

| 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                       | 2026/後期                                                                                              | 講義             |
| 単位数または時間数                                                                                                                                                                     | 必修・選択必修・自由選択                        |                                                                                                      | 担当教員           |
| 1単位（16時間）                                                                                                                                                                     | 必須                                  |                                                                                                      | 熊谷 昭史          |
| 授 業 の 概 要                                                                                                                                                                     |                                     |                                                                                                      |                |
| ・すべてのビジネスパーソンが身に付けるべきリテラシーを学ぶ<br>・データサイエンティストの思考を学ぶ<br>・ChatGPTの仕組み・使い方を理解し、留意点を学ぶ<br>・AIの全体像を理解する、生成AIの全体像を理解する<br>・AIに入力するプロンプトの作成を理解する<br>・DXとはを理解し、日常をDXに置き換えて変化させることができる |                                     |                                                                                                      |                |
| 授業終了時の到達目標                                                                                                                                                                    |                                     |                                                                                                      |                |
| ・なぜ今DXが必要とされているのかを自身の言葉で説明できるようになる。<br>・データを分析して意味を導き出すための基本的なプロセスを再現できるようになる。<br>・大規模言語モデル（LLM）の概念を理解し、ChatGPTなどの対話型AIを日常業務の中で操作できるようになる。<br>・組織の変化に対して主体的に関わり、行動を起こせるようになる。 |                                     |                                                                                                      |                |
| 実務経験有無                                                                                                                                                                        | 実務経験内容                              |                                                                                                      |                |
|                                                                                                                                                                               |                                     |                                                                                                      |                |
| 時間外に必要な学修                                                                                                                                                                     |                                     |                                                                                                      |                |
| 事前に授業内容を確認しておく。授業時間内でできない課題については、各自ですすめておく（欠席等の場合も同様）                                                                                                                         |                                     |                                                                                                      |                |
| 回                                                                                                                                                                             | テ ー マ                               | 内 容                                                                                                  |                |
| 1                                                                                                                                                                             | DXリテラシー_I                           | 第1章 活用事例(How)からDXの背景(Why)を知る<br>第2章 デジタル技術(What)を知る                                                  |                |
| 2                                                                                                                                                                             | DXリテラシー_Ⅱ<br>紙とえんぴつで始めるデータサイエンス入門_I | 第1章 デジタル時代に必要なデータリテラシー<br>第2章 データを読む力を身につける<br>第3章 デジタルツールの活用例(How)を知る<br>第4章 デジタルツール利用での留意点(How)を知る |                |
| 3                                                                                                                                                                             | 紙とえんぴつで始めるデータサイエンス入門_Ⅱ              | 第3章 データから予測する力を身につける①<br>第4章 データから予測する力を身につける②                                                       |                |
| 4                                                                                                                                                                             | LLMリテラシー_I                          | 1. LLM/ChatGPTとは<br>2. ChatGPTの利用準備<br>3. ChatGPTを使ってみよう<br>4. LLMの活用事例                              |                |
| 5                                                                                                                                                                             | イメージで理解するAI/生成AI_                   | AIの基礎<br>AIを理解するための全体像<br>AIモデルの作り方<br>識別と生成<br>生成モデルのトレンド理解                                         |                |
| 6                                                                                                                                                                             | ユースケースで理解する生成AI                     | 1. イントロダクション<br>2. 生成AI概要の復習<br>3. 実践：業務で活用できるユースケース<br>4. まとめ                                       |                |
| 7                                                                                                                                                                             | DXマインドスタンス_I                        | 1. DX時代のマインド・スタンスとは<br>2. DXのマインド・スタンスを知る                                                            |                |
| 8                                                                                                                                                                             | DXマインドスタンス_Ⅱ                        | 3. DXマインド・スタンスを自分事化する                                                                                |                |
| 教科書・教材                                                                                                                                                                        |                                     | 評価基準                                                                                                 | 評価率            |
| NECeトレーニング                                                                                                                                                                    |                                     | 課題・レポート<br>NEC認定                                                                                     | 40.0%<br>60.0% |
|                                                                                                                                                                               |                                     |                                                                                                      | その他            |

