授業科目　　美術史

【担当教員名】※実務家教員=(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
森岡　淳(○)、田中咲子、大倉　宏	開講時期	①	必修・選択	必　修
	単位数	1	時間数	15時間

【概　要】
本科目は、今後、アニメ・マンガ分野の学習を始めるにあたり、今日、世界でも「マンガ」として認知されている独自の表現が、西洋と日本を行き来しながら、どのような美術史のルーツで繋がり、今日に至っているか、また、美術史と密接に関係するそれぞれの時代背景や技術・技法の誕生も照らし合わせながら美術史を紐解く。各時代のエポックメイキングなアーティストにも焦点を当てながら、なぜ今も評価され続けているのかについて考察すると共に、文化的側面、技術的側面、そして情報インフラから見た側面など多面的な分析を行う事でアニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけを理解する。
(オムニバス方式／全8回)

(12 森岡　淳／3回)
アニメやマンガの立ち位置から、西洋美術史、日本美術史を概観し、多面的な考察に触れる事でアニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけを理解する。

(14 田中咲子／3回)
西洋美術を担当。西洋美術の流れを概観しつつ、造形的、理念(芸術学的)、社会史的視点から考察する事で、科目の目的である、アニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけ理解に必要な、芸術表現に対する多面的な観察眼を育む。

(15 大倉　宏／2回)
日本美術史を担当。「日本美術史」は、明治期に西洋に自国文化を体系的に紹介する必要から人為的に構成された物語(フィクション)として生まれ、その世界(美術史の対象)を徐々に広げて現在に至る。アニメ・マンガも後世にはこの物語に間違いなく組み込まれることとなる。その意味で日本美術史はみなさんの学ぶ世界のまぎれもない前身であり、ルーツと言える。現代のマンガ表現の多様さの背景に日本美術の豊かな過去の表現があったことを学修する。

【学習目標】
1.「美術を文化」と照らし合わせながら、表現の手法がどのように変化してきたのかを体系的に理解する
2.「各時代の時代背景と、アートの役割」を理解し、そのなかで表現されてきた美術表現を理解する。
3. 日本独自の美術と、世界から入ってきた美術を相互理解し、これからの美術を考える。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	イントロダクション 世界・日本各々の美術史概要から、今後、本科目で特に取上げる項目と、その理由を説明する事で、美術史の必要性について理解する。 授業の進め方や成績評価方法のアナウンス、受講者の知識の確認	1	講義／森岡　淳
2(1コマ)	古代ギリシア・ローマと中世キリスト教美術 ：自然主義的表現とデフォル メの背景	1・2	講義／田中咲子
3(1コマ)	信仰と美術 土偶から仏像へ―「人の形をした神」の造形史	1・2	講義／大倉宏
4(1コマ)	近世ヨーロッパの美術(ルネサンス～バロック) ：透視図法の誕生と工房 制作体制	1・2	講義／田中咲子
5(1コマ)	絵巻物と浮世絵－この世を描くこと 民衆と美術のはざまから―多様な日本の私たち	1・2	講義／大倉宏
6(1コマ)	近代美術の展開：多様性を求めて	1・2	講義／田中咲子
7(1コマ)	日本的工芸表現(鳥獣戯画～大和絵～狩野派～琳派の流れと世界) 武士の時代と美術　(利休に関して) 美術とは？美術の現在(バスキア/キースヘリング/バンクシー/萌え)	1・2・3	講義／森岡　淳
8(0.5コマ)	美術史　総括　今後の学修に向けて	1・2・3	講義／森岡　淳

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	基本の「き」からの美術鑑賞入門	田中咲子	新潟日報事業者	2020年　¥1,000
教科書 （必ず購入する書籍）	日本美術の歴史	辻惟雄	東京大学出版会	2005年　¥2,940
参考書	カラー版西洋美術史	高階 秀爾	美術出版社	2002年　¥2.090
その他の資料	なし			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価方法】	【履修上の留意点】
期末レポートよる授業内容理解 70% 各回コメントペーパー　30% 上記２項目の総合評価	・評価について：期末レポートの提出を求めると共に、毎回授業の中で、理解が一定の水準に達していることを確認する目的で「コメントペーパー」の提出を求め、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　文学

【担当教員名】※実務家教員=(〇)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
村井さだゆき(〇)、廣部俊也、	開講時期	①	必修・選択	必修
	単位数	1	時間数	15時間

【概　要】
本科目は、今後、アニメ・マンガ分野の学習を始めるにあたり、創作の基礎となる文学の基本的な教養を身につけ、創ることの意味について深く考察する思考の習慣を習得することを目的とする。「人類はなぜ文学を必要としてきたのか？」という大きな問いに答えるべく、まず、神話や幻想文学の背後に潜む欲動の意味を考察。次いで、近世・近代文学の考察を通して、フィクションの本質を解き明かし、「文学」の次なる戦略としてのメタフィクションの可能性を見ていく。一般教養としての文学史上の名作に触れると同時に、人類の不断の営みとしての文学の意味を、学生諸君が自分自身で考えていく契機としたい。
(オムニバス方式／全8回)

(10 村井さだゆき／2回)
文学を、秩序と逸脱の絶え間なき運動の記述と捉え、不可知なものを秩序にからめいとろうとする理性的な欲求と、秩序からの逸脱を企図する欲動との相克が『幻想』を生み出す原理を、人類の共有財産たる神話や主要な文学作品を例にとり考察する。

(16 廣部俊也／6回)
可能世界論を武器に、現実との関係においてフィクションをどのように捉えるかを考察する。特に江戸近世文学の「黄表紙」を取り上げ、そこに見られる反物語性を帯びた作品構成法を詳細に検討し、文学がメタフィクションに至る道筋を考察する。

【学習目標】
1. 文学史をフィクション創造の歴史と捉え、自らのこれからの創作活動に関わるものとする視座を獲得する。
2. 文学史上のエポックとなる作品を通して文学についての理解を深め、一般教養としての知識を増やす。
3. 文芸理論を通して作り手と受け手の関係論を学び、今後主専攻で受講する講義や演習活動に活かす。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	「幻想はいかにして生まれるか」 神話・幻想文学の背後に潜む深層心理を読み解く。	1・2	講義／村井さだゆき ギルガメシュ叙事詩、オウィディウス『変身物語』、散文のエッダの考察。ラブレー『ガルガンチュアとパンタグリュエル』の一節を紹介。
2(1コマ)	「不可知なるものとの対峙としての文学」 近代文学に潜む不安の正体を考察する。	1・2	講義／村井さだゆき 近代初期の文学史上の名作として、ホフマン『砂男』やシャミッソー『ペーター・シュレミールの不思議な物語』を取り上げ、カフカに至る流れを考察する。
3(1コマ)	「フィクションとは何か－「ごっこ遊び」・可能世界と文学」 現実との関係においてフィクションをどのように捉えるかについて、いくつかの理論を紹介。咄と物語の位相についての考察。	1・2・3	講義／廣部俊也 資料「フィクションとは何か」「可能世界・人工知能・物語理論」「虚構世界の存在論
4(1コマ)	「日本伝統文藝論－黄表紙の趣向について」 作品例を見ながら、反物語性を帯びた趣向による作品構成法について考える。	1・2	講義／廣部俊也
5(1コマ)	「日本伝統文藝論－黄表紙の趣向について」 作品例を見ながら、反物語性を帯びた趣向による作品構成法について考える。	1・2	講義／廣部俊也
6(1コマ)	「日本伝統文藝論－さまざまなジャンルと作者意識」 俳諧師と儒学者(上方と江戸) 草双紙の変質 読本作者と草双紙作者	1・2	講義／廣部俊也
7(1コマ)	「虚構世界の存在論－キャラクターをめぐって」 SF小説「高い城の男」に描かれた世界と、現実の歴史の重なりとの違いを手がかりに、虚構世界のキャラクターについて考える。	1・2・3	講義／廣部俊也 歴史改変小説、虚構主義についての考察。 資料 「高い城の男」「現代存在論講義」「日常世界を哲学する」
8(0.5コマ)	「メタフィクション－自己再帰性の文学」 虚構世界の内側で虚構世界を語ることの意味。作者と読者の間の共感と感応、意味の発生についての考察。	1・2・3	講義／廣部俊也

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	幻想物語の文法	私市 保彦	ちくま学芸文庫	1997/5/1、1,000円＋税
参考書	世界文学とは何か？	デイヴィッド・ダム・ロッシュ	国書刊行会	2011/4/27、5,600円＋税
参考書	共感と感応―人間学の新たな地平	栗原 隆　編	東北大学出版会	2011/05、3,500円＋税
参考書	フィクションとは何か―ごっこ遊びと芸術―	ケンダル・ウォルトン	名古屋大学出版会	2016/5/30、6,400円＋税
その他の資料	その都度提示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価方法】	【履修上の留意点】
授業への参加姿勢　30% 小テスト課題（論述形式）による授業内容理解　70% 上記２項目の総合評価	単位取得の条件は以下のとおり。 ・１～８回目の授業のうち７回以上の参加。 ・期限までに小テスト課題を提出する。

授業科目　マンガ産業論

【担当教員名】※実務家教員=(○)	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
成田兵衛(○)	開講時期	③④	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
本科目では産業的視点から、非常に多様性のあるマンガというコンテンツを取り巻く状況を概観し、国内外のマンガ市場における収益構造モデルを学修する。そこで身に着けた基礎知識をもとに、今後のマンガ産業がどのように発展または変換をとげるのかを考える。すでに出版からWeb配信へと大きく舵を切りつつあるマンガ産業において、それでも出版という形が果たす役割と利点は存在し得るのか、あるいは海外で一般的になりつつあるWeb配信やスマートフォンで読む縦スクロールマンガの台頭が、国内でもマンガ産業においてかつてなかった新たな制作体制を大手出版社及びコンテンツ制作会社が立ち上げ担う産業モデルへと変化するのか、海外のマンガ産業モデルをも参考にしながら学修する。

【学習目標】
1. マンガを産業としての視点から全体像とビジネスモデルを理解する。
2. マンガの持つ力は変わらないが、マンガを読者に届ける形は大きな転換点を迎えており、時代の変化と読者の需要を理解する。
3. マンガの国際競争力を高め、国産マンガ市場をいかにして世界に拡大していくかを分析できる知識考察力を身に着ける。
4. 新たなビジネスモデルの元で、マンガを制作し販売するための対応力を身に着ける。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1	イントロダクション 受講者の知識の確認、授業の進め方と成績評価方法のアナウンス 産業としてのマンガの現状把握	1	イントロダクション 授業目的の説明等
2	マンガ出版産業を軸としたマルチメディア展開、マーチャンダイズについて	1・2	講義
3	雑誌マンガ時代のビジネスモデルと、新たなマンガコンテンツ産業ビジネスモデルの違いと変化	1・2	講義
4	大手出版社がマンガ産業に果たしてきた役割(1) 小学館　出版社としての、マンガ事業部への位置づけとその変化	2・3・4	講義
5	大手出版社がマンガ産業に果たしてきた役割(2) 講談社　およびその関連出版社グループ	2・3・4	講義
6	大手出版社がマンガ産業に果たしてきた役割(2) 集英社　徹底したマンガ商品化システムの構築	2・3・4	講義
7	コンテンツを生み出す核となる「マンガ家」の存在 業務形態に生じ始めている変化	1・2・3・4	講義
8	メディアの変遷によるマーケットの変化	2・3・4	講義
9	大日本印刷とファンタジスタが共同開発し、世界への提供を始めたサブスクリプションWebマンガ配信事業のビジネスモデル	2・3・4	講義
10	出版社が紙媒体から離れて進めようとしているビジネスモデルの実態	2・3・4	講義
11	日本のマンガコンテンツと世界市場(1) 北米でのマンガビジネス　その始まりと現状	2・3・4	講義
12	日本のマンガコンテンツと世界市場(2) ヨーロッパのマンガビジネス　パリから中東まで	2・3・4	講義
13	海外で活躍するマンガ家たち マンガイラストの可能性について	2・3・4	講義
14	マンガ産業に関わる地域行政の取り組み	2・3・4	講義
15	省庁による輸出産業コンテンツとしてのマンガと施策の流れ	2・3・4	全講義の総括を含む 期末レポートの告知

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	電子書籍ビジネス調査報告書2019	インプレス総合研究所 落合早苗	株式会社インプレス	2019/7/31
参考書	2019年版 出版指標 年報	出版科学研究所	出版科学研究所	2019/4/25
参考書	アメリカに日本のマンガを輸出する	松井剛	有斐閣	2019/3/14
その他の資料	その都度提示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
期末レポートの評価点　40% 授業内の小課題評価点　35% 各回コメントペーパー　25% 上記３項目の総合評価	・履修条件：「マンガ作家研究」の単位を修得済みの者 ・評価について：理解が一定の水準に達していることを確認する目的で、各単元の進行に合わせ、適宜、小レポート課題、若しくはコメントペーパーの提出を求める。また、授業終了後には論述形式の期末レポートの提出を求め、左記の３項目の総合評価とする。

授業科目　　脚本概論

【担当教員名】※実務家教員=(○) 村井さだゆき(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	①②	必修・選択	必修
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
映像作品における脚本の役割を学習する。現存する世界最古の創作理論書であるアリストテレスの『詩学』から物語の基本原理を紐解き、20世紀の映画誕生に至るまでの創作技法の変遷を概観。野田高梧を嚆矢とする我が国における脚本理論研究から、シド・フィールドの三幕構成理論を基礎として発展したハリウッド流の最新映画作劇作法に至るまで、伝統的なドラマツルギーを学びながら、映像制作の現場で必要となる脚本についての基本的知識を身につける。

【学習目標】
1. 物語を伝える映像作品に不可欠な脚本の役割と意義を学習する。
2. 脚本の基本的な書き方、専門用語の知識を身につける。
3. 演劇の歴史から続く作劇法の基礎を学び、それらが現代の作品にどう生かされているのかを認識する。
4. ハリウッド流作劇法の最新知識を知ることで、制作現場で実際に活かせる知識を身につける。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	ガイダンス。科目ノートの作り方。 映画、ドラマ、アニメにおける脚本の役割の説明。総合芸術としての映像作品における脚本の重要性と意義の解説。	1	ガイダンス = イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	基本的な書き方の解説。柱、ト書き、台詞の書き方とその意味。F・IやF・Oなどの記号や専門用語の習得。	1・2	
3(1コマ)	アリストテレスの『詩学』の悲劇論研究。「オイディプス王」の分析によってカタルシスの原理を学ぶ。	1・3	
4(1コマ)	「オイディプス王」分析の続き。物語の縦軸と、登場人物の関係を示す横糸の把握。	1・3	
5(1コマ)	演劇から映画へ。作劇法の歴史の学習。	1・3	
6(1コマ)	日本の伝統的な作劇法の歴史の学習。世阿弥の「風姿花伝」から、近世の近松門左衛門に至る構成法の理解と学習。	1・3	
7(1コマ)	日本の作劇法の歴史の続き。明治以降、輸入された西洋の作劇法が日本にどう定着していったか。柳田国男による民俗学の創始と、「遠野物語」の語り口との違いを解説する。	1・3	
8(1コマ)	戦後日本の伝統的な作劇法を学ぶ。「発端＋展開＋危機＋頂点＋結末」の考え方の理解。	1・3	
9(1コマ)	アニメ脚本についての解説。シリーズ構成と脚本の職能分担について、実例を挙げて説明。	1・3	
10(1コマ)	神話学の応用として生まれた作劇理論の研究。ユング派によるアーキタイプの解説とキャラクター創作への応用を学ぶ。	1・3・4	
11(1コマ)	シド・フィールドの三幕構成の考え方の解説。プロットポイント、ミッドポイントとは何か。	1・4	
12(1コマ)	ハリウッド流の作劇法を学習する。縦軸となる三幕構成法と、横糸をなすキャラクター配置術についての研究と解説。	1・4	
13(1コマ)	ハリウッド流作劇法の21世紀における展開を概観し、その最先端の理論を学ぶ。	1・4	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
14(1コマ)	キャラクター論のまとめと描写の実際について学ぶ。感情移入とは何か、主観描写と客観描写の違いについて。	1・3・4	
15(1コマ)	作劇法の未来展望。ネットワーク社会の熟成によって、物語の受容態度がどう変化したかを解説、映画、アニメ、漫画の未来像を探る。	1・3・4	全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	シナリオ構造論	野田高悟	フィルムアート社	2016/7/22
参考書	詩学	アリストテレス	光文社古典新訳文庫	2019/3/8
参考書	映画理論集成 古典理論から記号学の成立へ	岩本憲児/波多野哲朗 編	フィルムアート社	1982/5/1
参考書	映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと	シド・フィールド	フィルムアート社	2009/3/31
参考書	風姿花伝	世阿弥 野上豊一郎/西尾実 実校訂	岩波書店	1958/10/25
参考書	遠野物語―付・遠野物語拾遺	柳田国男	角川ソフィア文庫	2004/5/26
その他の資料	その都度指示			
準備学習（予習・復習等）	授業で題材に取り上げられた書籍は必ず通読する事。 予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 科目ノートの内容　50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：なし ・評価について：授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、各回内容に応じた事後学習レポート等の提出についても一冊にまとめ、学期末に提出を求め、毎回授業への取り組み姿勢と共に、知識理解の到達度を評価する。

授業科目　　物語記号学

【担当教員名】※実務家教員=(○) 村井さだゆき(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③④	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
実際に脚本がメッセージを伝える原理を、記号学の考え方に基づいて学ぶ。フェルディナン・ド・ソシュールに端を発する記号学の知見は、20世紀の半ばには構造主義という思想潮流を生み、ウラジミール・プロップにその萌芽を見る物語の構造分析にも大きな影響を与えた。本授業では、記号学の基本的な考え方を学習し、物語を構造として理解し、分析するための基礎的な知識を身につける。

【学習目標】
1. 物語をメッセージの集積と捉え、記号学的な解釈によって理解する方法を学ぶ。
2. ソシュール記号学以来の言葉＝記号についての考え方を理解し、構造主義的な物語分析の歴史を概観する。
3. 短い物語の作成によって、物語が成立するための基本原理を知る。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	ガイダンス。科目ノートの作り方。授業内での課題は科目ノート上で試行錯誤する。 に記号学の基礎を学ぶ。20世紀の初頭に起こった「世界の見方」の大きな変化についての理解を促す。	1・2	ガイダンス = イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	実体論から関係論へ。ソシュール言語学の基本的な解説と、シニフィアン、シニフィエなど特殊な専門用語についての説明。	1・2	
3(1コマ)	関係性の鎖が世界を分節化していく様態を見ていく。ソシュール以降に生まれた「コード」の考え方の解説。	1・2	
4(1コマ)	脚本に応用する「コード理論」の解説。ドラマはどこに発生するかを日常の事例を使って説明する。	1・2	
5(1コマ)	プロップの神話学から始まる物語の構造分析の基礎を学ぶ。物語の31の機能についての解説と、構造主義に与えた影響を見る。	1・2	
6(1コマ)	プロップの理論を発展させたグレマスの「行為項」の理論紹介と研究。特にキャラクター作りへの応用を確認していく。	1・2	
7(1コマ)	ロラン・バルトの物語構造分析や文学理論の紹介と研究。	1・2	
8(1コマ)	物語構造分析の実践と応用。実例を挙げて構造主義による分析がどのように当て嵌まるかを確認する。	1・2	
9(1コマ)	ショートストーリーを作ってみる。実際に作ってみることで、単なる出来事と物語との差異を把握する。	3	
10(1コマ)	モチーフとは何か。繰り返されるパターンと典型的なストーリーについての考察と、それを利用した物語づくりの実践。	1・2・3	
11(1コマ)	構造主義による物語分析の実際。シークエンス分析による構造抽出の手法を学ぶ。	1・2	
12(1コマ)	記号学の映像理論への応用。クリスチャン・メッツの映画記号学の紹介と研究。	1・2	
13(1コマ)	脚本をメッセージのやり取りと捉えたときの、具体的反応の観察。ロマン・ヤコブソンのコミュニケーション論を基礎に置いた「メッセージのやり取り」の研究。	1・2	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
14(1コマ)	メタフィクションの研究と考察。アンドレ・ジイド、夢野久作などに見るメタフィクショナルな文学作品と、その映像への応用を概観する。	1・2	
15(1コマ)	構造分析の評価とその限界について。ポスト構造主義の立場から見た物語構造分析批判と考察。	1・2	全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	物語の森へ―物語理論入門	マティアス・マルティネス/ミヒャエル・シェッフェル	法政大学出版局	2006/7/1
参考書	物語の構造分析	ロラン・バルト	みすず書房	1979/11/16
参考書	映画記号学の諸問題	クリスチャン・メッツ	書肆風の薔薇	1987/3/1
参考書	記号学―意味作用とコミュニケイション	ピエール・ギロー	白水社	1972/4/1
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50%
科目ノートの内容　50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「脚本概論」の単位を修得済みの者。
・評価について：授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、各回内容に応じた事後学習レポート等の提出についても一冊のノートにまとめ、学期末に提出を求め、毎回授業への取り組み姿勢と共に、知識理解の到達度を評価する。

授業科目　　近代世界観研究

【担当教員名】※実務家教員=(○) 村井さだゆき(○)	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	①②	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
近年のアニメ制作の現場で、創作の最も重要な要素の一つとされる「世界観」について、特に近代史の視点から探究する。19世紀、鉄道網の発達と写真技術の誕生は、人類に視覚の革命とも呼ぶべき大きな変化をもたらした。それによって人々がいかに「見ること」を欲望し、映画を始めとする視覚文化を発展させ、同時に世界認識を新たにしていったか。またそのことが空想世界を描く作品群にどのような影響を与えたかを分析、研究する。

【学習目標】
1.「世界観」とは何か。それがなぜアニメ・漫画の制作現場で求められるのかの理解。
2. 特にファンタジー作品の歴史を取り上げ、世界観と時代性の相関関係を理解する。
3. 妖怪、怪獣といった異形の存在について学び、それらがどういう世界観の反映なのかを理解する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	ガイダンス。科目ノートの作り方。授業で派生した疑問は資料を調べ、科目ノート上に記載する。 「世界観」とは何か。それがなぜ必要なのか。特にアニメ・漫画の創作における重要性を考察する。	1	ガイダンス = イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	人類史における世界観の変遷を観察し、時代と世界観の関係を読み解いていく。	1・2	
3(1コマ)	世界各地の神話に見る世界観の考察。比較神話学の基礎的な考え方を学び、共通するモチーフの抽出方法を学ぶ。	1・2	
4(1コマ)	トリックスター学入門。文化人類学の重要な概念の一つであるトリックスターについての考察と研究。	1・2	
5(1コマ)	道化と演劇史の関係についての研究。イタリアの即興仮面劇コンメディア・デッラルテに見るキャラクター類型とその派生について。	1・2	
6(1コマ)	ジャンルの成立についての考察と研究。ミステリー、ホラー、ファンタジーの成立過程の考察と、その発展の歴史を見る。	1・2	
7(1コマ)	19世紀視覚革命が物語と世界観に与えた影響を概観する。ロコモーションと風景画、パノラマの誕生、博覧会の歴史を学ぶ。	1・2	
8(1コマ)	視覚革命が芸術に与えた影響の考察。印象派と未来派、デュシャン以降の現代芸術への影響を見ていく。	1・2	
9(1コマ)	映画の誕生とSF・ファンタジージャンルの発展の歴史を学び、ファンタジーというジャンルが持つ意味を考察していく。	1・2	
10(1コマ)	怪獣学入門。ゴジラ、ウルトラマンに見る時代性の世界観への反映を考察する。	1・3	
11(1コマ)	怪獣学入門の続き。平成ウルトラシリーズに見る怪獣作家の系譜とその精神性について。	1・3	
12(1コマ)	怪獣と妖怪についての考察。近世以前の妖怪学入門。平安時代の妖怪と物語についての研究。	1・3	
13(1コマ)	怪獣と妖怪についての考察の続き。江戸時代の妖怪学。零落した神としての妖怪と、キャラクター化された妖怪について。	1・3	
14(1コマ)	現代怪獣・妖怪考。都市伝説に見る社会世相の反映と、異形を生む人間の精神性についての考察。	1・3	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
15(1コマ)	世界観とは何かのまとめ。現実の鏡としてのファンタジー。その現在と未来についての考察。	1・2・3	全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	意識の起源史	エーリッヒ・ノイマン	紀伊國屋書店	2006/10/1
参考書	神話のイメージ	ジョセフ・キャンベル	大修館書店	1991/7/1
参考書	道化の民俗学	山口昌男	岩波書店	2007/4/17
参考書	パノラマの世紀	ベルナール・コマン	筑摩書房	1996/11/1
参考書	妖怪の民俗学	宮田登	ちくま学芸文庫	2002/6/1
その他の資料	なし			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 科目ノートの内容　50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：「物語記号学」の単位を修得済みの者。 ・評価について：授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、各回内容に応じた事後学習レポート等の提出についても一冊に集約し、学期末に提出を求め、毎回授業への取り組み姿勢と共に、知識理解の到達度を評価する。

授業科目　　脚本分析実習

【担当教員名】※実務家教員=(○) 村井さだゆき(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	60時間

【概　要】
実際の映画やテレビアニメを題材にして、作品テーマの抽出と構造の分析を行う実習。現場の脚本家が、監督やプロデューサーなど主要スタッフに自作をプレゼンテーションする際に利用する「ログライン」の考え方を用い、物語構造の成否が作品の出来不出来を左右していることを、さまざまな映像作品を実際に分析することで確認する。また、自分なりにテーマを言語化してみることで、作品を深く理解し、それを他者に分かりやすく伝える素養を身につける。

【学習目標】
1. 作品分析の手法を身につける。
2. 分析手法を、映画、アニメ、漫画に応用して、それぞれの違いを把握する。
3. ログラインを使ったプレゼンテーションのテクニックを身につける。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1日目(午前)(2コマ)	ガイダンス。分析シートの書き方。 ログラインの考え方を学ぶ。映画、アニメを75文字程度の短い文章で説明する方法を学習する。	1・2	ガイダンス ここまでの学修の活用方法について
1日目(午後)(2コマ)	ピッチセッションと呼ばれるログラインを使ったプレゼンテーションのノウハウを学ぶ。	1・3	
2日目(午前)(2コマ)	プレゼンテーションのための脚本分析を学習する。そのために必要な条件を検討し、理解する。	1・2・3	
2日目(午後)(2コマ)	映画的シチュエーションとは何か。映画的シチュエーションに不可欠な、緊張の種を孕んだ関係の作り方を学ぶ。	1・2・3	
3日目(午前)(2コマ)	実際の作品を分析してみる。映画脚本についての分析。	1・2・3	「分析シート」の説明と作成
3日目(午後)(2コマ)	映画脚本を分析した結果をプレゼンテーションするための実習。一人約5分間のピッチセッションで作品の魅力を伝える方法を学ぶ。分析シートの提出。	1・2・3	「分析シート」の提出
4日目(午前)(2コマ)	映画脚本を分析した結果をプレゼンテーションするための実習の2回目。質疑応答に如何に答えるかの実践的訓練。分析シートの提出	1・2・3	「分析シート」の提出
4日目(午後)(2コマ)	実際の作品を分析してみる。30分枠のドラマ、アニメの脚本についての分析。	1・2・3	
5日目(午前)(2コマ)	30分ドラマ、アニメ脚本を分析した結果をプレゼンテーションするための実習。物語の基本構造を読み取る訓練。分析シートの提出	1・2・3	「分析シート」の提出
5日目(午後)(2コマ)	30分ドラマ、アニメ脚本を分析した結果をプレゼンテーションするための実習の続き。クライマックスの理解。分析シートの提出	1・2・3	「分析シート」の提出
6日目(午前)(2コマ)	実際の作品を分析してみる。シリーズ作品の分析。	1・2・3	
6日目(午後)(2コマ)	シリーズ作品を分析した結果をプレゼンテーションするための実習。作品のテーマと各話への落とし込みを確認する。分析シートの提出	1・2・3	「分析シート」の提出

