

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	25回	3単位(50時間)	必須	南 敦子
授業の概要				
<p>【就職事前学習】</p> <p>①就職活動に向けて志気を高める            ②就職活動に必要な心構えを持たせる            ③今まで学んできたことのまとめを行い、就職合宿でプレゼンテーションがうまくいくよう、立ち居振る舞いから応答内容までの完成を目指す</p> <p>【就職合宿】</p> <p>①就職を自己達成の場として捉えるきっかけを作り上げる            ②自主性・積極性を喚起し、就職活動への確固たる目的意識を培う            ③自主活動に関する総仕上げを行う</p>				
授業終了時の到達目標				
就職事前学習や就職合宿を通して、就職活動に向けた準備をしっかりと行う				
回	テーマ	内容		
1～15	就職事前学習	就職事前学習		
16～25	就職合宿	就職合宿		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		授業態度 課題・レポート	60.0% 40.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて資料を用いて準備・予習する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングⅡ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	4単位(60時間)	必須	西谷 美香(実務経験有)
授業の概要				
対象の形を正確にとらえて立体感を出し、質感を描き分ける 【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、作品制作を指導				
質感の違う4つ以上のモチーフがB3ケント紙に描ける				
回	テーマ	内 容		
01~14	今までデッサンした事のない質感のモチーフをデッサンと質感の異なる2~3個のモチーフのデッサン	紙(新聞・紙コップ・紙風船など)金属(ナイフ・フォーク。スプーン・カップなど)植物(花・鉢植え)木製の物(角材や木の枝など)ワイピンと布をそれぞれデッサンする。		
15~30	それぞれの質感の異なる4つのモチーフをデッサンする	複数の静物の組み合わせ(紙・金属・ガラス・布など)を1枚の紙にデッサンする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実技・実習評価 資格・検定取得状況	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

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品投稿演習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	45回	6単位(90時間)	必須	石見 麻衣(実務経験有)
授業の概要				
8~16ページの短編マンガの制作。 【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、作品制作を指導				
授業終了時の到達目標				
原稿の完成。				
回	テーマ	内容		
1~3	提案	描きたいものや方向性をイメージする。		
4~6	キャラクター	キャラクター作り。		
7~9	プロット	ストーリーの構成。		
10~15	ネーム	セリフの配置やコマ割りを決めていく。		
16~44	原稿制作	原稿用紙に下描き・ペン入れ・仕上げを行い、作品を完成させる。		
45	講評・投稿	クラス内での作品講評と投稿の相談。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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
イラストレーションⅡ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	4単位(60時間)	必須	西谷 美香(実務経験有)
授業の概要				
<p>手描き用カラー画材の応用。  【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、作品制作を指導</p>				
<p>似顔絵検定3級合格  4種の違う画材を使い、「夏」がテーマのイラストを作成</p>				
回	テーマ	内容		
01～16	似顔絵検定への対策	<p>人物の顔のパーツの模写  人物の写真を模写  人物の写真を基にデフォルメする  過去問題を複製したものを見ながら模擬試験</p>		
17～30	夏をテーマにしたイラストの作成	<p>1枚のイラストの線画を基に4種類分トレース、それぞれ違う画材で各画材の特徴を生かして着色する。</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<p>似顔絵検定過去問題  自作プリント  コピック  色鉛筆  アクリルガッシュ  透明水彩</p>		<p>出席率  授業態度  課題・レポート  資格・検定取得状況  実技・実習評価</p>	<p>10.0%  10.0%  20.0%  20.0%  40.0%</p>	<p>【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</p>

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクター演習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	大東 優也(実務経験有)
授業の概要				
