

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	演習
担当教員	赤木 沙英子	学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。						
到達目標	基礎デッサンによって培われる、観察力・客観的な視点の獲得。鉛筆デッサンを経験することによる、イラスト・アニメにおける描画能力の基盤づくり。						
授業計画・内容							
第1週	デッサン道具のオリエン・グレースケール	第16週	ガラスのある静物				
第2週	石膏(立方体)	第17週	デッサン模写(動物)				
第3週	石膏(球体)	第18週	石膏(メディチ)B3				
第4週	果物(りんご)のある静物	第19週	石膏(メディチ)				
第5週	果物(バナナ)のある静物	第20週	デッサン模写(風景)				
第6週	石膏(円柱形)	第21週	デッサン模写(風景)				
第7週	自分の手	第22週	石膏(アグリッパ)B3				
第8週	石膏(面取りヴィーナス)B3	第23週	石膏(アグリッパ)				
第9週	石膏(ヴィーナス)B3	第24週	テーマ「楽しい食事」想定デッサン				
第10週	石膏(ヴィーナス)	第25週	テーマ「楽しい食事」想定デッサン				
第11週	自画像	第26週	テーマ「タイムトリップ」想定デッサン				
第12週	デッサン模写(人物)	第27週	テーマ「タイムトリップ」想定デッサン				
第13週	木材のある静物	第28週	テーマ「自由課題」想定デッサン				
第14週	人物デッサン(女性モデル)B3	第29週	テーマ「自由課題」想定デッサン				
第15週	金属のある静物	第30週	人物デッサン(女性モデル)B3				
評価方法	定期試験は実施せずに、毎授業時間に提出されるデッサン作品、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 毎時間の課題(70%)・授業態度(30%)						
教科書 教材など	なし						
実務経験	武蔵野美術大学を卒業後、広告の仕事で映像制作、イラスト制作に18年携わる。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	画材研究		学科名	コミックイラスト学科		授業方法	演習
担当教員	稲垣 佳奈子		学年・学期	1年・通年	時間数	90 時間	必須・選択
授業概要・ 授業内容	<p>講義とアナログ画材による実習を織り交ぜながら、美術の知識を深め、作画の基礎を身につける。前期は、様々な画材の特性や技法を活かした基礎力を身につけ、自身の表現にどう活かすかを思考する。後期では、より具体的な描画表現や配色技術を身につける。また芸術史を学ぶことで、コミック、イラスト以外の芸術全般への興味を刺激し、理解を深める。</p>						
到達目標	<p>アナログ表現によって基礎を学び、デジタル描画での表現力向上に繋げていく。また、様々な種類の画材や作品に触れることで知識と興味を広げ、自己理解を深めることを目標とする。実習では、技術面の向上のみならず、アナログ画材特有の難しさや描く喜びも体感してもらいたい。</p>						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション、画材紹介		第16週	色彩学基礎②配色・色彩心理			
第2週	画材紹介(画材の特徴、歴史、技法など)		第17週	芸術史:西洋美術史			
第3週	画材紹介、各画材を使用したレポート作成		第18週	芸術史:西洋美術史			
第4週	鉛筆による明暗表現		第19週	芸術史:日本美術史(日本画と西洋画の違い)			
第5週	鉛筆による明暗表現[実習:再現模写]		第20週	芸術史:世界と日本のデザイン・イラストレーション史			
第6週	ペンによる明暗表現		第21週	芸術史:世界と日本のマンガ・アニメーション史			
第7週	ペンによる明暗表現[実習:グレースケール、線画]		第22週	芸術史[研究:レポート制作]			
第8週	ペンによる明暗表現[実習:グレースケール、線画]		第23週	構成・構図			
第9週	色彩学基礎①混色(色とは何か)		第24週	構図を捉える[実習:再現模写、マンガ模写など]			
第10週	色彩学基礎①混色(色によるコミュニケーション)		第25週	構図を捉える[実習:再現模写、マンガ模写など]			
第11週	混色研究[実習:デジタルに活かせる混色ワーク]		第26週	構図を捉える[実習:再現模写、マンガ模写など]			
