TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎画力	担当者名	糸井 邦夫	
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実技	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	見える事を基本に見えている形の見方を理解し学習することを目的とする。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。			
授業概要	色彩の理解を体験と演習による習得し、且つ クロッキーにて短時間の把握トレーニング。			

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー8
2	オリエンテーション2	20	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー8
3	オリエンテーション3	21	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー9
4	画材チェック授業準備	22	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー9。提出
5	豆・ドローイング。クロッキー1	23	動物クロッキー(たま動物園)。クロッキー10
6	葉っぱ・鉛筆淡彩。	24	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り
7	スプーン・ドローイング。クロッキー2	25	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー11
8	チューブ・鉛筆淡彩	26	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー11
9	ユニ鉛筆・ドローイング。クロッキー3	27	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー12
10	空き缶・鉛筆淡彩	28	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー12。提出
11	手・ドローイング。クロッキー4	29	自画像・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー13
12	お札、コイン・鉛筆淡彩	30	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー13
13	靴・ドローイング。クロッキー5	31	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー14
14	マッチ箱・色鉛筆	32	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー14。提出
15	かえる・色鉛筆1。クロッキー6	33	ヌードクロッキー。クロッキー15
16	かえる・色鉛筆2	34	確認テスト・まとめ1
17	かえる・色鉛筆3。クロッキー7	35	確認テスト・まとめ2
18	スター似顔絵ドローイング	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	テスト	70%		
	学習態度	30%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を45年実績。 著書「5分クロッキー速本習帳」(廣済堂出版教科書)

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デッサン	担当者名	高沢　亮
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実技
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	108 時間(週講時数 3)		
授業目的	デッサンを描く事で制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につけることを目的とする。		
授業概要	デッサンの描く構えを作り、 制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。 糸井先生のクロッキー授業との関連に寄ってトータルの見方を習得して行くことを目指します		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	石膏像マルスの首1
	2	オリエンテーション2	20	石膏像マルスの首2
	3	オリエンテーション3	21	石膏像マルスの首3 提出
	4	立方体(遠近法−奥行きをつかむ)	22	石膏像ラボルド 1
	5	円柱(楕円の理解)	23	動物クロッキー(たま動物園)
	6	立方体とボール(方形の応用)1	24	石膏像ラボルド 2
	7	立方体とボール(方形の応用)2	25	石膏像ラボルド 3 提出
	8	立方体とボール(方形の応用)3 提出	26	石膏像マルス胸像 1
	9	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)1	27	石膏像マルス胸像 2
	10	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)2	28	石膏像マルス胸像 3
	11	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)3 提出	29	石膏像マルス胸像 4 提出
	12	ブロックと木(組み合わせのパース)1	30	石膏像ラオコーン 1
	13	ブロックと木(組み合わせのパース)2	31	石膏像ラオコーン 2
	14	ブロックと木(組み合わせのパース)3	32	石膏像ラオコーン 3
	15	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)1	33	石膏像ラオコーン 4 提出
	16	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)2	34	確認テスト・まとめ1
	17	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)3	35	確認テスト・まとめ2
	18	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)4 提出	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	
	テスト	70%		前期・後期 成績表送付
	学習態度	30%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を14年実績。 フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗で活動。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	キャラクター制作Ⅰ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実技、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	自分の強みとなるキャラクターを生み出し確立。それらのキャラクターを主体的に活用できる力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作を理解し自分の作品を”描ける”ようになる		
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	修正のしやすい色々な塗り方について(塗りつぶし応用)
	2	オリエンテーション2	20	修正のしやすい色々な塗り方について(レイヤーマスク)
	3	オリエンテーション3	21	色々な塗り方について(ゲーム塗)
	4	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(PC自体の使い方)	22	色々な塗り方について(ゲーム塗)
	5	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(CLIPSTUDIO塗作業)	23	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	6	ちびキャラを作成(テーマに則ったキャラクター作成基礎)	24	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	7	ちびキャラを作成(テーマに則ったキャラクター作成基礎2)	25	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	8	シルエットから考えるキャラクターデザインについて(概論)	26	色々な塗り方について(修正可能な厚塗り)
	9	シルエットから考えるキャラクターデザインについて	27	色々な塗り方について(修正可能な厚塗り)
	10	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(ラフデザイン)	28	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	11	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(ペン入れ)	29	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	12	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(塗など)	30	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	13	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(仕上げ)	31	色々な塗り方について(調整予備日)
	14	基本的な塗と色の決め方について(概論)	32	色々な塗り方について(調整予備日)
	15	基本的な塗と色の決め方について	33	色々な塗り方について(調整予備日)
	16	カラーバリエーションを作成する意味とアイデアの提示について(概論)	34	確認テスト・まとめ1
	17	カラーバリエーションを作成する意味とアイデアの提示について	35	確認テスト・まとめ2
	18	一枚の紙に如何にまとめるかについて	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	30%		
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ストーリー	担当者名	伊勢 洋平
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	シンプルで面白いストーリーを考え、ネーム化することを目的とする。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1.VTR等を使った課題により、ストーリー構成とキャラクターの魅力について理解する。 2.ドラマのある展開をパターン別の課題によって身につける。 3.コマ割りの基本と効果について理解する。		
授業概要	授業ごとに配布するプリント教材と課題シート・ネーム用紙等を使用し、ストーリー構成やキャラクターのギャップについて理解する練習、ストーリーを作成する練習、ネームを描く練習を行う。また、後期ではオリジナルのネームを作成する。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	マンガの展開～ヒキ・メクリの効果と時転・場転の方法を身につけよう
	2	オリエンテーション2	20	マンガの展開～クライマックスとエンディングの構成を身につけよう
	3	オリエンテーション3	21	ストーリーを面白くするためのパターンを身につけよう①
	4	マンガの制作工程と原稿の基礎知識を身につけよう	22	ストーリーを面白くするためのパターンを身につけよう②
	5	ストーリーの構成とページ配分を理解しよう	23	オリジナル企画設定①扉絵のイメージとプランニング
	6	キャラの魅力を出す方法を理解しよう	24	オリジナル企画設定②プロット＆キャラクター設定
	7	キャラクターの設定に必要な要素を理解しよう	25	オリジナルネーム制作①
	8	主人公と相手役・ライバル・対立構造について理解しよう	26	オリジナルネーム制作②
	9	企画(舞台設定・ジャンル・読者対象・タイトル)と発想のコツについて理解しよう	27	オリジナルネーム制作③
	10	プロット(箱書き)を書いてみよう①	28	オリジナルネーム制作④
	11	プロット(箱書き)を書いてみよう②	29	オリジナルネーム制作⑤
	12	ネーム実習①カメラワークとフレーミングを理解しよう	30	オリジナルネーム制作⑥
	13	ネーム実習②コマの読み方、フキダシ位置、セリフの分量について理解しよう	31	オリジナルネーム制作⑦
	14	ネーム実習③コマの大小とジャンプカットについて理解しよう	32	オリジナルネーム制作⑧
	15	ネーム実習④客観描写と主観描写、キャラの位置関係について理解しよう	33	添削講評会
	16	マンガの展開～導入部の描き方を身につけよう①	34	確認テスト・まとめ1
	17	マンガの展開～導入部の描き方を身につけよう②	35	確認テスト・まとめ2
	18	マンガの展開～独白・回想による説明方法を身につけよう	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	
	テスト	50%		前期・後期　成績表送付
	学習態度	50%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	テレビ番組のシナリオ制作、小学館学年誌のマンガ担当編集などの業務を経て、現在、徳間書店の雑誌・書籍・WEBコ・広告企画を制作する現役の編集者。漫画家との打合せや企画出し、原作提供の経験を元に「編集者の目に留まるプロット」が作れるよう授業を展開する

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎背景・パース		担 当 者 名	一の瀬　遊	
学科	マンガ科 マンガコース		授業方法	講義、実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	学生一人一人の力にあった個別指導。模写能力の向上。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	背景は作業工程を何度も自分の手によって経験していかないと認識ができません、そのためにすべての課題は完成原稿が目標。(参考資料から下書き、ペン入れまで)				
授業概要	マンガの基礎としての背景の描き方。基本的なペンの使い方から定規の使い方の指導、演習。背景(建物)の作業工程を課題を通じてスキルを学び、習得する。建物に置いてアイレベル・俯瞰・アオリの構図を理解して、透視図法(パース)を引用した課題に取り組む。スクリーントーンの貼り方、削り方の指導、演習。海や雲をアミ系、グラデーションを使用してカッターで削り完成させる。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	二点透視図法　構図あおり　教室　1
	2	オリエンテーション2	20	二点透視図法　構図あおり　教室　2
	3	オリエンテーション3	21	二点透視図法　構図あおり　教室　3
	4	背景のポジション　完成までの作業行程　授業概要(プリント)	22	自然物・ツヤのある葉と枯れた葉を描き分ける　1
	5	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ1	23	自然物・ツヤのある葉と枯れた葉を描き分ける　2
	6	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ2	24	自然物・樹木デッサンとペン入れ 1
	7	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ3	25	自然物・樹木デッサンとペン入れ 2
	8	カケアミの仕組み　引き方の説明・練習・効果的な手法	26	建物を処理をする・昼間　1
	9	カケアミの仕組み　課題作成	27	建物を処理をする・夜間　2
	10	スクリーントーンの貼り方・削り方(演習)　1	28	建物を処理をする・雨模様　3
	11	スクリーントーンの貼り方・削り方　2	29	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　1
	12	透視図法の種類と構図の関係・分割の役割	30	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　2
	13	木目椅子を二点透視図法で作画する　1	31	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　3
	14	木目椅子を二点透視図法で作画する　2	32	定規戦・集中線・ベタフラッシュの小テスト
	15	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　1	33	遅れている課題調整　ここまでの課題の見直し
	16	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　2	34	確認テスト・まとめ1
	17	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　3	35	確認テスト・まとめ2
	18	遅れている課題調整　ここまでの課題の見直し	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	課題	50%		
	学習態度	30%		
	出席率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て執筆活動へ入る。小学館、双葉社、秋田書店にて主に野球漫画、ピカレスク漫画、ハートウォームな青年ものを執筆。現在江戸風俗をテーマに新境地に挑戦している。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	色彩・デザインⅠ	担当者名	大木 安恵
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	カラー画材の使い方、イラストの描き方、レイアウト方法、作品のまとめ方の初歩を行う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	・コピック、透明水彩の使い方・色々なタイプのイラスト体験・レイアウトの仕方・ポートフォーリオの作り方		
授業概要	着彩画材に慣れる事。イラストを取り巻く知識を深める事。着彩画材に慣れる事 イラストを取り巻く知識を深める事。作品をまとめる事		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	課題4)秋のイラスト…1 アイディア出し 下描き
	2	オリエンテーション2	20	課題4)秋のイラスト…2 下描き 着彩
	3	オリエンテーション3	21	課題4)秋のイラスト…3 着彩 提出
	4	主旨説明 透明水彩基礎 色出し&描き方	22	課題5)冬のイラスト…1 アイディア出し 下描き
	5	透明水彩基礎 人物キャラ模写女子	23	課題5)冬のイラスト…2 下描き 着彩
	6	透明水彩基礎 人物キャラ模写男子	24	課題5)冬のイラスト…3 着彩 提出
	7	透明水彩 人物キャラオリジナル製作	25	ポートフォーリオ…1(レイアウト仕方 コメント作成 掛け合わせ基礎 イメージカラー決定
	8	コピック色出し&描き方	26	ポートフォーリオ…2(ヘッター&レイアウトのデザイン、製作)
	9	コピック人物キャラ模写女子	27	ポートフォーリオ…3(ページ作成)
	10	コピック人物キャラ模写男子	28	ポートフォーリオ…4(レイアウト応用&表紙制作)
	11	コピック人物キャラオリジナル製作	29	課題6)学校生活イラスト…1 アイディア出し 下描き
	12	課題1)コピック模様 着彩 提出	30	課題6)学校生活イラスト…2 下描き 着彩
	13	色鉛筆色出し&描き方、肌色研究 色鉛筆&透明水彩orコピック	31	課題6)学校生活イラスト…3 着彩 提出
	14	課題2)キャラ設定…1 アイディア出し下描き	32	作品修正日(課題の加筆日)
	15	課題2)キャラ設定…2 着彩	33	ポートフォリオ作品プレゼンテーション練習
	16	課題3)バースデーイラスト…1 アイディア出し下描き	34	確認テスト・まとめ1
	17	課題3)バースデーイラスト…2 下描き 着彩	35	確認テスト・まとめ2
	18	課題3)バースデーイラスト…3 着彩 提出	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	20%		
	レポート	80%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫60% R≪実働実践型学習≫40% A≪主体的参加型学習≫0% G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり現在講師及び絵画教室主宰

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎ゼミＩA	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 2)		
授業目的	専門的知識・技能を活用する能力、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	正確な情報をイラストやマンガでわかりやすく丁寧に、尚且つ受け手と同じ目線で発信できる力を持つ。 テクノスカレッジのイベントや学びがゼミを通じて認知度が30%アップする		
授業概要	マンガやイラストは文字のみの伝達よりも2倍情報量の伝達力がある。それを活かしテクノスカレッジのイベントを主にし、普段の学校生活をマンガやイラストで表現。それらを主にSNSで発信。またイベント企画があれば校内ポスターを制作。情報を分かりやすく、尚且つ受け手と同じ立場で描くことをするにはどうしたら最善なのかをグループワークとしてディスカッションしPDCA。最終授業にて取り組みをプレゼンテーションさせる		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	授業の趣旨説明。グループワークとは。イラストで自己紹介を行う(1)		
	4	授業の趣旨説明。グループワークとは。イラストで自己紹介を行う(2)		
	5	授業の趣旨説明とグループ分け。SNSのゼミアカウントをグループ毎に登録		
	6	社会が求めるマンガ、イラストの役割。じぶんの言葉から		
	7	SNSの特性と使い方。活用方法(1)		
	8	SNSの特性と使い方。活用方法(2)		
	9	協働するために必要な能力を養う(1) 言葉だけでの意思疎通		
	10	協働するために必要な能力を養う(2) マンガ・イラストコミュニケーション力		
	11	社会に出てから必要な力を養う。絵を描いて情報を伝える力(1)		
	12	社会に出てから必要な力を養う。絵を描いて情報を伝える力(2)		
	13	SNSの効果的な活用方法(1)		
	14	SNSの効果的な活用方法(2)		
	15	PRマンガ、機能的なイラストとは		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ		

成績割合			学習FB方法	
	テスト	0%		前期 成績表送付
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 40% R≪実働実践型学習≫ 10% A≪主体的参加型学習≫ 50% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎ゼミＩＢ	担当者名	石井　裕章
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 2)		
授業目的	専門的知識・技能を活用する能力、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	正確な情報をイラストやマンガでわかりやすく丁寧に、尚且つ受け手と同じ目線で発信できる力を持つ。 テクノスカレッジのイベントや学びがゼミを通じて認知度が30%アップする		
授業概要	マンガやイラストは文字のみの伝達よりも2倍情報量の伝達力がある。それを活かしテクノスカレッジのイベントを主にし、普段の学校生活をマンガやイラストで表現。それらを主にSNSで発信。またイベント企画があれば校内ポスターを制作。情報を分かりやすく、尚且つ受け手と同じ立場で描くことをするにはどうしたら最善なのかをグループワークとしてディスカッションしPDCA。最終授業にて取り組みをプレゼンテーションさせる		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	テクノスカレッジのイベント、学内学生対象の認知度調査1回目		
	4	伝達する力とは。より伝えるためのコツ(1)		
	5	伝達する力とは。より伝えるためのコツ(2)		
	6	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(1)		
	7	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(2)		
	8	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(3)		
	9	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(4)		
	10	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(5)		
	11	テクノスカレッジのイベント、学内学生対象の認知度調査2回目		
	12	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有1		
	13	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有2		
	14	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有3		
	15	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有4		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り。成果のアンケートをとる		
	18	確認テスト・まとめ		

