	デジタルで短編マンガ作品制作
4	5月16日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー キャラクターの塗り方2	デジタルで短編マンガ作品制作
5	5月23日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー キャラクターの塗り方3	デジタルで短編マンガ作品制作
6	5月30日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 花畑を描く1	デジタルで短編マンガ作品制作
7	6月13日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 花畑を描く2	デジタルで短編マンガ作品制作
8	6月20日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 森林を描く1	デジタルで短編マンガ作品制作
9	6月27日	講義 実習	CSP 30分間トレスカラー 森林を描く2	デジタルで短編マンガ作品制作
10	7月4日	講義 実習	CSP 30分間トレスカラー 賞に応募する作品を描く1	デジタルで短編マンガ作品制作
11	7月11日	講義 実習	CSP 30分間トレスカラー 賞に応募する作品を描く2	デジタルで短編マンガ作品制作
12	7月18日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 賞に応募する作品を描く3	デジタルで短編マンガ作品制作
13	8月29日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 賞に応募する作品を描く4→応募する	デジタルで短編マンガ作品制作
14	9月5日	講義 実習	CSP 30分間トレス 未完成の課題を完成させる	デジタルで短編マンガ作品制作
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	イラストレーションⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	尾澤祐司
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	明治大学仏文科卒業→ 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 等アート 全般の制作のための感性を刺激することを主眼とする。人物クロッキーを毎回30～60分実施。その後様々な絵の描き方にチャレンジ。遠近法、縮小拡大法、点描等を試みしてみる。また、シナリオを元に漫画コンテ制作。テーマを元に2ページ漫画制作。映画鑑賞。美術館、庭園、動物園等課外授業も計画。						
到達目標	各自の画力のベースアップ。オリジナリティある作品制作。ユニークな世界観を持てるようになりたい。漫画を描くことの楽しさという原初的なモチベーションの再確認。						
評価方法と基準	日々の制作態度(工夫と努力)。課題提出。画力の成長度。独自の世界観。出席率。必ずしも上手い下手は問わない。						

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	講義と実習	鉛筆クロッキー&過去の各自の漫画作品講評	テーマに基づいた2ページ漫画制作
2	4／25	講義と実習	鉛筆クロッキー&過去の各自の漫画作品講評	テーマに基づいた2ページ漫画制作
3	5／9	課外授業	上野動物園にて動物クロッキー	テーマに基づいた2ページ漫画制作
4	5／16	映画鑑賞	映画紹介。映画コンテクロッキー	テーマに基づいた2ページ漫画制作
5	5／23	講義と実習	鉛筆クロッキー&遠近法実習	各自漫画制作
6	5／31	講義と実習	鉛筆クロッキー&遠近法実習	各自漫画制作
7	6／14	講義と実習	コンテクロッキー&遠近法実習	各自の漫画作品講評
8	6／21	講義と実習	コンテクロッキー&碁盤の目による拡大図	各自の漫画作品講評
9	6／28	映画鑑賞	映画紹介。映画コンテクロッキー	各自漫画制作
10	7／5	講義と実習	コンテクロッキー&碁盤の目による拡大図	各自漫画制作
11	7／12	課外授業	西洋美術館常設展示(上野)	動物画制作
12	7／19	映画鑑賞	映画紹介。映画コンテクロッキー	動物画制作
13	8／30	講義と実習	コンテクロッキー&シナリオから絵コンテ	各自の漫画作品講評
14	9／6	講義と実習	サインペクロッキー&シナリオから絵コンテ	各自の漫画作品講評
15	9／13	講義と実習	サインペクロッキー&シナリオから絵コンテ	各自の漫画作品講評
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	コンセプト&プランニングA	必修 選択	選択	年次	2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ニ2年B	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	マンガ制作の過程(プロセス)の中から、特に物語の構成、ネーム(演出)、キャラ作りを主として学ぶ。						
到達目標	自分らしさを表現できるようになる。 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。 雑誌、その他募集先に持ち込み投稿、賞を取り掲載を目指す。						
評価方法と基準	授業の取り組み、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	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義と演習	構図を学ぶ。マンガ制作の過程の自分の得意を再確認し生かす	投稿作品制作
2	4月23日	講義と演習	キャラ20体タイムアタック(異種族も可)アイデア表制作	投稿作品制作
3	5月7日	講義と演習	セリフ、モノローグなど言葉の演出力を学び歌詞をネームにする	投稿作品制作
4	5月14日	講義と実習	感情を絵にする、絵を言葉にする練習	投稿作品制作
5	5月21日	講義と実習	一番描きたいシーンを何枚も描く。ネーム最終チェック	投稿作品制作
6	6月11日	実習	原稿制作・個人指導	投稿作品制作
7	6月18日	実習	原稿制作・個人指導	投稿作品制作
8	6月25日	実習	原稿制作・個人指導	投稿作品制作
9	7月2日	講義と実習	扉絵の構図を講義。扉絵一ページ制作。	投稿作品制作
10	7月9日	講義と実習	コミカライズ①横読み/小説の一部をネームにする	投稿作品制作
11	7月16日	講義と実習	コミカライズ②縦読みwebtoon/クリスタで制作してみる	投稿作品制作
12	8月27日	講義と演習	夏休みの作品評価、補習、個人制作指導	投稿作品制作
13	9月3日	講義と実習	講義・個人制作指導	投稿作品制作
14	9月10日	講義と実習	講義・個人制作指導	投稿作品制作
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				

