

2025年度 授業計画(シラバス)

科目名	イラスト制作演習	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	演習
担当教員	榎本 秋・榎本 海月	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	オリエンテーション・イラスト制作		第16週	課題イラスト発表			
第2週	「アクティブ主人公」の設定		第17週	「マスコット・キャラクター」の設定			
第3週	「アクティブ主人公」の発表		第18週	「マスコット・キャラクター」の発表			
第4週	課題イラスト発表		第19週	「クールな理知派」の設定			
第5週	「成長型主人公」の設定		第20週	「クールな理知派」の発表			
第6週	「成長型主人公」の発表		第21週	課題イラスト発表			
第7週	「ヒロイン」の設定		第22週	「内気・気弱」の設定			
第8週	課題イラスト発表		第23週	「内気・気弱」の発表			
第9週	「ヒロイン」の発表		第24週	「陽気・社交的」の設定			
第10週	「爽やか系ライバル」の設定		第25週	課題イラスト発表			
第11週	「爽やか系ライバル」の発表		第26週	「陽気・社交的」の発表			
第12週	「師匠・上司・援助者」の設定		第27週	「残念なキャラクター」の設定			
第13週	課題イラスト発表		第28週	課題イラスト発表			
第14週	課題イラスト発表		第29週	「残念なキャラクター」の発表			
第15週	「師匠・上司・援助者」の発表		第30週	期末課題			
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		✓

2025年度 授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブソフト演習	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	実技
担当教員	新里 郁生	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	アドビのソフト「イラストレーター」「フォトショップの」の基本的な操作や応用知識を身に付けながら、クリエイター能力認定試験合格に向けて学ぶ。 問題集の学習メニューを解答・解説していく。						
到達目標	クリエイター能力認定試験「スタンダード」合格。						
授業計画・内容							
第1週	●オリエンテーション、イラレの立ち上げ方 ●イラレを操作してみる(図形やブラシ)		第16週	スタンダード模擬問題-2／5回目			
第2週	●イラレを操作してみる(ソフト設定や文字入力) ●データ保存の仕方		第17週	スタンダード模擬問題-2／6回目			
第3週	●イラレを操作してみる(ペンツールや色の編集) サンプルデータ(フルーツイラスト)で練習		第18週	スタンダード模擬問題-3／1回目			
第4週	●イラレを操作してみる(グラデやアピアランス) サンプル(フルーツイラスト)で練習		第19週	スタンダード模擬問題-3／2回目			
第5週	●イラレを操作してみる(レイヤーや画像配置) サンプル(平面構成)をトレース後、着色		第20週	スタンダード模擬問題-3／3回目			
第6週	スタンダード模擬問題-1／1回目		第21週	スタンダード模擬問題-3／4回目			
第7週	スタンダード模擬問題-1／2回目		第22週	スタンダード模擬問題-3／5回目			
第8週	スタンダード模擬問題-1／3回目		第23週	スタンダード模擬問題-3／6回目			
第9週	スタンダード模擬問題-1／4回目		第24週	スタンダード模擬問題-4／1回目			
第10週	スタンダード模擬問題-1／5回目		第25週	スタンダード模擬問題-4／2回目			
第11週	スタンダード模擬問題-1／6回目		第26週	スタンダード模擬問題-4／3回目			
第12週	スタンダード模擬問題-2／1回目		第27週	スタンダード模擬問題-4／4回目			
第13週	スタンダード模擬問題-2／2回目		第28週	スタンダード模擬問題-4／5回目			
第14週	スタンダード模擬問題-2／3回目		第29週	スタンダード模擬問題-4／6回目			
第15週	スタンダード模擬問題-2／4回目		第30週	スタンダード試験			
評価方法	前期は、出席率と課題に対する理解度。 後期は、試験結果。						
教科書 教材など	・Illustrator®クリエイター能力認定試験問題集 ・Photoshop®クリエイター能力認定試験問題集						
実務経験	グラフィックデザイナー歴25年以上				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2025年度 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルイラスト演習	学科名	コミックイラスト学科			授業方法	実技
担当教員	應武 未歩・岡野 凧希	学年・学期	1年・前期	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	Clip studio paintの基本操作を通じて、デジタルイラスト制作を行う						
到達目標	Clip studio paintを使って、ポートフォリオ等に必要なデジタルイラストを描けるようになることを目標とする						
授業計画・内容							
第1週	自己紹介、パソコン配布						
第2週	ペンツール、消しゴム、リング、レイヤー、クリッピング 課題: 食べ物をテーマにマスコットキャラクターを描く						
第3週	イヤーモード、楕円、直線、ぼかし、グラデ 課題: いろんな感情の目表情						
第4週	3D素材、質感、パターン 課題: 3D素材を使ってキャラデザ立ち絵「制服」						
第5週	1点透視、等間隔の箱、立体文字、						
第6週	2点透視、等間隔の箱、立体文字 課題: 理想の部屋・自分の部屋						