成績割合			学習FB方法	
	テスト	0%		後期　成績表送付
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 40%　R≪実働実践型学習≫ 10%　A≪主体的参加型学習≫ 50%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ビジネススキル Ⅰ		担 当 者 名	石井　裕章	
学科	マンガ科 マンガコース		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・(通 年) (必 修) ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 1)
授業目的	社会適応能力の向上と主体的な行動力を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。期末試験課題のチェックおよび就職活動を行うことを目標とする				
授業概要	卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。マナー・プロトコール3級試験対策講座を行う。各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動を始めるにあたってのアドバイスと相談。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	後期オリエンテーション・マナー・プロトコール検定対策
	2	オリエンテーション2	20	委員による学院際計画・学外イベント準備
	3	オリエンテーション3	21	学院際準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
	4	期オリエンテーション・テクノスノート活用方法・目標設定とスケジュール管理について	22	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
	5	学科内での委員会決め・授業と就職活動の関連性について・ポートフォリオについて	23	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
	6	一般常識テスト・期末試験課題計画についてとチェック・SNSとネットリテラシーの確認	24	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
	7	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック・ビジネス文書とビジネスメールについて	25	学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策
	8	コンペティション応募課題出題・業界と社会の関わりについて・期末試験課題ラフチェック	26	学外イベント準備
	9	卒業後にかかる一般的なお金、人生設計と働く意味について・期末試験課題進捗チェック	27	就職活動のエントリーと志望動機のまとめ方について
	10	コンペティション応募課題出題・期末試験課題進捗チェック・1年後の就職活動について	28	就職活動の適性試験についてと対策
	11	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・国際社会と業界の関わりについて	29	就職活動の面接について
	12	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認	30	就職活動報告と情報共有について
	13	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇前課題と将来設計確認	31	委員によるテクノス展準備・マナー・プロトコール検定対策
	14	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇明けチェックと今後の確認	32	進級前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認
	15	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策	33	後期講評評価・就職活動計画チェック
	16	期末試験課題進捗チェック・委員によるテクノス祭計画・学外イベント準備	34	確認テスト・まとめ1
	17	期末試験課題提出・ポートフォリオチェック・就職活動について	35	確認テスト・まとめ2
	18	前期講評評価・就職活動計画チェック・目標設定振り返り確認	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	10%		
	学習態度	90%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 10%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デジタルテクニックⅠ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実技、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	108 時間(週講時数 3)		
授業目的	ポートフォリオなど自身の作品を研鑽し身につける能力と、様々な仕事にも対応できる総合力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作理解し自分の作品を”創れる”ようになる		
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能)
	2	オリエンテーション2	20	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:ブラシ)
	3	オリエンテーション3	21	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:ブラシ実践)
	4	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(PC自体の使い方)	22	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ単機能)
	5	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 (CLIPSTUDIO塗作業)	23	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ複合)
	6	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(ブラシ塗作業)	24	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ総合)
	7	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(作画機能:選択範囲)	25	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:複合)
	8	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:カスタムブラシ)	26	Illustrator基礎(概念、パス、図形組等)
	9	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:総合)	27	Illustrator基礎(パスファインダー)
	10	CLIPSTUDIOでのペン入れについて(ラスター)	28	Illustrator基礎(ペンツール)
	11	CLIPSTUDIOでのペン入れについて(ベクター)	29	Illustrator基礎(ペンツールの旨い逃げ方)
	12	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(線画とレイヤーの連携)	30	Illustrator基礎(ロゴ、図形トレス)
	13	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について基礎)	31	Illustrator基礎(ロゴ、作図)
	14	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について応用)	32	photoshop、illustrator(連携カレンダー作成)
	15	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について応用)	33	photoshop、illustrator(連携カレンダー作成)
	16	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:編集保存)	34	確認テスト・まとめ1
	17	CLIPSTUDIOの基礎テスト	35	確認テスト・まとめ2
	18	CLIPSTUDIOの基礎テスト	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	30%		
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用ゼミⅡA	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	実働実践を通じ、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成。マンガ・イラストの力を実感させる				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	食事レポマンガ、イラストを描く事により、真に伝えたい内容を考察、理解し発信できる力を養う。マンガ・イラストの持つ強みをお店のPRに使用し、同時に自身のPRにも繋げる				
授業概要	小金井市商工会に属する個人飲食店へゼミのチームで足を運び、飲食店の許可を得て、名物やオススメメニューを注文。食事の内容や美味しさ、店主にインタビューし、お店のPRを聞き、体験レポマンガ、お店のイメージイラストポスターを制作。それらをネット上に公開し、より地域に密着した正確な情報発信をおこない、店舗の売上げ20%増を目指す				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	応用ゼミの概要。小金井市商工会の食事レポートの趣旨説明		
	4	お店の持つ魅力をどのように伝えるか(1)		
	5	お店の持つ魅力をどのように伝えるか(2)		
	6	小金井市商工会の目指すものとは。 属する個人飲食店の調査		
	7	小金井市商工会に属する個人飲食店の調査発表と、実際に伺うお店の選定。その動機		
	8	飲食店調査に必要な要素とは		
	9	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出(1)		
	10	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出(2)		
	11	レポートする飲食店の選定とアポイントメント		
	12	店舗に足を運び、食事と取材		
	13	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポに落とし込む(1)		
	14	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポに落とし込む(2)		
	15	完成した作品をネット上に公開		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ		

成績割合			学習FB方法	
	テスト	0%		前期 成績表送付
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 30% R≪実働実践型学習≫ 30% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用ゼミⅡB	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	実働実践を通じ、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成。マンガ・イラストの力を実感させる		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	食事レポマンガ、イラストを描く事により、真に伝えたい内容を考察、理解し発信できる力を養う。マンガ・イラストの持つ強みをお店のPRに使用し、同時に自身のPRにも繋げる		
授業概要	小金井市商工会に属する個人飲食店へゼミのチームで足を運び、飲食店の許可を得て、名物やオススメメニューを注文。食事の内容や美味しさ、店主にインタビューし、お店のPRを聞き、体験レポマンガ、お店のイメージイラストポスターを制作。それらをネット上に公開し、より地域に密着した正確な情報発信をおこない、店舗の売上げ20%増を目指す		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	応用ゼミの概要。ネット上に公開したレポートの反応やアナリティクス解析		
	4	どうすればレポートをみてもらえるか、また実際にお店へ足を運んでいただけるのか		
	5	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(1)		
	6	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(2)		
	7	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(3)		
	8	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(4)		
	9	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(5)		
	10	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(6)		
	11	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(7)		
	12	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(8)		
	13	レポートした店舗の売上げや、客層など、レポートの効果をスタッフの方へ確認		
	14	取り組みに対してのプレゼンテーション制作(1)		
	15	取り組みに対してのプレゼンテーション制作(2)		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ		

成績割合			学習FB方法	後期 成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 30% R≪実働実践型学習≫ 30% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ビジネススキルⅡ	担当者名	石井　裕章
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 1)		
授業目的	卒業後の具体的なビジョンを見いだし、そこに向かって進む力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。		
授業概要	卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。 各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。 各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。 卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動についての確認と相談、情報共有。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	後期オリエンテーション
	2	オリエンテーション2	20	委員による学院際計画。学外イベント準備
	3	オリエンテーション3	21	テクノス祭準備。学外イベント準備。人生設計確認と新たな自己分析
	4	前期オリエンテーション。1年次の振り返りと新たな目標設定・スケジュール管理について	22	テクノス祭準備。学外イベント準備。PDCAの必要性の確認
	5	学科内での委員会決め。授業と就職活動の関連性について確認。ポートフォリオの確認	23	学外イベント準備。冠婚葬祭とマナーの確認
	6	一般常識テスト。就職活動進捗報告	24	学外イベント準備。自己プロデュース力について
	7	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック。就職活動進捗報告・ビジネス文書の復習	25	学外イベント準備
	8	コンペティション応募課題出題。就職活動進捗報告と情報共有	26	個人事業主について1
	9	自立した人生設計と意味について。就職活動指導と相談	27	個人事業主について2
	10	コンペティション応募課題出題。卒業後の生活と現状比較からのPDCA	28	個人事業主について3
	11	国際社会と業界の関わりについて。就職活動進捗報告	29	テクノス展についての学科内ディスカッション
	12	夏季地域学外イベント説明、グループワークについて。就職活動進捗報告	30	委員によるテクノス展準備1
	13	学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認・就職活動進捗報告	31	委員によるテクノス展準備2
	14	学外イベント準備。就職活動進捗報告と自己アピールの見直しについて	32	卒業前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認。
	15	学外イベント準備・夏季休暇前課題と計画確認	33	後期講評評価・2年間の総合評価
	16	学外イベント準備。夏季休暇明けチェックと今後の確認	34	確認テスト・まとめ1
	17	ポートフォリオチェック。就職活動について振り返りと反省点の共有	35	確認テスト・まとめ2
	18	前期講評評価・就職活動チェック。目標設定振り返り確認・卒業までの新たな目標設定	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	10%		
	学習態度	90%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 10%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	制作実習Ⅱ	担当者名	谷沢　直
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	進路目標に沿った最適のポートフォリオを制作する(イラストコース) 描きたいジャンル、世界観を確認して作品制作を行い、出版社に持ち込む(マンガコース)				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品数の充実と完成度の向上(イラストコース) 読者を意識した作品作り(マンガコース)				
授業概要	期末試験想定の作品を個々で制作する。進行状況、ポートフォリオの提出など、状況に応じて個々にアドバイス等を行う。最後に個々の作品について講評とディスカッションで作品制作への理解を深める				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	聞き取り(前期の反省・後期のテーマ、構想)
	2	オリエンテーション2	20	テーマの決定、進行スケジュール提出
	3	オリエンテーション3	21	ラフ(イラスト)、プロット(マンガ)制作
	4	聞き取り	22	ラフ、プロット完了□
	5	テーマの決定・進行スケジュール制作	23	線画(イラスト)ネーム(マンガ)作業
	6	作品制作のスケジュール表提出	24	線画(イラスト)、ネーム(マンガ)チェック
	7	ラフ(イラスト科コース)プロット(マンガコース) チェック	25	線画　下描き
	8	ラフ、プロット完了	26	線画　下描き　チェック
	9	線画(イラスト)ネーム16P以下(マンガ)作業	27	線画・下描き完成
	10	線画(イラスト)、ネーム(マンガ)チェック	28	着色　ペン入れ
	11	線画(イラスト)下描き(マンガ)チェック	29	同上
	12	線画・下描き完成	30	仕上げ作業　最終チェック
	13	着色(イラスト)ペン入れ(マンガ)	31	仕上げ作業　作品提出
	14	同上	32	講評・ディスカッション1
	15	仕上げ作業・最終チェック	33	講評・ディスカッション2
	16	仕上げ作業・最終チェック:作品提出	34	確認テスト・まとめ1
	17	講評・ディスカッション1	35	確認テスト・まとめ2
	18	講評・ディスカッション2	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	提出物	30%		
	学習態度・出席率	40%		
	作品評価	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫50%　R≪実働実践型学習≫20%　A≪主体的参加型学習≫20%　G≪海外体感型学習≫10%
講師プロフィール	マンガ家。代表作「ウエディングピーチ」はアニメ化され、数か国で出版、放映。海外のコンベンションやアニメ展のゲスト参加、マンガワークショップ経験多数。現在は海外での出版活動に加えて、仏・芬のアーティストデュオの依頼でコンテンポラリーアートのマンガ部分を制作、都内にて外国人向けに「英語によるマンガの描き方」の講師として活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	演出・シナリオ	担当者名	伊勢 洋平	
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数　108 時間(週講時数 3)
授業目的	見る者、読む者の印象に残るイラストやマンガのシーンを描く。実務に即した企画・構成力を身につける。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1. 撮影や課題を通して構図や情緒への意識を高め、マンガやイラストをドラマチックに見せるための演出を身につける。 2. 実務を仮定した課題を通し、就職活動に活かせる作品を仕上げる。			
授業概要	編集者やクライアントの視点から、ポートフォリオとして見てみたい作品や、実際に発注する仕事内容を課題に反映している。1年生で学んだ基本を応用し、実際に業務にあたるつもりで課題に臨んでほしい。			

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ③
	2	オリエンテーション2	20	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ④
	3	オリエンテーション3	21	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル①
	4	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)①	22	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル②
	5	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)②	23	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル③
	6	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)③	24	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル④
	7	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)④	25	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル⑤
	8	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図①	26	応用実践課題　クライマックスの演出①
	9	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図②	27	応用実践課題　クライマックスの演出②
	10	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図③	28	応用実践課題　クライマックスの演出③
	11	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図④	29	応用実践課題　クライマックスの演出④
	12	実務課題 擬人化キャラの企画設定書①	30	実務課題　広告マンガ①
	13	実務課題 擬人化キャラの企画設定書②	31	実務課題　広告マンガ②
	14	実務課題 擬人化キャラの企画設定書③	32	実務課題　広告マンガ③
	15	実務課題 擬人化キャラの企画設定書④	33	実務課題　広告マンガ④
	16	課題の進行調整と講評	34	確認テスト・まとめ1
	17	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ①	35	確認テスト・まとめ2
	18	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ②	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	課題評価	50%		
	学習態度・出席率	50%		
		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	編集者・ライター・コンテンツプランナー。小学館「小学5-6年生」とコミック編集局での編集業を経て独立。40万部完売の「まんがの達人」(アシェット出版)ほか、ニッポン放送・日本テレビ・徳間書店などの雑誌・書籍・WEBサイトで企画編集・執筆を行う。また、代々木アニメーション学院ノベルズ科講師を4年間、東京工芸大学芸術学部マンガ学科の特別専任講師を6年間務め、現在活躍するマンガ家やクリエイターを育成した。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	キャラクター制作Ⅱ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	就職活動、また今後のキャリアで活かせるキャラクターを活用できる主体的な力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作理解し自分の作品を”創れる”ようになる		
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	2	オリエンテーション2	20	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	3	オリエンテーション3	21	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	4	依頼書をベースとしてカードイラストを作成	22	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	5	カードイラストを作成(ラフ)	23	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	6	カードイラストを作成(線画)	24	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	7	カードイラストを作成(線画)	25	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	8	カードイラストを作成(仕上げ)	26	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	9	カードイラストを作成(仕上げ)	27	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	10	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	28	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	11	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	29	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	12	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	30	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	13	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	31	作品制作予備日
	14	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	32	作品制作予備日
	15	エフェクトなどの質感表現について	33	作品制作予備日
	16	エフェクトなどの質感表現について	34	確認テスト・まとめ1
	17	パースに則ったイラストの作成方法	35	確認テスト・まとめ2
	18	パースに則ったイラストの作成方法	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	
	テスト	30%		前期・後期　成績表送付
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用背景	担 当 者 名	牧山　直樹
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択
授業時間数	108 時 間(週講時数 3)		
授業目的	CLIP STUDIO PAINTとPhotoshop、Illustratorのデータのやり取り及び応用的な操作・機能の理解。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustratorを使用して作品制作を目的とする。制作スキルプラス効率化するためのショ		
授業概要	他のCG実習応用に通用するように、背景基礎を重点的に行う。□ 常にショートカットや時間短縮方法を取り入れて授業を進行していく。□ 就職活動に必要なポートフォリオ、その他CGイラストに関するサポートや指導を行う。□		