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
7日目（午前）（2コマ）	シリーズ作品を分析した結果をプレゼンテーションするための実習の続き。シリーズ構成の役割を理解し、作品の全体像とその魅力を他者に伝える訓練。分析シートの提出	1・2・3	「分析シート」の提出
7日目（午後）（2コマ）	グループセッションの演習。特定の作品を取り上げ、グループで作品分析を行い、その構造やテーマを議論する。グループごとに分析シートの提出	1・2・3	グループワーク実習 「分析シート」の提出
8日目（午前）（2コマ）	グループセッション演習の続き。グループごとにプレゼンテーションを行い、スタッフ間の共通認識を培っていく手段を学ぶ。グループごとに分析シートの提出	1・2・3	グループワーク実習 プレゼンテーション 「分析シート」の提出

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書（必ず購入する書籍）	なし			
参考書	物語構造分析の理論と技法―ＣＭ・アニメ・コミック分析を例として	高田明典	大学教育出版	2010/4/19
参考書	現代文学理論―テクスト・読み・世界	土田 知則/神郡 悦子/伊藤 直哉	新曜社	1996/11/29
参考書	物語論　基礎と応用	橋本陽介	講談社	2017/4/10
その他の資料				
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
全「分析シート」の評価　50%
授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「近代世界観研究」の単位を修得済みの者。
・評価について：授業中盤で説明する「分析シート」は、実習の進行に応じて複数回の提出を求めるが、全「分析シート」の内容を以て評価を行うと共に、シート記述により取り組み姿勢（積極性）の評価を行い、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　ライフドローイング理論および演習

【担当教員名】※実務家教員=(〇)		対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
ヨシカワゴエモン(〇)		開講時期	①②	必修・選択	必修
	※講義	単位数	4	時間数	60時間

【概　要】
ライフドローイングは人物を描く事を生業とする者にとって欠かせない基礎学習である。しかし、絵はただ描くだけでは上手くならない。考え、理解しながら描くことで、技術は身に着くものである。絵を描くとき、モデルのポーズの中にどういったバランスや筋肉の流れがあるかを見極めることが重要になる。ポーズ全体における、体の部品それぞれの比率と位置のつかみ方、肩や腰の傾きによる重心の見極めかた、筋肉の流れと形状の変化を表現する方法を、人体がどのような幅と厚みを持った筋肉で構成されているか、骨格の湾曲が体表面にあらわれてくることにより形作られる合理的な体のカーブを、前後および側面から観察する方法を学ぶ。その上で、この1枚で人体のなにをつかみ取るかという目的を明確にし、そこに集中して自分の基礎技術として蓄積していく描き方を学ぶ。アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の絵描きに適したドローイング練習の方法を学ぶ。

【学習目標】
1. 基礎練習はどのように描くべきなのかを理解する。
2. ポーズの見極めかた、骨格と筋肉、体の部品ごとのバランス、重心、アクションラインに留意して描く方法を学修する。
3. アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の絵描きとして、基礎練習で重視する点を理解する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	ガイダンス。画板の使い方、ライフドローイング用画材説明。 教室準備は班ごとの持ち回りで授業前におこなう。 班分け発表。教室準備のしかた。 描きやすい位置を移動しながらさがす方法。どの高さから描くか。	1	授業実施の全回数を通じ、毎回15分程度の講義を行いつつ、演習課題に取り組む。
2(2コマ)	ライフドローイングのために必要な予習について。 予習で知識を身に着けておき、ライフドローイングでじっさいに描いて確認することの重要性について。 短時間で描く場合の目的、時間をかけて描く場合の目的の違い。	1	
3(2コマ)	ライフドローイングにおける描き方とは。 ・最初に大まかなアクションラインをつかみ、次に手足の流れ、骨格の傾きを見極める。 ・なにかを見つけ、目標を明確にする方法。 ・描けない部分は繰り返し練習する。	1・2	
4(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・筋肉の量と形、およびポーズによるその変化。	1・2	
5(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・骨の形を意識して描く ・体表面にあらわれてくる特徴的な骨の形状としての腕と脚。 ・その骨の数の違いによる可動域の違い。	1・2・3	
6(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・感情表現に重要な、鎖骨と肩回りの大きな可動域を確認する。	1・2・3	
7(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・奥行きの考え方と描き方。胴体、腕と脚。	1・2・3	
8(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・頭部の形状、その考え方。見る方向からの部品の位置変化。	1・2・3	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
9(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・骨があるところとないところの違い。	1・2・3	
10(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・筋肉のつき方。	1・2・3	
11(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・ポーズに大きくかかわる背骨の可動域。	1・2・3	
12(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 布の表現、しわのしくみについて。	1・2・3	
13(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3	
14(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3	
15(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。まとめと総評。 今後の自宅学習の仕方について。	2・3	

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	モーションを描くための美術解剖学	ヴァレリー・L・ウィンスロウ	マール社	2018/5/22
参考書	FORCE: Dynamic Life Drawing	Mike Mattesi	Focal Press	2006/10/10
参考書	スカルプターのための美術解剖学 -Anatomy For Sculptors	アルディス・ザリンス サンディス・コンドラッツ	ボーンデジタル	2016/11/26
その他の資料	その都度指示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
講義内容の理解と課題の内容評価
50%
授業参加姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)
50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：なし

・評価について：・本格的に絵の勉強を始める意欲を持ち確実に結果を出すために、課題は完成度より取り組み姿勢を重視する。その上で理解度が高ければ特別評価とする。

具体的には、授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、各回内容に応じた課題提出についても一冊に集約し、必要に応じて提出を求め、毎回授業への取り組み姿勢と共に、知識理解の到達度評価、課題取り組み姿勢について左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　ライフドローイング演習

【担当教員名】※実務家教員=(○) ヨシカワゴエモン(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③④	必修・選択	選択
	単位数	4	時間数	60時間

【概　要】
絵は二次元表現物であるが、そこに描かれているのは三次元構造を持つ人物または物体である。見る者を納得させるリアリティを絵で表現するためには、実際の人間が奥行きを持つ立体物であることを明確に意識した上で線画表現する訓練が欠かせない。またアニメ、マンガ、キャラクターデザイン職種におけるライフドローイングに推奨される描き方として、筋肉や体幹の流れをつかむことに重点を置き、線の勢いを大切にする描き方を採用する。
1枚、1回ごとに、とらえる目的を明確にして突き詰め、人体を立体として覚える方法を学ぶ。

【学習目標】
1. 正しいアクションラインをとらえられるようになる。
2. 骨格と筋肉、体の部品ごとのバランスについての知識を習得する。
3. 人体部品の可動域、ポーズによる部品の形状と位置の変化を表現する。
4. この科目における、技術的な向上目標を設定し、それを達成するための描き方をする。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	ガイダンス。 教室準備は班ごとの持ち回りで授業前におこなう。 班分け発表。教室準備の仕方。 描きやすい位置を移動しながらさがす方法。どの高さから描くかの復習。 ライフドローイングにおいては、大まかなアクションラインが描けるようになるまで、細部を描く必要はない。	1	ガイダンス = イントロダクション 授業目的の説明等。 反復練習が主体となるが、モデルのポーズ設定や、描画時間の変化によって難易度を調整しつつ進行する。
2(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・アクションライン、重心の復習。	1・2	
3(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・描きづらい所は教員に質問し、考え方と描き方を理解する。	2・3・4	
4(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ライフドローイング授業で学ぶべきことを主体にして考え、描く。	2・3・4	
5(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
6(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
7(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
8(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
9(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
10(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
11(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
12(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
13(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
14(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。	2・3・4	
15(2コマ)	ライフドローイング演習と技術指導。 ・技術の向上を自己採点する。まとめと総評。	2・3・4	演習の後、全体総括を含む。

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	グレン･ビルプのドローイングマニュアル	グレン･ビルプ	ボーンデジタル	2017/4/20
参考書	FORCE: Dynamic Life Drawing	Mike Mattesi	Focal Press	2006/10/10
参考書	スカルプターのための美術解剖学 -Anatomy For Sculptors	アルディス・ザリンス サンディス・コンドラッツ	ボーンデジタル	2016/11/26
その他の資料	その都度指示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
課題の完成度　50% 課題への取り組み内容(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 上記３項目の総合評価	・履修条件：「作画表現技法論」「ライフドローイング理論および演習」の単位を修得済みの者。 ・評価について：基礎画力の底上げが目的の演習科目であるため、評価については課題の完成度は勿論の事、取り組み姿勢についても評価の対象とする。

授業科目　運動表現理論

【担当教員名】※実務家教員=(〇) 深井利行(〇)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	①②	必修・選択	必修
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
キャラクターや物体の運動を絵に描くとき、説得力のある表現には理論的な裏付けが必要である。また魅力的なキャラクター描写には、生き生きとした動きの表現が必要不可欠である。イメージした世界観にあたかも実際に存在しているかのようなキャラクターを描く力を身に付ける為、動きに関する物理的な法則を描き出す表現方法について学修する。具体的には映像、画像、板書および、時には自身で立ったり歩いたりするといった体を使った確認作業も行いつつ、センスや雰囲気といった感覚に頼らず、論理的に描き出す方法論を学ぶ。

【学習目標】
1. 動き表現の基礎となる理論、方法論を考える。
2. 動きのしくみ、演技を主体的な興味で研究する。
3. 動きをコントロールするための考え方を学ぶ。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	ガイダンス。この授業の意味。科目ノートの書き方と使い方。 生き生きとしたポーズを描く際には、慣性、抵抗、遠心力、重力などの物理法則を理解する必要がある。これが動き表現の基礎となる。たとえばアニメの技法書でも、ボールの動きが物理的理論で正しく説明されているものはきわめて少ない。ほんとうにそれで正しいのか、自身で検証し考えて描く習慣を身につける。	1・2	講義 場合によっては実演による説明を含む。
2(1コマ)	人間の動き。 予備動作の重要性とその種類。予備動作がない動きについて。 重心。 人間が立っていられる条件、または立っていられない条件。 動く(動いている)という状態の本質。 重心の位置のコントロールが表現に大きく影響する。 重心の移動。重心が移動することで動きが生ずる。	1・2	講義 体験学習
3(1コマ)	動き始めと動き終わりまでの速度変化とその理由。 すべての部分が同時に動くことはない。 セカンダリーアクションとムービングホールド。 タイムライン構造の解説。	1・2	講義
4(1コマ)	人間の移動手段として基本になる歩きと走りのしくみ。 生き物は動きに合理的な効率を求めるが、それが顕著に表れるのが歩きと走りである。歩き走りを理論的に考える。 歩きと走りの類似点と相違点。	1・2	講義 体験学習
5(1コマ)	歩きと走り。坂道、階段。 一般人の走りとスプリンターの走り。 「 The Human Figure in Motion 」の活用と注意点。 アニメの走り表現は簡易技法であり、必ずしも正しくはないことに留意する。 ロトスコープとライブアクションの違い。	1・2	講義 体験学習
6(1コマ)	アークと軌道、運動曲線。たいがいの動きはなめらかな曲線を描く。 柔らかさを表現する為に必要なこと、柔らかく感じるということはどういう状態が現れているからか。	1・2	講義
7(1コマ)	フォロースルー。返し、残しという動き。 表現に関わるセカンダリーアクション。	1・2	講義 体験学習
8(1コマ)	「ストレッチ＆スクワッシュ」は、生き物の動きすべてで発生する。 演技の基本となる「テイク」。	1・2	講義

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
9(1コマ)	1～8回の基本を総合すると、活き活きと動く絵の基本になる。 ティガーのジャンプを例に取り、プッシュオフ、絵のオーバーラップ表現とその理由、重量感などを「アニメーション28の原則」記述を元に解説。 等速度で手前へくる動き、回転する動きの絵のつめ表現とその理由。	2	講義
10(1コマ)	動物の歩きと走り。体重別、体の柔軟性の違いによる走りの違い。 人間と動物の骨格を相対的に見て、おなじように動く部分を考える。	1・2	講義 体験学習
11(1コマ)	水の性質と、流れる水の表現。波が移動するしくみ。 水の簡易的表現と、アニメのリピート作画の意味。 エフェクトでも空間と立体を意識しなければならない。	1・2・3	講義
12(1コマ)	爆発のしくみ。炎と煙の関係性。実写映像を参考にするとともに、情報量を整理したマッケイの「ルシタニア号の悲劇」のような優れた作例に学ぶ。	1・2・3	講義
13(1コマ)	空気の動きの影響によって起こる現象(見えないものの動きの可視化) カーテン、旗、ドレスなどに見る、なびきのしくみ。アニメで使用される簡易技法「リピート」の考え方。 たなびく煙と塊の煙、それぞれの考え方と動きのしくみ。	1・2・3	講義
14(1コマ)	総復習、質疑応答。 改めて動きをコントロールする、自然な動きを作り表現するという視点で全体のつながりを考える。 1枚のイラストでも、流線などによりカメラワークや撮影効果を表現できる。	1・2・3	講義
15(1コマ)	小テスト。 振り子、フル原画での歩き。動きを作る本質の理解度を測る課題。 解答と解説。 科目ノート提出。	2	小テスト　解答と解説 科目ノートの提出

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	アニメーションの基礎知識大百科 増補・改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridge	Dover Publications	1955/6/1
参考書	増補 アニメーターズサバイバルキット	リチャード・ウィリアムズ	グラフィック社	2011/2/10
その他の資料	その都度指示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
「科目ノート」の内容　50%
授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　30%
小テストの成績　20%
上記３項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：なし

・評価について：授業初回で説明する「科目ノート」により授業の内容や気付き等の記録を行い、学期末に評価対象として提出を求める。また学生の理解状況に応じて小テストを実施し、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　アニメ表現基礎

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
深井利行(○)、西村潤子(○)		開講時期	②	必修・選択	必修
	共同	単位数	1	時間数	15時間

【概　要】
本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるマンガ・キャラクターデザインを意識した上で、アニメという業界、アニメーターという職種についての概要と基礎知識を学ぶ。
専門職としてアニメーターとはどういった部分で、何をする職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。
またアニメーターが仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。

【学習目標】
1. 業界の基礎知識を学ぶ。
2. 業界および職種の特色を学ぶ。
3. 専門職に必要な知識、技術等を学ぶ。
4. 自身の将来と、業界の将来像を考察する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	具体的な制作工程を見る プリプロダクションからプロダクションを経て、ポストプロダクションまでの流れ。	1	講義 映像視聴と解説
2(1コマ)	属する産業および業界 アニメは映画産業であり、映像である。	1・2	
3(1コマ)	職域、職種の特色 アニメーターは映画産業の一部門としての専門職であり、絵描きであるが、その立脚点は役者である。	2	
4(1コマ)	要求される知識、教養、技術、能力、職業規範(1) あらゆる作品に対応できる幅広いビジュアル的な知識を必要とする。	3	
5(1コマ)	要求される知識、教養、技術、能力、職業規範(2) 絵が描けることは基本的な能力であり、その上に演技を絵で表現することが要求される。	3	
6(1コマ)	プロになるための具体的な手順 映画産業の絵描きであるため、映画制作会社に所属することでキャリアを始めることができる。	4	
7(1コマ)	プロであり続けるために必要なこと チームで仕事をする職種であるため、キャリアアップにともない責任と調整能力、管理能力、後輩の育成スキルも求められる。	4	
8(0.5コマ)	アニメ業界の今後 デジタル作画の導入、3DCGアニメの導入がすすむ。その中でもアニメーターに求められる能力は変わらない。	4	全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	アニメーションの基礎知識大百科 増補・改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
参考書	ディズニーアニメーション 生命を吹き込む魔法 ― The Illusion of Life ―	フランク・トーマス	徳間書店	2002/4/23

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
その他の資料	その都度指示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
「科目ノート」の内容評価　50% 授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：なし ・評価について：授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、適宜提出を求める事で知識理解の到達度評価について評価を行うと共に、毎回授業への取り組み姿勢についても左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　アニメ基礎演習Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(○) こだま兼嗣(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
本科目では、日本の商業アニメの制作工程で使用する画材を使用し、動きを楽しむ短いアニメ作品を個人制作する。具体的には音楽を聴いて連続した動きをイメージし、なるべく自分のイメージした動きに近づける方法を順を追って学修する。動きに躍動感を与えるために確立された技法は数々あるが、その中で初心者にもすぐ使える幾つかのタイミング技法を修得する。

【学習目標】
1. 音楽と秒数に合わせた映像の作り方を考える。アニメは映像である。
2. 商業アニメ制作工程に準じた画材の使い方を学ぶ。
3. 絵を活き活きと動かすことの楽しさを体験する。
4. 絵を感じよく動かすための基本的な技法を学ぶ。
5. 自身のイメージを表現するために、どう描けばどのように動いて見えるか考える。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	授業の概要、作品制作の進め方をガイダンス。 制作ノートの作り方、写真の撮り方をレクチャー。 ストーリーを作ろうとせず、動きのおもしろさを考える。 映像における秒数の感覚、動きイメージの作り方、作品としての盛り上げ方配分をレクチャー。 ストップウォッチを使い、動きイメージのタイミングを計る方法。 音楽に合った動きのイメージを決め、企画にする。	1	イントロダクション 授業目的の説明等
2(2コマ)	絵コンテの描き方、絵コンテチェック。 キャラクター設定の描き方。	1・2	
3(2コマ)	サムネイルで動きと画面を設計する。 初心者向けの、絵を動かす基本的な技法について。	2・3・4	
4(2コマ)	商業アニメーションの制作工程を復習。 作画作業イン。ラフ画で大まかな動きを計算する方法。 トレス台、タップの使い方。タイムシートの書き方。(動画シートのみ) 動画番号の書き方と位置、その理由。 フレームの考え方。タイムシート、カット袋の使い方。	2・3・4	
5(2コマ)	作画イン。ラフ原画をもとに、動画の下書きを描いていく。 初心者が個人の短編習作において、原画と動画を分ける意味はほとんどないため、プロの作画工程にとらわれる必要はない。	2・3・4	
6(2コマ)	作画　下描き のびのびと動きを楽しむ作品にするため、基本的にはStraight Aheadで描くが、Pose to Poseも併用してよい。	2・3・4	
7(2コマ)	作画　下描き 描きながら動きを確かめるいくつかの方法。指パラ、パタパタ、ローリングなど。	2・3・4・5	
8(1コマ)	作画　下書き完了。動きを確認する。 クリーンアップの意味。デジタルペイントソフトでは、基本的に絵の具の流し込み(塗りつぶしツール)で塗っていくため、塗れる絵にする必要性がある。 使用できる鉛筆、消しゴムのかけ方など。「アニメ基礎演習Ⅱ」に続く。	2・3・4・5	全演習の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	スカルプターのための美術解剖学	アルディス･ザリンス	ボーンデジタル	2016/11/26
参考書	アニメーションの基礎知識大百科　増補･改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
参考書	アニメーション･イラスト入門（日本語）	プレストン･ブレア	マール社	2012/5/20
参考書	京都アニメーション版 作画の手引き	京都アニメーション	京都アニメーション	2007/12/1
参考書	京都アニメーション版　仕上げ・撮影の手引き	京都アニメーション	京都アニメーション	2010/7/2
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
作品の完成度　50%
授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「運動表現理論」「アニメ表現基礎」の単位を修得済みの者。

・単位取得の条件
　期限までに毎回の指定された素材を紙原版で完成させ、教員のチェックを受ける。
　考えて描くという学修に関する課題を期限までに提出する。

・評価について：上記提出課題評価と共に、作品内容から授業への取り組み姿勢も同時に評価し、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　アニメ基礎演習Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○) こだま兼嗣(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	④	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
本科目では、前提科目で学修した「絵を動かす」初歩的な技術を発展させる事を目的に、一段難易度を上げ、短いアニメ作品の個人制作を行う。各々の「動かす才能」を引き出す事を目的に、ある程度の破綻は恐れず、「一枚一枚の絵で動きを表現する試行錯誤」に挑む事が本演習の主題である。ここでは、プロの現場で要求される精密な描写は無視してよい。それよりも、音楽からイメージする動きを表現することと、映像になった際に動いているということがいかに強く観客に訴えかけ、見て楽しいかを経験してもらいたい。

【学習目標】
1. アニメの作画が動く仕組みを理解する。
2. ペイントソフトで塗れる絵を描くが、よい絵を描くことを重視する。
3. 短編・個人作品　20秒程度(タイトル除く本編　動画枚数約240枚)を完成させる。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	「アニメ基礎演習Ⅰ」からの続き。 作画　クリーンアップ	1	イントロダクション 授業目的の説明等
2(2コマ)	作画　クリーンアップ 塗れる絵になっていれば、線の繊細さなどにはこだわらない。この科目の目的はそこではない。	1	
3(2コマ)	作画　クリーンアップ 線そのものがきれいなことより、よい絵を描くほうが将来にとってはるかに重要である。	1・2	
4(2コマ)	作画　クリーンアップ 絵が上手くなれば、線は次第にきれいになる。	1・2	
5(2コマ)	デジタルペイント。彩色用パレット(アニメでいう色彩設定表)を作る理由。 スキャン方法、連続した絵がずれないためのスキャナタップの貼り付け方と位置。	2	
6(2コマ)	デジタルペイント。いくつかのソフトを行き来する際の注意点。 タイトル作成。手描き、デジタルどちらでもよい。	2	
7(2コマ)	タイトル完成、撮影、編集、音入れ。	2・3	
8(1コマ)	上映会。総評。DVDを作成。アーカイブとWeb展示。 「大塚康生の動かす喜び」解説付き上映。 作品発表の場と賞応募について各人が計画書を提出する。	3	上映会とまとめ DVD上映と解説

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	Dynamic Figure Drawing	Burne Hogarth	Watson-Guptill	ISBN-10: 9780823015771
参考書	アニメーションの基礎知識大百科　増補・改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
参考書	アニメーションのタイミング技法	ハロルド・ウィテーカー ジョン・ハラス	ダヴィッド社	1983/3/1
参考書	京都アニメーション版　作画の手引き	京都アニメーション	京都アニメーション	2007/12/1

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
参考書	京都アニメーション版　仕上げ・撮影の手引き	京都アニメーション	京都アニメーション	1905/7/2
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
作品の完成度　40%
「制作ノート」の内容評価　30%
授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　30%
上記３項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「アニメ基礎演習Ｉ」「色彩設計講義および着彩演習」の単位を修得済みの者。
・「制作ノート」の作成について：授業内で「科目ノート」と同様、基本的には将来の活用を目的に、制作全体の学修内容、留意点等をまとめたノートの作成を行う。

・単位取得の条件は以下のとおりとする。
　・期限までに「制作ノート」を提出する。
　・期限までに制作素材の全てを紙の原版で、完成作品をＤＶＤおよびデータで提出する。
　・考えて描くという学修に関する課題を期限までに提出する。

・評価について：授業内の上記提出課題評価と共に、作品内容から授業への取り組み姿勢も同時に評価し、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　作画演習

【担当教員名】※実務家教員=(○) 深井利行(○)、西村潤子(○)		対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
		開講時期	①②	必修・選択	選択
	共同	単位数	6	時間数	90時間

【概　要】
本科目は、臨地実務実習を想定し、インターン先の実習水準についていく技術を身につける事を目的とする。現場で多くの制作会社が採用している標準課題に準じて「歩き」「follow」「合成」などは課題として取り扱うが、「動き」については単純にパターンを暗記させることはしない。パターン学習は、アニメーターとして将来大きく育つための阻害要因にしかならないためである。人間はなぜそう動くのかを観察し、その動きに物理的整合性はあるのか考えるといった習慣をつけ、柔軟な発想で動きと演技を描き、世界に通用するアニメーター教育を目指す。

【学習目標】
1. アニメーション制作現場での、新人アニメーターのワークフローを業界標準で身につけ、臨地実務実習への準備を整える。
2. 新人アニメーターとして通用する水準の動画を描くための知識、および基礎技術を確実に修得する。
3. 学習成果物を就活で通用する水準の動画専用ポートフォリオとして1冊にまとめる。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(3コマ)	動画作業工程、科目ノートの活用方法ガイダンス。動画工程の立ち位置と後工程への配慮。原画素材の扱い方、動画に関する基礎技術および知識の復習。 原画シートと動画シートによる必要素材の確認。動画注意事項の読み方。クリーンアップ実習。 クリーンアップは継続した訓練をおこなう。(ほかに方法がないため) 自分で動き、自分で考えて描くことを習慣づける。 プロとして、わからないことは見て、調べて描く習慣をつけ、正確な知識と技術の蓄積に努める。科目ノートを活用する。	1・2	ガイダンス 課題演習
2(3コマ)	動きの軌道確認。視線先行する軽いつぶしのある振り向き動画。 PCでの動きの確認は随時。	1・2	課題演習
3(3コマ)	美しい軌道を維持し、正確な動きのつめを作る。見回す演技の振り向き動画。	1・2	課題演習
4(3コマ)	歩き　横位置移動 歩きのしくみ概論。生き物は動きに最適効率を求める。そのため歩きも走りも等速度移動となる。足運びの理論と効率、上下動、腕の振りの物理的しくみ。歩幅の研究。 「 The Human Figure in Motion 」の読み方、注意点。	1・2	課題演習 体験学習
5(3コマ)	歩き　follow follow歩きのカメラワーク、原画素材、タイムシートのしくみ。目盛りを打って動画しなければならない理由。 決しておこなってはならない、follow動画でよくある間違いパターンを検証する。 ショットの違いによる感じのよいつめかた。	1・2	課題演習
6(3コマ)	走り　横位置 走りのしくみ復習。走るために必要な運動条件とその効果的なポーズの選択。走りの目的による足運び、上下動幅、腕の振りについての検証。国産アニメにおける「走り」はほとんどの場合、ある程度パターンで描かれた簡易技法であり、あえて正解を描いてはいないことを認識しておく。	1・2	課題演習
7(3コマ)	走り　横位置　FOLLOW 走りとは両足が同時に地面を離れる運動であるため、FOLLOWスピードの計算なしに動画することは出来ない。計算と原画位置が食い違う場合の、つじつまの合わせ方。	1・2	課題演習