第12週	混色研究[実習:デジタルに活かせる混色ワーク]		第27週	芸術研究:人物描写、人物の描きわけ[実習:ドローイング]			
第13週	色彩模写[実習:応用課題]		第28週	芸術研究:背景描写			
第14週	色彩模写[実習:応用課題]		第29週	芸術研究:質感描写			
第15週	色彩学基礎②配色・色彩心理		第30週	芸術研究:調整			
評価方法	<p>定期試験は実施せず、レポート、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。(レポートや課題作品では、技術力だけでなく、思考・探究の深さや締切の順守を重視する。) ※評価目安:課題やレポート(80%)・授業態度や出席(20%)</p>						
教科書 教材など	なし						
実務経験	広告クリエイティブディレクター、映像作家の活動経験、子どもの絵画指導等				実務経験のある教員による授業科目		✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	総合美術		学科名	コミックイラスト学科		授業方法	演習
担当教員	吉岡 磨理		学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択 必須
授業概要 ・ 授業内容	絵(平面に描く図)として仕上がったときの見た目の基本的な効果を学び、効果に沿った手作業をトレーニングする。 リモート時は物理条件により講義形式メイン+実作業も挟む形式になる。対面時も同様だが、実制作をメインとして行う。						
到達目標	・想定したサイズや配置を、白紙から描き始めて画面全体をひとつおき描き切る感覚を身につける。 ・自力で調整・修正する力や、仕事が綺麗に見えるブラッシュアップを施せる力を身につける。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション・イラスト試作			第16週	風景スケッチ① 基礎とアタリ		
第2週	直線と楕円トレーニング・2Dの形の捉え方			第17週	植物作画		
第3週	立ち円柱のルール			第18週	模写① 色彩の感知と表出		
第4週	横倒し円柱のルール・立方体の作画			第19週	風景スケッチ② 自然物		
第5週	人体クロッキー① 基礎とアタリ			第20週	模写②前編 シワと面表現		
第6週	明暗の仕組みと作業			第21週	模写②後編 シワと面表現		
第7週	タッチ解説① 手を動かす			第22週	動物クロッキー		
第8週	画面へのレイアウトワーク			第23週	風景スケッチ③ 人		
第9週	人体クロッキー② ポーズと流れ			第24週	構成① 明度		
第10週	頭と顔の捉え方			第25週	表現①前編 食べもの		
第11週	タッチ解説② 表情			第26週	表現②後編 食べもの		
第12週	人体クロッキー③ シルエット			第27週	構成② 形・変化		
第13週	エスキース 実物モチーフを使って試す			第28週	表現② 前編「場」と人物表現		
第14週	顔と頭の捉え方② アンゲル			第29週	表現③ シュルレアリスム		
第15週	足と靴			第30週	表現② 後編「場」と人物表現		
評価方法	定期試験は実施せずに、毎授業時間に提出される制作物の技術評価(完成度も含む)・出席状況・授業態度を考慮して成績を評価。 ※評価目安:技術評価+提出物(60%)出席率(40%)						
教科書 教材など	オリジナル教材(スライド+プリント)						
実務経験	彩色工房で18年勤務し、障壁画などの絵画を担当している。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	イラスト制作基礎	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	演習
担当教員	榎本 秋・植田 雄介	学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要・授業内容	前半2コマを使用してキャラクター設定を行う。その後、後半2コマを使用して一人ずつの発表を行う。キャラクター設定時には箇条書きの文章に加え、イラストラフの作成も行う。						
到達目標	人に見せるイラストを描くための理論的なコツを習得する						
授業計画・内容							
第1週	「アクティブ主人公」の設定・発表		第16週	「不良」の設定・発表			