作成者:熊谷 昭史

|                                         |                    |                                          |        |
|-----------------------------------------|--------------------|------------------------------------------|--------|
| 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      | 2026/後期                                  | 演習     |
| 単位数または時間数                               | 必修・選択必修・自由選択       |                                          | 担当教員   |
| 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。<br>質感の描き分け<br>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。<br>質感の描き分け<br>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                               |                    |                                          |        |
| 授業内容の予習・復習を行う                           |                    |                                          |        |
| 回                                       | テ ー マ              | 内 容                                      |        |
| 1～<br>5                                 | 静物デッサン             | 様々な質感の描き分け<br>プラスチック、ガラス、金属、木のコップを描く     |        |
| 6～<br>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～<br>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<br>モノトーンで影を付ける練習 |        |
| 18～<br>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～<br>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    |
| オリジナルの教材                                |                    | 課題・レポート                                  | 100.0% |
|                                         |                    |                                          | 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           |     |
|--------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------|----------------|-----|
| 作品投稿演習 I                       |                       | マンガ・イラスト学科/2年                                               | 2026/後期                | 演習             |     |
| 単位数または時間数                      |                       | 必修・選択必修・自由選択                                                |                        | 担当教員           |     |
| 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<br>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                      |                       |                                                             |                        |                |     |
| 課題制作や作品研究を通して、授業で学んだ内容の理解を深める。 |                       |                                                             |                        |                |     |
| 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<br>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<br>課題・レポート     | 50.0%<br>50.0% |     |

作成者:西谷 美香

| 科 目 名                            |                              | 学科／学年                                                       | 年度／時期                                     | 授業形態  |
|----------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------|
| イラストレーションⅡ                       |                              | マンガ・イラスト学科/2年                                               | 2026/後期                                   | 演習    |
| 単位数または時間数                        |                              | 必修・選択必修・自由選択                                                |                                           | 担当教員  |
| 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<br>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                        |                              |                                                             |                                           |       |
| 課題制作や作品研究を通して、授業で学んだ内容の理解を深める。   |                              |                                                             |                                           |       |
| 回                                | テ ー マ                        |                                                             | 内 容                                       |       |
| 1～4                              | デジタルイラスト制作の基本<br>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<br>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<br>・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<br>・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                              | 2026/後期                  | 演習             |
| 単位数または時間数               | 必修・選択必修・自由選択                               |                          | 担当教員           |
| 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<br>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               |                                            |                          |                |
| 課題作品の制作を通して、創作力の向上に努める。 |                                            |                          |                |
| 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            |
| オリジナルの教材                |                                            | 課題・レポート<br>実習・実技評価       | 50.0%<br>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          | 2026/後期                        | 演習     |
| 単位数または時間数                                      | 必修・選択必修・自由選択           |                                | 担当教員   |
| 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<br>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                                      |                        |                                |        |
| 授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の向上を図る                    |                        |                                |        |
| 回                                              | テ ー マ                  | 内 容                            |        |
| 1～3                                            | 3D mayaの説明、基本操作        | 3Dmayaの説明、基本操作                 |        |
| 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    |
| オリジナルの教材                                       |                        | 課題・レポート                        | 100.0% |
|                                                |                        |                                | その他    |

|                                                  |                               |                                            |        |
|--------------------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------|--------|
| 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                 | 2026/後期                                    | 演習     |
| 単位数または時間数                                        | 必修・選択必修・自由選択                  |                                            | 担当教員   |
| 1単位（30時間）                                        | 必須                            |                                            | 濱田 春奈  |
| 授 業 の 概 要                                        |                               |                                            |        |
| Webデザインに慣れる<br>自身のポートフォリオサイトを完成させる               |                               |                                            |        |
| 授業終了時の到達目標                                       |                               |                                            |        |
| 制作する素材を考える                                       |                               |                                            |        |
| 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                                                | Webデザインについての説明<br>自己紹介ページを考える | HTML・CSSの説明<br>Webページを想定しながら自己紹介ページをデザインする |        |
| 2                                                | サイトの方向性を考える                   | ポートフォリオサイト全体の構成やデザインを考える                   |        |
| 3～<br>4                                          | サイトの素材を制作する 1                 | サイトのデザインに合わせたロゴとヘッダーを制作する                  |        |
| 5～<br>6                                          | サイトの素材を制作する 2                 | その他サムネイルなどに使用する画像を制作する                     |        |
| 7～<br>8                                          | サイトを完成させる                     | 全体の構成やデザインを考える                             |        |
| 9                                                | 実践を想定したデザインの制作                | 全体の構成やデザインを考える                             |        |
| 10～<br>14                                        | 素材の制作                         | デザイン内に使用する素材制作と構築                          |        |
| 15                                               | デザインを完成させる                    | 制作した素材を用いてデザインを仕上げる<br>完成させたものを提出する        |        |
| 教科書・教材                                           |                               | 評価基準                                       | 評価率    |
| HTMLについて知る<br>HPのレイアウトを考える<br>自身のポートフォリオサイトを制作する |                               | 課題・レポート                                    | 100.0% |
|                                                  |                               |                                            | その他    |

