

| | | | |
|---------|---|----------|------|
| 科目名 | WEB基礎演習（講義及び演習） | 年次：1年次後期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 林 芳男 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | WEBに関する最新の標準知識の取得とWEBマーケティングを学び、企業サイトや商品ブランディングサイト及の構築のための知識と基礎技術の取得を目的としています。HTML5+CSS3を使った基本的なWEB制作からグリッドレイアウトデザインの制作スキルを取得します。また、近年WEBプロモーションで、重要なポジションになってきていますSNSの制作スキルも取得します。 | | |
| 到達目標 | HTML5&CSS3のコーディング能力を身に付け、実践型のレスポンスサイト制作能力を身につける。実践型のWebサイト企画提案書作成能力をつける。 | | |
| 評価方法・基準 | 以下の3点で評価判定します。 ・出席率70%以上必須。授業内での取り組み姿勢を評価。 ・HTML/CSSデザインの教科書内のチャプター（合計9）と動画企画・動画編集制作物、マイレスポンスサイトを課題とする。 | | |
| テキスト | 「AdobeXDではじめるWebデザイン&プロトタイピング」翔泳社、「作りながら学ぶHTML/CSSデザインの教科書」SB Creative | | |
| 参考文献 | 「HTML5&CSS3デザイン現場の新標準ガイド第2版」エビスコム | | |
| 使用ソフト | Atom、DiffMerge、AdobeXD、Imovie、Keynote、Photoshop他 | | |
| 実務経験 | WEB関連会社を設立し、25年に渡りIT分野に携わった経験を活かし、WEBサイトの制作を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|--------------------------------|------------------|----|
| 前期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |
| 後期 | 第1回 | オリエンテーション | コーディング準備・ITリテラシー | |
| | 第2回 | HTMLコーディング実践 | ATOMの使い方 | |
| | 第3回 | 「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装 | CHAPTER 1,2 | |
| | 第4回 | 「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装 | CHAPTER 3 | |
| | 第5回 | 「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装 | CHAPTER 4、5 | |
| | 第6回 | 「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装 | CHAPTER 6 | |
| | 第7回 | 「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装 | CHAPTER 7 | |
| | 第8回 | 「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装 | CHAPTER 8、9 | |
| | 第9回 | 動画企画作成及び動画編集制作 | | |
| | 第10回 | 動画企画作成及び動画編集制作 | | |
| | 第11回 | AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ | | |
| | 第12回 | AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ | | |
| | 第13回 | AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ | | |
| | 第14回 | Myレスポンスサイト企画設計&実装 | | |
| | 第15回 | Myレスポンスサイト企画設計&実装 | 最終調整 | |

| | | | |
|---------|--|-----------|------|
| 科目名 | プレゼンテーション技法Ⅰ（講義及び演習） | 年次：1年次 前期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 吉野 早苗 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 我々デザイナーの業界に限らず、昔も今も、世界中のビジネスの現場で、プレゼンテーションを避けて通れる道はありません。発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を誰もが目指します。前期授業ではグループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、そして基本となるプレゼン作成ソフトに加え、多機能な3dCGソフトを併用しユニークなデジタルプレゼンテーションを、語りのスキルアップと共にステップバイステップで習得します。 | | |
| 到達目標 | 2D、3Dソフトを使いこなすことで、多次元、多要素の混在するイメージ表現方法を学びとる。 | | |
| 評価方法・基準 | グループワークでのコミュニケーション能力、プレゼン資料の出来栄え、発表に際してのストーリーテリングの技術、習得度を採点対象とする。 課題提出：100% 出席率：70%以上 評価基準：60点以上を単位認定とする | | |
| テキスト | 必要な時に配布 | | |
| 参考文献 | 必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する | | |
| 使用ソフト | Keynote, Blender（その他Illustrator, Photoshopなど必要に応じて） | | |
| 実務経験 | デザイン会社を経営し、40年以上デザインプロデュース等に携わってきた経験を活かし指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|-------------------------------|--------------------------------|-----------|
| 前期 | 第1回 | シラバス説明 アイスブレイク グループワーク | 相互インタビュー/チームメンバーのアイコン化、描画 | ディスカッション |
| | 第2回 | プレゼンテーション基本 チームでミニプレゼン | 友達アイコンを使用してメンバー紹介/個性の見える化 | 話し手の存在感 |
| | 第3回 | Keynoteスライド資料作成基礎 話す、聴くマナー等 | アイコンから2Dの分身アバター作成 / テーマの見つけ方 | 順番BS KJ法 |
| | 第4回 | プレゼン「課題1 Keynote トレジャーハント」 | フィードバック（相互評価）の有用性/ディスカッション | 面白ツール発掘 |
| | 第5回 | プレゼン「課題2 …」 フィードバック/3dCGソフト導入 | ビジュアルに語らせる/図解通訳/話すための「5ヶ条」 | WHW 5W1H |
| | 第6回 | 「課題2」フィードバックを参考にリファイン後記録する | プレゼン記録方法 リハーサル/音声あり→自己評価 | PR法 |
| | 第7回 | プレゼン資料に3Dコンテンツを加える「課題3」 | 鉛筆/ロボット/など Blenderによる3Dコンテンツ作り | フレームワーク |
| | 第8回 | 3Dコンテンツ作り「課題3 続き」基本ツールの使い方 | Objモード/ Editモード 着色/マテリアル/背景 など | MECE |
| | 第9回 | コンテスト 「課題3 オリジナルロボット」 | 全クラス事前提出 総選挙形式→投票→GP次週発表 | PREP 法 |
| | 第10回 | 3Dコンテンツ作り「課題4…」 異ソフト間のDATA交換 | 展開/着色/マッピング/透過/透明/屈折/反射 | SDS法 |
| | 第11回 | 3Dコンテンツ作り「課題4 続き」 | スタジオ設営/照明/カメラ撮影 など 情報収集 | PDCAサイクル |
| | 第12回 | プレゼン「課題4 …」 フィードバック | リファイン後 ナレーションありのプレゼン形式で仕上げ | AIDMAプロセス |
| | 第13回 | 3Dコンテンツ作り「課題5…」 期待に応える話し方 | スカルプト解説/下絵使用で3D化の方法3パターン演習 | ストーリーボード |
| | 第14回 | 3Dコンテンツ作り「課題5…3Dになったアバター」準備 | ストーリーメイキング/「ねえ聞いて！」アバターが語る | 物語法 |
| | 第15回 | 課題5ストーリーテリング「3Dになった！マイアバター」 | 前期最終「課題5」 プレゼン後提出 前期到達度確認 | ディスカッション |
| 後期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |

| | | | |
|---------|--|----------|------|
| 科目名 | プレゼンテーション技法Ⅱ（講義及び演習） | 年次：1年次後期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 吉野 早苗 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 前期はKeynoteを使いこなすことに加え、3dCGソフトでプレゼン用スライドの基本的な立体化、多次元化に挑みました。習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考えます。動的なデジタルプレゼン制作の知識と技術をベースに、後期はその動画コンテンツをビジネスユースに押し上げることを試みます。刻々変化する梅田周辺を舞台に、道行く人の目を奪い、立ち止まらせるアウトプットに挑みます。 共通テーマ「梅田ファンタジー」各種キャンペーンのデジタルサイネージ広告に仕上げます。 | | |
| 到達目標 | 「コレは使えるね！」 クライアント（仮）に納品できるレベルの、有用なプレゼンテーションムービーの作成 | | |
| 評価方法・基準 | 思いつきアイデアを、ビジネスマターにできたか否か、街で人が観てくれる作品にできたか、また最終表現に至るまでの各部品制作の技術点を評価する。 課題提出：100% 出席率：70%以上 評価基準：60点以上を単位認定とする | | |
| テキスト | 必要な時に配布 | | |
| 参考文献 | 必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する | | |
| 使用ソフト | Keynote, Blender（その他 Illustrator, Photoshop など必要に応じて） | | |
| 実務経験 | デザイン会社を営し、40年以上デザインプロデュース等に携わってきた経験を活かし指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|----------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 前期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |
| 後期 | 第1回 | シラバス説明 後期各回作業予告 | 後期課題「デジタルサイネージ広告」事例と解説 | |
| | 第2回 | 「課題1…」 プレゼン演習/3D制作 | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | コンセプト キャッチフレーズ ターゲット |
| | 第3回 | 「課題1…」 プレゼン演習/3D制作 | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | 想定問答シミュレーション |
| | 第4回 | プレゼン「課題1」 フィードバック | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | 設置方式 場所 寸法 形状 設置例調査 |
| | 第5回 | ※「課題1」 リファイン提出/GP選出コンペ（未定） | | |
| | 第6回 | 「課題2…」 プレゼン演習/3D制作 | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | テーマ タイトル 商品&サービス 必須情報 |
| | 第7回 | 「課題2…」 プレゼン演習/3D制作 | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | |
| | 第8回 | プレゼン「課題2」 フィードバック | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | |
| | 第9回 | ※「課題2」 リファイン提出/GP選出コンペ（未定） | | |
| | 第10回 | 「課題3…」 プレゼン演習/3D制作 | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | |
| | 第11回 | 「課題3…」 プレゼン演習/3D制作 | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | |
| | 第12回 | プレゼン「課題3」 フィードバック | 課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等 | |
| | 第13回 | ※「課題3」 リファイン提出/GP選出コンペ（未定） | | |
| | 第14回 | 各課題再チェックと最終リファイン 再提出 | 到達度確認 個々人 インタビュー | 作業 予備日 |
| | 第15回 | 最終回 前後期の総括 | ディスカッション | |

| | | | |
|---------|---|----------|------|
| 科目名 | インテリア製図演習（講義及び演習） | 年次：1年次後期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 姉川 仁 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 物をデザインする上で必要不可欠な図面を身近な住宅の図面を通じて、描き方、ルールを理解する。併せて手書きの必要性も理解し実物に存在するものやを通じてスケール感に慣れる。ルールを用いてより具体的な表現力を磨き、動線や機能性を理解した上で自分のプランニングを具現化するためのスキルを養う。 | | |
| 到達目標 | 製図における基本的なルールを理解した上で、住宅（平家）の設計図を完成させる。 | | |
| 評価方法・基準 | 課題提出物の提出期限での提出、及び出席率を重視し完成度、理解度を評価する。 | | |
| テキスト | 建築製図 基本の基本 | | |
| 参考文献 | | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | 建築設計事務所を主宰し、10年以上、住宅や店舗の設計に携わってきた経験をもとに指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|------------|-----------------------|----|
| 前期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |
| 後期 | 第1回 | 基本図面と縮尺 | 図面各所の意味を理解 | |
| | 第2回 | 図面化の基礎① | 身近なものを実測し、作図 | |
| | 第3回 | 図面化の基礎② | 身近な家具を実測し、作図(三面図共) | |
| | 第4回 | 図面化の基礎③ | 教室を実測し、作図 | |
| | 第5回 | 作図の基礎① | 住宅の平面図を作図 | |
| | 第6回 | 作図の基礎② | 屋根の種類、開口部の種類を理解 | |
| | 第7回 | 図面の理解① 配置図 | 木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得 | |
| | 第8回 | 図面の理解② 詳細図 | 木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得 | |
| | 第9回 | 最終課題 | 小住宅の計画 | |
| | 第10回 | 最終課題 | | |
| | 第11回 | 最終課題 | | |
| | 第12回 | 最終課題 | | |
| | 第13回 | 最終課題 | | |
| | 第14回 | 最終課題 | | |
| | 第15回 | 最終課題 | | |

| | | | |
|---------|--|-----------|------|
| 科目名 | ライフスタイル研究（講義及び演習） | 年次：2年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 矢代 恵 | 時間数：120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | ライフスタイル研究では様々な人の価値観や人生観に寄り添えるように生活を豊かにするという観点から課題に取り組みます。 | | |
| 到達目標 | デザイナーとして様々な価値観を理解し共有できる視野の広さを身につける。 | | |
| 評価方法・基準 | 各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。 | | |
| テキスト | 適宜配布 | | |
| 参考文献 | 適宜紹介 | | |
| 使用ソフト | Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他 | | |
| 実務経験 | 20年以上インテリア・コーディネートに携わってきた経験をもとにライフスタイルデザインを指導する | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|-----------------------|---------------------|----|
| 前期 | 第1回 | ライフスタイル概論 | 課題1説明 ホームパーティ企画デザイン | |
| | 第2回 | 食空間コーディネート計画 | 折形制作(箸包)、折形レポート | |
| | 第3回 | ↓ テーブルコーディネートアイテム2 | 折形レポート、コンセプト | |
| | 第4回 | ↓ テーブルマナー・花他 | コンセプト、デザイン、スケッチ | |
| | 第5回 | ↓ | デザイン、スケッチ、折形・カード制作 | |
| | 第6回 | ↓ | プレゼンまとめ | |
| | 第7回 | 造形原理（錯視・模様文様他） | 課題2説明・文様レポート | |
| | 第8回 | 課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析 | 文様レポート・調査分析4タイプ | |
| | 第9回 | ↓ | 調査分析4タイプ、まとめ | |
| | 第10回 | 課題3-2 ライフスタイル研究- 提案 | 課題3-2説明 パース練習 | |
| | 第11回 | 分析1タイプの人々のセカンドハウス提案 | コンセプト、プランニング | |
| | 第12回 | ↓ | コンセプト、プランニング、デザイン | |
| | 第13回 | ↓ | プランニング、デザイン、コーディネート | |
| | 第14回 | ↓ | コーディネート、パース、レイアウト | |
| | 第15回 | まとめプレゼンワーク 発表・講評 | | |
| 後期 | 第16回 | 茶の湯基礎知識1 茶室構成要素 | ビデオ「月の館 桂離宮」 | |
| | 第17回 | 茶の湯基礎知識2 格・真行草・道具・他 | 茶室起こし絵制作 | |
| | 第18回 | 日本の建築・インテリアの歴史 | 課題5説明 店舗併用住宅リノベーション | |
| | 第19回 | 大阪市立住まいのミュージアム見学 | 見学 | |
| | 第20回 | 西洋の建築・インテリアの歴史 | コンセプト、プランニング | |
| | 第21回 | 課題4 店舗併用住宅リノベーション | コンセプト、プランニング | |
| | 第22回 | ↓ | コンセプト、プランニング、デザイン | |
| | 第23回 | ↓ | プランニング、デザイン、コーディネート | |
| | 第24回 | ↓ | プランニング、デザイン、コーディネート | |
| | 第25回 | ↓ | デザイン、コーディネート、パース | |
| | 第26回 | ↓ | デザイン、パース、レイアウト | |
| | 第27回 | まとめプレゼンワーク 発表・講評 | | |
| | 第28回 | 西洋の食文化について（予定） | | |
| | 第29回 | 着物について（予定） | 歴史・模様・着物廻りの小物・着方他 | |
| | 第30回 | 総括 + 卒業設計 | | |

