

2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	イラスト制作演習	学科名	アニメ・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	2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	警察官の設定	第16週	超能力者の設定				
第2週	警察官の発表	第17週	暗殺者/殺し屋の設定				
第3週	スポーツ選手の設定	第18週	暗殺者/殺し屋の発表				
第4週	スポーツ選手の発表	第19週	天使の設定				
第5週	クリエイターの設定	第20週	天使の発表				
第6週	クリエイターの発表	第21週	悪魔の設定				
第7週	教師の設定	第22週	悪魔の発表				
第8週	教師の発表	第23週	陰陽師の設定				
第9週	私立探偵の設定	第24週	科学者の設定				
第10週	私立探偵の発表	第25週	科学者の発表				
第11週	軍人/傭兵の設定	第26週	異世界人の設定				
第12週	武術家/武道家/格闘家の設定	第27週	異世界人の発表				
第13週	騎士の設定	第28週	ロボットの設定				
第14週	騎士の発表	第29週	ロボットの発表				
第15週	魔法使いの設定	第30週	最終課題制作				
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」 「物語つ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	イラスト実践		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	実技
担当教員	榎本 秋・植田 雄介		学年・学期	2年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	・『山月記』中島敦 ・『檸檬』梶井基次郎 ・『最後の一枚の葉』オーヘンリー この3枚完成させる							
到達目標	商業的視点を養いながらイラスト制作を行うことを目的とする							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション			第16週	檸檬イラスト制作			
第2週	山月記イラスト制作			第17週	檸檬イラスト制作			
第3週	山月記イラスト制作			第18週	檸檬イラスト制作			
第4週	山月記イラスト制作			第19週	檸檬イラスト制作			
第5週	山月記イラスト制作			第20週	檸檬イラスト制作			
第6週	山月記イラスト制作			第21週	檸檬イラスト制作			
第7週	山月記イラスト制作			第22週	最後の一枚の葉イラスト制作			
第8週	山月記イラスト制作			第23週	最後の一枚の葉イラスト制作			
第9週	山月記イラスト制作			第24週	最後の一枚の葉イラスト制作			
第10週	山月記イラスト制作			第25週	最後の一枚の葉イラスト制作			
第11週	山月記イラスト制作			第26週	最後の一枚の葉イラスト制作			
第12週	檸檬イラスト制作			第27週	最後の一枚の葉イラスト制作			
第13週	檸檬イラスト制作			第28週	最後の一枚の葉イラスト制作			
第14週	檸檬イラスト制作			第29週	最後の一枚の葉イラスト制作			
第15週	檸檬イラスト制作			第30週	発表・講評			
評価方法	出席率							
教科書 教材など	なし							
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	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	花月	学年・学期	2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	出席率とその他						
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	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	北沢 慶	学年・学期	2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	デッサン・背景		学科名	アニメ・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	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須
授業概要・授業内容	実際にアニメーションの背景作画にも使用されてきた画材を使用し、風景を構成する基本モチーフを段階的に制作。 作画の基礎を定着させる。1年次の画材研究で得た知識を活かしつつ、 前期では、様々な質感を描きわける演習を繰り返して基礎力を身につける。 後期では、前期での経験を活かし、様々な場面の背景画を制作し、画力の向上を目指す。							
到達目標	アナログ画材を使用し、基礎的な作画技術の習得を目指すとともに、最終的には自身で考案した背景の一枚絵を描き上げられるようになることを目標とする。また、アナログ画材で描く喜びや、屋外で描く楽しみも味わってもらいたい。							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション、背景とは、絵の具の表現			第16週	自然の風景①			
第2週	質感表現①(石、木、葉、布、ガラス、金属など)			第17週	自然の風景②			
第3週	質感表現②(石、木、葉、布、ガラス、金属など)			第18週	自然の風景③			
第4週	質感表現③(石、木、葉、布、ガラス、金属など)			第19週	写生			
第5週	写生			第20週	建物のある風景①			
第6週	土・植物の描画表現①			第21週	建物のある風景②			
第7週	土・植物の描画表現②			第22週	建物のある風景③			
第8週	土・植物の描画表現③			第23週	室内の描画表現①			
第9週	空の描画表現①			第24週	室内の描画表現②			
第10週	空の描画表現②			第25週	室内の描画表現③			
第11週	空の描画表現③			第26週	空想の風景①			
第12週	水の描画表現①			第27週	空想の風景②			
第13週	水の描画表現②			第28週	空想の風景③			
第14週	水の描画表現③			第29週	空想の風景④			
第15週	調整			第30週	空想の風景⑤			
