

2021年度 授業シラバス

科目名	英会話	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 グローバル化が進む社会で求められている英語によるコミュニケーション能力を学ぶ。							
【到達目標】 海外実学研修に向けてコミュニケーション能力を身につける							
【教員の略歴】 “カナダのテレビ局にアナウンサーとして入社後、ディレクターとして番組を担当する。 また声優プロダクション所属しTV番組やCMのナレーションを担当							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Introduction		①	Unit 7, DVD	
②	Unit 1, DVD		②	Unit 8, DVD	
③	Unit 1, DVD		③	Unit 8, DVD	
④	Unit 2, DVD		④	Unit 9, DVD	
⑤	Unit 2, DVD		⑤	Unit 9, DVD	
⑥	Unit 3, DVD		⑥	Unit 10, DVD	
⑦	Unit 3, DVD		⑦	Unit 10, DVD	
⑧	Unit 4, DVD		⑧	Unit 11, DVD	
⑨	Unit 4, DVD		⑨	Unit 11, DVD	
⑩	Unit 5, DVD		⑩	Unit 12, DVD	
⑪	Exam	前期試験	⑪	Exam	後期試験
⑫	Unit 5, DVD		⑫	Unit 12, DVD	
⑬	Unit 6, DVD		⑬	Unit 13, DVD	
⑭	Unit 6, DVD		⑭	Unit 13, DVD	
⑮	Unit 7, DVD		⑮	1年間のまとめ	
準備学習 時間外学習	好きな洋画を字幕なしで観たり、できる限り英会話に触れる時間と意識を持つこと		評価方法	授業態度、インタビュー、筆記試験、レポート等	
受講生へのメッセージ	難しくとらえず一緒に英語を楽しみましょう！		使用教科書 教材 参考書	TV, DVDセット	

2021年度 授業シラバス

科目名	コンピューター	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

実務上、必ずスキルが必要とされるOfficeアプリケーションのWordとExcelについて、実習を通して学習する。
各回、履修した内容についての課題を、当日、もしくは翌週以降におこない、操作を繰り返すことにより、必要なスキルを習得する。

【到達目標】

実務レベルに対応できるスキルをつけることを目標とする。

【教員の略歴】

Word, Excel 基本的な操作や機能の習得だけではなく、自身のグラフィックデザイナーとしての経験を活かし、Wordで作成する文書であっても、Excelで作成するワークシートであっても、仕上がりの見やすさや見栄えの良さにも気を配ることを含めて、指導するように心掛けている。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	授業ガイダンス・環境確認		①	Excel第1章 Excelの基本操作	
②	Word第1章 Wordの基本操作、		②	Excel第2章 数式の作成	
③	Word第2章 文章の編集		③	Excel第3章 表の編集	
④	Word第3章 表現力のある文書作成		④	Excel第4章 グラフの作成	
⑤	Word第4章 図形の応用		⑤	Excel第5・6章 印刷・ワークシートの操作	
⑥	Word第5章 表の作成		⑥	Excel第7章 いろいろな関数	
⑦	Word第6章 Wordの便利な機能		⑦	Excel第8・9章 Excelの便利な機能	
⑧	Word第7章 SmartArtグラフィック		⑧	Excel第10章 Excelの活用・復習課題	
⑨	Word総復習課題		⑨	後期試験準備のための模擬試験	
⑩	前期試験準備のための模擬試験		⑩	後期試験準備のための模擬試験	
⑪	前期試験(Word)	前期試験	⑪	後期試験	後期試験
⑫	試験振り返り		⑫	試験振り返り	
⑬	Word第8章 表の応用		⑬	Excel第11章 Excelの活用・復習課題	
⑭	Word第9章 文書をサポートする機能		⑭	Word・Excel総復習課題	
⑮	Word第10章 文書をサポートする機能 応用		⑮	Word・Excel総復習・まとめ	
準備学習 時間外学習	各回、次回以降の授業と連携をしているため、苦手な箇所や、欠席した際には、その内容をしっかりと復習してから、次回出席のこと。		評価方法	授業態度、出席率、課題提出率・完成度、臨時および定期試験の成績を総合的に勘案する。	
受講生への メッセージ	社会人として即戦力として活躍するために、この授業で、しっかりとスキルを身につけておきましょう。また、毎回の授業は、次回の授業内容と連携しています。苦手な箇所や、欠席した際には、その内容をしっかりと復習してから、出席をするようにしましょう。		使用教科書 教材 参考書	滋慶出版Word2016・Excel2016 USBメモリ必携	

2021年度 授業シラバス

科目名	ビジネスマナー	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ・社会人の基本である挨拶をきちんと出来るようにする。 ・社会人として必要なコミュニケーション能力を学び、事務技能、一般マナーを身につける。 							
【到達目標】							
企業が求めている即戦力及び人間力を身に付け、実行できる生徒を育成し、社会人としてどのような業界でも実力を発揮し自分の将来ひいては企業の将来を担っていく人材を輩出する。							
【教員の略歴】							
秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接客準1級を取得し、大学・専門学校で秘書検定、ビジネスマナー、就職指導を担当しています。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ガイダンス・コミュニケーションとは? 挨拶・おじぎ		①	4章 社会的スキルⅡ、Ⅲ	
②	2章 基本スタイルⅠ 1～3		②	4章 社会的スキルⅡ 3～4	
③	2章 基本スタイルⅠ 4～6		③	4章 社会的スキルⅡ 6～7	
④	2章 基本スタイルⅡ		④	4章 社会的スキルⅢ1～2	
⑤	3章 自己表現スキルⅠ 1～3		⑤	4章 社会的スキルⅢ 3～5	
⑥	3章 自己表現スキルⅠ 4～6		⑥	サービスマインドⅠ 1	
⑦	3章 自己表現スキルⅡ 1～3		⑦	サービスマインドⅠ 2～3	
⑧	3章 自己表現スキルⅡ 4～6		⑧	サービスマインドⅡ 1	
⑨	3章 自己表現スキルⅢ 1～2		⑨	サービスマインドⅡ 2～3	
⑩	3章 自己表現スキルⅢ 3～4		⑩	プレゼンテーション 自己アピール	
⑪	復習 模擬テスト	前期試験	⑪	検定 過去問題対策	後期試験
⑫	プレゼンテーション 自己アピール		⑫	直前 検定問題対策	
⑬	4章 社会的スキルⅠ、Ⅱ		⑬	直前 検定問題対策	
⑭	4章 社会的スキルⅠ、Ⅱ		⑭	コミュニケーションスキルアップ検定	
⑮	前期・総復習		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	スキルアップ検定に向け、テキストの復習・過去問題をしっかりと していきましょう		評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ筆 記試験点数を加算する。	
受講生への メッセージ	しっかり授業を受ければ、必ず資格取得ができます。一緒に頑 張りましょう。		使用教科書 教材 参考書	コミュニケーションスキルアップ検定	

2021年度 授業シラバス

科目名	コミュニケーション技法	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
座学と実習を交互に行い、身体(耳)で覚えることを目標に授業を行う。アニメに限らず、放送業界全般に視野を広げ、業界の基本的な知識を習得する。

【到達目標】
標準語や方言のイントネーションの違いを理解する。
放送業界の専門用語や、番組考査について知る。

【教員の略歴】
ナレーター MC スポーツ実況 テレビ・ラジオの番組キャスター リポーターを経験。最近ではNHKの朝ドラにも出演。
バスの車内アナウンスの声も担当している。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション(この授業の意義について)	①	知っておきたい業界用語①
②	呼吸・姿勢・発声① (スタッフとして声優を知る 就活に役立つ)	②	知っておきたい業界用語②
③	呼吸・姿勢・発声② (スタッフとして声優を知る 就活に役立つ)	③	知っておきたい業界用語③
④	呼吸・姿勢・発声③ (スタッフとして声優を知る 就活に役立つ)	④	知っておきたい業界用語④
⑤	標準語アクセントについて解説①	⑤	放送コード・表現方法①
⑥	標準語アクセントについて解説②	⑥	放送コード・表現方法②
⑦	アクセント辞典の使い方と練習①	⑦	放送コード・表現方法③
⑧	アクセント辞典の使い方と練習②	⑧	放送コード・表現方法④
⑨	アクセント辞典の使い方と練習③	⑨	放送コード・表現方法⑤
⑩	試験	⑩	番組考査①
⑪	滑舌練習①(スタッフとして声優を知る 就活に役立つ)	⑪	試験
⑫	滑舌練習②(スタッフとして声優を知る 就活に役立つ)	⑫	番組考査②
⑬	前期のまとめ①呼吸・姿勢・発声	⑬	番組考査③
⑭	前期のまとめ②標準語アクセント	⑭	番組考査④
⑮	前期のまとめ③滑舌練習	⑮	後期のまとめ
準備学習 時間外学習	基本的に特にありませんが、事前学習が必要な場合は、予め授業内でお知らせします。	評価方法	出席率・授業態度(受講態度・取組姿勢)・試験を総合的に評価します。
受講生への メッセージ	スタッフなのになぜ発声や滑舌をやるの？ アニメなのになぜ、テレビやラジオ番組のことをやるの？ と思うかもしれませんが、学ぶ意味があります。 詳しくは、第1回目の授業でお話します。	使用教科書 教材 参考書	各回の内容に応じて、プリントを配布します。