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
8(3コマ)	タップ割と線割 タップ割はかならず軌道を計算し、位置のアタリを取ってからおこなう必要性を確認する。弧を描くタップ割でよくある間違い。パースのついたタップ割での注意点。タップ割は動かすこととは別の論理で構築された、国産アニメにおける簡易便利技法である。	1・2	課題演習 体験学習
9(3コマ)	煙リピート たなびく煙と塊を構成する煙の2種類で、リピートの仕組みと等速度運動をさせるための自然な動きに見える動画の位置を確認する。完全リピートする物理現象は存在しないことから、すべてのリピートは簡易技法であることを学び、効果的な省力化を実現する。	1・2	課題演習
10(3コマ)	合成のある動画 合成の考え方、合成伝票の書き方、レイヤー構成など。RETAS ではどのように処理されるのかというソフトのしくみを理解する。線合成、多重合成について。面合成は別セルとおなじなので制作に申告する。 また原画時にきちんと計算されていない不必要な合成の多用によって、作業効率を下げしクオリティコントロールの維持を難しくしていることへの言及。	1・2	課題演習
11(3コマ)	組みのある動画 セル組み、BG組み、BOOK組み、準組み。仕上で処理するか撮影で処理するかによって動画方法がちがう理由を学修し、正しい動画素材を後工程に提供する。 作画素材を作るときには、仕上や撮影に確認をとった上で作業を進めることを忘れない。間違った素材で後工程に迷惑をかけるアニメーターになってはいけない。	1・2	課題演習
12(3コマ)	同トレス関連 同トレス、引き写し等、用語説明。同トレスと同トレスブレの描き方の違い、および各社、各動検による用語の幅。 目盛りPAN作画 基本は角合わせ。目盛りとタイムシートを連動させて空間における位置(特にアングル)を明確にして作画する。	1・2	課題演習
13(3コマ)	フォロースルー アニメの観客に違和感なく物理法則を感じさせる手段としてフォロースルーは非常に重要な要素であり、かつアニメーターにとって必要不可欠なセンスである。この動画はきちんとできるまで頑張って練習する。新体操リボン、ポニーテイル、ドレス、マントなど参考映像での研究。	1・2	課題演習
14(3コマ)	返しと残し もっともわかりやすい大きく手を振る動きでのタイミングとスペーシングの取り方、および絵のオーバーラップ表現。長いしっぽ、大型鳥の羽ばたきなど参考映像の研究。	1・2	課題演習
15(3コマ)	ポートフォリオ作成。グループミーティングによる基本スキルの復習と確認。質疑応答。科目ノート提出。インターンに出られる水準に達した場合は受け入れ先を検討する。	3	課題演習　まとめと質疑応答

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	動物画の描き方	K.ハルトグレン	マール社	1978年7月
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridge	Dover Publications	1955/6/1
参考書	Animals in Motion	Eadweard Muybridge	Dover Publications	1957/6/1
参考書	アニメーションの本―動く絵を描く基礎知識と作画の実際	アニメ6人の会	合同出版	2010/3/1
参考書	増補 アニメーターズサバイバルキット	リチャード･ウィリアムズ	グラフィック社	2011/2/10
参考書	アニメーションの基礎知識大百科　増補･改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
その他の資料	各自、写真、実写映像を積極的に活用、研究する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　20%
「科目ノート」による授業理解評価　30%
課題の完成度　50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「アニメ表現基礎Ⅱ」の単位を修得済みの者。

・「科目ノート」の作成について：基本的には将来の活用を目的に、学修内容をまとめたノートの作成を行う。

・単位取得の条件は以下のとおりとする。
　・期限内の「科目ノート」の提出。
　・期限内の全ての課題提出。

・評価について：提出課題の評価の他、「科目ノート」により授業理解、授業への取り組み姿勢についても左記の評価比率に従い総合評価の対象とする。

授業科目　　演出表現論

【担当教員名】※実務家教員=(○) こだま兼嗣(○)	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	①②	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
本科目は、今後の発展科目で学修する作品制作に備え、画面作りの基本的な知識・技術を身に着ける事を目的とする。映像は、演出的な考え方で画面を構成し、カメラや演技、ロケーションや照明などすべての要素を有効に加えることで、伝えたいことをより良く観客の心に届けなければならない。ここでは、より効果的な演出について、アニメの設計図ともいうべき「絵コンテ」を通して学修する。演出手法に絶対の決まりはないが、個人的な好みを排した部分で、観客が混乱せず理解しやすいカット割りを学修する。

【学習目標】
1.「演出」という漠然としたもの、絶対の正解がないものについて理解を深める。
2. 基本的な演出技法としての知識を学ぶ。
3. 絵コンテの重要性を理解し、商業作品における絵コンテの基礎を身につける。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	映像における演出について。 なにが演出なのか。演出がある映像とない映像の違い。	1	講義 映像による説明
2(1コマ)	演出の仕事。ワークフロー。	1・2	講義
3(1コマ)	シナリオの役割、シナリオ構成のしかた。映像における時間制限。	2	講義
4(1コマ)	キャラクター性の重要性。台詞と芝居をキャラクターに合わせる。	2	講義
5(1コマ)	具体的な演出の手法。 カメラワーク、特殊効果。カット割り。カットとショット。	2	講義
6(1コマ)	画面構成技法(レイアウト・ステージング)　基本的な考え方とその目的。	2	講義
7(1コマ)	フレームとレイアウト。心理描写に合ったレンズの選択とパース。人物配置。	2	講義
8(1コマ)	美術(舞台設定)とキャラクターで画面を構成する。	2	講義
9(1コマ)	音楽と効果音の使い方。	2	講義
10(1コマ)	アニメーションにおける絵コンテの重要性。	3	講義
11(1コマ)	絵コンテの基礎① 絵コンテの注意事項。絶対必要条件はなにか。絵コンテの基本的な描き方。 サムネイルで描き、計算してまとめる。	3	講義＋体験学習
12(1コマ)	絵コンテの基礎② カット割りの基本。カメラの使い方。 カメラが越えてはならないイマジナリーラインとは。	3	講義
13(1コマ)	絵コンテの基礎③ 指定された題材で短い絵コンテを描き、基本的な構成を学ぶ。	3	講義＋体験学習
14(1コマ)	絵コンテの基礎④ わかりやすいものか、おもしろいものができれば成功。	3	講義＋体験学習
15(1コマ)	まとめと総評。	1・2・3	まとめ

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	アニメーションの基礎知識大百科増補･改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
参考書	ハリウッド･リライティング･バイブル	Linda Seger	フィルムアンドメディア研究所	2000/2/1
参考書	映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと シド･フィールドの脚本術	シド･フィールド	フィルムアート社	2009/3/31
参考書	素晴らしい映画を書くためにあなたに必要なワークブック シド･フィールドの脚本術2	シド･フィールド	フィルムアート社	2012/3/11
参考書	映画術 ヒッチコック･トリュフォー	フランソワ トリュフォー アルフレッド ヒッチコック	晶文社	1990/12/
その他の資料	絵コンテ見本を提示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
「科目ノート」による授業理解評価 40%
絵コンテの完成度(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　30%
授業への取り組み姿勢　30%
上記３項目の総合評価

【履修上の留意点】
履修条件：「アニメ基礎演習Ⅱ」の単位を修得済みの者。

・「科目ノート」の作成について：基本的には将来の活用を目的に、学修内容をまとめたノートの作成を行う。

・単位取得の条件は以下のとおりとする。
　・期限内の「科目ノート」の提出。
　・期限内の全ての課題提出。

・評価について：提出課題の評価の他、「科目ノート」により授業理解、授業への取り組み姿勢についても左記の評価比率に従い総合評価の対象とする。

授業科目　　アニメ制作工程演習

【担当教員名】※実務家教員=(○) こだま兼嗣(○)	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③④	必修・選択	選択
	単位数	4	時間数	60時間

【概　要】
実際の商業アニメの製作現場では、多数の工程を効率よく分業する必要性から、専門性に特化した多数の技術部署が協力し合い、多人数による集団製作体制が敷かれている。
本科目では、そうした標準的な商業アニメ製作工程に沿い、「ストーリー仕立てのアニメ作品」のグループ制作を行う事で、卒業後、自身が商業アニメ業界で担当する職種(アニメーター、演出、仕上げ等)の位置づけや、求められる品質、理想的な人材像について、体験を通して理解を促すと共に、各工程の前後工程や関連性についても理解を深める。作品内容に関しては、課題とは言え、短くても見応えのある「動き」をめざし、観客を楽しませることを目的とした仕上がりを求めるものとする。

【学習目標】
1. アニメ業界の現場でおこなわれている作品制作の標準工程を理解する。
2. 映像は共同著作物であるため、チームで作品制作をする際の考え方、方法論を学び、経験する。
3. スケジュール管理、およびクオリティ管理に挑戦する。
4. アニメ制作において興味のある工程でのスキルアップを目指す。
5. DVD作成、学祭などでの上映会、コンクールに対応できる水準を目指す。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	全体工程のガイダンス。 企画のプレゼン、班分け、おおよその役割分担まで。 メンバー全員がいっせいに作業に入れるような役割分担を考える。	1	
2(2コマ)	シナリオチェック。 絵コンテは前期科目の「演出表現論」を踏まえて描く。 キャラクター設定の描き方。 イメージボードの描き方。 ポスターの描き方。	1・2	
3(2コマ)	絵コンテ完成。キャラクター設定完成。 プリプロダクション終了まで。	1・2・3	
4(2コマ)	作画。全カットのサムネイルを描く。サムネイルの描き方、復習。添削。 タイムシートの折り方。カット袋の使い方等の復習。	1・2・3	
5(2コマ)	ラフ原画。スケジュール管理の一環として、先に全カットのラフ原画を描く。 動きを描くときの2つのアプローチ方法、Straight AheadとPose to Poseについて復習。 ラフ原画の添削、原画。 動きを構成する絵として省いてはいけないもの。 ポイントとなる絵はどこなのか。原画としてその絵が適当なのか。	2・3・4	
6(2コマ)	原画。原画の添削。 原画タイムシートのつけ方。タイミングの計りかた復習。	2・3・4	
7(2コマ)	動画。 原画クリーンアップの考え方。 パソコン上で彩色できる絵にする必要性の復習。使用できる鉛筆、消しゴムのかけ方、中割、下描き、動画クリーンアップのしかた説明。 動画は下書きで添削。動画タイムシートのつけ方復習。	2・3・4	
8(2コマ)	動画。	2・3・4	
9(2コマ)	動画。	2・3・4	
10(2コマ)	動画、背景。	2・3・4	
11(2コマ)	動画、背景。	2・3・4	
12(2コマ)	動画、仕上。スキャン、デジタル彩色。	2・3・4	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
13(2コマ)	仕上　撮影。	2・3・4	
14(2コマ)	タイトル作成、撮影、編集、音入れ。	2・3・4	
15(2コマ)	発表会　総評。DVD制作。 班同士の相談により、作品発表の場と賞応募、およびその責任者を決め書類とデータで計画書を提出する。	5	まとめとDVD制作

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	アニメーションの基礎知識大百科 増補・改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridge	Dover Publications	1955/6/1
参考書	増補 アニメーターズサバイバルキット	リチャード・ウィリアムズ	グラフィック社	2011/2/10
その他の資料	その都度指示			

準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。

【評価比率】
作品、及び全ての提出課題の完成度評価　40%
課題の理解度　30%
授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　30%
上記３項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「演出表現論」「作画演習」の単位を修得済みの者。

・単位取得の条件
　・指定した素材や設定画等をプリントおよびデータで提出する。
　・ポスターを制作し、パネルにして展示する。
　・完成作品をDVDメディア、およびデータで提出する。
　・カットごとにすべての素材を整え、保管できる状態にして箱詰めし提出する。

・評価について：作品及び、上記ポスターパネル、作成素材等の課題提出を求め、左記の観点と評価比率により総合評価を行う。

授業科目　　デジタルアニメ実習

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
西村潤子(○)、深井利行(○)		開講時期	③④	必修・選択	選択
	共同	単位数	3	時間数	90時間

【概　要】
将来的にアニメーション業界がフルデジタル化することは間違いない。そのためアニメーション制作支援ソフトの基本操作から完成までの実作業を、順を追って学修する。現場のノウハウを習得することが重要であるため、業界でデジタルアニメを担当するスペシャリストを教員として配置する。開講年次に業界標準として使用されているソフトを選択する。

【学習目標】
1. デジタルアニメに使用するソフトおよび機材を理解する。
2. アニメーターに必須の知識と技術を再確認し、デジタル環境で再現する。
3. 臨地実務実習に対応可能な水準まで、デジタル動画の経験値を上げる。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(3コマ)	デジタル動画作業工程、科目ノートの活用方法ガイダンス。 ソフトウェアの使い方、ショートカット。 デジタルデータの取り扱い規則、制作工程の流れなどに関するレクチャー。 動画技術、知識復習。アクションチェック、動画検査のしかた。 パスで描く方法。クリーンアップ実習。	1	ガイダンス PC環境およびソフトウェアについて
2(3コマ)	動きの軌道確認。デジタル動画での下書きのしかた。	2	
3(3コマ)	現場の原画素材を使用して動画。軌道と動きのつめを考える。	2	
4(3コマ)	歩き　横位置移動 歩きの考え方を復習するとともに、タイプの違う原画素材での動画で応用力を高める。 リアルタイプのキャラとギャグタイプのキャラでの対処方法の違い。	2	
5(3コマ)	歩き　follow follow歩きの基礎知識と正しい動画方法の復習。 タイプの違う原画素材での動画で応用力を高める。 キャラクター性による、歩き方の違い。 インターン先による第1回目チェック。合格なら現場に出る。	2	
6(3コマ)	走り　タイプ別　走りのしくみ復習。 歩き、走りはあらゆる動きの基本となるものであるため、どのようなタイプの原画にも対応できるだけの自信をつける。歩き、走りの動きが理解できれば、それ以外の動きは自分で解決できるようになる。	2	
7(3コマ)	走り　FOLLOW　タイプ別 現場の原画素材を使用して動画の経験値を上げる。	2	
8(3コマ)	タップ割と線割 デジタル動画でのタップ割。かならず軌道を計算し、位置のアタリを取ってからおこなうことの復習。パスが必須のタップ割について。 現場の原画素材を使用してタイプ別に動画する。	2	
9(3コマ)	リピート動画 現場の原画素材を使用して動画。	2	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
10(3コマ)	合成のある動画 デジタル動画での合成。多重合成での注意点。 現場の原画素材を使用して動画。 インターン先による第2回目チェック。合格なら現場に出る。	2	
11(3コマ)	組みのある動画 デジタル動画でのセル組み、BG組み、BOOK組み、準組み。 現場の原画素材を使用して動画。 合成での線分けは動画の裁量に任される。将来、上手いアニメーターになるために、画面が美しく仕上がり、仕上の手間を省きかつミスも出にくい合成方法を常に考えよう。	2	
12(3コマ)	同トレス関連 デジタル動画における同トレス、引き写し。 現場の原画素材を使用して動画。	2	
13(3コマ)	フォロースルー 現場の原画素材を使用して、フォロースルーを含む動画。	2	
14(3コマ)	現場の原画素材を使用して動画。	3	
15(3コマ)	現場の原画素材を使用して動画。質疑応答。「科目ノート」提出。	3	まとめと質疑応答 「科目ノート」の提出

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	リズムとフォース ： 躍動感あるドローイングの描き方	Michael Mattesi	ボーンデジタル	2015年10月
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridge	Dover Publications	1955/6/1
参考書	増補 アニメーターズサバイバルキット	リチャード・ウィリアムズ	グラフィック社	2011/2/10
参考書	アニメーションの基礎知識大百科 増補・改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
その他の資料	各自、写真、実写映像を積極的に活用、研究する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 課題の完成度　50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：「演出表現論」「作画演習」の単位を修得済みの者。 ・評価について：提出課題評価と共に、授業の記録、気づき等を集約した「科目ノート」の提出を求め、左記の観点と評価比率により総合評価を行う。

授業科目　　アニメ制作実習

【担当教員名】※実務家教員=(○) こだま兼嗣(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	①②	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	60時間

【概　要】
本科目は、5分程度のアニメーション作品を、業界標準制作工程で制作する。具体的には、作品の完成度を高めるために有効な「キャラクター制」の製作フローを採用し、自分が担当するキャラクターを自分でデザインし、作画完了まで責任を持つグループ制作とする。グループごとに、キャラクターらしさを活かした演技と動き、および全体の流れでアイデアを競う。キャラクターが活き活きと動くことこそがアニメーションの存在意義である。動かなければアニメーションである必要はなく、そしてそれは世界では通用しない。学生全員がプロを目指す専門職大学で制作されるアニメ作品は、学祭ほかでの上映会で観客を楽しませる動きを目指す。

【学習目標】
1. 観客を楽しませることを目的にした作品制作をおこなう。
2. 作品の流れとまとまり、楽しいアイデアを数多く考える訓練をする。
3. スケジュール管理、およびクオリティ管理を自主的におこなう。
4. コンクールに対応できる水準を目指す。
5. DVD作成、学祭などでの上映会、Web展示をおこなう。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	キャラクター制における制作工程のガイダンス。 キャラクター企画のプレゼン、班分け。 班ごとに企画会議。アイデア出し。	1	グループワーク
2(2コマ)	シナリオ提出。各自、絵コンテ、キャラクター設定画作成、色彩設定、背景設定をおこなう。 各自イメージボード案を描く。ポスター案を相談する。	1・2	グループワーク
3(2コマ)	絵コンテ完成。キャラクター設定など、プリプロダクション終了まで。	1・2	グループワーク
4(2コマ)	作画。動きをサムネイルで描く。添削。	1・2・3	グループワーク
5(2コマ)	作画。ラフ原画。スケジュール管理の一環として、先にラフ原画を描く。Straight AheadでもPose to Poseでもよい。 動きや演技の表現をよりよくすることに挑戦する。添削。	1・2・3	グループワーク
6(2コマ)	作画。原動画を分けても分けなくてもよい。	2・3	グループワーク
7(2コマ)	作画。ソフトで色が塗れれば、ラフ画であっても筆絵であってもよい。	2・3	グループワーク
8(2コマ)	作画。	3・4	グループワーク
9(2コマ)	作画。キーとなる部分の作画までは各自で責任を持つ。	3・4	グループワーク
10(2コマ)	作画。背景画を使っても、背景動画でもよい。手分け、手伝い可。	3・4	グループワーク
11(2コマ)	作画。背景画を使っても、背景動画でもよい。手分け、手伝い可。	3・4	グループワーク
12(2コマ)	作画。仕上。スキャン、デジタル彩色。	3・4	グループワーク
13(2コマ)	仕上　撮影。	3・4	グループワーク

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
14(2コマ)	タイトル作成、撮影、効果、編集、音入れ。	3・4	グループワーク
15(2コマ)	発表会　総評。DVD制作。 班同士の相談により、作品発表の場と賞応募、およびその責任者を決め書類とデータで計画書を提出する。	5	発表会　プレゼンテーション まとめ

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	アニメーションの基礎知識大百科 増補・改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridge	Dover Publications	1955/6/1
参考書	増補 アニメーターズサバイバルキット	リチャード・ウィリアムズ	グラフィック社	2011/2/10
その他の資料	その都度指示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50%
作品および素材の完成度　50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「アニメ制作工程演習」「デジタルアニメ実習」の単位を修得済みの者。

・単位取得の条件
　指定した素材や設定画等をプリントおよびデータで提出する。
　ポスターを制作し、パネルにして展示する。
　完成作品をDVDメディア、およびデータで提出する。
　カットごとにすべての素材を整え、保管できる状態にして箱詰めし提出する。

・評価について：作品及び、上記ポスターパネル、作成素材等の課題提出を求め、左記の観点と評価比率により総合評価を行う。

授業科目　　アニメゼミⅠ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 室井ふみえ(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	①②	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	60時間

【概　要】
企業が必要とするクリエイター像、スキルについて各自調査研究し、プレゼンおよび討論をおこなう。その中で自分が向かうべき方向を見極め、将来像をデザインするところから、強化すべき技能が見えてくる。クリエイターの世界は他者との競争ではなく、自分との戦いであるからだ。実践演習としては、作品制作と添削が繰り返され、専門職として企業からの内定をとる水準の画力および技能を獲得するとともに、各自が目指す業界向けのポートフォリオを完成させる。アニメーション関連、または隣接他分野の内定取得率100%を目指す。

【学習目標】
1. アニメーション産業界での就職活動に向け情報を収集し、強化すべき技能を向上させる計画を立てる。
2. グループ研究、アニメーション技術研究に積極的かつ自主的に取り組む。
3. 基礎画力の向上を目指し、就職活動で通用する水準のポートフォリオを作成する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	リクルート・リサーチをおこない、就活先一覧表を作成。 グループミーティングによる情報交換。 産業界の採用担当者および新人育成担当者が新人に求めている知識・能力・技術についてレクチャー。 伸ばすスキル、引き上げる必要のあるスキル、アピールできるスキルをそれぞれ明確にし、学習計画を立てる。 グループごとの代表者がプレゼン。情報の共有と修正。	1・2	グループワーク実習
2(2コマ)	ポートフォリオ作成ガイダンス。 就活で企業に提出する自己ベストの1冊を作る。	2	
3(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(1) 写真、映画などから動きの一瞬を切り出し、キャラクターの感情を乗せて描くことができるか。細部を整える必要はなく、活き活きと描くことを重視する。	2・3	
4(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(2) 表情を描く。感情と演技を表現するために必要な方法論が身についているか。 アップからバストショットサイズていどで、顔を重点的に観察、研究する。	2・3	
5(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(3) アニメキャラクターの模写。プロの絵から、形のとらえ方や表現方法を学ぶ。	2・3	
6(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(4) アニメキャラクターの模写。タイプの違う複数作品を描くことができるか。表現方法の種類と違いを学ぶ。	2・3	
7(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(5) 走り、歩き、ジャンプなどの基本表現を、映像や写真から抜き出し、キャラクターをのせて生き生きと描くことができるか。重要なのは形ではなく、シチュエーションと感情の表現である。	2・3	
8(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(6) ドラマを持たせた立ちポーズを描く。絵を描くには常に基礎とリアルを基準にする必要があることから、再度基礎画力向上のための課題にチャレンジすることも、この年度では非常に有効。	2・3	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
9(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(7)ドラマチックな1シーンを描く。細部を整えすぎず、線の勢いを重視しのびのびと描くことができるか。 アニメの絵は、表情とポーズがわかりやすく表現されていることが大切だが、そのために必要なことはなにか。	2・3	
10(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(8) 一連の動きを表現するために必要な絵を流れるように描く。そこへキャラクターをのせてサムネイルでシーンを表現する。	2・3	
11(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(9) 海と波を線画で描く。観察で形の定まらないものの動きと構造を見つけることができるか。さらにコピックでカゲをつけ立体の構造を表現する。	2・3	
12(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(10) 光と影で人物の立体表現をする。リアルを見本にし、コピックでキャラクターにカゲをつける。映像には常にライティングが存在する。	2・3	
13(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(11) 自由課題。キャラクター1体をデザインする。立体的な構造の破綻がないことに留意し、演技、ポーズ、表情などを習作する。	2・3	
14(2コマ)	模擬実技試験。グループミーティング。	1.2	グループワーク ロールプレイング
15(2コマ)	教員によるポートフォリオ中間チェック。個別指導。 平行して展示用手描きイラストボード作成。グループ制作。A1サイズ。	3	まとめと個別指導 グループワーク

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridg	Dover Publications	1955/6/1
参考書	Cartooning: Animation 1	Preston Blair	Walter Foster Publishing	2003/1/1
参考書	瞬間連写アクションポーズ―立ち回り	ユーデンフレームワークス	グラフィック社	2007/3/1
参考書	表情カタログ おとな編	マーク・サイモン	マール社	2010/3/20
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
授業への自主的な取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50%
課題の完成度　50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「アニメ制作工程演習」「デジタルアニメ実習」の単位を修得済みの者。

・単位取得の条件
　40枚の絵がそろった第一段階のポートフォリオの提出。

・評価について：授業内の上記提出課題評価と共に、作品内容から授業への取り組み姿勢も同時に評価し、左記の比率で総合評価の対象とする。

授業科目　　アニメゼミⅡ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 室井ふみえ(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③	必修・選択	選択
	単位数	1	時間数	30時間

【概　要】
「アニメゼミⅠ」の続き。後期には内定取得を目的とした、徹底した個別指導による進路相談、制作会社調査研究などをおこなう。アニメーション関連業界では、就職することでしか専門職としてのスタートラインにつくことができない。3年冬ないし4年の4月から各社の採用募集が開始される。目指す職種に就くための最後の仕上げをこの授業で行う。ゼミでくり返される添削によって、学生の技量が飛躍的に向上する時期でもある。アニメ及び関連業界では、それぞれの職種としてのポートフォリオが必要になる。採用募集が始まる前、3年次内の完成を目指す。

【学習目標】
1. アニメーション産業界での就職活動に向け、目標とする方向性や企業を定める。
2. 各社の新人育成計画に柔軟に対応できるスキルを身に着ける。
3. 就職活動で通用する水準のポートフォリオを完成させる。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	リクルート・リサーチ、その2。就職希望先および学習計画の見直し。 グループ・ミーティング。 グループごとの代表者がプレゼン。情報の共有と修正。	1・2	グループワーク
2(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(1) 写真、映画などから動きの一瞬を切り出し、シーンの雰囲気とキャラクターの感情を表現する。ライティングを意識し、コピックで光と影を明確に表現してみることで、空間の奥行きや形をブロックで立体としてとらえる。	2・3	
3(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(2) 複数人のシーンで、自然な情景を描く。イメージボードのように、シーンの雰囲気を重視する。	2・3	
4(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(3) 世界観を設定し、一連のイメージボードをスケッチ風に描く。4枚。	2・3	
5(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(4) アニメキャラクターの模写。表情・ポーズ・感情をどのように表現しているか追体験して描く。密度を高く。 食べ物表現の研究。描く際に必要な資料調査と、重要な要素を探る。	2・3	
6(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(5) デジタル作画および3DCGモデリングの制作工程を1枚にまとめる。	2・3	
7(2コマ)	模擬実技試験。グループミーティング。動きと絵について研究。	2・3	グループワーク ロールプレイング
8(1コマ)	教員によるポートフォリオチェック。個別指導。 平行して個人パネル作成(Photoshop)プリント、パネル展示。A2ヨコ。 臨地実務実習先についてのプレゼン、情報交換。	3	まとめと個別指導 グループワーク

