

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	2024/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			
時間外に必要な学修				
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 ほうれんそう PDCA		
2	模擬面接①	グループに分かれて教室にて模擬面接を実施する		
3	模擬面接②	グループに分かれて教室にて模擬面接を実施する		
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 ・ SNSを就職活動に役立てる方法と注意点について理解する ・ SNSが扱う個人情報や社会でどう関わっているのかを、法律的な観点から理解する ・ 「著作権」や「肖像権」への意識を高める。 ・ SNSやWeb上で写真や動画を扱う際の注意点を理解する	(前半) 1. SNSとはどのようなものか 2. SNSを利用した就職活動の方法例 3. SNSの利用を誤った場合の失敗例 (後半) ・ 著作権とは? ・ 肖像権とは? ・ SNSへ画像や動画を投稿する際の注意点		
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分で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	社会人になるということ 学生と社会人の違い		
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%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングⅢ		マンガ・イラスト学科/2年	2024/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	武市 理恵
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			
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 出席率	80.0% 20.0%	

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	2024/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			
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 課題・レポート 実習・実技評価 出席率	10.0% 40.0% 40.0% 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	2024/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			
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 出席率	80.0% 20.0%	

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	2024/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			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~15	キャラクター化	写真の人物を自分の絵柄でキャラクター化する。		
16~26	LINEスタンプを作ってみよう等	自分のオリジナルキャラでLINEスタンプを作る。		
27~30	作品制作	今までのおさらいを兼ねて、一つの作品を制作する。		
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% 20.0% 20.0% 50.0%	

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	2024/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			
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	2024/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	田中 健介
授業の概要				
HTMLとCSSを使って、Webサイトを構築できるようにする				
授業終了時の到達目標				
Webサイトを作れるようになること				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
テキストの予習や復習など				
回	テーマ	内容		
1	自己紹介・準備	自己紹介と授業の準備を行う		
2	Webサイトの基本	Webサイトについての知識を理解する		
3	HTMLの基本	HTMLの基本や構造を理解する		
4	CSSの基本	CSSの基本や構造を理解する		
5	Webサイト制作の基本1	1カラムのサイト構築		
6	Webサイト制作の基本2	2カラムサイト構築		
7	Webサイト制作の基本3	タイル型のサイト構築		
8	外部メディアを利用する	外部メディアを活用したサイト構築を行う		
9	うまくいかない時の解決方法	うまくいかない場合の解決方法を模索する		
10	自由制作	オリジナルのWebサイトの制作を行う		
11	自由制作	オリジナルのWebサイトの制作を行う		
12	自由制作	オリジナルのWebサイトの制作を行う		
13	自由制作	オリジナルのWebサイトの制作を行う		
14	自由制作	オリジナルのWebサイトの制作を行う		
15	自由制作	オリジナルのWebサイトの制作を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につく HTML&CSSとWebデザイン		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	2024/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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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) ・編集方法を学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・動きの観察・理解の重要性を学び、作画技術を向上させる。 				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
授業で終わらなかった課題 歩きなどの作画練習				
回	テーマ	内容		
1~2	clipstudioでキャラクターイラスト作成	<ul style="list-style-type: none"> ・clipstudioでキャラクター作成 ・環境設定、基本操作 ・タイムラインの説明 		
3~4	物体の性質と動き	ボールなどの簡単なオブジェクトの作画		
5~14	人物の動き	<ul style="list-style-type: none"> ・ロパク(あごパク)の作画 ・目パチんお作画 ・ジャンプ、パンチなどのアクション作画 ・歩きの作画 		
15~16	エフェクト作画	<ul style="list-style-type: none"> ・炎の作画 ・オーラの作画 		
17~18	カメラワークと音声	2Dカメラフォルダの機能を使ってカメラワークと音声を付加		
19~30	テーマに沿った作品の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・仮チャンネルのOP作成 ・アニメーションスタンプの作成 ・背景画像に合わせたアニメーションの作成 ・最終課題など 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ショートアニメーションメイキング講座		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
ビジネスツール演習		マンガ・イラスト学科/2年	2024/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				
Adobe premierepro、Photoshop による動画制作、アニメーションの制作の応用				
授業終了時の到達目標				
動画制作、アニメーションの制作をおこないユーチューブ、SNSに上げる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~7	Adobe Photoshopを使用し動画の制作・応用	Adobe Photoshopを使用しアニメーションの制作		
8~15	Adobe premiereproを使用し動画の制作・応用	Adobe premiereproを使用し動画の制作しユーチューブに作品をアップ。		
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
作品投稿演習Ⅲ		マンガ・イラスト学科/2年	2024/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			
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		
4~5	マンガ制作:キャラクター イラスト制作:ラフ、キャラデザ	マンガ制作:キャラクターの設定 イラスト制作:ラフ7点とキャラクターラフ制作		
6	マンガ制作:プロット	マンガ制作:ストーリーの構成		
7~10	マンガ制作:ネーム	マンガ制作:台詞の配置やコマ割り		
11~44	マンガ制作:作画 イラスト制作:作画	マンガ制作:下描き・ペン入れ・仕上げ イラスト制作:ラフから5点選び制作		
45	発表・投稿	作品発表。投稿先の相談。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		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	2024/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(マンガまたはイラスト)				
授業終了時の到達目標				
卒業制作を完成させる				
実務経験有無	実務経験内容			
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		
4~5	マンガ制作: キャラクター イラスト制作: ラフ、キャラデザ	マンガ制作: キャラクターの設定 イラスト制作: ラフ7点とキャラクターラフ制作		
6	マンガ制作: プロット	マンガ制作: ストーリーの構成		
7~10	マンガ制作: ネーム	マンガ制作: 台詞の配置やコマ割り		
11~44	マンガ制作: 作画 イラスト制作: 作画	マンガ制作: 下描き・ペン入れ・仕上げ イラスト制作: ラフから5点選び制作		
45	発表・投稿	作品発表。投稿先の相談。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		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
イラストレーションⅢ		マンガ・イラスト学科/2年	2024/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				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1～8	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		
9～21	コンセプトアートの制作	線画・塗り・仕上げ		
22～30	まとめ	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 出席率	80.0% 20.0%	