授業名(時間割 表記)	コンセプト&プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて18年従事						
授業の学習 内容	本講義では企業課題を取り扱います。 複数回の中間発表を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案を行い、先方企業より評価を受けます。企画の実現、デザインの採用を目的とします。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この 出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイン及びディレク ションの能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)及び、 講義への出席によって決定します。						

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18日	演習	リサーチに基づいたコンセプト決定と企画案の制作	コンセプトのチーム内での検討	
2	4月25日	演習	リサーチに基づいたコンセプト決定と企画案の制作	コンセプトのチーム内での検討	
3	5月9日	演習	企画書及びプレゼンテーション準備	プレゼンテーション準備	
4	5月16日	企業提案①	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックを行う		
5	5月23日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	チームでの修正方向性の討議	
6	5月30日	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
7	6月13日	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
8	6月20日	演習	企画書及びプレゼンテーション準備	プレゼンテーション準備	
9	6月27日	企業提案②	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。		
10	7月4日	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	チームでの修正方向性の討議	
11	7月11日	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
12	7月18日	演習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
13	8月29日	演習	最終プレゼンテーションの予行演習・モック等のデザインチェック	プレゼンテーション準備	
14	9月5日	最終提案	今までのフィードバックを受けてブラッシュアップした最終提案を行います。		
15	9月12日	評価	評価週	採用提案の提出・納品準備	
準備学習 時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行		
【使用教科書・教材・参考書】					
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。					

科目名	コンピュータデザインⅡ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 牛山恵子
学科・コース	クリエイティブデザイン科 3年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。					
授業の学習 内容	ポートフォリオに収める作品の制作を軸に、Photoshop/Illustratorを用いた3つ(ないし4つ)の作品制作を行う。 授業は 講義+課題(レポート含む)+合評会をセットとする。					
到達目標	各課題ごとに、「企画」「デザイン計画」「制作」「チェック&ブラッシュアップ」「完成」の流れを踏むことにより 品質の高い作品がポートフォリオに追加できるよう意識的にブラッシュアップする体制を習得する。 具体的には下記のポイントについて個別にアドバイスを行う ・課題の内容を的確につかみ、常に課題解決的な視点で提案が行えるようになる ・配色や形状など、デザインにはすべて「理由」があることを認識し、提案時にそれを言語化できるようになる ・期限内に制作を進めるためのプロジェクト(自己)管理を行う力を身につける					
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛り込まれていること(後半2つの課題) ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できていること					