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridg	Dover Publications	1955/6/1
参考書	アトリエのドローイング：古典に学ぶリアリズム絵画の基本技法	ジュリエット・アリスティデス	ボーンデジタル	2015/4/10

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
参考書	トム･バンクロフトが教える キャラクターに生命を与える技術	トム･バンクロフト	ボーンデジタル	2012/11/23
その他の資料	各種写真集･原画集			学部内蔵書を参照
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
授業への自主的な取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 課題の完成度　50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：「アニメゼミⅠ」の単位を修得済みの者。 ・単位取得の条件 　完成したポートフォリオの提出。 　個人パネルの作成データを提出と、展示状況を撮影の上提出。 ・評価について：授業内の上記提出課題評価と共に、課題内容と授業状況から授業への取り組み姿勢も同時に評価し、左記の比率で総合評価の対象とする。

授業科目　　アニメ制作実務Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 深井利行(○)、室井ふみえ(○)、 木村智哉		対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科	
		開講時期	④	必修・選択	選択	
		単位数	5	時間数	150(6h/日×25日)	
	共同	一日当たりの学習時間		6時間(休憩時間を除く)	実施時期	12月～2月の5週間程度

【概　要】
就職活動先となる業界の実務に携わることで、アニメが非常に多くのセクションとスタッフを必要とする産業であるということの理解を深める。また、実務に求められる技術と品質の高さを理解し、全力で学習に努めプロの水準に達することを目標とする。大学で学び身に着けた論理的アプローチを活かし、与えられた研修課題や実務に柔軟に取り組む。同時に、円滑に実務を進めるために必要なビジネスマナーとコミュニケーションスキルを磨き、社会人としての基礎を作る。
アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。
(1 木村　智哉　　13　室井　ふみえ)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。

(5 深井　利行)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。

【実習の目的】
3年次までに学修した理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、アニメ制作の実務を体験する中で、制作現場での実践における各部署、部門の業務内容、役割について理解すると共に、制作活動をチームで推進していく上で重要となるコミュニケーションの取り方や、今後の学修における自らの課題を明確にすることで、この科目履修後の発展的な実習となるアニメ制作実務Ⅱに向けた実習履修に必要となる初歩的な制作技術の向上を目的とする。

【学習目標】

1. アニメ産業と制作会社の実際とワークフローを学ぶ。
2. プロが仕事に向き合う姿勢を学ぶ。
3. プロに要求されている技術水準を理解する。
4. 柔軟に技術を吸収し、スキル向上に努める。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
第1週(1)	ガイダンス 臨地実務実習先企業の説明。業務内容、沿革、組織、部門、使用ソフトウェア等を事前に調査・理解する。 特に実習先企業が制作中の作品については、かならず世界観を把握し、キャラクターを理解しておくこと。	1	事前学習(大学教員による指導)
	実習先で習得すべきスキルを明確にするとともに、実習への取り組み姿勢をグループディスカッションによって認識し、各自それぞれの学習目標を設定する。	1	事前学習(大学教員による指導)
	技術を実習先で使用するソフトについて十分な予習をおこなう。	1	事前学習(大学教員による指導)
	一般的なビジネスマナーと、業界独特のマナー、そして技術者が指導を受ける際の決まりを学習する。	1	事前学習(大学教員による指導)
第1週(2)	実習先の見学および、求められる実習内容スキルについて実習指導担当から説明を受ける。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
	社内規則の説明を受ける。出入りの際の注意点、個人的な電源の使用、立ち入り禁止部門の確認。 特にレポート用の写真撮影の際には、指導担当または制作担当の立ち合いのもと、写り込んではいけないもの等に注意を払う。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
第1週(3)	基本ソフトの理解、および各社独自のデバイスについての研修。 各社独自のワークフロー、指導体制の理解。	1・2	研修課題実習

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
第1週(4)	課題(1)　作業内容を理解しているか判定する研修課題。	2・3・4	研修課題実習
第1週(5)	課題(1)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・5	実務実習
第2週(1)～(4)	課題(2)　技術的に難易度の低い作品、カットから担当し、練度に沿って要求を上げていく。	2・3・4	実務実習
第2週(5)	課題(2)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	実務実習
第3週(1)～(4)	課題(3)　仕上がりの美しさが要求される作品、カットを担当する。	2・3・4	実務実習
第3週(5)	課題(3)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	実務実習
第4週(1)～(4)	課題(4)　作業時間が増える緻密な画面を要求される作品、カットを担当する。	2・3・4	実務実習
第4週(5)	課題(4)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	実務実習
第5週(1)～(4)	課題(5)　力量によって指導担当者が選んだ作品をできるだけ数多く、作業速度を意識しながら担当する。	2・3・4	実務実習
第5週(5)	課題(5)　研修課題の継続実施。後半、実習全体の振り返り。補強すべき技術・視点について指導担当から個別のアドバイスをもらう。	2・3・4	実務実習
事後学修	実習成果のまとめ。新たに学んだ技術、疑問が残る部分、確認作業結果などに関し、詳細なレポートの作成と提出。	3・4	事後学修(大学教員による指導)

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書(必ず購入する書籍)	なし			
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridg	Dover Publications	1955/6/1
参考書	アニメーションの基礎知識大百科 増補・改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
その他の資料	実習先企業より提示される資料を確認のこと。			
準備学習(予習・復習等)	事前に実施されるガイダンスに出席し実習内容と実習先から求められる条件、手続き、保険、セキュリティに関する注意事項を理解しておくこと。			

【評価比率】
実習先からの評価　50%
実習日誌の評価　30%
事後学修(アフターレポート等)　20%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件:、基礎科目から「情報リテラシー」「日本語コミュニケーション」「ビジネスモラル」を、また職業専門科目から「アニメゼミⅠ」「アニメゼミⅡ」の単位を全て修得済みの者。

・実作品に関わる情報についてはすべからく守秘義務を厳守する。
・アフターレポート作成に必要な写真撮影については特に注意をはらい、実習先に損害を与える可能性のある行動については常に気を配ること。

・評価について:　実習先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　　アニメ制作実務Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 深井利行(○)、室井ふみえ(○)、 木村智哉		対象学年	4	対象学科	アニメ・マンガ学科	
		開講時期	②	必修・選択	選択	
		単位数	8	時間数	240(6h/日×40日)	
	共同	一日当たりの学習時間		6時間(休憩時間を除く)	実施時期	6月～8月の8週間程度

【概　要】
就職活動先となる業界の実務に携わることで更なる技術研鑽を推し進めると共に、就業イメージを明確化する。実務に求められる技術力と品質を理解し、全力で学習に努める事で自身のレベルアップに計画的に取り組む姿勢を身に付ける。就業時間後の姿勢として、教わったことを復習し、疑問点をそのままにせず、納得のゆくまで調べ、考え、確実に技術を向上させる。疑問の解決方法については授業で学んだ正解にたどり着く論理的アプローチを用い、実習に活かす。
自身で考えて理解できない疑問点については、明確に整理したうえで、理解できるまで指導担当者に教えを乞う前向きな姿勢を身に着ける。
アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。
(1 木村　智哉　　13　室井　ふみえ)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。

(5 深井　利行)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。

【実習の目的】
アニメ制作の実務を体験する中で、自身の担当部門が他の部門へどのような影響を与えまたは貢献できるかを考え、制作工程の中で自身の後工程となる各部門の作業効率についても常に改善を意識して仕事をする態度を身に着けること、かつ専門職として企業に就職した際、チームの一員としての役割を担える一定の即戦力となり得る水準にまで、作品制作に関する技術を向上させるとともに常に研鑽を怠らないプロの姿勢を身に着けること、そして大学での学修から臨地実務実習までの流れと結果について、企業から学生が一定の評価を得られることが目的である。
これによりディプロマ・ポリシーの「アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付けている」ことの最終段階とする。

【学習目標】

1. 技術指導の受け方を理解する。
2. 問題を論理的に解決する訓練をする。
3. 理解にたどり着くまであきらめない姿勢を身に着ける。
4. 技術の向上に努める。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
第1週(1)	ガイダンス 臨地実務実習先企業の説明。業務内容、沿革、組織、部門、使用ソフトウェア等を事前に調査・理解する。 特に実習先企業が制作中の作品については、かならず世界観を把握し、キャラクターを理解しておくこと。	1	事前学習(大学教員による指導)
	実習先で習得すべきスキルを明確にするとともに、実習への取り組み姿勢をグループディスカッションによって認識し、各自それぞれの学習目標を設定する。	1	事前学習(大学教員による指導)
	技術を実習先で使用するソフトについて十分な予習をおこなう。	1	事前学習(大学教員による指導)
	一般的なビジネスマナーと、業界独特のマナー、そして技術者が指導を受ける際の決まりを学習する。	1	事前学習(大学教員による指導)
第1週(2)	実習先の見学および、求められる実習内容について実習指導担当から説明を受ける。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
	社内規則の説明を受ける。出入りの際の注意点、個人的な電源の使用、立ち入り禁止部門の確認。 特にレポート用の写真撮影の際には、指導担当または制作担当の立ち合いのもと、写り込んではいけないもの等に注意を払う。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
第1週(3)	基本ソフトの理解、および各社独自のデバイスについての研修。各社独自のワークフロー、指導体制の理解。	1・2	研修課題実習
第1週(4)	課題(1)　作業内容を理解しているか判定する研修課題。	2・3・4	研修課題実習
第1週(5)	課題(1)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	研修課題実習
第2週(1)～(4)	課題(2)　技術的に難易度の低い作品、カットから担当し、練度に沿って要求を上げていく。	2・3・4	実務実習
第2週(5)	課題(2)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	実務実習
第3週(1)～(4)	課題(3)　仕上がりの美しさが要求される作品、カットを担当する。若干力量を超えたカットに挑戦する。	2・3・4	実務実習
第3週(5)	課題(3)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	実務実習
第4週(1)～(4)	課題(4)　作業時間が増える緻密な画面を要求される作品、カットを担当する。	2・3・4	実務実習
第4週(5)	課題(4)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	実務実習
第5週(1)～(4)	課題(5)　力量によって指導担当者が選んだ作品をできるだけ数多く、作業速度を意識しながら担当する。	2・3・4	実務実習
第5週(5)	課題(5)　研修課題の継続実施。後半、実習全体の振り返り。補強すべき技術・視点について指導担当から個別のアドバイスをもらう。	2・3・4	実務実習
第6週(1)～(4)	課題(6)　いくつかの要素が絡みあう複雑な表現力を要求される作品、カットを担当する。ミスが出やすい課題でミスを自己チェックする方法を習得する。	2・3・4	実務実習
第6週(5)	課題(6)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	実務実習
第7週(1)～(4)	課題(7)　総合的なスキルを必要とする、画面の情報処理能力を要求される作品、カットを担当する。	2・3・4	実務実習
第7週(5)	課題(7)　研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3・4	実務実習
第8週(1)～(4)	課題(8)　クオリティを保ちながら、作業に集中し、できるだけ速く、正確に作業することに挑戦する。仕事には速さと正確さの両方が必要であることを理解する。	2・3・4	実務実習
第8週(5)	課題(8)　研修課題の継続実施。後半、実習全体の振り返り。補強すべき技術について指導担当から個別のアドバイスをもらう。	2・3・4	実務実習
事後学修	実習成果のまとめ。新たに学んだ技術、疑問が残る部分、確認作業結果などに関し、詳細なレポートの作成と提出。	3・4	事後学修(大学教員による指導)

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	The Human Figure in Motion	Eadweard Muybridg	Dover Publications	1955/6/1
参考書	アニメーションの基礎知識大百科 増補・改訂版	神村幸子	グラフィック社	2020/3/25
その他の資料	実習先企業より提示される資料を確認のこと。			
準備学習（予習・復習等）	事前に実施されるガイダンスに出席し実習内容と実習先から求められる条件、手続き、保険、セキュリティに関する注意事項を理解しておくこと。			

【評価比率】
実習先からの評価　50%
実習日誌の評価　30%
事後学修（アフターレポート等）　20%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：、基礎科目から「情報リテラシー」「日本語コミュニケーション」「ビジネスモラル」を、また職業専門科目から「アニメゼミⅠ」「アニメゼミⅡ」「アニメ制作実務Ⅰ」の単位を全て修得済みの者。

履修上の留意点
・実作品に関わる情報についてはすべからく守秘義務を厳守する。
・アフターレポート作成に必要な写真撮影については特に注意をはらい、実習先に損害を与える可能性のある行動については常に気を配ること。

・評価について：　実習先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　マンガ表現基礎

【担当教員名】※実務家教員=(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)	開講時期	②	必修・選択	必修
	単位数	1	時間数	15時間

【概　要】
本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるアニメ・キャラクターデザインを意識した上で、マンガという業界、マンガ家という職種についての概要と基礎知識を学ぶ。専門職としてマンガ家とはどういった部分で、なにをする職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。
またマンガ家が仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。

【学習目標】
1. 業界の基礎知識を学ぶ。
2. 業界および職種の特色を学ぶ。
3. 専門職に必要な知識、技術等を学ぶ。
4. 自身の将来と、業界の将来像を考察する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	具体的な制作工程を見る 編集との打ち合わせから、ネーム、ペン入れ、入稿まで	1	イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	属する産業および業界 現状では、マンガは出版に属する産業であり、印刷物として展開される	1・2	
3(1コマ)	職域、職種の特色 マンガは絵で表現された物語であり、記号化されたコミュニケーションツールでもある。	2	
4(1コマ)	要求される知識、教養、技術、能力、職業規範(1) マンガ家は絵描きであるとともに、ストーリーテラーでもあるため、取材力も必要とされる。	3	
5(1コマ)	要求される知識、教養、技術、能力、職業規範(2) マンガの絵は破綻なく描けることより、それにもまして読者に訴える表現力が重要である。したがって絵のスタイルに決まりはない。	3	
6(1コマ)	プロになるための具体的な手順 基本的には出版社のマンガ賞を取ることから始める。	4	
7(1コマ)	プロであり続けるために必要なこと 長期的なビジョンを持ち、そのための努力を続けることが必要になる。	4	
8(0.5コマ)	マンガ業界の今後 出版は急速にデジタル化が進んでいくため、マンガをプロダクション形式で大量生産する流れ、課金制による海外配信が広がる。	4	全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	竹宮惠子のマンガ教室	竹宮恵子	筑摩書房	2001/6/1
参考書	マンガの脚本概論	竹宮 惠子	角川学芸出版	2010/4/8
その他の資料	その都度指示			

準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。
【評価比率】 「科目ノート」の内容評価　50% 授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い）　50% 上記２項目の総合評価	【履修上の留意点】 ・履修条件：なし ・評価について：授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、知識理解の到達度評価について評価を行うと共に、毎回授業への取り組み姿勢についても左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　マンガ基礎演習Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)、日高トモキチ(○)		開講時期	③	必修・選択	選択
	共同	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
ネーム(マンガの設計図)で物語をデザインする発想法、プロット作り、読み手を惹きつけるキャラクター設定、ネーム構成方法、下描きへの準備を実作で学ぶ。マンガを学ぶことへの明確な目的意識をこの授業の中で醸成していく。マンガではストーリー作りと絵を描くことが一体でなければならないが、それらをネーム構成を主とした実作で学修する。

【学習目標】
1. アイデアとキャラクター作りを学び、手仕事のプロセスを身につける。
2. マンガを構成する要素を多様な角度から捉えて、独自の発想を養う土壌を作る。
3. マンガを学習することを具体的に考え、自分のイメージを構想し、形にする力をつける。
4. オリジナルショートマンガのネームを完成させる。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	ガイダンス。「マンガを学ぶとは」について。 1～2回生授業で学ぶ内容の重要性、実習室授業の諸注意。 マンガ作りのプロセスを知る。 ネームとは何か、ネーム作りの前にしておくこと。 物語の構成レクチャー、ネーム用紙の使い方。 プロフィールカードを作る。	1・2・3	ガイダンス = イントロダクション 授業目的の説明等
2(2コマ)	レクチャーと実作 文章で写生をする。その文章を元にイラストを描く。	1・2・3	
3(2コマ)	レクチャーと実作 イメージを自由に具体化・言語化する。大きな紙に自由に描く。	1・2・3	
4(2コマ)	レクチャーと実作 コマ割の基本1。ページとコマをデザインする。 モデルネームを再構成する。	2・3	
5(2コマ)	レクチャーと実作 コマ割の基本2。ページとコマをデザインする。 モデルネームを再構成する。	2・3	
6(2コマ)	レクチャーと実作 コマ割の基本3。小説からシーンを抜き出し場面構成を使った、 ネームを制作する。環境マンガ出題。	2・3	
7(2コマ)	4ページマンガ出題　ネーム用紙配付。	4	
8(1コマ)	4ページ作品ネーム個別指導。ネーム完成まで。	4	全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	スカルプターのための美術解剖学	アルディス・ザリンス	ボーンデジタル	2016/11/26
参考書	シェイクスピア物語 上 下	チャールズ ラム・ メアリー ラム	岩波書店	2008/6/17
参考書	物語の法則	クリストファー・ボグラー デイビッド・マッケナ	アスキー・メディアワークス	2013/9/26
その他の資料	授業テキストを配布する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】 授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 実技課題の評価　50% 上記２項目での総合評価	【履修上の留意点】 ・履修条件：「マンガ表現基礎」の単位を修得済みの者。 ・評価について：提出課題評価と共に、作品内容から授業への取り組み姿勢も同時に評価し、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　マンガ基礎演習Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)、日高トモキチ(○)		開講時期	④	必修・選択	選択
	共同	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
前期の基礎を踏まえ、教員とのディスカッションをくり返すことで、物語をブラッシュアップしてゆく方法を身につける。実作を通して企画立案、取材、資料調べ、キャラクター生成を学び、進級制作ではネーム、下描き、ペン入れ、フィニッシュワーク、完全版下作りまで一貫して行う。テーマのあるショート作品を発表クオリティで完成させ、冊子に印刷し成果物として積み重ねる。また作品冊子を外部へも発表することで、自身の実力を客観的に評価する視点を得ることができる。最終的に振り返りとまとめとしての合評を行う。

【学習目標】
1. 印刷を前提に、発表クオリティの作品を制作完成することを目的とする。
2. テーマのある4ページオリジナルストーリーマンガを描く。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	本科目のガイダンス。 4ページマンガ出題　ネーム用紙配付。	1	ガイダンス = イントロダクション 授業目的の説明等 演習開始
2(2コマ)	4ページ作品ネーム個別指導。	1・2	演習
3(2コマ)	4ページ作品ネーム個別指導。 下書き開始。下描き作法。描画技法ミニドリル。	1・2	演習
4(2コマ)	下描きレクチャー 4ページ作品下書き～ペン入れ開始・個別指導。描画技法ミニドリル。	1・2	演習
5(2コマ)	ペン入れのレクチャー 4ページ作品ペン入れ・個別指導。描画技法ミニドリル。	1・2	演習
6(2コマ)	4ページ作品ペン入れ・個別指導。描画技法ミニドリル。	1・2	演習
7(2コマ)	4ページ作品仕上げのレクチャー	2	演習
8(1コマ)	4ページ作品提出　前期授業のまとめとふり返り。前期授業を1ページのルポマンガにする。(デジタル・アナログ)	2	演習　全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	Dynamic Figure Drawing	Burne Hogarth	Watson-Guptill	ISBN-10: 9780823015771
参考書	ポール・ランド、デザインの授業	Michael Kroeger	ビーエヌエヌ新社	2008/9/8
参考書	風景デッサンの基本	湯浅 誠	ナツメ社	2013/11/8
その他の資料				
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】 授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 実技課題の評価　50% 上記２項目での総合評価	【履修上の留意点】 ・履修条件：「マンガ表現基礎」の単位を修得済みの者。 ・評価について：提出課題評価と共に、作品内容から授業への取り組み姿勢も同時に評価し、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　デジタルマンガ表現論

【担当教員名】※実務家教員=(〇)	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
高山瑞穂(〇)	開講時期	①	必修・選択	選択
	単位数	1	時間数	15時間

【概　要】
商業作家が実際に使用しているデジタルマンガ制作ソフトの基礎技法を学ぶ。この授業では、マンガ原稿の作成からレイヤー処理、ツールの基本操作、スキャニング原稿からのフィニッシュワーク作業、フルデジタル作業でのペンワーク、投稿用、媒体に合わせた印刷用の書き出しデータ作成までの基本的なスキルを学修する。また、手描きではむずかしいデジタルならではの表現に関しても造詣を深める。

【学習目標】
1. マンガ作成支援ソフト CLIP STUDIO PAINT EX の基本操作を学ぶ。
2. フルデジタル　CG仕上げ　書き出しの基礎的スキルを身につける。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	ガイダンス。 マンガのために搭載されている機能を説明する。 マンガを描く際のパレットのカスタマイズ。ワークスペースのカスタマイズ。基本的な描き方について。	1	ガイダンス = イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	マンガを描くために必要な基礎知識。(下書き、ペン入れ、枠線、トーン、テキスト) 手描きモノクロ原稿の読み込みかた。レベル補正、解像度調整。 トーン仕上げの方法。	1	
3(1コマ)	作画に必要な技術。コピー、変形、図形作画、レイヤーマスクなど。	1	
4(1コマ)	ベクターレイヤーとは。	1	
5(1コマ)	効果線と定規。流線、放射線の書き方。集中線、同心円など特殊定規の使い方など。	1・2	
6(1コマ)	レイヤープロパティ。 レイヤー効果(縁取り、トーン化、レイヤーカラー化など) パース定規について。1点、2点、3点透視パース定規の使い方について。	1・2	
7(1コマ)	カラーツール。カラー描画のツール習熟。	1・2	
8(0.5コマ)	画像フォーマット。画像データフォーマットについての説明。 写真やほかのソフトで作ったデータの読み込み方法。 いろんな種類のデータフォマットへの書き出し方法。 (psd/jpg/pdf/epub 印刷入稿用、Web用) 見開きページ原稿の出力方法。	2	全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック	株式会社セルシス (監修)	エムディエヌコーポレーション	2018/12/26
参考書	フォトバッシュ入門 CLIP STUDIO PAINT PROと写真を使って描く風景イラスト	ゾウノセ	ホビージャパン	2016/11/30
その他の資料	セルシス社公式CLIP STUDIO PAINT 使い方講座 https://howto.clip-studio.com			

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
その他の資料	その都度提示。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
授業への参加姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 知識の理解度　50% 上記２項目での総合評価	・履修条件：なし ・評価について：各課題評価の合計点と共に、課題提出に関する取り組み姿勢評価を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　マンガ脚本演習

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)		開講時期	①②	必修・選択	選択
	共同	単位数	6	時間数	90時間

【概　要】
「マンガ表現演習」とセットの科目である。2年時の前期後期を通して行われるこの一連の授業が、プロのマンガ家として必須のネーム作り、およびその臨機応変な修正力の土台を築くための非常に重要な時間となる。そのためこれらの授業では、複数名のマンガ教員による徹底した少人数制個別指導が行われる。前期の課題としては、テーマのあるショートマンガ3本、オリジナルマンガ1本で、オリジナル8ページ作品を完成させる。

【学習目標】
1. 自分の物語の進行を、視覚的デザインを計算に入れて「コマ割り化」する技術を理解し、習得する。
2. 多様な発表媒体でのパブリッシングを想定したマンガ作法を自在に使いこなす実力をつける。
3. ショートストーリーのネーム作法を体得し、オリジナルストーリーを作成する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(3コマ)	授業ガイダンス テーマ課題による8Pのネーム作り 。講義　ネーム用紙の使い方。	1	ガイダンス
2(3コマ)	ネーム作業。個別ディスカッション指導。アドバイスを受ける。	1	演習(個別指導)
3(3コマ)	第1課題のネーム締切。原稿用紙の使い方講義。画稿下絵チェック。	1	演習
4(3コマ)	第1課題(ネーム・画稿)提出。第2課題(相反するキャラクター)提示。キャラクター作りのレクチャー。	1	演習
5(3コマ)	ネーム作業。個別ディスカッション指導。	1	演習(個別指導)
6(3コマ)	第2課題のネーム締切。画稿下絵チェック。	2	演習
7(3コマ)	第2課題(ネーム・画稿)提出。第3課題。テーマ講義。	2	演習
8(3コマ)	ネーム作業。個別ディスカッション指導。	2	演習(個別指導)
9(3コマ)	第3課題提出。第4課題(オリジナル作品)提示。 第2課題　優秀作品展示。	2	演習
10(3コマ)	オリジナル8ページネームチェック。教員とディスカッション。レクチャー。 マンガでの透視図法。	2・3	演習
11(3コマ)	ネームチェック。個別ディスカッション指導。	2・3	演習(個別指導)
12(3コマ)	第4課題での画稿制作。下描き個別ディスカッション指導。	2・3	演習(個別指導)
13(3コマ)	第4課題での画稿制作。下描き締め切り。　ペン入れ開始。	2・3	演習
14(3コマ)	第4課題での画稿制作。ペン入れ個別ディスカッション指導。	2・3	演習(個別指導)
15(3コマ)	振り返りとまとめ　ペン入れ仕上げ作品とコピー提出。 夏期休暇課題の提示。第4課題講評。	3	演習

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	ドキュメンタリー・ストーリーテリングー「クリエイティブ・ノンフィクション」の作り方	シーラ・カーラン・バーナード	フィルムアート社	2014/11/4
参考書	「感情」から書く脚本術	カール・イグレシアス	フィルムアート社	2018/8/3
参考書	スペース・オペラの書き方―宇宙SF冒険大活劇への試み	野田昌宏	早川書房	1994/10/1
その他の資料	授業毎に配付。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
提出課題への評価　50%
授業参加度(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「マンガ基礎演習Ⅱ」の単位を修得済みの者。

・評価について：各演習課題の評価の合計点と共に、課題提出に関する取り組み姿勢評価を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　マンガ表現演習

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)		開講時期	①②	必修・選択	選択
	共同	単位数	4	時間数	60時間

【概　要】
「マンガ脚本演習」とセットの授業である。8ページのテーマショート課題三本のネームを作成するにあたり、自発的な講師とのディスカッションをくり返すことで、マンガ力が質、量ともに強化されていくことを目指す。完成ネーム3本は、その一部をペン入れ仕上げし、原稿制作の基本的技術を修得することをめざすものである。完成原稿とするオリジナル8ページ作品はWeb上で発表し、読み手の評価を得るものとする。その上で、前期後期のふり返りとまとめとしての合評を行う。

