

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ基礎		マンガ・イラスト学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	西谷 美香(実務経験有)
授業の概要				
CLIP STUDIOを用いて、デジタル作業での漫画制作の方法を習得。 【実務経験】西谷 美香:フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、基礎からマンガ作品制作を指導				
授業終了時の到達目標				
マンガ原稿の作成				
回	テーマ	内容		
1~2	原稿用紙の使い方	マンガ原稿用紙の基礎知識。下書き。		
3~4	つけペンでのペン入れ	つけペン・ミリペンの練習。ペン入れ。		
5~6	トーン・ベタ・仕上げ	トーンの貼り方や修正、仕上げの方法と原稿の保存。		
7~8	文字とコマ割り	フォントの使い分けと見開き単位でのコマ割りについて。アップ・ミドル・ロングなど構図の説明。		
9~12	効果	つけペン・ミリペンを使用して効果線を描く練習。		
13~20	複写・トレース	実際の漫画を1ページトレースし、ペン入れから仕上げまでを行		
21~28	原稿作成	オリジナルの1ページ漫画を制作。		
29	講評	クラス内で作品を発表し、評価する。		
30	投稿	投稿先の相談と原稿を投稿する際の注意点など。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
漫画の仕組み 自作プリント		実習・実技評価	10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏 まえて作業準備をし ておく
		授業態度	10.0%	
		課題・レポート	40.0%	
		実技・実習評価	40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
背景パース		マンガ・イラスト学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	西谷 美香(実務経験有)
授業の概要				
CLIP STUDIOを用いて、デジタル作業での漫画制作の方法を習得。 【実務経験】西谷 美香:フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、背景パースを意識した作品制作を指導				
授業終了時の到達目標				
Photoshop、Illustratorを使用し、印刷会社やグッズ加工会社に問題のない入稿データを作ることができる。				
回	テーマ	内 容		
01~5	背景パースの基礎	一点透視法の説明と練習……見本を参考に室内を描く。 二点透視法の説明と練習……見本を参考に家・廊下を描く。 三点透視法の説明と練習……見本を参考にビルを描く。		
06~10	自然物のある背景	山、樹木、岩、砂利、川のある背景を描画。		
11~15	小物や乗り物	車や小物(マグカップなど)の描画。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
漫画の仕組み 自作プリント		出席率 授業態度 課題・レポート 実技・実習評価	10.0% 10.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて作業準備 しておく

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルドローイング		マンガ・イラスト学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	石見 麻衣(実務経験有)
授業の概要				
CLIP STUDIOの基本操作 【実務経験】石見 麻衣:フリーでイラスト制作7年の経験 これまでの経験を活かし、実践的なClipStudio操作を指導				
授業終了時の到達目標				
CLIP STUDIOの基本操作の習得				
回	テーマ	内容		
1~2	新規作成と保存	基本画面の構成と新規作成時のサイズについて		
3~4	描画ツール	簡単な線画を描いてみる		
5~6	着色	色のレイヤー分けと合成モードを使用しての着色		
7	定規・遠近	定規ツールを使い小物を描く		
8	コマ割り	コマ枠フォルダーを使用してのコマ割り		
9	効果とトーン	図形ツールとトーンを使用した効果		
10	文字	文字の入れ方とフキダシツール		
11~12	スキャン	紙原稿の取り込みと修正		
13	素材	CLIP素材のダウンロード		
14	加工	イラストの加工・編集		
15	相談会	不明な点や苦手な部分の解消		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「CLIP STUDIO公式リファレンスブック」		出席率 授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	10.0% 10.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて作業準備 をしておく