ディフォルメキャラのデザイン・テーマを決めて擬人化したキャラクターを作成 自由課題による、ストーリーのあるイラスト作成 2～3週で1課題制作・提出 【実務経験】大東 優也：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				
成果物：動作のあるキャラクターイラストをデザインの一部として作成する 自発的に作品の制作に取り組む姿勢を養う				
回	テーマ	内容		
1	ディフォルメキャラ	・テーマを決める、作業工程の確認 ・二週で1作品描く		
2	テーマを決めキャラクターを描く	1) テーマについて深く調べる 2) キャラクター(性格・外見・衣装・小物・背景)を考える 3) 構図(浮遊を一点入れる) 4) 色彩 5) 一枚の作品としてデザインし、完成させる		
3	テーマを決めキャラクターを描く			
4	テーマを決めキャラクターを描く			
5	テーマを決めキャラクターを描く			
6	テーマを決めキャラクターを描く			
7	テーマを決めキャラクターを描く			
8	テーマを決めキャラクターを描く			
9	講評・次回課題説明	講評と次回課題説明、課題の取り掛かり		
10	自由課題1)	ストーリーのある一枚絵を作成1		
11	自由課題1)			
12	自由課題2)	ストーリーのある一枚絵を作成2		
13	自由課題2)			
14	課題提出	予備日		
15	講評			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
適宜		実習・実技評価 課題・レポート 授業態度	50.0% 40.0% 10.0%	実習・実技…テクニク のレベル 課題・レポート…提出 期限が守れているか 【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Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	松尾 誠司
授業の概要				
Illustrator、Photoshopを使用し、オリジナルカレンダーやコミックグッズ、パッケージの制作方法を学ぶ。また、レーザーカッターを使ったアイテムづくりを学ぶ。				
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 Illustrator及びPhotoshop基本操作確認	問題のない入稿データの作ることの重要性。		
2~5	タイポグラフィー	美しい字詰め、読みやすい行間設定など、文字に関する知識を学ぶ。		
6~8	ロゴデザイン	マンガ作品や企業を想定したロゴマーク(シンボル・ロゴタイプ)のデザイン。		
9~12	同人誌の表紙デザイン	タイトルロゴやシンボルマークを用いた同人誌の表紙デザイン。		
13~15	入稿データの作り方	自分の作品を元に、オリジナル同人誌の表紙を制作。		
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
Webデザイン I		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	矢田 和也(実務経験有)
授業の概要				
オリジナル店舗のサイト構築における「サイトデザイン作成」 【実務経験】矢田 和也: Web関連業務2年の経験 これまでの経験を活かし、Web制作の基本を指導				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustratorを使用してWebデザインを作成できる</li> <li>・HTMLで全体構造が書ける</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	Webサイトの基本 HTMLの基礎	HTMLファイルの書き方 表組みを作る		
3~4	HTMLの雛形を覚える	HTMLファイルを作るのに最低限必要な知識を覚える		
5~6	HTMLの総復習	HTMLタグの復習問題		
7~8	CSS基礎	Styleシートの記入方法		
9~10	余白の使い方	余白の使い方を覚えよう 余白をおしゃれに使っているサイトを探してみる		
11~12	CSSの課題	CSSの復習問題		
13~14	写真撮影	Webで使用できる写真について学ぶ		
15~16	オリジナルWebサイトを作ろう	HTML、CSSの復習		
17~18	サンプルのサイト作成	HTML、CSSの復習		
19~20	サンプルサイトの作成(2)	HTML、CSSの復習		
21~22	ショップサイトの作成	HTML、CSSの復習		
23~26	前期課題試験(デザイン)	1から自分でお店のWebデザインをIllustratorを使って作成する。		
27~30	前期課題試験(コーディング)	デザインを元にHTML、CSSでコーディング作業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CSSグリッドレイアウト デザインブック		出席率 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
アニメーション演習 I		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	海老名 智一(実務経験有)
授業の概要				
1アニメーションの基礎を学ぶ(図形やキャラクター、エフェクトなどのアニメーション制作) 2編集方法を学ぶ。 【実務経験】海老名 智一:イラストレーターとして6年の経験 これまでの経験を活かし、DTVを指導				
授業終了時の到達目標				
1基本的なアニメーション制作方法を習得し、アニメーション制作に関心を持つ。 2動きの観察・理解の重要性を学び、作画技術を向上させる。				
回	テーマ	内 容		
1	動機付け	WebやSNSで動画コンテンツを発信していくメリットと効果について。		