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	4月16日	講義と実習	課題1：名刺入稿原稿作成（講義：Photoshopクリッピングパスの使い方・便利な使い方）（ポートフォリオ作成と平行して）	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する（3時間）	
2	4月23日	実習	課題1：名刺入稿原稿作成2 名刺ラフチェック（ポートフォリオ作成と平行して）	【リサーチ】ネット印刷の手順をマニュアル等で予習する（2時間）	
3	5月7日	実習	課題1：名刺入稿原稿作成3 名刺仕上げ（ポートフォリオ作成と平行して） クラス全員で入稿を体験		
4	5月14日	講義と実習	アドカード企画制作／課題作内容を把握し企画書を作成。 （名刺入稿が終わっていない学生はここで入稿）	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する（3時間）	
5	5月21日	講義と実習	アドカード企画制作／企画書チェック、合格した人は制作開始		
6	5月28日	講義と実習	アドカード 中間提出 ★		
7	6月11日	講義と実習	アドカード提出日（終わった人から次の課題の企画へ）		
8	6月18日	実習	課題2：和柄のデザイン	【リサーチ & 作業】先行事例調査／企画書制作（2時間）	
9	6月25日	実習	課題2：和柄のデザイン 制作日 ラフ講評（モニターで）（講義：モック制作について・合成）		
10	7月2日	講義と実習	課題2：和柄のデザイン 制作日		
11	7月9日	実習	課題2：和柄のデザイン 中間提出 ★ ラフ講評（モニターで）（講義：モック制作について・合成）		
12	7月16日	実習	課題2：和柄のデザイン 提出日 プレゼン（試験相当） 時計プリント配布・課題説明		
13	8月27日	実習	課題3：時計模写（講義：作り方）	【リサーチ】作りたい時計をWebや実店舗で収集	
14	9月3日	講義と実習	課題3：時計模写・制作	プレゼンテーション資料作成（2時間）	
15	9月10日	試験	課題3：時計模写 中間提出 ★		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					
講師より配布するプリント(過去配布分含め毎回持参)／プリントを挟むクリアポケットフォルダ					

授業名(時間割 表記)	コンセプト&プランニングC	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二3年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて18年従事						
授業の学習 内容	本講義では企業課題を取り扱います。 複数回の中間発表を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案を行い、先方企業より評価を受けます。企画の実現、デザインの採用を目的とします。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現しま す。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイン 及びディレクションの能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)及び、 講義への出席によって決定します。						

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18日	実習	リサーチに基づいたコンセプト決定と企画案の制作	コンセプトのチーム内での検討	
2	4月25日	実習	リサーチに基づいたコンセプト決定と企画案の制作	コンセプトのチーム内での検討	
3	5月9日	実習	企画書及びプレゼンテーション準備	プレゼンテーション準備	
4	5月16日	企業提案①	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックを行っていただきます。(コンセプト)		
5	5月23日	実習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	チームでの修正方向性の討議	
6	5月30日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
7	6月13日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
8	6月20日	実習	企画書及びプレゼンテーション準備	プレゼンテーション準備	
9	6月27日	企業提案②	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。		
10	7月4日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	チームでの修正方向性の討議	
11	7月11日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
12	7月18日	実習	企画のブラッシュアップ・デザインワーク(モック等の制作)	各担当分野の企画・デザイン・モック制作	
13	8月29日	実習	最終プレゼンテーションの予行演習・モック等のデザインチェック	プレゼンテーション準備	
14	9月5日	最終提案	今までのフィードバックを受けてブラッシュアップした最終提案を行います。		
15	9月12日	評価	評価週	採用提案の提出・納品準備	
準備学習 時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行口		
【使用教科書・教材・参考書】					
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。					

科目名	コンピュータデザインⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	牛山恵子
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習 内容	ポートフォリオに収める作品の制作を軸に、Photoshop/Illustratorを用いた3つ(ないし4つ)の作品制作を行う。 授業は 講義+課題(レポート含む)+合評会をセットとする。						
到達目標	各課題ごとに、「企画」「デザイン計画」「制作」「チェック＆ブラッシュアップ」「完成」の流れを踏むことにより 品質の高い作品がポートフォリオに追加できるよう意識的にブラッシュアップする体制を習得する。 具体的には下記のポイントについて個別にアドバイスを行う ・課題の内容を的確につかみ、常に課題解決的な視点で提案が行えるようになる ・配色や形状など、デザインにはすべて「理由」があることを認識し、提案時にそれを言語化できるようになる ・期限内に制作を進めるためのプロジェクト(自己)管理を行う力を身につける						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛り込まれていること(後半2つの課題) ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できていること						

