

科目名	コンピューターデザインベーシック I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木島朝子
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	デザイナーとしての必須アイテムである「Illustrator」と「Photoshop」を基礎から学びます。 全ての科目において、この2つのアプリケーションを使用できることが大前提とされているため、 ツールや機能などの基本操作を徹底的に学習します。 また、ロゴデザインや名刺、チラシなどの実践的な課題に取り組み、デザインの基礎を学習して デザインスキルを身につけます。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「Illustrator」と「Photoshop」の基本操作をマスターする ・レイアウト力やレタッチ力を身につける ・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 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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	講義	Illustrator基礎1 Illustratorの基本、図形を描く	復習
2	5月12日	講義と実習	Illustrator基礎2 線を描く(フリーハンド含む)	復習
3	5月19日	講義と実習	Illustrator基礎3 オブジェクトの変形、編集	復習
4	5月26日	講義と実習	Illustrator基礎4 色の設定、線の設定	復習
5	6月2日	講義と実習	Illustrator基礎5 文字を扱う	演習課題1のアイデア出し
6	6月9日	講義と実習	名刺制作 ロゴ制作・文字を扱う	復習
7	6月23日	実習	名刺制作 出カデータの作成	復習
8	6月30日	実習	Photoshop基礎1 Photoshopの基礎、選択範囲をマスターする	復習
9	7月7日	講義と実習	Photoshop基礎2 色の設定と描画の操作、レイヤーの操作	復習
10	7月14日	講義と実習	Photoshop基礎3 もじとパス、グラデーションとパターン	復習
11	8月25日	講義と実習	Photoshop基礎4 マスクと切り抜き、フィルター	復習
12	9月8日	講義と実習	Photoshop基礎5 よく使う作画の技法、写真の色を補正する	復習
13	9月22日	講義と実習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習
14	9月29日	講義と実習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習
15	調整中	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】 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」、筆記用具、ノート				

科目名	デザインベーシック I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	熊谷哲也
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時間 (2単位)		
教員の略歴	様々なデザインの仕事と製本作品の制作を続けながら、思考力と手仕事を鍛え表現力を向上させてきました。						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> この授業は、物事を創造し表現する為に必要な基礎力(技術+基礎デザイン力)を養う授業です。その為に「正しい技術」と「美しさ」を積極的に探します。 一日も休まず、遅刻せず確実に授業に出席し、継続して基礎力を学ぶことにより理解を深めていきます。 手仕事という大切な技術力を通じて「美しさ、丁寧さ、正確さ」の品質を高めましょう。 常に日常を観察する思考wをもち、知らない事を知り、発見する楽しさを実感して下さい。 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 紙と絵具(アクリルガッシュ)を用いた課題を通じて手仕事の大切さを知り、高い品質で制作できるようにする。 美しい手仕事、美しい形、美しい色彩の効果を学び、美しい作品を創れるようにする。 課題の正しい解釈(発想や着眼点の適切な判断)をし、人に分かりやすく言葉も含めて伝えられるようにする。 様々なアイデアと表現の可能性に気付けるようにする。 100%の出席率を目指し、学ぶ楽しさを確実に身につける。 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> 評価点A/提出作品の品質(着眼点・色彩・形・構成・丁寧で美しい手仕事) 評価点B/授業内での積極性 評価点C/準備及び自宅課題の提出状況及び表現品質 以上3項目を吟味判断し評価する。						

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	4/18	講義と演習	道具の確認とカッターの使い方/曲線・直線の切り方	正円のカット練習	
5/2 休講	2	4/25	講義と演習	紙の知識と加工/切る、折る、曲げる、貼るなど	紙の加工、正円のカット/自宅課題「立方体」の制作
	3	5/9	講義と演習	ケント紙による六面体の制作/立方体	紙素材の組立加工練習
5/23 休講	4	5/16	講義と演習	紙の知識と水張りの修得、課題1①色彩の調和	水張りの復習(手順の整理と理解)
	5	5/30	制作	課題1②授業内制作	色彩と彩色技術の復習/表現の理解
6/13 休講	6	6/6	制作	課題1③授業内制作	色彩と彩色技術の復習/表現の理解
	7	6/20	講評	課題1④講評と次回課題の水張り	作品の理解と分析の復習
8	6/27	講義と演習	課題2①図形の配置と画面設計/美しい関係の理解	関係の復習	
9	7/4	講評と演習	課題2②図形の配置と空間/美しい間の理解	関係と間の復習	
10	7/11	講義と演習	課題3①瓶の形/観察と正確なシルエットの理解	観察と考察の理解の復習	
夏 休 み	11	7/18	制作	課題3②授業内制作と夏期課題の説明	観察と考察の理解の復習
	12	8/29	講評	夏期課題の講評	観察と考察の理解の復習
13	9/5	講義と演習	課題4 短時間制作/発想の可能性	作品の分析の復習	
14	9/12	講義と演習	課題4 短時間制作/発想の可能性	コンセプトのアイデア出し	
15	9/19	試験日	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	ビジュアルコミュニケーション I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 梅田祥成
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)	45時間 1単位	
教員の略歴	TCA2013年卒業生/デザイナー歴7年/クリエイティブディレクター兼デザイナー(インハウス)/元看護師					
授業の学習 内容	「カタチにする楽しさ」を学びます。 「Photoshop」「Illustrator」等のデジタルツールをMACにて使用。 学生それぞれの作りたいデザインを知り、 頭の中にあるイメージを形にしていくこと(ビジュアル化)を通じて、 ツールの基本操作から文字や画像の扱い・合成等デザインの知識・スキルを身につける。					
到達目標	「Illustrator」と「Photoshop」の基本操作をマスターする。 1年間を通じて、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身につけることを目標とする。					
評価方法と基準	☆出席率:50% ☆評価点(課題評価):50%					