科目名		学科/学年		年度/時期	授業形態
マンガデッサン		マンガ・イラスト学科/1年		2021/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)		必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)		必須	西谷 美香(実務経験有)
授業の概要					
<p>体の構造・骨格などを理解したうえで、マンガ的なキャラクターの描き方を学ぶ  【実務経験】西谷 美香：フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験  これまでの経験を活かし、人体構造や骨格を意識した作品制作を指導</p>					
授業終了時の到達目標					
<p>人体の構造・骨格を理解し、様々な向きからキャラクターが描ける</p>					
回	テーマ		内容		
01～ 10	顔(目・眉・鼻・口など)の配置のバランスを練習		基本的な人間の顔の配置バランスを理解し男女や年齢の差異を意識して正面・左右・アオリ・フカの顔を描く		
11～ 20	身体(全身)の練習		人体の基本的な骨格・筋肉の付き方を理解し、男女や年齢の差異を意識して正面・左右・アオリ・フカの全身を描く		
21～ 30	様々な角度。ポーズの練習		今までの顔・全身の練習を踏まえて色々な角度から自然なポーズをとるキャラクターを描く		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
自作プリント			出席率 授業態度 課題・レポート 実技・実習評価	10.0% 10.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル基礎		マンガ・イラスト学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
<p>クリエイティブ業界の必須ソフトであるAdobe社 Photoshop及びIllustratorの操作や、グラフィック作品制作手法を学ぶ。また、サーティファイ Illustrator及びPhotoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指す。</p> <p>【実務経験】：熊谷昭史 学校の講師歴20年 絵画の個展行う。 これまでの経験を活かし、デジタル基礎の授業を指導</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>Photoshop、Illustratorのインターフェースやツール、設定パネルを使いこなし、意図通りの作品が制作できる。</p> <p>クリエイター能力認定試験スタンダードにできる知識をつける。</p>				
回	テーマ	内容		
1	動機付け	Photoshop、Illustratorを使用するメリット。マンガ・イラスト作品への効果。		
2~11	Photoshop、Illustratorの基本操作	各インターフェースの解説。設定パネル、ツールボタンの機能解説。		
12~14	缶バッジデザイン	缶バッジのレイアウトを通してIllustratorの操作をマスター。		
15~18	ポストカードデザイン	写真の補正 郵便番号枠の作り方 解像度の理解 プロセスカラー設定		
19~24	マンガ誌の表紙デザイン	マンガ誌の表周りをデザイン。タイトルロゴ、見出しの配置。		
25~30	検定対策	Illustratorクリエイター能力認定試験の対策。※Photoshopは後期に受験。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート	20.0% 80.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルデザイン		マンガ・イラスト学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
<p>クリエイティブ業界の必須ソフトであるAdobe社 Photoshop及びIllustratorの操作や、グラフィック作品制作手法を学ぶ。また、サーティファイ Illustrator及びPhotoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指す。</p> <p>【実務経験】：熊谷昭史 学校の講師歴20年 絵画の個展行う。 これまでの経験を活かし、デジタル基礎の授業を指導</p>				
授業終了時の到達目標				
Illustrator、Photoshopを使用し、幅広いデザイン制作ができる。また、レーザーカッターを使い、ポストカードスタンドや、ロゴキーホルダーなどのアイテムを制作できる。				
回	テーマ	内容		
1	動機付け	問題のない入稿データの作ることの重要性。		
2~5	入稿データの作り方	適切な解像度 プロセスカラー リンクと埋め込み PDF入稿		
6~8	ポストカードデザイン制作	郵便番号枠の作り方 解像度の理解 画像配置 プロセスカラー設定		
9~12	コミックグッズデザイン	アクリルキーホルダーなどの入稿データ制作練習		