第7週	3点透視、ビルを描く、3点透視の写真を参考に模写 課題: 自由に背景						
第8週	中間課題: 中間課題発表「三面図テーマ植物」3D素材可						
第9週	制作						
第10週	構図説明、その構図の作品を探す 課題: 好きな構図を使って三面図で作成したキャラで一枚絵						
第11週	制作						
第12週	加工、色見の調整、構図また別の数個、作品探す 期末課題: 架空のゲームやアニメのポスターキービジュアル」背景込み1枚絵						
第13週	制作						
第14週	制作						
第15週	課題提出						
評価方法	出席率、課題提出、課題内容などを考慮して成績を評価する						
教科書 教材など	Clip studio paintEX公式ガイドブック等						
実務経験	イラストレーターとしての活動				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2025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	実技
担当教員	應武 未歩・岡野 凧希	学年・学期	1年・後期	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	一年生の前半で学んだデジタル技術 アナログ技術 発想力をもとにオリジナルキャラクターを作成していく。 毎回擬人化を中心に一体キャラクターを作成する。 毎回テーマをもとにキャラクターを作成し、最後に講師がサンプルイラストを作成過程 ポイントとともに紹介する。作成したイラストは月1榎本先生の授業でアドバイスをを行う。						
到達目標	絵を描くための様々な方法論を取得する						
授業計画・内容							
第1週	キャラクター作成1						
第2週	キャラクター作成2						
第3週	キャラクター作成3						
第4週	キャラクター作成4						
第5週	キャラクター作成5						
第6週	キャラクター作成6						
第7週	キャラクター作成7						
第8週	キャラクター作成8						
第9週	キャラクター作成9						
第10週	キャラクター作成10						
第11週	キャラクター作成11						
第12週	キャラクター作成12						
第13週	キャラクター作成13						
第14週	キャラクター作成14						
第15週	キャラクター作成15						
評価方法	出席率、課題提出、課題内容などを考慮して成績を評価する 名前、簡単な設定は必須とする。 簡単な色つけまでおこなった15体のキャラクターを提出することが単位認定要件						
教科書 教材など	Clip studio paintEX公式ガイドブック等						
実務経験	イラストレーターとしての活動				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2025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(20%)・授業態度や出席(80%)						
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		✓

2025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ろし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 楕円トレーニング・2Dの形の捉え方			第17週	人体クロッキー④ フォルムの象徴ライン			
第3週	人体クロッキー① 基礎とアタリ			第18週	風景スケッチ② 自然物			
第4週	立ち円柱のルール			第19週	足と靴① 基礎構造			
第5週	横倒し円柱のルール・立方体の作画			第20週	顔作画 目・鼻・口の強化			
第6週	明暗の仕組みと作業			第21週	色相・明度・彩度 配色			
第7週	タッチ解説① ストローク			第22週	手① 基礎構造			
第8週	画面へのレイアウト作業方法			第23週	足と靴② 革靴・スニーカー			
第9週	レイアウトワーク強化			第24週	植物作画 3次元として捉える			
第10週	タッチ解説② 表情			第25週	絵画模写① 色彩の感知と表出			
第11週	頭と顔 アタリの取り方			第26週	絵画模写② トロアトーン			
第12週	人体クロッキー② アングル			第27週	面割りの意識 明暗・タッチ復習			
第13週	エスキース 実物モチーフを使って試す			第28週	石を描く			
第14週	人体クロッキー③ シルエット			第29週	手② 動作			
第15週	線画の表情 タッチトレーニング			第30週	顔イラスト再構築 バランスを見直す			
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	公立高校美術科非常勤5年・専門学校アニメゲーム科デッサン10年					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2025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	実技
担当教員	稲垣 佳奈子	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、イラストにおける描画能力の基盤づくり。						
授業計画・内容							
第1週	オリエン、道具について、グレースケール		第16週	木材・金属のある静物			
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)B3			
第5週	野菜(かぼちゃ)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)B3			