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・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
2	4月26日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
3	5月10日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
4	5月17日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
5	5月31日	講義・演習	課外授業	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
6	6月7日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
7	6月21日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
8	6月28日	講義・演習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
9	7月5日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
10	7月12日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
11	7月19日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
12	8月30日	実 習	演習課題1-1	復習・演習課題のアイデア出し
13	9月6日	実 習	演習課題1-2	復習・演習課題のアイデア出し
14	9月13日	実 習	演習課題1-3	復習
15	9月20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】				
教科書「世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書」、「世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書」				

科目名	クリエイティブワーク1A	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二1年A	授業 形態	実習	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、縦読み原作・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	「マンガ制作について」「キャラクターを描く」	キャラクターを描く、模写など練習してくる
2	4月23日	講義と演習	「キャラクターの作り方」「ネーム」	アイデアを練る
3	5月7日	講義と演習	「感情を描く」■「金の卵展」制作開始	「金の卵展」制作
4	5月14日	講義と制作	「日常動作を描く」「金の卵展制作」	「金の卵展」制作
5	5月21日	講義と制作	「扉絵の描き方」「金の卵展制作」	「金の卵展」制作
6	5月28日	講義と制作	「セリフ、人物、余白の配置」「金の卵展制作」	「金の卵展」制作
7	6月4日	講義と制作	「金の卵展制作」完成	次作のアイデアを練る
8	6月18日	講義と制作	■「夏休み一本」制作開始、個人制作指導	「夏休み一本」制作
9	6月25日	講義と演習	「演出・構図・セリフ配置」「夏休み一本」制作	「夏休み一本」制作
10	7月2日	講義と制作	「夏休み一本」制作、個人制作指導	「夏休み一本」制作
11	7月9日	講義と制作	「夏休み一本」制作、個人制作指導	「夏休み一本」制作
12	7月18日	講義と演習	「夏休み一本」制作※休み前に下書き完成を目指す	「夏休み一本」制作
13	8月27日	講義と制作	■「EXTRA」制作開始、個人制作指導	「EXTRA」制作開始
14	9月3日	講義と制作	「EXTRA」制作、個人制作指導	「EXTRA」制作開始
15	9月10日	テスト	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、単行本、雑誌、制作に必要な道具一式				

科目名	背景デザイン I A	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二1年A	授業 形態	実習	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16年。						
授業の学習 内容	前期・後期合わせて28回の授業の中でごくごく初歩のマンガ制作の基本技術を学び「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 基本技術の習得により、マンガを描く可能性を高めて行く 講師は学生たちに実演し、学生は「基本的技術の課題」をこなし提出する事						
到達目標	基本技術を身に付け、描くマンガ作品のレベルアップを図る ⇒「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 技術のレベルアップによって「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 課題提出は必須 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	4/16	講義&実技	「背景効果」を学ぶ理由とは？ = 読者に親切な読み易い原稿を描くため		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	4/23	講義&実技	平面に描かねばならないマンガの画を動かすために必要不可欠な技術 ⇒ 「スピード&集中線」		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	5/7	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	5/14	講義&実技	どこから光が当たっているか？ ⇒ 「光源」を意識しての作画は画を立体的に見せるための重要なポイント		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	5/21	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」を使っての(立体的な背景描写)をする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	5/28	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」を使っての(立体的な背景描写)をする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	6/4	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」を使っての(立体的な背景描写)をする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	6/18	講義&実技	「マンガにのっての音響効果」 ⇒ オノマトペの技術習得 原稿から音を感じさせるための技術とは？		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	6/25	講義&実技	「フリーハンドの線」を多用して 『遠近・立体感がある自然物』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
10	7/2	講義&実技	「フリーハンドの線」を多用して 『遠近・立体感がある自然物』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
11	7/9	講義&実技	パース課題Ⅱ 『2点パース』を使って「1点パース」よりさらに(立体的な背景描写)をする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	7/16	講義&実技	パース課題Ⅱ 『2点パース』を使って「1点パース」よりさらに(立体的な背景描写)をする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	8/27	講義&実技	パース課題Ⅱ 『2点パース』を使って「1点パース」よりさらに(立体的な背景描写)をする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	9/3	講義&実技	パース課題Ⅱ 『2点パース』を使って「1点パース」よりさらに(立体的な背景描写)をする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	9/10	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	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二2年A	授業 形態	実習	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	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】				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	クリエイティブワークⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	篠塚 正典
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	パッケージデザイナーとして30年余、主として(株)明治ザバスのパッケージ全般をディレクションしている。						
授業の学習 内容	1:商品企画からパッケージデザインまでの基を学び商品コンセプト作り、そのコンセプトに合ったデザイン創りを学ぶ。 2:パッケージデザインを通してユーザーのニーズを的確に掴む思考力、デザイン力を身につける。 3:産学協同プロジェクトを経験し、深い思考能力、高い対応力、自分だけの独創性を習得し、グローバルに活躍できるクリエイターを目指す。						
到達目標	企業プロジェクトを通じて実践的かつ応用的なデザイン技術、デザイン速度、プレゼンテーションテクニック、クライアント対応マナーなどを習得する。 全国規模プロジェクトではグループ校とコンペティションになるが競合してデザインを勝ち得る実力、精神力の習得を目指し、真の実力を身に付け卒業後プロのデザイナーとして永く活躍できる基礎を構築する。						
評価方法と基準	授業に出席し、全ての課題作品を提出したうえでの総合評価						