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	小物1(テーマ:悪魔のワイン、天使の水)
2	オリエンテーション2	20	小物2
3	オリエンテーション3	21	時間1(テーマ:秋の公園)
4	素材の描きわけ1(テーマ:球、木、石、ガラス等)	22	時間2
5	素材の描きわけ2	23	時間3
6	樹木1(テーマ:巨木+竜の卵)	24	天気1(テーマ:ジャングル、滝、遺跡)
7	樹木2	25	天気2
8	巨石1(テーマ:巨石+刺さった剣)	26	天気3
9	巨石2	27	季節1(テーマ:水の門・炎の門)
10	河川、湖1(テーマ:緑+泉)	28	季節2
11	河川、湖2	29	季節3
12	まとめ課題1(テーマ:夏、青い空青い海)	30	プレゼン、講評
13	まとめ課題2	31	自由課題
14	まとめ課題3	32	自由課題
15	プレゼン、講評	33	自由課題
16	自由課題	34	確認テスト・まとめ1
17	自由課題	35	確認テスト・まとめ2
18	自由課題	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	40%		
	学習態度	30%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 20%　A≪主体的参加型学習≫ 20%　G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	講義形式と課題作成提出が基本。実用的な学習・演習内容も適宜取り入れる。担当教員はデザイナー、イラストレーターとして勤務した経験から実務経験に基づいたプロ養成に向けた講義を展開する

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デジタルコミック実習	担 当 者 名	中山　貴博
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義、実習、実技
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択
授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)		
授業目的	デジタルマンガ制作が行える総合的な知識を習得する		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	「CLIPSTUDIOPAINT」を主に使用し、講義、実演、課題制作を各授業ごとに繰り返すことで、知識の習得とマンガ制作の技術の習得を行います。各授業の課題成果によって毎週、知識と技術が身に付いていく楽しさを実感できる企画・運営を行います。		
授業概要	・マンガ制作におけるCLIPSTUDIOPAINTの基本 ・CLIPSTUDIOPAINTを使用したデジタルコミック技法 ・3D表現を利用したマンガ作画 デジタルでのマンガ制作に必要な知識、技術の習得、準備など座学・ワークショップ形式で行う		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	ツールのカスタマイズ②(ペン・ブラシ・水彩)
	2	オリエンテーション2	20	マンガ背景・3Dモデリング①(テーブルとイス)
	3	オリエンテーション3	21	マンガ背景・3Dモデリング②(部屋)
	4	ソフトウェアのマンガ用設定と基本	22	マンガ背景・3Dモデリング③(自由課題)
	5	マンガ原稿の枠線描画(コマ枠ツール)	23	3Dオブジェクトの線画抽出
	6	ベクターによる枠線と写真トレース	24	写真トレースと線画抽出
	7	パース定規の基本①(一点・二点透視)	25	自由制作へむけたプロットづくり①(作品研究)
	8	パース定規の基本②(三点透視)	26	自由制作へむけたネームづくり②(設定資料作り)
	9	透視図法による一軒家の作画①	27	キャラクター制作と背景設定①(設定資料作り)
	10	透視図法による一軒家の作画②	28	キャラクター制作と背景設定②(設定資料作り)
	11	透視図法による室内の作画①	29	自由制作①(モノクロマンガ原稿2P・下描き)
	12	透視図法による室内の作画②	30	自由制作②(モノクロマンガ原稿2P・下描き)
	13	効果線の描画(集中線・スピード線)	31	自由制作③(モノクロマンガ原稿2P・ペン入れ)
	14	マンガ原稿の仕上げ①(トーン)	32	自由制作④(モノクロマンガ原稿2P・ペン入れ)
	15	マンガ原稿の仕上げ②(グレースケール)	33	自由制作⑤(モノクロマンガ原稿2P・仕上げ)
	16	3Dオブジェクトの操作方法	34	確認テスト・まとめ1
	17	手描き背景と3Dを合わせる	35	確認テスト・まとめ2
	18	ツールのカスタマイズ①(ペン・水彩)	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	10%		
	学習態度	30%		
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 30%　A≪主体的参加型学習≫ 20%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	2006年よりマンガアシスタントを経験。その後、クリップスタジオペイントの開発と販売を行う会社勤務を経て、現在は背景美塾にてデジタル授業を担当しています。各種スクール向けマンガの描き方講座執筆。背景素材集(編集、作画協力) CLIP STUDIO PAINT EX 時短テクニック(共著)

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デジタルテクニックⅡ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	ポートフォリオなど自身の作品を研鑽し身につける能力と、様々な仕事にも対応できる総合力を養う				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、イラスト応用制作(丁寧な仕上げ処理)が出来るようになる。授業の課題としてだけで終わらず、ポートフォリオ作品として、作品のブラッシュアップが出来るようになることを目標とする。				
授業概要	イラスト等をデジタル作画するにあたって、Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTをより応用的、実戦的に使える術を身につける。作品のクオリティをあげる、効率よく作業するための使い方や方法を覚える。 Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、ポートフォリオ作品を作成する。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能について
	2	オリエンテーション2	20	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能について
	3	オリエンテーション3	21	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能についての複合利用
	4	illustrator実働(アイコン作成などから学ぶ実働的な使い方)	22	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能についての複合利用
	5	illustrator実働(アイコン作成などから学ぶ実働的な使い方)	23	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
	6	illustrator実働(アイコンを利用しスマートフォンなどの画面を作成する)	24	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
	7	illustrator実働(アイコンを利用しスマートフォンなどの画面を作成する)	25	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
	8	illustrator実働(アイコンを利用しカードゲームなどのデザインをする)	26	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工
	9	illustrator実働(アイコンを利用しカードゲームなどのデザインをする)	27	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工　さらに手書きディティール
	10	photoshop実働(非破壊編集について)	28	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工　さらにブラシ作成しディティールアップ
	11	photoshop実働(非破壊編集について:レイヤースタイルなど)	29	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(コマなど)
	12	photoshop実働(非破壊編集について:調整レイヤーなど)	30	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(作画と処理など)
	13	photoshop実働(非破壊編集について:スマートオブジェクトについて)	31	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(作画と処理など)
	14	photoshop+illustrator連携(ポートフォリオ作成について)	32	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(仕上げなど)
	15	photoshop+illustrator連携(ポートフォリオ作成について)	33	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(仕上げなど)
	16	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(写真の上にキャラクターを配置する)	34	確認テスト・まとめ1
	17	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(背景作画)	35	確認テスト・まとめ2
	18	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(背景作画)	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	30%		
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用テクニック	担当者名	一の瀬 遊	
学科	マンガ科 マンガコース	授業方法	講義、実技、実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数　108 時間(週講時数 3)
授業目的	学生一人一人個別の能力を確認。主に人物デッサンの力をつける。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ここまで身についているデッサン力の確認と、その力をイラスト、漫画に応用する課題に取り組み確実に自分のスキルとして身につける。			
授業概要	一年時に培った基本的なデッサン力を再度見直して、復習を兼ねて課題を進めてゆく。描く事ができなかったクロッキーポーズを簡潔に。苦手を作らない。イラスト、マンガに必要な根気と実技を身につけて課題に取り組む。			

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	小物類をデッサン・描いて見たいものを各自持参する 1
2	オリエンテーション2	20	小物類をデッサン・描いて見たいものを各自持参する 2
3	オリエンテーション3	21	自然物・樹木をデッサンしてみる 1　人体クロッキー動く 1
4	デッサンとクロッキー授業概要	22	自然物・樹木をデッサンしてみる 2　人体クロッキー動く 2
5	小物類のデッサン・人体クロッキー立つポーズ 1	23	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 1
6	小物類のデッサン・人体クロッキー立つポーズ 2	24	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 2
7	参考写真から人物デッサン・人体クロッキー座る 1	25	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 3
8	参考写真から人物デッサン・人体クロッキー座る 2	26	立つポーズをクロッキーからデッサン 1
9	動きのある人物デッサン・顔のクロッキー1	27	立つポーズをクロッキーからデッサン 1
10	動きのある人物デッサン・顔のクロッキー2	28	将来の自分・色紙(しきし)を描いてみる 1
11	参考写真から似顔絵をリアルにデッサンをする 1	29	将来の自分・色紙(しきし)を描いてみる 2
12	参考写真から似顔絵をリアルにデッサンをする 2	30	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 1
13	様々な角度から「手」をデッサンしてみる 1	31	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 2
14	様々な角度から「手」をデッサンしてみる 2	32	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 3
15	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 1	33	遅れてる課題調整
16	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 2	34	確認テスト・まとめ1
17	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 3	35	確認テスト・まとめ2
18	遅れてる課題調整	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	50%		
	学習態度	30%		
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60%　R≪実働実践型学習≫ 0%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て執筆活動へ入る。小学館、双葉社、秋田書店にて主に野球漫画、ピカレスク漫画、ハートウォームな青年ものを執筆。現在江戸風俗をテーマに新境地に挑戦している。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎画力	担当者名	糸井 邦夫
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	実技
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	見える事を基本に見えている形の見方を理解し学習することを目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。				
授業概要	色彩の理解を体験と演習による習得し、且つ クロッキーにて短時間の把握トレーニング。				

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー8
2	オリエンテーション2	20	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー8
3	オリエンテーション3	21	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー9
4	画材チェック授業準備	22	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー9。提出
5	豆・ドローイング。クロッキー1	23	動物クロッキー(たま動物園)。クロッキー10
6	葉っぱ・鉛筆淡彩。	24	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り
7	スプーン・ドローイング。クロッキー2	25	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー11
8	チューブ・鉛筆淡彩	26	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー11
9	ユニ鉛筆・ドローイング。クロッキー3	27	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー12
10	空き缶・鉛筆淡彩	28	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー12。提出
11	手・ドローイング。クロッキー4	29	自画像・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー13
12	お札、コイン・鉛筆淡彩	30	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー13
13	靴・ドローイング。クロッキー5	31	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー14
14	マッチ箱・色鉛筆	32	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー14。提出
15	かえる・色鉛筆1。クロッキー6	33	ヌードクロッキー。クロッキー15
16	かえる・色鉛筆2	34	確認テスト・まとめ1
17	かえる・色鉛筆3。クロッキー7	35	確認テスト・まとめ2
18	スター似顔絵ドローイング	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	テスト	70%		
	学習態度	30%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を45年実績。 著書「5分クロッキー速本習帳」(廣済堂出版教科書)

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デッサン	担当者名	高沢　亮
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	実技
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	108 時間(週講時数 3)		
授業目的	デッサンを描く事で制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につけることを目的とする。		
授業概要	デッサンの描く構えを作り、 制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。 糸井先生のクロッキー授業との関連に寄ってトータルの見方を習得して行くことを目指します		

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	石膏像マルスの首1
2	オリエンテーション2	20	石膏像マルスの首2
3	オリエンテーション3	21	石膏像マルスの首3 提出
4	立方体(遠近法−奥行きをつかむ)	22	石膏像ラボルド 1
5	円柱(楕円の理解)	23	動物クロッキー(たま動物園)
6	立方体とボール(方形の応用)1	24	石膏像ラボルド 2
7	立方体とボール(方形の応用)2	25	石膏像ラボルド 3 提出
8	立方体とボール(方形の応用)3 提出	26	石膏像マルス胸像 1
9	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)1	27	石膏像マルス胸像 2
10	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)2	28	石膏像マルス胸像 3
11	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)3 提出	29	石膏像マルス胸像 4 提出
12	ブロックと木(組み合わせのパース)1	30	石膏像ラオコーン 1
13	ブロックと木(組み合わせのパース)2	31	石膏像ラオコーン 2
14	ブロックと木(組み合わせのパース)3	32	石膏像ラオコーン 3
15	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)1	33	石膏像ラオコーン 4 提出
16	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)2	34	確認テスト・まとめ1
17	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)3	35	確認テスト・まとめ2
18	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)4 提出	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	テスト	70%		
	学習態度	30%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を14年実績。 フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗で活動。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	キャラクター制作Ⅰ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	実技、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	自分の強みとなるキャラクターを生み出し確立。それらのキャラクターを主体的に活用できる力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作を理解し自分の作品を”描ける”ようになる		
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	修正のしやすい色々な塗り方について(塗りつぶし応用)
	2	オリエンテーション2	20	修正のしやすい色々な塗り方について(レイヤーマスク)
	3	オリエンテーション3	21	色々な塗り方について(ゲーム塗)
	4	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(PC自体の使い方)	22	色々な塗り方について(ゲーム塗)
	5	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(CLIPSTUDIO塗作業)	23	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	6	ちびキャラを作成(テーマに則ったキャラクター作成基礎)	24	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	7	ちびキャラを作成(テーマに則ったキャラクター作成基礎2)	25	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	8	シルエットから考えるキャラクターデザインについて(概論)	26	色々な塗り方について(修正可能な厚塗り)
	9	シルエットから考えるキャラクターデザインについて	27	色々な塗り方について(修正可能な厚塗り)
	10	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(ラフデザイン)	28	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	11	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(ペン入れ)	29	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	12	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(塗など)	30	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	13	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(仕上げ)	31	色々な塗り方について(調整予備日)
	14	基本的な塗と色の決め方について(概論)	32	色々な塗り方について(調整予備日)
	15	基本的な塗と色の決め方について	33	色々な塗り方について(調整予備日)
	16	カラーバリエーションを作成する意味とアイデアの提示について(概論)	34	確認テスト・まとめ1
	17	カラーバリエーションを作成する意味とアイデアの提示について	35	確認テスト・まとめ2
	18	一枚の紙に如何にまとめるかについて	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	30%		
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ストーリー	担当者名	伊勢 洋平
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	シンプルで面白いストーリーを考え、ネーム化することを目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1.VTR等を使った課題により、ストーリー構成とキャラクターの魅力について理解する。 2.ドラマのある展開をパターン別の課題によって身につける。 3.コマ割りの基本と効果について理解する。				
授業概要	授業ごとに配布するプリント教材と課題シート・ネーム用紙等を使用し、ストーリー構成やキャラクターのギャップについて理解する練習、ストーリーを作成する練習、ネームを描く練習を行う。また、後期ではオリジナルのネームを作成する。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	マンガの展開～ヒキ・メクリの効果と時転・場転の方法を身につけよう
	2	オリエンテーション2	20	マンガの展開～クライマックスとエンディングの構成を身につけよう
	3	オリエンテーション3	21	ストーリーを面白くするためのパターンを身につけよう①
	4	マンガの制作工程と原稿の基礎知識を身につけよう	22	ストーリーを面白くするためのパターンを身につけよう②
	5	ストーリーの構成とページ配分を理解しよう	23	オリジナル企画設定①扉絵のイメージとプランニング
	6	キャラの魅力を出す方法を理解しよう	24	オリジナル企画設定②プロット＆キャラクター設定
	7	キャラクターの設定に必要な要素を理解しよう	25	オリジナルネーム制作①
	8	主人公と相手役・ライバル・対立構造について理解しよう	26	オリジナルネーム制作②
	9	企画(舞台設定・ジャンル・読者対象・タイトル)と発想のコツについて理解しよう	27	オリジナルネーム制作③
	10	プロット(箱書き)を書いてみよう①	28	オリジナルネーム制作④
	11	プロット(箱書き)を書いてみよう②	29	オリジナルネーム制作⑤
	12	ネーム実習①カメラワークとフレーミングを理解しよう	30	オリジナルネーム制作⑥
	13	ネーム実習②コマの読み方、フキダシ位置、セリフの分量について理解しよう	31	オリジナルネーム制作⑦
	14	ネーム実習③コマの大小とジャンプカットについて理解しよう	32	オリジナルネーム制作⑧
	15	ネーム実習④客観描写と主観描写、キャラの位置関係について理解しよう	33	添削講評会
	16	マンガの展開～導入部の描き方を身につけよう①	34	確認テスト・まとめ1
	17	マンガの展開～導入部の描き方を身につけよう②	35	確認テスト・まとめ2
	18	マンガの展開～独白・回想による説明方法を身につけよう	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	50%		
	学習態度	50%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	テレビ番組のシナリオ制作、小学館学年誌のマンガ担当編集などの業務を経て、現在、徳間書店の雑誌・書籍・WEBコ・広告企画を制作する現役の編集者。漫画家との打合せや企画出し、原作提供の経験を元に「編集者の目に留まるプロット」が作れるよう授業を展開する