2021年度 授業シラバス

科目名	デッサン	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 基礎的な美術解剖学への知識を知って、人間の正確な形を描きリアリティを感じさせる人体を描く。又、2次元平面から3D・三次元立体表現性を高める。但し進行状況やその他の事情や条件に寄っては、講義実習内容を変更する事がある。							
【到達目標】 人体デッサンの(初級)基礎実習を通して各人各様の個性や独自性、独創性のある表現を拓かせることを目的とし、二次元的思考だけでは得にくい、三次元的物体と空間との関係に、意識の広がりを持たせる。幅広い創作思考で、各人の理想とする表現を模索する力を付ける。							
【教員の略歴】 基礎デッサン・人体デッサンを指導しつつ、東京・大阪・名古屋・九州等の各地で、人体デッサンセミナーを行っている。又、過去には専門学校、美術大学で講師を勤める。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	人体クロッキー実習		①	人体クロッキー実習	
②	人体クロッキー実習		②	人体クロッキー実習	
③	人体デッサン実習		③	人体デッサン実習	
④	人体デッサン実習		④	人体デッサン実習	
⑤	人体デッサン実習		⑤	人体デッサン実習	
⑥	平面から立体へ・平面図から立体表現		⑥	自画像実習	
⑦	平面から立体へ・平面図から立体表現(ペーパーコンストラクション)		⑦	自画像実習	
⑧	人体クロッキー実習		⑧	人体クロッキー実習	
⑨	人体クロッキー実習		⑨	人体クロッキー実習	
⑩	人体デッサン実習(試験1回目)	前期試験	⑩	人体デッサン実習	
⑪	人体デッサン実習(試験2回目)		⑪	人体デッサン実習(試験1回目)	後期試験
⑫	人体デッサン実習(最終試験)		⑫	人体デッサン実習(試験最終日)	
⑬	人体デッサン実習		⑬	人体デッサン実習	
⑭	人体デッサン実習		⑭	人体デッサン実習	
⑮	前期 総評		⑮	1年間のまとめ	
準備学習 時間外学習	平素から人体表現に対する向上意識をしっかりと保ち、与えられた教科書となる(そこが知りたい人体デッサン・渡邊一雅著)をしっかり予習、復習を重ねて良く理解しておくこと。		評価方法	真摯的且つ集中力を絶やさず熱心に取り組んでいるか、忘れ物、出席率、授業態度、試験を総合的に評価します	
受講生への メッセージ	全ての講義実習に真摯に取り組み、自己ベストを尽くすこと。マナーに徹底して気を配ること講義実習態度が総合成績に多いに影響がある又、5日以上休むと成績は出さない。遅刻は教室に入れない。		使用教科書 教材 参考書	(画材)鉛筆・練り消しゴム・消しゴム・四つ切画用紙・B4コピー用紙・目玉クリップ数個。渡邊一雅著(そこが知りたい人体デッサン)学芸出版社実を教科書とする。実習の進行状況によって画材を指示する。	

2021年度 授業シラバス

科目名	ビジュアルコミュニケーション	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメ系スタッフとしてスタジオのシステムを覚え、録音のためのセッティングを行い、収録を行う							
【到達目標】 収録に必要な機材を知り、機材の取り扱い方法、セッティング、撤収をできるようにする。							
【教員の略歴】 音効として業界の仕事始める、その後、FMラジオのマスター・ミキサー、TV音声、MAスタジオのミキサー、その他、様々なイベントの音効を手掛ける							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	音声の概要		①	実習 スタジオセッティングと録音	
②	音声機材について		②	実習 スタジオセッティングと録音	
③	音声信号について		③	実習 スタジオセッティングと録音	
④	ミキサー卓について		④	実習 スタジオセッティングと録音	
⑤	スタジオのシステムについて		⑤	実習 スタジオセッティングと録音	
⑥	スタジオのセッティング		⑥	実習 スタジオセッティングと録音	
⑦	サテライトシステム		⑦	実習 スタジオセッティングと録音	
⑧	カメラセッティング		⑧	実習 進級制作	
⑨	実習 スタジオセッティングと録音		⑨	実習 進級制作	
⑩	実技試験	前期試験	⑩	実習 進級制作	
⑪	実習 スタジオセッティングと録音		⑪	実技or筆記	後期試験
⑫	実習 スタジオセッティングと録音		⑫	実習 進級制作	
⑬	実習 スタジオセッティングと録音		⑬	実習 進級制作	
⑭	実習 スタジオセッティングと録音		⑭	実習 進級制作	
⑮	実習 スタジオセッティングと録音		⑮	実習 進級制作	
準備学習 時間外学習	普段身の周りでは行わないことですが、音響系の雑誌や、TVでレコーディング風景が放送されたときには、漠然と出演者だけを見るのではなく、そこに映っている機材等も気にかけて見てください。		評価方法	実技もしくは筆記試験、出席、受講姿勢等の総合評価	
受講生への メッセージ	録音の技術を学んでいきます、音の入り口でとても重要な部分です、良い音を録音するための技術を高めましょう		使用教科書 教材 参考書		

2021年度 授業シラバス

科目名	DTP	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 Macオペレーションの習得、実践的なテクニックを習得							
【到達目標】 編集ソフトウェアの基本的な使い方から応用までをマスターし、映像編集技術を理解し習得する							
大学映像学科卒 映像、音楽製作/メディアアーティスト 高等学校にて非常勤講師 イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ、映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等 某匿名Vocaloidプロデューサーでありバンドマンでもある							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	編集の基本について		①	タイトル作成2D	
②	カメラサイズ		②	タイトル作成3D	
③	モンタージュ1		③	SE BGM サウンド MA	
④	モンタージュ2		④	企画書	
⑤	photoshop等		⑤	その他ソフトウェア解説	
⑥	illustrator等		⑥	企画チェック	
⑦	レイヤーアニメーション(PSD)		⑦	製作1	
⑧	キーフレームアニメーション(AE)		⑧	製作2	
⑨	3Dレイヤー(AE)		⑨	製作3	
⑩	作品提出 テスト	前期試験	⑩	製作4	
⑪	編集1 タイムライン		⑪	作品提出 テスト	後期試験
⑫	編集2 テロップ エフェクト		⑫	製作5	
⑬	効果 合成1 AE		⑬	上映	
⑭	効果 合成2 AE		⑭	上映	
⑮	効果 合成3 AE		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	ソフトに慣れてもらうために多くの時間PCで技術とセンスを習得してください。		評価方法	授業態度・試験・出席率を総合的に評価します。	
受講生への メッセージ	とにかく貪欲に学び楽しんでください		使用教科書 教材 参考書		

2021年度 授業シラバス

科目名	ベーシックデザイン	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 CG制作のワークフローを理解し、3DCG制作に必要な基礎知識を習得する。							
【到達目標】 3ds Maxの基礎を習得し、一人で一通りのオペレーションできるようになる。							
【教員の略歴】 大阪の映像制作会社にて、CGを使ったOP制作から、番組内に使用される動画、静止画の制作に携わる。 アニメーション制作会社にて、様々なアニメ作品に携わる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	【名前LOGOアニメーション】●CG制作のワークフロー ●3dsmaxの基礎知識●モデル制作	①	【キャラアニメーション】作画素材を基に3DCGの合成 ●カメラ設定●レンダリング●AE編集
②	【名前LOGOアニメーション】●シーンの組方●テキスト ●カメラ設定●アニメーション制作	②	【キャラアニメーション】実写合成写真 ●カメラ設定●三点照明
③	【名前LOGOアニメーション】●アニメーションカーブ ●ライト設定●3dsmaxレンダリング設定●保存方法	③	【キャラアニメーション】実写合成写真 ●レンダリング●AE編集
④	【魚のアニメーション】 ●モデル制作	④	【個人長編アニメーション】 ●コンテ作成●モデル制作
⑤	【魚のアニメーション】 ●テキスト制作	⑤	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作
⑥	【魚のアニメーション】 ●ボーン設定	⑥	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作
⑦	【魚のアニメーション】 ●ボーン設定●アニメーション制作	⑦	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作
⑧	【魚のアニメーション】 ●アニメーション制作●3dsmaxレンダリング●AE編集	⑧	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作
⑨	【キャラアニメーション】 ●イメージボード制作●モデル制作	⑨	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作
⑩	前期試験	⑩	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集
⑪	【キャラアニメーション】 ●テキスト制作●ボーン設定	⑪	後期試験
⑫	【キャラアニメーション】 ●テキスト制作●ボーン設定	⑫	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集
⑬	【キャラアニメーション】 ●歩く・走る アニメーション制作	⑬	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集
⑭	【キャラアニメーション】 ●歩く・走る アニメーション制作	⑭	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集
⑮	【キャラアニメーション】 ●歩く・走る アニメーション制作	⑮	●1年間の講評 ●春休みの授業計画
準備学習 時間外学習	3DCG制作ではCGのソフトだけでなく、様々なソフトも使用します。 習得するには、たくさん覚えなければならないことがあり、技術面でもたくさん練習しなければ上達しません。 授業内では、きちんとメモを取り、一人でもオペレーションできるように復習をしてください。	評価方法	試験 出席率 個々の作品の完成と、提出
受講生への メッセージ	CG制作では制作するモチーフを、たくさん観察し、知ることがとても重要になってきます。分からない時には、可能であれば実際にモチーフを触ってみてください。重さや触感、動き方の仕組みを知ったりと、学ことはたくさんあります。人のアニメーションを付ける時には、鏡の前に立ち自分自身の動きを観察して下さい。時には自分自身をビデオカメラで撮影してみるのもいいです。人間観察もたくさんして下さい。	使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具 ハードディスク