【学習目標】
1. 自身の物語の進行を、視覚的デザインを計算に入れて「コマ割り化」する技術を理解し、習得する。
2. 多様な発表媒体でのパブリッシングを想定したマンガ作法を、自在に使いこなす力をつける。
3. ショートストーリーのネーム作法を体得し、オリジナルストーリーを作成する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	第1課題(行きて帰りし物語)テーマ講義。 ネーム作成。プロット、個別ディスカッション指導。	1	ガイダンス
2(2コマ)	ネーム作成。個別ディスカッション指導。	1	演習(個別指導)
3(2コマ)	第1課題での画稿制作。	2	演習
4(2コマ)	第2課題テーマ講義。ネーム作成。プロット、個別ディスカッション指導。	1	演習(個別指導)
5(2コマ)	ネームチェック。講師とディスカッション。	1	演習(個別指導)
6(2コマ)	第2課題での画稿制作	2	演習
7(2コマ)	ネーム作成。個別ディスカッション指導。	1・3	演習(個別指導)
8(2コマ)	ネーム作成。個別ディスカッション指導。	1・3	演習(個別指導)
9(2コマ)	オリジナル8ページネーム作成。個別ディスカッション指導。	1・3	演習
10(2コマ)	ネームチェック。個別ディスカッション指導。	1・3	演習
11(2コマ)	第4課題ネーム締切。下描き開始。個別ディスカッション指導。	1・2・3	演習(個別指導)
12(2コマ)	第4課題での画稿制作。下描き。個別ディスカッション指導。	1・2・3	演習(個別指導)
13(2コマ)	第4課題での画稿制作。ペン入れ。個別ディスカッション指導。	2・3	演習(個別指導)
14(2コマ)	第4課題での画稿制作。ペン入れ。個別ディスカッション指導。	2・3	演習(個別指導)
15(2コマ)	前期の振り返りとまとめ。第4課題ペン入れ仕上げ作品とコピー提出。夏期休暇課題の提示。	2・3	演習

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	動物画の描き方	K.ハルトグレン	マール社	1978/7/7
参考書	月刊MdN 2018年6月号(特集:マンガの線――その描線から読み解けるもの　)	エムディエヌコーポレーション	エムディエヌコーポレーション	2018/5/7
参考書	快描教室プラス	菅野 博之	美術出版社	2011/5/26
その他の資料	授業毎にテキストを配布			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
提出課題への評価　50% 授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：「マンガ基礎演習Ⅱ」の単位を修得済みの者。 ・評価について：各演習課題の評価の合計点と共に、課題提出に関する取り組み姿勢評価を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　マンガ脚本実習

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)		開講時期	③④	必修・選択	選択
	共同	単位数	3	時間数	90時間

【概　要】
「マンガ表現実習」とセットの科目である。前期の「マンガ脚本演習」「マンガ表現演習」で身につけた技術をさらに高めていくネームディスカッションと原稿作成授業となる。後期には、ストーリーマンガの商業誌応募基本単位である16ページまたは24ページのオリジナル作品と、商業的ニーズの高いエッセイ実用マンガ4ページ 1本を制作する。また自身の「売り」になる、作品の方向性を展望する。プロットからネーム完成までは教員とのディスカッションを通して行い、プロクオリティの作品に仕上げることを目指す。

【学習目標】
1. 表現者として意識的に自身の表現・手法を習得する。
2. 16ページ以上の作品を発表クオリティで完成させ、2年間の集大成としてオリジナル作品を制作し、3回生への新しいステップとする。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(3コマ)	後期授業ガイダンス　第5課題提示　短編脚本のページ構造を考える。		ガイダンス
2(3コマ)	ネーム制作。 プロット、ミニネームなどで個別ディスカッション指導。アナログ制作。		実習
3(3コマ)	ネームチェック。個別ディスカッション指導。アナログ制作。		実習
4(3コマ)	第5課題の下描きチェック。 教員に進行状況を報告、個別ディスカッション指導。		実習(個別指導)
5(3コマ)	第5課題の下描きチェック。 教員に進行状況を報告、個別ディスカッション指導。		実習(個別指導)
6(3コマ)	ペン入れ原稿制作作業。 制作行程を教員に報告、個別ディスカッション指導。		実習(個別指導)
7(3コマ)	ペン入れ原稿制作作業。 制作行程を教員に報告、個別ディスカッション指導。		実習(個別指導)
8(3コマ)	ペン入れ原稿制作作業。 制作行程を教員に報告、個別ディスカッション指導。		実習(個別指導)
9(3コマ)	第5課題、画稿締めきり。アナログ制作。		実習
10(3コマ)	完成作品を完全版下にする。テーマ講義　版面認識と媒体制作。		実習
11(3コマ)	実用マンガ・エッセイマンガの講義　実用マンガの概念と実作を学ぶ。資料調べ。		実習
12(3コマ)	実用マンガ・エッセイマンガ　個別ディスカッション指導。 (デジタル・アナログ、制作方法選択)		実習(個別指導)
13(3コマ)	実用マンガ・エッセイマンガ　個別ディスカッション指導。 (デジタル・アナログ、制作方法選択)		実習(個別指導)
14(3コマ)	実用マンガ・エッセイマンガ　個別ディスカッション指導。 (デジタル・アナログ、制作方法選択)		実習(個別指導)
15(3コマ)	合評。		合評

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	文章表現入門	尾川 正二	創元社	2000/1/1
参考書	物語論　基礎と応用	橋本陽介	講談社	2017/4/10
その他の資料	授業内で都度提示する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
提出課題への評価　50% 授業参加度(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：「マンガ脚本演習」「マンガ表現演習」の単位を修得済みの者。 ・評価について：各演習課題の評価の合計点と共に、課題提出に関する取り組み姿勢評価を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　マンガ表現実習

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)		開講時期	③④	必修・選択	選択
	共同	単位数	2	時間数	60時間

【概　要】
「マンガ脚本実習」とセットの授業である。商業発表レベルのスキルを身につけるため、前期で得たスキルをオリジナル作品に活かす。2年後期のこの授業ではプロクオリティにこだわり、外部発信できる水準の作品に仕上げることを目指す。完成作品は進級制作に位置づけられるため、必ず期限内に提出しなければならない。作品は印刷冊子・Webなどで発表する。また現在商業的ニーズの高い実用エッセイマンガを制作する。最終的に振り返りとまとめとしての合評を行う。

【学習目標】
1. 表現者として意識的に自身の表現・手法を習得する。
2. 完全原稿を制作完成出来るようになることを目的とする。
3. 16ページ以上の作品を発表クオリティで完成する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	後期授業ガイダンス　第5課題テーマ講義。プロット、ミニネームなどで個別ディスカッション指導。	1	ガイダンス
2(2コマ)	第5課題テーマ講義:ネーム制作。個別ディスカッション指導。(第5課題は全てアナログ作業とする。)	1	実習(個別指導)
3(2コマ)	進級制作ネームの完成。下描き開始。個別ディスカッション指導。	1	実習(個別指導)
4(2コマ)	進級制作の下描きチェック。講師に進行状況を報告、個別ディスカッション指導。	1	実習(個別指導)
5(2コマ)	下書き提出。進級制作冊子のためのネームテキストのデータ化提出。	1	実習
6(2コマ)	ペン入れ原稿制作作業。個別ディスカッション指導。	2	実習(個別指導)
7(2コマ)	ペン入れ原稿制作作業。個別ディスカッション指導。	2	実習(個別指導)
8(2コマ)	ペン入れ原稿制作作業。個別ディスカッション指導。	2	実習(個別指導)
9(2コマ)	第5課題、フィニッシュワーク。	2	実習
10(2コマ)	第5課題、　完成作品を完全版下にする。テーマ講義　版面認識と媒体研究。	1・2	実習
11(2コマ)	実用マンガ・エッセイマンガ　個別ディスカッション指導。(デジタル・アナログ、制作方法選択)	1・2・3	実習(個別指導)
12(2コマ)	実用マンガ・エッセイマンガ　個別ディスカッション指導。(デジタル・アナログ、制作方法選択)	1・2・3	実習(個別指導)
13(2コマ)	実用マンガ・エッセイマンガ　個別ディスカッション指導。(デジタル・アナログ、制作方法選択)	1・2・3	実習(個別指導)
14(2コマ)	テーマ講義・課題返却ディスカッション	3	実習(個別指導)
15(2コマ)	合評	3	合評

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	リズムとフォース ： 躍動感あるドローイングの描き方	Michael Mattesi	ボーンデジタル	2015年10月
参考書	漫画のスキマ	菅野 博之	美術出版社	2004/11/10
参考書	カラー版 図説 建築の歴史:西洋・日本・近代	西田 雅嗣（編集）	学芸出版社	2013/12/15
その他の資料	随時テキストを配布			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
提出課題への評価　50% 授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：「マンガ脚本演習」「マンガ表現演習」の単位を修得済みの者。 ・評価について：各実習課題の評価の合計点と共に、課題提出に関する取り組み姿勢評価を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　マンガゼミⅠ

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)		開講時期	①②	必修・選択	選択
	共同	単位数	2	時間数	60時間

【概　要】
前期、後期合計で32ページ以上の作品を制作し発表する。これまでに習得したマンガの基礎技法を活用発展させ、商業誌掲載レベルのクオリティで、自由に作品を描き、確実に発表という形をとる。アナログでもデジタル仕上げでも、自分独自の作品制作プロセスを形成していくことも必要。作品のブラッシュアップ、描画技法の発展的応用、新機軸のストーリー演出等をゼミ形式で学ぶ。また創作を通してマンガ表現の可能性を研究し、専門家として通用する知識を得る。ゼミでは、自ら授業に積極的に参加することが最重要である。

【学習目標】
1. テーマに応じた自在なストーリー構成力を身につける。
2. マンガという技法で自分の伝えたい内容を十全に表現する。
3. すでに修得済みの技術・知識をより練磨し、自身の「売り」を身につける。
4. 作品をとおして読者に新しい知識や知的興味を提供することができる。
5. 16ページ以上の完全オリジナル漫画作品を、商業誌掲載レベル・投稿レベルで完成させる。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	授業ガイダンス。作品企画プレゼンテーション。	1	ガイダンス
2(2コマ)	レクチャー・各人複数のアイデア出し／ディスカッション。	1	個別指導
3(2コマ)	取材演習・アイデアの絞り込みと決定／ディスカッション。	1	個別指導
4(2コマ)	インプットレクチャー・プロット作成・練り込み～完成。 ディスカッション。	1	個別指導
5(2コマ)	ネーム構成／ディスカッション。	1・2	個別指導
6(2コマ)	ネーム構成／ディスカッション。	1・2	個別指導
7(2コマ)	ネーム構成／ディスカッション。	1・2	個別指導
8(2コマ)	下絵作業／ディスカッション	2・3	個別指導
9(2コマ)	下絵作業／ディスカッション	2・3	個別指導
10(2コマ)	下絵完成、ペン入れ／講師とディスカッション。	2・3	個別指導
11(2コマ)	ペン作業・個別指導。	2・3・4	個別指導
12(2コマ)	ペン作業・個別指導。	2・3・4	個別指導
13(2コマ)	フィニッシュワーク／ディスカッション。	2・3・4	個別指導
14(2コマ)	原稿完成・作品プレゼンテーション。	5	個別指導
15(2コマ)	講評　学修成果の確認・発表(授業内で学んだこと、身につけたことの振り返りとまとめ)	5	講評

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	(面白さ)の研究 世界観エンタメはなぜブームを生むのか	都留 泰作	角川書店	2015/5/10
参考書	マグリット事典	クリストフ・グリューネンベルク，ダレン・ファイ	創元社	2015/4/6
参考書	創造と狂気の歴史　プラトンからドゥルーズまで	松本卓也	講談社	2019/3/13
参考書	10年大盛りメシが食える漫画家入門	樹崎 聖　　菅野 博之(監修)	星海社	2016/9/22
その他の資料	必要に応じて提示。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】 提出課題評価　40% 授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　40% 課題への取り組み姿勢　20% 上記３項目の総合評価	・履修条件：「マンガ脚本実習」「マンガ表現実習」の単位を修得済みの者。 ・評価について：各提出課題評価と共に、取り組み姿勢評価を合せて左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　マンガゼミⅡ

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
belne(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)		開講時期	③	必修・選択	選択
	共同	単位数	1	時間数	30時間

【概　要】
前期、後期合計で32ページ以上の作品を制作し発表する。前期の作品制作を経て、読者視点を意識し、より完成度の高い商業誌発表レベルの作品制作を行う。また、前期における作品での課題、問題点を洗い出し、独自の主題、作品性を深めた原稿を、企画から完成まで自ら計画的に行うこととする。職業的専門家として、納期意識、作品制作ペースに留意し、自身でスケジューリング出来るプロ意識を養うためである。学内展示とゼミ展、発表と合評も行う。

【学習目標】
1. マンガという技法で自分の伝えたい内容を十全に表現する
2. テーマに応じた自在なストーリー構成力を身につける。
3. 既に修得済みの技術・知識をより練磨し、発展させる。
4. 作品を通して読者に新しい知識や知的興味を提供することができる。
5. 自作をプレゼンテーションして商業クオリティでの発表を行う。
6. 前後期を通し、32ページ以上のオリジナル作品を商業掲載レベルで完成する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	授業ガイダンス。作品企画プレゼンテーション。	1	ガイダンス プレゼンテーション
2(2コマ)	アイデアの絞り込みと決定／ディスカッション 。	1・2	個別指導
3(2コマ)	プロット作成／ディスカッション。	1・2	個別指導
4(2コマ)	ネーム構成／ディスカッション。	2	個別指導
5(2コマ)	下絵／ディスカッション。	3・4	個別指導
6(2コマ)	ペン作業／ディスカッション。	3・4	個別指導
7(2コマ)	フィニッシュワーク／ディスカッション。	3・4	個別指導
8(1コマ)	原稿完成／ゼミ展示等、発表準備。 講評/学修成果の確認・発表(後期授業の振り返りとまとめ)	5・6	実習(個別指導)の後、講評

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	北斎漫画	パイインターナショナル	浦上 満, 中村 英樹	2011/9/15
参考書	『週刊少年ジャンプ』マンガ脳の鍛えかた	門倉 紫麻	集英社	2010/3/19
参考書	手と足を描く	ミシェル・ローリセラ	グラフィック社	2019/12/9
参考書	クライマックスまで誘い込む絵作りの秘訣 ストーリーを語る人のための必須常識:明暗、構図、リズム、フレーミング	マルコス・マテウ=メストレ	ボーンデジタル	2014/11/30
参考書	障害のある人たちに向けたLLマンガへの招待 はたして「マンガはわかりやすい」のか	チームさかわ	学芸出版社	2016/4/6

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
その他の資料	必要に応じて提示。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
提出課題評価　40% 授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　40% 課題への取り組み姿勢　20% 上記３項目の総合評価	・履修条件：「マンガゼミⅠ」の単位を修得済みの者。 ・評価について：各提出課題評価と共に、取り組み姿勢評価を合せて左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科	
KENTOO(○)、森岡淳(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)、雑賀忠宏、青木健一	開講時期	④	必修・選択	選択	
	単位数	5	時間数	150(6h/日×25日)	
共同	一日当たりの学習時間	6時間(休憩時間を除く)	実施時期	12月～2月の5週間程度	

【概　要】
キャラクターイラストやマンガを活用した実務に携わることで、学んできた創作技術や表現力が、様々の業種・業態・製品に対し、広範囲に活用されていることを理解し、学修してきた創作技術、表現力を生活の糧とするための手法について学修する。
円滑に実習を進めるために必要なビジネスマナーとコミュニケーションスキルを磨き、どの企業でも通用する社会人としての基礎を作る。
実務に求められる技術と品質の高さを理解し、求められる技術水準、表現力に到達することを目標とする。

マンガ・キャラクターデザイン分野に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。
(2　雑賀忠宏、3　青木健一、7　日高トモキチ、8　高山瑞穂、12　森岡　淳)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。

(6　KENTOO)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。

【実習の目的】
3年次までに学修した理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、キャラクターイラストやマンガを活用した実務を体験する中で、制作現場での実践における各部署、部門の業務内容、役割について理解すると共に、制作活動をチームで推進していく上で重要となるコミュニケーションの取り方や、今後の学修における自らの課題を明確にすることで、この科目履修後の発展的な実習となるキャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱに向けた実習履修に必要となる初歩的な制作技術の向上を目的とする。

【学習目標】

1. 業務および企業形態の多様さとワークフローを学ぶ。
2. チームでの仕事のしかた理解する。
3. プロに要求されている技術水準を理解する。
4. 柔軟に技術を吸収し、スキル向上に努める。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
第1週(1)	ガイダンス 臨地実務実習先企業の説明。業務内容、沿革、組織、部門、使用ソフトウェア等を事前に調査・理解する。 特に実習先企業が制作中の作品については、かならず世界観を把握し、キャラクターを理解しておくこと。	1	事前学習(大学教員による指導)
	実習先で習得すべきスキルを明確にするとともに、実習への取り組み姿勢をグループディスカッションによって認識し、各自それぞれの学習目標を設定する。	1	事前学習(大学教員による指導)
	技術を実習先で使用するソフトについて十分な予習をおこなう。	1	事前学習(大学教員による指導)
	一般的なビジネスマナーと、業界独特のマナー、そして技術者が指導を受ける際の決まりを学習する。	1	事前学習(大学教員による指導)
第1週(2)	実習先の見学および、求められる実習内容について実習指導担当から説明を受ける。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
	社内規則の説明を受ける。出入りの際の注意点、個人的な電源の使用、立ち入り禁止部門の確認。 特にレポート用の写真撮影の際には、指導担当または制作担当の立ち合いのもと、写り込んではいけないもの等に注意を払う。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
第1週(3)	基本ソフトの理解、および各社独自のデバイスについての研修。 各社独自のワークフロー、指導体制の理解。	1・2	研修課題実習
第1週(4)	デジタルスキル・画力・得意分野・構成力などの確認を目的とした研修課題に取り組む。	2・3・4	研修課題実習

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
第1週(5)	研修課題の結果を受け、担当業務の指定を受け、業務内容説明と確認。	2・3・4	研修課題実習
第2週(1)～(4)	制作実務への取り組み開始。ラフ段階でスキル判定、修正対応力のスキル判定、クリーンアップ技術・フィニッシュワークのスキル判定等、工程に従ったスキル判定を行い、実習指導に反映する。	2・3・4	実務実習
第2週(5)	制作実務の継続実施。終了1時間前に作業終了し、個別に技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバックを行う。	2・3・4	実務実習
第3週(1)～(5)	第2週の制作実務の結果を踏まえ、個別に難易度設定を調整した制作実務に取り組む。業務ごとに工程や求められるスキルは変化するが、適宜、工程に従ったスキル判定を行い、実習指導に反映しつつ、制作課題に取り組む。	2・3・4	実務実習
第4週(1)～(5)	第2週の制作実務の結果を踏まえ、個別に難易度設定を調整した制作実務に取り組む。業務ごとに工程や求められるスキルは変化するが、適宜、工程に従ったスキル判定を行い、実習指導に反映しつつ、制作課題に取り組む。	2・3・4	実務実習
第5週(1)～(4)	制作実務の継続実施。実習時点で稼働している実務内容に則し、柔軟な対応力が求められている事を理解する。	2・3・4	実務実習
第5週(5)	制作実務の継続実施。終了1時間前に作業終了し、実習全体の振り返り。補強すべき技術・視点について指導担当から個別のアドバイスをもらう。	2・3・4	実務実習
事後学修	実習成果のまとめ。新たに学んだ技術、疑問が残る部分、確認作業結果などに関し、詳細なレポートの作成と提出。	3・4	事後学修(大学教員による指導)

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	スカルプターのための美術解剖学 -Anatomy For Sculptors	アルディス・ザリンス サンディス・コンドラッツ	ボーンデジタル	2016/11/26
参考書	CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック	株式会社セルシス(監修)	エムディエヌコーポレーション	2018/12/26
その他の資料	実習先企業より提示される資料を確認のこと。			
準備学習(予習・復習等)	事前に実施されるガイダンスに出席し実習内容と実習先から求められる条件、手続き、保険、セキュリティに関する注意事項を理解しておくこと。			

【評価比率】
実習先からの評価　50%
実習日誌の評価　30%
事後学修(アフターレポート等)　20%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件①:、基礎科目から「情報リテラシー」「日本語コミュニケーション」「ビジネスモラル」、3科目の単位を取得している事。

・履修条件②:、職業専門科目から「マンガゼミⅡ」、若しくは「キャラクターデザインゼミⅡ」のうち、どちらかの単位を取得している事。

・実作品に関わる情報についてはすべからく守秘義務を厳守する。

・アフターレポート作成に必要な写真撮影については特に注意をはらい、実習先に損害を与える可能性のある行動については常に気を配ること。

・評価について:　実習先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○)	対象学年	4	対象学科	アニメ・マンガ学科	
KENTOO(○)、森岡淳(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)、雑賀忠宏、青木健一	開講時期	②	必修・選択	選択	
	単位数	8	時間数	240(6h/日×40日)	
共同	一日当たりの学習時間	6時間(休憩時間を除く)	実施時期	6月～8月の8週間程度	

【概　要】
クライアントからの発注内容は毎回違うが、企業にはそれらに対応するためのノウハウがある。実務で重要になるのはそうした経験値であるため、臨地実務実習先では積極的自主的にひとつひとつの実務を確実に担当することで、就職活動につながる実力を身に着ける。
チームとして作業する際に重視される「クオリティを揃えるシステム」と「作業進行管理」に対応し、実務の管理運営を担当するスタッフに対し確実な情報を上げられるよう努める。

マンガ・キャラクターデザイン分野に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。
(2　雑賀忠宏、3　青木健一、7　日高トモキチ、8　高山瑞穂、12　森岡　淳)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。

(6　KENTOO)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。

【実習の目的】
キャラクターイラスト・マンガ制作の実務を体験する中で、制作現場での実践における各部署、部門の業務内容、役割について理解すると共に、自身が担当する部門が他の部門へどのような影響を与えまたは貢献できるかを考え、作業スピードや作業効率についても常に改善を意識して仕事をする態度を身に着けること、かつ専門職として企業に就職した際、チームの一員としての役割を担える一定の即戦力となり得る水準にまで、主に制作技術とスキルを向上させることが目的である。
これによりディプロマ・ポリシーの「アニメ・マンガ分野に関する理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行い、創作に必要な実践的能力を身に付けている」ことの最終段階とする。

【学習目標】
1. 発注内容に柔軟に対応するための技術水準を理解する。
2. 与えられたひとつひとつの実務課題に真摯に取り組む。
3. 自身の実力を客観的に見て、作業速度を把握する。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
第1週(1)	ガイダンス 臨地実務実習先企業の説明。業務内容、沿革、組織、部門、使用ソフトウェア等を事前に調査・理解する。 特に実習先企業が制作中の作品については、かならず世界観を把握し、キャラクターを理解しておくこと。	1	事前学習(大学教員による指導)
	実習先で習得すべきスキルを明確にするとともに、実習への取り組み姿勢をグループディスカッションによって認識し、各自それぞれの学習目標を設定する。	1	事前学習(大学教員による指導)
	技術を実習先で使用するソフトについて十分な予習をおこなう。	1	事前学習(大学教員による指導)
第1週(2)	実習先の見学および、求められる実習内容について実習指導担当から説明を受ける。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
第1週(3)	基本ソフトの理解、および各社独自のデバイスについての研修。 各社独自のワークフロー、指導体制の理解。 ※「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」でも同様のプロセスがあるが、プロジェクト毎に作業内容、環境は変化するため、毎回このプロセスは必要。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
第1週(4)	デジタルスキル・画力・得意分野・構成力などの確認を目的とした研修課題に取り組む。	1・2・3	研修課題実習
第1週(5)	研修課題の結果を受け、担当業務の指定を受け、業務内容説明と確認。	1・2・3	研修課題実習
第2週(1)～(4)	制作実務への取り組み開始。ラフ段階でスキル判定、修正対応力のスキル判定、クリーンアップ技術・フィニッシュワークのスキル判定等、工程に従ったスキル判定を行い、実習指導に反映する。	1・2・3	実務実習

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
第2週(5)	制作実務の継続実施。終了1時間前に作業終了し、個別に技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバックを行う。	1・2・3	実務実習
第3週(1)～(5)	第2週の制作実務の結果を踏まえ、個別に難易度設定を調整した制作実務に取り組む。業務ごとに工程や求められるスキルは変化するが、適宜、工程に従ったスキル判定を行い、実習指導に反映しつつ、制作課題に取り組む。	1・2・3	実務実習
第4週(1)～(5)	第2週の制作実務の結果を踏まえ、個別に難易度設定を調整した制作実務に取り組む。業務ごとに工程や求められるスキルは変化するが、適宜、工程に従ったスキル判定を行い、実習指導に反映しつつ、制作課題に取り組む。	1・2・3	実務実習
第5週(1)～(5)	第2週の制作実務の結果を踏まえ、個別に難易度設定を調整した制作実務に取り組む。業務ごとに工程や求められるスキルは変化するが、適宜、工程に従ったスキル判定を行い、実習指導に反映しつつ、制作課題に取り組む。	1・2・3	実務実習
第6週(1)～(5)	第2週の制作実務の結果を踏まえ、個別に難易度設定を調整した制作実務に取り組む。業務ごとに工程や求められるスキルは変化するが、適宜、工程に従ったスキル判定を行い、実習指導に反映しつつ、制作課題に取り組む。	1・2・3	実務実習
第7週(1)～(5)	制作実務の継続実施。実習時点で稼働している実務内容に則し、柔軟な対応力が求められている事を理解する。	1・2・3	実務実習
第8週(1)～(4)	制作実務の継続実施。終了1時間前に作業終了し、実習全体の振り返り。補強すべき技術・視点について指導担当から個別のアドバイスをもらう。	1・2・3	実務実習
第8週(5)	制作実務の継続実施。終了1時間前に作業終了し、実習全体の振り返り。補強すべき技術・視点について指導担当から個別のアドバイスをもらう。	1・2・3	実務実習
事後学修	実習成果のまとめ。新たに学んだ技術、疑問が残る部分、確認作業結果などに関し、詳細なレポートの作成と提出。	1・2・3	事後学修(大学教員による指導)

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	Photoshop しっかり入門 増補改訂版　第2版	まきの ゆみ	SBクリエイティブ	2018/9/21
参考書	Illustrator しっかり入門 増補改訂	まきの ゆみ	SBクリエイティブ	2018/9/21
その他の資料	実習先企業より提示される資料を確認のこと。			
準備学習(予習・復習等)	事前に実施されるガイダンスに出席し実習内容と実習先から求められる条件、手続き、保険、セキュリティに関する注意事項を理解しておくこと。			

【評価比率】
実習先からの評価　50%
実習日誌の評価　30%
事後学修(アフターレポート等)　20%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件:「キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ」の単位を修得済みの者。

・実作品に関わる情報についてはすべからく守秘義務を厳守する。

・アフターレポート作成に必要な写真撮影については特に注意をはらい、実習先に損害を与える可能性のある行動については常に気を配ること。

・評価について:　実習先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　　キャラクターデザイン表現基礎

【担当教員名】※実務家教員=(○) KENTOO(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	②	必修・選択	必修
	単位数	1	時間数	15時間