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	4/16	講義	このクラスの到達目標の確認	講義の振り返り、自分の目標到達への計画作り
2	4/23	講義	プロジェクト:オリエンテーション	アジェンダを基に復習
3	5/7	講義と演習	リサーチ&コンセプトワーキング:1	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
4	5/14	講義と演習	リサーチ&コンセプトワーキング:2	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
5	5/28	講義と演習	リサーチ&コンセプトワーキング:3	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
6	6/4	講義と演習	コンセプト決定	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
7	6/18	講義と演習	コンセプト&デザインスケッチ:1	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
8	6/25	講義と演習	デザインスケッチ:2	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
9	7/2	講義と演習	デザインスケッチ:3	次週に向けてのプレゼンテーション準備
10	7/9	講義	コンセプト中間審査	コンセプトの見直し、ブラッシュアップ
11	7/16	講義と演習	デザインスケッチ:4	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
12	8/27	講義と演習	デザインスケッチ:5、ダミーパッケージ製作	ダミーパッケージ製作復習、ブラッシュアップ
13	9/3	講義と演習	ダミーパッケージ最終、プレゼン資料製作	次週に向けてのプレゼンテーション準備
14	9/10	講義と演習	クライアントプレゼンテーション、総評	最終プレゼンテーションの振り返り
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・材料購入を主に学習課題とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロジェクトワーク I	必修 選択	必修	年次	2年	担当教員	入江洋平
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	多摩美術大学GD卒 株)ENJINTOKYO:ECD 株)マッキャンエリクソン：CD 株)グレイワールドワイド：CCO 株)propeller：代表取締役						
授業の学習 内容	*コンセプトワーク及び進行・制作 *企画する事・発案する事への興味喚起と誘導、習慣化 *アウトプット定着への意欲と熱						
到達目標	*クリエイティブ・コンテンツの企画・発案は楽しいと思わせる事 *企画できることの喜びが、フィニッシュワーク・定着へ繋がると理解させる事						
評価方法と基準	*企画のクオリティ・企画へ挑戦する姿勢 *アウトプット・定着への粘りと熱・こだわり *出席率 出席態度						

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	4/19	講義	コミュニケーション・コンテンツとは	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
2	4/26	講義・実習	企画の発想法1 (融合) 連休課題	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
3	5/10	講義・実習	企画の発想法1 (融合)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
4	5/17	講義・実習	企画の発想法1 (融合)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
5	5/24	講義・実習	企画の発想法2 (商品特徴を活かす)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
6	5/31	講義・実習	企画の発想法3 (消費者努力・企業努力)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
7	6/7	講義・実習	企画の発想法4 (リアリティ・共感)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
8	6/21	講義・実習	企画の発想法4 (リアリティ・共感)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
9	6/28	講義・実習	企画の発想法5 (キャラクター戦略)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
10	7/5	講義・実習	企画の発想法5 (キャラクター戦略)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
11	7/12	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
12	7/19	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
13	9/6	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
14	9/13	講義・実習	前期まとめ	
15	9/20	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】				
その時々のWebサイトコンテンツ中心				

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)	ゲームデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	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-2年A	授業 形態	実習	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」、ブロックチェーンゲーム「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。					
授業の学習内容	①設定画制作・・・ポートフォリオとして使えるゲームの設定資料としての絵を描く ②フィードバック・・・描いた絵をどのようにポートフォリオにレイアウトするのか、何が不足しているのかを指導する					
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キャラクターデザイン一つとっても、自分の得意なジャンル、モチーフだけでなく、世界観を表現できるように多様性を持たせる					
評価方法と基準	一旦、こちらが用意したフォーマットに合わせて作品を作ってもらい、作品の出来で評価する。具体的には、キャラクター、モンスター、アイテム、キービジュアル等の出来栄で決める。基準は、いかにゲームの世界観を表現できるか、という点					