第2週	「成長型主人公」の設定・発表		第17週	「警察官」の設定・発表			
第3週	「ヒロイン」の設定・発表		第18週	「スポーツ選手」の設定・発表			
第4週	「塔の中のお姫様」型ヒロインの設定・発表		第19週	「クリエイター」の設定・発表			
第5週	「バトルヒロイン」の設定・発表		第20週	「教師」の設定・発表			
第6週	「爽やか系ライバル」の設定・発表		第21週	「私立探偵」の設定・発表			
第7週	「マスコット・キャラクター」の設定・発表		第22週	「軍人/傭兵」の設定・発表			
第8週	「熱血漢」の設定・発表		第23週	「武術家/武道家/格闘家」の設定・発表			
第9週	「クールな理知派」の設定・発表		第24週	「騎士」の設定・発表			
第10週	「内気/気弱の設定・発表		第25週	「魔法使い」の設定・発表			
第11週	「陽気/社交的」の設定・発表		第26週	「超能力者」の設定・発表			
第12週	「天然」の設定・発表		第27週	「暗殺者/殺し屋」の設定・発表			
第13週	「頼りになる/包容力がある」の設定・発表		第28週	「天使」の設定・発表			
第14週	「ツンデレ」の設定・発表		第29週	「悪魔」の設定・発表			
第15週	「狂人」の設定・発表		第30週	「陰陽師」の設定・発表			
評価方法	出席・授業態度・その他						
教科書 教材など	「物語を作る人のためのキャラクター設定ノート」 「物語づくりのための黄金パターン117キャラクター編」						
実務経験	出版業界に23年 現場プロ講師として20年の経験がある。作家、小説家、出版プロデューサー				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	イラスト技術	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	演習
担当教員	花月	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	この授業ではイラストやキャラクターの「魅力」を様々な方向から研究する。オリジナリティーあるアイデアの出し方や活かし方、目を惹くシルエットやデザイン、配色バランスなどからイラストやキャラクターをより魅力的にする方法を探る。また、作品を制作するだけでなく、受け取り手側の視点やSNSでみる流行などから自身の作品を研究し、今を生きるイラストレーターとして必要なものは何かを考える。						
到達目標	本科目「イラスト技術」のねらいはイラストの「魅力」を追求することで求められるイラストを描けるようになることにある。同時に、客観的な視点から自身の作品を研究することで、自己プロデュース力や現場で求められる力とは何かを追求できるようにする。						
授業計画・内容							
第1週	基礎①アイデアの出し方	第16週	研究③流行				
第2週	基礎②アイデアの出し方と活かし方	第17週	現地対応				
第3週	基礎③魅力的なシルエット	第18週	研究④ターゲット層				
第4週	基礎④絵柄とテーマの関係性	第19週	研究⑤自己解析と研究				
第5週	現地対応	第20週	応用①アイデアと研究				
第6週	基礎⑤配色バランスと色の魅力	第21週	応用②配色と研究				
第7週	ステップアップ①オリジナリティーとは何か	第22週	アンケートをもとに対処②				
第8週	ステップアップ②好きを武器にするには	第23週	アンケートをもとに対処③				
第9週	ステップアップ③キャラクターの魅せ方	第24週	〇〇をテーマに描く①身近なもの				
第10週	ステップアップ④視線誘導と色	第25週	〇〇をテーマに描く②童話				
第11週	基礎とステップアップの総合	第26週	〇〇をテーマに描く③四季				
第12週	現地対応	第27週	〇〇をテーマに描く④イベント				
第13週	アンケートをもとに対処①	第28週	〇〇をテーマに描く⑤食べ物				
第14週	研究①一般性	第29週	〇〇をテーマに描く⑥総合課題				
第15週	研究②作家性	第30週	現地対応				
評価方法	出席率						
教科書 教材など	2024秋発売予定自著						
実務経験	『現代創作和服 花月作品集』(KADOKAWA)、ITOWATOデザイナー					実務経験のある教員による 授業科目	✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクターデザイン	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	演習
