

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	2025／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	30回	4単位（60時間）	必須	西谷 美香
授 業 の 概 要				
マンガを描く上で必要な基本的技術の習得を目指す。つけペンの使い方。デジタルでの作画方法。後期マンガを選択する人はパース・アイレベルなどの作画に必要な知識を引き続き習得。初心者から上級者のマンガ・イラスト（モノクロ・フルカラー）の知識指導。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガ作成				
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		
1～4	マンガ画材の使い方と種類を覚える	アナログ・デジタルいずれかの画材やどのような機能があるのか使い方を学ぶ		
5	原稿用紙の使い方を覚える	原稿用紙の使い方を学ぶ。原稿用紙を使う上でのルールを学び、実際にコマを割ってキャラなどを描く。		
6～7	コマ割りの中の色々な表現方法	集中線・ベタフラッシュホワイトの使い方など、マンガを作画するうえで必要最低限の技術を学び実践する。		
8	トーンワーク	トーンの貼り方から削り方など基本的な使用方法を学ぶ		
9～30	マンガ制作	オリジナルのマンガ作成。アナログ・デジタルどちらでもよい		
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
背景パース		マンガ・イラスト学科／1年	2025／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	1単位（30時間）	必須	大東 優也
授 業 の 概 要				
1. パースを使って、実際に背景イラストを作画する 2. 透視図法を用いての作画（一点透視図法・二点透視図法 等）				
授業終了時の到達目標				
1. パース等の「遠近法」を理解する 2. パースを用いた背景イラストを描けるようにする				
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	「パース」の基本	1. 「パース」とは何か 2. 背景イラストに人物を描き、イラストの「遠近感」「距離感」を表現する		
3～6	一点透視図法	「一点透視図法」を理解する		
7～10	二点透視図法	「二点透視図法」を理解する		
11～14	三点透視図法	「三点透視図法」を理解する		
15～30	透視図法の実践	透視図法を使って、実際に背景イラストを作画する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

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	2025／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	30回	4単位（60時間）	必須	熊谷 昭史
授 業 の 概 要				
Photoshoの基本操作。デジタルイラスト作成。				
授業終了時の到達目標				
Photoshoの基本操作。主に描画ツールに慣れて、デジタルイラストの描き方の習得				
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	
1～2	イントロダクション 授業行程について		個性確認の意図による自己紹介を兼ねた調査 業界についての概論	
3～6	Photoshoの基本操作		Photoshoの基本操作（主に描画ツール）	
7～12	構図/構成		マンガやコミックイラストで活用できる構図の捉え方について写真など活用し学習	
13～18	キャラクターデザイン（フォトショップ使用）		男女のキャラクターデザインをフォトショップを活用し作画	
19～22	風景描画（基本編）		背景/風景のCG基礎テクニックの学習	
23～29	CG彩色（基本編）		オリジナルキャラ/背景の線画データに色を塗る	
30	前期まとめ/振り返り		前期講義内容の復習 夏季課題の発表	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の 内容確認をおこなうこと

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
C G 演 習		マンガ・イラスト学科／ 1年	2025／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	1単位（30時間）	必須	黒田 洋平
授 業 の 概 要				
画像・図形の編集ツール illustratorを使用して様々なデザインを制作する				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのポスターを作成できるようになる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
特になし				
回	テ ー マ	内 容		
1	Adobe illustratorのインストール	Adobe公式サイトにログインし、illustratorのダウンロードを行いセットアップする		
2	基礎的な図形ツールについて理解する	長方形、三角形、楕円の最も基本となる図形ツールの扱いを理解する		
3	選択・ダイレクト選択ツールについて理解する	図形や文字を切り貼りして変形するダイレクト選択ツールの使い方を覚える		
4	パスファインダーについて理解する	図形の型抜きを行って簡易的にハート形などのマークを作れるように練習する		
5	スウォッチパネルについて理解する	色のテンプレートの登録の仕方について理解する		
6	グラデーションツールについて理解する	グラデーションのツールを用いて色の混ぜ合わせを覚える		
7	描画モードについて理解する	通常・乗算・ソフトライトなど写真や図形の透け方について学ぶ		
8	線パネルとブラシツールについて学ぶ	線やブラシの使い方を学んで独創的な画面表現ができるようになる		
9～15	ポスター、ポートフォリオの雛形の作成	今後、自身の作品を載せるポートフォリオの下地を作る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ Adobe illustrator ・ illustratorよくばり入門		実習・実技評価 課題・レポート	60.0% 40.0%	

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	2025／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	1単位（30時間）	必須	石見 麻衣
授 業 の 概 要				
CLIP STUDIOの基本操作				
授業終了時の到達目標				
CLIP STUDIOの基本操作の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有	平成25年大阪コミュニケーションアート専門学校マンガ科卒業 フリーでイラスト等の仕事に携わる、平成29年10月より本校講師			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく				
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
「CLIP STUDIO公式リファレンスブック」			実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%
				その他