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	4/21	講義と実習	イントロダクション	こちらが用意した設定集フォーマット
2	5/12	講義と実習	ゲーム設定を考える	こちらが用意した設定集フォーマット
3	5/19	講義と実習	ゲーム設定を考える	こちらが用意した設定集フォーマット
4	5/26	講義と実習	設定を踏まえてラフを作成→キャラクター	こちらが用意した設定集フォーマット
5	6/2	講義と実習	設定を踏まえてラフを作成→キャラクター	こちらが用意した設定集フォーマット
6	6/9	講義と実習	設定を踏まえてラフを作成→キャラ以外	こちらが用意した設定集フォーマット
7	6/23	講義と実習	設定画仕上げ	こちらが用意した設定集フォーマット
8	6/30	講義と実習	設定画仕上げ	こちらが用意した設定集フォーマット
9	7/7	講義と実習	設定画仕上げ	こちらが用意した設定集フォーマット
10	7/14	講義と実習	設定画仕上げ	こちらが用意した設定集フォーマット
11	8/25	講義と実習	夏休み前までに仕上げたものの修正、追加	こちらが用意した設定集フォーマット
12	9/1	講義と実習	夏休み前までに仕上げたものの修正、追加	こちらが用意した設定集フォーマット
13	9/8	講義と実習	夏休み前までに仕上げたものの修正、追加	こちらが用意した設定集フォーマット
14	9/22	講義と実習	夏休み前までに仕上げたものの修正、追加	こちらが用意した設定集フォーマット
15	9/29	試験	課題評価試験	こちらが用意した設定集フォーマット
準備学習 時間外学習			留学生含め、ポートフォリオを他人に誤字脱字、おかしい表現等がないか見てもらう(相互チェックもOK)	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	ポートフォリオ制作 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大塚
学科・コース	クリエイティブデザイン科 昼2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2単位		
教員の略歴	多摩美術大学プロダクトデザイン卒業。メーカー・デザイン事務所を経て独立。						
授業の学習内容	ポートフォリオ制作に必要な基礎習得を、主に以下2つを軸に授業を行う。1.Adobe illustrator 操作向上(制作に必要なAdobe Photoshop操作授業も行う)。2.作品の編集(エディトリアルデザイン)の知識・技術の習得。						
到達目標	[Adobe illustratorの習得]授業内で説明した基礎知識・操作技術を基に、ポートフォリオ制作に活かすことができる。[ポートフォリオ完成]A4(見開きA3)サイズにこれまでの作品をポートフォリオとして完成させ、クリアフォルにまとめる。						
評価方法と基準	・授業毎の基礎演習の達成度(理解度・習得度) 授業内の演習データを毎回指定フォルダに提出し評価。(20%) ・ポートフォリオの完成度 授業最終日までにポートフォリオ(印刷、ファイル収納)を提出物の評価。(80%)						

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	授業の説明(授業目標・目的)		
2	5月12日	講義&演習	illustratorの習得_1 基本操作ができる		
3	5月19日	講義&演習	illustratorの習得_2 基礎的なデータ制作ができる		
4	5月26日	講義&演習	illustratorの習得_3 PFの作り方を理解する		
5	6月2日	講義&演習	レイアウト演習_1 フォーマットに沿って制作できる		
6	6月9日	講義&演習	レイアウト演習_2 クオリティー向上説明	ここまで	作品(画像・内容)の整理
7	6月23日	講義&面談	各個人の作品確認、完成へ向けての講義		
8	6月30日	講義&実習	ポートフォリオ制作_1 レイアウトができる		
9	7月7日	講義&実習	ポートフォリオ制作_2 画像処理ができる		
10	7月14日	実習	ポートフォリオ制作_3		
11	8月25日	実習	ポートフォリオ制作_4		
12	9月1日	実習	ポートフォリオ制作_5		
13	9月8日	実習	ポートフォリオ制作_6		
14	9月22日	実習・講評	ポートフォリオ完成		PFを印刷しファイルに収納後、提出
15	9月29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口		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	作品制作 I A	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A	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36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め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15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」とは 好きなキャラクターを分析する	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
2	4月22日	講義 実習	「演出」とは好きな作品の好きなページを暗記してネーム を描く1	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
3	5月13日	講義 実習	「構図、演技、演出」について 人気のアニメ作品をネームにしてみる1	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
4	5月20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27日	講義 実習	課題 Grokを使って短編ストーリーを作る1	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
6	6月3日	講義 実習	「キャラクター」とは 人気作品のキャラクターを分析する	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
7	6月17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
8	6月24日	講義 実習	「構図、演技、演出」について 人気のアニメ作品をネームにしてみる2	好きな作品を週1回読む 金の卵展作品制作
9	7月1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8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 短編作品を描く
11	7月15日	講義 実習	課題 Grokを使って短編ストーリーを作る2	好きな作品を週1回読む 短編作品を描く
12	7月22日	講義 実習	「演出」とは好きな作品の好きなページを暗記してネーム を描く1	好きな作品を週1回読む 短編作品を描く
13	8月26日	講義 実習	「構図、演技、演出」について 人気のアニメ作品をネームにしてみる1	好きな作品を週1回読む ETRA作品を描く
14	9月2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 ETRA作品を描く
15	9月9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口		
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	作品制作IB	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	坂本遊也
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA卒業生、漫画家歴10年						
授業の学習 内容	漫画に於ける『キャラクターの動かし方・活かし方』『要素の過不足整理のやり方と必要性』『デビューに必要な作画量・作画力』を鍛える課題授業と個別添削。金の卵展に向けた短編漫画制作。						
到達目標	自身で期限を設けて作品制作ができるようになる事 『金の卵展』に完成作品を提出する事						
評価方法と基準	作品完成度 3:7 課題提出数 期限内に作品を提出できているかを重視。また作品をネーム・ラフ・下書・ペン入れ・仕上げのどの段階まで完成できているか、その完成度も評価						