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	4月16日	講義と演習	課題1:名刺入稿原稿作成(講義:Photoshopクリッピングパスの使い方・便利な使い方)(ポートフォリオ作成と平行して)	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する(3時間)
2	4月23日	実習	課題1:名刺入稿原稿作成2 名刺ラフチェック(ポートフォリオ作成と平行して)	【リサーチ】ネット印刷の手順をマニュアル等で予習する(2時間)
3	5月7日	実習	課題1:名刺入稿原稿作成3 名刺仕上げ(ポートフォリオ作成と平行して)クラス全員で入稿を体験	
4	5月14日	講義と演習	アドカード企画制作／課題作内容を把握し企画書を作成。 (名刺入稿が終わっていない学生はここで入稿)	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する(3時間)
5	5月21日	講義と演習	アドカード企画制作／企画書チェック、合格した人は制作開始	
6	5月28日	講義と演習	アドカード 中間提出 ★	
7	6月11日	講義と演習	アドカード提出日(終わった人から次の課題の企画へ)	
8	6月18日	実習	課題2:和柄のデザイン	【リサーチ&作業】先行事例調査／企画書制作(2時間)
9	6月25日	実習	課題2:和柄のデザイン 制作日 ラフ講評(モニターで)(講義:モック制作について・合成)	
10	7月2日	講義と演習	課題2:和柄のデザイン 制作日	
11	7月9日	実習	課題2:和柄のデザイン 中間提出 ★ ラフ講評(モニターで)(講義:モック制作について・合成)	
12	7月16日	実習	課題2:和柄のデザイン 提出日 プレゼン(試験相当) 時計プリント配布・課題説明	
13	8月27日	実習	課題3:時計模写(講義:作り方)	【リサーチ】作りたい時計をWebや実店舗で収集
14	9月3日	講義と演習	課題3:時計模写・制作	プレゼンテーション資料作成(2時間)
15	9月10日	試験	課題3:時計模写 中間提出 ★	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
講師より配布するプリント(過去配布分含め毎回持参)／プリントを挟むクリアポケットフォルダ				

授業名(時間割表記)	商品企画A	必修選択	選択	年次	2・3・4年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二3年A	授業形態	実技	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験						
授業の学習内容	【2年】・キャラクターやイラストを使用した商品(主に文具・雑貨等)のメーカーにおけるデザイナーの業務を学びます。 ・商品(課題作品)を仕上げていくうえで必要な知識(企画の組立)・技術(デザイン・モックアップ製作)を学びます。 【3年】・2年次で学んだ商品企画における一連の知識・作業を元に、より幅広い制作を行います。 ・課題＋αの作品造りを行います。 ・就活に必要な作品、ポートフォリオに入れられる作品制作も行います。						
到達目標	【2年】・キャラクター・イラストを使用した商品デザイナーの仕事を理解する。 ・商品企画・デザインに必要な作業が行える。 ・アイデアを形にする力を高める。・期限内に制作物を完成させる。 【3・4年】・イラスト・デザインのバリエーションを増やす。 ・プレゼンテーション力を高める。 ・ポートフォリオの作品を増やす。						
評価方法と基準	■課題評価:期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容:60%】 【課題作品仕上がり:40%】 ■授業態度:居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象						