2 ~ 8	AfterEffectsの役割	AfterEffectsとの違い。インターフェースの解説。		
9 ~ 10	Aftereffectsのインターフェイス	AfterEffectsで制作したコンテンツ、トランジション、テロップなど		
11~ 14	基本操作と動作設定の練習	デザインフェスティバルのPV制作		
15~ 16	必須ツールの使い方	卒業ムービーの制作		
17~ 18	パペットアニメーション	パペットツールを用いたアニメーション作成手法。		
19~ 20	プラグインを使った動画作成	フラクタルノイズの使い方。		
21 ~ 30	課題制作	オープニングをイメージしたムービー制作		
		評価基準	評価率	その他
		出席率 実習・実技評価 課題・レポート	10% 30% 60%	【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
社会人基礎講座Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	8回	1単位(16時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
3KAN教育の後半として、就職活動を通して社会人に必要なスキルを身につける				
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		
1~2	企業訪問/就職試験について/企業がほしい人材/自己分析	(前半) 1. 企業訪問について 2. 筆記問題 3. 企業がほしい人材 (後半) 4. 自己分析		
3~4	書類の書き方/作文の書き方(数字)	(前半) 1. 数字を使った効果的な表現方法 2. 自分の経験を数値化してみる (後半) 3. 数字を使って自己PR作成 4. 就職試験対策について(※時間があれば)		
5~6	面接対策①/志望動機	1. 面接に勝つための準備 2. 面接練習(ペア) (後半) 3. 面接への準備 4. 志望動機の書き方 5. 筆記問題(※時間があれば)		
7~8	ポジティブ表現	1. 言葉の力 2. ペップトーク 3. ポジティブ・シンキング 4. 言葉は潜在意識に働きかける 5. 前向きな言葉 6. カードゲーム 7. ポジティブな表現を身につける		
9~10	グループワーク/面接対策②	(前半) 1. グループワーク 2. Wub-Winの関係 3. 7つの習慣 (後半) 4. グループ面接 5. 面接官を体験する		
11~12	読書術Ⅱ	H29後期の続きで、Iの課題の確認と読書術の活用法を理解する。		
13~14	新入社員学?②	(前半) 1. 3つのお (後半) 2. 社会保険		
15~16	PDCA/社会人として知っておくべきこと	(前半) 1. 相手をひきつける会話力 2. PDCAサイクルを考える (後半) 3. 社会に出る準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書は特になし、教材は各コマごとに配布		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
作品投稿演習Ⅲ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	45回	6単位(90時間)	必須	石見 麻衣(実務経験有)
授業の概要				
短編マンガもしくはイラスト集の制作。 【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、作品制作を指導				
授業終了時の到達目標				
原稿の完成。				
回	テーマ	内容		
1~3	提案	描きたいものや方向性をイメージする。		
4~8	キャラクター	キャラクター作り。		
9~12	プロット	ストーリーの構成。		
13~18	ネーム	セリフの配置やコマ割りを決めていく。		
19~44	原稿制作	原稿用紙に下描き・ペン入れ・仕上げを行い、作品を完成させる。		
45	講評・投稿	クラス内での作品講評と投稿の相談。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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%	

作成者:石見 麻衣

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	45回	6単位(90時間)	必須	石見 麻衣(実務経験有)
授業の概要				
制作展の展示用作品を企画・制作。 【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、作品制作を指導				
授業終了時の到達目標				
作品の完成。				
回	テーマ	内容		
01~02	提案	テーマや作品のイメージを提案。		
03~42	制作	作品の制作。		
43~45	ディスプレイ準備	ポートフォリオの作成・展示準備。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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
イラストレーションⅢ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/後期	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	4単位(60時間)	必須	西谷 美香(実務経験有)
授業の概要				
<p>今まで学んだアナログ画材やデジタルツールを使っての作品づくり。  <b>【実務経験】</b>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、作品制作を指導</p>				
授業終了時の到達目標				