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 実習	『担当をつけるまで』『賞』『デビュー』に必要な事・道のり	落描きを描く(シナリオでもキャラクターでも何でもOK、ラフでOK、1p以上)
2	4月23日	講義 実習	課題 短編漫画を描く テーマ『グッと来る関係性』キャラ制作①(不要なキャラと言われぬ為に)	落描きを描く(2p)
3	5月7日	講義 実習	課題 短編漫画を描く テーマ『グッと来る関係性』プロット制作(要素の過不足を整理する)	落描きを描く(3p)
4	5月14日	講義 実習	課題 短編漫画を描く テーマ『グッと来る関係性』ネーム制作(構図とコマの種類を知ろう)	落描きを描く(オリジナルキャラで3p)
5	5月21日	講義 実習	課題 短編漫画を描く テーマ『グッと来る関係性』キャラ制作②(キャラは2回目で完成する)	落描きを描く(課題漫画の登場人物)
6	5月28日	講義 実習	課題短編漫画を『金の卵展』に向けて原稿制作 個別添削	落描きを描く(2p)
7	6月4日	講義 実習	『金の卵展』に向けて原稿制作 個別添削	落描きを描く(2p)
8	6月18日	講義 実習	『金の卵展』に向けて原稿制作 個別添削	金の卵展作品制作
9	6月25日	講義 実習	卵展作品最終添削	金の卵展作品制作
10	7月3日	講義 実習	①作品の見せ方+想定しておく質問 ②講師に、教える漫画の名シーン(言語化・説明力を磨く)	見せたいシーンがある漫画を持ってくる(ウェブ漫画でも可)
11	7月9日	講義 実習	ストーリーに引っ張られない漫画の作り方 『進行役』と『崩し役』を作ろう	自身の過去作を見返す+課題に沿ったキャラとシナリオ制作
12	7月16日	講義 実習	落描きから作り出す漫画制作 『物語』と『キャラ』落描き同士の組み合わせ方	課題に沿ったキャラとシナリオ制作
13	8月27日	講義 実習	表情の差分を身につけよう +漫画制作EXTRAに向けて制作開始	表情差分の制作
14	9月3日	講義 実習	画面の埋め方と仕上げによるキャラの映え方 +EXTRA漫画制作	extra作品制作
15	9月10日	講義 実習	EXTRAネーム制作『魅せのコマ』 『引きのコマ』『寄せのコマ』の組み合わせ方	extra作品制作
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二3年A	授業 形態	実習	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	人物クロッキーを毎回30～60分実施。portfolio用の作品を作成。卒業後の進路に基づいた作品作り。演出の実習。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	締切を守ること。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意気込みの再確認。						
評価方法と基準	締切が守れたか。きちんと完成作品ができたか。及び、日々の制作態度(工夫と努力)。モチベーションを切らさず制作できる情熱。課題提出。画力の成長度。独自の世界観。漫画の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	4/18	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	5/30	講義と実習	鉛筆クロッキー&演出実習・シナリオから絵コンテ	各自漫画制作
6	6/6	講義と実習	鉛筆クロッキー&演出実習・シナリオから絵コンテ	各自漫画制作
7	6/13	講義と実習	鉛筆クロッキー&遠近法実習写真を見て描く	各自の漫画作品講評
8	6/20	講義と実習	鉛筆クロッキー&遠近法実習写真を見て描く	各自の漫画作品講評
9	6/27	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	7/4	講義と実習	鉛筆クロッキー&写真を撮る	各自漫画制作
11	7/11	課外授業	西洋美術館常設展示(上野)	動物画制作
12	7/18	映画鑑賞	映画紹介。映画コンテクロッキー	動物画制作
13	8/29	講義と実習	鉛筆クロッキー&ペン画(人物)	各自の漫画作品講評
14	9/5	講義と実習	鉛筆クロッキー&ペン画(自然物)	各自の漫画作品講評
15	9/12	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】 クロッキー帳。3B以上の鉛筆。コンテ(チョーク)。				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	プロジェクトワークⅡ	必修 選択	必修	年次	3年	担当教員	入江洋平
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	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	多摩美術大学GD卒 株)ENJINTOKYO:ECD 株)マッキャンエリクソン：CD 株)グレイワールドワイド：CCO 株)propeller：代表取締役						
授業の学習 内容	＊ポートフォリオの制作 ＊プレゼンテーション講義・実習 ＊面接対策 ＊本年度はロッチ企業課題アリ ＊就職活動指導 ＊オンライン対策 ＊自己紹介動画制作（希望者・二人一組） ＊その他個人個人に合わせた効果的な課題・実習						
到達目標	＊就職活動に有効なポートフォリオの完成 ＊自分らしいプレゼンテーションの実演 ＊面接印象の向上 ＊オンライン面接に効果的な自己紹介動画の完成 ＊就職決定 ＊同時に企業課題に対し質の高い企画書の制作						
評価方法と基準	＊個性輝くポートフォリオのクオリティ ＊面接対応力 ＊その他個人個人に合わせた課題の実感と内容 ＊出席率 出席態度						