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎背景・パース	担当者名	一の瀬 遊
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	学生一人一人の力にあった個別指導。模写能力の向上。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	背景は作業工程を何度も自分の手によって経験していかないと認識ができません、そのためにすべての課題は完成原稿が目標。(参考資料から下書き、ペン入れまで)				
授業概要	マンガの基礎としての背景の描き方。基本的なペンの使い方から定規の使い方の指導、演習。背景(建物)の作業工程を課題を通じてスキルを学び、習得する。建物に置いてアイレベル・俯瞰・アオリの構図を理解して、透視図法(パース)を引用した課題に取り組む。スクリーントーンの貼り方、削り方の指導、演習。海や雲をアミ系、グラデーションを使用してカッターで削り完成させる。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	二点透視図法　構図あおり　教室　1
	2	オリエンテーション2	20	二点透視図法　構図あおり　教室　2
	3	オリエンテーション3	21	二点透視図法　構図あおり　教室　3
	4	背景のポジション　完成までの作業行程　授業概要(プリント)	22	自然物・ツヤのある葉と枯れた葉を描き分ける　1
	5	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ1	23	自然物・ツヤのある葉と枯れた葉を描き分ける　2
	6	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ2	24	自然物・樹木デッサンとペン入れ 1
	7	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ3	25	自然物・樹木デッサンとペン入れ 2
	8	カケアミの仕組み　引き方の説明・練習・効果的な手法	26	建物を処理をする・昼間　1
	9	カケアミの仕組み　課題作成	27	建物を処理をする・夜間　2
	10	スクリーントーンの貼り方・削り方(演習)　1	28	建物を処理をする・雨模様　3
	11	スクリーントーンの貼り方・削り方　2	29	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　1
	12	透視図法の種類と構図の関係・分割の役割	30	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　2
	13	木目椅子を二点透視図法で作画する　1	31	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　3
	14	木目椅子を二点透視図法で作画する　2	32	定規戦・集中線・ベタフラッシュの小テスト
	15	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　1	33	遅れている課題調整　ここまでの課題の見直し
	16	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　2	34	確認テスト・まとめ1
	17	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　3	35	確認テスト・まとめ2
	18	遅れている課題調整　ここまでの課題の見直し	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	課題	50%		
	学習態度	30%		
	出席率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て執筆活動へ入る。小学館、双葉社、秋田書店にて主に野球漫画、ピカレスク漫画、ハートウォームな青年ものを執筆。現在江戸風俗をテーマに新境地に挑戦している。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	色彩・デザインⅠ	担当者名	大木 安恵
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	カラー画材の使い方、イラストの描き方、レイアウト方法、作品のまとめ方の初歩を行う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	・コピック、透明水彩の使い方・色々なタイプのイラスト体験・レイアウトの仕方・ポートフォーリオの作り方		
授業概要	着彩画材に慣れる事。イラストを取り巻く知識を深める事。着彩画材に慣れる事 イラストを取り巻く知識を深める事。作品をまとめる事		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	課題4)秋のイラスト…1 アイディア出し 下描き
	2	オリエンテーション2	20	課題4)秋のイラスト…2 下描き 着彩
	3	オリエンテーション3	21	課題4)秋のイラスト…3 着彩 提出
	4	主旨説明 透明水彩基礎 色出し&描き方	22	課題5)冬のイラスト…1 アイディア出し 下描き
	5	透明水彩基礎 人物キャラ模写女子	23	課題5)冬のイラスト…2 下描き 着彩
	6	透明水彩基礎 人物キャラ模写男子	24	課題5)冬のイラスト…3 着彩 提出
	7	透明水彩 人物キャラオリジナル製作	25	ポートフォーリオ…1(レイアウト仕方 コメント作成 掛け合わせ基礎 イメージカラー決定
	8	コピック色出し&描き方	26	ポートフォーリオ…2(ヘッター&レイアウトのデザイン、製作)
	9	コピック人物キャラ模写女子	27	ポートフォーリオ…3(ページ作成)
	10	コピック人物キャラ模写男子	28	ポートフォーリオ…4(レイアウト応用&表紙制作)
	11	コピック人物キャラオリジナル製作	29	課題6)学校生活イラスト…1 アイディア出し 下描き
	12	課題1)コピック模様 着彩 提出	30	課題6)学校生活イラスト…2 下描き 着彩
	13	色鉛筆色出し&描き方、肌色研究 色鉛筆&透明水彩orコピック	31	課題6)学校生活イラスト…3 着彩 提出
	14	課題2)キャラ設定…1 アイディア出し下描き	32	作品修正日(課題の加筆日)
	15	課題2)キャラ設定…2 着彩	33	ポートフォリオ作品プレゼンテーション練習
	16	課題3)バースデーイラスト…1 アイディア出し下描き	34	確認テスト・まとめ1
	17	課題3)バースデーイラスト…2 下描き 着彩	35	確認テスト・まとめ2
	18	課題3)バースデーイラスト…3 着彩 提出	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	
	テスト	0%		前期・後期 成績表送付
	学習態度	20%		
	レポート	80%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫60% R≪実働実践型学習≫40% A≪主体的参加型学習≫0% G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり現在講師及び絵画教室主宰

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎ゼミＩA	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 2)		
授業目的	専門的知識・技能を活用する能力、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	正確な情報をイラストやマンガでわかりやすく丁寧に、尚且つ受け手と同じ目線で発信できる力を持つ。 テクノスカレッジのイベントや学びがゼミを通じて認知度が30%アップする		
授業概要	マンガやイラストは文字のみの伝達よりも2倍情報量の伝達力がある。それを活かしテクノスカレッジのイベントを主にし、普段の学校生活をマンガやイラストで表現。それらを主にSNSで発信。またイベント企画があれば校内ポスターを制作。情報を分かりやすく、尚且つ受け手と同じ立場で描くことをするにはどうしたら最善なのかをグループワークとしてディスカッションしPDCA。最終授業にて取り組みをプレゼンテーションさせる		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	授業の趣旨説明。グループワークとは。イラストで自己紹介を行う(1)		
	4	授業の趣旨説明。グループワークとは。イラストで自己紹介を行う(2)		
	5	授業の趣旨説明とグループ分け。SNSのゼミアカウントをグループ毎に登録		
	6	社会が求めるマンガ、イラストの役割。じぶんの言葉から		
	7	SNSの特性と使い方。活用方法(1)		
	8	SNSの特性と使い方。活用方法(2)		
	9	協働するために必要な能力を養う(1) 言葉だけでの意思疎通		
	10	協働するために必要な能力を養う(2) マンガ・イラストコミュニケーション力		
	11	社会に出てから必要な力を養う。絵を描いて情報を伝える力(1)		
	12	社会に出てから必要な力を養う。絵を描いて情報を伝える力(2)		
	13	SNSの効果的な活用方法(1)		
	14	SNSの効果的な活用方法(2)		
	15	PRマンガ、機能的なイラストとは		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ1		

成績割合			学習FB方法	
	テスト	0%		前期成績表送付
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 40% R≪実働実践型学習≫ 10% A≪主体的参加型学習≫ 50% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎ゼミＩA	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 2)		
授業目的	専門的知識・技能を活用する能力、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	正確な情報をイラストやマンガでわかりやすく丁寧に、尚且つ受け手と同じ目線で発信できる力を持つ。 テクノスカレッジのイベントや学びがゼミを通じて認知度が30%アップする		
授業概要	マンガやイラストは文字のみの伝達よりも2倍情報量の伝達力がある。それを活かしテクノスカレッジのイベントを主にし、普段の学校生活をマンガやイラストで表現。それらを主にSNSで発信。またイベント企画があれば校内ポスターを制作。情報を分かりやすく、尚且つ受け手と同じ立場で描くことをするにはどうしたら最善なのかをグループワークとしてディスカッションしPDCA。最終授業にて取り組みをプレゼンテーションさせる		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	テクノスカレッジのイベント、学内学生対象の認知度調査1回目		
	4	伝達する力とは。より伝えるためのコツ(1)		
	5	伝達する力とは。より伝えるためのコツ(2)		
	6	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(1)		
	7	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(2)		
	8	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(3)		
	9	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(4)		
	10	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(5)		
	11	テクノスカレッジのイベント、学内学生対象の認知度調査2回目		
	12	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有1		
	13	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有2		
	14	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有3		
	15	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有4		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り。成果のアンケートをとる		
	18	確認テスト・まとめ1		

成績割合			学習FB方法	後期成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 40% R≪実働実践型学習≫ 10% A≪主体的参加型学習≫ 50% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ビジネススキル Ⅰ		担 当 者 名	石井　裕章	
学科	マンガ科 イラストレーションコース		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・(通 年) (必 修) ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 1)
授業目的	社会適応能力の向上と主体的な行動力を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。期末試験課題のチェックおよび就職活動を行うことを目標とする				
授業概要	卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。マナー・プロトコール3級試験対策講座を行う。各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動を始めるにあたってのアドバイスと相談。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	後期オリエンテーション・マナー・プロトコール検定対策
	2	オリエンテーション2	20	委員による学院際計画・学外イベント準備
	3	オリエンテーション3	21	学院際準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
	4	期オリエンテーション・テクノスノート活用方法・目標設定とスケジュール管理について	22	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
	5	学科内での委員会決め・授業と就職活動の関連性について・ポートフォリオについて	23	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
	6	一般常識テスト・期末試験課題計画についてとチェック・SNSとネットリテラシーの確認	24	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
	7	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック・ビジネス文書とビジネスメールについて	25	学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策
	8	コンペティション応募課題出題・業界と社会の関わりについて・期末試験課題ラフチェック	26	学外イベント準備
	9	卒業後にかかる一般的なお金、人生設計と働く意味について・期末試験課題進捗チェック	27	就職活動のエントリーと志望動機のまとめ方について
	10	コンペティション応募課題出題・期末試験課題進捗チェック・1年後の就職活動について	28	就職活動の適性試験についてと対策
	11	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・国際社会と業界の関わりについて	29	就職活動の面接について
	12	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認	30	就職活動報告と情報共有について
	13	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇前課題と将来設計確認	31	委員によるテクノス展準備・マナー・プロトコール検定対策
	14	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇明けチェックと今後の確認	32	進級前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認
	15	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策	33	後期講評評価・就職活動計画チェック
	16	期末試験課題進捗チェック・委員によるテクノス祭計画・学外イベント準備	34	確認テスト・まとめ1
	17	期末試験課題提出・ポートフォリオチェック・就職活動について	35	確認テスト・まとめ2
	18	前期講評評価・就職活動計画チェック・目標設定振り返り確認	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	10%		
	学習態度	90%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 10%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デジタルテクニックⅠ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	実技、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	ポートフォリオなど自身の作品を研鑽し身につける能力と、様々な仕事にも対応できる総合力を養う				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作理解し自分の作品を”創れる”ようになる				
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能)
	2	オリエンテーション2	20	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:ブラシ)
	3	オリエンテーション3	21	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:ブラシ実践)
	4	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(PC自体の使い方)	22	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ単機能)
	5	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 (CLIPSTUDIO塗作業)	23	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ複合)
	6	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(ブラシ塗作業)	24	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ総合)
	7	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(作画機能:選択範囲)	25	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:複合)
	8	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:カスタムブラシ)	26	Illustrator基礎(概念、パス、図形組等)
	9	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:総合)	27	Illustrator基礎(パスファインダー)
	10	CLIPSTUDIOでのペン入れについて(ラスター)	28	Illustrator基礎(ペンツール)
	11	CLIPSTUDIOでのペン入れについて(ベクター)	29	Illustrator基礎(ペンツールの旨い逃げ方)
	12	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(線画とレイヤーの連携)	30	Illustrator基礎(ロゴ、図形トレス)
	13	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について基礎)	31	Illustrator基礎(ロゴ、作図)
	14	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について応用)	32	photoshop、illustrator(連携カレンダー作成)
	15	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について応用)	33	photoshop、illustrator(連携カレンダー作成)
	16	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:編集保存)	34	確認テスト・まとめ1
	17	CLIPSTUDIOの基礎テスト	35	確認テスト・まとめ2
	18	CLIPSTUDIOの基礎テスト	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	30%		
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。 近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用ゼミⅡA	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 2)		
授業目的	実働実践を通じ、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成。マンガ・イラストの力を実感させる		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	食事レポマンガ、イラストを描く事により、真に伝えたい内容を考察、理解し発信できる力を養う。マンガ・イラストの持つ強みをお店のPRに使用し、同時に自身のPRにも繋げる		
授業概要	小金井市商工会に属する個人飲食店へゼミのチームで足を運び、飲食店の許可を得て、名物やオススメメニューを注文。食事の内容や美味しさ、店主にインタビューし、お店のPRを聞き、体験レポマンガ、お店のイメージイラストポスターを制作。それらをネット上に公開し、より地域に密着した正確な情報発信をおこない、店舗の売上げ20%増を目指す		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	応用ゼミの概要。小金井市商工会の食事レポートの趣旨説明		
	4	お店の持つ魅力をどのように伝えるか(1)		
	5	お店の持つ魅力をどのように伝えるか(2)		
	6	小金井市商工会の目指すものとは。 属する個人飲食店の調査		
	7	小金井市商工会に属する個人飲食店の調査発表と、実際に伺うお店の選定。その動機		
	8	飲食店調査に必要な要素とは		
	9	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出(1)		
	10	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出(2)		
	11	レポートする飲食店の選定とアポイントメント		
	12	店舗に足を運び、食事と取材		
	13	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポに落とし込む(1)		
	14	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポに落とし込む(2)		
	15	完成した作品をネット上に公開		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ3		

成績割合			学習FB方法	前期成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 30% R≪実働実践型学習≫ 30% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用ゼミⅡB	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	実働実践を通じ、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成。マンガ・イラストの力を実感させる		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	食事レポマンガ、イラストを描く事により、真に伝えたい内容を考察、理解し発信できる力を養う。マンガ・イラストの持つ強みをお店のPRに使用し、同時に自身のPRにも繋げる		
授業概要	小金井市商工会に属する個人飲食店へゼミのチームで足を運び、飲食店の許可を得て、名物やオススメメニューを注文。食事の内容や美味しさ、店主にインタビューし、お店のPRを聞き、体験レポマンガ、お店のイメージイラストポスターを制作。それらをネット上に公開し、より地域に密着した正確な情報発信をおこない、店舗の売上げ20%増を目指す		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	応用ゼミの概要。ネット上に公開したレポートの反応やアナリティクス解析		
	4	どうすればレポートをみてもらえるか、また実際にお店へ足を運んでいただけるのか		
	5	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(1)		
	6	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(2)		
	7	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(3)		
	8	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(4)		
	9	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(5)		
	10	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(6)		
	11	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(7)		
	12	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(8)		
	13	レポートした店舗の売上げや、客層など、レポートの効果をスタッフの方へ確認		
	14	取り組みに対してのプレゼンテーション制作(1)		
	15	取り組みに対してのプレゼンテーション制作(2)		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ3		

