

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	2023／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	2単位（16時間）	必須	熊谷 昭史
授 業 の 概 要				
就職活動を控え、これから、社会人になるにあたって、必要なスキルを身につける 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				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
就職活動全般（企業訪問・面接・インターネットでの応募・履歴書の郵送・添削など）				
回	テ ー マ	内 容		
1	企業訪問/就職試験について/ 企業が欲しい人材/自己分析	企業が求める人材の理解と自分を理解する		
2～3	仕事の基本	1) ほうれんそう 「報告」「連絡」「相談」のポイントについて 2) 5W3H 仕事における「5W3H」の使い方について 新入社員ノートをつくる 3) PDCA 学習における「PDCA」 日常における 「PDCA」3新社会人における「PDCA」		
4	グループディスカッション・ワーク	NASAゲーム、ノベルティ決めを用いてディスカッションを体験する。森ゼミ資料のディスカッションを用いて就職研修のディスカッションを行う		
5	就職や社会におけるSNSの活用	①SNSとはどのようなものか ②SNSを利用した就職活動の方法例 ③SNSの利用を誤った場合の失敗例		
6	新聞を通して、情報の入手の仕方 や、新聞の読み方を学ぶ	①仕事に必要な基礎能力とは ②基礎能力向上に新聞がなぜ役立つか ③新聞と他メディアの違い ④慣れない新聞の読み方 ⑤1日10分基礎能力のトレーニングになる新聞の使い方		
7	社会に出た際に必要となる知識を学 び理解する（働くことの基礎知識～ 労働・給与・税金～）	給与計算の基礎知識 ・給与に関する法律 ・給与支払いの5原則 ・給与明細の見方 ・残業時間の計算 ・法定労働時間と変形労働時間制 ・残業時間を計算する ・時間外労働の割増率 ・税金について		
8	社会人と学生の違いを理解する	①徳島県の世代別平均年収 ②徳島県の生涯賃金 ③学生と社会人の比較		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業担当者によるレジュメ		出席率	100.0%	【準備学習】 毎回の授業で習った事を見直す

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	2023／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				
基礎的な造形表現の習得。 質感の描き分け 人体についての研究、描写				
授業終了時の到達目標				
基礎的な造形表現の習得。 質感の描き分け 人体についての研究、描写				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～5	静物デッサン		様々な質感の描き分け プラスチック、ガラス、金属、木のコップを描く	
6～11	静物デッサン		サイコロ、卵、トイレットペーパー、ワイングラス、ティッシュの箱を描く	
12～17	人体表現の研究		フォトショップを使用し、男女全身素体の塗の研究 モノトーンで影を付ける練習	
18～22	3Dソフトmayaを使用し人体の研究		3Dソフトmayaを使用し人体の研究	
23～30	人物デッサン・クロッキー		人物デッサン・クロッキーの描き方	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%	

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	2023／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	西谷 美香
授 業 の 概 要				
8ページ以上のマンガ制作、もしくは背景有のイラスト3点制作				
授業終了時の到達目標				
作品の完成				
実務経験有無	実務経験内容			
有	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			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～2	マンガ・イラストを描く上で必要なことを学ぶ	ストーリーの起承転結・背景パースの復習		
3	マンガ作成・提案	描きたいものの方向性・スケジュールを固める		
4～5	マンガ作成・キャラクターデザイン	キャラクターの設定		
6	マンガ作成・プロット	ストーリーの構成		
7～10	マンガ作成・ネーム	台詞・配置・コマ割り		
11～44	マンガ作成・作画/イラスト作成 作画	下書き・ペン入れ・仕上げ/イラスト制作は3点		
45	発表・投稿	クラス内で発表・投稿相談/		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		授業態度	10.0%	
		課題・レポート	40.0%	
		実習・実技評価	40.0%	
		出席率	10.0%	

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	2023／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
授 業 の 概 要				
デジタルイラストの業界に対応した実践的技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
デジタルツールを使いコンセプトに沿ったキャラクターイラストの制作				
実務経験有無		実務経験内容		
有	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			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～4	デジタルイラスト制作の基本 イラスト制作の為の準備	クリップスタジオを使ったカラーイラスト制作の基本的なツールの使い方及び応用		
5～8	オリジナルキャラクターの制作	各キャラクターのコンセプト・ラフ・資料収集		
9～14	オリジナルキャラクターの制作	キャラクター制作 ・下書き		
15～29	オリジナルキャラクターの制作	キャラクター制作 ・線画・塗・仕上げ		
30	発表	作品発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%	

作成者:大東 優也

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	2023／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	大東 優也
授 業 の 概 要				
キャラクターの作り方、描き方を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
キャラクターを創作する上での画力、発想力の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～20	写真の人物をデッサン、キャラクター化		写真の人物をデッサンし、最終的にキャラクター化する	
21～30	テーマに沿ったキャラクターの創作		テーマに沿ったキャラクターを作り、表現力を身に着ける。最終的に1点の作品を作る	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		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%	

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	2023／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				
3Dソフトmayaを使用モデリング、UV展開の習得 フォトショップを使用しツールの習得				
授業終了時の到達目標				
ゲーム業界にアピールできるポートフォリオの作成				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～3	3Dmayaの説明、基本操作		3Dmayaの説明、基本操作	
4～5	3Dmayaで雪だるまの作成		3Dmayaで雪だるまの作成	
6	3Dmayaでサイコロの作成		3Dmayaでサイコロの作成。UV展開をしてテクスチャー作成	
7～10	3Dmayaで宝箱の作成		3Dmayaで宝箱の作成。UV展開をしてテクスチャー作成	
11～15	3Dmayaでタル、剣、ティーポットの作成、		3Dmayaでタル、剣、ティーポットの作成、	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