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	4/19	講義	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
2	4/26	講義・実習	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
3	5/10	講義・実習	プレゼン・面接実習 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
4	5/17	企業課題	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
5	5/24	講義・実習	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
6	5/31	講義・実習	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
7	6/7	講義・実習	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
8	6/21	講義・実習	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
9	6/28	講義・実習	プレゼン・面接実習 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
10	7/5	個人指導	プレゼン・面接実習 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
11	7/12	講義・実習	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
12	7/19	講義・実習	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
13	9/6	講義・実習	個人指導 企業課題	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
14	9/13	講義・実習	前期まとめ	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活準備
15	9/20	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】				
＊卒業生のポートフォリオ ＊その時旬のWebサイトコンテンツ中心				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	コンピュータデザインⅡB	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A	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36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	授業に取り組む姿勢=40% 課題=40% 実力=20% ・出席だけで、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19日	講義と実習	LW コップ ワイングラス、テーブルを作る	CSPの3D素材を使って作画練習	
2	4月26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10日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る 城の一部を作る1 バルコニーなど	CSPの3D素材を使って作画練習	
4	5月17日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る 城の一部を作る2 回廊など	CSPの3D素材を使って作画練習	
5	5月24日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る 城の一部を作る3 ガゼボなど	CSPの3D素材を使って作画練習	
6	5月31日	講義と実習	LW アーチ形の窓を作る 城の一部を作る4 テーブル、椅子など	LWで素材を作成→CSPで作画練習	
7	6月7日	講義と実習	城 総まとめ 3D素材をCSPに読み込む→線画の作成	LWで素材を作成→CSPで作画練習	
8	6月21日	講義と実習	LW 学校を作る1 机	LWで素材を作成→CSPで作画練習	
9	6月28日	講義と実習	LW 学校を作る2 椅子	LWで素材を作成→CSPで作画練習	
10	7月5日	講義と実習	LW 学校を作る3 柱、壁、窓枠	LWで素材を作成→CSPで作画練習	
11	7月12日	講義と実習	LW 学校を作る4 黒板、教壇、教卓、ロッカー	LWで素材を作成→CSPで作画練習	
12	7月19日	講義と実習	LW 学校を作る5 照明、エアコン、本棚	LWで素材を作成→CSPで作画練習	
13	8月30日	講義と実習	LW 学校を作る 総まとめ 3D素材をCSPに読み込む→線画の作成	LWで素材を作成→CSPで作画練習	
14	9月6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	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】					

科目名	CPデザインⅡA (デジタルツール)	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	小池田マヤ
学科・コース	デジタルイラスト・マンガ専攻	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2	開講区分 曜日・時限	前期 月曜 1, 2限
教員の略歴	マンガ家歴34年 講師歴計5年						
授業の学習内容	CLIPSTUDIOPAINTでのフルカラーコミック作画技術を習得する。 1ページ以上のフルカラーコミックを制作する。 カラー着色の基礎を復習し、効率の良い固有色下塗りから効果的なエフェクト仕上げを実習する。 イラストとコミック着色表現の違いを学び、フルカラーコミックの演出を研究する。						
到達目標	CLIPSTUDIOPAINTでフルカラーコミックを制作できるようになる。 アシスタント・スタジオなど制作現場でカラー着色の分業に対応できるようになる。 フルカラーコミックをデジタルデータで入稿できるようになる。 SNSなどWebで発表するキャッチーな1ページコミックを制作する。						
評価方法と基準	出席40% 課題提出30% 学習意欲30%(成果物の質と授業態度)						