| | | | | |
|---------|---|--------------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 科目名 | グラフィックデザインⅢ（講義及び演習） | | 年次：2年次 通年 | 起業連携 |
| 担当教員 | 清水 優子 | | 時間数：120時間 | 科目 |
| 授業概要 | 1年次に学んだ基本的なグラフィックデザインの応用。各自の制作したイラストを使用したりして興味を持たせながらも徐々にグラフィックデザインのレベルを上げていく。最終的に「自分でもある程度までならデザインができる」「アート≠デザイン」「イラストはデザインと切り離せない存在」などを理解できるような授業にする。 | | | |
| 到達目標 | グラフィックの基本的な知識を理解できるようになること | | | |
| 評価方法・基準 | 第一に制作前に説明したこと、概要・要素を理解して制作しているか。授業をきちんと受けているか。その次にデザインのレベルで評価します。 | | | |
| テキスト | 必要な場合があれば適宜用意します。 | | | |
| 参考文献 | サイト、随時紹介します。 | | | |
| 使用ソフト | Photoshop、Illustrator | | | |
| 実務経験 | デザイン会社でグラフィックデザイナーとして勤務。グラフィックデザインの手法を指導する。 | | | |
| 授業計画 | | | | |
| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
| 前期 | 第1回 | 講義 | グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習） | |
| | 第2回 | 講義 | グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習） | |
| | 第3回 | 講義 | グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習） | |
| | 第4回 | 課題1 マップのデザイン+講義 | 場所を指定し、各々の好きなテイストの地図を制作 | |
| | 第5回 | 課題1 マップのデザイン | 場所を指定し、各々の好きなテイストの地図を制作、提出 | |
| | 第6回 | 課題2 フライヤーデザイン（A4両面）+講義 | 要素支給+課題1で制作したMAPを使用して制作 | |
| | 第7回 | 課題2 フライヤーデザイン（A4両面） | 要素支給+課題1で制作したMAPを使用して制作 | |
| | 第8回 | 課題2 フライヤーデザイン（A4両面） | 要素支給+課題1で制作したMAPを使用して制作 | |
| | 第9回 | 課題2 フライヤーデザイン（A4両面） | 要素支給+課題1で制作したMAPを使用して制作、提出 | |
| | 第10回 | 課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）+講義 | 基本要素を支給し、ガイドブックを制作 | |
| | 第11回 | 課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P） | 基本要素を支給し、ガイドブックを制作 | |
| | 第12回 | 課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P） | 基本要素を支給し、ガイドブックを制作 | |
| | 第13回 | 課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P） | 基本要素を支給し、ガイドブックを制作 | |
| | 第14回 | 課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P） | 基本要素を支給し、ガイドブックを制作 | |
| | 後期 | 第15回 | 課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P） | 基本要素を支給し、ガイドブックを制作、提出 |
| 第16回 | | 課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）+講義 | 学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作 | |
| 第17回 | | 課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等） | 学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作 | |
| 第18回 | | 課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等） | 学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作 | |
| 第19回 | | 課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等） | 学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作、提出 | |
| 第20回 | | 課題5 アートワーク+講義 | 指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作 | |
| 第21回 | | 課題5 アートワーク | 指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作 | |
| 第22回 | | 課題5 アートワーク | 指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作、提出 | |
| 第23回 | | 課題6 装丁デザイン+講義 | 指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作 | |
| 第24回 | | 課題6 装丁デザイン | 指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作 | |
| 第25回 | | 課題6 装丁デザイン | 指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作 | |
| 第26回 | | 課題6 装丁デザイン | 指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作、提出 | |
| 第27回 | | 課題7 朝日広告賞+講義 | 朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作 | |
| 第28回 | | 課題7 朝日広告賞 | 朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作 | |
| 第29回 | | 課題7 朝日広告賞 | 朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作 | |
| 第30回 | | 課題7 朝日広告賞 | 朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作、提出 | |

| | | | |
|---------|---|----------|------|
| 科目名 | イラスト表現演習（講義及び演習） | 年次：1年前期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 吉坂 峰子 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 「見る側に伝えたいことがしっかり伝わるイラスト」を制作するためには、ストーリー・物語などキャラクターや世界観設定をしっかり組み立てたうえで、キャラクター表現、画面構成をする必要があります。・好きなものを描きたい、可愛いものを表現したいという単純な発想からのイラスト制作も決して間違いではありませんが、この授業ではしっかり絵の説明ができるためのストーリー作りの方法論を、『絵本制作』の演習を通じて理解し、イラスト制作に活用していただきます。 | | |
| 到達目標 | ・しっかりと設定を伴った連続する作品を作れること。（テーマや世界観についてしっかり語れること） | | |
| 評価方法・基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・学習した絵本の作り方（物語の展開）、プロセスにそって作品を作っているか。 ・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の室により総合評価する。 ・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視し、総合的に評価する。 | | |
| テキスト | 担当講師が適宜配布します。 | | |
| 参考文献 | 必要に応じて、紹介します。 | | |
| 使用ソフト | 鉛筆、ミリペン、水彩、アクリルなどのアナログ画材及び、専用紙など（iPad所持者はiPadでのデジタル制作も認めます） | | |
| 実務経験 | 出版社で7年間、イラスト絵本の編集に携わってきた経験を活かし、イラスト表現演習を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|-------------------------------------|---------------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 課題0 絵本のキャラクター作成 | キャラクター設定・作成 キャラクターシートの作成。 | |
| | 第2回 | 課題0 絵本制作 『絵本とは』 講義／ストーリー展開・絵とことばの役割 | アイデアシート・ミニラフシート作成 | |
| | 第3回 | 課題① 2画面絵本、ミニラフ制作。作画 | テーマ設定、原画制作+ことば B5×2画面分 | |
| | 第4回 | 課題① 2画面絵本、作画 | 原画制作+ことば B5×2画面分 | |
| | 第5回 | 課題① 2画面絵本、作画 | 原画制作+ことば B5×2画面分 | |
| | 第6回 | 課題① 2画面絵本、データ提出 | ※テーマごとにまとめて製本 | |
| | 第7回 | 課題② 4画面絵本、講義。ミニラフ制作 | テーマに沿って、アイデアシート・ミニラフシート作成 | |
| | 第8回 | 課題② 4画面絵本、作画 | 原画制作+ことば A4×4画面分 | |
| | 第9回 | 課題② 4画面絵本、作画 | 原画制作+ことば A4×4画面分 | |
| | 第10回 | 課題② 4画面絵本、作画 | 原画制作+ことば A4×4画面分 | |
| | 第11回 | 課題② 4画面絵本、簡易製本、完成 | 絵本完成、提出。 | |
| | 第12回 | 課題③ 4画面折本制作 | ※折本作り 決められたテーマで、ミニラフシート作成 | |
| | 第13回 | 課題③ 4画面折本制作 | 作画 | |
| | 第14回 | 課題③ 4画面折本制作 | 作画～完成 | |
| | 第15回 | 課題③ 4画面折本制作 | 提出、合評 | |
| 後期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |

| | | | |
|---------|--|-----------------|------|
| 科目名 | 背景描写 | 年次 : 2年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 水田 孝彦 | 時間数 : 120時間(通年) | 指導科目 |
| 授業概要 | 漫画作品における背景処理について、毎回の講義・課題を通じて身につけていく。 | | |
| 到達目標 | 説得力のある画面作りを心掛け、原稿の完成度アップを目標とする。 | | |
| 評価方法・基準 | 出席率及び課題の提出と評価（細かな背景描写） | | |
| テキスト | 毎回配布するプリント | | |
| 参考文献 | | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | 10年間、漫画家のプロダクションで背景描画等を担当していた経験をもとに、背景描写を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|--------------|---------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 和室の描写 | 一点透視図法の復習 | |
| | 第2回 | 〃 | 〃 | |
| | 第3回 | ビル街+ペンで表現する雲 | 二点透視図法の復習 | |
| | 第4回 | 〃 | 〃 | |
| | 第5回 | 外観と内観 | 三点透視図法の復習 | |
| | 第6回 | 〃 | 〃 | |
| | 第7回 | 〃 | 〃 | |
| | 第8回 | 机の上の小物 | 机の上に物を置いていく（パースの復習） | |
| | 第9回 | 〃 | 〃 | |
| | 第10回 | 水の表現Ⅰ（雨） | 背景と雨の組み合わせ | |
| | 第11回 | 〃 | 〃 | |
| | 第12回 | 前期試験 | 夜景のシーンを入れた2ページ漫画 | |
| | 第13回 | 〃 | 〃 | |
| | 第14回 | 〃 | 〃 | |
| | 第15回 | 〃 | 〃 | |
| 後期 | 第16回 | 学校の描写（教室） | 教室の配置（パースの復習） | |
| | 第17回 | 〃 | 〃 | |
| | 第18回 | 水の表現Ⅱ（海） | ペンとトーンでの水面の表現 | |
| | 第19回 | 描き文字 | 描き文字を意識した1ページ漫画 | |
| | 第20回 | 〃 | 〃 | |
| | 第21回 | 小物の描写（質感） | 身近な小物の描写 | |
| | 第22回 | 〃 | 〃 | |
| | 第23回 | 〃 | 〃 | |
| | 第24回 | 〃 | 〃 | |
| | 第25回 | 最終課題 | リアルな背景を入れた2ページ漫画 | |
| | 第26回 | 〃 | 〃 | |
| | 第27回 | 〃 | 〃 | |
| | 第28回 | 〃 | 〃 | |
| | 第29回 | 〃 | 〃 | |
| | 第30回 | 〃 | 〃 | |

| | | | |
|---------|--|-------------|------|
| 科目名 | 投稿実習Ⅱ(講義及び演習) | 年次 : 2年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 津田亜由美 | 時間数 : 120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。(漫画制作と共通) | | |
| 到達目標 | 作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。 | | |
| 評価方法・基準 | 各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。 | | |
| テキスト | | | |
| 参考文献 | | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | 現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年以上の経験を活かし、漫画制作を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|-----------------|------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 漫画作品①(アイデア・ネーム) | 1年次の作品を基にカウンセリング | |
| | 第2回 | 〃 | 〃 | |
| | 第3回 | 〃 | 〃 | |
| | 第4回 | 漫画作品①(ネーム) | 学生個々に作品指導 | |
| | 第5回 | 〃 | 〃 | |
| | 第6回 | 漫画作品①(原稿下描き) | 〃 | |
| | 第7回 | 〃 | 〃 | |
| | 第8回 | 〃 | 〃 | |
| | 第9回 | 〃 | 〃 | |
| | 第10回 | 漫画作品①(原稿ペン入れ) | 〃 | |
| | 第11回 | 〃 | 〃 | |
| | 第12回 | 〃 | 〃 | |
| | 第13回 | 〃 | 〃 | |
| | 第14回 | 漫画作品①(原稿仕上げ) | 〃 | |
| | 第15回 | 〃 | ※作品提出締切/9月12日 | |
| 後期 | 第16回 | 漫画作品②(アイデア・ネーム) | 1作目を基にカウンセリング | |
| | 第17回 | 漫画作品②(ネーム) | 2作目制作開始 | |
| | 第18回 | 〃 | 〃 | |
| | 第19回 | 漫画作品②(原稿下描き) | 〃 | |
| | 第20回 | 〃 | 〃 | |
| | 第21回 | 〃 | 〃 | |
| | 第22回 | 漫画作品②(原稿ペン入れ) | 〃 | |
| | 第23回 | 〃 | 〃 | |
| | 第24回 | 〃 | 〃 | |
| | 第25回 | 〃 | 〃 | |
| | 第26回 | 漫画作品②(原稿仕上げ) | 〃 | |
| | 第27回 | 〃 | ※卒業制作締切/12月24日 | |
| | 第28回 | 作品展準備 | 作品集制作等 | |
| | 第29回 | 〃 | 〃 | |
| | 第30回 | 〃 | 〃 | |

| | | | |
|---------|--|-----------|------|
| 科目名 | モーショントデザイン（講義及び演習） | 年次：1年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 市ノ川 聡 | 時間数：120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 前期は速度変化、軌道の取り方、形状変形など、商業作品で用いられる基礎的なアニメーション技法を作画演習を通じて学習する。後期は基礎的なアニメーション技法をベースに、短い動画作品を制作してアニメーションの制作力を身に着ける。 | | |
| 到達目標 | アニメーションの技法の基本を理解し、その応用していくテクニックを習得する。 | | |
| 評価方法・基準 | 出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する | | |
| テキスト | 適時配布する | | |
| 参考文献 | アニメーションの基礎知識大百科 | | |
| 使用ソフト | 主にCLIP STUDIO PAINT EX | | |
| 実務経験 | 5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|------------------------|---------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 速度変化と軌道の基礎 | 練習素材を使用して動画の中割練習を行う | |
| | 第2回 | ↓ | ↓ | |
| | 第3回 | ↓ | ↓ | |
| | 第4回 | 物理を考慮した物体の動かし方 | 練習素材を使用して動画の中割練習を行う | |
| | 第5回 | ↓ | ↓ | |
| | 第6回 | ↓ | ↓ | |
| | 第7回 | 人物の動かし方1(日常的な動きなど) | 練習素材を使用して動画の中割練習を行う | |
| | 第8回 | ↓ | ↓ | |
| | 第9回 | ↓ | ↓ | |
| | 第10回 | 不定形物の動かし方(水や煙、旗のなびきなど) | 練習素材を使用して動画の中割練習を行う | |
| | 第11回 | ↓ | ↓ | |
| | 第12回 | ↓ | ↓ | |
| | 第13回 | 人物の動かし方2(全身運動など) | 練習素材を使用して動画の中割練習を行う | |
| | 第14回 | ↓ | ↓ | |
| | 第15回 | ↓ | ↓ | |
| 後期 | 第16回 | 制作準備 | 作品設定 | |
| | 第17回 | ↓ | キャラクター設定 | |
| | 第18回 | ↓ | ↓ | |
| | 第19回 | ↓ | モーシヨントテスト | |
| | 第20回 | ↓ | 色見本作成 | |
| | 第21回 | ↓ | 絵コンテ作成 | |
| | 第22回 | 短編動画制作 | 表情アクション | |
| | 第23回 | ↓ | | |
| | 第24回 | ↓ | 走り(歩き)アクション | |
| | 第25回 | ↓ | | |
| | 第26回 | ↓ | 複数キャラクターのアクション | |
| | 第27回 | ↓ | | |
| | 第28回 | ↓ | カメラワークを使用したアクション | |
| | 第29回 | ↓ | | |
| | 第30回 | ↓ | 合評 | |