第9週	石膏(面取りヴィーナス)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)B3		第25週	テーマ「楽しい食事」想定デッサン			
第11週	石膏(ヴィーナス)B3		第26週	テーマ「タイムトリップ」想定デッサン			
第12週	自画像		第27週	テーマ「タイムトリップ」想定デッサン			
第13週	デッサン模写(人物)		第28週	テーマ「自由課題」想定デッサン			
第14週	ガラスのある静物		第29週	テーマ「自由課題」想定デッサン			
第15週	人物デッサン(女性モデル)B3		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、毎授業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: 毎授業の課題(70%)、授業態度・出席状況(30%)						
教科書 教材など	なし						
実務経験	美術大学卒業後、広告代理店クリエイティブディレクター、作家活動経験、絵画指導等				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2025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	実技
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	必須
授業概要・ 授業内容	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。						
到達目標	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。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション、アナログ描画とデジタル描画		第16週	色彩学基礎② 配色			
第2週	画材表現研究(画材の特徴、歴史、技法など)		第17週	色彩学基礎② 色彩心理			
第3週	画材表現研究(画材の特徴、歴史、技法など)		第18週	色彩模写[実習:応用課題]			
第4週	画材表現研究[実習:レポート作成]		第19週	色彩模写[実習:応用課題]			
第5週	画材表現研究[実習:レポート作成]		第20週	写生			
第6週	明暗表現		第21週	芸術史:西洋美術史			
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:西洋美術史			
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	芸術史:西洋美術史			
第9週	構図を捉える・漫画の構成		第24週	芸術史:日本美術史(日本画と西洋画の違い)			
第10週	構図を捉える[実習:再現模写、コミック模写等]		第25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11週	構図を捉える[実習:再現模写、コミック模写等]		第26週	芸術史:世界と日本のマンガ・アニメーション史			
第12週	色彩学基礎①混色(色とは何か)		第27週	芸術研究:質感描写研究			
第13週	色彩学基礎①混色(色によるコミュニケーション)		第28週	芸術研究:質感描写研究			
第14週	混色研究[実習:デジタルに活かせる混色ワーク]		第29週	芸術研究:背景描写研究(風景描写について)			
第15週	混色研究[実習:デジタルに活かせる混色ワーク]		第30週	芸術研究:背景描写研究(風景描写について)			
評価方法	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%)						
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	美術大学卒業後、広告代理店クリエイティブディレクター、作家活動経験、絵画指導等				実務経験のある教員による授業科目		✓

2025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	榎本 海月	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	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	学校が舞台の物語で、人気が出そうな「カッコいい」キャラクター	第16週	「魔法」がある世界は私たちの世界とどう違うだろうか？（職業、サービス、流行り……）				
第2週	人気が出そうなファンタジー世界の「ヒロイン」キャラクター	第17週	ちょっと変な「シェアハウス」				
第3週	バトルもので「強い」主人公キャラクター	第18週	おかしい「法律（ルール）」がある世界				
第4週	テーマパークの「マスコット」キャラクター	第19週	特別な「お祭り・イベント」				
第5週	主人公を苦しめて意外にコアな人気も出そうな「悪役」キャラクター	第20週	普通とは違う「お店（商店街）」				
第6週	「変身」するキャラクター（ヒーロー、魔法少女、変装、仮面、などなど）	第21週	「タブー（禁止事項）のある場所」（破って何が起きる？）				
第7週	「個性的」な探偵キャラクター	第22週	何かしらの「廃墟」（どうして廃墟になったのか、そこで何が起きるのか）				
第8週	「ありえなくて面白い」学校	第23週	「秘密」を隠しているキャラクター				
第9週	「こうだったらいいな」の理想を叶えるアイテム	第24週	「バディ（相棒）」関係の2人				
第10週	「ありえなくてびっくりする」テーマパーク	第25週	誰かを「守っている」キャラクター				
第11週	「こうだったら面白く働けそう」な会社・オフィス・職場	第26週	「場違い」なキャラクター				
第12週	刑事（警察官）に「1アイデア」（スケ番、メイド、富豪……）をくっつけて新しいアイデアに	第27週	何百年も生きているキャラクター（吸血鬼、エルフ、仙人……）				