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	2025／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	2単位（60時間）	必須	大東 優也
授 業 の 概 要				
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				
授業終了時の到達目標				
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				
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		
1～10	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、フカンの顔を描く		
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、フカンの全身を描く		
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
オリジナルの教材		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

作成者:西谷 美香

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
イラストテクニック		マンガ・イラスト学科／1年	2025／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	1単位（30時間）	必須	西谷 美香
授 業 の 概 要				
イラストの基礎を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
ツールを使ってコンセプトに基づいてキャラクターイラストが作成できる				
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	イラスト制作の基本	アナログの画材の特徴、使い方を知り、実際にキャラクターを塗って練習 デジタルでのイラストの制作方法。クリップスタジオのツールの使い方、データ制作の基本をしりキャラクターを塗って練習		
7～14	オリジナルキャラクターイラスト制作の為の準備イラスト制作	・キャラクターの立ち絵1枚とキャラクターの世界観などをわかるようなイラスト1枚 ・コンセプトのアイデアだし ・資料探し、ラフの考案 キャラクターのイラスト作業を進める 下書き、線画、着色、チェックを受ける		
15	まとめ	発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作プリント コピック 配布資料 クリップスタジオ		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
デジタル演習Ⅰ		マンガ・イラスト学科／1年	2025／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	2単位（60時間）	必須	大東 優也
授 業 の 概 要				
Adobe Photoshopやillustrator等を使用し、作品を作る。				
授業終了時の到達目標				
Adobe Photoshopやillustrator等の活用方法を学び、作品作りの手法の幅を広げる。				
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、作品制作を指導			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～26	Adobe Photoshopやillustratorソフトを使用し、デジタルで作品制作。	マンガ、イラスト、写真の加工、ロゴ制作 等		
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		課題・レポート	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタル演習Ⅱ		マンガ・イラスト学科／1年	2025／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	1単位（30時間）	必須	大東 優也
授 業 の 概 要				
Adobe Photoshopやillustrator等の応用、作品制作。				
授業終了時の到達目標				
Adobe Photoshopやillustrator等の活用方法の学び、作品作りの手法の幅を広げる。				
デジタル演習Ⅰの応用。				
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、作品制作を指導		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～15	Adobe Photoshopやillustratorのソフトを使用し、デジタル作品の制作。		イラスト・マンガ制作、写真の加工・ロゴ制作 等 デジタル演習Ⅰの応用。	
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
ドローイングⅠ		マンガ・イラスト学科／ 1年	2025／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	2単位（60時間）	必須	熊谷 昭史
授 業 の 概 要				
静物、人物、風景デッサン				
授業終了時の到達目標				
基礎的な造形表現の習得				
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	自己紹介		自己紹介、直線や曲線の練習	
2	画材の使い方		鉛筆の削り方	
3	遠近法		透視図法について	
4～ 10	静物デッサン		楕円の描き方、形取り練習、影と陰の違い、立方体、円柱、円錐、球を描く	
11～ 20	人物クロッキー		クロッキーを学ぶ、人物の描き方について、手、自画像、モデル、写真描写	
21～ 26	静物デッサン		様々な素材を描く。紙、金属、布、ガラスボトル	
27～ 30	人物デッサン		男女の人物デッサン	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト「デッサンの基本」、配布資料		課題・レポート	100.0%	

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／ 1年	2025／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	2単位（60時間）	必須	熊谷 昭史
授 業 の 概 要				
静物、風景、人物デッサン				
授業終了時の到達目標				
造形表現の応用 人体についての理解を深める				
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～ 4	質感の描き分け		同じコップでプラスチック、ガラス、金属、木の質感の描き分けをする	
5～ 10	風景デッサン		徳島中央公園で風景の描写	
11～ 16	人体についての研究		全身男女の素体、正面、横、後ろ、斜め横の描き方 足、腕の筋肉、方向描き分け	
17～ 20	人物クロッキー		学生が交代でモデルになりクロッキー	
21～ 30	男女の人物デッサン		写真を観察しながら人物デッサン	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト「デッサンの基本」、配布資料		課題・レポート	100.0%	

作成者:西谷 美香

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
キャラクターデザイン		マンガ・イラスト学科／1年	2025／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	2単位（60時間）	必須	西谷 美香
授 業 の 概 要				
様々なテーマに沿ったキャラクター作りの習得				
授業終了時の到達目標				
様々なテーマに沿ったキャラクターの制作がアナログ・デジタルのツールを使って行える				
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	キャラクター制作の下準備	様々なテーマに沿ってアイデアをだす。 色・形・モチーフなどの資料を集める。		
3～6	アイデアをまとめて形にする	出したアイデアを一つの形にまとめていく。 ラフを描いてチェックを受ける。		
7～18	イラスト制作	チェックを受けたラフからイラスト制作に入る。 下書き・線画・着色とその都度チェックを受ける。		
19～30	作品投稿	アイデアの出し方、キャラクター作りの基本を活かして作品を制作し、イラストコンペに投稿する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