担当教員	北沢 慶	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	キャラクターをデザインする上で、重要な考え方を伝え、個々のキャラクターを作成する際に必要となる知識や情報を伝える。						
到達目標	自分の作品に必要な、様々なキャラクターを、自分の力で構築できるようになる。その際、きちんと整合性が取れた、世界観的に説得力のある設定をきちんと行えるようになる。						
授業計画・内容							
第1週	講師自己紹介＋主人公論	第16週	警察官／警備員／SP				
第2週	アクティブ主人公	第17週	サラリーマン／役人(公務員)				
第3週	ノンアクティブ主人公	第18週	エグゼクティブ／秘書				
第4週	成長型(未熟型)主人公	第19週	ボランティア／自営業者				
第5週	ベテラン主人公	第20週	主婦／主夫／家政婦／使用人				
第6週	ヒロイン／塔のヒロイン	第21週	農家／漁師／猟師				
第7週	バトルヒロイン	第22週	IT技術者／クリエイター				
第8週	相棒・相方／モブ・仲間	第23週	弁護士／司法関係者／政治家				
第9週	爽やか系ライバル／憎々しい系ライバル	第24週	タクシー運転手／宿泊施設関係者				
第10週	師匠／上司／援助者	第25週	芸能人／スポーツ選手／マスコミ				
第11週	庇護対象／マスコット	第26週	学者／研究者／医者／教師				
第12週	来訪者	第27週	私立探偵／保険調査員				
第13週	黒幕	第28週	軍人／傭兵／スパイ				
第14週	未成年(乳幼児／学生／不良)	第29週	武術家／冒険家				
第15週	フリーター／引きこもり／ニート	第30週	スーパーヒーロー				
評価方法	定期試験は実施せずに、毎授業時間終了後に提出されるミニレポート、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 毎時間の課題やレポート(90%)・授業態度や出席(10%)						
教科書 教材など	物語づくりのための黄金パターン117キャラクター編						
実務経験	小説・ゲーム関連書籍などを約200冊執筆				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト基礎	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	実技
担当教員	横井 三步	学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	Clip Studio Paint、Photoshopを中心に、様々なデジタルツールの使い方を学びます。 座学のほか、講師による実演を参考にして作品制作を行います。 授業は対面とオンラインによって行います。 ※学習状況によって内容を変更する場合があります。						
到達目標	【前期】作画実習を通して、絵のプロになるための技術と意識を養います。 また、グーグルスプレッドシートを使い、グループワークや発表のスキルも身に付けます。 【後期】演習を通して、プロとして活動するための基本技術の習得を目指します。 また、クリエイティブ業界での就職活動を見据え、幅広い技術を学びます。 ※学習状況によって内容を変更する場合があります。						
授業計画・内容							
第1週	Clip Studio Paintの基本操作(対面)	第16週	Clip Studio Paintを使った作品制作				
第2週	Clip Studio Paintの基本操作	第17週	Clip Studio Paintを使った作品制作				
第3週	Clip Studio Paintの基本操作	第18週	Illustratorの基本操作(対面)				
第4週	Clip Studio Paintの基本操作	第19週	Illustratorの基本操作				
第5週	3Dキャラクター制作実習(対面)	第20週	Clip Studio Paintを使った素材制作				
第6週	【中間課題】オリジナルキャラクター制作	第21週	Clip Studio Paintを使った素材制作				
第7週	【中間課題】オリジナルキャラクター制作	第22週	素材をゲームに組み込む制作体験演習(対面)				
第8週	Photoshopの基本操作(対面)	第23週	設定資料の制作				