【概　要】
本科目では、同じコンテンツ産業のなかで重なり合う隣接分野であるアニメ・マンガを意識した上で、キャラクターデザイン業界、キャラクターデザイナーという職種についての概要と基礎知識を学ぶ。
専門職としてキャラクターデザイナーとはどういった部分で、何をする職種であるのか、具体的な資料をもとにレクチャーする。
またキャラクターデザイナーが仕事の上でどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求されるのか、そしてそれに応えるためプロとして続けていかなければならない学習、訓練、努力はどういったものであるのかを、実例をあげてレクチャーする。

【学習目標】
1. 業界の基礎知識を学ぶ。
2. 業界および職種の特色を学ぶ。
3. 専門職に必要な知識、技術等を学ぶ。
4. 自身の将来と、業界の将来像を考察する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(1コマ)	キャラクターデザインの具体的な制作工程を学ぶ。 代表的なイラストレーションとゲームの制作工程について	1	イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	キャラクターデザインをコンテンツとして販売している産業および業界について。 代表的な出版、ゲーム業界、グッズ業界に関する現状。	1・2	
3(1コマ)	職域、職種の特色 出版、ゲーム、広告デザイン、グッズ制作など、コンテンツ産業としては、もっとも幅広く展開しすることを特色とする。	2	
4(1コマ)	プロになるための具体的な手順 芸術家としてではなく、専門職として考えた場合、最初から個人で成り立つ職種ではほぼない。まずは企業内でのキャラクターデザイナーとしてキャリアを始める。 企業内での研鑽が自身のスキルを飛躍的に高めてくれる。	4	
5(1コマ)	要求される知識、教養、技術、能力、職業規範(1) 1枚絵で見る人を引き付けるには、圧倒的な画力、表現力を持たなければならない。またクライアントの要求に応える幅広い知識と教養、柔軟な対応力が望まれる。	3	
6(1コマ)	要求される知識、教養、技術、能力、職業規範(2) 大きなプロジェクト、作品になるほど多くのキャラクターデザイナーとチームを組んで仕事をおこなう。そのため絵描きとしての共通言語化された基礎画力と技術、および知識を持っている必要がある。	3	
7(1コマ)	プロであり続けるために必要なこと キャラクターデザインは絵だけで勝負するしかない職種であるため、時代のニーズと密接にかかわる。そのためのキャリアデザインには基礎画力とビジネススキルが必要不可欠な要素となる。	4	
8(0.5コマ)	キャラクターデザイン業界の今後 多種多様なスキルを求められる職種であるが、その分、人材のニーズは増えている。また隣接他分野への展開も可能で、スキルを活かす場は広くなる。	4	全講義の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	サイバーコネクトツー式･ゲームクリエイター育成BOOK 創刊号 Vol.1	株式会社サイバーコネクトツー	株式会社サイバーコネクトツー	2015年
参考書	サイバーコネクトツー式･ゲームクリエイター育成BOOK Vol.2	株式会社サイバーコネクトツー	株式会社サイバーコネクトツー	2016年
準備学習（予習･復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
「科目ノート」の内容評価　50% 授業への取り組み姿勢(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 上記２項目の総合評価	・履修条件：なし ・評価について：授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、知識理解の到達度評価について評価を行うと共に、毎回授業への取り組み姿勢についても左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　キャラクターコンテンツ企画演習

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
KENTOO(○)、森岡淳(○)		開講時期	③	必修・選択	必修
	共同	単位数	1	時間数	15時間

【概　要】
自身のキャラクター商品を企画、制作、販売し、クリエイターデビューの第一歩とする。企画書を作成し、キャラクターデザインの習作、デジタルイラストの作成、商品規格に合わせる画像処理作業を経て、Webでの商品販売まで一貫して行う。クリエイターはまず自分の作品を世に出さねばならない。
コンテンツ制作現場で頻繁に起こっている専門分野の垣根を越えたスキルの重複、および人材の移動に対応するためにも、自身の販売キャラクター商品を持つことは、有効なポートフォリオとして機能する。

【学習目標】
1. 市場から受け入れられるキャラクターコンテンツを企画する。
2. 下描き段階で習作をくり返し、クライアントからの要求に応える発想方法を学ぶ。
3. 規格に合わせる画像処理の基本を学ぶ。
4. 商品として成り立つコンテンツを完成させ販売する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	初回は商品コンセプト、ターゲット、キャラクターのアイデアスケッチを書き込んだ企画書を提出して始める。 キャラクター商品の審査基準、および規格に合わせた商品キャラクターを作る際の考え方をレクチャー。	1	ガイダンス
2(1コマ)	キャラクターデザインの下描きを描く。教員とのディスカッション、および添削。 キャラクターデザインの完成まで。	1・2	
3(1コマ)	キャラクターデザイン画をもとにコンテンツのアイデアスケッチをおこなう。	2	
4(1コマ)	下描き段階で添削。商品レベルに仕上げるまで。 イラストの下書き完成。	2・3	
5(1コマ)	下書きの鉛筆画を400dpiスキャンし、PCで読み込む。 液晶ペンタブレットでのクリーンアップ。	2・3	
6(1コマ)	彩色。 彩色手法はアニメ風、水彩、厚塗りなど自由。キャラクターに合わせる。	2・3	
7(1コマ)	商品規格のレクチャー。 画像枠の新規作成、画像解像度の変更、pixelでの切り取り、キャンバスのサイズ変更、pngファイルでの書き出しなど。	3・4	
8(0.5コマ)	課題作品の完成提出 Web販売サイトへのデータアップ	3・4	

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック	株式会社セルシス（監修）	エムディエヌコーポレーション	2018/12/26
その他の資料	企画書は事前に配布する。			
その他の資料	画像処理についてはマニュアルを配布する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】 商品の完成度　40% 企画書の完成度　30% 授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い）30% 上記3項目の総合評価	【履修上の留意点】 ・履修条件:「キャラクターデザイン表現基礎」の単位を修得済みの者。 ・評価について:各提出課題評価（商品・企画書）と共に、取り組み姿勢評価を合せて左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　キャラクターデザイン基礎演習Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(〇) 森岡淳(〇)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
キャラクターデザインの専門職を目指す以上、クライアントからのいかなる要求にも応えなければならない。本科目では、アイデアを幾通りにも展開させブラッシュアップしていく柔軟な対応力を学修する。具体的には、知らないものは調べ、勉強し、そのつど知識技術を身に着け積み上げる事が求められるため、近道は存在しないが、毎回違う課題に挑戦していくなかで、資料の探し方、取材方法、技術的な試行錯誤の定石手法など、ケースに応じた問題解決方法を修得する。

【学習目標】
1. グループミーティングによる調査・研究と、技術向上を目指す。すべてグループ授業である。
2. プロがおこなっているように、資料調べ自体が仕事であり勉強であるという意識を身につける。
3. デザインを構造で描く方法を身につける。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	キャラクターデザインのニーズをリサーチして初回授業に臨む。 グループ分け。グループミーティングでの授業の進め方について。 アマチュアとプロとの決定的な違い、考え方、姿勢。 あらゆるオーダーに対応するための課題(1) プロップデザイン 需要が多く、比較的大量に描けるプロップデザインから始める。 イメージを持つための学修方法、イメージをラフ画にする方法。 単純な形のプロップデザインを作成し、絵として正しいかどうか、構造から突き詰めていく方法を学ぶ。説得力のあるデザインには論理的なアプローチが必要である。	1・2・3	イントロダクション 授業目的の説明等 演習開始
2(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(2) 実物の構造としくみを理解する。武器デザイン。 常に資料を調べる習慣をつける。調べて描いたものが、ひとつひとつ将来の財産になっていく。 紙に描く前にイメージを描き、狙った線を描いていく方法。	1・2・3	
3(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(3) 多くのデザインを見る中から、新たなデザインを作成する。 素材感の表現を学ぶ。アクセサリーデザイン。 ゲームやアニメに出てくるデザインではなく、実物で存在するアクセサリーデザインから学ぶ。アールヌーボーの模写練習。	2・3	
4(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(4) 飛行タイプのかわいい系クリーチャー＆不気味系モンスターのキャラクター。 飛行タイプは物理を無視するため、形状の自由度が高く描きやすいが、物理的に空を飛ぶための条件はおさえる。 実際の事象を下敷きにして魔法での飛行を成り立たせる。	2・3	
5(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(5) ペット系小動物　四つ足タイプのキャラクターデザイン。 「かわいい」の要素とは。四つ足動物の構造、移動のしくみを調べる。 メインキャラクターとの対比でかわいいペットの条件を満たす。	2・3	
6(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(6) ヒーロー、ヒロイン　かわいい系キャラクターデザイン。 頭身の描き分けポイント。3頭身、4頭身の描き方。	2・3	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
7(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(7) デザイン画に彩色していく手順を工夫する。 キャラクター彩色オーディション。グループごとに1枚のパネルを作成し、ギャラリーに展示。 単色、同系色、フルカラー、差し色の入れ方など、多様な彩色方法の基礎をコピックで試す。感覚をつかんだらデジタル彩色で完成させる。	2・3	グループワーク
8(1コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(8) 人間とおなじ身長の擬人化動物デザイン。 どんな動物を擬人化してもよいが、元になる動物をひととおり描き、しくみと描き方を学習した上での擬人化であること。何かを描くには、その前に充分な練習をおこなうのがプロへの一歩になる。練習に費やした時間が将来の財産になる。	2・3	全演習の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	スカルプターのための美術解剖学	アルディス・ザリンス	ボーンデジタル	2016/11/26
参考書	グレン・ビルプのドローイングマニュアル	グレン・ビルプ	ボーンデジタル	2017/4/20
参考書	動物画の描き方	K.ハルトグレン	マール社	1978年7月
その他の資料	各自、資料集めをおこなう			
その他の資料	図書館資料の活用			

準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。

【評価比率】	【履修上の留意点】
課題の完成度　40% 授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　30% 自宅学習成果　30% 上記３項目の総合評価	・履修条件：「キャラクターデザイン表現基礎」の単位を修得済みの者。 ・評価について：各提出課題評価と共に、取り組み姿勢評価、また自宅学習評価（授業受講準備）を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　キャラクターデザイン基礎演習Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 森岡淳(○)	対象学年	1	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	④	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
キャラクターデザインの実務に於いては、基本的にオリジナル作品を描く事が求められるが、技術的追及のしかたとして早くかつ有効なのは、オリジナリティを追求することではなく、画力という基礎に裏打ちされた伝える表現力を磨くことである。実践的な課題への挑戦と、現役クリエイターからの視点による添削を繰り返し、技術と表現力を向上させることを目指す。

【学習目標】
1. あらゆオーダーに対応する柔軟な思考と高度な画力・表現力を追求する。
2. リメイクに対応する豊富なイメージを持つために、添削による新たな知識・技術の収集に取り組む。
3. ポートフォリオを作成し、Web展示する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(1) 属性をもつドラゴンのデザイン。 恐竜の体の構造を理解し、必要部品ごとに分解分類、立体としてとらえて描く。 属性を持たせることで、デザインと色の方向性が決まってくる。	1	演習(添削)
2(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(2) 道化師のキャラクターデザイン。 道化師に見えるための要素はなにか。それぞれの「らしさ」とは現実にあるものからイメージする必要がある。道化師にはキャラクターの楽しさとともに色味も重要。 資料を調べ、模写をする。ひとつひとつ形と知識をものにしていくためには、常にこの一連の作業が必要になる。ここを怠るとプロとして通用しない。	1・2	演習(添削)
3(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(3) 怖い系モンスターや悪魔系モンスターのデザイン。 「怖さ」を表現するための要素とはなにか。	1・2	演習(添削)
4(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(4) ヒーローのキャラクターデザイン。　カッコイイ系。 フルショットとバストショットでのデザイン。 6頭身以上の人間であること。世界観を限定して描く。	1・2	演習(添削)
5(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(5) ヒロインのキャラクターデザイン。美しい系。 フルショットとバストショットでのデザイン。 6頭身以上の人間であること。世界観を限定して描く。	1・2	演習(添削)
6(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(6) オリジナル性の高い紋章をデザインする。 実物を数多く見てセンスを磨く。おなじ縦横比にするために、テンプレートを配布する。紋章らしさが出ていれば、かっこよくてもかわいくてもよい。 科目ポートフォリオの仕様説明。A4プリントの紙面構成方法。	1・2	演習(添削)
7(2コマ)	A2サイズ、個人パネル制作。 画像処理ソフトを使用し、課題を1枚のパネルに構成する。 プリントアウトし、パネルをギャラリーに展示する。	3	演習(添削)
8(1コマ)	コンテスト応募作品制作。情報交換、応募。	1・2	グループワーク 全演習の総括を含む

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	Dynamic Figure Drawing	Burne Hogarth	Watson-Guptill	ISBN-10: 9780823015771
参考書	スカルプターのための美術解剖学	アルディス・ザリンス	ボーンデジタル	2016/11/26
参考書	動物画の描き方	K.ハルトグレン	マール社	1978/7/7
その他の資料	各自、資料集めをおこなう			
その他の資料	図書館資料の活用			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
課題の完成度　40%
授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　30%
自宅学習成果　30%
上記３項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「キャラクターデザイン表現基礎」の単位を修得済みの者。

・評価について：各提出課題評価と共に、取り組み姿勢評価、また自宅学習評価（授業受講準備）を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　キャラクターデザイン演習

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
KENTOO(○)、森岡淳(○)		開講時期	①②	必修・選択	選択
	共同	単位数	4	時間数	60時間

【概　要】
キャラクターは、世界観と物語を背おっていなければならない。クライアントからの具体的な設定、要望、仕様という制約がそれに当たる。本科目では、キャラクター創作におけるプロの方法論と、それを実際に絵として描き出す技術を学ぶ。デザイン画を1枚のビジュアルイラストとして完成させるには、一定の情報量(絵の密度)とともに、情報を詰め込みすぎないテクニックも重要であり、画面構成力や、レイアウトによる視線の誘導、意図する雰囲気を表現する彩色技法も学修する。コンテスト応募クオリティのイラスト画制作を目指す。

【学習目標】
1. キャラクターデザインのブラッシュアップ方法論、基礎知識を学ぶ。
2. キャラクターデザイナーに求められる柔軟な対応力を身につける。
3. デジタルアート・スキルの強化を目指す。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	科目ガイダンス。 あらゆるオーダーに対応するための課題(1) 得意分野のキャラクターを描き、ラフ画でブラッシュアップする。 1～5回までは、キャラクターコンテストのためのグループ授業とし、キャラクターを進化させていくための自分なりの方法をプレゼンし、客観的な判断力を高める。 添削。彩色。	1・2	グループワーク プレゼンテーション 演習(添削)
2(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(2) 得意分野のキャラクターその2を描く。 ラフを描く前に、目的とする絵のイメージを持つ。イメージがない状態でいくら描いても形は現れてこない。イメージし、それをできるだけ速く、少ない線で描き上げる。	1・2	演習(添削)
3(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(3) 得意分野のキャラクターを描く。 表情、ポーズをどんどん考え、次々に描く。持っていないものはイメージされないため、方向性から資料を探す方法と、そこからイメージを派生させていく方法論を習得する。	1・2	演習(添削)
4(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(4) 得意分野のキャラクターを描く。 書籍や資料集は習作のために使用する。公開するものに使用できるのは、自前で準備した人物モデルや写真資料だけである。将来のために使い分けと、基準を確実に習得する。	1・2	演習(添削)
5(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(5) 得意分野のキャラクターを描く。 企業は基礎画力があり、いろいろなものを描いてきており、柔軟な発想力を訓練した対応力のある学生を求めている。そのため、対応できないものは調べて描く訓練をする姿勢を身に着ける。	1・2	演習(添削)
6(2コマ)	キャラクターデザイン・コンテスト応募スケジュールのプレゼン。情報交換、コンテスト応募作品制作1。2点以上の応募。	2・3	演習(添削)
7(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(6) オーダーされたキャラクターイラストを描く。ラフ画に彩色したもので、線の勢いを重視する。飾り文字のアクセントを入れる。いくつかのパターンを描き、添削を受ける。	2・3	演習(添削)

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
8(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(7) オーダーされたキャラクターイラストを描く。背景に飾りを置く。飾りにはある程度の緻密さが要求されるため、速く細かく作り込む訓練にはなにが適しているか学修する。訓練中はラフな線を残して差し支えない。勢いや流れを失わないほうが重要。添削。	2・3	演習(添削)
9(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(8) オーダーされたキャラクターイラストを描く。すこしずつ絵の密度を上げていく。密度を上げる際には、全体のバランスを見て描き込みすぎない部分を決めておく。添削。あるていど仕上げたイラストを完成させる。	2・3	演習(添削)
10(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(9) オーダーされたキャラクターイラストを描く。色のバランスにも注意し、色味自体ではなく、明暗を下描き時に計算しておく。添削。あるていど仕上げたイラストを完成させる。	2・3	演習(添削)
11(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(10) オーダーされたキャラクターイラストを描く。感情を表す構図と表現。添削。あるていど仕上げたイラストを完成させる。	2・3	演習(添削)
12(2コマ)	キャラクターデザイン・コンテスト応募作品制作2。3点以上の応募。情報交換。	2・3	演習(添削)
13(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(11) 対戦型デジタルアート・模擬イベント。デジタルアート・スキルの向上を目指す。	3	演習(添削)
14(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(12) オーダーされたキャラクターイラストを描く。 画力、構成力、生き生きとした感情表現がされているか。添削。完成まで。	2・3	演習(添削)
15(2コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(13) オーダーされたキャラクターイラストを描く。データ提出、Web展示。	2・3	演習(添削)　全体まとめ

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	動物画の描き方	K.ハルトグレン	マール社	1978年7月
参考書	ポップガールのセクシーポーズ集	KENT00	玄光社	2018/3/17
参考書	スカルプターのための美術解剖学	アルディス・ザリンス	ボーンデジタル	2016/11/26
その他の資料	授業内で都度提示する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
課題の理解と完成度　50% 授業への取り組み姿勢　50%(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い) 上記２項目の総合評価	・履修条件：「キャラクターデザイン基礎演習Ⅱ」の単位を修得済みの者。 ・評価について：各演習課題評価の合計点と共に、課題提出に関する取り組み姿勢評価を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　キャラクターデザイン実習

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
KENTOO(○)、森岡淳(○)		開講時期	③④	必修・選択	選択
	共同	単位数	3	時間数	90時間

【概　要】
本科目では、前提科目の学修を踏まえ、各自のキャラクターデザインをもとにビジュアルイラストを描く事と、コンテンツ業界で必要とされる多種多様なタイプのキャラクターデザインを制作する。プレゼンや就活など、すべてのシーンで重要となる、ポータルキャラクターやWebゲーム、ポスター、挿絵などについても基本的な考え方からノウハウまで実践的に学修する。作品を仕上げ発表することで、ひとつひとつスキルを積み上げていく。プロの現場で重要になるのは柔軟性と応用力であるため、企業が必要とするキャラクターデザイナーを目指す。

【学習目標】
1. キャラクターを商品レベルで考える。
2. 多様なキャラクターデザインを描く方法論、求められる条件を学ぶ。
3. キャラクターデザイナーに求められる柔軟な対応力を身につける。
4. デジタルアート・スキルの強化を目指す。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(3コマ)	科目ガイダンス。 あらゆるオーダーに対応するための課題(1) 1体のキャラクターを新たに作成し、世界観を設定していく一連の工程を学修する。	1・2	ガイダンス = イントロダクション 授業目的の説明等
2(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(2) 世界観に合う仲間をデザインし、メインビジュアルを描く。	1・2	
3(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(3) 世界観を活かしたワッペンイラストをポップな色使いとデザインで作成する。 Web展示。	1・2	
4(3コマ)	キャラクターデザイン・コンテスト応募作品制作3。3点以上の応募。情報交換。	1・2	グループワーク
5(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(4) 世界観に合わせた背景画の描き方①	3・4	
6(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(5) 世界観に合わせた背景画の描き方②　世界観、キャラクターとのマッチング。	3・4	
7(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(6) 世界観に合わせた背景画の描き方③　カラーイメージ。トーン調整。画風。	3・4	
8(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(7) ポータルキャラクターを作成する。ポータルキャラクターについて。	2・3・4	
9(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(8) 本のカバーイラストを描く。	2・3・4	
10(3コマ)	得意分野のキャラクター1体を新たにデザインする。	2・3・4	
11(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(9) 対戦型デジタルアート・模擬イベント。デジタルアート・スキルの向上を目指す。	4	
12(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(10) 得意分野のキャラクターで商品を企画し、デザインする。	2・3・4	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
13(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(11) 得意分野のキャラクターを追求したイラストを作成する。	2・3・4	
14(3コマ)	あらゆるオーダーに対応するための課題(12) 得意分野のキャラクターを追求したイラストを、世界観込みで作成する。	2・3・4	
15(3コマ)	パネル制作、成果発表。展示。データ提出。	4	

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	リズムとフォース ： 躍動感あるドローイングの描き方	Michael Mattesi	ボーンデジタル	2015年10月
参考書	スカルプターのための美術解剖学	アルディス・ザリンス	ボーンデジタル	2016/11/26
その他の資料	授業内で都度提示する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50%
課題の理解と完成度　50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「キャラクターデザイン演習」の単位を修得済みの者。

・評価について：各実習課題評価の合計点と共に、課題提出に関する取り組み姿勢評価を合せ、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　立体デザイン

【担当教員名】※実務家教員=(○) ヨシカワゴエモン(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③	必修・選択	選択
	単位数	1	時間数	15時間

【概　要】
キャラクターを立体としてデザインするための考え方と実際の方法論を学ぶ。板書や書画カメラ等による図解をノートに取るという形の講義科目である。アニメーションのキャラクターデザインが、360度どこから描いても構造として破綻しないようにデザインされる必要性と同様に、キャラクターグッズをデザインする際には、平面的な絵としての完成度だけでなく、立体的な商品として成り立つ整合性が重視される。立体デザインをする際の考え方と基礎知識、立体として制作するための方法論を、平面画と立体商品の違いを例にとり学修する。
また、描いた絵が立体として成立するデザインなのか確認する複数の見方も身に付ける。
こうした方法論を論理的に理解することで、業務の現場においてはデザインの共通認識とされている考え方を身に付ける。

【学習目標】
1. 立体デザインが必要になる業界、分野、職種を学ぶ。
2. 立体デザインの方法論とじっさいを理解する。
3. 平面デザインと立体デザインの相関関係について理解する。
4. トイデザインに求められるスキル、条件の実態を把握する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	キャラクターデザインにおける立体デザインとは。 立体デザインを必要とする業界、分野、その商品。 グッズデザイン、トイデザイン産業の現状と課題。	1	イントロダクション 授業目的の説明等
2(2コマ)	立体デザインに関わる職種。 企画開発、デザイナー、3Dモデラー、製造等。 立体デザインされたグッズ等の具体例。	2	
3(2コマ)	平面キャラクターデザインを立体物にするための作業工程。 企画、デザイン画、3Dモデル、商品の流れ。	2・3	
4(2コマ)	立体物のためには、キャラクターの展開設計図が必要になる理由。 平面の絵として、展開図をどう描くかの方法論。	3	
5(2コマ)	ファッションデザイン画はなにを伝えるために描かれるか。 アニメ、ゲームなどでのコスチュームデザイン。	3	
6(2コマ)	立体として破綻しないために展開図で確認する複数のポイント。 キャラクターデザインのギミック、変形について。	3	
7(2コマ)	プロダクトデザインとキャラクターデザインの違い。	4	
8(1コマ)	大手メーカーのキャラクターデザイナー職採用条件。 玩具メーカーへの就職活動における立体デザインの知識。	4	全講義の総括を含む 期末レポートの告知

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	アナトミースカルプティング完全版	片桐裕司	玄光社	2019/8/22
参考書	スカルプターのための美術解剖学	アルディス・ザリンス	ボーンデジタル	2016/11/26
参考書	玩具とデザイン アトリエニキティキとトイメーカーの歴史 ペーパーバック	上條桂子	青幻舎	2016/1/5
参考書	フィギュアの作り方01 3Dプリンタのためのデジタル造形術 (ホビージャパンMOOK 565 フィギュアの作り方 1)	(株)Knead 木村和宏	ホビージャパン	2014/3/31
準備学習 (予習・復習等)	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】 「科目ノート」の内容評価　50% 授業への取り組み姿勢評価(課題提出、事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50% 上記２項目の総合評価	【履修上の留意点】 ・履修条件：「キャラクターデザインゼミⅠ」の単位を修得済みの者。 ・評価について：授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、知識理解の到達度評価について評価を行うと共に、毎回授業への取り組み姿勢についても左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　キャラクターデザインゼミⅠ

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
KENTOO(○)、森岡淳(○)		開講時期	①②	必修・選択	選択
	共同	単位数	2	時間数	60時間

【概　要】
企業が必要とするクリエイター像、スキルについて各自調査研究し、プレゼンおよびグループディスカッションをおこなう。そこから向かうべき方向を見定め、自身の将来像をイメージする。キャラクターデザインに求められるオリジナリティは、商品に直結するものであるため、多くの人に支持されるものでなければならない。したがってキャラクターデザインの実践的演習と添削により、各自の絵が持つよい部分を徹底的に強化し引き上げることで、問題点を底上げしていく指導方法をとる。そうした教育が有効であることが証明されているためである。

【学習目標】
1. コンテンツ業界のクリエイターになるための就活に向け情報収集し、強化すべき技能を向上させる計画を立てる。
2. プロ水準の技能に近づくための実践的な課題に、積極的かつ自主的に取り組む。
3. 就活で通用する水準のポートフォリオを作成する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	リクルート・リサーチをおこない、就活先一覧表を作成。 グループミーティングによる情報交換。 必要スキルを明確にし、学習計画を立てる。	1	グループワーク実習
2(2コマ)	ポートフォリオ作成ガイダンス。作成。	3	
3(2コマ)	キャラクター表現にとって重要な、表情とポーズを描く基礎的な訓練方法を実践する。デジタルアート・スキルの強化も平行しておこなう。	2	
4(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(1) 感情とドラマをキャラクターのバストショットで表現する。	2	
5(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(2) ドラマチックなイラストをフルショットで描く。細部を整えすぎず、線の勢いを重視しのびのびと描く。表情とポーズがわかりやすく表現されていることが大切。	2	
6(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(3) ドラマチックなイラストにはドラマチックな色使いもまた必要である。デジタルアートの利点を活かし、大胆な色彩設計の習作を重ねてみる。ショットは自由。	2	
7(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(4) 対戦型デジタルアート・模擬イベント。 コンテストでの受賞、およびデジタルアート・スキルの向上を目指す。	2	
8(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(5) 密度の高いイラストを描く。プロの絵描きを目指すなら、絵には密度が必要である。この回では、色数をしぼった効果的な彩色方法をとる。	2	
9(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(6) 密度の高い画面構成、その2。光と影を強調したファンタジックな人物イラストを描く。	2	
10(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(7) ちびキャラ、ゆるキャラを描く。 クライアントからのあらゆる条件に応える訓練として有効。	2	
11(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(8) ゲームキャラクターを描く。キャラクターデザインのブラッシュアップを重ね、ラフ画完成まで。	2	