制作した作品をイラストコンテストなどに投稿。				
回	テーマ	内容		
01~15	徳島県が主催する「ICT(愛して)とくしま大賞」に投稿	応募要項などの説明、ラフのチェックなどを受けた者から制作に取り掛かり、完成した作品をコンペに投稿する。		
16~30	クラウドゲート主催のイラストコンテスト「Crafe」に投稿	募集要項の説明。作品の投稿方法や投稿形態の確認。ラフのチェックを受けた者から作業を進め、完成した物を各自投稿する。		
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
デジタルデザインⅢ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	熊谷 昭史(実務経験有)
授業の概要				
ネット印刷を利用した入稿方法 InDesignの基本操作 【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 これまでの経験を活かし、デジタルでのデザインを指導				
授業終了時の到達目標				
ネット印刷発注における留意点を理解し、スムーズでミスのない入稿ができる。 InDesignを使用し、各種印刷物や同人誌の入稿ができる。				
回	テーマ	内容		
1	動機付け ネット入稿	ネット入稿のメリットとデメリットを理解する。		
2~3	PDFデータとは?	PDFの特徴や、各ソフトからの制作方法を学ぶ。		
6~10	InDesignの基本操作	新規データの作成からページ編集、入稿データ作成までの作業をマスターする。		
11~15	ミニ同人誌のデザイン	クリエイターズフェスティバルに向けて、自分の作品を利用したコンパクトなマンガ誌やイラスト集の制作手段を学ぶ。		
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
WebデザインⅡ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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)	選択	矢田 和也(実務経験有)
授業の概要				
オリジナル店舗のサイト構築における「サイトデザイン作成」 【実務経験】矢田 和也: Web関連業務2年の経験 これまでの経験を活かし、Web制作の基本を指導				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustratorを使用してWebデザインを作成できる</li> <li>・HTMLで全体構造が書ける</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	WordPressのWEBサイトの基本 HTMLの基礎	HTMLファイルの書き方 表組を作る		
3~4	HTMLの雛形を覚える	HTMLファイルを作るのに最低限必要な知識を覚える		
5~6	HTML総復習	HTMLタグの復習問題		
7~8	CSS基礎	styleシートの記入方法		
9~10	余白の使い方	余白の使い方を覚えよう 余白をおしゃれに使っているサイトを探してみる		
11~12	CSSの課題	CSSの復習問題		
13~14	写真撮影	WEBで利用できる写真について学ぶ		
15~16	WIXを使ってオリジナルWEBサイトを作ろう	HTML、CSSの復習		
17~18	WIXを使ってサンプルサイトの作成	HTML、CSSの復習		
19~20	WIXを使ってサンプルサイト作成(2)	HTML、CSSの復習		
21~22	ショップサイトの作成	HTML、CSSの復習		
23~26	後期課題試験(デザイン)	1から自分でお店のおWEBデザインをillustratorを使って作成する		
27~30	後期課題試験(コーディング)	デザインを元にHTML・CSSでコーディング作業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CSSグリッドレイアウト デザインブック		出席率 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
アニメーション演習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2022/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	海老名 智一(実務経験有)
授業の概要				
<p>絵コンテを描き、Adobe PremiereやAdobe AfterEffectsを使用したPVを制作する。エフェクトや場面転換などを、絵コンテを元に設定する練習も行う。</p> <p>【実務経験】海老名 智一：イラストレーターとして6年の経験 これまでの経験を活かし、DTVを指導</p>				
授業終了時の到達目標				
作品の企画から絵コンテを起し、PremiereやAfterEffectsを用いた映像作品が制作できる。				
回	テーマ	内 容		
1	動機付け	WebやSNSで動画コンテンツを発信していくメリットと効果について。		
2～10	Adobe Premiereの基本操	AfterEffectsとの違い。インターフェースの解説。		
11～20	ショートムービー制	AfterEffectsで制作したコンテンツ、トランジション、テロップなど		
21～25	課題作成①	デザインフェスティバルのPV制作		
26～30	課題作成②	卒業ムービーの制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 実習・実技評価 課題・レポート	10% 30% 60%	【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