| 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                                                      | 2026/後期                                                            | 演習     |
| 単位数または時間数                                                              | 必修・選択必修・自由選択                                                       |                                                                    | 担当教員   |
| 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）<br>・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。<br>・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<br>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<br>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                                            | ・clipstudioでキャラクター作成<br>・環境設定、基本操作<br>・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                                                              | ・ロパク（あごパク）の作画<br>・目パチんお作画<br>・ジャンプ、パンチなどのアクション作画<br>・歩きの作画         |        |
| 15～16                                                                  | エフェクト作画                                                            | ・炎の作画<br>・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<br>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<br>・アニメーションスタンプの作成<br>・背景画像に合わせたアニメーションの作成<br>・最終課題など |        |
| 教科書・教材                                                                 |                                                                    | 評価基準                                                               | 評価率    |
| 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% |
|                                                                        |                                                                    |                                                                    | その他    |

|                                                     |                            |                                                                                                                                                                                                                                                    |        |
|-----------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 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              | 2026/後期                                                                                                                                                                                                                                            | 演習     |
| 単位数または時間数                                           | 必修・選択必修・自由選択               |                                                                                                                                                                                                                                                    | 担当教員   |
| 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                                           |                            |                                                                                                                                                                                                                                                    |        |
| 授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の向上を図る                         |                            |                                                                                                                                                                                                                                                    |        |
| 回                                                   | テ ー マ                      | 内 容                                                                                                                                                                                                                                                |        |
| 1～7                                                 | Adobe Photoshopを使用し作品の編集   | 自身の作品を整理・編集し、魅力的に伝えるためのポートフォリオを制作する。レイアウトや構成、作品説明の方法を学び、表現力とプレゼンテーション能力の向上を目指す。<br>イラスト・漫画・デザイン作品をまとめたポートフォリオを制作し、作品の見せ方や構成力を学ぶ。就職活動やコンテスト応募を見据えた実践的な制作技術を習得する。<br>制作作品の選定から編集、レイアウトデザインまでを行い、自己表現を効果的に伝えるポートフォリオを完成させる。作品制作を通して、企画力・構成力・デザイン力を養う。 |        |
| 8～15                                                | Adobe premiereproを使用し動画の制作 | Adobe Premiere Proを使用し、動画編集の基礎から実践的な制作技術までを学ぶ。映像編集、テロップ挿入、音声編集、エフェクト加工などの技術を習得し、完成した作品をYouTubeへ公開することで、映像表現力と発信力を養う。                                                                                                                               |        |
| 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                                                                                                                                                                                                                                            | 100.0% |
|                                                     |                            |                                                                                                                                                                                                                                                    | 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           |     |
| 作品投稿演習Ⅱ                         | マンガ・イラスト学科/2年                                               | 2026/後期                                                        | 演習             |     |
| 単位数または時間数                       | 必修・選択必修・自由選択                                                |                                                                | 担当教員           |     |
| 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<br>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                       |                                                             |                                                                |                |     |
| 課題作品の制作を通して、創作力の向上に努める。         |                                                             |                                                                |                |     |
| 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                             | イラスト選択 ラフ、キャラクターデザイン<br>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<br>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<br>実習・実技評価                                             | 50.0%<br>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                                               | 2026/後期               | 演習             |
| 単位数または時間数                 | 必修・選択必修・自由選択                                                |                       | 担当教員           |
| 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<br>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                 |                                                             |                       |                |
| 教材や参考作品を活用し、表現技法への理解を深める。 |                                                             |                       |                |
| 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                       | 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<br>実習・実技評価    | 50.0%<br>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                                               | 2026/後期               | 演習     |
| 単位数または時間数                                | 必修・選択必修・自由選択                                                |                       | 担当教員   |
| 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<br>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                                |                                                             |                       |        |
| 教材や参考作品を活用し、表現技法への理解を深める。                |                                                             |                       |        |
| 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    |
| オリジナルの教材                                 |                                                             | 課題・レポート               | 100.0% |
|                                          |                                                             |                       | 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Ⅲ                                             | マンガ・イラスト学科/2年        | 2026/後期                                        | 演習     |
| 単位数または時間数                                             | 必修・選択必修・自由選択         |                                                | 担当教員   |
| 2単位（60時間）                                             | 必須                   |                                                | 熊谷 昭史  |
| 授 業 の 概 要                                             |                      |                                                |        |
| 3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshopの知識を深め、技術を習得。キャラクター・背景のデザイン |                      |                                                |        |
| 授業終了時の到達目標                                            |                      |                                                |        |
| 3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshopの技術習得、作品制作                  |                      |                                                |        |
| 実務経験有無                                                | 実務経験内容               |                                                |        |
|                                                       |                      |                                                |        |
| 時間外に必要な学修                                             |                      |                                                |        |
| 教材や参考作品を活用し、表現技法への理解を深める。                             |                      |                                                |        |
| 回                                                     | テ ー マ                | 内 容                                            |        |
| 1～6                                                   | キャラクターの塗り方           | ブラシ塗り、厚塗り、明暗、描画モード、服のしわ、目の描き方の研究               |        |
| 7～8                                                   | キャラ線画 3面図 3          | 3D制作にあたり2Dキャラクターの作成、3面図作成                      |        |
| 9～13                                                  | キャラモデリング             | キャラモデリング                                       |        |
| 14～15                                                 | フィルター                | 雷、畳、木材をフィルターを使って作成                             |        |
| 16～21                                                 | 自然物の作成 背景モデリング       | 葉っぱ、空 ブラシを使った塗、透過マップ 木、岩山、建物のある風景の作成、パンプマップの研究 |        |
| 22～23                                                 | UIデザイン ゲーム画面作成       | ゲーム画面の体力ゲージ、ボタン、ロゴの作成 スマホ画面のUIデザイン             |        |
| 24～27                                                 | ゲーム画面作成 スマホ画面のUIデザイン | ユーザー目線を意識しゲーム画面の作成                             |        |
| 28～30                                                 | ポートフォリオの作成           | ポートフォリオの作成                                     |        |
| 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                                        | 100.0% |
|                                                       |                      |                                                | その他    |