| | | | |
|---------|--|----------|------|
| 科目名 | デジタルアニメーションⅠ（講義及び演習） | 年次：1年次前期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 市ノ川聡 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 作画、彩色、撮影などアニメーションの各制作工程で必要となるデジタル技術の学習 | | |
| 到達目標 | アニメーションの基本的制作方法の習得 | | |
| 評価方法・基準 | 出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する | | |
| テキスト | 適時配布する | | |
| 参考文献 | アニメーションの基礎知識大百科 | | |
| 使用ソフト | CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects / Premiere など | | |
| 実務経験 | 5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|---------------|--------------------------|----|
| 前期 | 第1回 | デジタル作画の基礎 | CLIP STUDIO PAINTの基本操作 | |
| | 第2回 | ↓ | 作画ツールの基本操作、タイムラインの操作 | |
| | 第3回 | ↓ | ライトテーブルツールの操作 | |
| | 第4回 | ↓ | 紙素材のスキャンと彩色（紙で作画する場合の手順） | |
| | 第5回 | 1カットアニメーション課題 | 特定のレイアウトを使用した動画制作練習課題 | |
| | 第6回 | ↓ | ↓ | |
| | 第7回 | ↓ | 作品合評 | |
| | 第8回 | ロトスコープ | 実写の撮影と取り込み方法 | |
| | 第9回 | ↓ | 実写素材のトレース | |
| | 第10回 | ↓ | 彩色 | |
| | 第11回 | ↓ | 完成 | |
| | 第12回 | カメラワーク | カメラワークの実例解説 | |
| | 第13回 | ↓ | カメラワークの作成、キーフレームの使い方 | |
| | 第14回 | ↓ | 練習課題 | |
| | 第15回 | ↓ | ↓ | |
| 後期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |

| | | | |
|---------|--|----------|------|
| 科目名 | 3D映像基礎Ⅰ（講義及び演習） | 年次：1年次前期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 涌井 晃 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | Adobe系のグラフィックツールの基本を学び、そのうえでメインツールとなるAfterEffectsの操作能力を養う。映像制作、アニメーション制作、3Dエフェクトなどゲーム、映像、メディアアートすべての分野に波及するツールをひとまず動かせるスキルを身に着けていく。授業の後半はモデリングやモーション系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。 | | |
| 到達目標 | AfterEffectsの操作に習熟すること、3Dコンテンツの組み込みやデータ連携スキルを身に着けること | | |
| 評価方法・基準 | <ul style="list-style-type: none"> 出席率 作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 課題提出の期限厳守/課題における基本操作能力の達成度 | | |
| テキスト | 随時配布 | | |
| 参考文献 | 随時紹介 | | |
| 使用ソフト | Zbrush・Maya・SubstancePainter・AfterEffects・PremierPro・Unity・Illustrator・Photoshop | | |
| 実務経験 | 20年に渡り、3DCG、立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得、動画コンテンツの制作を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|--------------------|------------------------------|----|
| 前期 | 第1回 | ○Adobeツール基礎 | Illustrator + Photoshop | |
| | 第2回 | ○Adobeツール基礎 | Illustrator + Photoshop | |
| | 第3回 | ○Adobeツール基礎 | Illustrator + Photoshop + AE | |
| | 第4回 | ○Adobeツール基礎 | Illustrator + Photoshop + AE | |
| | 第5回 | ○Adobeツール基礎 | Illustrator + Photoshop + AE | |
| | 第6回 | ○Adobeツール基礎 | Illustrator + Photoshop + AE | |
| | 第7回 | ○Adobeツール応用 | 映像編集実習 | |
| | 第8回 | ○Adobeツール応用 | 映像編集実習 | |
| | 第9回 | ○Adobeツール応用 | 映像編集実習 | |
| | 第10回 | ○練習課題8 メディアツール連携1 | メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題1 | |
| | 第11回 | ○練習課題8 メディアツール連携2 | メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題2 | |
| | 第12回 | ■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化 | 造形制作業務と進捗指導 | |
| | 第13回 | ■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化 | 映像演出制作業務と進捗指導 | |
| | 第14回 | ■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化 | 映像演出制作業務と進捗指導 | |
| | 第15回 | ■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化 | 最終仕上げ作業 | |
| 後期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |

| | | | |
|---------|--|-----------|------|
| 科目名 | コンテンツ開発Ⅱ（講義及び演習） | 年次：2年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 涌井 晃 | 時間数：120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定しての3DCG実習と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業はそのベース(基地)となる授業。全体の進捗状況を全体で把握できる機会とし好評会などを通じて意見交換する場とする。初めてのグループワークとなるため、個々人の強みを生かしたチーム構成でコンテンツ制作、学外成果発表に取り組む。後期は卒業制作に取り組む個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。 | | |
| 到達目標 | プロジェクトワークを仕上げ切り、対外発表に耐えうる作品を作ること。 | | |
| 評価方法・基準 | ・出席率・質問など教員とのコミュニケーションの頻度・プロジェクト=グループワークにおける進捗管理意識と学外発表を直視した仕上げ方、見せ方の意識・PW・卒業制作ともに完成度の高さ | | |
| テキスト | 随時配布 | | |
| 参考文献 | 随時紹介 | | |
| 使用ソフト | Zbrush・Maya・SubstancePainter・AfterEffects・PremierPro・Unity・Illustrator・Photoshop | | |
| 実務経験 | 20年に渡り、3DCG、立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得、動画コンテンツの制作を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|--------------|--------------------|----|
| 前期 | 第1回 | ■課題1 PW計画発表 | ・チームでプレゼンテーションと講評会 | |
| | 第2回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第3回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第4回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第5回 | ・中間チェック・工程修正 | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第6回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第7回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第8回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第9回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第10回 | ・中間チェック・工程修正 | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第11回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第12回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第13回 | | プロジェクト制作作業(インターン可) | |
| | 第14回 | ■PW発表会 | 全体に発表・教員評価・講評会 | |
| | 第15回 | | 作品修正 | |
| 後期 | 第16回 | ■卒業制作ト 計画発表 | 卒業制作の企画発表 | |
| | 第17回 | ■工程表管理表作成 | 造形・演出・映像化別工程管理表作成 | |
| | 第18回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第19回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第20回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第21回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第22回 | ■中間報告会 | 制作業務(インターン可) | |
| | 第23回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第24回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第25回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第26回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第27回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第28回 | | 制作業務(インターン可) | |
| | 第29回 | ■卒業制作作品提出 | プロジェクトコンテンツ提出 | |
| | 第30回 | | 修正作業 | |

| | | | |
|---------|--|-----------|------|
| 科目名 | 創作演習Ⅰ（講義及び演習） | 年次：1年次 通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 涌井 晃 | 時間数：120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | <ul style="list-style-type: none"> ・他の授業で学んだり体験したことを踏まえた自主制作に取り組む。 ・課題を設定し、その課題を作るために必要な基礎トレーニングや練習制作に取り組む時間を必ずとる。 ・作品の完成度よりも2年次自分が重きを置く表現内容、表現手法、それに必要となる技術を意識しながら取り組む。 ・創作演習Ⅰは絵にこだわらず幅広い領域での制作に挑戦する形にする。 | | |
| 到達目標 | 2年次の自主制作課題、卒業制作などを念頭に置きながら方向性を定めていく。 | | |
| 評価方法・基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・2年次にメインで取り組む制作の方向性を意識して取り組んでいるか。 ・必要な基礎トレーニングをやったか、練習制作を真剣にやったか。 | | |
| テキスト | 随時配布 | | |
| 参考文献 | 随時紹介 | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | 20年に渡り、3DCG、立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得、動画コンテンツの制作を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|-----------------|--------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 授業内容と流れの説明 | | |
| | 第2回 | 課題1 制作計画の提示 | | |
| | 第3回 | 課題2 自主制作1 | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第4回 | | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第5回 | | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第6回 | | 本制作 | |
| | 第7回 | | 本制作 | |
| | 第8回 | | 本制作 | |
| | 第9回 | | 本制作 | |
| | 第10回 | | 作品提出・合評 | |
| | 第11回 | 課題3 自主制作2 | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第12回 | ★夏休みを本制作期間とする。 | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第13回 | | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第14回 | | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第15回 | | 本制作 前期最終課題提出日に提出 | |
| 後期 | 第16回 | 課題4 自主制作3 | 必要な基礎練習や習作制作/課題3合評 | |
| | 第17回 | | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第18回 | | 必要な基礎練習や習作制作 | |
| | 第19回 | | 本制作 | |
| | 第20回 | | 本制作 | |
| | 第21回 | | 本制作 | |
| | 第22回 | | 本制作 | |
| | 第23回 | | 本制作 | |
| | 第24回 | | 作品提出・合評 | |
| | 第25回 | 課題5 2年次制作物の計画作成 | 計画のための資料収集 | |
| | 第26回 | | 基本構想プラン作成 | |
| | 第27回 | | 費用や条件の検証 | |
| | 第28回 | | 実施計画案作成→講師チェック | |
| | 第29回 | | 基本計画案修正 | |
| | 第30回 | | 実施計画提出 | |