第13週	「30年後」、科学技術やサービス、道具はどうなっているだろうか	第28週	何かの問題（弱点、こだわり……）を持っていて物語の中で克服するキャラクター				
第14週	「30年後」、社会問題はこうなっているだろうか（悪化、解決……）	第29週	「二面性」があるキャラクター				
第15週	ファンタジー世界を舞台にした物語に「1アイデア」（職人、インターネット、農業……）をくっつけて	第30週	「貴種流離譚」キャラクター（特別な事情のキャラクターが旅をする）				
評価方法	出席・その他						
教科書 教材など	オリジナル教材						
実務経験	作家、小説家などとして20年以上、現在もプロ講師としても活動中				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2025年度 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作	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 三歩	学年・学期	1年・後期	時間数	15 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	ポートフォリオは、自分のスキルを紹介するための資料です。 本講義ではAdobe PhotoshoやAdobe Illustratorを使用して、ポートフォリオの制作を行います。						
到達目標	就職活動に使用するためのポートフォリオを完成させましょう。						
授業計画・内容							
第1週	ポートフォリオ制作						
第2週	ポートフォリオ制作						
第3週	ポートフォリオ制作						
第4週	ポートフォリオ制作						
第5週	ポートフォリオ制作						
第6週	ポートフォリオ制作						
第7週	ポートフォリオ制作						
第8週	ポートフォリオ制作						
第9週	ポートフォリオ制作						
第10週	ポートフォリオ制作						
第11週	ポートフォリオ制作						
第12週	ポートフォリオ制作						
第13週	ポートフォリオ制作						
第14週	ポートフォリオ制作						
第15週	ポートフォリオ制作						
評価方法	出席率及び、課題の完成度で評価します。						
教科書 教材など	MdN編集部 編『デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のための ポートフォリオ見本帳』 (2019年、エムディエヌコーポレーション)						
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		✓

2025年度 授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスソフト演習	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	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	Word文書処理技能認定試験3級、Excel®表計算処理技能認定試験3級の取得を目指すべく、問題集を解きながら知識の習得を目指す。 また検定取得を目指す中で、PCの作業に慣れていってもらう。						
到達目標	Word文書処理技能認定試験3級、Excel®表計算処理技能認定試験3級の取得を目標とする						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション、課題制作		第16週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第2週	課題発表		第17週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第3週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第18週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第4週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第19週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第5週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第20週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第6週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第21週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第7週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第22週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第8週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第23週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第9週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第24週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第10週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第25週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第11週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