成績割合			学習FB方法	後期成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 30% R≪実働実践型学習≫ 30% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ビジネススキルⅡ	担当者名	石井　裕章
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 1)
授業目的	卒業後の具体的なビジョンを見いだし、そこに向かって進む力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。		
授業概要	卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。 各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。 各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。 卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動についての確認と相談、情報共有。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	後期オリエンテーション
	2	オリエンテーション2	20	委員による学院際計画。学外イベント準備
	3	オリエンテーション3	21	テクノス祭準備。学外イベント準備。人生設計確認と新たな自己分析
	4	前期オリエンテーション。1年次の振り返りと新たな目標設定・スケジュール管理について	22	テクノス祭準備。学外イベント準備。PDCAの必要性の確認
	5	学科内での委員会決め。授業と就職活動の関連性について確認。ポートフォリオの確認	23	学外イベント準備。冠婚葬祭とマナーの確認
	6	一般常識テスト。就職活動進捗報告	24	学外イベント準備。自己プロデュース力について
	7	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック。就職活動進捗報告・ビジネス文書の復習	25	学外イベント準備
	8	コンペティション応募課題出題。就職活動進捗報告と情報共有	26	個人事業主について1
	9	自立した人生設計と意味について。就職活動指導と相談	27	個人事業主について2
	10	コンペティション応募課題出題。卒業後の生活と現状比較からのPDCA	28	個人事業主について3
	11	国際社会と業界の関わりについて。就職活動進捗報告	29	テクノス展についての学科内ディスカッション
	12	夏季地域学外イベント説明、グループワークについて。就職活動進捗報告	30	委員によるテクノス展準備1
	13	学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認・就職活動進捗報告	31	委員によるテクノス展準備2
	14	学外イベント準備。就職活動進捗報告と自己アピールの見直しについて	32	卒業前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認。
	15	学外イベント準備・夏季休暇前課題と計画確認	33	後期講評評価・2年間の総合評価
	16	学外イベント準備。夏季休暇明けチェックと今後の確認	34	確認テスト・まとめ1
	17	ポートフォリオチェック。就職活動について振り返りと反省点の共有	35	確認テスト・まとめ2
	18	前期講評評価・就職活動チェック。目標設定振り返り確認・卒業までの新たな目標設定	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	10%		
	学習態度	90%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 10%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	制作実習Ⅱ		担 当 者 名	谷沢　直	
学科	マンガ科 イラストレーションコース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	進路目標に沿った最適のポートフォリオを制作する(イラストコース) 描きたいジャンル、世界観を確認して作品制作を行い、出版社に持ち込む(マンガコース)				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品数の充実と完成度の向上(イラストコース) 読者を意識した作品作り(マンガコース)				
授業概要	期末試験想定の作品を個々で制作する。進行状況、ポートフォリオの提出など、状況に応じて個々にアドバイス等を行う。最後に個々の作品について講評とディスカッションで作品制作への理解を深める				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	聞き取り(前期の反省・後期のテーマ、構想)
	2	オリエンテーション2	20	テーマの決定、進行スケジュール提出
	3	オリエンテーション3	21	ラフ(イラスト)、プロット(マンガ)制作
	4	聞き取り	22	ラフ、プロット完了□
	5	テーマの決定・進行スケジュール制作	23	線画(イラスト)ネーム(マンガ)作業
	6	作品制作のスケジュール表提出	24	線画(イラスト)、ネーム(マンガ)チェック
	7	ラフ(イラスト科コース)プロット(マンガコース) チェック	25	線画　下描き
	8	ラフ、プロット完了	26	線画　下描き　チェック
	9	線画(イラスト)ネーム16P以下(マンガ)作業	27	線画・下描き完成
	10	線画(イラスト)、ネーム(マンガ)チェック	28	着色　ペン入れ
	11	線画(イラスト)下描き(マンガ)チェック	29	同上
	12	線画・下描き完成	30	仕上げ作業　最終チェック
	13	着色(イラスト)ペン入れ(マンガ)	31	仕上げ作業　作品提出
	14	同上	32	講評・ディスカッション1
	15	仕上げ作業・最終チェック	33	講評・ディスカッション2
	16	仕上げ作業・最終チェック:作品提出	34	確認テスト・まとめ1
	17	講評・ディスカッション1	35	確認テスト・まとめ2
	18	講評・ディスカッション2	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	提出物	30%		
	学習態度・出席率	40%		
	作品評価	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫50%　R≪実働実践型学習≫20%　A≪主体的参加型学習≫20%　G≪海外体感型学習≫10%
講師プロフィール	マンガ家。代表作「ウエディングピーチ」はアニメ化され、数か国で出版、放映。海外のコンベンションやアニメ展のゲスト参加、マンガワークショップ経験多数。現在は海外での出版活動に加えて、仏・芬のアーティストデュオの依頼でコンテンポラリーアートのマンガ部分を制作、都内にて外国人向けに「英語によるマンガの描き方」の講師として活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	演出・シナリオ	担当者名	伊勢 洋平	
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数　108 時間(週講時数 3)
授業目的	見る者、読む者の印象に残るイラストやマンガのシーンを描く。実務に即した企画・構成力を身につける。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1. 撮影や課題を通して構図や情緒への意識を高め、マンガやイラストをドラマチックに見せるための演出を身につける。 2. 実務を仮定した課題を通し、就職活動に活かせる作品を仕上げる。			
授業概要	編集者やクライアントの視点から、ポートフォリオとして見てみたい作品や、実際に発注する仕事内容を課題に反映している。1年生で学んだ基本を応用し、実際に業務にあたるつもりで課題に臨んでほしい。			

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ③
	2	オリエンテーション2	20	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ④
	3	オリエンテーション3	21	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル①
	4	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)①	22	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル②
	5	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)②	23	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル③
	6	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)③	24	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル④
	7	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)④	25	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル⑤
	8	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図①	26	応用実践課題　クライマックスの演出①
	9	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図②	27	応用実践課題　クライマックスの演出②
	10	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図③	28	応用実践課題　クライマックスの演出③
	11	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図④	29	応用実践課題　クライマックスの演出④
	12	実務課題 擬人化キャラの企画設定書①	30	実務課題　広告マンガ①
	13	実務課題 擬人化キャラの企画設定書②	31	実務課題　広告マンガ②
	14	実務課題 擬人化キャラの企画設定書③	32	実務課題　広告マンガ③
	15	実務課題 擬人化キャラの企画設定書④	33	実務課題　広告マンガ④
	16	課題の進行調整と講評	34	確認テスト・まとめ1
	17	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ①	35	確認テスト・まとめ2
	18	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ②	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	課題評価	50%		
	学習態度・出席率	50%		
		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	編集者・ライター・コンテンツプランナー。小学館「小学5-6年生」とコミック編集局での編集業を経て独立。40万部完売の「まんがの達人」(アシェット出版)ほか、ニッポン放送・日本テレビ・徳間書店などの雑誌・書籍・WEBサイトで企画編集・執筆を行う。また、代々木アニメーション学院ノベルズ科講師を4年間、東京工芸大学芸術学部マンガ学科の特別専任講師を6年間務め、現在活躍するマンガ家やクリエイターを育成した。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	キャラクター制作Ⅱ		担 当 者 名	刻田　門大	
学科	マンガ科 イラストレーションコース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	就職活動、また今後のキャリアで活かせるキャラクターを活用できる主体的な力を養う				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作理解し自分の作品を”創れる”ようになる				
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	2	オリエンテーション2	20	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	3	オリエンテーション3	21	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	4	依頼書をベースとしてカードイラストを作成	22	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	5	カードイラストを作成(ラフ)	23	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	6	カードイラストを作成(線画)	24	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	7	カードイラストを作成(線画)	25	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	8	カードイラストを作成(仕上げ)	26	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	9	カードイラストを作成(仕上げ)	27	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	10	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	28	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	11	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	29	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	12	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	30	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	13	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	31	作品制作予備日
	14	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	32	作品制作予備日
	15	エフェクトなどの質感表現について	33	作品制作予備日
	16	エフェクトなどの質感表現について	34	確認テスト・まとめ1
	17	パースに則ったイラストの作成方法	35	確認テスト・まとめ2
	18	パースに則ったイラストの作成方法	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	
	テスト	30%		前期・後期　成績表送付
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用背景	担 当 者 名	牧山　直樹
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択
授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)		
授業目的	CLIP STUDIO PAINTとPhotoshop、Illustratorのデータのやり取り及び応用的な操作・機能の理解。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustratorを使用して作品制作を目的とする。制作スキルプラス効率化するためのショ		
授業概要	他のCG実習応用に通用するように、背景基礎を重点的に行う。□ 常にショートカットや時間短縮方法を取り入れて授業を進行していく。□ 就職活動に必要なポートフォリオ、その他CGイラストに関するサポートや指導を行う。□		

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	小物1(テーマ:悪魔のワイン、天使の水)
2	オリエンテーション2	20	小物2
3	オリエンテーション3	21	時間1(テーマ:秋の公園)
4	素材の描きわけ1(テーマ:球、木、石、ガラス等)	22	時間2
5	素材の描きわけ2	23	時間3
6	樹木1(テーマ:巨木+竜の卵)	24	天気1(テーマ:ジャングル、滝、遺跡)
7	樹木2	25	天気2
8	巨石1(テーマ:巨石+刺さった剣)	26	天気3
9	巨石2	27	季節1(テーマ:水の門・炎の門)
10	河川、湖1(テーマ:緑+泉)	28	季節2
11	河川、湖2	29	季節3
12	まとめ課題1(テーマ:夏、青い空青い海)	30	プレゼン、講評
13	まとめ課題2	31	自由課題
14	まとめ課題3	32	自由課題
15	プレゼン、講評	33	自由課題
16	自由課題	34	確認テスト・まとめ1
17	自由課題	35	確認テスト・まとめ2
18	自由課題	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	40%		
	学習態度	30%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 20%　A≪主体的参加型学習≫ 20%　G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	講義形式と課題作成提出が基本。実用的な学習・演習内容も適宜取り入れる。担当教員はデザイナー、イラストレーターとして勤務した経験から実務経験に基づいたプロ養成に向けた講義を展開する

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	色彩・デザインⅡ	担当者名	大木 安恵
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・(通年) 必修・選択・(必修選択)	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	就職を念頭におき、希望職種に必要な知識の習得とイラスト制作				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職を視野に作品の必要性と完成度の向上作業計画と時間管理				
授業概要	作品の必要性と完成度の意識付け。社会に出る意識付け。 商品として通用する作品作り。期限に完成作品の提出。				

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	課題4)建物(野外背景)とキャラクター…1 アイディア出し 下描き
2	オリエンテーション2	20	課題4)建物(野外背景)とキャラクター…2下描き 着彩
3	オリエンテーション3	21	課題4) 建物(野外背景)とキャラクター…3 着彩
4	授業主旨 ポートフォーリオ応用講義	22	課題4)建物(野外背景)とキャラクター…4 着彩
5	課題1)文字イラスト…1 アイディア出し 下描き	23	課題5)クリスマスリース…1 アイディア出し 下描き
6	課題1)文字イラスト…2 下描き 着彩	24	課題5)クリスマスリース…2 下描き 着彩
7	課題1)文字イラスト…3 着彩	25	課題5)クリスマスリース…3 着彩
8	課題1)文字イラスト…4 着彩	26	課題5)クリスマスリース…4 着彩
9	課題2)ノベライスイラスト…1 ノベライズの表紙制作 レイアウト方法 アイディア出し	27	課題6)建物(野外背景)とキャラクターのキャラ設定…1 アイディア出し 下描き
10	課題2)ノベライスイラスト…2 下描き	28	課題6)建物(野外背景)とキャラクターのキャラ設定…2 下描き着彩
11	課題2)ノベライスイラスト…3 着彩	29	課題6)建物(野外背景)とキャラクターのキャラ設定…3 着彩
12	課題2)ノベライスイラスト…4 着彩	30	課題7)自由テーマ…1 仕事に向けた個人選択内容 アイディア出し 下描き
13	課題2)ノベライスイラスト…5 着彩 版下データへの貼り込み方法	31	課題7)自由テーマ…2 下描き 着彩
14	ポートフォリオでのプレゼンテーション練習	32	課題7)自由テーマ…3 着彩
15	課題3)食べ物イラスト…1 アイディア出し	33	課題7)自由テーマ…4 着彩
16	課題3)食べ物イラスト…2 下描き 着彩	34	確認テスト・まとめ1
17	課題3)食べ物イラスト…3 着彩	35	確認テスト・まとめ2
18	課題3)食べ物イラスト…4 着彩	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	20%		
	レポート	80%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 70%　R≪実働実践型学習≫ 20%　A≪主体的参加型学習≫ 10%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり現在講師及び絵画教室主宰

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デジタルテクニックⅡ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・(通年) 必修・選択・(必修選択)	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	ポートフォリオなど自身の作品を研鑽し身につける能力と、様々な仕事にも対応できる総合力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、イラスト応用制作(丁寧な仕上げ処理)が出来るようになる。授業の課題としてだけで終わらず、ポートフォリオ作品として、作品のブラッシュアップが出来るようになることを目標とする。		
授業概要	イラスト等をデジタル作画するにあたって、Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTをより応用的、実戦的に使える術を身につける。作品のクオリティをあげる、効率よく作業するための使い方や方法を覚える。 Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、ポートフォリオ作品を作成する。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能について
	2	オリエンテーション2	20	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能について
	3	オリエンテーション3	21	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能についての複合利用
	4	illustrator実働(アイコン作成などから学ぶ実働的な使い方)	22	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能についての複合利用
	5	illustrator実働(アイコン作成などから学ぶ実働的な使い方)	23	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
	6	illustrator実働(アイコンを利用しスマートフォンなどの画面を作成する)	24	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
	7	illustrator実働(アイコンを利用しスマートフォンなどの画面を作成する)	25	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
	8	illustrator実働(アイコンを利用しカードゲームなどのデザインをする)	26	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工
	9	illustrator実働(アイコンを利用しカードゲームなどのデザインをする)	27	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工　さらに手書きディティール
	10	photoshop実働(非破壊編集について)	28	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工　さらにブラシ作成しディティールアップ
	11	photoshop実働(非破壊編集について:レイヤースタイルなど)	29	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(コマなど)
	12	photoshop実働(非破壊編集について:調整レイヤーなど)	30	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(作画と処理など)
	13	photoshop実働(非破壊編集について:スマートオブジェクトについて)	31	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(作画と処理など)
	14	photoshop+illustrator連携(ポートフォリオ作成について)	32	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(仕上げなど)
	15	photoshop+illustrator連携(ポートフォリオ作成について)	33	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(仕上げなど)
	16	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(写真の上にキャラクターを配置する)	34	確認テスト・まとめ1
	17	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(背景作画)	35	確認テスト・まとめ2
	18	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(背景作画)	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	
	テスト	30%		前期・後期　成績表送付
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用テクニック	担当者名	一の瀬 遊	
学科	マンガ科 イラストレーションコース	授業方法	講義、実技、実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数　108 時間(週講時数 3)
授業目的	学生一人一人個別の能力を確認。主に人物デッサンの力をつける。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ここまで身についているデッサン力の確認と、その力をイラスト、漫画に応用する課題に取り組み確実に自分のスキルとして身につける。			
授業概要	一年時に培った基本的なデッサン力を再度見直して、復習を兼ねて課題を進めてゆく。描く事ができなかったクロッキーポーズを簡潔に。苦手を作らない。イラスト、マンガに必要な根気と実技を身につけて課題に取り組む。			