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	2025／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	1単位（30時間）	必須	大東 優也	
授 業 の 概 要					
キャラクターの作り方、描き分けの習得 1～2週間で1課題製作・提出					
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					
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					
次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく					
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
オリジナルの教材			課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 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Ⅰ		マンガ・イラスト学科／1年	2025／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	2単位（60時間）	必須	熊谷 昭史
授 業 の 概 要				
サーティファイ認定のテキストを使用しフォトショップの習得に励む				
授業終了時の到達目標				
サーティファイフォトショップ検定合格				
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	フォトショップ検定についての説明			
2～25	フォトショップクイックマスター フォトショップ検定過去問題のテキストをを勧める	テキストに沿って課題をすすめる		
26～30	クリエイターズフェスティバルの準備	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
フォトショップクイックマスター フォトショップ能力認定試験問題集のテキストを勧める		課題・レポート	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
情報モラル		マンガ・イラスト学科／1年	2025／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	1単位（30時間）	必須	石見 麻衣
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。				
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。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平成25年大阪コミュニケーションアート専門学校マンガ科卒業 フリーでイラスト等の仕事に携わる、平成29年10月より本校講師		
時間外に必要な学修				
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
クリエイターのための権利の本		期末試験 課題・レポート	60.0% 40.0%	

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	2025／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	1単位（30時間）	必須	熊谷 昭史
授 業 の 概 要				
1. 社会人として求められる心得について学ぶ（手帳の使い方、読書術、文章術、ロジカルシンキング） 2. 基本的なビジネスマナーについて学ぶ（電話応対、訪問のマナー） 3. 就職活動の準備 （自己分析、企業研究、履歴書等書類作成、面接対策）				
授業終了時の到達目標				
1. 3 KAN教育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			
有	専門学校で教員をしながらフリーで制作活動			
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1	就職活動の世界を知る	就職活動の目的、目標を考える 今まで出会ってきた偶然		
2	ものの見方、考え方	自分の癖を知る ものの見方を広げる		
3	記憶からたどる	自身について知るために記憶からたどる		
4	適性検査	適性検査		
5	自己分析	過去/現在/未来の自分から、自分を分析する		
6	文章の書き方と構成の仕方	・ 文章の書き方について学ぶ ・ テーマに沿った文章を構成する		
7	自己PR作成	自己PR作成		
8	企業の見つけ方	各学科での業界研究、説明		
9	履歴書の書き方と伝え方	自身の基本情報、趣味を書き出す		
10	志望動機	志望動機を書く		
11	30問30答	30問30答の作成		
12	履歴書、30問30答、自己PR	履歴書、30問30答、自己PRを完成させる		
13	プレゼンの基本と応用	自身の自己PRプレゼンテーションを振り返る		
14	話の聴き方 面接の基本	話の聴き方、面接の基本を学ぶ		
15	オンライン面接・グループディスカッション	オンラインでのコミュニケーション方法		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就勝ゼミ教材 就職の手引き		出席率	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
作品制作演習		マンガ・イラスト学科／1年	2025／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	4単位（120時間）	必須	大東 優也
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				
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。				
実務経験有無		実務経験内容		
		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	
1～6	企画・提案		制作したいもののイメージを固め、具体化。	
7～14	キャラクターの設定		作品で描くキャラづくり	
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		実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%	

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／ 1年	2025／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	1単位（30時間）	必須	熊谷 昭史
授 業 の 概 要				
就職関連書類作成 自己PR作成、発表 面接練習 グループワーク				
授業終了時の到達目標				
1. 間もなく始まる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しっかりと持つ 3. 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用内容までの完成を目指す				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて予習する				
回	テ ー マ	内 容		
1	会社訪問・電話対応ロープレ	会社訪問ロールプレイング 電話対応ロールプレイング		
2	身だしなみ講座	就職活動にふさわしい身だしなみについて		
3～ 5	学科プログラム	履歴書、求職票の書き方 プレゼン練習		
6	グループワーク①	自己分析		
7	グループワーク②	面接体験		
8	グループワーク③	グループディスカッション		
9	面接練習	立ち居振る舞い、自己PRなど		
10	模擬面接①	模擬面接を受ける		
11	模擬面接②	模擬面接を受ける		
12	模擬面接③	模擬面接を受ける		
13	模擬面接④	模擬面接を受ける		
14	グループワーク	模擬面接の振り返り、決意表明		
15	振り返り・まとめ	就職研修の振り返り・まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		出席率	100.0%	