2021年度 授業シラバス

科目名	コンセプト&プランニング	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
アニメ、外画、ゲーム、ナレーション、キャラソン、アニラジ、アニメフェス、イベントなどにおける声優の役割の把握。声優をとりまく仕事環境の理解を深める。マネージメントする側の目線になるのはもちろん、監督やクライアントなどの目線にもなって、実例とともに声優に関連する仕事をレクチャー。メイン特集でひとりの声優をとりあげ、後半はランダムに詰め合わせ的な授業をしていきます。

【到達目標】
キャスティングにおける考え方のさらなる幅を広げ、マネージメント力としての、個々の現場レベルの判断力や洞察力を習得する

【教員の略歴】
フリーのクリエイターとして活動。
活動分野……アニメ・声優の評論、音楽評論、グラフィックデザイン制作、webデザイン制作など。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	声優業界基礎知識。	①	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ①
②	CM、ナレーション、子役時代の演技	②	ナレーションを学ぶ
③	CM、ナレーションを学ぶ	③	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ②
④	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ①	④	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ③
⑤	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ②	⑤	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ④
⑥	キャスティングの決まり方①	⑥	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ⑤
⑦	キャスティングの決まり方②	⑦	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ⑥
⑧	キャスティングの決まり方③	⑧	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ⑦
⑨	キャスティングの決まり方④	⑨	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ⑧
⑩	子役時代の演技	⑩	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ⑨
⑪	前期試験	⑪	後期試験
⑫	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ③	⑫	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ⑩
⑬	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ④	⑬	TVのキャスティングについて学ぶ①
⑭	作品からキャラソン・声優ソングを学ぶ⑤	⑭	TVのキャスティングについて学ぶ②
⑮	前期 まとめ	⑮	総評
準備学習 時間外学習	たくさんのアニメを見てください。	評価方法	テストを基準に出席率・授業態度を総合的に評価
受講生への メッセージ	新人からベテランまで、知名度や人気に関係なく、いま知っておくべき声優にフォーカスします。推しとか嫁とか個人的主観はいったん封印して、声優へのリスペクトと最高の愛を持って受講して下さい。	使用教科書 教材 参考書	すべて講師が用意します。 使用する映像や画像、音声は、著作権法第35条・38条に拠る範囲内。

2021年度 授業シラバス

科目名	グラフィックデザイン I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
Adobe Illustrator等を使ってデザインスキルを習得しながらデザインの文化的背景を学ぶ。また、デザインの目的を明確にするためのコンセプトワークや、企画力・発想力を身につけるためのワークを行う。							
【到達目標】							
デザインスキルの向上並びにデザインスキルを応用できる発想力を身に付ける。							
【教員の略歴】							
ファッションデザインを専門に学んだ後、雑貨店スタッフ・大学職員のかたわらグラフィックデザイナーとしても活動し、現在はフリーランス。主に兵庫・大阪で福祉や地域活性化など社会的活動のコンセプトづくりやデザインに多く関わっています。また各種教育機関でデザイン教育のためのワークショップを実践しています。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション/アイデアワークショップ	①	商品企画デザイン2 パッケージデザイン
②	オリエンテーション/アイデアワークショップ	②	商品企画デザイン2 パッケージデザイン
③	ロゴマークを読み解く/ロゴの制作	③	商品企画デザイン3 ポスターデザイン
④	ロゴマークを読み解く/ロゴの制作	④	商品企画デザイン3 ポスターデザイン
⑤	キャラクターデザインを読み解く	⑤	プレゼンテーション制作
⑥	キャラクターデザイン制作・コンセプトノート制作	⑥	プレゼンテーション制作
⑦	キャラクターデザイン制作・コンセプトノート制作	⑦	プレゼンテーション制作
⑧	模様・柄のデザイン・テキスタイルデザイン	⑧	セルフポートフォリオ制作
⑨	模様・柄のデザイン・テキスタイルデザイン	⑨	セルフポートフォリオ制作
⑩	前期試験	⑩	セルフポートフォリオ制作
⑪	年代別の模様・柄のデザイン制作	⑪	後期試験
⑫	年代別の模様・柄のデザイン制作	⑫	セルフポートフォリオ発表
⑬	商品企画デザイン1 企画・コンセプトワーク	⑬	セルフポートフォリオ発表
⑭	商品企画デザイン1 企画・コンセプトワーク	⑭	総評
⑮	商品企画デザイン1 企画・コンセプトワーク	⑮	まとめ・ふりかえり
準備学習 時間外学習	身の周りや街の中、メディア等自分の身近なデザインについての簡単なレポートを数回、課題としますので日頃からいろいろなことに興味をもつよう、心がけてください。	評価方法	試験・制作やレポートなどの提出物、および、発表などでの参加態度など総合的に評価を行います。
受講生への メッセージ	正しいか間違いかにとらわれなくていいので、楽しみながら学んだり、制作にとりくんだりしてください。	使用教科書 教材 参考書	

2019年度 授業シラバス

BAC / OAS

授業名	3Dモデリング基礎						
学科・コース	スーパーメディアクリエイターコース 2年生 / 3DCGクリエイターコース・総合ゲームコース 1・2年生 TV番組技術コース 2年生						
科目名 (英)	映像編集/3DCG制作/番組・イベント企画 ベーシックデザイン/コンセプト&プランニング ()	必修 選択	必須 選択	年次	1・2	担当教員	阪本 寛樹 先生
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	(8単位)	開講区分 曜日・時限	通年 月曜日 ③④
【授業の学習内容】 学年学科にばらつきがあるため初心者からの授業内容とします							
【到達目標】 mayaでのモデリング、アニメーションの作成							
【教員の略歴】 フリーランスでの3DCGモデリング。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
4/22	簡単な建物等モデリングしながらの基礎		10/7	↓	
5/13	↓		10/21	↓	
5/20	↓		11/11	↓	
5/27	テクスチャ等 UV		11/18	↓	
6/3	↓		11/25	↓	
6/10	シーンの作成		12/2	アニメーション作成	
6/17	↓カメラ、ライティング基礎		12/9	↓	
6/24	各種小物、家具などのモデリング(デザイン画より)		12/16	↓	
7/1	↓		1/6	↓	
7/8	↓		1/20	↓	
7/22	授業内でのテストでは時間がたりないためこれまでの授業内での評価	前期試験	1/27	用意されたシーンにてアニメーションの作成	後期試験
9/2	生物、簡単な人体のモデリング		2/3	試験の内容振り返り	
9/9	↓				
準備学習 時間外学習	特になし		評価方法	モデルの完成度や動きなど	

2021年度 授業シラバス

科目名	アニメ制作 I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメを制作する側の視点で作品の研究&分析をする(演出、効果、音響、作画、構成などを深掘り)。 業界用語(基礎から上級まで実例を示しながら解説)。 神アニソン徹底研究。							
【到達目標】 様々なアニメ作品を様々な視点で研究し、幅広く考えることができる力を養い、 さらにディスカッションを通して、プレゼンテーション能力の向上を図る							
【教員の略歴】 フリーのクリエイターとして活動。 活動分野……アニメ・声優の評論、音楽評論、グラフィックデザイン制作、webデザイン制作など。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	アニメーション監督についての研究(制作委員とは)	①	背景美術を研究
②	アニメーション作り方を比較研究	②	アニメ上位にランキングしつづける理由。 劇伴オーケストレーションの法則
③	アニメフェスの分析、特殊EDを深掘り	③	フィルムスコアリングについて
④	マンガ・アニメーション・映画作品の比較研究1	④	絶対泣ける神アニメの魅力に迫る
⑤	マンガ・アニメーション・映画作品の比較研究2	⑤	アニメーション作品OPED研究
⑥	マンガ・アニメーション・映画作品の比較研究3	⑥	伝説のアニメを解説
⑦	マンガ・アニメーション・映画作品の比較研究4	⑦	有名アニメの神シーンについて
⑧	マンガ・アニメーション・映画作品の比較研究5	⑧	アクションカットから見えてくること。
⑨	マンガ・アニメーション・映画作品の比較研究6	⑨	アニメ総選挙2018年間大賞作品について
⑩	前期試験	⑩	有名作品ヒットのなぞについて
⑪	アニメにおけるフォントデザインを研究1	⑪	後期試験
⑫	アニメにおけるフォントデザインを研究2	⑫	号泣アニメ作品大研究
⑬	アニメにおけるフォントデザインを研究3	⑬	アニメCM徹底分析。
⑭	アニメにおけるフォントデザインを研究4	⑭	背景美術について(応用編)
⑮	作品をみて 研究感想 まとめ	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	アニメ・マンガをたくさん観て研究して下さい。	評価方法	ペーパーテストを基準に出席率・授業態度を減点法で計算
受講生への メッセージ	業界内評価の高い作品や重要アニメーターをとりあげます。好きか嫌いかの主観で判断しないで、アニメを作ったすべての人々に対して、リスペクトする気持ちと愛を忘れずに受講して下さい。	使用教科書 教材 参考書	すべて講師が用意します。 使用する映像や画像は、著作権法第35条・38条に拠る範囲内。