| | | | |
|---------|--|-----------|------|
| 科目名 | 基礎造形演習Ⅱ（講義及び演習） | 年次：1年次 通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 津本 治也 | 時間数：120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | <p>多様な立体表現の体験を積み、学生個々の適性を講師が検証する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・代表的な立体造形素材と作品について研究し、実際に造形体験をする。 ・代表的な素材以外の素材による表現方法について学び経験する。 ・空間とともに成立する造形の考え方を理解する。 | | |
| 到達目標 | 立体表現の多様な経験をし自分の適性を認識する。 | | |
| 評価方法・基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・積極的にいろんな素材での造形に挑戦する姿勢があるか。 ・立体表現における自分の適性や可能性についての真剣な検証と分析プロセスを踏んだか。 | | |
| テキスト | 随時配布 | | |
| 参考文献 | 随時紹介 | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | アトリエを主宰し、25年に渡り、乾漆の彫刻等の造形制作に携わってきた経験を活かし、造形制作を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|--------------------|---|----|
| 前期 | 第1回 | 講義1 立体造形概論 | <ul style="list-style-type: none"> ・立体造形の分類や歴史と潮流、現在のトレンドを知る。 ・立体表現にすることの意味や意義について知る。 | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | 講義2 立体造形素材と加工法の研究1 | <ul style="list-style-type: none"> ・立体造形に使用される素材・材料などと加工方法の実際について知る。 | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | 講義3 立体造形素材と加工法の研究2 | <ul style="list-style-type: none"> ・立体造形に使用される素材・材料などと加工方法の実際について知る。 | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | 課題1 彫刻体験1 | 粘土造形を基本に体験 | |
| | 第8回 | | 制作 | |
| | 第9回 | | 制作 | |
| | 第10回 | | 提出 | |
| | 第11回 | 課題3 彫刻体験2 | 木材や石など自然素材を使って彫刻 | |
| | 第12回 | | 制作 | |
| | 第13回 | | 制作 | |
| | 第14回 | | 制作 | |
| | 第15回 | | 提出 | |
| 後期 | 第16回 | 講義4 立体造形の拡がり | 空間を使った表現、動きのある表現について学ぶ | |
| | 第17回 | 課題4 空間を意識した立体造形 | 空間とともに表現される造形体験 | |
| | 第18回 | | 制作 | |
| | 第19回 | | 制作 | |
| | 第20回 | | 制作 | |
| | 第21回 | | 制作 | |
| | 第22回 | | 制作 | |
| | 第23回 | | 制作 | |
| | 第24回 | | 提出 | |
| | 第25回 | 課題5 特殊な立体造形体験 | 水や煙などを使ったインスタレーション的な造形体験 | |
| | 第26回 | | 制作 | |
| | 第27回 | | 制作 | |
| | 第28回 | | 制作 | |
| | 第29回 | | 制作 | |
| | 第30回 | | 提出 | |

| | | | |
|---------|---|----------|------|
| 科目名 | イラスト表現演習（講義及び演習） | 年次：1年前期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 吉坂 峰子 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 「見る側に伝えたいことがしっかり伝わるイラスト」を制作するためには、ストーリー・物語などキャラクターや世界観設定をしっかり組み立てたうえで、キャラクター表現、画面構成をする必要があります。・好きなものを描きたい、可愛いものを表現したいという単純な発想からのイラスト制作も決して間違いではありませんが、この授業ではしっかり絵の説明ができるためのストーリー作りの方法論を、『絵本制作』の演習を通じて理解し、イラスト制作に活用していただきます。 | | |
| 到達目標 | ・しっかりと設定を伴った連続する作品を作れること。（テーマや世界観についてしっかり語れること） | | |
| 評価方法・基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・学習した絵本の作り方（物語の展開）、プロセスにそって作品を作っているか。 ・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の室により総合評価する。 ・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視し、総合的に評価する。 | | |
| テキスト | 担当講師が適宜配布します。 | | |
| 参考文献 | 必要に応じて、紹介します。 | | |
| 使用ソフト | 鉛筆、ミリペン、水彩、アクリルなどのアナログ画材及び、専用紙など（iPad所持者はiPadでのデジタル制作も認めます） | | |
| 実務経験 | 出版社で7年間、イラスト絵本の編集に携わってきた経験を活かし、イラスト表現演習を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|-------------------------------------|---------------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 課題0 絵本のキャラクター作成 | キャラクター設定・作成 キャラクターシートの作成。 | |
| | 第2回 | 課題0 絵本制作 『絵本とは』 講義／ストーリー展開・絵とことばの役割 | アイデアシート・ミニラフシート作成 | |
| | 第3回 | 課題① 2画面絵本、ミニラフ制作。作画 | テーマ設定、原画制作+ことば B5×2画面分 | |
| | 第4回 | 課題① 2画面絵本、作画 | 原画制作+ことば B5×2画面分 | |
| | 第5回 | 課題① 2画面絵本、作画 | 原画制作+ことば B5×2画面分 | |
| | 第6回 | 課題① 2画面絵本、データ提出 | ※テーマごとにまとめて製本 | |
| | 第7回 | 課題② 4画面絵本、講義。ミニラフ制作 | テーマに沿って、アイデアシート・ミニラフシート作成 | |
| | 第8回 | 課題② 4画面絵本、作画 | 原画制作+ことば A4×4画面分 | |
| | 第9回 | 課題② 4画面絵本、作画 | 原画制作+ことば A4×4画面分 | |
| | 第10回 | 課題② 4画面絵本、作画 | 原画制作+ことば A4×4画面分 | |
| | 第11回 | 課題② 4画面絵本、簡易製本、完成 | 絵本完成、提出。 | |
| | 第12回 | 課題③ 4画面折本制作 | ※折本作り 決められたテーマで、ミニラフシート作成 | |
| | 第13回 | 課題③ 4画面折本制作 | 作画 | |
| | 第14回 | 課題③ 4画面折本制作 | 作画～完成 | |
| | 第15回 | 課題③ 4画面折本制作 | 提出、合評 | |
| 後期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |