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	小物類をデッサン・描いて見たいものを各自持参する 1
	2	オリエンテーション2	20	小物類をデッサン・描いて見たいものを各自持参する 2
	3	オリエンテーション3	21	自然物・樹木をデッサンしてみる 1　人体クロッキー動く 1
	4	デッサンとクロッキー授業概要	22	自然物・樹木をデッサンしてみる 2　人体クロッキー動く 2
	5	小物類のデッサン・人体クロッキー立つポーズ 1	23	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 1
	6	小物類のデッサン・人体クロッキー立つポーズ 2	24	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 2
	7	参考写真から人物デッサン・人体クロッキー座る 1	25	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 3
	8	参考写真から人物デッサン・人体クロッキー座る 2	26	立つポーズをクロッキーからデッサン 1
	9	動きのある人物デッサン・顔のクロッキー1	27	立つポーズをクロッキーからデッサン 1
	10	動きのある人物デッサン・顔のクロッキー2	28	将来の自分・色紙(しきし)を描いてみる 1
	11	参考写真から似顔絵をリアルにデッサンをする 1	29	将来の自分・色紙(しきし)を描いてみる 2
	12	参考写真から似顔絵をリアルにデッサンをする 2	30	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 1
	13	様々な角度から「手」をデッサンしてみる 1	31	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 2
	14	様々な角度から「手」をデッサンしてみる 2	32	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 3
	15	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 1	33	遅れてる課題調整
	16	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 2	34	確認テスト・まとめ1
	17	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 3	35	確認テスト・まとめ2
	18	遅れてる課題調整	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	50%		
	学習態度	30%		
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60%　R≪実働実践型学習≫ 0%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て執筆活動へ入る。小学館、双葉社、秋田書店にて主に野球漫画、ピカレスク漫画、ハートウォームな青年ものを執筆。現在江戸風俗をテーマに新境地に挑戦している。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎画力	担当者名	糸井 邦夫
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	実技
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	見える事を基本に見えている形の見方を理解し学習することを目的とする。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。		
授業概要	色彩の理解を体験と演習による習得し、且つ クロッキーにて短時間の把握トレーニング。		

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー8
2	オリエンテーション2	20	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー8
3	オリエンテーション3	21	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー9
4	画材チェック授業準備	22	マンガ本1・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー9。提出
5	豆・ドローイング。クロッキー1	23	動物クロッキー(たま動物園)。クロッキー10
6	葉っぱ・鉛筆淡彩。	24	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り
7	スプーン・ドローイング。クロッキー2	25	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー11
8	チューブ・鉛筆淡彩	26	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー11
9	ユニ鉛筆・ドローイング。クロッキー3	27	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー12
10	空き缶・鉛筆淡彩	28	スターの似顔絵・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー12。提出
11	手・ドローイング。クロッキー4	29	自画像・アクリルガッシュ水張り1。クロッキー13
12	お札、コイン・鉛筆淡彩	30	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー13
13	靴・ドローイング。クロッキー5	31	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー14
14	マッチ箱・色鉛筆	32	自画像・アクリルガッシュ水張り2。クロッキー14。提出
15	かえる・色鉛筆1。クロッキー6	33	ヌードクロッキー。クロッキー15
16	かえる・色鉛筆2	34	確認テスト・まとめ1
17	かえる・色鉛筆3。クロッキー7	35	確認テスト・まとめ2
18	スター似顔絵ドローイング	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	テスト	70%		
	学習態度	30%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を45年実績。 著書「5分クロッキー速本習帳」(廣済堂出版教科書)

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デッサン	担当者名	高沢　亮
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	実技
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	108 時間(週講時数 3)		
授業目的	デッサンを描く事で制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につけることを目的とする。		
授業概要	デッサンの描く構えを作り、 制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。 糸井先生のクロッキー授業との関連に寄ってトータルの見方を習得して行くことを目指します		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	石膏像マルスの首1
	2	オリエンテーション2	20	石膏像マルスの首2
	3	オリエンテーション3	21	石膏像マルスの首3 提出
	4	立方体(遠近法−奥行きをつかむ)	22	石膏像ラボルド 1
	5	円柱(楕円の理解)	23	動物クロッキー(たま動物園)
	6	立方体とボール(方形の応用)1	24	石膏像ラボルド 2
	7	立方体とボール(方形の応用)2	25	石膏像ラボルド 3 提出
	8	立方体とボール(方形の応用)3 提出	26	石膏像マルス胸像 1
	9	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)1	27	石膏像マルス胸像 2
	10	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)2	28	石膏像マルス胸像 3
	11	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)3 提出	29	石膏像マルス胸像 4 提出
	12	ブロックと木(組み合わせのパース)1	30	石膏像ラオコーン 1
	13	ブロックと木(組み合わせのパース)2	31	石膏像ラオコーン 2
	14	ブロックと木(組み合わせのパース)3	32	石膏像ラオコーン 3
	15	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)1	33	石膏像ラオコーン 4 提出
	16	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)2	34	確認テスト・まとめ1
	17	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)3	35	確認テスト・まとめ2
	18	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)4 提出	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	
	テスト	70%		前期・後期 成績表送付
	学習態度	30%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を14年実績。 フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗で活動。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	キャラクター制作Ⅰ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	実技、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	108 時間(週講時数 3)		
授業目的	自分の強みとなるキャラクターを生み出し確立。それらのキャラクターを主体的に活用できる力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作を理解し自分の作品を”描ける”ようになる		
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	修正のしやすい色々な塗り方について(塗りつぶし応用)
	2	オリエンテーション2	20	修正のしやすい色々な塗り方について(レイヤーマスク)
	3	オリエンテーション3	21	色々な塗り方について(ゲーム塗)
	4	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(PC自体の使い方)	22	色々な塗り方について(ゲーム塗)
	5	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(CLIPSTUDIO塗作業)	23	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	6	ちびキャラを作成(テーマに則ったキャラクター作成基礎)	24	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	7	ちびキャラを作成(テーマに則ったキャラクター作成基礎2)	25	色々な塗り方について(所謂厚塗り)
	8	シルエットから考えるキャラクターデザインについて(概論)	26	色々な塗り方について(修正可能な厚塗り)
	9	シルエットから考えるキャラクターデザインについて	27	色々な塗り方について(修正可能な厚塗り)
	10	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(ラフデザイン)	28	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	11	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(ペン入れ)	29	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	12	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(塗など)	30	色々な塗り方について(グリザイユ画法)
	13	キャラクターデザインを実際に形にしてみる(仕上げ)	31	色々な塗り方について(調整予備日)
	14	基本的な塗と色の決め方について(概論)	32	色々な塗り方について(調整予備日)
	15	基本的な塗と色の決め方について	33	色々な塗り方について(調整予備日)
	16	カラーバリエーションを作成する意味とアイデアの提示について(概論)	34	確認テスト・まとめ1
	17	カラーバリエーションを作成する意味とアイデアの提示について	35	確認テスト・まとめ2
	18	一枚の紙に如何にまとめるかについて	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	30%		
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ストーリー	担当者名	伊勢 洋平
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	108 時間(週講時数 3)		
授業目的	シンプルで面白いストーリーを考え、ネーム化することを目的とする。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1.VTR等を使った課題により、ストーリー構成とキャラクターの魅力について理解する。 2.ドラマのある展開をパターン別の課題によって身につける。 3.コマ割りの基本と効果について理解する。		
授業概要	授業ごとに配布するプリント教材と課題シート・ネーム用紙等を使用し、ストーリー構成やキャラクターのギャップについて理解する練習、ストーリーを作成する練習、ネームを描く練習を行う。また、後期ではオリジナルのネームを作成する。		

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	マンガの展開～ヒキ・メクリの効果と時転・場転の方法を身につけよう
2	オリエンテーション2	20	マンガの展開～クライマックスとエンディングの構成を身につけよう
3	オリエンテーション3	21	ストーリーを面白くするためのパターンを身につけよう①
4	マンガの制作工程と原稿の基礎知識を身につけよう	22	ストーリーを面白くするためのパターンを身につけよう②
5	ストーリーの構成とページ配分を理解しよう	23	オリジナル企画設定①扉絵のイメージとプランニング
6	キャラの魅力を出す方法を理解しよう	24	オリジナル企画設定②プロット＆キャラクター設定
7	キャラクターの設定に必要な要素を理解しよう	25	オリジナルネーム制作①
8	主人公と相手役・ライバル・対立構造について理解しよう	26	オリジナルネーム制作②
9	企画(舞台設定・ジャンル・読者対象・タイトル)と発想のコツについて理解しよう	27	オリジナルネーム制作③
10	プロット(箱書き)を書いてみよう①	28	オリジナルネーム制作④
11	プロット(箱書き)を書いてみよう②	29	オリジナルネーム制作⑤
12	ネーム実習①カメラワークとフレーミングを理解しよう	30	オリジナルネーム制作⑥
13	ネーム実習②コマの読み方、フキダシ位置、セリフの分量について理解しよう	31	オリジナルネーム制作⑦
14	ネーム実習③コマの大小とジャンプカットについて理解しよう	32	オリジナルネーム制作⑧
15	ネーム実習④客観描写と主観描写、キャラの位置関係について理解しよう	33	添削講評会
16	マンガの展開～導入部の描き方を身につけよう①	34	確認テスト・まとめ1
17	マンガの展開～導入部の描き方を身につけよう②	35	確認テスト・まとめ2
18	マンガの展開～独白・回想による説明方法を身につけよう	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	50%		
	学習態度	50%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	テレビ番組のシナリオ制作、小学館学年誌のマンガ担当編集などの業務を経て、現在、徳間書店の雑誌・書籍・WEBコ・広告企画を制作する現役の編集者。漫画家との打合せや企画出し、原作提供の経験を元に「編集者の目に留まるプロット」が作れるよう授業を展開する

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎背景・パース	担当者名	一の瀬 遊	
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数　108 時間(週講時数 3)
授業目的	学生一人一人の力にあった個別指導。模写能力の向上。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	背景は作業工程を何度も自分の手によって経験していかないと認識ができません、そのためにすべての課題は完成原稿が目標。(参考資料から下書き、ペン入れまで)			
授業概要	マンガの基礎としての背景の描き方。基本的なペンの使い方から定規の使い方の指導、演習。背景(建物)の作業工程を課題を通じてスキルを学び、習得する。建物に置いてアイレベル・俯瞰・アオリの構図を理解して、透視図法(パース)を引用した課題に取り組む。スクリーントーンの貼り方、削り方の指導、演習。海や雲をアミ系、グラデーションを使用してカッターで削り完成させる。			

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	二点透視図法　構図あおり　教室　1
	2	オリエンテーション2	20	二点透視図法　構図あおり　教室　2
	3	オリエンテーション3	21	二点透視図法　構図あおり　教室　3
	4	背景のポジション　完成までの作業行程　授業概要(プリント)	22	自然物・ツヤのある葉と枯れた葉を描き分ける　1
	5	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ1	23	自然物・ツヤのある葉と枯れた葉を描き分ける　2
	6	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ2	24	自然物・樹木デッサンとペン入れ 1
	7	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ3	25	自然物・樹木デッサンとペン入れ 2
	8	カケアミの仕組み　引き方の説明・練習・効果的な手法	26	建物を処理をする・昼間　1
	9	カケアミの仕組み　課題作成	27	建物を処理をする・夜間　2
	10	スクリーントーンの貼り方・削り方(演習)　1	28	建物を処理をする・雨模様　3
	11	スクリーントーンの貼り方・削り方　2	29	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　1
	12	透視図法の種類と構図の関係・分割の役割	30	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　2
	13	木目椅子を二点透視図法で作画する　1	31	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り　3
	14	木目椅子を二点透視図法で作画する　2	32	定規戦・集中線・ベタフラッシュの小テスト
	15	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　1	33	遅れている課題調整　ここまでの課題の見直し
	16	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　2	34	確認テスト・まとめ1
	17	一点透視図法　構図アイレベル　学校の風景　3	35	確認テスト・まとめ2
	18	遅れている課題調整　ここまでの課題の見直し	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	課題	50%		
	学習態度	30%		
	出席率	20%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て執筆活動へ入る。小学館、双葉社、秋田書店にて主に野球漫画、ピカレスク漫画、ハートウォームな青年ものを執筆。現在江戸風俗をテーマに新境地に挑戦している。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	色彩・デザインⅠ	担当者名	大木 安恵
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	カラー画材の使い方、イラストの描き方、レイアウト方法、作品のまとめ方の初歩を行う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	・コピック、透明水彩の使い方・色々なタイプのイラスト体験・レイアウトの仕方・ポートフォーリオの作り方		
授業概要	着彩画材に慣れる事。イラストを取り巻く知識を深める事。着彩画材に慣れる事 イラストを取り巻く知識を深める事。作品をまとめる事		

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	課題4)秋のイラスト…1 アイディア出し 下描き
2	オリエンテーション2	20	課題4)秋のイラスト…2 下描き 着彩
3	オリエンテーション3	21	課題4)秋のイラスト…3 着彩 提出
4	主旨説明 透明水彩基礎 色出し&描き方	22	課題5)冬のイラスト…1 アイディア出し 下描き
5	透明水彩基礎 人物キャラ模写女子	23	課題5)冬のイラスト…2 下描き 着彩
6	透明水彩基礎 人物キャラ模写男子	24	課題5)冬のイラスト…3 着彩 提出
7	透明水彩 人物キャラオリジナル製作	25	ポートフォーリオ…1(レイアウト仕方 コメント作成 掛け合わせ基礎 イメージカラー決定
8	コピック色出し&描き方	26	ポートフォーリオ…2(ヘッター&レイアウトのデザイン、製作)
9	コピック人物キャラ模写女子	27	ポートフォーリオ…3(ページ作成)
10	コピック人物キャラ模写男子	28	ポートフォーリオ…4(レイアウト応用&表紙制作)
11	コピック人物キャラオリジナル製作	29	課題6)学校生活イラスト…1 アイディア出し 下描き
12	課題1)コピック模様 着彩 提出	30	課題6)学校生活イラスト…2 下描き 着彩
13	色鉛筆色出し&描き方、肌色研究 色鉛筆&透明水彩orコピック	31	課題6)学校生活イラスト…3 着彩 提出
14	課題2)キャラ設定…1 アイディア出し下描き	32	作品修正日(課題の加筆日)
15	課題2)キャラ設定…2 着彩	33	ポートフォリオ作品プレゼンテーション練習
16	課題3)バースデーイラスト…1 アイディア出し下描き	34	確認テスト・まとめ1
17	課題3)バースデーイラスト…2 下描き 着彩	35	確認テスト・まとめ2
18	課題3)バースデーイラスト…3 着彩 提出	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	20%		
	レポート	80%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫60% R≪実働実践型学習≫40% A≪主体的参加型学習≫0% G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり現在講師及び絵画教室主宰

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎ゼミＩA	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 2)		
授業目的	専門的知識・技能を活用する能力、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	正確な情報をイラストやマンガでわかりやすく丁寧に、尚且つ受け手と同じ目線で発信できる力を持つ。 テクノスカレッジのイベントや学びがゼミを通じて認知度が30%アップする		
授業概要	マンガやイラストは文字のみの伝達よりも2倍情報量の伝達力がある。それを活かしテクノスカレッジのイベントを主にし、普段の学校生活をマンガやイラストで表現。それらを主にSNSで発信。またイベント企画があれば校内ポスターを制作。情報を分かりやすく、尚且つ受け手と同じ立場で描くことをするにはどうしたら最善なのかをグループワークとしてディスカッションしPDCA。最終授業にて取り組みをプレゼンテーションさせる		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	授業の趣旨説明。グループワークとは。イラストで自己紹介を行う(1)		
	4	授業の趣旨説明。グループワークとは。イラストで自己紹介を行う(2)		
	5	授業の趣旨説明とグループ分け。SNSのゼミアカウントをグループ毎に登録		
	6	社会が求めるマンガ、イラストの役割。じぶんの言葉から		
	7	SNSの特性と使い方。活用方法(1)		
	8	SNSの特性と使い方。活用方法(2)		
	9	協働するために必要な能力を養う(1) 言葉だけでの意思疎通		
	10	協働するために必要な能力を養う(2) マンガ・イラストコミュニケーション力		
	11	社会に出てから必要な力を養う。絵を描いて情報を伝える力(1)		
	12	社会に出てから必要な力を養う。絵を描いて情報を伝える力(2)		
	13	SNSの効果的な活用方法(1)		
	14	SNSの効果的な活用方法(2)		
	15	PRマンガ、機能的なイラストとは		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ		