2021年度 授業シラバス

科目名	マンガ制作 I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 いかにして長編は出来上がるのか、講師の実績をもとに講義を進めていく。一方的ではなく、ディスカッション形式で学生と授業を進めたい。							
【到達目標】 デビューに向けて投稿するため、長編作品を制作する。							
【教員の略歴】 ライトノベル、ゲームシナリオ、ノベライズ等々広く雑多にこなしております。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	講義内容と自己紹介	①	投稿用作品の作成 3
②	長編製作に必要なこと	②	リレーマンガ
③	長編製作に必要なこと2	③	リレーマンガ2
④	そもそも小説とは？	④	課題に対応する
⑤	長編構成について	⑤	課題に対応する2
⑥	キャラクターとは	⑥	課題に対応する3
⑦	キャラクターの立ち位置	⑦	イラストを見て一言
⑧	キャラクターの動かし方	⑧	イラストを見て一言2
⑨	投稿に挑戦する	⑨	最後の公募
⑩	投稿に挑戦する2	⑩	最後の公募
⑪	前期試験	⑪	後期試験
⑫	組み合わせの妙を見る 1	⑫	ジャンル別対応 1
⑬	組み合わせの妙を見る 2	⑬	ジャンル別対応 2
⑭	投稿用作品の作成 1	⑭	ジャンル別対応 3
⑮	投稿用作品の作成 2	⑮	総括
準備学習 時間外学習	作品をたくさん描く	評価方法	試験・出席率・課題提出を総合的に評価します。
受講生への メッセージ	気負わず、がんばりましょう。とりあえず、授業には出てください	使用教科書 教材 参考書	映像を用いることもある。

2021年度 授業シラバス

科目名	シナリオライティング I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 雑誌やムック本などで必要な、取材のための企画立案など一連の準備や、取材と撮影の仕方を実習。プロの写真の補正法も伝授。ライティングやDTPによるレイアウトも出来るようにする。実際に外部に取材に行く実習も含む。人生経験豊富なだけに、驚愕のエピソード満載の講義内容で毎回楽しんで貰えます。							
【到達目標】 雑誌などにおける企画立案、取材、写真撮影、記事、紙面の制作まで一連の工程を学ぶ。							
【教員の略歴】 雑誌のライター兼写真家							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	講義実習ガイダンス。デジカメ操作法と撮影基礎実習。		①	デジカメで物撮りする方法の実習撮影。その後、補正作業まで。	
②	Photoshop補正基礎。InDesignでマスター頁作り。		②	街に出て、デジカメをとことん使い熟す実習	
③	共同インタビュー取材と撮影。		③	各自で取材したい企画を提出し、決定後その取材準備の為の資料調べ。	
④	InDesignでDTP基礎。タイトルの付け方。写真補正実習。		④	各自の取材や原稿書きの進具合をチェックしての個別指導	
⑤	インタビュー原稿。		⑤	各自取材分誌面化のため写真補正とデザイン・原稿書き	
⑥	原稿の手直し。		⑥	各自取材分原稿など手直し	
⑦	原稿DTPで誌面化、小冊子作成。		⑦	各自取材分を出力して合評会	
⑧	それぞれに合評会を行う。その後各自手直し。		⑧	出版界の現実と問題点/ネット依存症からの脱却法と、メディアリテラシーの視点を学ぶ。	
⑨	Photoshop応用編(高度な各種の補正・修正・合成)		⑨	様々な詩写真から、写真撮影時になにが大事か、詩はどうあるべきか、レイアウトはどうあるべきかなどを学ぶ。	
⑩	学生同士インタビューの実習・撮影・写真補正・原稿書き。	前期試験	⑩	各自、詩写真と小冊子を作成しテストプリントまで行う。	
⑪	学生同士のインタビュー原稿書。		⑪	後期試験	
⑫	学生同士のインタビュー原稿手直し後、小冊子作成。		⑫	進級制作展のテーマを決め、準備と制作	
⑬	学生同士のインタビュー原稿手直し後、小冊子作成。		⑬	進級制作展のテーマを決め、準備と制作	
⑭	メディアの誌面から取材コンテを読み解く実習。取材 & 絵コンテ作成。夏休み課題提示		⑭	進級制作展のテーマで制作、手直し後、出力し完成させる。	
⑮	メディアの誌面から取材コンテを読み解く実習。取材 & 絵コンテ作成。夏休み課題提示		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	人物クローズアップの記事を作成するための下準備として、そうした記事をなるべく多く読んでおくことをお勧めする。毎回、デジカメによる撮影をしていくことで、撮影センスや技術を高めます。	評価方法		試験・出席率・授業の課題提出を総合的に評価。	
受講生への メッセージ	豊富なエピソードだらけの内容で、毎回楽しんで貰えることを確約！技法などの伝授だけではなく、どう生きるべきかを自覚するための講義内容。個々に抱えている課題に応じた指導を心掛けます	使用教科書 教材 参考書		取材用のノート、ボールペン、デジカメ	

2021年度 授業シラバス

科目名	就職・デビュー対策講座	必修 選択	必須	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ビジネスマナーはもちろんのこと、プレゼンテーション力をつけて、ビジネスにおける自分の強みをつくっていきます。							
【到達目標】 ビジネスマナーの基本と、ビジネスにおける俯瞰的視野の取得をめざします。							
【教員の略歴】 記者、編集プロダクションを経て、独立。商業漫画やイラストレーション、プロダクト企画、デザインなどを手掛ける。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	グループワーク①「なぜ、この作品は売れるのか？」 ※各授業で所々でビジネスマナー講座も開きます。		①	グループワーク①「自分たちでPRしたい作品を考えよう」	
②	グループワーク①「なぜ、この作品は売れるのか？」		②	グループワーク①「自分たちでPRしたい作品を考えよう」	
③	プレゼン		③	グループワーク①「自分たちでPRしたい作品を考えよう」	
④	グループワーク②「作品の分析をしてみよう」		④	グループワーク②「作品の世界観の構築」	
⑤	グループワーク②「作品の分析をしてみよう」		⑤	グループワーク②「作品の世界観の構築」	
⑥	プレゼン		⑥	グループワーク②「作品の世界観の構築」	
⑦	グループワーク③「この作品を自分たちなら、 どう売るか？」		⑦	グループワーク②「作品の世界観の構築」	
⑧	グループワーク③「この作品を自分たちなら、 どう売るか？」		⑧	グループワーク③「作品の売り込み方を考えて、プレゼンテーションをしてみよう」	
⑨	プレゼン		⑨	グループワーク③「作品の売り込み方を考えて、プレゼンテーションをしてみよう」	
⑩	テストプレゼンの準備		⑩	グループワーク③「作品の売り込み方を考えて、プレゼンテーションをしてみよう」	
⑪	グループプレゼン「作品の分析とPR方法」		⑪	グループプレゼン	後期試験
⑫	グループワーク① 「この作品を使ったイベントなどの企画をしてみよう」		⑫	自分の強みと補わないといけないところを考えてみる①	
⑬	グループワーク① 「この作品を使ったイベントなどの企画をしてみよう」	前期試験	⑬	自分の強みと補わないといけないところを考えてみる②	
⑭	グループワーク① 「この作品を使ったイベントなどの企画をしてみよう」		⑭	自分の強みと補わないといけないところを考えてみる③	
⑮	プレゼン		⑮	自分の強みと補わないといけないところを考えてみる④	
準備学習 時間外学習	授業の進み方により、課題がでる可能性があります。		評価方法	出席日数、授業態度が50点、 あとは試験時のプレゼン内容で評価を決定します。	
受講生へのメッセージ	ビジネスマナーはもちろんですが、自分の長所を伸ばし、自分が行きたい業界へ活躍するヒントを授業を通してつかんでいただければと考えています。		使用教科書 教材 参考書	筆記用具	