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	4/18/2024	講義と実習	授業説明 【課題1】自己PRシート作成		次回授業日までPRシートを完成させる
2	4/25/2024	講義と実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題① 授業内容説明～アイデアスケッチ		グリーティングカードのリサーチ
5/2:休講					
3	5/9/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題② 制作物決定～デザイン制作		カード仕様決定
4	5/16/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題③ デザイン制作～版下作成		ビジュアル作成・モックアップ材料準備
5	5/23/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題④ 版下作成～モックアップ制作		ビジュアル作成・モックアップ材料準備
6	5/30/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題⑤ モック制作～企画書制作		次回授業日までモックアップ・企画書完成
6/6:学園祭準備期間					
7	6/13/2024	実習	【課題2】グリーティングカード商品企画課題⑥ プレゼンテーション		
8	6/20/2024	講義と実習	【課題3】シルクスクリーン企画① 授業内容説明～印刷講義～アイデアスケッチ		シルクスクリーン製品リサーチ
9	6/27/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画② アイデアスケッチ～制作物決定		制作物決定
10	7/4/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画③ デザイン制作～シルク下絵作成		印刷する紙・布等準備
11	7/11/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画④ シルクスクリーン実習～版制作～印刷		モックアップ制作

12	7/18/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑤ シルクスクリーン実習～版制作～印刷	モックアップ制作
7/23～8/25:夏季休暇				
13	8/29/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑥ 企画書作成	次回授業日までモックアップ・企画書 完成
14	9/5/2024	実習	【課題3】シルクスクリーン企画⑦ プレゼンテーション	
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】 必要に応じてプリントを配布				
筆記用具・クロッキー帳・USBメモリ(データを保存できるもの)・ファイル [モック制作時]ハサミ・カッター・定規等制作に必要な				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	CPデザインⅡ デジタル3DⅠ	必修 選択	選択	年次	3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二3年B	授業形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	マンガ家 アニメデザイナー 講師歴35年						
授業の学習 内容	LightWaveで小物や建物のモデリングを学びます。 CLIPSTUDIO PAINTで3D素材を使って背景や小物を描く方法を学びます。						
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20日	講義と実習	LW コップ ワイングラス、テーブルを作る →CSPに読み込んでみる	CSPの3D素材を使って作画練習
2	4月27日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る →CSPに読み込んでみる	CSPの3D素材を使って作画練習
3	5月18日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る アニメ『スパイファミリー』の学校を作る1	CSPの3D素材を使って作画練習
4	5月25日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る アニメ『スパイファミリー』の学校を作る2	CSPの3D素材を使って作画練習
5	6月1日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る アニメ『スパイファミリー』の学校を作る3	CSPの3D素材を使って作画練習
6	6月15日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る アニメ『スパイファミリー』の学校を作る4	LWで素材を作成→CSPで作画練習
7	6月22日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る アニメ『スパイファミリー』の学校を作る5	LWで素材を作成→CSPで作画練習
8	6月29日	講義と実習	3D素材をCSPに読み込む→線画の作成 LW iPhoneを作る	LWで素材を作成→CSPで作画練習
9	7月6日	講義と実習	LW iPhoneを作る アニメSAO キリトの部屋を作る1	LWで素材を作成→CSPで作画練習
10	7月13日	講義と実習	LW iPhoneを作る アニメSAO キリトの部屋を作る2	LWで素材を作成→CSPで作画練習
11	7月20日	講義と実習	LW iPhoneを作る アニメSAO キリトの部屋を作る3	LWで素材を作成→CSPで作画練習
12	8月31日	講義と実習	LW iPhoneを作る アニメSAO キリトの部屋を作る4	LWで素材を作成→CSPで作画練習
13	9月7日	講義と実習	ファンタジーの城を作る5 →CSPに読み込んで絵にする	LWで素材を作成→CSPで作画練習
14	9月14日	講義と実習	未完成の課題を完成させる	LWで素材を作成→CSPで作画練習
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	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	CPベーシックⅡ	必修 選択	選択	年次	2024年前期	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二3年B	授業 形態	実習	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、Microsoft Excel、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16日	登校	自己紹介、授業内容の説明、P Cの基本的な理解	
2	4月23日	登校	word：基本的な入力・編集・操作	
3	5月7日	登校	word：書式設定	
4	5月14日	登校	word：文書の整形	
5	5月21日	登校	word：図形、画像の利用	
6	6月11日	登校	word：表組みの作り方	
7	6月18日	登校	word：ビジネス文書作成	
8	6月25日	登校	word：差し込み印刷	
9	7月2日	登校	word：拡張機能	
10	7月9日	登校	word：文書作成総合	
11	7月16日	登校	Powerpoint：基本的な入力・編集・操作。	
12	8月27日	登校	Powerpoint：図形、画像、表組みの利用	
13	9月3日	登校	Powerpoint：良いスライドを作るには	
14	9月10日	登校	Powerpoint：スマートアート	
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	PCデザインベーシックB	必修 選択	選択	年次	3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二3年B	授業形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	マンガ家 アニメデザイナー 講師歴35年						
授業の学習 内容	CLIPSTUDIOPAINTでカラー作品を制作する デジタルデータの出力、入稿の仕方を覚える						
到達目標	CLIPSTUDIOPAINTでカラー作品(webtoonを含む)を制作することができる。 モノクロマンガ作品、カラー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。						