13~15	カレンダーデザイン	自分のイラストを使ったオリジナルカレンダーデザイン		
16~20	検定対策	Photoshopクリエイター能力認定試験の対策。		
21~24	パッケージデザイン	展開図からオリジナルのパッケージ(箱)を制作する。		
25~30	レーザーカッターの使い方	Illustratorでカット図を制作し、レーザーカッターでカット加工する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート	20.0% 80.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
文章表現演習		マンガ・イラスト学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
就職活動や社会人生活に向けて、自分の考えを文章として表現するポイントを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
要点をまとめ、簡潔で分かりやすい文章が書ける。				
回	テーマ	内容		
1	文の基本形を作る・演習課題	文章の構造を理解する。(主語、述語、目的語)		
2	簡潔に書く①	伝えることの絞り込み 重複を避ける		
3	簡潔に書く②	文末をシンプルにする 削れるところを削る		
4	簡潔に書く・演習課題	無駄な部分の多い文章を簡潔に書きなおす。		
5	分かりやすく書く	短く言い切る 同じ話はまとめて書く 修飾語は直前に置く		
6	分かりやすく書く・演習課題	語順に気を配る 読点を活かす 箇条書きや表にする		
7	的確に書く・演習課題	テーマを明確にする 順接と逆説 てにおは		
8	共感を得る	本題から入る エピソードから始める 五感に働きかける		
9	共感を得る・演習課題	修飾語・強調語 凝った表現を避ける 比喩と定型句		
10	話し言葉の影響を避ける	無意味な装飾の削除		
11	自己PRを考える①	自分のPRポイントをピックアップする。		
12	自己PRを考える②	エピソードを加え、文章の肉付けを行う。		
13	自己PRを考える③	PRを400字でまとめる。		
14	自己PR発表	自己PRを1分程度で発表する。		
15	期末試験・学んだことを振り返る	成長を実感したポイントを考える。		
教科書・教材		評価基準		評価率
基本の基本		授業態度 課題・レポート		20.0% 80.0%
				【準備学習】 次回の授業内容を踏 まえ配布資料を用い て予習する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ストーリー演習		マンガ・イラスト学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	十河 幸(実務経験有)
授業の概要				
漫画制作におけるストーリーの構造と作成方法の理解・習得 映画を用いてストーリーの展開、効果的な演出やカメラワークを学習する 【実務経験】十河 幸：フリーでマンガ・イラスト制作15年の経験 これまでの経験を活かし、実践的なストーリー展開を指導				
授業終了時の到達目標				
16ページ以上の漫画を想定したストーリーの制作				
回	テーマ	内容		
1~3	起承転結	起承転結のストーリーの構造についての講義		
4~6	グレマスの行為者モデル	グレマスの行為者モデルの構造についての講義 グレマスの行為者モデルと童話を用いた6コマ漫画の作成		
7~8	グレマスの行為者モデル	映画「LEON」鑑賞		
9~10	通過儀礼	通過儀礼のストーリーの講義 映画「千と千尋の神隠し」鑑賞		
11~13	通過儀礼	通過儀礼を用いたストーリー作成		
14~15	貴種流離譚のストーリー	貴種流離譚のストーリーの講義 映画「ハンコック」鑑賞		
16~18	貴種流離譚のストーリー	貴種流離譚のストーリー作成		
19~20	英雄神話のストーリー	英雄神話のストーリーの講義 映画「 」鑑賞		
21~23	英雄神話のストーリー	英雄神話のストーリー作成		
24~26	原質神話のストーリー	原質神話のストーリーの講義 映画「スターウォーズ」鑑賞		
27~28	原質神話のストーリー	原質神話のストーリー作成		
29~30	課題作成	これまでの学びを踏まえたオリジナルストーリー作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	30.0% 20.0% 50.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて作業準備 しておく



科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態
イラストテクニック		マンガ・イラスト学科／1年	2021／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	西谷 美香（実務経験有）
授業の概要				
CLIP STUDIOを用いて、デジタル作業でのカラーイラストの描き方を習得。 【実務経験】西谷 美香：フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導				