成績割合			学習FB方法	
	テスト	0%		前期 成績表送付
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 40% R≪実働実践型学習≫ 10% A≪主体的参加型学習≫ 50% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	基礎ゼミＩＢ	担当者名	石井　裕章
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	専門的知識・技能を活用する能力、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	正確な情報をイラストやマンガでわかりやすく丁寧に、尚且つ受け手と同じ目線で発信できる力を持つ。 テクノスカレッジのイベントや学びがゼミを通じて認知度が30%アップする				
授業概要	マンガやイラストは文字のみの伝達よりも2倍情報量の伝達力がある。それを活かしテクノスカレッジのイベントを主にし、普段の学校生活をマンガやイラストで表現。それらを主にSNSで発信。またイベント企画があれば校内ポスターを制作。情報を分かりやすく、尚且つ受け手と同じ立場で描くことをするにはどうしたら最善なのかをグループワークとしてディスカッションしPDCA。最終授業にて取り組みをプレゼンテーションさせる				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	テクノスカレッジのイベント、学内学生対象の認知度調査1回目		
	4	伝達する力とは。より伝えるためのコツ(1)		
	5	伝達する力とは。より伝えるためのコツ(2)		
	6	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(1)		
	7	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(2)		
	8	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(3)		
	9	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(4)		
	10	校内や学内のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有(5)		
	11	テクノスカレッジのイベント、学内学生対象の認知度調査2回目		
	12	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有1		
	13	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有2		
	14	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有3		
	15	学内・学外のイベントを取材した今週の結果を発表。提案や課題、成果を共有4		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り。成果のアンケートをとる		
	18	確認テスト・まとめ		

成績割合			学習FB方法	後期　成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 40%　R≪実働実践型学習≫ 10%　A≪主体的参加型学習≫ 50%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ビジネススキル Ⅰ		担 当 者 名	石井　裕章	
学科	マンガ科 大学コース		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・(通 年) (必 修) ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 1)
授業目的	社会適応能力の向上と主体的な行動力を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。期末試験課題のチェックおよび就職活動を行うことを目標とする				
授業概要	卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。マナー・プロトコール3級試験対策講座を行う。各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動を始めるにあたってのアドバイスと相談。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	後期オリエンテーション・マナー・プロトコール検定対策
	2	オリエンテーション2	20	委員による学院際計画・学外イベント準備
	3	オリエンテーション3	21	学院際準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
	4	期オリエンテーション・テクノスノート活用方法・目標設定とスケジュール管理について	22	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
	5	学科内での委員会決め・授業と就職活動の関連性について・ポートフォリオについて	23	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
	6	一般常識テスト・期末試験課題計画についてとチェック・SNSとネットリテラシーの確認	24	テクノス祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
	7	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック・ビジネス文書とビジネスメールについて	25	学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策
	8	コンペティション応募課題出題・業界と社会の関わりについて・期末試験課題ラフチェック	26	学外イベント準備
	9	卒業後にかかる一般的なお金、人生設計と働く意味について・期末試験課題進捗チェック	27	就職活動のエントリーと志望動機のまとめ方について
	10	コンペティション応募課題出題・期末試験課題進捗チェック・1年後の就職活動について	28	就職活動の適性試験についてと対策
	11	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・国際社会と業界の関わりについて	29	就職活動の面接について
	12	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認	30	就職活動報告と情報共有について
	13	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇前課題と将来設計確認	31	委員によるテクノス展準備・マナー・プロトコール検定対策
	14	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇明けチェックと今後の確認	32	進級前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認
	15	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策	33	後期講評評価・就職活動計画チェック
	16	期末試験課題進捗チェック・委員によるテクノス祭計画・学外イベント準備	34	確認テスト・まとめ1
	17	期末試験課題提出・ポートフォリオチェック・就職活動について	35	確認テスト・まとめ2
	18	前期講評評価・就職活動計画チェック・目標設定振り返り確認	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	10%		
	学習態度	90%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 10%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デジタルテクニックⅠ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	実技、実習
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・(通年) 必修・選択・(必修選択)	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	ポートフォリオなど自身の作品を研鑽し身につける能力と、様々な仕事にも対応できる総合力を養う				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作理解し自分の作品を”創れる”ようになる				
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能)
	2	オリエンテーション2	20	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:ブラシ)
	3	オリエンテーション3	21	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:ブラシ実践)
	4	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(PC自体の使い方)	22	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ単機能)
	5	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 (CLIPSTUDIO塗作業)	23	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ複合)
	6	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(ブラシ塗作業)	24	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:フィルタ総合)
	7	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(作画機能:選択範囲)	25	photoshopを使った絵の創り方 (基礎機能:複合)
	8	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:カスタムブラシ)	26	Illustrator基礎(概念、パス、図形組等)
	9	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:総合)	27	Illustrator基礎(パスファインダー)
	10	CLIPSTUDIOでのペン入れについて(ラスター)	28	Illustrator基礎(ペンツール)
	11	CLIPSTUDIOでのペン入れについて(ベクター)	29	Illustrator基礎(ペンツールの旨い逃げ方)
	12	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(線画とレイヤーの連携)	30	Illustrator基礎(ロゴ、図形トレス)
	13	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について基礎)	31	Illustrator基礎(ロゴ、作図)
	14	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について応用)	32	photoshop、illustrator(連携カレンダー作成)
	15	CLIPSTUDIOでの実働的な塗作業について(塗を活かした色の選択について応用)	33	photoshop、illustrator(連携カレンダー作成)
	16	イラストを描くためのデジタルツールの使い方(描画機能:編集保存)	34	確認テスト・まとめ1
	17	CLIPSTUDIOの基礎テスト	35	確認テスト・まとめ2
	18	CLIPSTUDIOの基礎テスト	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	30%		
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用ゼミⅡA	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 2)		
授業目的	実働実践を通じ、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成。マンガ・イラストの力を実感させる		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	食事レポマンガ、イラストを描く事により、真に伝えたい内容を考察、理解し発信できる力を養う。マンガ・イラストの持つ強みをお店のPRに使用し、同時に自身のPRにも繋げる		
授業概要	小金井市商工会に属する個人飲食店へゼミのチームで足を運び、飲食店の許可を得て、名物やオススメメニューを注文。食事の内容や美味しさ、店主にインタビューし、お店のPRを聞き、体験レポマンガ、お店のイメージイラストポスターを制作。それらをネット上に公開し、より地域に密着した正確な情報発信をおこない、店舗の売上げ20%増を目指す		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	応用ゼミの概要。小金井市商工会の食事レポートの趣旨説明		
	4	お店の持つ魅力をどのように伝えるか(1)		
	5	お店の持つ魅力をどのように伝えるか(2)		
	6	小金井市商工会の目指すものとは。 属する個人飲食店の調査		
	7	小金井市商工会に属する個人飲食店の調査発表と、実際に伺うお店の選定。その動機		
	8	飲食店調査に必要な要素とは		
	9	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出(1)		
	10	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出(2)		
	11	レポートする飲食店の選定とアポイントメント		
	12	店舗に足を運び、食事と取材		
	13	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポに落とし込む(1)		
	14	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポに落とし込む(2)		
	15	完成した作品をネット上に公開		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ		

成績割合			学習FB方法	前期 成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 30% R≪実働実践型学習≫ 30% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用ゼミⅡB	担当者名	石井 裕章
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	36 時間(週講時数 2)		
授業目的	実働実践を通じ、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成。マンガ・イラストの力を実感させる		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	食事レポマンガ、イラストを描く事により、真に伝えたい内容を考察、理解し発信できる力を養う。マンガ・イラストの持つ強みをお店のPRに使用し、同時に自身のPRにも繋げる		
授業概要	小金井市商工会に属する個人飲食店へゼミのチームで足を運び、飲食店の許可を得て、名物やオススメメニューを注文。食事の内容や美味しさ、店主にインタビューし、お店のPRを聞き、体験レポマンガ、お店のイメージイラストポスターを制作。それらをネット上に公開し、より地域に密着した正確な情報発信をおこない、店舗の売上げ20%増を目指す		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1		
	2	オリエンテーション2		
	3	応用ゼミの概要。ネット上に公開したレポートの反応やアナリティクス解析		
	4	どうすればレポートをみてもらえるか、また実際にお店へ足を運んでいただけるのか		
	5	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(1)		
	6	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(2)		
	7	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(3)		
	8	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(4)		
	9	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(5)		
	10	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(6)		
	11	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(7)		
	12	店舗に出向き、食事と取材。後日レポートマンガ、イラスト作成。ネットに公開(8)		
	13	レポートした店舗の売上げや、客層など、レポートの効果をスタッフの方へ確認		
	14	取り組みに対してのプレゼンテーション制作(1)		
	15	取り組みに対してのプレゼンテーション制作(2)		
	16	取り組みに対してのプレゼンテーション		
	17	授業の振り返り		
	18	確認テスト・まとめ		

成績割合			学習FB方法	
	テスト	0%		後期 成績表送付
	学習態度	50%		
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 30% R≪実働実践型学習≫ 30% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	ビジネススキルⅡ	担当者名	石井　裕章
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36 時間(週講時数 1)
授業目的	卒業後の具体的なビジョンを見いだし、そこに向かって進む力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。		
授業概要	卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。 各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。 各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。 卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動についての確認と相談、情報共有。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	後期オリエンテーション
	2	オリエンテーション2	20	委員による学院際計画。学外イベント準備
	3	オリエンテーション3	21	テクノス祭準備。学外イベント準備。人生設計確認と新たな自己分析
	4	前期オリエンテーション。1年次の振り返りと新たな目標設定・スケジュール管理について	22	テクノス祭準備。学外イベント準備。PDCAの必要性の確認
	5	学科内での委員会決め。授業と就職活動の関連性について確認。ポートフォリオの確認	23	学外イベント準備。冠婚葬祭とマナーの確認
	6	一般常識テスト。就職活動進捗報告	24	学外イベント準備。自己プロデュース力について
	7	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック。就職活動進捗報告・ビジネス文書の復習	25	学外イベント準備
	8	コンペティション応募課題出題。就職活動進捗報告と情報共有	26	個人事業主について1
	9	自立した人生設計と意味について。就職活動指導と相談	27	個人事業主について2
	10	コンペティション応募課題出題。卒業後の生活と現状比較からのPDCA	28	個人事業主について3
	11	国際社会と業界の関わりについて。就職活動進捗報告	29	テクノス展についての学科内ディスカッション
	12	夏季地域学外イベント説明、グループワークについて。就職活動進捗報告	30	委員によるテクノス展準備1
	13	学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認・就職活動進捗報告	31	委員によるテクノス展準備2
	14	学外イベント準備。就職活動進捗報告と自己アピールの見直しについて	32	卒業前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認。
	15	学外イベント準備・夏季休暇前課題と計画確認	33	後期講評評価・2年間の総合評価
	16	学外イベント準備。夏季休暇明けチェックと今後の確認	34	確認テスト・まとめ1
	17	ポートフォリオチェック。就職活動について振り返りと反省点の共有	35	確認テスト・まとめ2
	18	前期講評評価・就職活動チェック。目標設定振り返り確認・卒業までの新たな目標設定	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	10%		
	学習態度	90%		
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 10%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	制作実習Ⅱ		担当者名	谷沢　直	
学科	マンガ科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	進路目標に沿った最適のポートフォリオを制作する(イラストコース) 描きたいジャンル、世界観を確認して作品制作を行い、出版社に持ち込む(マンガコース)				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品数の充実と完成度の向上(イラストコース) 読者を意識した作品作り(マンガコース)				
授業概要	期末試験想定の作品を個々で制作する。進行状況、ポートフォリオの提出など、状況に応じて個々にアドバイス等を行う。 最後に個々の作品について講評とディスカッションで作品制作への理解を深める				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	聞き取り(前期の反省・後期のテーマ、構想)
	2	オリエンテーション2	20	テーマの決定、進行スケジュール提出
	3	オリエンテーション3	21	ラフ(イラスト)、プロット(マンガ)制作
	4	聞き取り	22	ラフ、プロット完了□
	5	テーマの決定・進行スケジュール制作	23	線画(イラスト)ネーム(マンガ)作業
	6	作品制作のスケジュール表提出	24	線画(イラスト)、ネーム(マンガ)チェック
	7	ラフ(イラスト科コース)プロット(マンガコース) チェック	25	線画　下描き
	8	ラフ、プロット完了	26	線画　下描き　チェック
	9	線画(イラスト)ネーム16P以下(マンガ)作業	27	線画・下描き完成
	10	線画(イラスト)、ネーム(マンガ)チェック	28	着色　ペン入れ
	11	線画(イラスト)下描き(マンガ)チェック	29	同上
	12	線画・下描き完成	30	仕上げ作業　最終チェック
	13	着色(イラスト)ペン入れ(マンガ)	31	仕上げ作業　作品提出
	14	同上	32	講評・ディスカッション1
	15	仕上げ作業・最終チェック	33	講評・ディスカッション2
	16	仕上げ作業・最終チェック:作品提出	34	確認テスト・まとめ1
	17	講評・ディスカッション1	35	確認テスト・まとめ2
	18	講評・ディスカッション2	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	提出物	30%		
	学習態度・出席率	40%		
	作品評価	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫50%　R≪実働実践型学習≫20%　A≪主体的参加型学習≫20%　G≪海外体感型学習≫10%
講師プロフィール	マンガ家。代表作「ウエディングピーチ」はアニメ化され、数か国で出版、放映。海外のコンベンションやアニメ展のゲスト参加、マンガワークショップ経験多数。現在は海外での出版活動に加えて、仏・芬のアーティストデュオの依頼でコンテンポラリーアートのマンガ部分を制作、都内にて外国人向けに「英語によるマンガの描き方」の講師として活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	演出・シナリオ	担当者名	伊勢 洋平	
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数　108 時間(週講時数 3)
授業目的	見る者、読む者の印象に残るイラストやマンガのシーンを描く。実務に即した企画・構成力を身につける。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1. 撮影や課題を通して構図や情緒への意識を高め、マンガやイラストをドラマチックに見せるための演出を身につける。 2. 実務を仮定した課題を通し、就職活動に活かせる作品を仕上げる。			
授業概要	編集者やクライアントの視点から、ポートフォリオとして見てみたい作品や、実際に発注する仕事内容を課題に反映している。1年生で学んだ基本を応用し、実際に業務にあたるつもりで課題に臨んでほしい。			