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	CSP 30分間トレス (復習 モノクロ作品)指示に従って作業する	デジタルで短編マンガ作品制作
2	4月25日	講義 実習	CSP 30分間トレス(復習 モノクロ作品)指示に従って	デジタルで短編マンガ作品制作
3	5月9日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー キャラクターの塗り方1	デジタルで短編マンガ作品制作
4	5月16日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー キャラクターの塗り方2	デジタルで短編マンガ作品制作
5	5月23日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー キャラクターの塗り方3	デジタルで短編マンガ作品制作
6	5月30日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 花畑を描く1	デジタルで短編マンガ作品制作
7	6月13日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 花畑を描く2	デジタルで短編マンガ作品制作
8	6月20日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 森林を描く1	デジタルで短編マンガ作品制作
9	6月27日	講義 実習	CSP 30分間トレスカラー 森林を描く2	デジタルで短編マンガ作品制作
10	7月4日	講義 実習	CSP 30分間トレスカラー 賞に応募する作品を描く1	デジタルで短編マンガ作品制作
11	7月11日	講義 実習	CSP 30分間トレスカラー 賞に応募する作品を描く2	デジタルで短編マンガ作品制作
12	7月18日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 賞に応募する作品を描く3	デジタルで短編マンガ作品制作
13	8月29日	講義 実習	CSP 30分間トレス カラー 賞に応募する作品を描く4→応募する	デジタルで短編マンガ作品制作
14	9月5日	講義 実習	CSP 30分間トレス 未完成の課題を完成させる	デジタルで短編マンガ作品制作
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	クリエイティブワークⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	岩崎
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ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」「2年アシスタントテクニック」等を担当して15年。						
授業の学習 内容	デビュー希望者も就職希望者も2年間の漫画制作の経験を活かし、3年目で各自の「最高傑作」を描く事 「商品としての漫画」を描くのなら 『読む人に親切な分かり易く描いた作品』を目指す デビュー目標も就職目標も1年後には(世の中に羽ばたく事)には違いない ⇒『社会人』 になる事を考える						
到達目標	「読む人に親切な分かり易く描いた作品」を描く ⇒これが『質の高い漫画的エンターテインメント』に近づく手段 『社会人』になる事 ⇒「自分で生活の糧を得る」事の心の準備をする						
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。 ☆いかに「自分の目標」に対し、真摯な姿勢で臨んでいるか？						