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	2023／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	矢田 和也
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」				
授業終了時の到達目標				
CSSグリッドレイアウト デザインブック				
実務経験有無		実務経験内容		
有	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”			
時間外に必要な学修				
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	
13～15	写真撮影		WEBで利用できる写真について学ぶ	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
HTML・Webデザイン参考書		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメーション制作演習Ⅰ		マンガ・イラスト学科／2年	2023／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
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。 【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。”				
授業終了時の到達目標				
次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく				
実務経験有無		実務経験内容		
有	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			
時間外に必要な学修				
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、テロップなどを用いる。		
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		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
アニメ参考書		実習・実技評価 授業態度 出席率	60.0% 20.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ビジネスツール演習		マンガ・イラスト学科／2年	2023／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	黒田 洋平
授 業 の 概 要				
・ Adobeのillustratorを使用して就職活動用のポートフォリオを作成する ・ 産学連携に備えて動画編集ソフトのPremiere Proの使用法を学習する				
授業終了時の到達目標				
1. 産学連携の動画コンペティションに応募する作品を仕上げる 2. illustratorを使用して就活用のポートフォリオを完成させる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		約4年間アニメーション制作会社、動画制作会社勤務経験あり。		
時間外に必要な学修				
授業内容の復習と次週の学習内容の簡単な予習。その他、日常生活で頻繁に目にする事務書類等をもっと意識して見て参考にするようにする。				
回	テ ー マ	内 容		
1	illustratorのインストール 基本図形ツールの練習	Adobe公式サイトにログインしてillustratorをインストールする。 四角形や三角形等の基本的な図形ツールの練習をする		
2	ペンツールの使用 パスの編集	ペンツールを使用して様々な線を引く練習をする 図形同士のパスを組み合わせて図形を合体させる		
3～4	illustratorチュートリアルの学習	基本図形やフォント等の練習用教材を解く		
5～6	グラデーションツールや点線ツールの練習	グラデーションツールや点線のツールを使用して様々な図形を作る		
7	Adobe Premiere Proの学習 基本的なサンプル動画の切り貼り	動画編集ソフトを起動して短い動画を幾つか切り貼りする 早送りやスロー、逆再生機能の活用		
8	Premiere Proのテキストツール、図形ツールの使用	図形ツールやテキストツールの練習		
9	図形や写真の移動	Premiere Proで写真や図形の移動・拡大を行う		
10～11	スライドショーの作成	産学連携用の写真、イラストを用いてスライドショー動画を作成する		
12～15	産学連携動画の撮影・編集	産学連携のコンペティション応募動画の撮影・編集を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし。 Adobe illustratorやPremiere Proの参考書を必要に応じてプリントアウトかスキャンデータを配布する		出席率 課題・レポート	40.0% 60.0%	

作成者:西谷 美香

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	2023／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）	選択	西谷 美香
授 業 の 概 要				
16ページいよのマンガ制作・もしくはイラスト5点と三面図の制作				
授業終了時の到達目標				
作品の完成				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～3	提案	描きたいものの方向性・スケジュールを固める		
4～9	ラフ・キャラデザ	ラフ7点・キャラクターラフ制作		
10～44	作画	ラフから5点選び制作/マンガ希望は下書き・ペン入れ・仕上げ		
45	発表	作品の発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		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%	

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	2023／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）	選択	西谷 美香
授 業 の 概 要				
卒業制作（マンガ/イラスト）				
授業終了時の到達目標				
作品の完成				
実務経験有無		実務経験内容		
有	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			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～3	提案		作品の方向性・スケジュール調整	
4～9	ラフ・キャラデザ		ラフの作成	
10～44	作画		ラフから5点選び制作/ マンガ制作の人は下書き・ペン入れ・仕上げ	
45	発表		作品発表	
教科書・教材		評価基準		評価率
オリジナルの教材		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%
				その他

作成者:西谷 美香

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	2023／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	西谷 美香
授 業 の 概 要				
デジタルイラストの業界に対応した実践的な技術を学びポートフォリオに作品を載せる				
授業終了時の到達目標				
デジタルツールを使ってコンセプトアートの制作 似顔絵検定の資格取得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～6	似顔絵検定対策	検定対策の過去問		
7～12	コンセプトアートの制作	各キャラクターのコンセプト・ラフ・資料収集		
13～29	コンセプトアートの制作	線画・塗・仕上げ		
30	発表	作品発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%	

作成者:熊谷 昭史

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	2023／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	熊谷 昭史
授 業 の 概 要				
3Dのソフトで人体の作成				
授業終了時の到達目標				
ゲーム系の会社に応用できるポートフォリオ制作。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～2	3Dソフトmayaによるアニメーションの説明		3Dソフトmayaによるアニメーションの説明	
3～4	スケルトン～リギングについて		スケルトン～リギングの練習課題	
5～6	歩く、走るのアニメーションの説明		歩く、走るのアニメーションの練習課題	
7～24	3Dソフトmayaによるキャラクター制作		3Dソフトmayaによるキャラクターのモデリングからアニメーション（走る、歩く）	
25～30	クリエイターズフェスティバルの展示準備		クリエイターズフェスティバルの展示準備	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン		マンガ・イラスト学科／2年	2023／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
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」				
授業終了時の到達目標				
CSSグリッドレイアウト デザインブック				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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”		
時間外に必要な学修				
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
HTML・Webデザイン参考書		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	

作成者:海老名 智一

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメーション制作演習Ⅱ		マンガ・イラスト学科／2年	2023／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	海老名 智一
授 業 の 概 要				
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。 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。				
授業終了時の到達目標				
次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく				
実務経験有無		実務経験内容		
有	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			
時間外に必要な学修				
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、テロップなどを用いる。		
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 授業態度	60.0% 20.0%	