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	4/21	ガイダンス	前期講義の概略説明 カラーコミック制作の意図 CLIPSTUDIOでのカラーイラスト制作(復習)	課題完成して提出
2	5/12	講義 実習	CSPで自作モノクロマンガの2~3p目をカラー化 表示色変更 グラデマップ 自動塗り レイヤー効果	課題完成して提出
3	5/19	講義 実習	CSPで自作モノクロマンガの2p~3p目を塗り手順でフルカラー化 着色基礎 スタンダード手順演習	課題完成して提出
4	5/26	講義 実習	CSPでコミックに着色 フルカラー1p 教材テンプレを自キャラに変更 キャラ指定色・背景・影を着色	課題完成して提出
5	6/2	講義 実習	CSPでコミックに着色 フルカラー1p 効果 仕上げエフェクト デコレーション	課題完成して提出
6	6/16	講義 実習	CSPでキャラ紹介コミックを制作 フルカラー1p 塗りを想定したレイヤー構成	課題完成して提出
7	6/23	講義 実習	CSPで好きな食べ物紹介&4コマの制作 フルカラー1p メインモチーフをひきたてる着色	課題完成して提出
8	6/30	講義 実習	CSPでワントーンカラーコミックを制作 テーマカラー1~2 色1~3p 読みやすさ重視の着色	課題完成して提出
9	7/7	講義 実習	CSPでマンガアート風イラストを制作 額装想定1p カッコいい配色パターンを学ぶ	課題完成して提出
10	7/14	講義 実習	CSPで分業着色演習 下塗り・背景・影・処理・効果・仕上げ チェック	課題完成して提出
11	8/25	講義 実習	CSPでフルカラーショートコミックを制作 フルカラー4p め くり・見開きを意識した演出 ネーム・下描き	課題完成して提出
12	9/1	講義 実習	CSPでフルカラーショートコミックを制作 フルカラー4p め くり・見開きを意識した演出 着色	課題完成して提出
13	9/8	講義 実習	CSPでフルカラーショートコミックを制作 フルカラー4p め くり・見開きを意識した演出 仕上げ	課題完成して提出
14	9/15	講義 実習	課題提出締め切り (ずれ込み補填)	
準備学習 時間外学習		アイデア、キャラ作成、資料収集はあらかじめ自宅で準備しておき、授業ではすみやかに具体的なネーム作画着色に進めるようにする。		
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	ストーリー・原作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二三年A	授業 形態	実習	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アート専門学校(現・OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校)卒業。現在は執筆活動のほか、歴史ジャンルを中心に漫画の企画や監修を手掛けている。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『ビッグコミックスベリオール』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)のほか、一時的に携わった作品に『フルナイト』(小学館)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になる。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	まずは読者、そしてクライアントを想定した、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15日	講義	自己紹介・質疑応答		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】
2	4月22日	講義と実習	前期の講義内容の説明		
3	5月13日	講義と実習	企画の立て方を身につける		
4	5月20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27日	講義と実習	読者対象(ターゲット)を設定する方法を身につける		
6	6月3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10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17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24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1日	講義と実習	学校を舞台にした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【学校を舞台にしたマンガのキャラクターについてレポート】
11	7月8日	講義と実習	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【部活動マンガのキャラクターについてレポート】
12	7月15日	講義と実習	架空の学校を舞台にした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【架空の学校を舞台にしたマンガのキャラクターについてレポート】
13	7月22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2日	講義	前期の講義内容のまとめ		
15	9月9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口		
【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。					

授業名(時間割表記)	プロジェクトワークⅡ(ビジネス漫画)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	中
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	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	「週刊ヤングジャンプ」にて連載デビュー。週刊・隔週刊・月刊での連載を通し第一線で20年以上活動。描き下ろし単行本や企業案件の漫画、キービジュアルの制作などの他、ゲームキャラクターのデザイン経験もあり。現在はアニメやアーティストなどの版權グッズの企画制作販売を事業とする会社の代表取締役を務める。						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・スケジュールやタスク管理を通して自己管理能力を養います。 ・ポートフォリオ(作品集)の制作を進め自己PRの力を養います。 ・マンガ家という職業への理解を深めながら自己実現について学びます。 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・時間管理や自己管理ができるようになる。 ・マンガ制作での課題を見つけ解決策を知ることができる。 ・ExcelやPowerPointに親しむことができる。 ・自己実現についての考え方を知ることができる。 ・マンガ家活動(人生設計)について具体性を持つことができる。 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・成績評価100 = アンケート回答:40% + スケジュール管理/ポートフォリオ制作:40% + その他課題など:20% ※ 各要素をA、B、Cの3段階で評価 ※ 評価の内訳割合は目安です。各要素の課題数で変動します。 						

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21日	講義と実習	[知識・マインドセット]マンガ家という職業についての理解を深められる	事前課題: GoogleDriveのID・PWを準備
2	5月12日	講義と実習	[知識]マンガ制作の基礎を見直せる	事前課題: アンケート回答
3	5月19日	講義と実習	[管理能力・マインドセット]目標を再確認できる	事前課題: アンケート回答
4	5月26日	講義と実習	[個別指導]現状の課題を明らかにできる	事前課題: アンケート回答
5	6月2日	講義と実習	[個別指導]現状の課題を明らかにできる	事前課題: アンケート回答
6	6月9日	講義と実習	[知識]個々が抱えている課題解決のヒントを得られる	事前課題: アンケート回答
7	6月23日	講義と実習	[課題]ポートフォリオを制作できる	事前課題: ポートフォリオ用素材準備
8	6月30日	講義と実習	[課題]ポートフォリオを制作できる	事前課題: ポートフォリオ用素材準備
9	7月7日	講義と実習	[管理能力]原稿制作スケジュールを作成できる	事前課題: アンケート回答
10	7月14日	講義と実習	[知識]個々が抱えている課題解決のヒントを得られる	事前課題: アンケート回答
11	8月25日	講義と実習	[知識・マインドセット]マンガ家という職業についての理解を深められる	事前課題: アンケート回答
12	9月1日	講義と実習	[個別指導]現状の課題を明らかにできる	事前課題: アンケート回答
13	9月8日	講義と実習	[個別指導]現状の課題を明らかにできる	事前課題: アンケート回答
14	9月22日	講義と実習	[知識]個々が抱えている課題解決のヒントを得られる	事前課題: アンケート回答
15	9月29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】				
ExcelとPowerPointを使用。Google DriveにログインするIDとPW。マンガ制作に必要なノートPCやタブレットなどデジタル機材。				