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	2024/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				
ゲーム系の会社にアピールできるポートフォリオ制作。				
実務経験有無	実務経験内容			
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・作成		
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	展示準備	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Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2024/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	高橋 勇雄
授業の概要				
Webデザイン実践及びスキルアップ				
授業終了時の到達目標				
Webデザインの実践スキルの習得 Webコーディングの応用力				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	Webサイトの基本と必携ツール	Webページの仕組み・HTMLの基礎・CSSの基礎・JavaScript読み込み方法・デベロッパーツール		
3~4	ランディングページで学ぶ	シングルカラムのレイアウト・全画面背景で目を引くデザインの実現・フォントの使用法		
5~6	コーポレートサイトで学ぶ	グラフ・表・タイムライン属性セクター		
7~8	イベントサイトで学ぶ	ブレンドモード・アニメーション・グラデーション・スライドメニュー		
9~10	ギャラリーサイトで学ぶ	背景に動画を設置・画像をレスポンシブに対応させる・マルチカラムレイアウト・フィルター		
11~12	HTMLやCSSをより早く、より上手に管理	Emmetを使用する・calc関数を使用する・Sasを使って効率をあげる		
13	サイトの投稿と問題解決	エラーメッセージを読み解く		
14~15	Webサイト企画書からコーディング	企画書から、新たにHTMLファイルCSSファイルを制作する		
16~17	Webサイトを企画する	サイトマップを制作し、サイトを企画する		
18~20	ワイヤーフレーム制作	ワイヤーフレームを制作し、各ページのレイアウトを完成させる		
21~23	サイトの材料を作成	サイトに必要な画像や、イラストを完成		
24~26	コーディング	サイトマップ及びワイヤーフレームをもとにコーディングを完成させる		
27~30	Webサイト完成	Webサイトを完成させ、エラーチェックをする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
HTML & CSSとWebデザイン 実践講座 (SB Creative)		出席率 実習・実技評価 確認テスト	20.0% 50.0% 30.0%	

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Ⅱ		マンガ・イラスト学科/2年	2024/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				
<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの応用を学び制作 ・編集方法を学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション制作の応用を習得。 ・動きの観察・理解の重要性を学び、作画技術を向上させる。 				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
授業で終わらなかった課題 歩きなどの作画練習				
回	テーマ	内容		
1~14	アニメーション制作①	アニメーション制作演習Ⅰで学んだことを踏まえて作品制作。		
15~30	アニメーション制作②	アニメーション制作演習Ⅰで学んだことを踏まえて作品制作。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ショートアニメーションメイキング講座		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	