第9週	Photoshopの基本操作	第24週	デジタルツールを使った色々な表現				
第10週	Clip Studio Paintの応用操作	第25週	デジタルツールを使った色々な表現				
第11週	Clip Studio Paintの応用操作	第26週	デジタルツールを使った色々な表現				
第12週	Clip Studio Paintの応用操作(対面)	第27週	デジタルツールを使った色々な表現(対面)				
第13週	【期末課題】背景入りイラスト	第28週	【期末課題】ポートフォリオ制作(対面)				
第14週	【期末課題】背景入りイラスト	第29週	【期末課題】ポートフォリオ制作				
第15週	【期末課題】背景入りイラスト	第30週	【期末課題】ポートフォリオ制作(対面)				
評価方法	出席率及び、課題提出で評価します。 前期(第1-15週) ■講座:15回 ■テスト課題:2回 中間課題:オリジナルキャラクター制作/期末課題:背景入りイラスト 後期(第16-30週) ■講座:15回 ■テスト課題:2回 中間課題:作品資料制作/期末課題:ポートフォリオ制作						
教科書 教材など	株式会社セルシス 監修『CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック 改訂3版』(エムディエヌコーポレーション) 増山 修『アニメスタジオで教わる背景画の大原則 神技作画シリーズ』(KADOKAWA)						
実務経験	マンガ家・イラストレーター・CGクリエイターとして現場で働いています。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブディスカッション	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	演習
担当教員	植田 雄介 ・ 岡野 凧希	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	毎週、様々なテーマでグループディスカッションを行い、自分の意見や考えを発表する経験を養う						
到達目標	就職した際に企画会議で自身の考えやアイデアを提案できるを目指す						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	グループワークの考察・発表				
第2週	グループワークの考察・発表	第17週	グループワークの考察・発表				
第3週	グループワークの考察・発表	第18週	グループワークの考察・発表				
第4週	グループワークの考察・発表	第19週	グループワークの考察・発表				
第5週	グループワークの考察・発表	第20週	グループワークの考察・発表				
第6週	グループワークの考察・発表	第21週	グループワークの考察・発表				
第7週	グループワークの考察・発表	第22週	グループワークの考察・発表				
第8週	グループワークの考察・発表	第23週	グループワークの考察・発表				
第9週	グループワークの考察・発表	第24週	グループワークの考察・発表				
第10週	グループワークの考察・発表	第25週	グループワークの考察・発表				
第11週	グループワークの考察・発表	第26週	グループワークの考察・発表				
第12週	グループワークの考察・発表	第27週	グループワークの考察・発表				
第13週	グループワークの考察・発表	第28週	グループワークの考察・発表				
第14週	グループワークの考察・発表	第29週	グループワークの考察・発表				
第15週	グループワークの考察・発表	第30週	グループワークの考察・発表				
評価方法	出席率						
教科書 教材など	オリジナル教材						
実務経験	広告制作、イベント制作などクリエイティブ業界で15年以上携わりながら、企業で採用担当を経験				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	総合演習		学科名	コミックイラスト学科		授業方法	演習
担当教員	植田 雄介・應武 未歩・岡野 凧希		学年・学期	1年・通年	時間数	90 時間	必須・選択 必須
授業概要 ・ 授業内容	<p>①様々な業界から講師を招聘し、知識・知見を拡張することを目的とした授業である。 ②学年や年齢の垣根を越え、自らの考えや意見を他者へ伝えるためのテクニックを学ぶことを目的とする。 年間10名の特別講師を招聘し、オンラインによる講義を実施する予定。</p>						