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
12(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(9) ゲームキャラクターを描く、その2。キャラクターに彩色。 ゲームの一シーンを想定したイメージイラストを、線に遊びを残したラフで作成。	2	
13(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(10) 現代の街角と人物を描く。 実在感のあるひとコマを切り取った、スケッチ画風のイラストにする。	2	
14(2コマ)	リクルート・リサーチ、その2。就職希望先および学習計画の見直し。 グループ・ミーティング。模擬実技試験。	1	グループワーク ロールプレイング
15(2コマ)	教員によるポートフォリオ中間チェック。個別指導。 平行してA1サイズパネル作成。アイデア出しののち、作業を分担してグループ制作。展示。	3	まとめと個別指導 グループワーク

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	An Illustrated Dictionary of Historic Costume from the First Century BC to c. 1760	James R. Planche	Dover Publications	2003/5/6
参考書	A Pictorial History of Costume From Ancient Times to the Nineteenth Century: With Over 1900 Illustrated Costumes, Including 1000 in Full Color	Wolfgang Bruhn	Dover Fashion and Costumes	2013/2/27
参考書	Siegfried in Full Score	Richard Wagner	Dover Publications	1983/3/1
その他の資料	各自、画集、写真集、映像を積極的に活用、研究する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
課題の理解と完成度　50%
授業への取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)　50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
履修条件：「キャラクターデザイン実習」の単位を修得済みの者。

・留意点：予告した準備を整えて主体的に毎回の授業に臨む事。

・単位取得の条件
　期日までに40枚の絵がそろった第一段階のポートフォリオを提出する。
　パネル展示と、全課題の作成データ提出。

・評価について：授業内の提出課題評価と共に、課題内容と授業状況から授業への取り組み姿勢も同時に評価を行い、左記の比率で総合評価の対象とする。

授業科目　　キャラクターデザインゼミⅡ

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
KENTOO(○)、森岡淳(○)		開講時期	③	必修・選択	選択
	共同	単位数	1	時間数	30時間

【概　要】
実践演習としては作品制作と添削を繰り返し、各自が目指す業界向けのポートフォリオを完成させる。キャラクターデザイナーは基本的に企業の中で鍛えられ、スキルを積み重ねていく。そのため専門職として内定をとる水準の画力および技能を獲得するとともに、個別指導によりキャラクターデザイン関連、周辺業界での内定取得率100%を目指す。また、キャラクターデザイン職種の就活では幅広いスキルが求められる傾向があり、アニメの制作工程知識、簡単なマンガを描く技術を学ぶことも推奨する。

【学習目標】
1. コンテンツ業界のクリエイターになるための就活に向け、強化すべき技能を向上させる。
2. プロ水準の技能に近づくための実践的な課題に、積極的かつ自主的に取り組む。
3. 就活で通用する水準のポートフォリオを作成する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(1) カードゲーム　カードデザイン、飾り枠。装飾タイプのスチームパンク系、メタル系、アールヌーボー系、植物系などそれぞれの研究うと、美しく凝った新たな装飾を開発し描く訓練。	1・2	グループワーク実習
2(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(2) カードゲーム　ヒーロー　戦闘ポーズを描く。ヒーロータイプを研究し、ふさわしいポーズとフレーム内に美しく収めるレイアウトの添削。武器やエフェクトの使い方でイラストの密度を上げる。	1・2	
3(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(3) カードゲーム　ヒロイン　戦闘ポーズを描く。ヒロインのタイプをあらゆる角度から研究し、必要条件を満たすキャラクターを独自に開発する。オリジナルの美しさ、装飾、特殊効果を加える。	1・2	
4(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(4)カードゲーム　魔法使い戦闘ポーズを描く。タイプの研究とキャラクターのチームとしてのバランスを取ることにも重点を置く。魔法エフェクトのイメージを分析する。	1・2	
5(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(5) カードゲーム　海と帆船をドラマチックに描く。迫力を見せるためのの条件とフレーム内構成での視線誘導の理論を実践する。スケッチ画イラストとして仕上げる。	1・2	
6(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(6) ちびキャラデザイン。5人で1パーティを構成するイラストにする。 キャラクターデザインのバランスと、色のバランスを計算する。	1・2	
7(2コマ)	スキルアップと技術研究のための課題(7) 中世の町並みにデザインを加え、人物を配置して世界観を作る。イメージボードとして、線画に水彩またはコピック等による彩色を施したスケッチ画イラストとして作成。	1・2	グループワークロールプレイング
8(1コマ)	ポートフォリオ①:イラスト集40枚を完成させる。 平行して個人パネル作成(Photoshop)プリント、展示。A2ヨコ。 臨地実務実習先についてのプレゼン、情報交換。	3	まとめと個別指導グループワーク

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	Historic Costume in Pictures	Schneider	Dover Publications	2013/8/16
参考書	The History of Underclothes	C. Willett Cunnington	Dover Publications	2013/7/4
参考書	Joplin: Complete Piano Rags	Scott Joplin	Dover Publications	1988/12/1
その他の資料	各自、画集、写真集、映像を積極的に活用、研究する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
課題の理解と完成度 50%
授業への自主的な取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い) 50%
上記２項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「キャラクターデザインゼミⅠ」の単位を修得済みの者。

・留意点：予告した準備を整えて主体的に毎回の授業に臨む事。

・単位取得の条件
　完成したポートフォリオをクリアブックとデータで提出する。
　パネルを展示。全課題のデータを提出。

・評価について：授業内の提出課題評価と共に、課題内容と授業状況から授業への取り組み姿勢も同時に評価を行い、左記の比率で総合評価の対象とする。

授業科目　　イラスト実務実習

【担当教員名】※実務家教員=(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
KENTOO(○)、日高トモキチ(○)、森岡淳(○)、青木健一	開講時期	①②	必修・選択	必修
	単位数	5	時間数	150(10h/週×15週)
共同	一週間当たりの学習時間	10時間	実施時期	4月～8月の15週間

【概　要】
ここまでの学修で修得した創作に必要な知識、理論、技術を活用し、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、実際に取引されている実務に沿った創作に取り組む事で、以降に続く臨地実務実習の準備を行う。具体的には、新潟まんが事業協同組合に於ける実際に取引されている実務を題材に、顧客の存在を意識させる事により「顧客の要求に沿って創造力を発揮できる力」を身に付ける。
また、個人的な動機による創作から一旦距離を置き、顧客満足のために創作に関する知識、理論、技術を総動員する経験を通し、必要な資料収集や検索作業、打合せや納期管理といった制作準備、ワークフローの組立てや、制作の進行に大きく関わるコミュニケーション能力、ビジネススキル等、扱う作品の形態(商品企画、カットイラスト、キャラクターデザイン、マンガ表現等)を問わない制作環境整備能力を身に付ける。

【実習の目的】
実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、広告宣伝用のカットイラストや企業紹介用のマンガイラストなどの実務を体験する中で、クライアントがなにを望んでいるかを的確に聞き取り、理解し、またクライアントに関する取材や業務内容に関する調査をおこない、発注された内容と要求に応えるイラストを納品するための対応力を訓練しかつ技術の向上を目指すこと、発注・受注・制作・納品に関わる業務フローを経験理解し、作業チームの一員としてスケジュール管理や作業の効率化を常に考え、自身の役割を十分に果たすこと、そしてクライアントやチームのメンバーとのコミュニケーションを円滑に進めることを目的とする。

【学習目標】

1. 顧客対応力、交渉力、スケジュール管理、クオリティ管理、などの基本的なビジネススキルを身に付ける。
2. 実際の業務受注事例を通し、創造性を伴った顧客対応力を身に付ける。
3. 他者の要求に応える体験を通し、新たな視点で自身の表現の幅を広げ、各々の分野に応じた創造性を向上させる。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1週目	ガイダンス　学修内容の理解・把握	1	事前学習(大学教員による指導)
	発注から納品までのワークフローを、実例をあげ数パターンで具体的に説明。それぞれのシーンで必要になるビジネススキルと、クライアントの希望を確実に聞き取るための質問および確認手法について学修する。	1	ワークシート等を使用した演習形式
	著作物の権利に関し、契約書の取り交わしまでを具体的な受注事例を題材に学修する。	1	ワークシート等を使用した演習形式
2週目	課題(1)デザイナーからのイラスト受注事例等を元に、単発のカットイラストの課題に取り組む。	2	制作実習
3週目	・必要な仕様情報を把握確認 ・イラストの完成、入稿作業の完了を以て課題提出	2	制作実習
4週目	課題(2)デザイナーからのイラスト受注事例等を元に、個人店舗のオリジナルキャラクター提案を含むプロモーション企画に取り組む。難易度を一段上げ、継続的に使用可能なキャラクター提案を含む。	2	制作実習
5週目	・作業進行状況に伴う工程修正など、スケジューリング指導 ・顧客との途中確認事項などの必要性	2	制作実習
6週目	・キャラクターの継続使用を前提とした契約書の作成指導 ・作業明細の作成指導の上、提出(契約書、納品明細、作品提出)	2	制作実習
7週目	課題(3)個人商店からの直接受注事例等を元に、イラスト制作を主体としたチラシの作成課題に取り組む。	2・3	制作実習
8週目	・顧客が制作発注に慣れていない状況に対応するケーススタディ	2・3	制作実習
9週目	・作業進行状況に伴うスケジューリングの修正 ・顧客との途中確認事項などの必要性	2・3	制作実習

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
10週目	・作業明細の作成指導の上、提出(契約書、納品明細、作品提出)	2・3	制作実習
11週目	課題(4)観光地のプロモーション等の企画フライヤーの制作事例等を題材に課題に取り組む。	2・3	制作実習
12週目	・複数の役割担当が協働しつつ進行する制作企画に対応するケーススタディ。	2・3	制作実習
13週目	・作業進行状況に伴うスケジューリングの修正 ・顧客との途中確認事項などの必要性	2・3	制作実習
14週目	・作業明細の作成指導の上、提出(契約書、納品明細、作品提出)	2・3	制作実習
15週目	まとめ、合評	3	授業内まとめ
事後学修	まとめ、振り返り(修得したこと、改善すべきことの抽出)	–	個別のまとめと振り返り 学内教員指導

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	学部図書の作画資料等を活用。			
その他の資料	必要に応じて提示。			
準備学習(予習・復習等)	授業時間を有効活用する事を目的に、各自で事前に取り組めるアイデア出し、ラフ等の準備作業を整えた状態で授業に臨む事。			

【評価比率】
実習依頼企業(新潟まんが事業協同組合)からの評価　50%
実習日誌の評価　30%
事後学修(アフターレポート等)　20%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件①:、基礎科目から「情報リテラシー」「日本語コミュニケーション」「ビジネスモラル」、3科目の単位を取得している事。

・履修条件②:、職業専門科目から「アニメ制作工程演習」「デジタルアニメ実習」の2科目、若しくは「マンガ脚本実習」「マンガ表現実習」の2科目、また若しくは「キャラクターデザイン実習」1科目のうち、どれかの単位を取得している事。

・評価について:　連携実務実習の評価表に沿った依頼先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　　デジタルペイント実務Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(〇) 西村潤子(〇)、木村智哉	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科	
	開講時期	③	必修・選択	選択	
	単位数	2	時間数	60(7.5h/日×8日)	
集中・共同	一日当たりの学習時間		7.5時間(休憩時間を除く)	実施時期	9月に集中(8日間)実施

【概　要】
デジタルペイント業務では、発注先企業や仕上がり形態によって、アニメ塗り、水彩塗り、厚塗り等の表現手法や、画像処理工程等のフィニッシュワークに関して無数の選択肢が存在し、用途としてもデジタルコミック加工、ゲームキャラクターのペイント、アニメペイントなど活用ケースごとにも制作フローが異なる。本科目では、就職活動先となる業界の実務に携わり、アニメやマンガ・ゲームなど各種ペイントの作業経験を積む事で将来像を明確化し、複数ソフトを使いこなすことを含めたデジタルペイントスキルの向上を図る。

アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。
(1 木村　智哉)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。

(11 西村　潤子)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。

【実習の目的】
2年次前半までに学修した理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、デジタルペイント実務を体験する中で、実習先企業の各部署、部門の業務内容、役割について理解すると共に、制作活動をチームで推進していく上で重要となるコミュニケーションの取り方や、今後の学修における自らの課題を明確にすることで、この科目履修後の発展的な実習となるデジタルペイントⅡに向けた実習履修に必要となる初歩的なペイント技術の向上を図ることを目的とする。

【学習目標】

1. デジタルペイントソフトの基本を身に着ける。
2. アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野で必要とされるデジタルペイントの種類やコンテンツ制作企業での作業を理解する。
3. デジタルペイントと、その前後のワークフローを理解する。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1日目	ガイダンス 臨地実務実習先企業の説明。業務内容、沿革、組織、部門、使用ソフトウェア等を事前に調査・理解する。 特に実習先企業が制作中の作品については、かならず世界観を把握し、キャラクターを理解しておくこと。	1	事前学習(大学教員による指導)
	実習先で習得すべきスキルを明確にするとともに、実習への取り組み姿勢をグループディスカッションによって認識し、各自それぞれの学習目標を設定する。	1	事前学習(大学教員による指導)
	技術を実習先で使用するソフトについて十分な予習をおこなう。	1	事前学習(大学教員による指導)
	一般的なビジネスマナーと、業界独特のマナー、そして技術者が指導を受ける際の決まりを学習する。	1	事前学習(大学教員による指導)
	実習先の見学および、求められる実習内容について実習指導担当から説明を受ける。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
	社内規則の説明を受ける。出入りの際の注意点、個人的な電源の使用、立ち入り禁止部門の確認。 特にレポート用の写真撮影の際には、指導担当または制作担当の立ち合いのもと、写り込んではいけないもの等に注意を払う。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
2日目	基本ソフトの理解、および各社独自のデバイスについての研修。 各社独自のワークフロー、指導体制の理解。	1・2	事前学習(企業実習指導者による指導)
	課題(1)作業内容を理解しているか判定する研修課題。	2・3	研修課題実習
	課題(1)技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3	研修課題実習
	課題(2)技術的に難易度の低い作品、カットから担当し、練度に沿って要求を上げていく。	2・3	実務実習

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
3日目	課題(2)研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3	実務実習
4日目	課題(3)仕上がりの美しさが要求される作品、カットを担当する。	2・3	実務実習
5日目	課題(3)研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3	実務実習
6日目	課題(4)力量によって指導担当者が選んだ作品をできるだけ数多く、処理速度を意識しながら作業に取り組む。	2・3	実務実習
7日目	課題(4)研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3	実務実習
8日目	実習全体の振り返り。補強すべき技術について指導担当からのアドバイスをもらう。	2・3	実務実習
(事後学修)	実習成果のまとめ。新たに学んだ技術、疑問が残る部分、確認作業結果などを踏まえ、詳細なレポートの作成と提出。	2・3	事後学修(大学教員による指導)

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	Photoshopレタッチ・加工 アイデア図鑑 すぐに使えるレタッチの基本から、目を奪われるプロレベルの作品まで	楠田 諭史	SBクリエイティブ	2017/7/25
参考書	CLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック	株式会社セルシス(監修)	エムディエヌコーポレーション	2018/8/27
参考書	今すぐ使えるかんたん Photoshop CC	まきのゆみ	技術評論社	2018/6/22
参考書	今すぐ使えるかんたん Illustrator CC	まきのゆみ	技術評論社	2018/6/22
その他の資料	実習先企業より提示される資料を確認のこと。			
準備学習(予習・復習等)	事前に実施されるガイダンスに出席し実習内容と実習先から求められる条件、手続き、保険、セキュリティに関する注意事項を理解しておくこと。			

【評価比率】
実習先からの評価　50%
実習日誌の評価　30%
事後学修(アフターレポート等)　20%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件:基礎科目から「情報リテラシー」「日本語コミュニケーション」「ビジネスモラル」の全科目に加え、職業専門科目から「アニメ基礎演習Ⅱ」「アニメ基礎演習Ⅱ」「アニメ基礎演習Ⅱ」のうち、何れかの単位を修得済みの者。

・実作品に関わる情報についてはすべからく守秘義務を厳守する。

・アフターレポート作成に必要な写真撮影については特に注意をはらい、実習先に損害を与える可能性のある行動については常に気を配ること。

・評価について:　実習先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　　デジタルペイント実務Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科		
西村潤子(○)、木村智哉	開講時期	②	必修・選択	選択		
	単位数	2	時間数	60(7.5h/日×8日)		
集中・共同	一日当たりの学習時間		7.5時間(休憩時間を除く)		実施時期	8月に集中(8日間)実施

【概　要】
アニメ・マンガ系イラストの絵は線を描くことと色を塗ること、そしてデジタルペイント・ソフトを使用しての画像処理によって絵の密度を上げていくことが一体となり、完成作品につながる。この科目ではデジタルペイントの現場で実務に携わることにより、色彩への興味関心および知識を深め、かつデジタルペイント技術の向上を図り就職活動先の幅を広げるとともに、コンテンツ産業のWeb配信化による色彩専門職の需要を見据えたデジタルペイントスキルの向上を図る。

アニメ制作に関する実務経験を豊富に有する准教授以上の教員を主任指導教員として、全体を統括する。
(1 木村　智哉)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行う。

(11 西村　潤子)
実習先にて巡回指導を行い、実習生との面談及び指導、実習先担当者との情報交換等を行うとともに、主任指導教員として、全体を統括する。

【実習の目的】
3年次前半までに学修した理論に裏付けられた専門的知識と専門的な制作技術のもとに、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、デジタルペイント実務を体験する中で、制作工程の中で自己の果たすべき役割を十分に理解し常に品質の改善と作業の効率化を意識して仕事をする態度を身に着けること、プロの技術を柔軟に吸収し、指導者からの指摘を素直に取り入れてスキルアップを果たすこと、かつ専門職として企業に就職した際、チームの一員としての役割を担える一定の即戦力となり得る水準にまで技術を向上させることが目的である。

【学習目標】

1. 割り当てられた実務作業に真摯に向き合い、着実にスキルを向上させていく。
2. プロとして長く業界で通用するしっかりした技術と速度を身につける。
3. より専門性の高い技術と知識を身に着け、デジタルアートスキルの向上を目指す。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1日目	ガイダンス 臨地実務実習先企業の説明。業務内容、沿革、組織、部門、使用ソフトウェア等を事前に調査・理解する。 特に実習先企業が制作中の作品については、かならず世界観を把握し、キャラクターを理解しておくこと。	1	(学部教員による指導)
	実習先で習得すべきスキルを明確にするとともに、実習への取り組み姿勢をグループディスカッションによって認識し、各自それぞれの学習目標を設定する。	1	(学部教員による指導)
	技術を実習先で使用するソフトについて十分な予習をおこなう。	1	(学部教員による指導)
	基本ソフトの理解、および各社独自のデバイスについての研修。 各社独自のワークフロー、指導体制の理解。	1	事前学習(企業実習指導者による指導)
	課題(1)　作業内容を理解しているか判定する研修課題。	1	研修課題実習
2日目	課題(1)技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	1	研修課題実習
	課題(2)力量によって指導担当者から指定を受けた業務をできるだけ数多く、時間を意識しながら作業に取り組む。	2・3	実務実習
3日目	課題(2)研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3	実務実習
4日目	課題(3)　プロの技術に近づくため、ソフトの機能を使いこなし、新たな表現を身に着ける。	2・3	実務実習
5日目	課題(3)研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3	実務実習

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
6日目	課題(4)経験値を積むため、様々な難易度と時間効率の業務を織り交ぜた業務に、できるだけ早く、美しく、数多く作業に取り組む。	2・3	実務実習
7日目	課題(4)研修課題の継続実施。後半、技術レベルと、今後の課題となる点のフィードバック、質疑応答。	2・3	実務実習
8日目	実習全体の振り返り。補強すべき技術について指導担当からのアドバイスをもらう。	3	実務実習
(事後学修)	実習成果のまとめ。新たに学んだ技術、疑問が残る部分、確認作業結果などを踏まえ、詳細なレポートの作成と提出。	3	事後学修(大学教員による指導)

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック	株式会社セルシス(監修)	エムディエヌコーポレーション	2018/12/26
参考書	Photoshop しっかり入門 増補改訂版　第2版	まきの ゆみ	SBクリエイティブ	2018/9/21
参考書	Illustrator しっかり入門 増補改訂	まきの ゆみ	SBクリエイティブ	2018/9/21
その他の資料	実習先企業より提示される資料を確認のこと。			
準備学習(予習・復習等)	事前に実施されるガイダンスに出席し実習内容と実習先から求められる条件、手続き、保険、セキュリティに関する注意事項を理解しておくこと。			

【評価比率】
実習先からの評価　50%
実習日誌の評価　30%
事後学修(アフターレポート等)　20%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件:「デジタルペイント実務Ⅰ」の単位を修得済みの者。

・実作品に関わる情報についてはすべからく守秘義務を厳守する。

・アフターレポート作成に必要な写真撮影については特に注意をはらい、実習先に損害を与える可能性のある行動については常に気を配ること。

・評価について:　実習先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　　コンテンツビジネス概論

【担当教員名】※実務家教員=(○) 成田兵衛(○)	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③④	必修・選択	必修
	単位数	2	時間数	30時間

【概　要】
アニメを中心にキャラクタービジネス、マンガ、映画などコンテンツに関わる製作・流通のビジネス構造の基本概念を学ぶ。マンガも含め、デジタル化されたはコンテンツには新しい流通プラットフォームが開発されており、そのテクノロジーの知識もまた必須となる。さらに製作費のファイナンス、収支構造とリクープの概念、宣伝・マーケテイングなどの基礎を理解する。

【学習目標】
1. ビジネス的視点で各コンテンツの状況を概観し、実態概要を知る。
2. ビジネス上の各工程とその機能について理解を深める。
3. 授業を通して得た新たな視点を通し、コンテンツビジネスへの問題意識を涵養する。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	アニメーション製作について	1	イントロダクション 授業目的の説明等
2(1コマ)	マンガ製作について	1	
3(1コマ)	ゲーム製作について	1	
4(1コマ)	映画制作について	1	
5(1コマ)	コンテンツビジネスの現実①	1・3	
6(1コマ)	クリエイティブデベロップメント	1・2	
7(1コマ)	テクノロジーについて	1・2	
8(1コマ)	著作権・法務について	1・2	
9(1コマ)	ファイナンスについて	1・2	
10(1コマ)	収支構造とリクープの概念について	1・2	
11(1コマ)	会計・税務について	1・2	
12(1コマ)	配給・マーケティングについて	1・2	
13(1コマ)	宣伝展開について	1・2	
14(1コマ)	コンテンツビジネスの現実②	1・2・3	
15(1コマ)	国際展開について	1・2・3	全講義の総括を含む 期末レポートの説明・告知

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 (必ず購入する書籍)	なし			
参考書	アニメ産業レポート(2018/2019セット版)【書籍版】	一般社団法人日本動画協会	一般社団法人日本動画協会	2020/4/1

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
参考書	アニメ産業レポート2019　年間パーフェクトデータ	リスト制作委員会	一般社団法人日本動画協会	2020/4/1
参考書	ニッポンマンガ論―日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論	フレデリック･L. ショット	マール社	1998/3/1
参考書	日本のまんが―Manga! manga!	フレデリック･L. ショット	講談社インターナショナル	1986/1/1
参考書	オタク･イン･USA:愛と誤解のAnime輸入史 (ちくま文庫)	パトリック･マシアス	筑摩書房	2013/7/10
参考書	オタク･イン･USA 愛と誤解のAnime輸入史	パトリック･マシアス	太田出版	2006/8/9
その他の資料	その都度提示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
期末レポート評価　70% 授業への参加姿勢（コメント・ペーパー評価）　30%	・履修条件：なし ・評価について：期末レポートの提出を求めると共に、毎回授業の中で、理解が一定の水準に達していることを確認する目的で「コメントペーパー」の提出を求め、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　企画プロデュースゼミ

【担当教員名】※実務家教員=(○)		対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
堀越謙三、青木健一、成田兵衛(○)		開講時期	①②	必修・選択	選択
	共同	単位数	1	時間数	30時間

【概　要】
クールジャパンと称されるアニメ・マンガ・ゲームを中心とした文化は、実は近代以降でフランスとアメリカしかなしえなかった文化的制覇でもある。しかしその果実の回収や将来的持続性には大きな差がある。ハリウッド型の世界戦略、あるいはフランス型の政治的主導による文化戦略の手法を参考にしながら、クールジャパンの今後の国際展開の可能性を展望する。

【学習目標】
1. ここまでの学修を総合し、批評的視点と、ビジネス的視点の両サイドから、文化全体像に於けるジャパンコンテンツの展望について、論理的思考に基づいた研究分析が出来る。
2. 各回授業に於いて、考え方・視点の多様性を体感しつつ、最終的に研究分野を絞り、研究レポートとして提出する事ができる。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(1コマ)	テーマ「総論:アニメ、映画をめぐる世界の現状」	1	各回テーマを絞り、ディスカッション形式の討論型授業の中で、本科目の最終目的である研究レポートのテーマ策定にあたる。
2(1コマ)	テーマ「ハリウッドの世界戦略①」	1	ディスカッション形式の対話型実習
3(1コマ)	テーマ「ハリウッドの世界戦略②」	1	ディスカッション形式の対話型実習
4(1コマ)	テーマ「アメリカのインディペンデントマーケット」	1	ディスカッション形式の対話型実習
5(1コマ)	テーマ「技術革新と世界戦略の将来」	1	ディスカッション形式の対話型実習
6(1コマ)	テーマ「アジアの台頭と国家戦略」	1	ディスカッション形式の対話型実習
7(1コマ)	テーマ「フランスの国家主導の文化戦略」	1	ディスカッション形式の対話型実習
8(1コマ)	テーマ「日本が向かうべき方向、戦略とは」	1	ディスカッション形式の対話型実習
9(1コマ)	個別面談による研究レポートのテーマ策定	2	個別の研究指導
10(1コマ)	研究レポートの作成指導(各自のテーマに沿い個別指導)	1・2	個別の研究指導
11(1コマ)	研究レポートの作成指導(各自のテーマに沿い個別指導)	1・2	個別の研究指導
12(1コマ)	研究レポートの作成指導(各自のテーマに沿い個別指導)	1・2	個別の研究指導
13(1コマ)	研究レポートの作成指導(各自のテーマに沿い個別指導)	1・2	個別の研究指導
14(1コマ)	研究レポートの作成指導(各自のテーマに沿い個別指導)	1・2	個別の研究指導
15(1コマ)	研究レポートのプレゼンテーションによる共有・講評	1・2	全授業の総括を含む研究レポートの提出