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	4／17	講義＆実習	1年後には社会人になる皆さんへ「社会人の定義」って？ 漫画における「構成力」とは？各学生と面談してデータ収集	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
2	4／24	講義＆実習	「職業人の定義」とは別にリアルにお金の事を考えると・・・ 皆さんの漫画は2つに分かれる→読み易い物と読み辛い物	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
3	5／8	講義＆実習	皆さんの年代で自覚しておくべき事 キャラクターという角度から考える「起承転結」	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
4	5／15	講義＆実習	社会は新人の皆さんに「？」をする 何故「魅力的なキャラクター」を創らなければならないのか？	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
5	5／22	講義＆実習	重要なのは仕事の上での「話す・聞く力」 キャラを劇的に動かし展開させるのに必要な力とは？	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
6	5／29	講義＆実習	時間の重要性について 「ボキャ力」はストーリーテリングにはとても重要	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
7	6／12	講義＆実習	時間効率の重要性について クリエイターに必要な2つの視点	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
8	6／19	講義＆実習	「マテリアル」の話 「無知の自覚」の話	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
9	6／26	講義＆実習	ごく普通の「一般常識」を知っていますか？	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
10	7／3	講義＆実習	「金の卵展」参加作の振り返り	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
11	7／10	講義＆実習	「金の卵展」参加作の振り返り	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
12	7／17	講義＆実習	学生の作品制作状況を見て、適時、講義を進めプリントを配布する	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
13	8／28	講義＆実習	学生の作品制作状況を見て、適時、講義を進めプリントを配布する	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
14	9／4	講義＆実習	学生の作品制作状況を見て、適時、講義を進めプリントを配布する	作品を仕上げる為のしっかりとした準備をする事 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く	
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	クリエイティブワークⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	尾澤祐司
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60		
					2		
教員の略歴	明治大学仏文科卒業→ 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 等アート 全般の制作のための感性を刺激することを主眼とする。人物クロッキーを毎回30～60分実施。その後様々な絵の描き方にチャレンジ。遠近法、縮小拡大法、点描等を試みてみる。また、シナリオを元に漫画コンテ制作。テーマを元に2ページ漫画制作。映画鑑賞。美術館、庭園、動物園等課外授業も計画。3年生は卒業を見据え、ポートフォリオ用作品作りも授業内で取り入れたい。						
到達目標	各自の画力のベースアップ。オリジナリティある作品制作。ユニークな世界観を持てるようになりたい。漫画を描くことの楽しさという原初的なモチベーションの再確認。						
評価方法と基準	日々の制作態度(工夫と努力)。課題提出。画力の成長度。独自の世界観。出席率。必ずしも上手い下手は問わない。						

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	講義と実習	鉛筆クロッキー & 過去の各自の漫画作品講評	テーマに基づいた2ページ漫画制作
2	4／25	講義と実習	鉛筆クロッキー & 過去の各自の漫画作品講評	テーマに基づいた2ページ漫画制作
3	5／9	課外授業	上野動物園にて動物クロッキー	テーマに基づいた2ページ漫画制作
4	5／16	映画鑑賞	映画紹介。映画コンテクロッキー	テーマに基づいた2ページ漫画制作
5	5／23	講義と実習	鉛筆クロッキー & 遠近法実習	各自漫画制作
6	5／31	講義と実習	鉛筆クロッキー & 遠近法実習	各自漫画制作
7	6／14	講義と実習	コンテクロッキー & 遠近法実習	各自の漫画作品講評
8	6／21	講義と実習	コンテクロッキー & 基盤の目による拡大図	各自の漫画作品講評
9	6／28	映画鑑賞	映画紹介。映画コンテクロッキー	各自漫画制作
10	7／5	講義と実習	コンテクロッキー & 基盤の目による拡大図	各自漫画制作
11	7／12	課外授業	西洋美術館常設展示(上野)	動物画制作
12	7／19	映画鑑賞	映画紹介。映画コンテクロッキー	動物画制作
13	8／30	講義と実習	コンテクロッキー & シナリオから絵コンテ	各自の漫画作品講評
14	9／6	講義と実習	サインペンクロッキー & シナリオから絵コンテ	各自の漫画作品講評
15	9／13	講義と実習	サインペンクロッキー & シナリオから絵コンテ	各自の漫画作品講評
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	コピーライティングⅡ (マンガ原作)	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	水谷俊樹
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	大阪コミュニケーション専門学校(現・OCA大阪デザイン&ITテクノロジー専門学校)卒業後、株式会社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監修や企画・構成を手掛けている。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)、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	4／16	講義	自己紹介・質疑応答	
2	4／23	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	5／7	講義と実習	企画の立て方を身につける	
4	5／14	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	5／21	講義と実習	マンガ的発想の仕方を身につける	
6	6／11	講義と実習	魅力的な主人公の創り方を身につける	
7	6／18	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	6／25	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	7／2	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	7／9	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	7／16	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】
12	8／27	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】
13	9／3	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	9／10	講義	前期の講義内容のまとめ	
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】 特に使用しない。必要に応じてプリントを配布する。				