到達目標	<p>本科目「総合演習」の狙いは、知識・知見の拡張、価値観の拡張である。そのために、イラストに限らず様々な業界の方に講義をしていただくことで、それぞれのプロフェッショナルを知ることが目標とする。また学科というコミュニティの中で、自分の考えや意見をアウトプットできるようになることも目標である。</p>						
授業計画・内容							
第1週	特別講義①(和田京子さま)4/23			第16週	グループワーク 10/1		
第2週	グループワーク 5/7			第17週	グループワーク 10/8		
第3週	グループワーク(1・2年生交流会) 5/14			第18週	グループワーク 10/15		
第4週	グループワーク 5/21(無人島テーマ)			第19週	グループワーク 10/22		
第5週	特別講義②(刈谷圭司さま)5/28			第20週	特別講義⑥10/29		
第6週	特別講義③(今井有文さま他)6/4			第21週	グループワーク 11/5		
第7週	グループワーク 6/11			第22週	特別活動(校外写生②)11/12		
第8週	グループワーク 6/18			第23週	グループワーク 11/19		
第9週	グループワーク 6/25			第24週	特別講義⑦11/26		
第10週	グループワーク 7/2			第25週	グループワーク 12/3		
第11週	グループワーク 7/9			第26週	グループワーク 12/10		
第12週	特別活動(校外写生①)7/16			第27週	特別講義⑧12/17		
第13週	特別講義④(赤木沙英子さま)7/23			第28週	グループワーク 1/14		
第14週	グループワーク 9/3			第29週	グループワーク 1/21		
第15週	特別講義⑤9/10			第30週	特別講義⑨1/28		
評価方法	出席率・授業への積極的な参加態度						
教科書 教材など	プリント教材						
実務経験	広告制作、イベント制作などクリエイティブ業界で15年以上携わりながら、企業で採用担当を経験				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスマナー		学科名	コミックイラスト学科		授業方法	講義
担当教員	時實 好恵		学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択
授業概要 ・ 授業内容	ビジネスの場面に応じた言葉の使い方、電話対応、接客など基本的ビジネスマナーと、コミュニケーションビジネスの場面に応じた良好な人間関係を構築することの意義や必要性及びビジネスに対する望ましい心構えや考え方について学ぶ授業。 授業は主として講義形式で行い、学習内容に応じての演習を行う。						
到達目標	授業での学習を出発点とし、進路の指導、その他の教科・科目とも組み合わせたキャリア教育としてのコミュニケーション能力の育成。						
授業計画・内容							
第1週	ビジネス社会で必要とされる資質①		第16週	就職対策①(履歴書作成)			
第2週	ビジネス社会で必要とされる資質②		第17週	就職対策②(履歴書作成)			
第3週	好印象を与えるポイント①(見た目による印象)		第18週	電話対応⑤(名指し人がいない場合の対応)			
第4週	好印象を与えるポイント②(見た目による印象)		第19週	電話対応⑥(名指し人がいない場合の演習)			
第5週	好印象を与えるポイント③(身だしなみ)		第20週	電話対応⑦(伝言の受け方の基本)			
第6週	好印象を与えるポイント④(接客用語、敬語)		第21週	電話対応⑧(伝言の受け方の演習)			
第7週	好印象を与えるポイント⑤(尊敬語、謙譲語)		第22週	電話対応⑨(伝言メモの作成)			
第8週	好印象を与えるポイント⑥(丁寧語、敬語)		第23週	電話対応⑩(電話のかけ方)			
第9週	好印象を与えるポイント⑦(敬語の演習問題)		第24週	電話対応⑪(留守番電話)			
第10週	好印象を与えるポイント⑧(間違いやすい敬語)		第25週	就職対策③(面接対策)			
第11週	好印象を与えるポイント⑨(敬語の演習)		第26週	就職対策④(面接対策)			
第12週	電話対応①(電話の特性、電話話法の基本)		第27週	FAX・メール① (FAX送信の留意点・送付状の書き方)			
第13週	電話対応②(電話の受け方の基本)		第28週	FAX・メール②(メールの基本様式)			