| | | | |
|---------|---|-----------|------|
| 科目名 | 専門実践演習Ⅲ（講習及び演習） | 年次：2年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 吉岡 聡 | 時間数：120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 就職等卒業後の進路に対応した専門技術を学ぶ授業として位置づける。就職するため、仕事を受注するための技術ではなく、仕事の現場で必要とされる重要なスキルを身に付けていくという考え方で第1線で活躍する講師が技術指導を行い、実践的な現場力を養う。専門実践演習Ⅲでは、ソーシャルゲーム系イラスト、WEBデザイン、アナログイラストの分野の授業を行う。 | | |
| 到達目標 | 卒業後の仕事の現場で必要とされる重要スキルの学習、制作経験を積む。 | | |
| 評価方法・基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・課題作品の完成度 ・授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・課題やレポートの期限内提出の遵守 | | |
| テキスト | 必要に応じて講師が用意 | | |
| 参考文献 | 必要に応じて講師が用意・紹介 | | |
| 使用ソフト | Adobe系ツール ClipStudioPaint Maya等3Dツール アナログ画材ほか | | |
| 実務経験 | 長きに渡り、ゲーム会社でキャラクターデザインに携わってきた経験を活かし、現場で必要な実践的技術を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|------------------------|--------------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 授業説明、対象とする業界説明 | 講義 | |
| | 第2回 | 課題1 適性を見るための導入課題 | 課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明 | |
| | 第3回 | | ラフ案の講師チェック | |
| | 第4回 | | 作業日 | |
| | 第5回 | | 中間チェック | |
| | 第6回 | | 仕上げ作業 | |
| | 第7回 | | 最終仕上げ・提出 | |
| | 第8回 | 課題2 条件を指定しての演習作品制作 | 課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明 | |
| | 第9回 | | ラフ案の講師チェック | |
| | 第10回 | | 作業日 | |
| | 第11回 | | 作業日 | |
| | 第12回 | | 中間チェック | |
| | 第13回 | | 仕上げ作業 | |
| | 第14回 | | 最終仕上げ・提出 | |
| | 第15回 | | 合評会 | |
| 後期 | 第16回 | 課題3 実際の仕事の仕様にもとづく作品制作1 | 課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明 | |
| | 第17回 | | ラフ案の講師チェック | |
| | 第18回 | | 中間チェック | |
| | 第19回 | | 仕上げ作業 | |
| | 第20回 | | 最終仕上げ・提出・合評会 | |
| | 第21回 | 課題4 実際の仕事の仕様にもとづく作品制作2 | 課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明 | |
| | 第22回 | | ラフ案の講師チェック | |
| | 第23回 | | 中間チェック | |
| | 第24回 | | 仕上げ作業 | |
| | 第25回 | | 最終仕上げ・提出・合評会 | |
| | 第26回 | 課題5 実際の仕事の仕様にもとづく作品制作3 | 課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明 | |
| | 第27回 | | ラフ案の講師チェック | |
| | 第28回 | | 中間チェック | |
| | 第29回 | | 仕上げ作業 | |
| | 第30回 | | 最終仕上げ・提出・合評会 | |

| | | | |
|---------|--|-------------|------|
| 科目名 | 投稿実習Ⅰ(講義及び演習) | 年次 : 2年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 津田亜由美 | 時間数 : 120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。(漫画制作と共通) | | |
| 到達目標 | 作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。 | | |
| 評価方法・基準 | 各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。 | | |
| テキスト | | | |
| 参考文献 | | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | 現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年以上の経験を活かし、漫画制作を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|-----------------|------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 漫画作品①(アイデア・ネーム) | 1年次の作品を基にカウンセリング | |
| | 第2回 | 〃 | 〃 | |
| | 第3回 | 〃 | 〃 | |
| | 第4回 | 漫画作品①(ネーム) | 学生個々に作品指導 | |
| | 第5回 | 〃 | 〃 | |
| | 第6回 | 漫画作品①(原稿下描き) | 〃 | |
| | 第7回 | 〃 | 〃 | |
| | 第8回 | 〃 | 〃 | |
| | 第9回 | 〃 | 〃 | |
| | 第10回 | 漫画作品①(原稿ペン入れ) | 〃 | |
| | 第11回 | 〃 | 〃 | |
| | 第12回 | 〃 | 〃 | |
| | 第13回 | 〃 | 〃 | |
| | 第14回 | 漫画作品①(原稿仕上げ) | 〃 | |
| | 第15回 | 〃 | ※作品提出締切/9月12日 | |
| 後期 | 第16回 | 漫画作品②(アイデア・ネーム) | 1作目を基にカウンセリング | |
| | 第17回 | 漫画作品②(ネーム) | 2作目制作開始 | |
| | 第18回 | 〃 | 〃 | |
| | 第19回 | 漫画作品②(原稿下描き) | 〃 | |
| | 第20回 | 〃 | 〃 | |
| | 第21回 | 〃 | 〃 | |
| | 第22回 | 漫画作品②(原稿ペン入れ) | 〃 | |
| | 第23回 | 〃 | 〃 | |
| | 第24回 | 〃 | 〃 | |
| | 第25回 | 〃 | 〃 | |
| | 第26回 | 漫画作品②(原稿仕上げ) | 〃 | |
| | 第27回 | 〃 | ※卒業制作締切/12月24日 | |
| | 第28回 | 作品展準備 | 作品集制作等 | |
| | 第29回 | 〃 | 〃 | |
| | 第30回 | 〃 | 〃 | |

| | | | |
|---------|--|-------------|------|
| 科目名 | 投稿実習Ⅱ(講義及び演習) | 年次 : 2年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 津田亜由美 | 時間数 : 120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。(漫画制作と共通) | | |
| 到達目標 | 作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。 | | |
| 評価方法・基準 | 各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。 | | |
| テキスト | | | |
| 参考文献 | | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | 現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年以上の経験を活かし、漫画制作を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|-----------------|------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 漫画作品①(アイデア・ネーム) | 1年次の作品を基にカウンセリング | |
| | 第2回 | 〃 | 〃 | |
| | 第3回 | 〃 | 〃 | |
| | 第4回 | 漫画作品①(ネーム) | 学生個々に作品指導 | |
| | 第5回 | 〃 | 〃 | |
| | 第6回 | 漫画作品①(原稿下描き) | 〃 | |
| | 第7回 | 〃 | 〃 | |
| | 第8回 | 〃 | 〃 | |
| | 第9回 | 〃 | 〃 | |
| | 第10回 | 漫画作品①(原稿ペン入れ) | 〃 | |
| | 第11回 | 〃 | 〃 | |
| | 第12回 | 〃 | 〃 | |
| | 第13回 | 〃 | 〃 | |
| | 第14回 | 漫画作品①(原稿仕上げ) | 〃 | |
| | 第15回 | 〃 | ※作品提出締切/9月12日 | |
| 後期 | 第16回 | 漫画作品②(アイデア・ネーム) | 1作目を基にカウンセリング | |
| | 第17回 | 漫画作品②(ネーム) | 2作目制作開始 | |
| | 第18回 | 〃 | 〃 | |
| | 第19回 | 漫画作品②(原稿下描き) | 〃 | |
| | 第20回 | 〃 | 〃 | |
| | 第21回 | 〃 | 〃 | |
| | 第22回 | 漫画作品②(原稿ペン入れ) | 〃 | |
| | 第23回 | 〃 | 〃 | |
| | 第24回 | 〃 | 〃 | |
| | 第25回 | 〃 | 〃 | |
| | 第26回 | 漫画作品②(原稿仕上げ) | 〃 | |
| | 第27回 | 〃 | ※卒業制作締切/12月24日 | |
| | 第28回 | 作品展準備 | 作品集制作等 | |
| | 第29回 | 〃 | 〃 | |
| | 第30回 | 〃 | 〃 | |