| 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         | 2026/後期                                             | 演習     |
| 単位数または時間数                                                                                              | 必修・選択必修・自由選択          |                                                     | 担当教員   |
| 2単位（60時間）                                                                                              | 必須                    |                                                     | 濱田 春奈  |
| 授 業 の 概 要                                                                                              |                       |                                                     |        |
| HTMLとCSSの基礎知識を学び、Webページ制作に必要な技術を習得する。レイアウト作成や配色、文字装飾などのデザイン技法を学ぶとともに、実践的なWebサイト制作を通して、表現力と制作技術の向上を目指す。 |                       |                                                     |        |
| 授業終了時の到達目標                                                                                             |                       |                                                     |        |
| Webデザインの実践スキルの習得<br>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                                                                                              |                       |                                                     |        |
| 課題制作や作品研究を通して、授業で学んだ内容の理解を深める。                                                                         |                       |                                                     |        |
| 回                                                                                                      | テ ー マ                 | 内 容                                                 |        |
| 1～<br>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の読み込み方法・デバッグツール |        |
| 3～<br>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・フォントの使用方法           |        |
| 5～<br>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～<br>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～<br>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～<br>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～<br>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～<br>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～<br>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～<br>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～<br>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～<br>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    |
| HTML & CSSとWebデザイン入門講座                                                                                 |                       | 実習・実技評価                                             | 100.0% |
|                                                                                                        |                       |                                                     | その他    |

|                                                   |                                                                    |                                                                     |        |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------|
| 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                                                      | 2026/後期                                                             | 演習     |
| 単位数または時間数                                         | 必修・選択必修・自由選択                                                       |                                                                     | 担当教員   |
| 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<br>・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。<br>・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<br>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<br>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。<br>キャラクターを動かす作画<br>原画・動画の描き方<br>絵コンテ制作 |        |
| 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。<br>タイムシート<br>動きの演出<br>短編アニメ制作          |        |
| 教科書・教材                                            |                                                                    | 評価基準                                                                | 評価率    |
| 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% |
|                                                   |                                                                    |                                                                     | その他    |