

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	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	8回	1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 3CAN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. 3CAN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	
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	

回	テ ー マ	内 容		
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	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				
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	企業が求める人材の理解と自分を理解する ほううれんそう DDCA		
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%	

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Ⅰ		マンガ・イラスト学科／ 2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	45回	3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		企業が求める人材の理解と自分を理解する ほううれんそう PRCA		
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			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
イラストレーションⅡ		マンガ・イラスト学科／2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	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	企業が求める人材の理解と自分を理解する		
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	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				
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～ 15	キャラクター化		企業が求める人材の理解と自分を理解する	
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
オリジナルの教材			課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
				その他

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	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	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				
3Dソフトmayaの基本操作の習得				
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～ 3	3D mayaの説明、基本操作		企業が求める人材の理解と自分を理解する	
4～ 5	3D mayaで雪だるまの作成		3Dmayaで雪だるまの作成	
6	3D maya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	3D maya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		課題・レポート	100.0%	

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	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	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		
有		Webコーダーとして5年間、Webサイト制作に従事 得意領域は、WordPressを利用したWebサイト構築		
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		企業が求める人材の理解と自分を理解する	
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
1冊ですべて身につく HTML&CSSとWebデザイン			課題・レポート	100.0%

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	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	海老名 智一	
授 業 の 概 要					
・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					
・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			
有		伝承アニメ「お松大権現」の作画担当 四国放送 radiko(ラジコ) アニメーションCMなどのショートアニメーションの作画担当			
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		企業が求める人材の理解と自分を理解する		
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		・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		・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		・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			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	
クリエイティブ演習		マンガ・イラスト学科／ 2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	熊谷 昭史	
授 業 の 概 要					
Adobe premierepro、Photoshop による作品編集、動画制作、アニメーションの制作					
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を使用し作品の編集		企業が求める人材の理解と自分を理解する		
8～ 15	Adobe premiereproを使用し動画の制作		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	100.0%	

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	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	45回	3単位（90時間）	必須	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		企業が求める人材の理解と自分を理解する	
4～ 9	イラスト選択 ラフ、キャラクターデザイン マンガ選択 キャラクターデザイン、プロット、ネーム		イラスト選択 ラフ7点とキャラクターラフ制作 マンガ選択 キャラクターの設定、ストーリーの構成、セリフや配置のコマ割り	
10～ 44	作画		ラフから5点選び制作	
45	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 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
卒業制作		マンガ・イラスト学科／ 2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	45回	3単位（90時間）	必須	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		
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		企業が求める人材の理解と自分を理解する	
4～ 5	キャラクター		キャラクターの設定	
6	プロット		ストーリーの構成	
7～ 10	ネーム		セリフの配置やコマ割り	
11～ 44	作画		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			課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
				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	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				
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		
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～ 8	コンセプトアートの制作	企業が求める人材の理解と自分を理解する		
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	100.0%	

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	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				
3Dソフトmayaで人体の作成				
授業終了時の到達目標				
3Dソフトmayaによる人体の作成				
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～ 2	3Dソフトmayaによるアニメーションの説明	企業が求める人材の理解と自分を理解する		
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	学びフェスティバルの展示準備	学び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	100.0%	

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	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	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		
有				
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	企業が求める人材の理解と自分を理解する		
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・画像をレスポンスに対応させる・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)		実習・実技評価	100.0%	

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	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	海老名 智一	
授 業 の 概 要					
・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					
・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				
有	伝承アニメ「お松口権現」の作画担当 四国放送 radiko(ラジコ) アニメーションCMなどのショートアニメーションの作画担当				
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		企業が求める人材の理解と自分を理解する		
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			課題・レポート	100.0%	