第26週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第12週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第27週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第13週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第28週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第14週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第29週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
第15週	Word文書処理技能認定試験3級対策		第30週	Excel®表計算処理技能認定試験3級対策			
評価方法	定期試験は実施せずに、出席状況や授業態度を考慮して成績を評価する。						
教科書 教材など	Word文書処理技能認定試験3級、Excel®表計算処理技能認定試験3級問題集						
実務経験	民間企業において採用・営業担当を約10年経験				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2025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	必須
授業概要・ 授業内容	本授業では、ビジネスシーンにおける適切な言葉遣い、電話応対などの基本的なビジネスマナーを習得する。また、ビジネスにおける良好な人間関係を構築することの意義や必要性を理解し、ビジネスに対する望ましい心構えや考え方を学ぶ。 授業は主に講義形式で行い、学習内容に応じて演習も実施する。さらに、2年次の就職活動に向けて、履歴書作成や面接指導なども行う。						
到達目標	本授業での学習を出発点として、進路指導、および他の教科・科目との連携を通じて、キャリア教育の一環としてコミュニケーション能力を育成する。						
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	電話応対①(電話の特性)			
第2週	ビジネス社会で必要とされる資質②		第17週	電話応対②(電話話法の基本)			
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	電話応対③(電話の受け方の基本)			
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	電話応対④(感じよく電話に出る演習)			
第5週	好印象を与えるポイント③(身だしなみ)		第20週	電話応対⑤(電話の取り次ぎ)			
第6週	好印象を与えるポイント④(挨拶・自己紹介)		第21週	電話応対⑥(名指し人がいない場合の応対)			
第7週	好印象を与えるポイント⑤(接客用語)		第22週	電話応対⑦(名指し人がいない場合の演習)			
第8週	好印象を与えるポイント⑥(敬語)		第23週	電話応対⑧(名指し人がいない場合の演習)			
第9週	好印象を与えるポイント⑦(尊敬語)		第24週	電話応対⑨(電話応対の基本用語)			
第10週	好印象を与えるポイント⑧(謙譲語、接頭語)		第25週	電話応対⑩(電話の受け方の演習問題)			
第11週	好印象を与えるポイント⑨(丁寧語)		第26週	電話応対⑪(電話の受け方の演習問題)			
第12週	好印象を与えるポイント⑩(敬語の演習問題)		第27週	就職対策①(履歴書作成)			
第13週	好印象を与えるポイント⑪(間違いやすい敬語)		第28週	就職対策②(履歴書作成)			
第14週	好印象を与えるポイント⑫ (間違いやすい敬語の演習問題)		第29週	就職対策③(面接試験の受け方)			
第15週	好印象を与えるポイント⑬ (改まった場で使われる言葉)		第30週	就職対策④(面接試験の演習)			
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		

2025年度 授業計画(シラバス)

科目名	プロフェッショナルゼミ	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	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	様々な分野のプロを招聘し、知見や視野の拡張を行う。						
到達目標	オリジナルキャラクターを設定するうえで必要となる、様々な業界や業種について理解を深めることを目的とする						
授業計画・内容							
第1週	外部特別講師による講義		第16週	外部特別講師による講義			
第2週	課題制作		第17週	課題制作			
第3週	課題制作		第18週	課題制作			
第4週	外部特別講師による講義		第19週	課題制作			
第5週	課題制作		第20週	課題制作			
第6週	課題制作		第21週	外部特別講師による講義			
第7週	課題制作		第22週	課題制作			
第8週	外部特別講師による講義		第23週	課題制作			
第9週	課題制作		第24週	課題制作			
第10週	課題制作		第25週	外部特別講師による講義			
第11週	課題制作		第26週	課題制作			
第12週	課題制作		第27週	課題制作			
第13週	外部特別講師による講義		第28週	外部特別講師による講義			
第14週	外部特別講師による講義		第29週	課題制作			
第15週	課題制作		第30週	外部特別講師による講義			
評価方法	出席・レポートを主として成績を評価する						
教科書 教材など	オリジナル教材						
実務経験	広告代理店や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		✓