2021年度 授業シラバス

科目名	進級制作	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 1人では作ることの出来ない大作、長編アニメーション作品を制作する。チーム制作を進めていく中で、個々に任された仕事への責任感、仲間との関わりによってコミュニケーション能力を高め、スケジュール通りに進める為の時間配分の大切さを経験する。 CG制作現場でのワークフローについて理解し、3DCG制作に必要な知識を習得する。							
【到達目標】 3DCGを制作するにあたって必要な知識や技術を習得し、デジタルアニメーションの多彩な表現力を身に付ける。							
【教員の略歴】 大阪の映像制作会社にて、CGを使ったOP制作から、番組内に使用される動画、静止画の制作に携わる。 アニメーション制作会社にて、様々なアニメ作品に携わる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	【①ピタゴラ風アニメーション】●モデル制作 【②長編アニメーション】●個人制作は + モデル制作 ●コンテ、イメージボード、キャラ設定、等	①	【長編アニメーション】●打合せ ●アニメーション制作●カメラワーク
②	【①ピタゴラ風アニメーション】●モデル制作 【②長編アニメーション】●個人制作は + モデル制作 ●コンテ、イメージボード、キャラ設定、等	②	【長編アニメーション】 ●アニメーション制作●カメラワーク
③	【①ピタゴラ風アニメーション】●モデル制作 【②長編アニメーション】●個人制作は + モデル制作 ●コンテ、イメージボード、キャラ設定、等	③	【長編アニメーション】 ●アニメーション制作●カメラワーク
④	【①ピタゴラ風アニメーション】●レンダリング、AE編集 【②長編アニメーション】●個人制作は + モデル制作 ●コンテ、イメージボード、キャラ設定、等	④	【長編アニメーション】 ●アニメーション制作●カメラワーク
⑤	【長編アニメーション】●打合せ●モデル制作 イメージのすり合わせ、担当決め ②●個人制作は + モデル制作	⑤	【長編アニメーション】 ●アニメーション制作●カメラワーク
⑥	【長編アニメーション】●モデル制作●テキスト制作 ②●個人制作は + テキスチャ、ボーン設定	⑥	【長編アニメーション】 ●レンダリング●AE作業
⑦	【長編アニメーション】●モデル制作●テキスト制作 ②●個人制作は + テキスチャ、ボーン設定	⑦	【長編アニメーション】 ●レンダリング●AE作業
⑧	【長編アニメーション】●モデル制作●テキスト制作 ②●個人制作は + テキスチャ、ボーン設定	⑧	【長編アニメーション】 ●レンダリング●AE作業
⑨	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + アニメーション制作	⑨	【長編アニメーション】 ●ブラッシュアップ
⑩	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + アニメーション制作	⑩	【長編アニメーション】 ●ブラッシュアップ
⑪	前期試験	⑪	後期試験
⑫	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + レンダリング、AE編集	⑫	【短編アニメーション作成】
⑬	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + レンダリング、AE編集	⑬	【短編アニメーション作成】
⑭	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + レンダリング、AE編集	⑭	【短編アニメーション作成】
⑮	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + レンダリング、AE編集	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	CG作品を制作するには、たくさんの時間を費やします。 授業内では足りないこともあります。授業外でも制作を進めることで、より良い作品が出来ます。 そして、知識面、技術面でも向上できます。	評価方法	試験 出席率 個々の作品の完成と、提出
受講生への メッセージ	授業外で、映像に接する機会をたくさん作って下さい。映像作品の中に制作のヒントがたくさんあります。 ですが、映画、アニメ、ゲーム等を鑑賞する際には思いっきり楽しむことも大切です！	使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具 ハードディスク

2021年度 授業シラバス

科目名	英会話	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 グローバル化が進む社会で求められている英語によるコミュニケーション能力を学ぶ。							
【到達目標】 海外実学研修に向けてコミュニケーション能力を身につける							
【教員の略歴】 “カナダのテレビ局にアナウンサーとして入社後、ディレクターとして番組を担当する。 また声優プロダクション所属しTV番組やCMのナレーションを担当							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Introduction		①	Unit 7, DVD	
②	Unit 1, DVD		②	Unit 8, DVD	
③	Unit 1, DVD		③	Unit 8, DVD	
④	Unit 2, DVD		④	Unit 9, DVD	
⑤	Unit 2, DVD		⑤	Unit 9, DVD	
⑥	Unit 3, DVD		⑥	Unit 10, DVD	
⑦	Unit 3, DVD		⑦	Unit 10, DVD	
⑧	Unit 4, DVD		⑧	Unit 11, DVD	
⑨	Unit 4, DVD		⑨	Unit 11, DVD	
⑩	Unit 5, DVD		⑩	Unit 12, DVD	
⑪	Exam	前期試験	⑪	Exam	後期試験
⑫	Unit 5, DVD		⑫	Unit 12, DVD	
⑬	Unit 6, DVD		⑬	Unit 13, DVD	
⑭	Unit 6, DVD		⑭	Unit 13, DVD	
⑮	Unit 7, DVD		⑮	1年間のまとめ	
準備学習 時間外学習	好きな洋画を字幕なしで観たりできる限り英会話に触れる時間 と意識を持つこと		評価方法	授業態度、インタビュー、筆記試験、レポート等	
受講生への メッセージ	難しくとらえず一緒に英語を楽しみましょう！		使用教科書 教材 参考書	TV, DVDセット	

2021年度 授業シラバス

科目名	コンピュータ	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 WEBサイトの基本となるしくみや概念、デザインのセオリーや色彩構成やユーザビリティを考えたサイト制作を学び、自分の作品を掲載するサイトを制作する。							
【到達目標】 WEB制作するための基礎的な技術と知識を身に付ける。							
【教員の略歴】 映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	WEBデザインの基礎知識	①	色彩基礎
②	WEBデザインの基礎知識	②	タイトル・本文デザインと配色
③	レイアウトの基礎	③	色のイメージを利用したデザイン
④	トップページのレイアウト	④	色のイメージを利用したデザイン
⑤	文字を扱う	⑤	サイト制作(アイデア構想)
⑥	スマートフォン向けトップページのレイアウト	⑥	サイト制作(デザイン企画)
⑦	コンテンツデザイン	⑦	サイト制作(デザイン企画)
⑧	コンテンツデザイン	⑧	サイト制作(デザイン企画)
⑨	写真やイラストを活用したデザイン	⑨	サイト制作(コーディング)
⑩	試験	⑩	サイト制作(コーディング)
⑪	写真やイラストを活用したデザイン	⑪	試験
⑫	写真やイラストを活用したデザイン	⑫	サイト制作(コーディング)
⑬	レイアウトの応用	⑬	サイト制作(コーディング)
⑭	レイアウトの応用	⑭	合評会
⑮	合評会	⑮	合評会
準備学習 時間外学習	宿題は出ませんが、復習を心掛けてください。	評価方法	①試験 ②授業態度や取り組み姿勢 ③出席率 ④作品のクオリティ
受講生への メッセージ	パソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように心掛けてください。	使用教科書 教材 参考書	

2021年度 授業シラバス

科目名	ビジネスマナー	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ・社会人の基本である挨拶をきちんと出来るようにする。 ・社会人として必要なコミュニケーション能力を学び、事務技能、一般マナーを身につける。 							
【到達目標】							
企業が求めている即戦力及び人間力を身に付け、実行できる生徒を育成し、社会人としてどのような業界でも実力を発揮し自分の将来ひいては企業の将来を担っていく人材を輩出する。							
【教員の略歴】							
秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接客準1級を取得し、大学・専門学校で長年秘書検定、ビジネスマナー、就職指導を担当しています。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ガイダンス・コミュニケーションとは? 挨拶・おじぎ		①	4章 社会的スキルⅡ、Ⅲ	
②	2章 基本スタイルⅠ 1～3		②	4章 社会的スキルⅡ 3～4	
③	2章 基本スタイルⅠ 4～6		③	4章 社会的スキルⅡ 6～7	
④	2章 基本スタイルⅡ		④	4章 社会的スキルⅢ1～2	
⑤	3章 自己表現スキルⅠ 1～3		⑤	4章 社会的スキルⅢ 3～5	
⑥	3章 自己表現スキルⅠ 4～6		⑥	サービスマインドⅠ 1	
⑦	3章 自己表現スキルⅡ 1～3		⑦	サービスマインドⅠ 2～3	
⑧	3章 自己表現スキルⅡ 4～6		⑧	サービスマインドⅡ 1	
⑨	3章 自己表現スキルⅢ 1～2		⑨	サービスマインドⅡ2～3	
⑩	3章 自己表現スキルⅢ 3～4		⑩	プレゼンテーション 自己アピール	
⑪	復習 模擬テスト	前期試験	⑪	検定 過去問題対策	後期試験
⑫	プレゼンテーション 自己アピール		⑫	直前 検定問題対策	
⑬	4章 社会的スキルⅠ、Ⅱ		⑬	直前 検定問題対策	
⑭	4章 社会的スキルⅠ、Ⅱ		⑭	コミュニケーションスキルアップ検定	
⑮	前期・総復習		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	スキルアップ検定に向け、テキストの復習・過去問題をしっかりと していきましょう		評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ筆 記試験点数を加算する。	
受講生への メッセージ	しっかり授業を受ければ、必ず資格取得ができます。一緒に頑 張りましょう。		使用教科書 教材 参考書	コミュニケーションスキルアップ検定	

2021年度 授業シラバス

科目名	コミュニケーション技法	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 就職活動に有効なポートフォリオについて考え、オリジナリティ溢れるアイデアと、自分の強みをしっかりと伝える方法についてを学ぶ。							
【到達目標】 就職・デビューするためのポートフォリオを制作する。							
【教員の略歴】 映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ポートフォリオとは		①	各業界企業別作品制作	
②	作品の厳選		②	各業界企業別作品制作	
③	企業別ポートフォリオ		③	各業界企業別作品制作	
④	ページ構成		④	各業界企業別作品制作	
⑤	テキスト説明文		⑤	Adone InDesign	
⑥	レイアウトについて		⑥	Adone InDesign	
⑦	プロフィールについて		⑦	Adone InDesign	
⑧	文字、紙、表紙について		⑧	Adone InDesign	
⑨	各業界企業別作品制作		⑨	Adone InDesign	
⑩	各業界企業別作品制作		⑩	制作展に向けてのポートフォリオ制作	
⑪	ポートフォリオ合評会	前期試験	⑪	ポートフォリオ合評会	後期試験
⑫	ポートフォリオ合評会(夏休み進行確認)		⑫	制作展に向けてのポートフォリオ制作	
⑬	各業界企業別作品制作		⑬	制作展に向けてのポートフォリオ制作	
⑭	各業界企業別作品制作		⑭	制作展に向けてのポートフォリオ制作	
⑮	各業界企業別作品制作		⑮	制作展に向けてのポートフォリオ制作	
準備学習 時間外学習	就職活動に有効な作品の制作		評価方法	①試験 ②授業態度や取り組み姿勢 ③出席率 ④作品のクオリティ	
受講生への メッセージ	ポートフォリオの出来で就職できるか否が決まってくるので、コツコツと制作すれば、必ず就職できます。頑張りましょう！		使用教科書 教材 参考書		