科目名	卒業制作A	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 3年A	授業 形態	講義 実習	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・ブレンをつとめる。(フジオ・プロ)のブレンとの共著を幼年誌中心に掲載。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16年。						TCAでの
授業の学習 内容	最終学年にふさわしい「過去と比較しての最高傑作」を描いて、良い学生生活のフィニッシュを飾る事 企業プロジェクトに参加し、「社会からの依頼・要望」に応える仕事をする事 「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・就職に関わらず、1年後には(世の中に羽ばたく事)には違いがない ⇒ 『社会人』になる事を考える						
到達目標	2年間模索して来た「自分のキャラクター」を描く事 デビュー希望者は漫画の仕事の獲得を、就職希望者は就職を目指すべく しっかりと活動していく事 「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 ☆描いた作品数や、作品創りに対する姿勢。 ➡ 以上を総合して「自分のマンガ・キャラクター」が描けているか？						

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	4/16	講義&課題	入学から現在に対するアンケート・各学生と面談してデータ収集 漫画における「構成力」とは？	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
2	4/23	講義&課題	入学から現在に対するアンケート・各学生と面談してデータ収集 企業プロジェクトの開始	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
3	5/7	講義&課題	社会人になれる皆さんが「キチンと認識しておくべき事」とは？ キャ ラクターという角度から考える「起承転結」	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
4	5/14	講義&課題	「職業人」って、どんな事？ 「キャラクター」を創らなければならないのは何故か？	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
5	5/21	講義&課題	社会は新人の皆さんに「？」をする 緊張感の中での「??力」は仕事の行方を左右するかも？	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
6	5/28	講義&課題	「語彙力」の重要性について キャラを劇的に動かし展開させるのに必要な力とは？	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
7	6/4	講義&課題	時間効率の重要性について 「2つの視点」意識している？	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
8	6/18	講義&課題	皆さんがクリエイターとして増やしていくべき物とは？ 知識』についての話	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
9	6/25	講義&課題	ごく普通の「一般常識」を知っていますか？	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
10	7/2	講義&課題	「金の卵展」参加作の振り返り	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
11	7/9	講義&課題	「金の卵展」参加作の振り返り	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
12	7/16	講義&課題	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	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
13	8/27	講義&課題	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	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
14	9/3	講義&課題	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	2年を経ての「最高作」を描く準備をしっかりとする事。 「社会」に出る心構えを少しずつ作って行く
15	9/10	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			作品を描くための準備をしっかりと行いく	

【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	編集デザイン	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	木島朝子
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	実習	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	これまでに身につけた「InDesign」の基礎をもとにその応用ができるよう、 「Illustrator」「Photoshop」を併用しながら美しいレイアウトを組むことができるように学習します。 また、ページ構成力を身につけるために組版の知識をより深く学習し、 小冊子やカタログなどの実践的な課題に取り組み理解を深めます。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「InDesign」の基本操作をマスターし、応用できるようになる ・ページ構成力を身につける ・美しいレイアウトが組めるよう、組版の知識を深める ・製本を行う際の注意点などをより深く理解する 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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	講義と演習	パンフレット制作1-1 旅行のパンフレットの制作 (アイデア出し)	復習
2	5月12日	実習	パンフレット制作1-2 旅行のパンフレットの制作 (工程表・カレンダー)	復習
3	5月19日	実習	パンフレット制作1-3 旅行のパンフレットの制作 (制作・提出)	復習
4	5月26日	実習	パンフレット制作1-4 旅行のパンフレットの制作 (制作・提出)	次回課題のアイデア出し
5	6月2日	講義と演習	演習課題2-1 テクノロジーの力を身につける	復習
6	6月9日	講義と演習	演習課題2-2 テクノロジーの力を身につける	次回課題のアイデア出し
7	6月23日	実習	小冊子の制作1 アイデアcheck	復習
8	6月30日	実習	小冊子の制作2 制作	復習
9	7月7日	実習	小冊子の制作3 制作	復習
10	7月14日	実習	小冊子の制作4 制作/卒業アルバムテーマ決め	復習
11	8月25日	実習	小冊子の制作5/卒業アルバム制作 制作/卒業アルバムテーマ決め・グループ分け	復習
12	9月8日	実習	小冊子の制作6/卒業アルバム制作 制作/個人ページフォーマット作成	復習
13	9月22日	実習	小冊子の制作7/卒業アルバム制作 制作/個人ページ制作	復習
14	9月29日	実習	小冊子の制作8 講評	復習
15	調整中	実習	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】				