評価方法	定期試験は実施せず、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 (課題作品では、技術力だけでなく、探究の深さや締切の順守も重視する。) ※評価目安: 課題やレポート(80%)・授業態度や出席(20%)							
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	アニメ実践		学科名	アニメ・イラスト学科		授業方法	実技
担当教員	赤木 沙英子		学年・学期	2年・通年	時間数	120 時間	必須・選択 必須
授業概要 ・ 授業内容	・アニメーション作品研究(戦前戦後～現在までを振り返ります)・映像技術(作り手側の知識、カメラワークや、アングル、光と影の演出など学びます)・アナログ作画(自分の絵が動く)という感動を体感します)						
到達目標	歴代の素晴らしいアニメーション作品に触れ、さまざまな表現を吸収します。カメラワークなどの専門的な視点を持つことで、さらにアニメの奥深さを知ります。実際、アニメーションを作ることで作り手の楽しさ、感動を実感してもらいます。						
授業計画・内容							
第1週	オリエン/「100カメ進撃の巨人」		第16週	カメラ9(点光源と面光源)			
第2週	絵コンテとカメラワーク1(ズームイン・アウト)		第17週	『劇場版 宇宙戦艦ヤマト』			
第3週	プロパガンダと政岡憲三/「くもとちゅうりっぷ」		第18週	りんたろう『銀河鉄道999』			
第4週	カメラ2(FIX・手持ち)(パン・ドリー)		第19週	宮崎駿『カリオストロの城』『未来少年コナン』			
第5週	長編アニメーションの成功/ディズニー「白雪姫」		第20週	押井守『うる星やつら2～』			
第6週	カメラ3(俯瞰・煽り)		第21週	杉井ギサブロー『タッチ』『銀河鉄道の夜』			
第7週	仏映画/ポールグリモー「王と鳥」		第22週	『超時空要塞マクロス』			
第8週	カメラ4(被写界深度)		第23週	『王立宇宙軍オネアミスの翼』			
第9週	日本初長編アニメーション「白蛇伝」		第24週	押井守『天使のたまご』『機動警察パトレイバー the Movie』			
第10週	カメラ5(フレーミング) バスト、ウエスト、フル、ヘッドルーム		第25週	大友克洋『AKIRA』『メモリーズ』			
第11週	宮崎駿『カリオストロの城』		第26週	押井守『攻殻機動隊』			
第12週	カメラ6(時間と場所の光)		第27週	庵野秀明『エヴァンゲリオンDEATH(TRUE)』			
第13週	高畑勲『太陽の王子 ホルスの大冒険』		第28週	片淵須直『この世界の片隅に』			
第14週	カメラ7(物語る影)		第29週	今敏『パプリカ』			
第15週	前期 作品上映会		第30週	後期 作品上映会			
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: 期末テスト(40%)・授業態度(20%)・期末提出のアニメ作品(40%)						
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	卒業制作	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	実技
担当教員	榎本 秋 ・ 植田 雄介	学年・学期	2年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	卒業制作展に向けて、作品制作を行う授業。 2年間の集大成を作品制作を通して、表現していく。						
到達目標	卒業制作展に向け、総合的な能力を上げ、卒業制作展を成功を目指す						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	作品制作				
第2週	卒業制作展のテーマプレゼン	第17週	作品制作				
第3週	作品制作	第18週	作品制作				
第4週	作品制作	第19週	作品制作				
第5週	作品制作	第20週	作品制作				
第6週	作品制作	第21週	作品制作				
第7週	作品制作	第22週	作品制作				
第8週	作品制作	第23週	作品制作				
第9週	作品制作	第24週	作品制作				
第10週	作品制作	第25週	作品制作				
第11週	作品制作	第26週	作品制作				
第12週	作品制作	第27週	作品制作				
第13週	作品制作	第28週	作品制作				
第14週	作品制作	第29週	作品制作				
第15週	作品制作	第30週	作品制作				
評価方法	出席・授業態度・その他						
教科書 教材など	クリップスタジオペイント						
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	ビジネスマナー	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	講義
担当教員	時實 好恵	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
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	電話対応①(名指し人が不在の場合の対応)	第16週	ビジネス文書⑥(社交文書の作成)				
第2週	電話対応②(伝言の受け方・伝言メモの作成)	第17週	ビジネス文書⑦(社交文書の作成)				
第3週	電話対応③(伝言メモの作成)	第18週	ビジネス文書⑧(社内文書の作成)				
第4週	電話対応④(苦情電話への対応)	第19週	ビジネス文書⑨(社内文書の作成)				
第5週	電話対応⑤(電話のかけ方)	第20週	ビジネス文書⑩(印章の知識・文書の受発信)				
第6週	電話対応⑥(留守番電話)	第21週	ビジネス文書⑪(郵便知識)				
第7週	FAX・Eメール① (FAXの留意点・送付状の書き方)	第22週	来客対応①(受付・取り次ぎ)				
第8週	FAX・Eメール②Eメールの基本様式)	第23週	来客対応②(案内・名刺)				
第9週	FAX・Eメール③(社内メールの書き方)	第24週	来客対応③(茶菓接待)				
第10週	FAX・Eメール④(社外メールの書き方)	第25週	来客対応④(来客対応ロールプレイング)				
第11週	ビジネス文書①(文書の種類・用紙の知識)	第26週	来客対応⑤(来客対応ロールプレイング)				
第12週	ビジネス文書②(件名のつけ方・箇条書き)	第27週	交際のマナー①(祭事)				
第13週	ビジネス文書③(グラフ作成・慣用の手紙用語)	第28週	交際のマナー②(慶事)				
第14週	ビジネス文書④(社外文書の作成)	第29週	交際のマナー③(弔事)				