2021年度 授業シラバス

科目名	デッサン	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 基礎的な美術解剖学への知識を知って、人間の正確な形を描きリアリティを感じさせる人体を描く。又、2次元平面から3D・三次元立体表現性を高める。但し進行状況やその他の事情や条件に寄っては、講義実習内容を変更する事がある。							
【到達目標】 人体デッサンの(初級)基礎実習を通して各人各様の個性や独自性、独創性のある表現を拓かせることを目的とし、二次元的思考だけでは得にくい、三次元的物体と空間との関係に、意識の広がりを持たせる。幅広い創作思考で、各人の理想とする表現を模索する力を付ける。							
【教員の略歴】 基礎デッサン・人体デッサンを指導しつつ、東京・大阪・名古屋・九州等の各地で、人体デッサンセミナーを行っている。又、過去には専門学校、美術大学で講師を勤める。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	人体クロッキー実習		①	人体クロッキー実習	
②	人体クロッキー実習		②	人体クロッキー実習	
③	人体デッサン実習		③	人体デッサン実習	
④	人体デッサン実習		④	人体デッサン実習	
⑤	人体デッサン実習		⑤	人体デッサン実習	
⑥	平面から立体へ・平面図から立体表現		⑥	自画像実習	
⑦	平面から立体へ・平面図から立体表現(ペーパーコンストラクション)		⑦	自画像実習	
⑧	人体クロッキー実習		⑧	人体クロッキー実習	
⑨	人体クロッキー実習		⑨	人体クロッキー実習	
⑩	人体デッサン実習(試験1回目)	前期試験	⑩	人体デッサン実習	
⑪	人体デッサン実習(試験2回目)		⑪	人体デッサン実習(試験1回目)	後期試験
⑫	人体デッサン実習(最終試験)		⑫	人体デッサン実習(試験最終日)	
⑬	人体デッサン実習		⑬	人体デッサン実習	
⑭	人体デッサン実習		⑭	人体デッサン実習	
⑮	前期 総評		⑮	1年間のまとめ	
準備学習 時間外学習	平素から人体表現に対する向上意識をしっかりと保ち、与えられた教科書となる(そこが知りたい人体デッサン・渡邊一雅著)をしっかり予習、復習を重ねて良く理解しておくこと。		評価方法	真摯的且つ集中力を絶やさず熱心に取り組んでいるか、忘れ物、遅刻、休み日数等、授業中、試験を総合的に評価します	
受講生への メッセージ	全ての講義実習に真摯に取り組む、自己ベストを尽くすこと。マナーに徹底して気を配ること。講義実習態度が総合成績に多に影響がある		使用教科書 教材 参考書	(画材)鉛筆・練り消しゴム・消しゴム・四つ切画用紙・B4コピー用紙・目玉クリップ数個。渡邊一雅著(そこが知りたい人体デッサン)学芸出版社実を教科書とする。実習の進行状況によって画材を指示する。	

2021年度 授業シラバス

科目名	ビジュアルコミュニケーション	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 テレコムアニメーションの課題を進め、いろいろな場面の動画を描けるように技術を磨いていく							
【到達目標】 アニメーションの基礎となる「動き」をデジタルソフトやペンタブレットを使用して描く。テレコムアニメーションフィルムが作成した課題に対して、制作と添削を繰り返すことによって技術の向上をはかる。							
【教員の略歴】 イラスト POPデザインなど ヤクルトのアニメ制作							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		①	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
②	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		②	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
③	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		③	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
④	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		④	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑤	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑤	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑥	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑥	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑦	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑦	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑧	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑧	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑨	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑨	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑩	作品提出 試験	前期試験	⑩	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑪	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑪	作品提出 試験	後期試験
⑫	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑫	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑬	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑬	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑭	テレコムアニメーションの課題をこなしていく		⑭	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	
⑮	前期 まとめ		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	パソコンを使用して授業をするので、パソコンやペンタブレットなどを普段から練習などで使用し、慣れておく必要がある		評価方法	試験・授業態度、出席率、課題の評価をトータルして評価	
受講生への メッセージ	パソコンを使用した授業になるので、普段から触って慣れておく と課題がやりやすいかと思えます。		使用教科書 教材 参考書	テレコムアニメーションより渡される課題、課題参考書等	

2021年度 授業シラバス

科目名	DTP	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 Macオペレーションの習得、実践的なテクニックを習得							
【到達目標】 人間の基本動作の理解と、アニメーションにおける作画技法の研究と作画演習。							
【教員の略歴】 アニメ制作会社に在籍後、フリーアニメーター。人気アニメなどの原画担当							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	アニメーション基礎、クлинаップ実習		①	走り 斜め後ろからのアングル③(続き)	
②	歩きの基本形、パターンの実習 ①		②	振り向きの基本形と実習	
③	歩きの基本形、パターンの実習 ②		③	振り向き 六毛さん ①	
④	歩き 斜め前からのアングル ①		④	振り向き 六毛さん ②	
⑤	歩き 斜め前からのアングル ②		⑤	振り向き 髪の毛のびき 省略版 ①	
⑥	歩き 斜め後ろからのアングル ①		⑥	振り向き 髪の毛のびき 省略版 ②	
⑦	歩き 斜め後ろからのアングル ②		⑦	振り向き 髪の毛のびき フルモーション版 ①	
⑧	走り基本形 パターンの実習 ①		⑧	振り向き 髪の毛のびき フルモーション版 ②	
⑨	走り基本形 パターンの実習 ②		⑨	振り向き ギザギザ頭 ①	
⑩	作画試験 歩き	前期試験	⑩	振り向き ギザギザ頭 ②	
⑪	走り 斜め前からのアングル ①		⑪	作画試験 振り向き	後期試験
⑫	走り 斜め前からのアングル ②		⑫	振り向き 特殊な例 ①	
⑬	走り 斜め前からのアングル ③		⑬	振り向き 特殊な例 ②	
⑭	走り 斜め後ろからのアングル ①		⑭	振り向き 特殊な例 ③	
⑮	走り 斜め後ろからのアングル ②		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	アニメーション作品を新旧問わずに視聴し、テクニックの参考にしてください		評価方法	試験・出席率・課題提出・授業態度を総合的に評価します。	
受講生への メッセージ	内容が濃いため、課題を上げるペースに苦労すると思います。その為時間を捻出して下さい。		使用教科書 教材 参考書	作画の手引き	

2021年度 授業シラバス

科目名	ベーシックデザイン	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメーション作画の基礎として人体の歩き、走り、振り向きを中心に作画(動画)全般を学ぶ							
【到達目標】 人間の基本動作の理解と、アニメーションにおける作画技法の研究と作画演習。							
【教員の略歴】 アニメ制作会社に在籍後、フリーアニメーター。人気アニメなどの原画担当							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	アニメーション基礎、クлинаップ実習		①	走り 斜め後ろからのアングル③(続き)	
②	歩きの基本形、パターンの実習 ①		②	振り向きの基本形と実習	
③	歩きの基本形、パターンの実習 ②		③	振り向き 六毛さん ①	
④	歩き 斜め前からのアングル ①		④	振り向き 六毛さん ②	
⑤	歩き 斜め前からのアングル ②		⑤	振り向き 髪の毛のびき 省略版 ①	
⑥	歩き 斜め後ろからのアングル ①		⑥	振り向き 髪の毛のびき 省略版 ②	
⑦	歩き 斜め後ろからのアングル ②		⑦	振り向き 髪の毛のびき フルモーション版 ①	
⑧	走り基本形 パターンの実習 ①		⑧	振り向き 髪の毛のびき フルモーション版 ②	
⑨	走り基本形 パターンの実習 ②		⑨	振り向き ギザギザ頭 ①	
⑩	作画試験 歩き	前期試験	⑩	振り向き ギザギザ頭 ②	
⑪	走り 斜め前からのアングル ①		⑪	作画試験 振り向き	後期試験
⑫	走り 斜め前からのアングル ②		⑫	振り向き 特殊な例 ①	
⑬	走り 斜め前からのアングル ③		⑬	振り向き 特殊な例 ②	
⑭	走り 斜め後ろからのアングル ①		⑭	振り向き 特殊な例 ③	
⑮	走り 斜め後ろからのアングル ②		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	アニメーション作品を新旧問わずに視聴し、テクニックの参考に して下さい		評価方法	試験・出席率・課題提出・授業態度を総合的に評価します。	
受講生への メッセージ	内容が濃いため、課題を上げるペースに苦労すると思います。 その為時間を捻出して下さい。		使用教科書 教材 参考書	作画の手引き	