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ③
	2	オリエンテーション2	20	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ④
	3	オリエンテーション3	21	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル①
	4	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)①	22	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル②
	5	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)②	23	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル③
	6	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)③	24	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル④
	7	構図の基本を身につけよう ～安定感のある構図(分割法)④	25	応用実践課題 奥行きのある視点とアングル⑤
	8	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図①	26	応用実践課題　クライマックスの演出①
	9	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図②	27	応用実践課題　クライマックスの演出②
	10	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図③	28	応用実践課題　クライマックスの演出③
	11	構図の基本を身につけよう ～変化のある構図④	29	応用実践課題　クライマックスの演出④
	12	実務課題 擬人化キャラの企画設定書①	30	実務課題　広告マンガ①
	13	実務課題 擬人化キャラの企画設定書②	31	実務課題　広告マンガ②
	14	実務課題 擬人化キャラの企画設定書③	32	実務課題　広告マンガ③
	15	実務課題 擬人化キャラの企画設定書④	33	実務課題　広告マンガ④
	16	課題の進行調整と講評	34	確認テスト・まとめ1
	17	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ①	35	確認テスト・まとめ2
	18	応用実践課題 シナリオと1ページマンガ②	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	課題評価	50%		
	学習態度・出席率	50%		
		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫30%　R≪実働実践型学習≫40%　A≪主体的参加型学習≫30%　G≪海外体感型学習≫0%
講師プロフィール	編集者・ライター・コンテンツプランナー。小学館「小学5-6年生」とコミック編集局での編集業を経て独立。40万部完売の「まんがの達人」(アシェット出版)ほか、ニッポン放送・日本テレビ・徳間書店などの雑誌・書籍・WEBサイトで企画編集・執筆を行う。また、代々木アニメーション学院ノベルズ科講師を4年間、東京工芸大学芸術学部マンガ学科の特別専任講師を6年間務め、現在活躍するマンガ家やクリエイターを育成した。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	キャラクター制作Ⅱ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択
授業時間数	108 時間(週講時数 3)		
授業目的	就職活動、また今後のキャリアで活かせるキャラクターを活用できる主体的な力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIPSTUDIO、photoshop、illustratorの基礎機能を及びPCの基礎操作理解し自分の作品を”創れる”ようになる		
授業概要	「画材」としてPCに触れつつ、「描(えが)くこと」を中心としてキャラクター作成能力と人の心に伝わる絵の完成度を上げることを目的とします。特にキャラクターは一番見る人に触れる部分の多いところになるので、 如何に他者の目を留めることができるのか、如何に自分の表現したいところを作品に加えて伝えるか ということを念頭に置きつつ進めます。		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	2	オリエンテーション2	20	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	3	オリエンテーション3	21	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	4	依頼書をベースとしてカードイラストを作成	22	背景を含めた複数人が存在するイラスト作成
	5	カードイラストを作成(ラフ)	23	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	6	カードイラストを作成(線画)	24	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	7	カードイラストを作成(線画)	25	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	8	カードイラストを作成(仕上げ)	26	ゲームのパッケージを想定したイラスト作成
	9	カードイラストを作成(仕上げ)	27	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	10	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	28	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	11	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	29	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	12	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	30	依頼書をベースとしたキャラクターデザインとテーマイラスト
	13	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	31	作品制作予備日
	14	ポートフォリオに載せるためのテーマイラスト作成	32	作品制作予備日
	15	エフェクトなどの質感表現について	33	作品制作予備日
	16	エフェクトなどの質感表現について	34	確認テスト・まとめ1
	17	パースに則ったイラストの作成方法	35	確認テスト・まとめ2
	18	パースに則ったイラストの作成方法	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	
	テスト	30%		前期・後期　成績表送付
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用背景	担 当 者 名	牧山　直樹
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択
授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)		
授業目的	CLIP STUDIO PAINTとPhotoshop、Illustratorのデータのやり取り及び応用的な操作・機能の理解。		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustratorを使用して作品制作を目的とする。制作スキルプラス効率化するためのショ		
授業概要	他のCG実習応用に通用するように、背景基礎を重点的に行う。□ 常にショートカットや時間短縮方法を取り入れて授業を進行していく。□ 就職活動に必要なポートフォリオ、その他CGイラストに関するサポートや指導を行う。□		

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	小物1(テーマ:悪魔のワイン、天使の水)
2	オリエンテーション2	20	小物2
3	オリエンテーション3	21	時間1(テーマ:秋の公園)
4	素材の描きわけ1(テーマ:球、木、石、ガラス等)	22	時間2
5	素材の描きわけ2	23	時間3
6	樹木1(テーマ:巨木+竜の卵)	24	天気1(テーマ:ジャングル、滝、遺跡)
7	樹木2	25	天気2
8	巨石1(テーマ:巨石+刺さった剣)	26	天気3
9	巨石2	27	季節1(テーマ:水の門・炎の門)
10	河川、湖1(テーマ:緑+泉)	28	季節2
11	河川、湖2	29	季節3
12	まとめ課題1(テーマ:夏、青い空青い海)	30	プレゼン、講評
13	まとめ課題2	31	自由課題
14	まとめ課題3	32	自由課題
15	プレゼン、講評	33	自由課題
16	自由課題	34	確認テスト・まとめ1
17	自由課題	35	確認テスト・まとめ2
18	自由課題	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	40%		
	学習態度	30%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 20%　A≪主体的参加型学習≫ 20%　G≪海外体感型学習≫ 10%
講師プロフィール	講義形式と課題作成提出が基本。実用的な学習・演習内容も適宜取り入れる。担当教員はデザイナー、イラストレーターとして勤務した経験から実務経験に基づいたプロ養成に向けた講義を展開する

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デジタルコミック実習	担 当 者 名	中山　貴博
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習、実技
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択
授業時間数	108 時 間(週講時数 3)		
授業目的	デジタルマンガ制作が行える総合的な知識を習得する		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	「CLIPSTUDIOPAINT」を主に使用し、講義、実演、課題制作を各授業ごとに繰り返すことで、知識の習得とマンガ制作の技術の習得を行います。各授業の課題成果によって毎週、知識と技術が身に付いていく楽しさを実感できる企画・運営を行います。		
授業概要	・マンガ制作におけるCLIPSTUDIOPAINTの基本 ・CLIPSTUDIOPAINTを使用したデジタルコミック技法 ・3D表現を利用したマンガ作画 デジタルでのマンガ制作に必要な知識、技術の習得、準備など座学・ワークショップ形式で行う		

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	ツールのカスタマイズ②(ペン・ブラシ・水彩)
	2	オリエンテーション2	20	マンガ背景・3Dモデリング①(テーブルとイス)
	3	オリエンテーション3	21	マンガ背景・3Dモデリング②(部屋)
	4	ソフトウェアのマンガ用設定と基本	22	マンガ背景・3Dモデリング③(自由課題)
	5	マンガ原稿の枠線描画(コマ枠ツール)	23	3Dオブジェクトの線画抽出
	6	ベクターによる枠線と写真トレース	24	写真トレースと線画抽出
	7	パース定規の基本①(一点・二点透視)	25	自由制作へむけたプロットづくり①(作品研究)
	8	パース定規の基本②(三点透視)	26	自由制作へむけたネームづくり②(設定資料作り)
	9	透視図法による一軒家の作画①	27	キャラクター制作と背景設定①(設定資料作り)
	10	透視図法による一軒家の作画②	28	キャラクター制作と背景設定②(設定資料作り)
	11	透視図法による室内の作画①	29	自由制作①(モノクロマンガ原稿2P・下描き)
	12	透視図法による室内の作画②	30	自由制作②(モノクロマンガ原稿2P・下描き)
	13	効果線の描画(集中線・スピード線)	31	自由制作③(モノクロマンガ原稿2P・ペン入れ)
	14	マンガ原稿の仕上げ①(トーン)	32	自由制作④(モノクロマンガ原稿2P・ペン入れ)
	15	マンガ原稿の仕上げ②(グレースケール)	33	自由制作⑤(モノクロマンガ原稿2P・仕上げ)
	16	3Dオブジェクトの操作方法	34	確認テスト・まとめ1
	17	手描き背景と3Dを合わせる	35	確認テスト・まとめ2
	18	ツールのカスタマイズ①(ペン・水彩)	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	10%		
	学習態度	30%		
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50%　R≪実働実践型学習≫ 30%　A≪主体的参加型学習≫ 20%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	2006年よりマンガアシスタントを経験。その後、クリップスタジオペイントの開発と販売を行う会社勤務を経て、現在は背景美塾にてデジタル授業を担当しています。各種スクール向けマンガの描き方講座執筆。背景素材集(編集、作画協力) CLIP STUDIO PAINT EX 時短テクニック(共著)

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	デジタルテクニックⅡ	担当者名	刻田　門大
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・(通年) 必修・選択・(必修選択)
授業時間数	108 時間(週講時数 3)		
授業目的	ポートフォリオなど自身の作品を研鑽し身につける能力と、様々な仕事にも対応できる総合力を養う		
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、イラスト応用制作(丁寧な仕上げ処理)が出来るようになる。授業の課題としてだけで終わらず、ポートフォリオ作品として、作品のブラッシュアップが出来るようになることを目標とする。		
授業概要	イラスト等をデジタル作画するにあたって、Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTをより応用的、実戦的に使える術を身につける。作品のクオリティをあげる、効率よく作業するための使い方や方法を覚える。 Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、ポートフォリオ作品を作成する。		

授業計画表

	授業内容		授業内容
1	オリエンテーション1	19	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能について
2	オリエンテーション2	20	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能について
3	オリエンテーション3	21	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能についての複合利用
4	illustrator実働(アイコン作成などから学ぶ実働的な使い方)	22	CLIPSTUDIOを利用したパース機能＋3D機能についての複合利用
5	illustrator実働(アイコン作成などから学ぶ実働的な使い方)	23	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
6	illustrator実働(アイコンを利用しスマートフォンなどの画面を作成する)	24	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
7	illustrator実働(アイコンを利用しスマートフォンなどの画面を作成する)	25	オリジナルのクリスマスリース作成(CLIPSTUDIOのアニメ機能について)
8	illustrator実働(アイコンを利用しカードゲームなどのデザインをする)	26	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工
9	illustrator実働(アイコンを利用しカードゲームなどのデザインをする)	27	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工　さらに手書きディティール
10	photoshop実働(非破壊編集について)	28	CLIPSTUDIOとPHOTOSHOPを利用した写真加工　さらにブラシ作成しディティールアップ
11	photoshop実働(非破壊編集について:レイヤースタイルなど)	29	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(コマなど)
12	photoshop実働(非破壊編集について:調整レイヤーなど)	30	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(作画と処理など)
13	photoshop実働(非破壊編集について:スマートオブジェクトについて)	31	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(作画と処理など)
14	photoshop+illustrator連携(ポートフォリオ作成について)	32	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(仕上げなど)
15	photoshop+illustrator連携(ポートフォリオ作成について)	33	CLIPSTUDIOを利用した漫画作画機能(仕上げなど)
16	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(写真の上にキャラクターを配置する)	34	確認テスト・まとめ1
17	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(背景作画)	35	確認テスト・まとめ2
18	CLIPSTUDIOを利用したパース機能について(背景作画)	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	30%		
	学習態度	40%		
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 40% G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	漫画家、イラストレーターを主に活動、オリジナル作品やミルキィホームズ、百花繚乱、田中等コミカライズ作品など多数。近年はアニメ関係のデザイナーとしても活動中。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	応用テクニック	担当者名	一の瀬 遊	
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実技、実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・(通年) 必修・選択・(必修選択)	授業時間数　108 時間(週講時数 3)
授業目的	学生一人一人個別の能力を確認。主に人物デッサンの力をつける。			
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ここまで身についているデッサン力の確認と、その力をイラスト、漫画に応用する課題に取り組み確実に自分のスキルとして身につける。			
授業概要	一年時に培った基本的なデッサン力を再度見直して、復習を兼ねて課題を進めてゆく。描く事ができなかったクロッキーポーズを簡潔に。苦手を作らない。イラスト、マンガに必要な根気と実技を身につけて課題に取り組む。			

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	小物類をデッサン・描いて見たいものを各自持参する 1
	2	オリエンテーション2	20	小物類をデッサン・描いて見たいものを各自持参する 2
	3	オリエンテーション3	21	自然物・樹木をデッサンしてみる 1　人体クロッキー動く 1
	4	デッサンとクロッキー授業概要	22	自然物・樹木をデッサンしてみる 2　人体クロッキー動く 2
	5	小物類のデッサン・人体クロッキー立つポーズ 1	23	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 1
	6	小物類のデッサン・人体クロッキー立つポーズ 2	24	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 2
	7	参考写真から人物デッサン・人体クロッキー座る 1	25	小物・コーヒーカップと小物・ボーイズナイフ 3
	8	参考写真から人物デッサン・人体クロッキー座る 2	26	立つポーズをクロッキーからデッサン 1
	9	動きのある人物デッサン・顔のクロッキー1	27	立つポーズをクロッキーからデッサン 1
	10	動きのある人物デッサン・顔のクロッキー2	28	将来の自分・色紙(しきし)を描いてみる 1
	11	参考写真から似顔絵をリアルにデッサンをする 1	29	将来の自分・色紙(しきし)を描いてみる 2
	12	参考写真から似顔絵をリアルにデッサンをする 2	30	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 1
	13	様々な角度から「手」をデッサンしてみる 1	31	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 2
	14	様々な角度から「手」をデッサンしてみる 2	32	水彩色鉛筆(着色)並べられた料理を描く 3
	15	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 1	33	遅れてる課題調整
	16	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 2	34	確認テスト・まとめ1
	17	楕円の応用・コーヒー缶他(12点法) 3	35	確認テスト・まとめ2
	18	遅れてる課題調整	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期　成績表送付
	テスト	50%		
	学習態度	30%		
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 60%　R≪実働実践型学習≫ 0%　A≪主体的参加型学習≫ 40%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て執筆活動へ入る。小学館、双葉社、秋田書店にて主に野球漫画、ピカレスク漫画、ハートウォームな青年ものを執筆。現在江戸風俗をテーマに新境地に挑戦している。

TECHNOS COLLEGE　2020

シ ラ バ ス

科目名	色彩・デザインⅡ	担当者名	大木 安恵
学科	マンガ科 大学コース	授業方法	講義、実習
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・(通年) 必修・選択・(必修選択)	授業時間数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	就職を念頭におき、希望職種に必要な知識の習得とイラスト制作				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職を視野に作品の必要性と完成度の向上作業計画と時間管理				
授業概要	作品の必要性と完成度の意識付け。社会に出る意識付け。 商品として通用する作品作り。期限に完成作品の提出。				

授業計画表		授業内容		授業内容
	1	オリエンテーション1	19	課題4)建物(野外背景)とキャラクター…1 アイディア出し 下描き
	2	オリエンテーション2	20	課題4)建物(野外背景)とキャラクター…2下描き 着彩
	3	オリエンテーション3	21	課題4) 建物(野外背景)とキャラクター…3 着彩
	4	授業主旨 ポートフォーリオ応用講義	22	課題4)建物(野外背景)とキャラクター…4 着彩
	5	課題1)文字イラスト…1 アイディア出し 下描き	23	課題5)クリスマスリース…1 アイディア出し 下描き
	6	課題1)文字イラスト…2 下描き 着彩	24	課題5)クリスマスリース…2 下描き 着彩
	7	課題1)文字イラスト…3 着彩	25	課題5)クリスマスリース…3 着彩
	8	課題1)文字イラスト…4 着彩	26	課題5)クリスマスリース…4 着彩
	9	課題2)ノベライスイラスト…1 ノベライズの表紙制作 レイアウト方法 アイディア出し	27	課題6)建物(野外背景)とキャラクターのキャラ設定…1 アイディア出し 下描き
	10	課題2)ノベライスイラスト…2 下描き	28	課題6)建物(野外背景)とキャラクターのキャラ設定…2 下描き着彩
	11	課題2)ノベライスイラスト…3 着彩	29	課題6)建物(野外背景)とキャラクターのキャラ設定…3 着彩
	12	課題2)ノベライスイラスト…4 着彩	30	課題7)自由テーマ…1 仕事に向けた個人選択内容 アイディア出し 下描き
	13	課題2)ノベライスイラスト…5 着彩 版下データへの貼り込み方法	31	課題7)自由テーマ…2 下描き 着彩
	14	ポートフォリオでのプレゼンテーション練習	32	課題7)自由テーマ…3 着彩
	15	課題3)食べ物イラスト…1 アイディア出し	33	課題7)自由テーマ…4 着彩
	16	課題3)食べ物イラスト…2 下描き 着彩	34	確認テスト・まとめ1
	17	課題3)食べ物イラスト…3 着彩	35	確認テスト・まとめ2
	18	課題3)食べ物イラスト…4 着彩	36	確認テスト・まとめ3

成績割合			学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	テスト	0%		
	学習態度	20%		
	レポート	80%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		

P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 70%　R≪実働実践型学習≫ 20%　A≪主体的参加型学習≫ 10%　G≪海外体感型学習≫ 0%
講師プロフィール	武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり現在講師及び絵画教室主宰