第15週	ビジネス文書⑤(社外文書の作成)	第30週	交際のマナー④(贈答)				
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	総合美術		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	吉岡 磨理		学年・学期	2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	総合演習		学科名	アニメ・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 凷希		学年・学期	2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(ユーザーに向けて意識することとは)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(無人島テーマ)5/21		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	グループワーク 11/12			
第8週	学内企業説明会(株式会社平山)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	学内企業説明会(株式会社アウトソーシング)7/9(仮)		第26週	グループワーク 12/10			
第12週	グループワーク 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(80%)、授業への積極的な参加態度(20%)						
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	創作総合演習	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	應武 未歩 ・ 植田 雄介	学年・学期	2年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	ポートフォリオ作成に向けて、課題制作を進める						
到達目標	年間20枚のイラストを制作し、就職活動やクリエイター活動の資料作成を目指す						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	作品制作				
第2週	作品制作	第17週	作品制作				
第3週	作品制作	第18週	作品制作				
第4週	作品制作	第19週	作品制作				
第5週	作品制作	第20週	作品制作				
第6週	作品制作	第21週	作品制作				
第7週	作品制作	第22週	作品制作				
第8週	作品制作	第23週	作品制作				
第9週	作品制作	第24週	作品制作				
第10週	作品制作	第25週	作品制作				
第11週	作品制作	第26週	作品制作				
第12週	作品制作	第27週	作品制作				
第13週	作品制作	第28週	作品制作				
第14週	作品制作	第29週	作品制作				
第15週	作品制作	第30週	作品制作				
評価方法	出席・授業態度・その他						
教科書 教材など	クリップスタジオペイント						
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	クリエイターリテラシー	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	北沢 慶	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	イラストレーター・漫画家として独り立ちするにあたり、必要となる知識について解説する。						
到達目標	実際に仕事の依頼を請け、正しく内容を理解し、権利と \times 切りを守り、報酬を得ていけるようになる。						
授業計画・内容							
第1週	仕事を請けるということ	第16週	作品講評				
第2週	発注を受ける	第17週	作ったカードゲームをプレイ				
第3週	仕事の流れ	第18週	ゲームとイラスト制作について				
第4週	人付き合いについて	第19週	ゲームジャンルについて				
第5週	SNSの注意点	第20週	TRPGとイラスト				
第6週	同人誌を作る	第21週	TRPG体験				
第7週	素材の利用・AIの利用	第22週	ゲームのイラストの役割と世界観の表現				
第8週	擬人化とパクリ回避	第23週	武器1:近接武器				
第9週	著作権について	第24週	挿絵とカードイラストの違い				
第10週	取材に行く	第25週	マードー・ミステリー体験				
第11週	トレーディングカードゲームについて	第26週	マードー・ミステリーとイラスト				
第12週	カードゲームのデザインとレイアウト	第27週	武器2:銃器				
第13週	カードイラストを描く	第28週	アクション描写について				
第14週	差別的表現の注意	第29週	出身地をコンテンツ化する				
第15週	トラブルシューティング	第30週	1年をまとめた総括				
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	HR	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	講義
担当教員	植田 雄介	学年・学期	2年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	学校生活や就職活動におけるメンタルケアを行いながら、学校生活を実りあるものにする						
到達目標	社会のルールなどを理解しながら、ビジネス習慣を身につける						
授業計画・内容							
第1週	講義①	第16週	講義⑯				
第2週	講義②	第17週	講義⑰				
第3週	講義③	第18週	講義⑱				
第4週	講義④	第19週	講義⑲				
第5週	講義⑤	第20週	講義⑳				
第6週	講義⑥	第21週	講義㉑				
第7週	講義⑦	第22週	講義㉒				
第8週	講義⑧	第23週	講義㉓				
第9週	講義⑨	第24週	講義㉔				
第10週	講義⑩	第25週	講義㉕				
第11週	講義⑪	第26週	講義㉖				
第12週	講義⑫	第27週	講義㉗				
第13週	講義⑬	第28週	講義㉘				
第14週	講義⑭	第29週	講義㉙				
第15週	講義⑮	第30週	講義㉚				
評価方法	出席率						
教科書 教材など	なし						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	