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	「フランスの「文化外交」戦略に学ぶ」	渡邊啓貴　著	大修館書店	2013年5月
参考書	「芸術起業論」	村上　隆　著	幻冬舎	2006年6月
参考書	「アニメは越境する（「日本映画は生きている第６巻」）」		岩波書店	2010年7月
参考書	「日本映画はどこまで行くか（「日本映画は生きている第８巻」）」		岩波書店	2011年1月
その他の資料	各回ごとに参考文献を提示する			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
ディスカッション形式の討論型授業への参加姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い)30％ 期末レポート評価　70％	・履修条件：「企画プロデュース演習」「企画制作技術演習」両科目の単位を修得済みの者。 ・評価について：期末レポートの提出を求めると共に、毎回ディスカッション形式の討論型授業への参加姿勢も同時に加味し、左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　パブリッシング実習Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 中西素規(○)	対象学年	2	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③④	必修・選択	必修
	単位数	2	時間数	60時間

【概　要】
ここまで学修してきた情報の伝達と訴求に関する理解と、ツールを用いた制作技術を総合し、ポートフォリオとして通用する水準の電子出版、およびアナログでの作品誌を制作し、マンガ冊子、イラスト集、キャラクター設定集など、選択した職業分野に応じ、自らをPRする作品誌を企画し、リリースするまでの工程を総合的に学修する。具体的には、自身の作品傾向に合致した企画の立案、台割の作成、編集デザイン作業(本文、表紙、奥付等の企画デザイン)等、実習の各工程を通し、完全版下作成技術、eパブリッシング技術も合わせて学修する。

【学習目標】
1. 本の物理的構造と冊子作りの基礎知識を理解する。
2. 完全版下制作と印刷所へのデータ入稿までを体験する。
3. 書籍編集工程の基礎知識と制作工程、エディトリアルデザインなどを学ぶ。
4. ポートフォリオとしても通用する水準で、個人誌1冊、グループ誌1冊を作成、発行する。
5. eパブリッシング対応についての基礎的な知識を学ぶ。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	科目ノートの活用方法ガイダンス。 ポートフォリオとしての個人誌制作(1) ガイダンス。冊子の種類による本の構成、割り付け(レイアウト)の違い。 マンガ誌、イラスト集、アンソロジー。小説など。 24ページ台割習作ミニ本作成、見開きA5用紙二つ折りで マンガ誌:右とじ　ビジュアル誌:左とじ　で作成する。 ミニ本完成。本の印刷時の物理的構造と、全体構成を考える。 各自、個人誌の素材準備。B5サイズ、24ページ。 書籍編集用語説明:冊子サイズ・版面・マージンなどの基礎知識。 台割用紙、割り付け用紙の配布と使い方説明。 手作業:鉛筆書き。表1～表4までを除く20ページでの台割。 マンガ誌:表1～表4カラー＋本文白黒またはオールカラー ビジュアル誌:オールカラー 台割完成まで。	1	ガイダンス = イントロダクション、授業目的の説明等を含む
2(2コマ)	ポートフォリオとしての個人誌制作(2) ラボ授業。割り付け用紙ソフトでの実習。	1・2	個人課題の制作実習
3(2コマ)	ポートフォリオとしての個人誌制作(3) ラボ作業。割り付けソフトを使用する。 割り付け作業。エディトリアルデザインの考え方。 冊子に最低限必要な情報とは。 足りない部品、表1～表4ほかの制作は次回までの課題。	1・2・3	個人課題の制作実習
4(2コマ)	ポートフォリオとしての個人誌制作(4) 完全版下の作成。割り付け。 完全版下の完成。印刷所へのデータ入稿。	1・2・3・4	個人課題の制作実習
5(2コマ)	ポートフォリオとしての個人誌制作(5) 完成本を各自時間を決めて制作発表を行う。教員による総評。 グループ誌制作に向けてのアドバイス。	4	個人課題の制作実習
6(2コマ)	グループ誌制作(1) 印刷に出すため、本文が白黒となるマンガ誌と、フルカラーとなるビジュアル誌で班分け。1班10名前後。B5サイズ、80ページ前後。 書籍編集についてレクチャー。 見やすい本、読ませる本を作るために。 書籍編集の作業工程詳細。企画から印刷まで。目次の記載方法。 奥付の記載について:著者、発行者、発行会社、印刷会社の記載。 班ごとの企画会議。企画書、構成案を作成する。	4	グループ制作の課題実習説明と、グループ単位の企画会議

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
7(2コマ)	グループ誌制作(2) グループ作業。手書き:共通の台割表で台割構成。 教員チェック、ブラッシュアップ。 冊子形態により、作業段階の進捗は変わるが最終的には殆ど並ぶ。	4	グループワークによる制作実習
8(2コマ)	グループ誌制作(3) 台割表の完成。 割り付け作業を開始。割り付けの仮完成まで。教員チェック。	4	グループワークによる制作実習
9(2コマ)	グループ誌制作(4) 本文部分のたりない作品、ビジュアル、文章などの作成。 たりない部品の完成は次回までの課題。	4	グループワークによる制作実習
10(2コマ)	グループ誌制作(5) 表1～表4、目次、奥付、ノンブル制作など、たりない部品を制作。 たりない部品の完成は次回までの課題。	4	グループワークによる制作実習
11(2コマ)	グループ誌制作(6) 割り付け作業の教員チェック。割り付けの仮完成その2。 エディトリアルデザインについてのレクチャー。 エディトリアルデザインの見直し。割り付け完成。	4	グループワークによる制作実習
12(2コマ)	グループ誌制作(7) エディトリアルデザインなどの素材はオリジナルで作成し、外部からは調達しない。出版における著作権侵害に注意する。	4・5	グループワークによる制作実習
13(2コマ)	グループ誌制作(8) 最終校正。完全版下製作。印刷所への Photoshop データ入稿。	4・5	グループワークによる制作実習
14(2コマ)	グループ誌制作(9) eパブリッシングの現状と今後。 印刷会社の現場を学ぶ。	4・5	グループワークによる制作実習
15(2コマ)	グループ誌制作(10) 完成本、到着。班ごとにプレゼンテーション。総評。 次回コンテンツイベントでの出展を目指す。	4	グループワークによる制作実習

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	デザイン解体新書	工藤強勝氏監修	ワークスコーポレーション	2006年3月
参考書	朝日新聞の用語の手びき	朝日新聞社	朝日新聞社	2015/3/1
参考書	世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書	ピクセルハウス	技術評論社	2015年3月
参考書	Photoshop+Illustrator+InDesignで基礎力を身につけるデザインの教科書	ファー・インク	ボーンデジタル	2017/5/28
その他の資料	その都度提示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】
提出課題評価　40%
授業への参加姿勢評価(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い) 30%
「科目ノート」の内容評価　30%
上記３項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「DTPソフト応用演習」の単位を修得済みの者。

・評価について：提出課題評価の他、授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、適宜提出を求める事で知識理解の到達度評価について評価を行うと共に、毎回授業への取り組み姿勢についても左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　パブリッシング実習Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 中西素規(○)	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	③	必修・選択	必修
	単位数	1	時間数	30時間

【概　要】
本科目では、希望選択した学生を対象に、前提科目を通して学修した制作技術と、情報伝達・訴求に関する知識の理解を深め、実務レベルの職業人育成を目的に制作実習を行う。課題として指定された企画書に沿った制作企画書を起こし、制作スケジュールの立案から、各工程の作業時間を割り出した上で、計画的な制作に挑む。

【学習目標】
1. 本の物理的構造と冊子作りのについて習熟を目指す。
2. 完全版下制作と印刷所へのデータ入稿のプロセスについて習熟を目指す。
3. 書籍編集工程の基礎知識と制作工程、エディトリアルデザインを意識しつつ製作を進める。
4. 印刷業者を介したモノづくりに対する習熟を深める。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標 番号	学習方法・学習課題 又は備考・担当教員
1(2コマ)	グループ誌制作(1) 印刷に出すため、本文が白黒となるマンガ誌と、フルカラーとなるビジュアル誌で班分け。1班5名前後。B5サイズ、80ページ前後。 ガイダンス　見やすい本、読ませる本を作るために。 企画から印刷まで。目次の記載方法の決定。 奥付の記載について:著者、発行者、発行会社、印刷会社の記載。 班ごとの企画会議。企画書、構成案を作成する。	1・2・3	イントロダクション 授業目的の説明等 グループワークによる制作実習開始
2(2コマ)	グループ誌制作(2) グループ作業。手書き:共通の台割表で台割構成。 教員チェック、ブラッシュアップ。 冊子形態により、作業段階の進捗は変わるが最終的にはほとんど並ぶ。	1・2・3・4	グループワークによる制作実習
3(2コマ)	グループ誌制作(3) 台割表の完成。 割り付け作業を開始。割り付けの仮完成まで。教員チェック。	4	グループワークによる制作実習
4(2コマ)	グループ誌制作(4) 本文部分のたりない作品、ビジュアル、文章などの作成。 たりない部品の完成は次回までの課題。	4	グループワークによる制作実習
5(2コマ)	グループ誌制作(5) 表1～表4、目次、奥付、ノンブル制作など、たりない部品を制作。 たりない部品の完成は次回までの課題。	4	グループワークによる制作実習
6(2コマ)	グループ誌制作(6) 割り付け作業の教員チェック。割り付けの仮完成その2。 エディトリアルデザインの見直し。割り付け完成。	4	グループワークによる制作実習
7(2コマ)	グループ誌制作(7) エディトリアルデザインなどの素材はオリジナルで作成し、外部からは調達しない。出版における著作権侵害に注意する。	4	グループワークによる制作実習
8(1コマ)	グループ誌制作(8) 最終校正。完全版下製作。印刷所へのデータ入稿。	4	グループワークによる制作実習

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年･価格･その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	デザインの学校 これからはじめるInDesignの本	波多江 潤子	技術評論社	2013/2/9
参考書	世界一わかりやすい InDesign 操作とデザインの教科書	ベクトルハウス	技術評論社	2018/4/13
その他の資料	その都度提示			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】	【履修上の留意点】
提出課題評価　40％ 授業への参加姿勢評価(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い）30％ 「科目ノート」の内容評価　30％ 上記３項目の総合評価	履修条件：「パブリッシング実習Ｉ」の単位を修得済みの者。 ・留意点：詳細は事前告知を行うが、授業開始までに作品のスキャンデータを準備しておく事。 ・評価について：提出課題評価の他、授業初回で説明する「科目ノート」により、授業の内容や気付き等の記録を行い、適宜提出を求める事で知識理解の到達度評価について評価を行うと共に、毎回授業への取り組み姿勢についても左記の比率で評価の対象とする。

授業科目　　印刷・広告実習Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 中西素規(○)、青木健一	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	②	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	60(7.5h/日×8日)

	集中・共同	一日当たりの学習時間	7.5時間(休憩時間を除く)	実施時期	9月に集中(8日間)実施

【概　要】
地域に根差した広告コンテンツ等を制作する印刷・広告系企業は、個人商店、サービス産業、行政機関の広報誌等々、雑多なニーズへの細かな対応が求められる事から、専業特化した技術者よりも、自分の持つ知識・技術を足掛かりに、プロジェクト毎に変わる目的、ワークフローに適応して行動の出来る、応用力が求められる。
本科目では、学内で学修させる事が困難な企業内の品質管理体制に着目し、自分の立ち位置の理解を深めると共に、制作物の品質管理の仕組みを観察し、実務の一端を担う責任感を涵養すると共に、状況によって変化する様々な工程の中で担当する業務内容から、業務フロー全体の構造的な理解を深める。

【実習の目的】
アニメ・マンガを商業活用するための能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付けるために、印刷・広告の実務を体験する中で、企業現場での実践における各部署、部門の業務内容、役割について理解すると共に、制作活動をチームで推進していく上で重要となるコミュニケーションの取り方や、今後の学修における自らの課題を明確にすることで、この科目履修後の発展的な実習となる印刷・広告実習Ⅱに向けた実習履修に必要となる基本的な企業内の品質管理の体制及び意識を身に着けることを主な目的とする。

【学習目標】

1. 仕事に向き合う姿勢、態度を学ぶ。
2. 管理者(上司、クライアント)からの指示を遵守する中で、品質管理の仕組みについて観察。
3. 担当業務の周辺を観察し、自分に何ができるのかを判断する。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1日目	・ガイダンス、社会常識、ビジネスマナー ・企業ガイダンス(企業沿革、事業内容、社会的意義等から業務説明)	1・2・3	(学部教員による指導) (企業担当者による指導)
	◆第1単元　実務課題開始 ◇報告テーマ…日誌報告で「実務実習テーマ」について、自分の受け取った指示内容の理解内容について言語化、報告。	1・2	実務実習
2日目	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…日誌報告で「作業スケジュール」について、自分のペースと、求められている作業速度を比較検討の上報告。	1・2・3	実務実習
3日目	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…日誌報告上、就業上の気づきについてまとめて報告。	1・2・3	実務実習
4日目	◇実務継続実施　第1単元終了 ◇報告テーマ…日誌報告で「実務実習　第1単元」の振返りと課題発見に努めた自己分析結果を報告。	1・2・3	実務課題審査① ※単元末に実施
5日目	◆第2単元　実務課題開始　企業からの業務説明含む。 ◇報告テーマ…日誌報告で「実務実習テーマ」について、具体的には第1単元から増加した項目について言語化、報告。	2	実務実習
	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…日誌報告で「作業スケジュール」について、自分のペースと、求められている作業速度を比較検討の上報告。	1・2	実務実習
6日目	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…日誌報告上、就業上の気づきについてまとめて報告。	1・2・3	実務実習
7日目	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…日誌報告上、就業上の気づきについてまとめて報告。	1・2・3	実務実習

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
8日目	◇実務継続実施　第2単元終了 ◇報告テーマ…日誌報告で「実務実習　第2単元」の振返りと課題発見に努めた自己分析結果を報告。	1・2・3	実務課題審査② ※単元末に実施

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書	ピクセルハウス	技術評論社	2015年3月
参考書	Photoshop+Illustrator+InDesignで基礎力を身につけるデザインの教科書	ファー・インク	ボーンデジタル	2017/5/28
参考書	デザインの学校 これからはじめるInDesignの本	波多江 潤子	技術評論社	2013/2/9
参考書	世界一わかりやすい InDesign 操作とデザインの教科書	ベクトルハウス	技術評論社	2018/4/13
その他の資料	実習先企業より提示される資料を確認のこと。			
準備学習（予習・復習等）	事前に実施されるガイダンスに出席し実習内容と実習先から求められる条件、手続き、保険、セキュリティに関する注意事項を理解しておくこと。			

【評価比率】
実習先からの評価　50%
実習日誌の評価　20%
事後学修（アフターレポート等）　30%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：基礎科目から「情報リテラシー」「日本語コミュニケーション」「ビジネスモラル」の全科目に加え、展開専門科目から「DTPソフト理論および基礎演習」「DTPソフト応用演習」「パブリッシング実習Ⅰ」の全ての単位を修得済みの者。

・実作品に関わる情報についてはすべからく守秘義務を厳守する。

・アフターレポート作成に必要な写真撮影については特に注意をはらい、実習先に損害を与える可能性のある行動については常に気を配ること。

・評価について：　実習先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　　印刷・広告実習Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○) 中西素規(○)、青木健一	対象学年	3	対象学科	アニメ・マンガ学科
	開講時期	④	必修・選択	選択
	単位数	2	時間数	60(7.5h/日×8日)

	集中・共同	一日当たりの学習時間	7.5時間(休憩時間を除く)	実施時期	3月に集中(8日間)実施

【概　要】
本科目では、実務上の多岐に及ぶ実務、制作工程に従事する中で、学内で学修してきた知識・技能を足掛かりに、担当業務の効率化・高品質化に努める。また、実習課題の全体進行スケジュールに準じ、工程毎に自ら締切を設定・遵守する事ができる自己管理能力を育む。また、自己の職業適性を認識し、勤労観を確かなものとする事で、単なる技術修得に留まらない応用力を身に付ける。

【実習の目的】
アニメ・マンガを商業活用するための能力を修得することにより、アニメ・マンガ分野の応用力と創造力を身に付けるために、印刷・広告の実務において多くの工程を体験する中で、それぞれの部門が他の部門とどのように関わっているか、あるいは協力し合っているかを理解し、現場で自らが自主的に率先して行わなければならない作業を把握行動すること、また各工程のスケジュール管理体制を学ぶことでクリエイターが印刷・広告に果たす役割または果たさなければならない責任を認識し、積極的に印刷・広告と協働する新たなコンテンツの開発・展開についても応用力を高めることを目的とする。

【学習目標】

1. 仕事に向き合う姿勢、態度を学ぶ。
2. 各自が実習を通して、更に上の技術レベルに到達する。
3. 自分の作業工程に詳細なスケジールを立て、遵守する自己管理能力を育む。
4. 現場で求められていることを常に考え、自分になにができるのかを判断する。

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1日目	・ガイダンス(スケジュール等の擦り合せ) ・企業ガイダンス(具体的な業務の説明)	1・2・3	(学部教員による指導)
	◆第1単元　実務開始 ◇報告テーマ…日誌報告で「実務実習テーマ」について、自分の受け持った課題内容について報告。言語化する事による再確認が目的。	2	実務実習
2日目	◇実務継続実施　担当する実務課題の多岐にわたる業務フロー上の制約を遵守しつつ、ここまでに学修したアニメ、マンガ表現を応用展開する方法を模索する。 ◇報告テーマ…課題への照り組み方について担当講師宛に報告。アニメ、マンガ分野で学修した内容の課題活用方向についてコメントをもらい、翌日の作業内容に繋げる。	3・4	実務実習
3日目	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…就業上の気づきについてまとめて報告。	3・4	実務実習
4日目	◇実務継続実施　第1単元終了 ◇報告テーマ…日誌報告で「実務実習　第1単元」の振返りと課題発見に努めた結果報告。	4	実務課題審査① ※単元末に実施
5日目	◆第2単元　実務継続開始　企業からの業務説明含む。 ◇報告テーマ…第1単元の課題内容言語化と合せ、スケジューリングのイメージを報告。方向性を確認し、翌日からの実務に還元する。	1	実務実習
	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…日誌報告で「作業スケジュール」について、自分のペースと、求められている作業速度を比較検討の上報告。	2	実務実習
6日目	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…日誌報告上、就業上の気づきについてまとめて報告。	3・4	実務実習
7日目	◇実務継続実施 ◇報告テーマ…日誌報告上、就業上の気づきについてまとめて報告。	3・4	実務実習

回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
8日目	◇実務継続実施　第2単元終了 ◇報告テーマ…日誌報告で「実務実習　第2単元」の振返りと課題発見に努めた結果を報告。	4	実務課題審査② ※単元末に実施

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書	ピクセルハウス	技術評論社	2015年3月
参考書	Photoshop+Illustrator+InDesignで基礎力を身につけるデザインの教科書	ファー・インク	ボーンデジタル	2017/5/28
参考書	デザインの学校 これからはじめるInDesignの本	波多江 潤子	技術評論社	2013/2/9
参考書	世界一わかりやすい InDesign 操作とデザインの教科書	ベクトルハウス	技術評論社	2018/4/13
その他の資料	実習先企業より提示される資料を確認のこと。			
準備学習（予習・復習等）	事前に実施されるガイダンスに出席し実習内容と実習先から求められる条件、手続き、保険、セキュリティに関する注意事項を理解しておくこと。			

【評価比率】
実習先からの評価　50%
実習日誌の評価　20%
事後学修（アフターレポート等）　30%
上記3項目の総合評価

【履修上の留意点】
・履修条件：「印刷・広告実習Ⅰ」の単位を修得済みの者。

・実作品に関わる情報についてはすべからく守秘義務を厳守する。

・アフターレポート作成に必要な写真撮影については特に注意をはらい、実習先に損害を与える可能性のある行動については常に気を配ること。

・評価について：　実習先企業の評価と共に、学部担当から課す実習日誌、事後学習の内容評価を合せ、左記比率により総合評価を行う。

授業科目　総合制作研究実習Ⅰ

【担当教員名】※実務家教員=(〇)	対象学年	4	対象学科	アニメ・マンガ学科
神村幸子、深井利行(〇)、こだま兼嗣(〇)、belne(〇)、KENTOO(〇)、森岡淳(〇)、日高トモキチ(〇)、高山瑞穂(〇)、堀越謙三、横山昌吾、雑賀忠宏、木村智哉、成田兵衛(〇)、中西素規(〇)、室井ふみえ(〇)	開講時期	①	必修・選択	必修
共同	単位数	2	時間数	60時間

【概　要】
アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるため、職業専門科目を中心に身に付けた知識・技能を統合した総合的な実習を行う。具体的には自己の目指す分野についてのメディアコンテンツ制作のための調査、学生同士や指導教員との議論、並びに共同作業等を実施し、メディアコンテンツを制作または研究する。あるいは目指す分野の隣接他分野において、自己の目指す専門職で将来かかわっていきたいと考える技術・職域・研究をおこなってもよい。併せてその過程で、コミュニケーション能力や交渉力、スケジュール管理能力の向上を図る。

【学習目標】
1. 実現可能な企画と計画を立てる。かつ実行するスケジュールを自己管理する。
2. 新たな表現方法や研究対象、また基礎研究に果敢に取り組む。あるいは専門職としてより実務において実践的な技術的研究、または鍛錬をおこなう。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(4コマ)	主査・副査の決定。総合制作研究ガイド、総合制作研究ノート記載方法等のガイダンス。	1	ガイダンス
2(4コマ)	企画書、ロードマップの作成。個別面談。	1	個別面談の実施
3(4コマ)	企画書、ロードマップを提出の上、全専任教員の口頭試問を受け、総合制作研究開始の可否を決定。	1・2	
4(4コマ)	総合制作研究開始。 口頭試問不可判定の場合は、企画書、ロードマップの再提出。	1・2	
5(4コマ)	総合制作研究。 全学部生の前で、自身の企画およびロードマップをプレゼンする。	1・2	
6(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2	
7(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2	
8(2コマ)	中間報告。口頭試問。継続の可否を決定。	1・2	プレゼンテーション

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書 （必ず購入する書籍）	なし			
参考書	ゼミで学ぶスタディスキル（第3版）	南田勝也、矢田部圭介、山下玲子	北樹出版	2017年 1900円＋税
その他の資料	提出物のフォーマットはWeb提示する。			
準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。			

【評価比率】 作品の企画内容と技術的追求度 30% 創作への熱意と取り組み姿勢と卒制ノートの内容　40% スケジュールの自己管理結果　30% 上記３項目の総合評価	【履修上の留意点】 ・履修条件：総合科目以外の卒業に必要な全ての科目履修が完了している事。 ・単位取得の条件 スケジュールに沿った提出物を期日までに提出する。 主査副査が必要と判断した個別指導時間には、卒制ノート持参の上、必ず出席する。 総合制作研究開始可否の口頭試問を受ける。 PowerPoint、図版または映像によるプレゼンをおこなう。 中間報告、継続可否の口頭試問を受ける。 ・評価について：授業内の提出課題評価と共に、課題内容と授業状況から授業への取り組み姿勢等も同時に評価を行い、左記の比率で総合評価の対象とする。

授業科目　総合制作研究実習Ⅱ

【担当教員名】※実務家教員=(○)	対象学年	4	対象学科	アニメ・マンガ学科
神村幸子、深井利行(○)、こだま兼嗣(○)、belne(○)、KENTOO(○)、森岡淳(○)、日高トモキチ(○)、高山瑞穂(○)、堀越謙三、横山昌吾、雑賀忠宏、木村智哉、成田兵衛(○)、中西素規(○)、室井ふみえ(○)	開講時期	③④	必修・選択	必修
共同	単位数	4	時間数	120時間

【概　要】
本科目では、「総合制作研究実習Ⅰ」に引き続き、アニメ・マンガ分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるために、職業専門科目を中心に身に付けた知識・技能を統合した総合的な実習を行う。
具体的にはアニメ・マンガ・キャラクターデザインの作品制作や研究論文を完成させる。作品制作においても研究論文においても、自己が目指す専門職への道を切り開くためのものでも、在学中に教員の指導をあおぎ技術や知識を深めておきたい基礎科目群・職業専門科目群・展開科目群の中で学んだものを取り上げてもよい。隣接他分野についても同様である。発表会でプレゼンテーションを行う。

【学習目標】
1. スケジュールを自己管理する。
2. 自主的な研究を継続しておこない、成果物の質を高めるための追求をおこなう。
3. プレゼンおよび卒展のクオリティを高める努力をする。

単元・回数	授業計画又は学習の主題	学習目標番号	学習方法・学習課題又は備考・担当教員
1(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
2(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
3(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
4(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
5(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
6(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
7(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
8(4コマ)	展示会委員の選出、展示計画書の作成。	1・2・3	グループワーク
9(4コマ)	総合制作研究。展示計画書の提出。	1・2・3	グループワーク
10(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
11(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
12(4コマ)	総合制作研究。個別面談。	1・2・3	
13(4コマ)	成果物を提出。個別面談。	1・2・3	
14(4コマ)	最終発表審査会。プレゼンおよび口頭試問。合否判定。	4	プレゼンテーション
15(4コマ)	卒業制作展での展示を以て完成とする。	4	グループワーク

【使用図書】	＜書名＞	＜著者名＞	＜発行所＞	＜発行年・価格・その他＞
教科書（必ず購入する書籍）	なし			
参考書	ゼミで学ぶスタディスキル（第3版）	南田勝也、矢田部圭介、山下玲子	北樹出版	2017年 1900円＋税
その他の資料	提出物のフォーマットはWeb提示する。			

準備学習（予習・復習等）	予習としてその前の授業で指定する範囲の資料や教科書を事前に読み、必要に応じ図書館等で専門用語の意味等を調べ理解しておくこと。学習した内容について各種文献等を用いて検討し、理解を深めること。
【評価比率】 最終発表審査会による作品審査と口頭試問　40% 創作への熱意と取り組み姿勢(事前事後学修の状況、ディスカッションでの発言、グループワークでのリーダーシップ、建設的かつ発展的な質問や意見の度合い）　30% スケジュールの自己管理結果　30% 上記３項目の総合評価	【履修上の留意点】 ・履修条件：「総合制作研究実習Ｉ」の単位を修得済みの者。 ・単位取得の条件 　スケジュールに沿った提出物を期日までに提出する。 　主査副査が必要と判断した個別指導時間には必ず出席する。 　最終発表審査会に出席する。 　成果物を指定の形式でまとめ提出する。 ・留意点：留学や研究所あるいは企業の現場へ出向しての研究も必要があれば許可するが、その際は決められた連絡方法・報告・面談・指導日を守ること。また卒業制作展は学内でおこなう。作品制作の学生は作品展示、研究論文の学生はパネル１枚に全体像をまとめたものを展示する。 ・評価について：授業内の提出課題評価と共に、課題内容と授業状況から授業への取り組み姿勢等も同時に評価を行い、左記の比率で総合評価の対象とする。