2021年度 授業シラバス

科目名	コンセプト&プランニング	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 実際に現場で使用された素材を用いた実技演習/基礎的な知識に関する講義							
【到達目標】 業界入りした際に求められる基礎的な技術、知識の習得							
【教員の略歴】 アニメーション制作会社所属アニメーター/作画監督/演出家							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	アニメ作画の基本/クリンナップ①	①	設定をみて描く①
②	クリンナップ②(簡単)	②	設定をみて描く③
③	クリンナップ③(機会・無機物)	③	動画②(3週にかけて作業)
④	クリンナップ④(普通)	④	動画②(3週にかけて作業)
⑤	クリンナップ⑤(難しい)	⑤	動画②(3週にかけて作業)
⑥	セル分けについて①	⑥	クリンナップ(難しい)
⑦	セル分けについて②	⑦	設定をみて描く④
⑧	セル分けについて③	⑧	動画③(4週にかけて作業)
⑨	セル分けについて④	⑨	動画③(4週にかけて作業)
⑩	これまでの復習/前期試験	⑩	動画③(4週にかけて作業)
⑪	タイムシートについて	⑪	これまでの復習/後期試験
⑫	合成について	⑫	動画③(4週にかけて作業)
⑬	動画①(3週にかけて作業)	⑬	映像をみてレポートを提出 ①
⑭	動画①(3週にかけて作業)	⑭	映像をみてレポートを提出 ②
⑮	動画①(3週にかけて作業)	⑮	映像をみてレポートを提出 ③
準備学習 時間外学習	アニメや漫画、映画、舞台など色々な作品に触れてみる	評価方法	毎週の課題・試験・出席率が評価対象
受講生への メッセージ	前期は基礎知識に関する講義と実技半々くらい、後期は前期で学習した内容を使って、動画の中割りなどの実技メインになっていきます。	使用教科書 教材 参考書	

2021年度 授業シラバス

科目名	グラフィックデザイン I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間 II 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
Adobe Illustrator等を使ってデザインスキルを習得しながらデザインの文化的背景を学ぶ。また、デザインの目的を明確にするためのコンセプトワークや、企画力・発想力を身につけるためのワークを行う。							
【到達目標】							
デザインスキルの向上並びにデザインスキルを応用できる発想力を身に付ける。							
【教員の略歴】							
ファッションデザインを専門に学んだ後、雑貨店スタッフ・大学職員のかたわらグラフィックデザイナーとしても活動し、現在はフリーランス。主に兵庫・大阪で福祉や地域活性化など社会的活動のコンセプトづくりやデザインに多く関わっています。また各種教育機関でデザイン教育のためのワークショップを実践しています。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション/アイデアワークショップ	①	商品企画デザイン2 パッケージデザイン
②	オリエンテーション/アイデアワークショップ	②	商品企画デザイン2 パッケージデザイン
③	ロゴマークを読み解く/ロゴの制作	③	商品企画デザイン3 ポスターデザイン
④	ロゴマークを読み解く/ロゴの制作	④	商品企画デザイン3 ポスターデザイン
⑤	キャラクターデザインを読み解く	⑤	プレゼンテーション制作
⑥	キャラクターデザイン制作・コンセプトノート制作	⑥	プレゼンテーション制作
⑦	キャラクターデザイン制作・コンセプトノート制作	⑦	プレゼンテーション制作
⑧	模様・柄のデザイン・テキスタイルデザイン	⑧	セルフポートフォリオ制作
⑨	模様・柄のデザイン・テキスタイルデザイン	⑨	セルフポートフォリオ制作
⑩	試験	⑩	セルフポートフォリオ制作
⑪	年代別の模様・柄のデザイン制作	⑪	試験
⑫	年代別の模様・柄のデザイン制作	⑫	セルフポートフォリオ発表
⑬	商品企画デザイン1 企画・コンセプトワーク	⑬	セルフポートフォリオ発表
⑭	商品企画デザイン1 企画・コンセプトワーク	⑭	総評
⑮	商品企画デザイン1 企画・コンセプトワーク	⑮	まとめ・ふりかえり
準備学習 時間外学習	身の周りや街の中、メディア等自分の身近なデザインについての簡単なレポートを数回、課題としますので日頃からいろいろなことに興味をもつよう、心がけてください。	評価方法	試験・制作やレポートなどの提出物、および、発表などでの参加態度など総合的に評価を行います。
受講生への メッセージ	正しいか間違いかにとらわれなくていいので、楽しみながら学んだり、制作にとりくんだりしてください。	使用教科書 教材 参考書	

2021年度 授業シラバス

科目名	イラストレーション I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ハイクオリティなイラストやデザイン画の制作を目標とする。特に動物やクリーチャーなどを中心に指導する。							
【到達目標】 フォトショップやクリップスタジオ、ペンタブレットを使用しデジタルでイラストを描く技術を身に付ける。							
【教員の略歴】 デジタル、アナログを活用するイラストレーター。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	オリエンテーション		①	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作	
②	作画(ラフ)		②	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作 講評	
③	作画(クリンナップ)		③	背景作画	
④	作画(グレートーン技法)		④	背景作画	
⑤	デジタル効果による着色		⑤	背景作画	
⑥	フォルダーの設定、活用について(Photoshop)		⑥	背景作画	
⑦	イラスト制作(キャラクターデザイン)		⑦	背景作画	
⑧	キャラクターデザインクリンナップ		⑧	背景作画 講評	
⑨	三面図制作		⑨	自由制作	
⑩	講評	前期試験	⑩	自由制作	
⑪	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作		⑪	自由制作	後期試験
⑫	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作		⑫	自由制作	
⑬	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作		⑬	自由制作	
⑭	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作		⑭	自由制作	
⑮	他者のデザイン画を元にしたイラスト制作		⑮	自由制作 講評	
準備学習 時間外学習	授業時間だけでは最低限となるので、時間外での制作を推奨します。		評価方法	試験・課題提出、出席、授業態度を総合的に評価します。	
受講生への メッセージ	色々試せ、堂々と失敗できるのが学生の特権です。これまでと違う描き方、題材にも積極的に挑戦して欲しいです。		使用教科書 教材 参考書		

2021年度 授業シラバス

科目名	アニメ制作 I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
マンガ・アニメの仕組みや基礎技術など、マンガ・アニメ制作に必要な事項を生徒たちそれぞれの実力に合わせて学び、自分にあったマンガ・アニメを見つけ、描く。

【到達目標】
アイデアを構成しプロットから下書き、仕上げまでマンガ・アニメを描く一連の工程を学び、投稿用の作品を年間で2作以上制作する。

【教員の略歴】
マンガ家として現在も連載中。マンガの他、エッセイ、コラム、落語の台本も手掛け、タレントとしてもテレビや、ラジオにレギュラー出演中。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	描き方講座		①	4コマ提出。原稿最終チェック。	
②	イメージを画にする。文章に沿ったイラストとマンガ。持ち込み用のプロット製作。		②	ストーリーのプロット製作。持ち込みアポ取り。新作の考案。	
③	写真を使って構成をしよう。持ち込み用のプロット、ネームの製作。		③	ストーリーのプロット製作。新作のプロット製作。	
④	1コマアニメマンガ～4コマのつくり方。持ち込み用のネーム製作。		④	ストーリーのネーム製作。新作ネーム製作。	
⑤	1コマアニメマンガ～4コマのネタ作り。持ち込み用のネーム製作。		⑤	製作続行。ネームが出来た生徒から下書き開始。	
⑥	4コマのネタ作り(ネーム)。持ち込み用のネーム製作。		⑥	製作続行。	
⑦	4コマのネタ作り(ネーム)。持ち込み用の下書き開始。		⑦	製作続行。	
⑧	4コマのネーム10本出来たら下書きの開始。持ち込み用の下書き。		⑧	製作続行。下書きが出来た生徒からペン入れ開始。	
⑨	4コマ全員下書き。持ち込み用の下書き。		⑨	製作続行。	
⑩	試験	前期試験	⑩	製作続行。	
⑪	4コマ下書き。持ち込み用、下書きができたならペン入れ開始。		⑪	試験	後期試験
⑫	ペン入れ、仕上げ。		⑫	持ち込み、投稿に対応できる作品の完成。	
⑬	ペン入れ、仕上げ。		⑬	持ち込み、投稿に対応できる作品の完成。	
⑭	ペン入れ、仕上げ。		⑭	持ち込み、投稿に対応できる作品の完成。	
⑮	ペン入れ、仕上げ。		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	たくさん作品を描いて下さい。		評価方法	試験・生徒たちの異なるスタート地点の実力から、授業を受けたあとの伸び率。提出物の有無。出席率。	
受講生への メッセージ	描けば描くほど上達する。自由な発想で個性を伸ばし、これまでになかった、新しいエンターテインメントを創造して欲しいと思います。		使用教科書 教材 参考書	原稿用紙、ペン各種、インクや墨汁等、マンガ政策に必要な道具一式。	