授業終了時の到達目標				
CLIP STUDIOを用いて作成したカラーイラストをコンペに投稿する。				
回	テーマ	内容		
01～7	CLIP STUDIOの基本的な使い方を説明。	クリップスタジオの基本的な使い方説明 ファイルの作り方、ペン・塗りつぶしなどのツールの説明 デジタルイラストの塗り方、加工方法の説明と練習 決められたテーマを基に、学んだ塗りや加工方法、ツールを用いてイラストを作成。		
8～15	作品をコンペに投稿する	デジタルイラストの応募可能なコンペに向けての作品を作り、実際に投稿。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作プリント		出席率	10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく
		授業態度	10.0%	
		課題・レポート	40.0%	
		実技・実習評価	40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態	
色彩計画		マンガ・イラスト学科/1年	2021/通年	演習	
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員	
90分	45回	3単位(90時間)	必須	眞本 悦子(実務経験有)	
授業の概要					
色彩学の基礎をマスターし、混色による色作成(混色)や、配色技法を学ぶ実習を行う 色彩の配色計画について学び、実際に色彩計画を行う 色彩検定3級に合格する 【実務経験】眞本 悦子: インテリアコーディネーターとして25年の実務経験 これまでの経験を活かし、色彩の基本から実践までを指導					
授業終了時の到達目標					
色彩計画を様々な課題に活かすことができるようになる					
回	テーマ	内容			
1~4	光と色について 太陽光とスペクトル	色がなぜ見えるのか? 化学的に学び、スペクトルを彩色して光と色の関係を知る			
5~6	PCGSカラーシステム	PCGSカラーシステムと色の三属性を学び、実際に色相環を彩色する			
7~10	マンセルカラーシステム	マンセルシステムを学び、色相環を作成、彩色する			
11~12	色相とトーンと三属性 トーンイメージと配色カードの使い方	色立体で学ぶトーン 三原色混色の実習と配色カードの使い方を実習			
13~14	トーンとグレイスケール	様々なトーンの色を創る方法を学習し、実際に行う分割配色			
15~17	色の心理的効果	色の心理的効果を使用した配色を、絵具を使い作成し、デザインしてみる			
18~21	色の対比・同化・現象・効果	様々な対比現象を学び、実際に対比で起こる色の変化を体験する課題作成			
22~23	ユニバーサルデザイン	ユニバーサルデザイン色彩計画を理解し、課題を作成			
24~25	色相・明度・彩度とカラーダイヤルの使い方と色彩計画	カラーダイヤルを作成し、使い方を学び、色彩計画の方法を理解する			
26~27	色相配色	色相配色の基礎を学び、テキスト演習を貼り込みながら理解する			
28~29	トーン配色	トーン配色の基礎を学び、テキスト演習を貼り込みながら理解する			
30~31	配色技法	様々な配色のテクニックを知り、テキスト演習を貼り込みながら理解する			
32~33	色彩と生活のかかわりを学ぶ	インテリア・ファッションなど、色彩と実際の生活とのかかわりを学ぶ			
34~45	色彩検定模擬試験と解答、復習など	色彩検定3級対策授業			
教科書・教材		評価基準		評価率	
色彩検定3級テキスト 過去問題集 ユニバーサルデザインの手引き		出席率		10.0%	実習・実技評価＝ 色彩検定3級合格否 (後期) 【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえてテキスト を用いて予習をし ておく
		授業態度		30.0%	
		課題・レポート		30.0%	
		実習・実技評価		30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング I		マンガ・イラスト学科/1年	2021/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	8単位(120時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
デッサンを通して対象物の形や色・質感、陰影を正確に捉え、表現するための知識・技術 <b>【実務経験】熊谷 昭史：フリーで絵画、イラスト制作10年の経験</b> これまでの経験を活かし、デッサンの基礎を指導				
授業終了時の到達目標				
デッサンを通して対象物の形や色・質感、陰影を正確に捉え、表現することができる				
回	テーマ	内容		
1~2	デッサンの準備・用具について	デッサンとは何か、用意するもの、道具の使い方		
3~4	幾何形態の描画	円柱のデッサン		
5~6	幾何形態の描画	立方体のデッサン		
7~8	幾何形態の描画	球体のデッサン		