第14週	電話対応③(電話の受け方の演習)		第29週	メール③(社内メールの書き方)			
第15週	電話対応④(電話対応の基本用語)		第30週	メール④(社外メールの書き方)			
評価方法	定期試験、出席状況、提出物、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 定期試験(50%)・出席状況(15%)、提出物(15%)、授業態度(20%)						
教科書 教材など	プリント、ファイル						
実務経験					実務経験のある教員による 授業科目		

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	就職対策ゼミ		学科名	コミックイラスト学科		授業方法	講義
担当教員	植田 雄介		学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択
授業概要 ・ 授業内容	<p>・主体的な就職活動ができるよう自己理解・仕事理解を深め、面接・グループディスカッション等の実践訓練を行い、就活スキルを磨く。また、職種研究や職業人の講話を通して、求められる人材や能力を研究した上で意思決定を行える材料を増やしていく。</p> <p>・ワークを中心とした自己分析を行い、他者理解も深めることにより、相乗効果として、コミュニケーションスキルの向上を図る。</p>						
到達目標	<p>・働く目的・社会人としての基本的マナー・マインド・倫理感を体得し、社会で通用する人間力を養う。</p> <p>・OBCで学ぶ意義や目的を考えるとともに、過去・現在について客観的に自己分析し、学生生活や将来につながる自己理解を深め、キャリアプランを立てる。</p> <p>・職業への理解や業界での働き方を学び、将来の意思決定を行う。</p>						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション (授業の受け方、目的、エンプロイアビリティ)		第16週	【キャリアデザイン】仕事理解(業種と職種)、仕事研究について			
第2週	【キャリアデザイン】社会で必要とされる力 社会人基礎力Ⅰ		第17週	【就職スキル】グループワーク・グループディスカッションⅠ			
第3週	【キャリアデザイン】社会で必要とされる力 社会人基礎力Ⅱ		第18週	【就職スキル】グループワーク・グループディスカッションⅡ			
第4週	【社会人マナー】第一印象、笑顔、姿勢、お辞儀、挨拶、返事、身だしなみ、クッション言葉Ⅰ		第19週	【キャリアデザイン】職業人講話Ⅰ			
第5週	【社会人マナー】第一印象、笑顔、姿勢、お辞儀、挨拶、返事、身だしなみ、クッション言葉Ⅱ		第20週	【キャリアデザイン】職業人講話Ⅱ			
第6週	【キャリアデザイン】自己理解 好きなこと・嫌いなことⅠ		第21週	【就職スキル】企業訪問について			
第7週	【キャリアデザイン】自己理解 好きなこと・嫌いなことⅡ		第22週	【キャリアデザイン】自己理解 キャリアアンカー			
第8週	【キャリアデザイン】自己理解 長所・強みⅠ		第23週	【キャリアデザイン・就職スキル】自己理解振り返り、応募書類への活かし方			
第9週	【キャリアデザイン】自己理解 長所・強みⅡ		第24週	【キャリアデザイン・就職スキル】エントリーシートについて			
第10週	【キャリアデザイン】自己理解をもとにグループワーク(自分を紹介するための書く力・話す力)		第25週	【就職スキル】面接試験対策Ⅰ			
第11週	【キャリアデザイン】就活の流れ・スケジュールを立てる		第26週	【就職スキル】面接試験対策Ⅱ			
第12週	【就職スキル】電話		第27週	【就職スキル】面接試験対策Ⅲ			
第13週	【就職スキル】オンライン説明会・セミナーの受け方、就活サイト活用法		第28週	【就職スキル】志望動機の考え方、お礼状・郵便について			
第14週	【就職スキル】メールのマナー		第29週	【就職スキル】求人票の見方、求人の探し方			
第15週	前期の振り返り・夏季休暇課題について		第30週	【キャリアデザイン】授業の振り返り、キャリアプラン、春季課題について			
評価方法	出席率、提出物、授業への積極的な参加態度						
教科書 教材など	<p>・授業ごとに資料配布→ファイリングし、就職活動時に利用。</p> <p>・就職ハンドブック</p>						
実務経験	民間企業において採用担当を経験				実務経験のある教員による 授業科目		✓