| | | | |
|---------|---|-----------|------|
| 科目名 | アニメーション技法（講義及び演習） | 年次：2年次通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 市ノ川聡 | 時間数：120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 実践的な課題設定のもとで、「速度変化」「軌道」「変形」といった動きの要素を1年時よりさらに掘り下げて学ぶ。後期は卒業制作に沿った個別の技術指導を行う。 | | |
| 到達目標 | 卒業制作において実践的技法を用いたアニメーション付けを行う | | |
| 評価方法・基準 | 出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する | | |
| テキスト | 適時配布する | | |
| 参考文献 | | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | 5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|------------------------------|--------------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 動画中割実践基礎（軌道・詰め・線割・タップ割等） | 現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習 | |
| | 第2回 | ↓ | ↓ | |
| | 第3回 | ↓ | ↓ | |
| | 第4回 | ↓ | ↓ | |
| | 第5回 | レイアウト制作基礎(カメラワークやパースペクティブなど) | 現場の仕様に準じた素材を用いたレイアウト制作練習 | |
| | 第6回 | ↓ | ↓ | |
| | 第7回 | ↓ | ↓ | |
| | 第8回 | ↓ | ↓ | |
| | 第9回 | 作画実践演習1(人物の動き) | 現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習 | |
| | 第10回 | ↓ | ↓ | |
| | 第11回 | ↓ | ↓ | |
| | 第12回 | 作画実践演習2(自然現象・流体の動きなど) | 現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習 | |
| | 第13回 | ↓ | ↓ | |
| | 第14回 | 作画実践演習3(エフェクト・動物など) | 現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習 | |
| | 第15回 | ↓ | ↓ | |
| 後期 | 第16回 | 卒業制作・プロダクション工程の進行指導 | レイアウトチェック | |
| | 第17回 | ↓ | ↓ | |
| | 第18回 | ↓ | ↓ | |
| | 第19回 | ↓ | ↓ | |
| | 第20回 | ↓ | 原画チェック | |
| | 第21回 | ↓ | ↓ | |
| | 第22回 | ↓ | ↓ | |
| | 第23回 | ↓ | ↓ | |
| | 第24回 | ↓ | 動画チェック | |
| | 第25回 | ↓ | ↓ | |
| | 第26回 | ↓ | ↓ | |
| | 第27回 | ↓ | ↓ | |
| | 第28回 | ↓ | リテイク | |
| | 第29回 | ↓ | ↓ | |
| | 第30回 | ↓ | ↓ | |

| | | | |
|---------|---|----------|------|
| 科目名 | 企画シナリオメソッド（講義及び演習） | 年次：2年次前期 | 実務教員 |
| 担当教員 | 市ノ川聡 | 時間数：60時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 卒業制作のプリプロダクションを行う。 企画立案から始め、シナリオ・絵コンテ・各種デザインの設定等を制作する。 | | |
| 到達目標 | 卒業制作のプロダクションに入るための準備を完了する。 | | |
| 評価方法・基準 | 提出課題、出席率、授業態度などを加味して総合的に評価する | | |
| テキスト | 適時配布する | | |
| 参考文献 | | | |
| 使用ソフト | | | |
| 実務経験 | 5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|------------|--|----|
| 前期 | 第1回 | 制作の流れ | 企画～完成までの工程の説明・各セクションの解説 | |
| | 第2回 | 企画制作練習 | 模擬的な企画を想定した企画書を作成し、企画書制作の要点を学習する。 | |
| | 第3回 | ↓ | ↓ | |
| | 第4回 | 卒業制作・企画立案 | コンセプト・テーマ・視聴ターゲットなど、どんな作品を作るのか企画概要を固める | |
| | 第5回 | ↓ | ↓ | |
| | 第6回 | プロットの作成 | ストーリーの概要を作成する | |
| | 第7回 | イメージボードの作成 | 作品の完成イメージをスチールで何点か制作し、より具体化していく。また動画のサンプルカットも作成する。 | |
| | 第8回 | ↓ | ↓ | |
| | 第9回 | シナリオ制作 | 箱書きを使ってシナリオを組み立てる | |
| | 第10回 | ↓ | ↓ | |
| | 第11回 | 絵コンテ・設定制作 | ハコ書きを元に絵コンテで映像を設計していく。同時にキャラクターや美術設定も作成する | |
| | 第12回 | ↓ | ↓ | |
| | 第13回 | ↓ | ※絵コンテが未完成の場合、夏季休暇を使用して絵コンテ・設定を完成させる | |
| | 第14回 | ↓ | ビデオコンテ作成 | |
| | 第15回 | 作画打ち合わせ | プロダクションを開始するにあたってのミーティング | |
| 後期 | 第1回 | | | |
| | 第2回 | | | |
| | 第3回 | | | |
| | 第4回 | | | |
| | 第5回 | | | |
| | 第6回 | | | |
| | 第7回 | | | |
| | 第8回 | | | |
| | 第9回 | | | |
| | 第10回 | | | |
| | 第11回 | | | |
| | 第12回 | | | |
| | 第13回 | | | |
| | 第14回 | | | |
| | 第15回 | | | |

| | | | |
|---------|--|-----------|------|
| 科目名 | テーマ研究Ⅰ（講義及び演習） | 年次：通年 | 実務教員 |
| 担当教員 | 吉岡聡、笹川淳平 | 時間数：120時間 | 指導科目 |
| 授業概要 | 自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究Ⅱと合わせて教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。 | | |
| 到達目標 | 取り組むべき課題プロセスの各段階での目標達成 | | |
| 評価方法・基準 | <ul style="list-style-type: none"> ・実現可能な計画づくり/出席率80% ・日常的な計画進捗状況の報告頻度 ・目標の達成状況 | | |
| テキスト | 随時配布 | | |
| 参考文献 | 随時紹介 | | |
| 使用ソフト | 各種画材 | | |
| 実務経験 | 長きに渡り、ゲーム会社でキャラクターデザインに携わってきた経験を活かし、現場で必要な実践的技術を指導する。 | | |

授業計画

| 期 | 回数 | テーマ | 内容・方法等 | 備考 |
|----|------|------------------------|---------------------|----|
| 前期 | 第1回 | 授業概要説明 | オリエンテーションと学習のポイント説明 | |
| | 第2回 | ■計画策定 | 年間計画の作成 | |
| | 第3回 | ■計画策定 | 年間計画の作成・計画の発表 | |
| | 第4回 | ■制作・研究・発表活動（準備含む） | 個別研究活動 | |
| | 第5回 | | 個別研究活動 | |
| | 第6回 | | 個別研究活動・進捗状況チェック | |
| | 第7回 | | 個別研究活動 | |
| | 第8回 | | 中間報告会 | |
| | 第9回 | | 個別研究活動 | |
| | 第10回 | ■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動 | 個別研究活動 | |
| | 第11回 | | 個別研究活動・進捗状況チェック | |
| | 第12回 | | 個別研究活動 | |
| | 第13回 | | 個別研究活動 | |
| | 第14回 | | 個別研究活動 | |
| | 第15回 | | 前期報告会 | |
| 後期 | 第16回 | ■前期報告と後期計画の提示 | 個別研究活動 | |
| | 第17回 | ■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動 | 個別研究活動 | |
| | 第18回 | | 個別研究活動・進捗状況チェック | |
| | 第19回 | | 個別研究活動 | |
| | 第20回 | | 個別研究活動 | |
| | 第21回 | | 中間報告会 | |
| | 第22回 | | 個別研究活動 | |
| | 第23回 | ■後期中間報告会 | 個別研究活動 | |
| | 第24回 | ■修了制作 | 個別研究活動 | |
| | 第25回 | | 個別研究活動・進捗状況チェック | |
| | 第26回 | | 個別研究活動 | |
| | 第27回 | | 個別研究活動 | |
| | 第28回 | | 個別研究活動 | |
| | 第29回 | | 個別研究活動 | |
| | 第30回 | ■研究活動報告会 | 最終成果発表会と教員総括 | |