9~12	明暗の表現	紙コップと卵のデッサン		
13~14	質感・色の表現	無色透明ガラスコップのデッサン		
15~16	質感・色の表現	有色透明ガラスコップのデッサン		
17~18	質感・色の表現	リンゴのデッサン		
19~22	質感・色の表現	トマト・ナス・レモンのデッサン		
23~26	遠近(構図)・立体感・陰影の表現	円柱・立方体・球体のデッサン		
27~28	モチーフの正確な描画	缶のデッサン		
29~32	静物デッサン	ペットボトルとモチーフを組み合わせたデッサン		
33~34	石膏デッサン	手の石膏像のデッサン		
35~36	石膏デッサン	足の石膏像のデッサン		
37~40	石膏デッサン	石膏像のデッサン		
41~46	自画像	自画像		
47~48	屋外クロッキー	徳島城公園で動植物のクロッキー		
49~54	植物の着彩デッサン	植物をデッサンし色を塗る		
55~60	幾何形体と任意のモチーフで静物デッサン			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
初めてでも楽しくできるデッサンの基本 自作プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	<b>【準備学習】</b> 次回の授業内容を 踏まえて作業準備 をしておく

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクター演習 I		マンガ・イラスト学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	大東 優也(実務経験有)
授業の概要				
キャラクターの作り方、描き分けの習得 1～2週間で1課題制作・提出 <b>【実務経験】大東 優也</b> ：フリーの漫画家として7年の経験 これまでの経験を活かし、キャラクター制作を指導				
授業終了時の到達目標				
キャラクターの作り方、描き分けの習得				
回	テーマ	内 容		
1	目標設定	自己紹介ワーク・ウォーミングアップ・目標設定		
2～3	男性キャラを描く	写真の男性を、自分の絵柄で描いてみる		
4～5	女性キャラを描く	写真の女性を、自分の絵柄で描いてみる		
6～7	こどもキャラを描く	写真のこどもを、自分の絵柄で描いてみる		
8～9	老人キャラを描く	写真の老人を、自分の絵柄で描いてみる		
10～11	動物キャラを描く	写真の動物を、自分の絵柄で描いてみる		
12～13	お題に沿ってキャラを描く	お題に沿って、オリジナルのキャラを描いてみる		
14～15	オリジナルキャラを自由に描く	お題も無く、自由にオリジナルのキャラを描いてみる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価 課題・レポート	10% 10% 40% 40%	<b>【準備学習】</b> 次回の授業内容を 踏まえて作業準備 をしておく

科目名		学科/学年	年度/時期	
情報モラル		マンガ・イラスト学科/1年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	石見 麻衣(実務経験有)
授業の概要				
クリエイターやコンテンツ制作に従事する者が知っておかなければならない権利や法律について、具体的に「やっていいこととやってはいけないこと」「トラブルになってしまった時の対処方法」を、事例を踏まえながら学ぶ。 【実務経験】石見 麻衣:フリーでイラスト制作7年の経験 これまでの経験を活かし、作品制作の上でのモラルを指導				
授業終了時の到達目標				
著作権、ライセンス、契約といった権利のトラブルによる大きな損失を事前に防ぐことができる。				
回	テーマ	内容		
1	動機付け	クリエイティブ業務における「権利」に関する知識の重要性について。		
2	写真・イラスト・デザイン①	街並みなどで無関係の人が写り込んだ写真は使えないの?		
3	写真・イラスト・デザイン②	東京スカイツリーなどの写真を利用する際は許可が必要? キャラクターが写り込んでいる写真は利用できる?		
4	写真・イラスト・デザイン③	ウェブサイトのスクリーンショットは自由に使えるの?		
5	写真・イラスト・デザイン④	社内資料ならネット上の画像を使用してもいいの?		
6	文章・コピー①	どの程度の引用なら許されるの?		
7	文章・コピー②	本や新聞の紙面を撮影して掲載するのは引用に当たるの? 転載と引用ってどう違うの?		
8	文章・コピー③	リライトした記事なら著作権侵害にならない? メールや手紙、メールマガジンからの引用はできるの?		
9	プログラムコード・ライセンス①	ウェブサイトに掲載されているコードはコピーしても大丈夫? オープンソースを使って作ったものは販売しても大丈夫?		
10	プログラムコード・ライセンス②	ソースコードには、どの場合に、どのライセンスを選択すべき? オープンソースだから安くして」と言われたらどうする?		
11	プログラムコード・ライセンス③	ライセンス条件に違反して制作を行った場合の責任は?		
12	契約・権利の所在①	納品した成果物の著作権はクライアントのもの?		