2021年度 授業シラバス

科目名	マンガ制作 I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
キャラクターデザイン、イラストラフ、漫画的なデフォルメを含むデッサン、着彩などにおいて自分が表現したいものを描き、また他者にそれが伝わるように分析、修正。できればイラストとして完成、発表できるようにする							
【到達目標】							
キャラクターイラストを描くにあたって必要な技術、知識を学び習得する。また自分の将来に向けて目標や希望をしっかりと持つ							
【教員の略歴】							
小説の装画・挿画を担当。イラストレーターとして多数の作品を手がける。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	好きなイラスト(キャラクター)を自由に描いてみる		①	前期のキャラデザインをもとに基本的な髪の毛の描き方、いくつかのヘアスタイルを描く	
②	オリジナルキャラクター(メインキャラ)を考える		②	頭部から首、肩、腕と手、仕草など上半身を描く	
③	オリジナルキャラクター(サブキャラ)を考える		③	前期のキャラデザイン衣装をもとに服のしわを理解(上半身)	
④	メインキャラ・サブキャラの頭身、体のバランスを考える(頭部・素体ラフ)		④	脚、足のデッサンと服のしわ(下半身)	
⑤	メインキャラ(サブキャラ)の顔の角度と表情を描く		⑤	あおりの人体デッサン	
⑥	顔の角度、表情のバランス確認と調整		⑥	ふかんの人体デッサン	
⑦	メインキャラ(サブキャラ)に合った仕草、ポージングを考える		⑦	自分のキャラクター、ニーズ、ジャンルに合わせた全身のポージングとデッサン(イラストアイデア・ラフ)	
⑧	メインキャラ(サブキャラ)の造形やデッサンについて解説、修正		⑧	提出されたポージングラフをもとに必要なに応じて解説	
⑨	提出された色ラフをもとに必要なであれば色の選び方、陰影のつけ方などの解説、メインキャラ(サブキャラ)のペン入れ、着彩		⑨	キャラクターの表情、ポージング、デッサン	
⑩	簡単なパースや奥行き感について解説、理解		⑩	キャラクターのペン入れ	
⑪	メインキャラ・サブキャラを使って造形的、シチュエーション的に好きなシーンをイラストラフにする		⑪	背景、小物などのパース、デッサン	後期試験
⑫	提出されたラフをもとに、多く使われそうな作画パターンや描けていないと損をするポイントなどについて解説、ラフ修正		⑫	キャラクター着彩(ベース塗り、陰影)	
⑬	メインキャラ・サブキャライラストにペン入れ	前期試験	⑬	キャラクター着彩(描き込み、仕上げ)	
⑭	メインキャラ・サブキャライラストに着彩(ベース塗り、陰影)		⑭	キャラクター、背景着彩(仕上げ)	
⑮	(息抜き) 著作権キャラクターを使ってイラストまたはらくがき		⑮	未完了の課題、イラストを仕上げポートフォリオに入れられるようにする(自由作業)	
準備学習 時間外学習	参考になりそうなイラスト、資料をいつでも使えるように日ごろから良いなと思ったものを集めておく		評価方法	試験・出席率・授業態度・課題作品提出を総合的に評価します 授業内課題、その他個人で描いたイラストなども加点対象とします	
受講生への メッセージ	楽しく、挑戦したくなる想いで絵が描けるようサポートしたいと思っています。しんどくなったら無理はせず、必ず相談してください(腱鞘炎など体の不調にも注意)		使用教科書 教材 参考書	USB(複数持ち推奨)、外付けハードディスクなどでデータのバックアップは各自しっかり行うこと	

2021年度 授業シラバス

科目名	シナリオライティング I	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 描く力の向上、苦手を減らしていく							
【到達目標】 就職・デビューに向けてポートフォリオ用の作品を制作。 添削指導を行う中で各自の作品レベルを向上させる。							
【教員の略歴】 ソーシャルゲームのキャラクターデザインなど							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己PRイラスト		①	キャラクターを描く2	
②	バストアップのキャラクター		②	キャラクターを描く2	
③	バストアップのキャラクター		③	キャラクターを描く2	
④	バストアップのキャラクター		④	キャラクターを描く2	
⑤	バストアップのキャラクター		⑤	複数体を一枚に入れる	
⑥	バストアップのキャラクター		⑥	複数体を一枚に入れる	
⑦	バストアップのキャラクター		⑦	複数体を一枚に入れる	
⑧	衣装差分制作		⑧	複数体を一枚に入れる	
⑨	衣装差分制作		⑨	自由テーマ	
⑩	キャラクターを描く		⑩	自由テーマ	
⑪	試験	前期試験	⑪	試験	後期試験
⑫	キャラクターを描く		⑫	自由テーマ	
⑬	キャラクターを描く		⑬	自由テーマ	
⑭	キャラクターを描く		⑭	自由テーマ	
⑮	キャラクターを描く		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	描く力をつけるために描く事をたくさんしていきましょう		評価方法	試験 課題提出 授業態度	
受講生への メッセージ	皆さん一緒に頑張りましょう		使用教科書 教材 参考書		

2021年度 授業シラバス

科目名	就職・ デビュー対策講座	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
企業から議題をいただき、プロの仕事と同じ工程の作品制作を経験します。実習を重ねることで、卒業後「即戦力」として活躍するためのスキルを実感しながら学ぶ。

【到達目標】
企業からの課題、実践を通して、プロとして必要な力を身につける。

【教員の略歴】
映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	企業課題制作		①	企業課題制作	
②	企業課題制作		②	企業課題制作	
③	企業課題制作		③	企業課題制作	
④	企業課題制作		④	企業課題制作	
⑤	企業課題制作		⑤	企業課題制作	
⑥	企業課題制作		⑥	企業課題制作	
⑦	企業課題制作		⑦	企業課題制作	
⑧	企業課題制作		⑧	際作展に向けた企業課題の展示制作	
⑨	企業課題制作		⑨	際作展に向けた企業課題の展示制作	
⑩	企業課題制作	前期試験	⑩	際作展に向けた企業課題の展示制作	
⑪	企業課題制作		⑪	際作展に向けた企業課題の展示制作	後期試験
⑫	企業課題制作		⑫	際作展に向けた企業課題の展示制作	
⑬	企業課題制作		⑬	際作展に向けた企業課題の展示制作	
⑭	企業課題制作		⑭	際作展に向けた企業課題の展示制作	
⑮	企業課題制作		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	授業では、制作に当たっての概要やポイント、アドバイス、進行状況のチェックが主になります。作品は授業外での制作をすることになります。		評価方法	①試験 ②授業態度や取り組み姿勢 ③出席率 ④作品のクオリティ	
受講生への メッセージ	就職活動に繋がる授業です。楽しんで作品制作に取り組んでください。		使用教科書 教材 参考書		

2021年度 授業シラバス

科目名	進級制作	必修 選択	必修	年次	1	学科	クリエイティブデザイン科 昼間Ⅱ部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
1人では作ることの出来ない大作、長編アニメーション作品を制作する。チーム制作を進めていく中で、個々に任された仕事への責任感、仲間との関わりによってコミュニケーション能力を高め、スケジュール通りに進める為の時間配分の大切さを経験する。
CG制作現場でのワークフローについて理解し、3DCG制作に必要な知識を習得する。

【到達目標】
3DCGを制作するにあたって必要な知識や技術を習得し、デジタルアニメーションの多彩な表現力を身に付ける。

【教員の略歴】
映像制作会社にて、CGを使ったOP制作から、番組内に使用される動画、静止画の制作に携わる。
アニメーション制作会社にて、様々なアニメ作品に携わる。

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	【①ピタゴラ風アニメーション】●モデル制作 【②長編アニメーション】●個人制作は + モデル制作 ●コンテ、イメージボード、キャラ設定、等	①	【長編アニメーション】●打合せ ●アニメーション制作●カメラワーク	
②	【①ピタゴラ風アニメーション】●モデル制作 【②長編アニメーション】●個人制作は + モデル制作 ●コンテ、イメージボード、キャラ設定、等	②	【長編アニメーション】 ●アニメーション制作●カメラワーク	
③	【①ピタゴラ風アニメーション】●モデル制作 【②長編アニメーション】●個人制作は + モデル制作 ●コンテ、イメージボード、キャラ設定、等	③	【長編アニメーション】 ●アニメーション制作●カメラワーク	
④	【①ピタゴラ風アニメーション】●レンダリング、AE編集 【②長編アニメーション】●個人制作は + モデル制作 ●コンテ、イメージボード、キャラ設定、等	④	【長編アニメーション】 ●アニメーション制作●カメラワーク	
⑤	【長編アニメーション】●打合せ●モデル制作 イメージのすり合わせ、担当決め ②●個人制作は + モデル制作	⑤	【長編アニメーション】 ●アニメーション制作●カメラワーク	
⑥	【長編アニメーション】●モデル制作●テキスト制作 ②●個人制作は + テキスチャ、ボーン設定	⑥	【長編アニメーション】 ●レンダリング●AE作業	
⑦	【長編アニメーション】●モデル制作●テキスト制作 ②●個人制作は + テキスチャ、ボーン設定	⑦	【長編アニメーション】 ●レンダリング●AE作業	
⑧	【長編アニメーション】●モデル制作●テキスト制作 ②●個人制作は + テキスチャ、ボーン設定	⑧	【長編アニメーション】 ●レンダリング●AE作業	
⑨	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + アニメーション制作	⑨	【長編アニメーション】 ●ブラッシュアップ	
⑩	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + アニメーション制作	⑩	【長編アニメーション】 ●ブラッシュアップ	
⑪	試験	前期試験	⑪ 試験	後期試験
⑫	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + レンダリング、AE編集	⑫	【短編アニメーション作成】	
⑬	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + レンダリング、AE編集	⑬	【短編アニメーション作成】	
⑭	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + レンダリング、AE編集	⑭	【短編アニメーション作成】	
⑮	【長編アニメーション】 ●モデル制作●テキスト制作●ボーン設定 ②●個人制作は + レンダリング、AE編集	⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	CG作品を制作するには、たくさんの時間を費やします。 授業内では足りないこともあります。授業外でも制作を進めることで、より良い作品が出来ます。 そして、知識面、技術面でも向上できます。	評価方法	試験 出席率 個々の作品の完成と、提出	
受講生への メッセージ	授業外で、映像に接する機会をたくさん作って下さい。映像作品の中に制作のヒントがたくさんあります。 ですが、映画、アニメ、ゲーム等を鑑賞する際には思いっきり楽しむことも大切です！	使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具 ハードディスク	