13	契約・権利の所在②	自分の作品を公開するのにクライアントの許可は必要? 納品したデザインが勝手に改変されて使われていた		
14	契約・権利の所在③	不採用だったコンペの企画やデザインは他社に出してもOK? コンペで採用されなかったデザインが勝手に使われた		
15	期末試験			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート 期末試験	10% 20% 70%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえ配布資料を用いて予習する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		マンガ・イラスト学科/1年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
就職活動も含めながら社会人になるための基礎力を身につける				
授業終了時の到達目標				
1)3KAN教育(1.自己効力感 2.成長実感 3.学び続ける習慣)により企業が求める人材を育成する 2)基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3)目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
回	テーマ	内容		
1	動機づけ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3KAN教育について</li> <li>・動機づけ</li> <li>・担当紹介</li> <li>・服装身嗜み</li> <li>*就職の手引き配布</li> </ul>		
2	スケジュール管理/適性検査	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動に向けた目標設定を行い、その目標を達成するための計画を立てる</li> <li>・適性検査実施</li> <li>・就職の手引き説明</li> <li>就職活動手順フローチャート</li> <li>P1 スケジュール確認</li> <li>P5 身だしなみ確認</li> </ul>		
3	スラスラ書ける文章術	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動に備えたアウトプット中心の訓練</li> <li>書く、話す、考える</li> <li>文章の「型」を体得する</li> <li>・論理的思考</li> <li>・考えを掘り下げる (「結論」→「根拠・事実」)</li> <li>・文章の型の例「なたもだ」</li> </ul>		
4	自己分析	就職の手引 P6~P9 自己分析		
5	自己分析	就職の手引 P10~P12 自己分析 過去~未来		
6	ロジカルシンキング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ものの見方で状況は良くもなり、悪くもなる。だったら、良くなる考え方をマスターして人生がもっと楽しくなる」ためのきっかけにする。</li> </ul>		
7	自己PR作成	就職の手引 P13~P14 自己PR作成(400文字)		
8	企業研究	就職の手引 P19~P24 就職相談室やインターネットを使って研究		

回	テーマ	内 容		
9	読書が楽しくなる読書術(1)	1. 読書の楽しみ方・本の選び方 1) 読書の楽しみ 2) 本の選び方 3) 書店・図書館利用法 2. 読書の活かし方 「読んだだけで終わらない読書法 マスターして人生がもっと楽しくなる」ためのきっかけにする。		
10	自己PR作成及び50問50答作成	就職の手引き (P53～P64) ・ 50問50答のポイントについて説明 【課題】 自己PRの記入		
11	ホスピタリティマインド 社会人としての心得	・ ホスピタリティマインドとは ・ 日本のもてなし文化について ・ 身近なシーンでのホスピタリティ ・ 実践例 ・ 基本的なビジネスマナー ・ 会社訪問 ・ 電話対応 ・ メールでのマナー など		
12	履歴書	・ 履歴書の記入の仕方について 【課題】 履歴書の記入		
13	50問50答、自己PR完成、 求職票	・ 50問50答見直し ・ 自己PR完成 ・ 求職票の説明と下書き		
14	50問50答、自己PR完成、 求職票	・ 50問50答見直し ・ 自己PR完成 ・ 求職票の説明と下書き		
15	振り返り	・ 目標管理シートに基づき 自己の就職活動への 準備について振り返る ・ 今後の活動に向けた 新たな目標設定を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き 手帳		出席率	100.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて資料を用いて予習する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作演習 I		マンガ・イラスト学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	8単位(120時間)	必須	十河 幸(実務経験有)
授業の概要				
マンガ原稿及びイラスト作品を企画・提案し完成まで 【実務経験】十河 幸:フリーでマンガ・イラスト制作14年の経験 これまでの経験を活かし、作品制作を指導				
授業終了時の到達目標				
マンガ原稿及びイラスト作品を企画・提案し完成させる。				
回	テーマ	内容		
1~6	企画・提案	制作したいもののイメージを固め、具体化。		
7~10	キャラクターの設定	作品で描くキャラづくり		
10~14	ストーリー・世界観の決定	ストーリーやイラストの舞台背景を決める		
15~18	ネーム・ラフの制作	マンガはコマ割、イラストはラフ画を描く。		
19~55	原稿作成	ペン入れ、制作を行う		
56~60	講評・投稿	クラス内での講評会 コンペへの投稿作業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
短編マンガ及びイラストレーション作品の制作 コンペへの完成作品投稿		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく