

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策)	必修 選択	必修	年次	2		
	(Employment measures)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。							
【授業の学習内容】							
就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。							
【到達目標】							
①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的に見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、自己紹介することで人前で話すことができるようになる。			16回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2～9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。		
2回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2～9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。			17回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12～13)を学び、自ら応募できるようになる。		
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。			18回目	社会環境の理解。人生100年時代の社会人基礎力を学んで、社会で求められている能力について理解し、現時点での自身の社会人基礎力について知る。		
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。			19回目	自己理解を深める。PS-Pやジョブカードを参考に自己PRを考え伝えてみる。		
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。			20回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。		
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。			21回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。		
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけてできるようになる。			22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。		
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。			23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。		
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接で必要な所作ができるようになる。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。		
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			25回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)をやってみる。		
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			26回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)		
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			27回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)		
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。			28回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)		
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。			29回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)		
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。			30回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に対して万全の体制を整える。(個別対応含む)		
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度 」とする。						
受講生へのメッセージ	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素がいっぱいの授業なのでコツコツ頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

科目名 (英)	コンピューターデザイン (アニメーション制作)	必修 選択	必修	年次	2		
	(Computer Design)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
株式会社マジックバス京都スタジオにて原画、原画作監を勤めている							
【授業の学習内容】							
アニメーション制作における作画(動画作業)の内容をClip Studio Paintを通して学習する Clip Studio Paintの基本操作も、子の授業を通して慣れるようにする 基本的には課題をこなしながら経験を積み、内容の説明・解説も随時行います。							
【到達目標】							
Clip Studio Paintでのアニメーション制作(動画作業)の基礎を身につける 合成などの専門的な知識も授業を通して経験し、理解、対処を知る							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション、Clip Studio Paintの基本操作を理解する			16回目	合成横向きロバク課題ができるようになる		
2回目	ロバクの課題を理解、出来るようになる			17回目	合成腕振りができるようになる		
3回目	ロバクの課題を理解、出来るようになる			18回目	合成腕振りができるようになる		
4回目	ロバクの課題を理解、出来るようになる			19回目	合成腕振りができるようになる		
5回目	目パチの課題を理解、出来るようになる			20回目	ケムリエフェクト課題ができるようになる		
6回目	目パチの課題を理解、出来るようになる			21回目	ケムリエフェクト課題ができるようになる		
7回目	目パチの課題を理解、出来るようになる			22回目	ケムリエフェクト課題ができるようになる		
8回目	別セル目パチロバク課題ができるようになる			23回目	髪なびき課題ができるようになる		
9回目	別セル目パチロバク課題ができるようになる			24回目	髪なびき課題ができるようになる		
10回目	別セル目パチロバク課題ができるようになる			25回目	髪なびき課題ができるようになる		
11回目	合成ロバク 合成目パチができるようになる			26回目	猫しっぽ課題ができるようになる (3年)振り向き課題の説明、振り向きが作業できるようになる		
12回目	合成ロバク 合成目パチができるようになる			27回目	猫しっぽ課題ができるようになる (3年)振り向き課題の説明、振り向きが作業できるようになる		
13回目	合成ロバク 合成目パチができるようになる			28回目	猫しっぽ課題ができるようになる (3年)振り向き課題の説明、振り向きが作業できるようになる		
14回目	合成横向きロバク課題ができるようになる			29回目	これまでにやった課題の再度説明を行い、課題の理解を深める 不明点などを解消する		
15回目	合成横向きロバク課題ができるようになる			30回目	これまでにやった課題の再度説明を行い、課題の理解を深める 不明点などを解消する		
準備学習 時間外学習	Clip Studio Painを使ってクロッキーをしたりして、授業外でも使ってみると理解が深まります。 (ポートフォリオの素材づくりにも繋がります)						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	・授業出席率(課題を進めた数にも繋がる) ・課題の進み具合、完成度 ・授業態度						
受講生への メッセージ	積極的に進めていければ、より多くの課題を経験することができます。 1つずつ丁寧に説明しますのでClip Studio Painに慣れていきましょう！質問することを怖がらずに沢山聞いて知識に変えてください！						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (3DCG)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Computer Graphics)	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
現在3DCGアニメーターとしてフリーランスとして活動中。アニメ、映画、VFX、ゲーム、ジャンルを問わずアニメーションのお仕事をさせていただいております。							
【授業の学習内容】 基礎を徹底的に習得。アニメーション作業は複雑なため、一つ一つ紐解いて基礎ベースにシンプルな考え方をベースをもとに最終的には個人の強みを活かせるスキルを磨く。また、就職を目的、新人として良いスタート出来るよう指導させていただきます。							
【到達目標】 基礎の重要性、技術、知識をしっかり身につけ、それをベースに応用したアニメーション制作、デモリールを仕上げる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)「アニメーションとは？」			16回目	(アニメーション応用)より複雑なアニメーション制作ができるようになる②		
2回目	(アニメーション基礎)「簡単なアニメーションエクササイズ①ができるようになる			17回目	(アニメーション応用)より複雑なアニメーション制作ができるようになる②		
3回目	(アニメーション基礎)「簡単なアニメーションエクササイズ①ができるようになる			18回目	(アニメーション応用)より複雑なアニメーション制作ができるようになる③		
4回目	(アニメーション基礎)「簡単なアニメーションエクササイズ②」ができるようになる			19回目	(アニメーション応用)より複雑なアニメーション制作ができるようになる③		
5回目	(アニメーション基礎)「簡単なアニメーションエクササイズ②」ができるようになる			20回目	(アニメーション応用)より複雑なアニメーション制作ができるようになる④		
6回目	(アニメーション基礎)「簡単なアニメーションエクササイズ③」ができるようになる			21回目	(アニメーション応用)より複雑なアニメーション制作ができるようになる④		
7回目	(アニメーション基礎)「簡単なアニメーションエクササイズ③」ができるようになる			22回目	(アニメーション応用)デモリールを制作できるようになる①		
8回目	(アニメーション基礎)フルボディーリグを理解できるようになる			23回目	(アニメーション応用)デモリールを制作できるようになる①		
9回目	(アニメーション基礎)フルボディーリグを理解できるようになる			24回目	(アニメーション応用)デモリールを制作できるようになる②		
10回目	(アニメーション基礎)フルボディーリグを使用したアニメーションができるようになる①			25回目	(アニメーション応用)デモリールを制作できるようになる②		
11回目	(アニメーション基礎)フルボディーリグを使用したアニメーションができるようになる①			26回目	(アニメーション応用)デモリールを制作できるようになる③		
12回目	(アニメーション基礎)フルボディーリグを使用したアニメーションができるようになる②			27回目	(アニメーション応用)デモリールを制作できるようになる③		
13回目	(アニメーション基礎)フルボディーリグを使用したアニメーションができるようになる②			28回目	(アニメーション応用)デモリールを制作できるようになる④		
14回目	(アニメーション応用)より複雑なアニメーション制作ができるようになる①			29回目	(アニメーション応用)デモリールを制作できるようになる④		
15回目	(アニメーション応用)より複雑なアニメーション制作ができるようになる①			30回目	一年のまとめ		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのイラスト・マンガ・アニメを鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	A:応用したボディーアニメーションを数点用いてデモリールを完成。 B:基礎を習得し、応用したボディーアニメーションを一つ完成。 C:基礎のみ習得。 D:基礎が未習得。 F:指導の流れと違うことをやっている。課題をほとんど未提出。出席が足りない。						
受講生への メッセージ	やる気のある人大歓迎！						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	デザインベーシック (イラスト制作Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	design basic (Illustration production Ⅱ)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。 コンセプトアート、フィールド作成、背景・建物デザイン、カードイラスト、メインビジュアル背景、キャラクターデザイン、ステル制作等、厚塗りからライトタッチまで幅広くテイストを合わせ手掛ける							
【授業の学習内容】							
ゲーム制作全般のスキルを通しての物の見方を知ることができる。 Adobe Photoshop、Clip Studioのソフトを操作し、デジタルイラストが描けるようになる。 色々なソフトに触ってみることで各ソフトの良い部分を上手く使えるようになり、画風も模索できるようになる。 デジタルだからこその効率の良い描き方ができるようになる。							
【到達目標】							
自分自身の描きたい世界を表現できるようになることを最終目的とする。 絵柄の個性に合わせて商業ベースに必要となる色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることを目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
2回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	17回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
3回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	18回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
4回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	19回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
5回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	20回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
6回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	21回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
7回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	22回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
8回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	23回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
9回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	24回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
10回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	25回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
11回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	26回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
12回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	27回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
13回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	28回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
14回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	29回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れれるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
準備学習 時間外学習	カラーラフを複数授業外で進めておくようにしてください。 ペンはとにかく慣れるしかありませんが、線画を綺麗に描くことにとらわれ過ぎてかたい線にならないようにしましょう。 授業外で常に世界観構築、衣装デザイン等しておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価10%+ 作品提出40% とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎作品提出35% ◎提出枚数以上の取り組み5%□						
受講生への メッセージ	ポートフォリオ一番前のページに持ってこれる完成度を目標に作画してってください。 個性を大事にしつつ完成度を上げていくことを目標にしましょう。なんとなく進めるのではなく、仕上がりをイメージしてから描くようにしてください。目標イラストがある場合はラフの時点で相談してください、どう進めていくと近くなるのか作業工程を説明します。						
【使用教科書・教材・参考書】							
USB・HDDは基本的に持ち運びのみで使用するものですので、必ず複数のバックアップを取ってください。 Pinterest等資料集めは常にしておきましょう。							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (デジタルイラスト) (Creative Work)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
【担当教員_実務者経験】							
現在フリーランスで、ゲームデザインに携わっています。 主に2Dデザインに携わっており、(UIデザイン/キャラクター/アイテムデザイン/背景デザイン/エフェクト/アニメーション/Webデザイン/DTP)の経験があります。							
【授業の学習内容】							
「Adobe Photoshop」もしくは、「CLIP STUDIO」を操作できることは、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。 本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(人物作画)を通して学習する。							
【到達目標】							
作画の実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的な作画を応用、制作ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)CLIP STUDIOとPhotoshopなどを使用したデジタルアートワークの概要を理解する			16回目	(演習課題_顔④)喜怒哀楽を作画できるようになる		
2回目	(個人面談①)人物の構造を理解できるようになる。			17回目	(演習課題_顔⑤)色んな角度の表情を作画できるようになる(最低6パターン)		
3回目	(個人面談②)(演習課題_立ち絵①)人物の全身を作画できるようになる(アタリをつけれるようになる)			18回目	(演習課題_顔⑥)色んな角度の表情を作画できるようになる(最低6パターン)		
4回目	(演習課題_立ち絵②)人物の全身を作画できるようになる			19回目	(個人面談③)(演習課題_立ちポーズ①)動きのあるポーズの作画ができるようになる		
5回目	(演習課題_立ち絵③)人物の全身を作画できるようになる			20回目	(個人面談④)(演習課題_立ちポーズ④)動きのあるポーズの作画ができるようになる		
6回目	(演習課題_立ち絵③)人物の全身を作画できるようになる			21回目	(個人面談③)(演習課題_立ちポーズ①)動きのあるポーズに影をつけられるようになる		
7回目	(演習課題_立ち絵④)パースのついた人物の全身を作画できるようになる			22回目	(個人面談④)(演習課題_立ちポーズ②)動きのあるポーズのデフォルメができるようになる		
8回目	(演習課題_立ち絵⑤)パースのついた人物の全身を作画できるようになる			23回目	(演習課題_立ちポーズ③)動きのあるポーズのデフォルメができるようになる		
9回目	(演習課題_立ち絵⑥)上記①～⑤を踏まえて人物の全身の修正、提出			24回目	(演習課題_一枚絵①)複数人が描画されたステル、もしくはポスターのラフが作画できるようになる		
10回目	(演習課題_立ち絵⑦)アオリとフカンを理解できるようになる			25回目	(演習課題_一枚絵②)複数人が描画されたステル、もしくはポスターの修正、提出		
11回目	(演習課題_立ち絵⑧)アオリとフカンを作画できるようになる			26回目	(演習課題_一枚絵③)複数人が描画されたステル、もしくはポスターの作画ができるようになる		
12回目	(演習課題_立ち絵⑨)アオリとフカンを作画できるようになる			27回目	(演習課題_一枚絵④)複数人が描画されたステル、もしくはポスターの作画ができるようになる		
13回目	(演習課題_顔①)立体的な顔を作画できるようになる			28回目	(演習課題_一枚絵⑤)机に座った人物を作画できるようになる(机、椅子含む)		
14回目	(演習課題_顔②)横向きな顔を作画できるようになる			29回目	(演習課題_一枚絵⑥)机に座った人物を作画できるようになる(机、椅子含む)		
15回目	(演習課題_顔③)自然な髪を作画できるようになる			30回目	(演習課題_ポートフォリオ)今まで作画した作品をポートフォリオにまとめる		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、デジタルもしくはアナログでの作画経験が必要となります、						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物【完成度⇒一枚絵として完成させる】をそれぞれの合計で最終評価とします						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。 普段から人間の動きを意識して観察するようにしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	イラストレーション (デッサン)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Illustration)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科			8			
【担当教員 実務者経験】							
主な展覧会は、「NO SIDE」(三越コンテンポラリーギャラリー、東京、2021)、「ヨロズヨロズレ」(Ns ART PROJECT、大阪、2016)、「Coop Labyrinth、」(大阪、2015)、「路上ワールド」(小山市立車屋美術館、栃木、2013)。シェル美術賞2014年グランプリ。2008年よりOCAデッサン講師に就任。							
【授業の学習内容							
デッサンは、アニメーション業界で活躍できるクリエイターになる上で必要不可欠な基礎造形能力です。目に映る様々な対象物を正確に捉え、描き表していけるように実習・指導を繰り返します。線遠近法(2点透視図法)の理解、構図の作り方、プロポーション・立体的な面の把握、光と影の理解、質感表現、空間表現等、あるいはまた、クリエイターとして大変重要な”ものを見る(観察していく)”姿勢についても理解を深めてもらうようにします。着彩表現や人物クロッキー、風景など、就職に向けたポートフォリオ作成に直接つながる作品の制作を行いながら、表現力の幅を広げていけるようにします。							
【到達目標】							
デッサン基本事項をより確固としたものにしていき、個々の描写力における問題点の解消に取り組むことを目標とする。限られた時間内で完成度の高い作品をつくれるように、質感や光・空間等を描き始める段階からしっかりと意識できるようにする。また、積極的に人物クロッキーを行うことで、質の高いクロッキー描写を身につけていく。ポートフォリオの完成度を更に引き上げるための作品制作を行っていきつつ、デッサンスキルがCG制作や色彩感覚などに深く関係し、あらゆるクリエイションの基礎となっていることを実感できるようにする。ものをよく「見る」、「感じとり」「表現する」ということの楽しさや難しさ奥深さを知っていく。							
授業計画・内容							
1回目	2点透視図法によるパースや構図、光と影の捉え方等確認。やかん、タオル、柵等。			16回目	石膏足、玉ねぎ、布。2点透視図法によるパースや構図、光と影、面で捉える等確認。		
2回目	人物クロッキー学習。人体構造を理解し短時間で動きや立体感を描き取っていく。			17回目	髑髏、箱、布。バランスの良い画面構成(フレーミング)を作れるようにしていく。		
3回目	コンテ使用。短時間で動きを捉え躍動感を表現する。			18回目	樹木の描き方。素材写真から樹木を描写。樹木の立体的把握と質感表現。		
4回目	石膏首像①光源の設定と立体物の面把握をできるようにする。空間表現学習。			19回目	建物、ビルの描き方。素材写真から建築物を描写。省略の仕方やパースなど確認。		
5回目	石膏首像②前回の続き。大きなスケール感をトーンで表現する。空間表現学習。			20回目	野外での風景描写。透視図法や広がりのある空間表現と光の表現。合評会。		
6回目	様々なモチーフを短時間でクロッキー。全体の印象を瞬間的に捉えていくこと。			21回目	手を描写。躍動感をテーマにして画面内に自由構成する。骨格構造の理解。		
7回目	アルミ缶、ゴムボール、紙袋。全体で捉えて、描きこみと省略を適切に表現する。			22回目	自画像の描写に取り組む。顔の骨格・筋肉構造を理解し、形を立体的に把握する。		
8回目	じゃがいも、スコップ、文庫本。濃淡差による空間表現を学ぶ。			23回目	セミヌードの人物デッサン。筋肉や骨格構造を確認理解し、自然な人体プロポーションを表現する。合評会。		
9回目	切り株、牛乳パック、金属鍋。床の捉え方と大きな立体感、質感表現について。			24回目	剣玉、幾何形態石膏、ビール瓶。限られた時間の中で描きこむ。描き込みの強弱。		
10回目	色鉛筆①ポット、カラーボール、紙袋。色鉛筆の重ね方や色彩の性質等学習。			25回目	布で包んだ石膏立方体、瓶、貝殻。細密描写と省略のバランスについて習得。		
11回目	色鉛筆②オレンジ、ペリエ、スプーン。モチーフが持つ固有色の印象を表現する。			26回目	林檎、瓶、紙袋。かたちを正確に捉えていくとともに、空気遠近法について学ぶ。		
12回目	水彩デッサン①色の深め方や筆さばき等、水彩絵具の扱い方について学ぶ。			27回目	黒画用紙に白色鉛筆で描写。透明なモチーフを克明に観察し、質感やトーン描写。		
13回目	水彩デッサン②靴、ガラスコップ、ブロック。補色混合など色の深め方を理解していく。			28回目	透明グラス、トマト、荒縄。透明なモチーフの立体感、質感表現。		
14回目	石膏胸像①前期まとめ。正確に形を捉え立体感を表現する。			29回目	牛骨。特に質感表現と光の流れを描写することを目指す。		
15回目	石膏胸像②前期まとめ。大きなスケール感と空間表現。まとめ合評会。			30回目	石膏像。かたちを正確に捉えていくとともに、空気遠近法を習得。まとめ合評。		
準備学習 時間外学習	日々クロッキーで見る力、描く力を養っていきましょう。1～5分の短時間クロッキーで良いので、その都度集中して作業すること。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物(完成度)をそれぞれ合計して採点し最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、感性10%、作品のクオリティ40%である。						
受講生への メッセージ	「知りたい」「分かりたい」と言う気持ちで対象物を丁寧に見ていく気持ちが先ずは大事です。 地道な作業の積み重ねが、描き手の感覚をいつの間にか鋭くしていつてくれるはずですよ。 「見る／観察する」ということと「手を動かす」ということを丁寧に継続して描写感覚を磨いていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
鉛筆等デッサン用具一式、デザインガッシュ絵の具、透明水彩絵の具、水性色鉛筆。							

科目名 (英)	アイディアテクニック (アイデアテクニック)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	Idea Techniques(Idea Techniques)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科			8			
【担当教員_実務者経験】							
1979～1987、(株)スタジオ・シップ在籍。同社代表・漫画原作者・小池一夫氏の下で、漫原原作、漫画連載企画立案、雑誌編集等に係る傍ら、「小池一夫劇画村塾」事務方として、高橋留美子、原哲夫、板垣恵介らのデビューに携わる。同社退社後、神戸市にて書店経営のかたわら、小説を執筆。マガジンハウスの雑誌「鳩よ！」他の雑誌及び新聞で小説、エッセイ、コラムを執筆。著書に『街の本屋がカア！と啼く』(幻堂出版)、「神戸からころがたり」(幻堂出版)他。							
【授業の学習内容】							
商業誌掲載にたえられる漫画作品をコンスタントに生み出せるストーリー創作力を養う。ことに「キャラクター」を軸としたストーリーを構築するうえで、「キャラクター」→「シノプシス」→「プロット」→「ネーム」の各段階を経ることが、なぜ必要なのかを十分に理解し、毎回与えられたテーマに沿って、各段階を踏んでストーリーを制作する。それとともに、キャラクター造形とストーリー制作においては、小説を読んだり映画を見るのが、その一番の「栄養素」となるのを理解するため、毎回のテーマに沿った映像作品を、「お手本」として鑑賞する。							
【到達目標】							
ストーリー漫画において、「キャラクターを起てる」意味と、その必要性を正しく理解した上で、キャラクターを軸としたストーリーを構築する力と、キャラクターを「起てる」ことによって、読者をストーリーに引きずりこむネーム構成力を身につける。最終的には、プロデビューに値する作品を生み出すだけの「物語力」を身につけ、編集部から要請(注文)される企画やテーマに沿ったストーリーとキャラクターを、即座に提出できるようになる。それとともに、「物語力」の源は、映画や小説を数多く見たり読んだりすることであることを理解し、授業以外でも、読書や映画鑑賞の習慣を身につけ、そこで養われる「読解力」こそが、デビュー後の制作活動および社会活動においても、必要不可欠であることを理解する。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション:キャラクターを起てることの意味、シノプシス、プロット、ネーム、それぞれの意味を正しく理解する。			16回目	映画のコミカライズ(洋画)① 課題作品の鑑賞とキャラクター造形		
2回目	「学園青春ドラマ」をテーマに、キャラクターとストーリーを作成。初日は、そのテーマに沿った映像作品を「お手本」として鑑賞			17回目	映画のコミカライズ(洋画)② ネームコンテ作成(冒頭部のみ)		
3回目	「学園青春ドラマ」② キャラクターとシノプシス作成、提出			18回目	映画のコミカライズ(邦画) ① 課題作品の鑑賞とキャラクター造形		
4回目	「学園青春ドラマ」③ プロットとネーム(冒頭部のみ)の作成、提出。			19回目	映画のコミカライズ(邦画)② ネームコンテ作成(冒頭部のみ)		
5回目	「バディ・ストーリー」① テーマは、「バディ」。お手本映像を鑑賞。			20回目	シナリオからネームコンテを起こす① キャラクター造形		
6回目	「バディ・ストーリー」② キャラクター、シノプシスを作成、提出			21回目	シナリオからネームコンテを起こす② ネームコンテ作成		
7回目	「バディ・ストーリー」③ プロット、ネームを作成、提出。			22回目	小説のコミカライズ(その1) ① 課題作品を読み、キャラクターを造形		
8回目	「パスティーシュの手法」① 既存の物語から「あてはめ」で作成するキャラクターとストーリー(“シンデレラストーリー”等)。まずは、そのお手本映像鑑賞。			23回目	小説のコミカライズ(その1) ② ネームコンテの作成		
9回目	「パスティーシュ」② キャラクター、シノプシス作成、提出			24回目	小説のコミカライズ(その2) 課題作品を読み、キャラクターを造形		
10回目	「パスティーシュ」③ プロット、ネーム作成、提出			25回目	小説のコミカライズ(その2) ② ネームコンテの作成		
11回目	「家族」をテーマとしたキャラクターとストーリー。お手本映像の鑑賞			26回目	時代劇の方法と「取材」の大切さ ※映画を鑑賞し、時代劇の「お約束」と考証の大切さを知る		
12回目	「家族」② キャラクター、シノプシス作成、提出			27回目	オムニバスの方法 ※映画作品を鑑賞		
13回目	「家族」③ プロット、ネーム作成、提出			28回目	サイコサスペンスの一例 ※映画作品を鑑賞		
14回目	映像鑑賞(ファンタジー)			29回目	実体験を作品化する、ということ ※映画作品を鑑賞		
15回目	映像鑑賞(サイコスリラー)			30回目	バディ&ピカレスクの名作 ※映画作品を鑑賞		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのイラスト・マンガ・アニメを鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内で提出された課題を「キャラクター」「プロット」「ネーム」の各視点で計80点満点で評価。課題に取り組む姿勢と受講態度を平常点として20点満点にて評価する。						
受講生への メッセージ	ストーリーを作る極意は、「ストーリーを作ろうとしないこと」です。また、映画は、漫画の最大の教科書、ということで、この授業の教科書もまた「映画」です。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	グラフィックデザイン (デジタルアニメーション)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Graphic Design)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
アニメーション制作における仕上げ(セル画)として携わり、その後、専門学校講師としてアニメーション学科の「仕上げ」の育成に努める。また、フリーとして、アニメーション&ゲーム作品のデジタルペイントを手掛け、各専門学校にて「デジタルペイント」の育成に努める。							
【授業の学習内容】							
「RETAS STUDIO TraceMan」、「RETAS STUDIO PaintMan」、「Adobe Photoshop」各ソフトを操作出来る事は、アニメーション仕上げの仕事においては不可欠となる。 本授業では、これらのソフトを使用し実習課題や演習課題を通してアニメーション仕上げの知識と技術を基礎から応用まで習得する。							
【到達目標】							
アニメーション仕上げにおける知識・技術を基礎から応用まで身に付ける事。また「RETAS STUDIO PaintMan」の実習課題や演習課題を通して、あらゆる作業内容に対応できる技術を身につける事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	【実習課題 色変え】 状況(時間帯や場所)に応じたキャラクターの色を作成出来るようになる。			16回目	【応用操作の習得①】		
2回目				17回目	これまで習得した技術を活用し、実践的なペイントが出来るようになる。		
3回目	【実習課題 色トレース】 色トレースを多く含む絵(食べ物、水、植物など)のペイントが出来るようになる。			18回目	【応用操作の習得②】		
4回目				19回目	これまで習得した技術を活用し、実践的な「合成」処理を含むペイントが出来るようになる。		
5回目	【実習課題 自由彩色】 小物や食べ物、自然物などの色を自分で考えペイントし、自然な配色が出来るようになる。			20回目	【応用操作の習得③】		
6回目				21回目	これまで習得した技術を活用し、実践的な「BG組」処理含むペイントが出来るようになる。		
7回目				22回目	【応用操作の習得④】		
8回目				23回目	これまで習得した技術を活用し、実践的な「セル組」処理含むペイントが出来るようになる。		
9回目	【実習課題 色指定】 「色指定」の役割と内容を理解し、人物以外の「物」の色を決め、色指定表を作成出来るようになる。			24回目	【応用操作の習得⑤】		
10回目				25回目	これまで習得した技術を活用し、実践的な「色トレース」処理を含むペイントが出来るようになる。		
11回目				26回目	【応用操作の習得⑥】		
12回目				27回目	これまで習得した技術を活用し、食べ物、自然物、メカなど、複雑な処理を含むペイントが出来るようになる。		
13回目				28回目	【学期末テスト】 後期における授業内容の理解度、習得度を「実技テスト」を通して確認する。		
14回目	【学期末テスト】 前期における授業内容の理解度、習得度を「実技テスト」を通して確認する。			29回目	【応用操作の習得⑦】		
15回目	【前期 実習課題復習】 前期実習課題を復習し、理解度を深め苦手分野を克服を目指す。			30回目	これまで習得した知識と技術を再確認する事で、より実践的なアニメーション彩色が出来るようになる。		
準備学習 時間外学習	この授業を受講する為には、「PaintManの基本操作」を理解しておく事が重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業における成績評価の配点は以下の通りとする。 ●定期試験40% ●各実習課題提出及び修正50% ●授業態度10% をそれぞれの合計で最終評価。						
受講生への メッセージ	実習や演習は誰にでも出来る様なものであるが、決してあなどらない事。 アニメーション仕上げに興味がある学生は勿論の事、それ以外を志す学生達にとっても重要な事なので、きちんと取り組む事。						
【使用教科書・教材・参考書】							
【学生持参物】筆記用具、ノート、USBメモリ、前時の配布テキスト一式							
【使用教科書・教材】テキスト、実習教材一式、参考資料							

科目名 (英)	プレゼンテーション (プロジェクトワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	presentation (Project Work)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通 年
学科・コース	クリエイター科			8			
【担当教員・実務者経験】							
編集者・ライター・デザイナーとして編集プロダクション／出版社に勤務後、1997年にエディトリアルデザイナーとして独立。 以後、数多くの書籍の他、雑誌、会社案内や大学案内等のパンフレットなどを手がける。 デザイン業のかたわら月刊誌、学習雑誌、企業webサイトなどでマンガ連載の実績もあり。							
【授業の学習内容】							
この授業では産学協同プロジェクトやその他のプロジェクト課題に取り組みながら、ヒアリングやリサーチからアイデア・コンセプトを導き出し、ラフ案からブラッシュアップして決定稿を完成させるまでを学ぶ。 また、Teamsを活用した情報共有や検討会議等のデジタルコミュニケーション、Powerpoint、Illustrator等を使ったプレゼンテーション資料の作成と発表など、プロジェクト作業の実務的な手順を習得する。 ※プロジェクトの受注タイミングによりスケジュールや内容を変更する場合があります。 また、プロジェクトの完成に必要なIllustrator、Photoshop、PowerPoint等のスキルを習得するための課題をはさむ場合があります。							
【到達目標】							
クリエイターとしての責任感とチャレンジ精神を持ってクライアントの要望に向き合い、期限内に望まれるクオリティの作品を完成させることができる。 リサーチする力、そこからコンセプトを導き出す力、プレゼンテーション資料をまとめる力を鍛え、他者とコミュニケーションを取りながらそれらをブラッシュアップすることができる。 Photoshop、Illustrator等のデジタルツールを使って自身の作品をコンテンツ化する(魅力的に加工して価値を持たせ、顧客に購入してもらえる状態にする)ことができる。							
授業計画・内容							
1回目	〔本授業についてのガイダンス〕 〔InDesignを使ったポートフォリオPDF書き出しとPhotoshopを使ったポートフォリオムービー制作〕	16回目	〔企業プロジェクトB-3〕 講師と検討し、修正点を確認してラフ案とコンセプトをブラッシュアップする				
2回目		17回目	〔企業プロジェクトB-4〕 作画作業を行い決定稿を完成させることができるようになる。				
3回目	〔ペット防災パンフ制作プロジェクト-1〕 オリエンテーションを踏まえてリサーチしテーマを導き出すことができるようになる。	18回目					
4回目	〔ペット防災パンフ制作プロジェクト-2〕 テーマに基づいてコンセプトを立案し、ラフ案にまとめることができるようになる。	19回目					
5回目	〔ペット防災パンフ制作プロジェクト-3〕 講師と検討し、修正点を確認してラフ案とコンセプトをブラッシュアップする	20回目					
6回目	〔ペット防災パンフ制作プロジェクト-4〕 作画作業を行い決定稿を完成させることができるようになる。	21回目	〔企業プロジェクトB-5〕 チェックをもとに最終修正とブラッシュアップを行うことができるようになる。				
7回目		22回目	〔企業プロジェクトB-6〕 提出フォーマットを確認し、納品データを正しく完成させることができるようになる。				
8回目	〔ペット防災パンフ制作プロジェクト-5〕 チェックをもとに最終修正とブラッシュアップを行い、プレゼン用のPowerPointデータを作成できるようになる。	23回目	〔デビュー・就活のための自由制作B〕 投稿や公募のための作品制作、ポートフォリオのブラッシュアップ、就活のためのIllustrator・Photoshopのスキルアップ課題制作、グッズや販売コンテンツの制作など、目標やテーマ・コンセプトを定めて計画的に作業することができるようになる。				
9回目		24回目					
10回目	〔デビュー・就活のための自由制作A〕 投稿や公募のための作品制作、ポートフォリオのブラッシュアップ、就活のためのIllustrator・Photoshopのスキルアップ課題制作、グッズや販売コンテンツの制作など、目標やテーマ・コンセプトを定めて計画的に作業することができるようになる。	25回目					
11回目		26回目					
12回目		27回目	〔制作展に向けての自由制作〕 自主的に計画を立ててポートフォリオの構成・デザインや展示作品の制作・完成ができるようになる。				
13回目	〔企業プロジェクトB-1〕 オリエンテーションを踏まえてリサーチし、テーマを導き出すことができるようになる。	28回目					
14回目	〔企業プロジェクトB-2〕 テーマに基づいてコンセプトを立案し、ラフ案とコンセプトシートにまとめることができるようになる。	29回目					
15回目		30回目	企業プロジェクトまたはポートフォリオの合評				
準備学習 時間外学習	日頃から身の回りの様々な商品やサービス、各種メディアにおけるキャラクターやイラストレーション・マンガの使われ方やそのデザインワークについて広く関心を持ってリサーチし、この授業に取り組んでください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、 企業プロジェクト課題提出作品の完成度を採点したもの(配点70～100%/期限内の完成データ提出60%、ラフ修正力を含めた作品のコンセプトとクオリティ・取り組み姿勢の合計40%)、およびその他の授業内での成果物の完成度を採点したもの(配点0～30%)、それぞれの合計で最終評価とします。						
受講生への メッセージ	教室は601コンピュータールームです。 ※教室での飲食、私語、授業に関係のないwebサイト等の閲覧を禁じます。 それぞれの産学協同プロジェクトにはプロを目指す者としての責任感とチャレンジ精神を忘れず取り組んでください。 遅刻や欠席が続くとついていけなくなりますので注意してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	メディアデザイン (マンガ制作Ⅰ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	Media Design(Manga ProjectⅠ)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
京都市立芸術大学デザイン科プロダクトデザイン専攻を卒業後、宝飾品会社でジュエリーデザイナーとして勤務したのち漫画家デビュー。 小学館やコミックシーモアにて執筆の他、企業様の販促漫画や、個人の依頼を受けてのストーリー漫画の制作など。 2008年からOCA講師、アナログでのパースを担当、2019からクリップスタジオによるデジタルパースを担当							
【授業の学習内容】							
デジタルによるマンガ背景の制作を習得する パース定規を中心にClipStudioPaint の様々な機能を学び、デジタルでの線画による作画、漫画に活かせる背景の描き方、3Dや各種ブ ラシを使って様々な事物を、線画・モノクロ(白黒)で作画する							
【到達目標】							
Clip Studio Paintのパース定規や外部素材など便利なテクノロジーを使いこなし、敬遠がちな背景をなるべくストレスなく描けるようにな る。漫画の背景や小道具など、人物以外のものも描けるようになる 人物に合わせて背景を描いたり、背景に合わせて人物を入れることが、出来るようになる							
授業計画・内容							
1回目	初回アンケート及びクリスタの基本ベクターレイヤー、パース定 規を学ぶ。一点透視でビルを描けるようになる			16回目	メッシュ変形について学び、画像にゆがみを加えたり円柱に画像を貼る 円柱形のビルを描けるようになる		
2回目	先週の続き			17回目	先週の続き		
3回目	線幅修正の機能を学ぶ レイヤーマスク、曲線ツール、境界効果を学ぶ パース定規を使って机とティーカップを描けるようになる			18回目	アイレベルの違いによる円のパースを学び、回転体を理解する 高さの違う台に置かれた円いものを描けるようになる		
4回目	先週の続き 机とティーカップ			19回目	ビル街を描けるようになる		
5回目	物の大きさをグリッドで理解する 一点透視でアキラ先輩の家を描けるようになる			20回目	先週の続き		
6回目	先週の続き			21回目	先週の続き		
7回目	先週の続き			22回目	先週の続き		
8回目	アイレベルによる円の見え方を理解する パース定規を使って時計と自転車を描けるようになる			23回目	箱部屋を描く(カラー) 最初にキャラや設定、全体のイメージを提出した上、 長いので途中でだれないよう毎週時間終わりに工程表と目標達成率を提出し てもらう		
9回目	先週の続き			24回目	先週の続き		
10回目	人物の遠近法を学び、3Dモデル人形を使って背景に合わせて 人物を入れる モブシーンを描けるようになる			25回目	先週の続き		
11回目	木の構造を理解する 1Cで樹を描けるようになる			26回目	先週の続き		
12回目	学校の校舎を描けるようになる			27回目	ポートフォリオ用の背景の入った1枚絵を描けるようになる(モノクロorカラー)		
13回目	先週の続き			28回目	先週の続き		
14回目	先週の続き			29回目	先週の続き		
15回目	先週の続き			30回目	先週の続き		
準備学習 時間外学 習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのイラスト・マンガ・アニメを鑑賞し、 そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	点数配分は授業態度30点満点/提出作品の評価70点満点の合計100点満点とする 授業態度は集中度、ブラッシュアップさせる姿勢、調べる意欲などを加味し、私語や居眠りなどは減点対象とする 出席するだけで課題をしなかったり、他の課題をやっている場合授業に不参加と見て、授業態度点は0点とする(ただし完成して提出した人はこの対象で はない)。作品の評価は、完成度、技術力、を見る						
受講生へ のメッセ ージ	1年で習得したパースを基礎に、本授業では Clip Studio のパース定規の強化を中心にクリスタで線画を描けるようになることを目的としています。特に指 定がない限り1C(モノクロ)線画を基本です 課題は現段階のものであり、習熟度や苦手分野の克服などを勘案して変更して行く予定です						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	コンセプトワーク (ポートフォリオ制作)	必修 選択	必修選択	年次	2年		
	Concept work (Portfolio)	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
白泉社花とゆめにて連載中。							
【授業の学習内容】							
ポートフォリオに入れられるものを作成するのはもちろん、プロになるため、希望の仕事に就くために必要なことを様々に考え、実践していく。 授業内で製作した課題をSNS等で発表したり、編集部へ持ち込みしながら、自分がどのジャンル、方向性で作品をつくっていけばよいのか、今必要とされているものは何か市場を探る。 そのためにも作品を完成させること、作成したものを何らかの形で発表すること。							
【到達目標】							
希望の企業へ就職する。イラストレーター漫画家としてデビューする。 フリーランスとしてイラストや漫画の仕事を得られるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	自分の好きな作品やジャンルがどのようなものか、絵や漫画で説明する。(SNSなど作品を発表できるアカウントをつくる)	16回目	色の選び方や光源、構図などを考える				
2回目	好きなキャラクターの顔のアップ(上半身)を描く。笑顔、怒った顔、泣き顔の三種類。	17回目					
3回目	角度を変えたり、腕を動かすなど、感情を表現すること。	18回目					
4回目	好きなキャラクターの三面図を描けるようになる。正面後ろ真横の三種類、多少ポーズを変えても良い。	19回目	これまでに様々試してみたことから、自分に向いているもの、フォローワーに刺さりそうなもの(バズりそうなもの)を考えて作品をつくる。				
5回目		20回目					
6回目		21回目	文字(タイトル)ありのイラストをデザインする				
7回目	上記で選んだキャラクターのイメージイラストを描けるようになる。	22回目	過去に描いた作品をリメイク(もしくは加筆)する。				
8回目		23回目					
9回目		24回目	写真に人物を書き込む				
10回目	2～6回のイラストのデッサンや表現を修正する。	25回目	背景ありのイラストを練習する				
11回目	着物や民族衣装、礼服など服について学ぶ	26回目					
12回目	キャラクターに合った服装をデザインする。	27回目	ひとつ作品を完成させる。				
13回目		28回目					
14回目		29回目					
15回目		30回目					
準備学習 時間外学習	様々なSNSや配信をみて、市場を知ること。 どうすれば見てもらえるものがつくれるか、日々実践し発表すること。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	制作物の提出率と完成度で評価します。 授業内で完成できるように(締め切りを)守ることを第一に、時間内でクオリティを上げるためにどうすれば良いか考えられているものが望ましいです。						
受講生へのメッセージ	フリーランスとして仕事を得る為にはまず誰かに知ってもらうことが大事です。どうすればいいか一緒に考えていきましょう。 シラバスにある課題は予定としているものです。課題の進み具合や企業課題の内容によっては、変更することがあります。						
【使用教科書・教材・参考書】							
【使用教科書・教材・参考書】 アナログデジタルは問いません。ipad等を使用する場合は授業前に用意しておいてください。資料の配布や課題の提出にteamsを利用します。							

科目名 (英)	映像表現 (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Visual Expression)	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
2018年OCA卒業後スタジオ雲雀へアニメ撮影で就職。2019年にはフリーランスになる。 その後1年間ほど自ら制作会社へ連絡をとり、単発での撮影や3D案件を中心にこなす。 2020年ほどから現在まで年2,3タイトルのまとめた物量をこなす。							
【授業の学習内容】 自らがOCAの卒業生かつまだ比較的学生と近い年齢や立場である点 業務の形態からフリーランスのアニメ撮影が希少なため、実務経験者が実際の手法を指導できる点が強みであると考えており それらを活かした指導をしていきます。 After Effectsの汎用的な使い方ではなくアニメ撮影特有の実践的な使い方の学習。 同じくPhoto shopのアニメ撮影時における使い方。 会社所属時のポートフォリオの添削や学生時代の経験を活かし、ポートフォリオや就職活動へのアドバイスを学生目線に立っておこなう。							
【到達目標】 アニメ撮影時におけるAfter Effectsの基本的操作や素材の扱い方、フィニッシュワークまで問題なくこなせる。 Photo shopをひと通り扱うことができる。 タイムシートの読み方や専門用語が理解できる。 撮影での就職希望者以外にもアニメーション制作を俯瞰して見渡せれることが出来たり アニメ撮影を通じて素材の作り方や指示の書き方分かりやすさ等、評価されづらい部分を補う。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーションを行いつつアニメーション制作への理解度の確認。 それに合わせた用語解説や工程の流れなど座学中心			16回目	①エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
2回目	撮影時における用語の復習 After Effectsを使った基礎的な工程の学習			17回目	②エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
3回目	①After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			18回目	③エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
4回目	②After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			19回目	④エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
5回目	③After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			20回目	⑤エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
6回目	④After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			21回目	⑥エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
7回目	⑤After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			22回目	⑦エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
8回目	⑥After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			23回目	⑧エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
9回目	⑦After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			24回目	①より高クオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
10回目	①合同企業説明会を意識して、ポートフォリオに画映えをもたせるエフェクトをつけられるようになる			25回目	②より高クオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
11回目	②合同企業説明会を意識して、ポートフォリオに画映えをもたせるエフェクトをつけられるようになる			26回目	③より高クオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
12回目	夏期休暇前の復習			27回目	④より高クオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
13回目	夏期休暇後の復習			28回目	⑤より高クオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
14回目	①合同企業説明会に向けたポートフォリオ作品を作れるようになる			29回目	⑥より高クオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
15回目	②合同企業説明会に向けたポートフォリオ作品を作れるようになる			30回目	一年間の復習		
準備学習 時間外学習	課題などの時間外学習は基本的ださない方向性 撮影希望者には10月の合同企業説明会にむけて夏期休暇中の自主学習を推奨する予定						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	作業後のデータを提出してもらい、授業内容がおさえられているかどうか。 アニメ撮影として破綻した作業内容でないかどうか、色味やディテールなど個人の感性によるものは評価点に含めない。 後の作業者を意識した、成果物の扱いやすさ分かりやすさを重視する。						
受講生への メッセージ	アニメーション制作は多くの人が同じ制作物に関わるので 自分だけではなく前後の作業者のことも考えられる人になれる授業を心がけます。						
【使用教科書・教材・参考書】 After Effects for アニメーション 各3巻							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ)	必修 選択	必修選択	年次	2		
	(Global CommunicationⅡ)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、主に基礎英語教授経験がある。							
【授業の学習内容】							
ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。							
【到達目標】							
リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	所有形容詞を学ぶ 知人・家族について話す			16回目	将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ 将来のプランについて話す		
2回目	所有代名詞(whose)を学ぶ			17回目	「目的語」の使い方を学ぶ 贈り物について話す		
3回目	話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ			18回目	招待する、招待に応える表現を学ぶ 招待を断る理由を説明する		
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなメールを読む、書く			19回目	イベントへの招待を読む、書く		
5回目	スピーキング評価:ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」			20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」		
6回目	習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する			21回目	人生の中での過去のイベントについて話す 自分の意見を述べる;自分の気持ちを相手に伝える		
7回目	名詞の代わりに[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す			22回目	「過去形」(陳述文の否定形;疑問文)を復習する		
8回目	繰り返しを求める表現を学ぶ 意思疎通に問題があったことを説明する			23回目	お祝いの言葉を学ぶ 人の気持ちを推察する表現を学ぶ		
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く			24回目	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く		
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」			25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」		
11回目	「現在進行形」を学ぶ 復習する今していることについて話す			26回目	[be going to]を復習する 買い物に行くことについて会話する		
12回目	「現在進行形」「単純現在形」を練習する スポーツ、運動について話す			27回目	「限定詞」を学ぶ 買い物習慣について話す		
13回目	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする			28回目	店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く		
14回目	サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く			29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く		
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」			30回目	Time to Speak: 前期発表		
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE2							

科目名 (英)	コンピューターデザイン (プロジェクトワーク)	必修 選択	必修	年次	3		
	Computer Design (Project Work)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科				8		
【担当教員_実務者経験】							
編集者・ライター・デザイナーとして編集プロダクション／出版社に勤務後、1997年にエディトリアルデザイナーとして独立。 以後、数多くの書籍の他、雑誌、会社案内や大学案内等のパンフレットなどを手がける。 デザイン業のかたわら月刊誌、学習雑誌、企業webサイトなどでマンガ連載の実績もあり。							
【授業の学習内容】							
この授業では産学協同プロジェクトやその他のプロジェクト課題に取り組みながら、ヒアリングやリサーチからアイデア・コンセプトを導き出し、ラフ案からブラッシュアップして決定稿を完成させるまでを学ぶ。 また、Teamsを活用した情報共有や検討会議等のデジタルコミュニケーション、Powerpoint、Illustrator等を使ったプレゼンテーション資料の作成と発表など、プロジェクト作業の実務的な手順を習得する。 ※プロジェクトの受注タイミングによりスケジュールや内容を変更する場合があります。 また、プロジェクトの完成に必要なIllustrator、Photoshop、InDesign等のスキルを習得するための課題をはさむ場合があります。							
【到達目標】							
クリエイターとしてのキャリア作りと自己実現のために職業意識を持ってクライアントの要望に主体的に向き合い、期限内に望まれるクオリティの作品を完成させることができる。 リサーチする力、そこからコンセプトを導き出す力、プレゼンテーション資料をまとめる力を鍛え、他者と主体的にコミュニケーションを取りながらそれらをブラッシュアップすることができる。 Photoshop、Illustrator等のデジタルツールを使って自身の作品をコンテンツ化する(魅力的に加工して価値を持たせ、顧客に購入してもらえる状態にする)ことができる。							
授業計画・内容							
1回目	[InDesignを使ったポートフォリオPDF書き出しとPhotoshopを使ったポートフォリオムービー制作]	16回目	[プロジェクト／ファッションイラスト冊子の制作-2] 作画作業を行い決定稿を完成させることができる				
2回目	[Photoshopのスキルアップ-1] モノクロ写真に自由にペイントした作品の制作	17回目					
3回目	[Photoshopのスキルアップ-2] YouTubeサムネイルのデザインと制作	18回目					
4回目	[Photoshopのスキルアップ-3] コレクションやグッズを撮影し切り抜き加工したカタログブックのデザインと制作	19回目					
5回目		20回目					
6回目	[Illustratorのスキルアップ-1] 自身のイラストを使ったカレンダーのデザインと制作	21回目					
7回目	[Illustratorのスキルアップ-2] 自身のイラストを使った広告フライヤーのデザインと制作	22回目					
8回目		23回目					
9回目	[Illustratorのスキルアップ-3] 自身のイラストを使ったコミックカバーのデザインと制作	24回目	[プロジェクト／ファッションイラスト冊子の制作-3] 出来上がったイラストをタイポグラフィやパターン・シェイプ等と組み合わせ、印象的に担当見開きページをデザインする				
10回目		25回目					
11回目		26回目					
12回目		27回目					
13回目	[プロジェクト／ファッションイラスト冊子の制作-1] ファッションおよび各種コスチュームをテーマにしたイラスト表現を研究し、クラス合同のイラストレーション冊子を制作する ※3年生自由参加の企業プロジェクトがあれば、そちらへの取り組みも可	28回目	[制作展に向けての自由制作] 自主的に計画を立ててポートフォリオの構成・デザインや展示作品の制作・完成ができる				
14回目		29回目					
15回目	リサーチからテーマを導き出し、テーマに基づいてコンセプトを立案し、ラフ案とコンセプトシートにまとめることができるようになる	30回目	プロジェクトまたはポートフォリオ／制作展作品の合評				
準備学習 時間外学習	日頃から身の回りの様々な商品やサービス、各種メディアにおけるキャラクターやイラストレーション・マンガの使われ方やそのデザインワークについて広く関心を持ってリサーチし、この授業に取り組んでください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、 プロジェクト課題提出作品の完成度を採点したもの(配点50～100%／期限内の完成データ提出60%、ラフ修正力を含めた作品のコンセプトとクオリティ・取り組み姿勢の合計40%)、およびその他の授業内での成果物の完成度を採点したもの(配点0～50%)、それぞれの合計で最終評価とします。						
受講生への メッセージ	教室は601コンピュータールームです。 ※教室での飲食、私語、授業に関係のないwebサイト等の閲覧を禁じます。 それぞれの産学協同プロジェクトにはプロを目指す者としての責任感とチャレンジ精神を忘れず取り組んでください。 遅刻や欠席が続くとついていけなくなりますので注意してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (映像編集) Video Editing	必修 選択	必修	年次	3		
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
【担当教員_実務者経験】							
映像作家 2011年～2014年まで東映京都撮影所に在籍。その後、東京へ活動の場を移し様々な映画・ドラマ・MV・CMに演出部として参加。 2019年より独立し、WEB CMの演出、映画文化の存続・新たな映画発信をテーマに活動。							
【授業の学習内容】							
3年間の集大成として、映像作品における企画の立ち上げから撮影・編集までの流れを一通り行う。 また、これからの映像制作の現場で求められるスキルや知識を会得する。 ※授業内容は状況により前後・変更の可能性あり							
【到達目標】							
社会ですぐに通用する知識やテクニック・スキルを会得し、映像制作現場の即戦力となる。							
授業計画・内容							
1回目	【講義】各自卒業までの1年間の課題・目標を考え、それに到達する具体的な案を俯瞰して考える			16回目	【講義】卒業までの具体的な目標を決める。		
2回目	【講義】2021年の映像界、TikTokやYouTube及び今後の映像業界を考え、卒業・就職への知識を身につける。			17回目	【講義・実習】CM・MVの制作の成り立ちを企画から演習できるようになる。		
3回目	【講義】企業案件での企画力を既存のCM作品などから学ぶ。思考力と企画力を深めることができるようになる。			18回目	【講義】映画研究・批評① 映画・映像作品を観る力を得ることができるようになる。		
4回目	【実習】即興企画・撮影・編集①企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。			19回目	【講義・実習】短編MV制作実習① 2年間のMV撮影のまとめ。各自の得意分野を鍛え、伸ばす。		
5回目	【講義】TikTokとYouTube、映画・CM・MVなどから撮影と編集を研究し知識を得ることができるようになる。			20回目	【講義・実習】短編MV制作実習② 2年間のMV撮影のまとめ。各自の得意分野を鍛え、伸ばす。		
6回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集①資料・プレゼン資料のレベルを見栄え・内容共に向上できるようにする。			21回目	【実習】写真撮影・デジタルとアナログ 動画の基本である写真から、構図やカメラの知識を改めて考え身につける。		
7回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集②資料・プレゼン資料のレベルを見栄え・内容共に向上できるようにする。			22回目	【講義・実習】即興企画・撮影・編集 企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。		
8回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集③資料・プレゼン資料のレベルを見栄え・内容共に向上できるようにする。			23回目	【講義】コロナ禍に負けないSNSの顔作り SNSで苦しまない人格形成をデジタル上に成立させることを目指す。		
9回目	【研究】SNSを最大限に活かすため工夫と映像技術 SNSごとのコンテキストを掴み、応用力を身につけることができるようになる。			24回目	【講義】映画研究・批評② 映画・映像作品を観る力を得ることができるようになる。		
10回目	【講義】映像制作での稼ぎ方2021。映像界の多様性を知り、広告収入以外の収益などを知ることができるようになる。			25回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集①3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。		
11回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練①企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。			26回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集②3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。		
12回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練②企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。			27回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集③3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。		
13回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練③企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。			28回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集④年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。		
14回目	【講義】あらゆる映像作品・アートの見方を知ることができるようになる。			29回目	【講義】2022年の映像業界の行方を考え、次に来る時代への意識を養う。		
15回目	【講義】前期のまとめ、夏季休暇や後期・卒業までの目標の再設定			30回目	【講義】2022年の映像業界の行方を考え、次に来る時代への意識を養う。		
準備学習 時間外学習	TikTok・YouTubeを観ることを日常生活に意識的に入れる。 自分が好きなこと・趣味の最新情報を常にチェックする。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	流行・情報の消費スピードが早い世界なので、1ヶ月前の知識はあまり必要ありません。 僕より今のことを知ってるはずなので、今のことを僕に色々教えてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	動画総合演習	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Video making exercise)	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
TV制作会社に勤めていた時に、TV番組、CM、VP、サイネージ、Youtubeなどを制作。その後フリーランスに転身しYoutube、Instagram、TikTok、企業PRなども含め様々な動画を制作。企画、撮影、編集、MA、マーケティングなどをこなし、SNSアカウントの運用なども携わる。							
【授業の学習内容】							
出来るだけ多くカメラ、Premire Pro、Photoshop、Illustrator、After Effectsなどを使用し、使い方の理解を深め、就職した際に出来る限り困らないように学習していきます。							
【到達目標】							
これまで行なった授業での学習をもとに、一人一人がイメージしたものを具現化出来るようあらゆるジャンルに挑戦し、自分の好きなジャンル、媒体が確立出来、就職した際に力が発揮できると思って卒業してもらえるようになる							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション 現在の生徒自身の動画に対しての問題点、勉強する事などを明確にし、出来るようになる	16回目	縦型撮影と横型撮影の違いを見つけよう② 動画の基本的な知識から、横型の構図、縦型の構図、気を付ける事などを一眼を使って撮影出来るようになる				
2回目	静止画を知ろう 静止画の重要性、フォトショップの必要性、静止画だけでも動画は作れるなど説明し出来るようになる	17回目	縦型撮影と横型撮影の違いを見つけよう③ 動画の基本的な知識から、横型の構図、縦型の構図、気を付ける事などを一眼を使って撮影出来るようになる				
3回目	カメラを知識をより深く学ぼう① カメラの知識や構図の意味、構成に必要な考えなど撮影しながらカメラを使いこなすことができるようになる。	18回目	縦型撮影と横型撮影の違いを見つけよう④ 動画の基本的な知識から、横型の構図、縦型の構図、気を付ける事などを一眼を使って撮影出来るようになる				
4回目	カメラを知識をより深く学ぼう② カメラの知識や構図の意味、構成に必要な考えなど撮影しながらカメラを使いこなすことができるようになる。	19回目	得意分野で動画を制作しよう① 自分の好きなジャンル、テイストなどから15秒、30秒、1分などの規定を定め、その中で動画を制作出来るようになる				
5回目	カメラを知識をより深く学ぼう③ レンズの種類、特徴、効果などを選択し、撮影出来るようになる	20回目	得意分野で動画を制作しよう② 企画、構成、絵コンテなどの制作が出来るようになる				
6回目	カメラを知識をより深く学ぼう④ 一眼カメラと携帯の違いは？使い分け、出来ることの違いなどがわかるようになる	21回目	得意分野で動画を制作しよう③ 企画、構成、絵コンテなどを制作し、必要な動画を撮影することが出来るようになる				
7回目	SNSマーケティングを学ぼう① SNSマーケティングについての基礎知識、考え方、問題点などがわかるようになる	22回目	得意分野で動画を制作しよう④ 企画、構成、絵コンテなどを制作し、必要な動画を撮影することが出来るようになる				
8回目	SNSマーケティングを学ぼう② SNSマーケティングについての基礎知識、考え方、問題点を考える徐とができるようになる。	23回目	得意分野で動画を制作しよう⑤ 構成して絵コンテから編集が出来るようになる				
9回目	SNSマーケティングを学ぼう③ SNSマーケティングについてよく企業から言われる事について考え、回答出来るようになる	24回目	得意分野で動画を制作しよう⑥ 構成して絵コンテから編集が出来るようになる				
10回目	SNSマーケティングを学ぼう④ SNSマーケティングについてよく企業から言われる事について考え、回答出来るようになる	25回目	得意分野で動画を制作しよう⑦ 制作した動画の確認、修正などの細かいチェックが出来るようになる				
11回目	SNSマーケティングを学ぼう⑤ SNSをバズりやすい方法が理解出来出来るようになる	26回目	得意分野で動画を制作しよう⑧ 制作した動画の確認、修正などの細かいチェックが出来るようになる				
12回目	SNSマーケティングを学ぼう⑥ SNSをバズりやすい方法が理解出来出来るようになる	27回目	得意分野で動画を制作しよう⑨ 動画を制作したものをみんなの前でプレゼン用の資料を制作する事が出来るようになる				
13回目	縦型動画を制作しよう① マーケティングの事を考えながら、企画、絵コンテを出来るようになる	28回目	得意分野で動画を制作しよう⑩ 動画を制作したものをみんなの前でプレゼン用の資料を制作する事が出来るようになる				
14回目	縦型動画を制作しよう② マーケティングの事を考えながら、企画、絵コンテを出来るようになる	29回目	得意分野の動画、プレゼンしてみよう⑪ みんなの前でプレゼンし、動画を見てもらう事でその良さを知ってもらう事と、相手に共感してもらえたりし、達成感などを味わってもらう事が出来るようになる				
15回目	縦型撮影と横型撮影の違いを見つけよう① 動画の基本的な知識から、横型の構図、縦型の構図、気を付ける事などを一眼を使って撮影出来るようになる	30回目	得意分野の動画、プレゼンしてみよう⑫ みんなの前でプレゼンし、動画を見てもらう事でその良さを知ってもらう事と、相手に共感してもらえたりし、達成感などを味わってもらう事が出来るようになる				
準備学習 時間外学習	いろんな映像に興味を持って観る事となぜその構成、色、テイストにしたかなど疑問をもつ事。それを授業で解決したり、試してみたり行動する事で、今より動画制作がより深く考えたり、好きになると意欲が出てくるので、そのモチベーションを続けて欲しいです						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席、授業態度、制作物に対しての取り組み方、新しい事に挑戦、最終作品完成度を総合的に判断します。						
受講生への メッセージ	イメージした動画を具現化出来るようにあらゆる事にチャレンジしてください。自分の好きな映像と得意な映像は違うので、いろんな事にチャレンジしてください。就職すると苦手な映像を作る事もあるので、授業ではいろいろ試し、引き出しを多く作っておいて下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	イラストレーション (デッサン)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Illustration)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科			8			
【担当教員 実務者経験】							
主な展覧会は、「NO SIDE」(三越コンテンポラリーギャラリー、東京、2021)、「ヨロズヨロズレ」(Ns ART PROJECT、大阪、2016)、「Coop Labyrinth、」(大阪、2015)、「路上ワールド」(小山市立車屋美術館、栃木、2013)。シェル美術賞2014年グランプリ。2008年よりOCAデッサン講師に就任。							
【授業の学習内容							
デッサンは、アニメーション業界で活躍できるクリエイターになる上で必要不可欠な基礎造形能力です。目に映る様々な対象物を正確に捉え、描き表していけるように実習・指導を繰り返します。線遠近法(2点透視図法)の理解、構図の作り方、プロポーション・立体的な面の把握、光と影の理解、質感表現、空間表現等、あるいはまた、クリエイターとして大変重要な”ものを見る(観察していく)”姿勢についても理解を深めてもらうようにします。着彩表現や人物クロッキー、風景など、就職に向けたポートフォリオ作成に直接つながる作品の制作を行いながら、表現力の幅を広げていけるようにします。							
【到達目標】							
デッサン基本事項をより確固としたものにしていき、個々の描写力における問題点の解消に取り組むことを目標とする。限られた時間内で完成度の高い作品をつくれるように、質感や光・空間等を描き始める段階からしっかりと意識できるようにする。また、積極的に人物クロッキーを行うことで、質の高いクロッキー描写を身につけていく。ポートフォリオの完成度を更に引き上げるための作品制作を行っていきつつ、デッサンスキルがCG制作や色彩感覚などに深く関係し、あらゆるクリエイションの基礎となっていることを実感できるようにする。ものをよく「見る」、「感じとり」「表現する」ということの楽しさや難しさ奥深さを知っていく。							
授業計画・内容							
1回目	2点透視図法によるパースや構図、光と影の捉え方等確認。やかん、タオル、樹等。			16回目	石膏足、玉ねぎ、布。2点透視図法によるパースや構図、光と影、面で捉える等確認。		
2回目	人物クロッキー学習。人体構造を理解し短時間で動きや立体感を描き取っていく。			17回目	髑髏、箱、布。バランスの良い画面構成(フレーミング)を作れるようにしていく。		
3回目	コンテ使用。短時間で動きを捉え躍動感を表現する。			18回目	樹木の描き方。素材写真から樹木を描写。樹木の立体的把握と質感表現。		
4回目	石膏首像①光源の設定と立体物の面把握をできるようにする。空間表現学習。			19回目	建物、ビルの描き方。素材写真から建築物を描写。省略の仕方やパースなど確認。		
5回目	石膏首像②前回の続き。大きなスケール感をトーンで表現する。空間表現学習。			20回目	野外での風景描写。透視図法や広がりのある空間表現と光の表現。合評会。		
6回目	様々なモチーフを短時間でクロッキー。全体の印象を瞬間的に捉えていくこと。			21回目	手を描写。躍動感をテーマにして画面内に自由構成する。骨格構造の理解。		
7回目	アルミ缶、ゴムボール、紙袋。全体で捉えて、描きこみと省略を適切に表現する。			22回目	自画像の描写に取り組む。顔の骨格・筋肉構造を理解し、形を立体的に把握する。		
8回目	じゃがいも、スコップ、文庫本。濃淡差による空間表現を学ぶ。			23回目	セミヌードの人物デッサン。筋肉や骨格構造を確認理解し、自然な人体プロポーションを表現する。合評会。		
9回目	切り株、牛乳パック、金属鍋。床の捉え方と大きな立体感、質感表現について。			24回目	剣玉、幾何形態石膏、ビール瓶。限られた時間の中で描きこむ。描き込みの強弱。		
10回目	色鉛筆①ポット、カラーボール、紙袋。色鉛筆の重ね方や色彩の性質等学習。			25回目	布で包んだ石膏立方体、瓶、貝殻。細密描写と省略のバランスについて習得。		
11回目	色鉛筆②オレンジ、ペリエ、スプーン。モチーフが持つ固有色の印象を表現する。			26回目	林檎、瓶、紙袋。かたちを正確に捉えていくとともに、空気遠近法について学ぶ。		
12回目	水彩デッサン①色の深め方や筆さばき等、水彩絵具の扱い方について学ぶ。			27回目	黒画用紙に白色鉛筆で描写。透明なモチーフを克明に観察し、質感やトーン描写。		
13回目	水彩デッサン②靴、ガラスコップ、ブロック。補色混合など色の深め方を理解していく。			28回目	透明グラス、トマト、荒縄。透明なモチーフの立体感、質感表現。		
14回目	石膏胸像①前期まとめ。正確に形を捉え立体感を表現する。			29回目	牛骨。特に質感表現と光の流れを描写することを目指す。		
15回目	石膏胸像②前期まとめ。大きなスケール感と空間表現。まとめ合評会。			30回目	石膏像。かたちを正確に捉えていくとともに、空気遠近法を習得。まとめ合評。		
準備学習 時間外学習	日々クロッキーで見る力、描く力を養っていきましょう。1～5分の短時間クロッキーで良いので、その都度集中して作業すること。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物(完成度)をそれぞれ合計して採点し最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、感性10%、作品のクオリティ40%である。						
受講生への メッセージ	「知りたい」「分かりたい」と言う気持ちで対象物を丁寧に見ていく気持ちが先ずは大事です。 地道な作業の積み重ねが、描き手の感覚をいつの間にか鋭くしていつくれるはずです。 「見る／観察する」ということと「手を動かす」ということを丁寧に継続して描写感覚を磨いていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
鉛筆等デッサン用具一式、デザインガッシュ絵の具、透明水彩絵の具、水性色鉛筆。							

科目名 (英)	アイディアテクニック (アイデアワーク) Idea Technique(idea work)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員・実務者経験】						
小説家、マンガ原作者、フリーライター。 『韻が織り成す召喚魔法』で第20回電撃小説大賞金賞受賞。 2023年『友達の後で君とこっそり手を繋ぐ。誰にも言えない恋をする。』(電撃文庫)で、宝島社の「このライトノベルがすごい!2023」で総合12位、新作4位獲得。 2024年『これはあくまで、ままごとだから。』(電撃文庫)で、総合42位、新作19位にランクイン。 コミックシーモア先行配信で原作担当マンガ、『嫌いな女子とキスをする』連載中。 フリーライターでの制作実績は、『あらずじとイラストでわかる「古事記・日本書紀」』(イーストプレス)、『戦国武将の履歴書』(宝島社)、『思わず話したくなる「宇宙」の不思議』(宝島社)等。						
【授業の学習内容】						
ドラマを生み出すポイントは2つ。ストーリーの分析力と雑多な知識。 本授業では、映像等を使って物語の構成やパターン、効果的な演出の理解に務め、それらを活かすための素材として様々な雑学を身につける。						
【到達目標】						
起伏のあるストーリー制作の基礎を身につけること。また作品で取り扱う設定やテーマの絶対数を増やすために、知的好奇心の向上を目標とする。 本授業修了時には、起承転結の意味や演出論を知り、身につけた多様な知識によって商業に耐えうるマンガ制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	授業概要の説明。ストーリーの重要性とデビューに必要な要素を理解し、改めてマンガ制作に対する心構えをもてるようになる。			16回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。	
2回目	30分アニメの第一話を流してキャラクター論を解説して、よりクオリティの高い読み切りマンガが描けるようになる。			17回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。	
3回目	ゴッホやピカソなど名画について解説し、構図に込められた演出理論を理解できるようになる。			18回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。	
4回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。			19回目	三幕構成を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。	
5回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。			20回目	三幕構成を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。	
6回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。			21回目	三幕構成を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。	
7回目	起承転結を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。			22回目	三幕構成を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。	
8回目	起承転結を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。			23回目	雑学の講義。遺伝子と進化論の講義をして、SF設定のある話が作れるようになる。	
9回目	起承転結を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。			24回目	WEB媒体と紙媒体のマンガに求められる要素の違いの講義。両者の特性を理解して、作品づくりの方向性を考えられるようになる。	
10回目	起承転結を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。			25回目	WEBマンガのプロット作成＆添削し、WEBマンガの出版社で作品を掲載できるようになる。	
11回目	雑学の講義。相対性理論とタイムマシンの話をして、SF設定のある話が作れるようになる。			26回目	WEBマンガのプロット作成＆添削し、WEBマンガの出版社で作品を掲載できるようになる。	
12回目	マンガ原作の話をして、原作者がついた場合の仕事の方法を理解できるようになる。			27回目	雑学の講義。天皇家と日本神話の講義をして、フィクション上でも王家の話が作れるようになる。	
13回目	マンガ原作の話をして、原作者がついた場合の仕事の方法を理解できるようになる。			28回目	仕事の取り方についての講義。企画の作り方や営業方法について学び、卒業後もフリーランスで活動していけるようになる。	
14回目	マンガ原作の話をして、原作者がついた場合の仕事の方法を理解できるようになる。			29回目	仕事の取り方についての講義。企画の作り方や営業方法について学び、卒業後もフリーランスで活動していけるようになる。	
15回目	総論			30回目	総論	
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのイラスト・マンガ・アニメを鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	授業に取り組む姿勢と面談					
受講生への メッセージ	私はOCAの卒業生で、当時学年一番の劣等生でした。 そんな私が言いたいことは、デビューに天賦の才などは関係ないということです。 ストーリーのパターンを知り、それを後押しする知識さえ身につければ、誰でもデビューできます。 みなさんの先輩として、できるだけ多くのことを伝えます。「最低でもデビュー」という覚悟をもって頑張ってください。					
【使用教科書・教材・参考書】						
映像出力機器口						

科目名 (英)	グラフィックデザイン (デジタルアニメーション)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Graphic Design)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
アニメーション制作における仕上げ(セル画)として携わり、その後、専門学校講師としてアニメーション学科の「仕上げ」の育成に努める。また、フリーとして、アニメーション&ゲーム作品のデジタルペイントを手掛け、各専門学校にて「デジタルペイント」の育成に努める。							
【授業の学習内容】							
「RETAS STUDIO TraceMan」、「RETAS STUDIO PaintMan」、「Adobe Photoshop」 各ソフトを操作し、実践的な作業を繰り返し取り組む事で、アニメーション仕上げのより高度な技術を身につけると同時に、集中力、忍耐力、継続力を養う。							
【到達目標】							
演習課題を通して、より高いアニメーション仕上げにおける知識・技術を習得し、粘り強く取り組む事で精神面においても強化し、即戦力を身につける事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	【ペイントマン発展①】	16回目	【仕上げ発展①】				
2回目	これまで習得した技術を駆使し、実践的な課題を通して、高度なペイントが出来るようになる。	17回目	これまで習得した技術・知識を活用し、「仕上げ」としての即戦力を身につけ、更に実践的な作業に取り組む事で、精神の向上を目指す。				
3回目	【ペイントマン発展②】	18回目	【仕上げ発展②】				
4回目	これまで習得した技術を駆使し、実践的な課題を通して、高度なペイントが出来るようになる。	19回目	これまで習得した技術・知識を活用し、「仕上げ」としての即戦力を身につけ、更に実践的な作業に取り組む事で、精神の向上を目指す。				
5回目	【ペイントマン発展③】	20回目	【仕上げ発展③】				
6回目	これまで習得した技術を駆使し、実践的な課題を通して、高度なペイントが出来るようになる。	21回目	これまで習得した技術・知識を活用し、「仕上げ」としての即戦力を身につけ、更に実践的な作業に取り組む事で、精神の向上を目指す。				
7回目	【ペイントマン発展④】	22回目	【仕上げ発展④】				
8回目	これまで習得した技術を駆使し、実践的な課題を通して、高度なペイントが出来るようになる。	23回目	これまで習得した技術・知識を活用し、「仕上げ」としての即戦力を身につけ、更に実践的な作業に取り組む事で、精神の向上を目指す。				
9回目	【ペイントマン発展⑤】	24回目	【仕上げ発展⑤】				
10回目	これまで習得した技術を駆使し、実践的な課題を通して、高度なペイントが出来るようになる。	25回目	これまで習得した技術・知識を活用し、「仕上げ」としての即戦力を身につけ、更に実践的な作業に取り組む事で、精神の向上を目指す。				
11回目	【ペイントマン発展⑥】	26回目	【仕上げ発展⑥】				
12回目	これまで習得した技術を駆使し、実践的な課題を通して、高度なペイントが出来るようになる。	27回目	これまで習得した技術・知識を活用し、「仕上げ」としての即戦力を身につけ、更に実践的な作業に取り組む事で、精神の向上を目指す。				
13回目	【学期末テスト】 後期における授業内容の理解度、習得度を「実技テスト」を通して確認する。	28回目	【学期末テスト】 後期における授業内容の理解度、習得度を「実技テスト」を通して確認する。				
14回目	【ペイントマン発展⑦】	29回目	【仕上げ発展⑦】				
15回目	これまで習得した技術を駆使し、実践的な課題を通して、高度なペイントが出来るようになる。	30回目	これまで習得した技術・知識を活用し、「仕上げ」としての即戦力を身につけ、更に実践的な作業に取り組む事で、精神の向上を目指す。				
準備学習 時間外学習	この授業を受講する為には、「PaintManの基本操作」を理解しておく事が重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業においての成績評価の配点は以下の通りとする。 ●定期試験40% ●各実習課題提出及び修正50% ●授業態度10% をそれぞれの合計で最終評価。						
受講生へのメッセージ	実習や演習は誰にでも出来る様なものであるが、決してあなどらない事。 アニメーション仕上げに興味がある学生は勿論の事、それ以外を志す学生達にとっても重要な事なので、きちんと取り組む事。						
【使用教科書・教材・参考書】							
【学生持参物】 筆記用具、ノート、USBメモリ、前時の配布テキスト一式							
【使用教科書・教材】 テキスト、実習教材一式、参考資料							

科目名 (英)	プレゼンテーション (アシスタントテクニック)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	presentation(Asistant Tecniques)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
ゲーム背景デザイナーを経て週刊誌連載漫画等複数の漫画家のアシスタント、イラストレーターとして活動。システム会社広報担当としてクリエイターに発注する立場も経験。在職中にイラストと漫画背景の仕事を再開、2012年より再度フリーランスに。書籍、広告等の漫画や漫画背景、イラストを制作							
【授業の学習内容】							
背景アシスタントの仕事では、ストーリー上必要とされる背景を時間内(締切まで)に作画する技術が求められます。その技術を身に付けるために、以下の課題を行ないます。また、アシスタントをするときの考え方も随時紹介します。前期:指定サイズの中に小物背景や風景を描くなど、背景アシスタント応募時の課題も交えて基礎を固める課題を行う。後期:大ゴマや1ページ分のコマ背景を描く課題を行う。アシスタントとして裁量のある仕事を任されたケースを想定。※進捗を見て課題内容を変更する場合があります							
【到達目標】							
課題を通して様々な背景画を数多く描くことで、アシスタント時だけでなく、自分自身のマンガ制作に活かせる背景作画の技術を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	【課題1】立方体と小さな背景コマ(机上のモチーフ)を描く。パースとデッサンの復習を行なう。作画、提出			16回目	【課題8】複数コマで連続する自然背景を描く①(トレス可)自然物の構造把握と描く要素の取捨選択の復習 個々の植物の形を把握して描けるようになる		
2回目	【課題2】写真を見て室内背景を描く①(トレス不可)観察して描く練習。写真を観察し、パースとスケールの基本を復習する			17回目	【課題8】複数コマで連続する自然背景を描く②(トレス可) 作画の続き		
3回目	【課題2】写真を見て室内背景を描く②(トレス不可)作画完了、提出			18回目	【課題8】複数コマで連続する自然背景を描く③(トレス可)作画完了、提出		
4回目	【課題3】複数写真から別角度で小物を描く①複数の写真から形を把握し描画できるようになる。作画、提出			19回目	【課題9】散らかった俯瞰室内①俯瞰背景の練習。複数消失点を理解し、人物とのスケールも合わせられるようになる		
5回目	【課題4】写真を見て家を描く①(トレス不可)観察して描く練習。写真から形を把握し、描く要素の取捨選択を行なえるようになる			20回目	【課題9】散らかった俯瞰室内②作画の続き		
6回目	【課題4】写真を見て家を描く②(トレス不可)作画の続き			21回目	【課題9】散らかった俯瞰室内③作画の続き		
7回目	【課題4】写真を見て家を描く③(トレス不可)作画完了、提出			22回目	【課題9】散らかった俯瞰室内④作画完了、提出		
8回目	【課題5】樹木を描く①木の基本構造を把握し、描画できるようになる 作画完了、提出			23回目	【課題10】過去の時代の背景①現実の歴史に沿ったマンガ背景の作画。資料を探す方法を身に付ける。資料を探して作画開始		
9回目	【課題6】写真を見て屋外背景を描く①(トレス可)写真で判別できない部分を取捨選択し描けるようになる			24回目	【課題10】過去の時代の背景②作画の続き		
10回目	【課題6】写真を見て屋外背景を描く②(トレス可)作画の続き			25回目	【課題10】過去の時代の背景③作画の続き		
11回目	【課題6】写真を見て屋外背景を描く③(トレス可) 作画完了、提出			26回目	【課題10】過去の時代の背景④作画完了、提出		
12回目	【課題7】複数コマで連続する店外店内背景を描く①実物の観察と資料を参考に俯瞰背景を想像できるようになる			27回目	【課題11】フィクションの連続背景①物語概要を元に資料を探し、場面設定から舞台となる街や屋内、乗り物をイメージして描けるようになる		
13回目	【課題7】複数コマで連続する店外店内背景を描く②作画の続き			28回目	【課題11】フィクションの連続背景②作画続き		
14回目	【課題7】複数コマで連続する店外店内背景を描く③作画の続き			29回目	【課題11】フィクションの連続背景③作画続き		
15回目	【課題7】複数コマで連続する店外店内背景を描く④作画完了、提出			30回目	【課題11】フィクションの連続背景④作画完了、提出		
準備学習 時間外学習	・マンガ以外にも、様々な絵画や写真、映画や舞台作品を鑑賞したり身の周りの風景を観察して、世界観のイメージを増やしてください。 ・普段から自分の目線の高さを意識して周囲を見てください。背景作画時にアイレベルやパースを把握しやすくなります。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、技術点90点＋授業態度10点 合計100点満点 【技術点評価項目】 ①形の描写(それとわかるパーツが描かれているなど、どんな物であるかすぐわかる描き方) ②パース ③スケール(人物や他の建物等とのスケール合わせ) ④仕上げ(描きこみ、ベタ、トーン等)／各20点 ⑤進捗管理(締切を守るか)／10点 合計90点 ※各自の作品傾向やタッチを考慮し、各課題提出物をもとに採点						
受講生への メッセージ	マンガ背景はキャラクターの状況を読者に伝えるために必要なものです。物語の世界観を大切にしながら読者を引き込む背景を描いてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	メディアデザイン (デモリール監修)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	Demoreel Making	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
大学で美術、映像を学んだ後、映像制作会社を経て、2009年に映像制作事務所を設立。 CM等の広告映像や、ブラディング映像を中心に、モーショングラフィックス、地域プロモーション、展示映像等の制作しています。							
【授業の学習内容】							
デモリールとは、これまでに制作してきた映像やアニメーション等の実績をダイジェスト的に動画にまとめた作品集です。映像制作に関わる就職やプロジェクトを獲得する際にも使われ、創造性やスキル、実績をアピールするクリエイターの名刺ともいえるものです。 この科目では各学生の得意分野や志望する職種を合わせて課題を設定し、それぞれコンセプトや構成に沿った作品を制作と監修を行います。 またその作品制作の一環として企業プロジェクトの課題にも取り組みます。							
【到達目標】							
映像制作における目標や研究課題を自ら設定し、リサーチや、企画、制作方法等を具体的に考え制作を進めるていけるようにする。 またデモリールの制作を通して課題を整理したり、アイデアを具体的に視覚化し効果的に伝えるための力を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション:授業の概要説明と個別面談 演習A:アニメーションとデザイン			16回目	企業プロジェクト プロダクション、撮影1		
2回目	個別面談			17回目	企業プロジェクト プロダクション、撮影2		
3回目	個別面談 /課題:アイデアと発想法ができるようになる。 /演習A:合評			18回目	企業プロジェクト プロダクション、撮影3		
4回目	個別面談 /課題:アイデアと発想法ができるようになる。 /企業プロジェクト オリエンテーション			19回目	企業プロジェクト 素材整理とラッシュができるようになる。		
5回目	アイデアと発想法ができるようになる。 /企業プロジェクト リサーチ・収集			20回目	企業プロジェクト ポストプロダクション、オフライン編集1ができるようになる。		
6回目	リサーチと分析ができるようになる。 /企業プロジェクト 企画1			21回目	企業プロジェクト ポストプロダクション、オフライン編集2ができるようになる。		
7回目	キーワードの分解ができるようになる。 /企業プロジェクト 企画2			22回目	企業プロジェクト ポストプロダクション、オフライン編集3ができるようになる。		
8回目	アイデアの展開ができるようになる。 /企業プロジェクト 企画3			23回目	企業プロジェクト 中間発表		
9回目	企業プロジェクト 企画4 プレゼンテーション練習 想定問答			24回目	企業プロジェクト 修正、仕上げ /デモリール制作ができるようになる。		
10回目	企業プロジェクト プレゼンテーション発表			25回目	企業プロジェクト 修正、仕上げ /デモリール制作ができるようになる。 個別チェック		
11回目	企業プロジェクト スケジュールとタスク管理			26回目	企業プロジェクト 修正、仕上げ /デモリール制作ができるようになる。 個別チェック		
12回目	企業プロジェクト プリプロ、撮影準備(脚本、コンテ 香盤等)			27回目	企業プロジェクト 最終発表		
13回目	企業プロジェクト プリプロ、撮影準備(脚本、コンテ 香盤等)			28回目	講義:デザインとフォント1 /デモリール制作ができるようになる。 個別チェック		
14回目	企業プロジェクト プリプロ、撮影準備(脚本、コンテ 香盤等)			29回目	講義:デザインとフォント2ができるようになる。		
15回目	企業プロジェクト 機材準備、テスト			30回目	デモリール合評会		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)、発表す態度)50を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	時間外でも質問は受け付けますので、どんどん学んで質問して下さい。最後の一年に成るので、必要な技術をしっかりこの一年で学んで下さい。もう残り一年なので、いきたい会社や業界に向かってあきらめず進んでいって下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
外付けHDD デザインソフト:Adobe Illustrator、AfterEffects							

科目名 (英)	コンセプトワーク (イラストワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	Concept work(Illustration work)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
2001年～商業誌にて読切や4コマなど。他企業から依頼されたイラスト、漫画、WEBコンテンツなども複数携わる。 2020年～水彩作家。コミックアートイラストや絵画を中心としたギャラリー活動で、展示会＆企画展などに出展。クライアントから依頼されたイラスト、デザイン制作も手がける。							
【授業の学習内容】							
効果的なイラストやマンガの表現ができるように学び、精度を徐々に上げていながら改めて楽しさを見つけていく。 チャレンジ課題もこなし、複数のイラスト作品や短編マンガを仕上げる。 EXTRA用作品を制作しながら、投稿用やコンテスト、コンペなどにも挑戦する。 自分が持っている「好き」を見つめ直し、大切にしながらセンスを磨く。							
【到達目標】							
独自のセンスを磨きながらイラストやマンガ作品を複数完成させる。今後の自身のワークに繋がりを持たせ、仕事の幅を広げて活動する。 できたイラストやマンガは投稿持込、コンテスト、コンペ等に発信していき、最後に自身のポートフォリオとしてまとめる。 スケジュール管理を身につけ、仕事をこなせるように必ず締め切りを守る事が最大の目標。							
授業計画・内容							
1回目	自己紹介イラスト&前期制作スケジュール作成。次週A4クリアファイル用意。 ★チャレンジ課題★「SS(スモールエス)82」に投稿するイラスト案を考える。			16回目	後期制作スケジュール作成。キャラクタ1、背景構図合わせラフ&仮色塗り。A ※後期～全体ポートフォリオ制作開始(文字起こし、タイトル等)。		
2回目	キャラクター1体のラフ&色配置練習。A 提出物: 自己紹介、スケジュール ★チャレンジ課題★「SS82」用引き続き。			17回目	続き。線画&着色。A 提出物: 制作スケジュール ★チャレンジ課題★		
3回目	キャラクター2体のラフ&色配置練習。B 提出物: イラストラフA ★チャレンジ課題★「SS82」22日(木)投稿締切			18回目	キャラクター1～2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。B 提出物: イラストA(仮でも一旦提出) ★チャレンジ課題★		
4回目	キャラクター3体のラフ&色配置練習。C 提出物: イラストラフB ★チャレンジ課題★			19回目	続き。線画&着色。B ★チャレンジ課題★		
5回目	キャラクター1、背景構図合わせラフ&仮色塗り。D 提出物: イラストラフC ★チャレンジ課題★			20回目	キャラクター1～2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。C 提出物: イラストB(仮でも一旦提出) ★チャレンジ課題★		
6回目	続き。線画&色塗り練習。 提出物: イラストラフD ★チャレンジ課題★			21回目	続き。線画&着色。C ★チャレンジ課題★		
7回目	キャラクター2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。E ★チャレンジ課題★			22回目	キャラクター1～2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。D 提出物: イラストC(仮でも一旦提出) ★チャレンジ課題★		
8回目	続き。線画&色塗り練習。A～E後程調整&再提出。 提出物: イラストラフE			23回目	続き。線画&着色。D 提出物: ★チャレンジ課題★		
9回目	(投稿用)キャラクター1～2体&背景のラフ。次回までに線画を一旦完成させ、仮で色を置いておく。 ★チャレンジ課題★			24回目	キャラクター1～2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。E 提出物: イラストD(仮でも一旦提出) ★チャレンジ課題★		
10回目	(投稿用)続き。線画を整える&着色続き。 ★チャレンジ課題★			25回目	続き。線画&着色。E ★チャレンジ課題★		
11回目	(投稿用仕上げ)続き。仕上げに入っていく。 ★チャレンジ課題★			26回目	後期中に制作したA～Eを調整して仕上げる。冬季休暇中も続行。ポートフォリオに仮作品コピーを一旦まとめ、文字等チェック。提出物: イラストE(仮でも一旦提出)		
12回目	(投稿用仕上げ～完成)仕上げ～完成に入る。 ★チャレンジ課題★			27回目	A～E仕上げ続き、チェック。後期ポートフォリオ用としてまとめチェック。 ★チャレンジ課題★		
13回目	(投稿用完成、3点追加)投稿用を完成させる。引き続き夏季休暇中に、前期中で練習したA～Eいずれか3点を調整して追加制作、仮完成させる。			28回目	A～E仕上げ続き、チェック。後期ポートフォリオ用としてまとめチェック。 ★チャレンジ課題★		
14回目	4点仮完成&仕上げ、チェック。 前期ポートフォリオ用としてまとめチェック。			29回目	A～E仕上げ続き、チェック。後期ポートフォリオ用としてまとめチェック。 ★チャレンジ課題★		
15回目	完成。投稿用、及びEXTRA予備作品として準備。前期ポートフォリオとしてそれぞれまとめる。 提出物: 完成イラスト作品。(Teams)			30回目	完成。投稿用、及びEXTRA用として発表。前期分も含め、卒業用年間ポートフォリオとしてまとめる。 提出物: 完成イラスト作品。(Teams)		
準備学習 時間外学習	既存の多くの絵・イラスト作品を見て、アイデアや資料をストックしておくことが重要です。イラスト制作、投稿や発表等は授業だけでなく随時各自で進める事。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	EXTRA提出30% ＋ 技術評価60% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の内容にておこなう。 センス、ストーリー、キャラクター、背景、効果、演出、完成度 ＊加点対象・・・投稿持ち込み、担当とのやりとりなど						
受講生への メッセージ	自分自身の技術UPをはかるため、何度も描いて繰り返す作業に強くなりましょう。 努力を惜しまずやり続ける事を目標に。楽しい仕事は、自分自身で作るものです。 いつでも原点に立ち返り、自分自身で切り開いていこう。必ず、得られる物があるはずです。						
【使用教科書・教材・参考書】							
随時プリントなど渡します。							

科目名 (英)	映像表現 (コンポジット) (Visual Expression)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
学科・コース	クリエイター科	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
【担当教員_実務者経験】							
2018年OCA卒業後スタジオ雲雀へアニメ撮影で就職。2019年にはフリーランスになる。 その後1年間ほど自ら制作会社へ連絡をとり、単発での撮影や3D案件を中心にこなす。 2020年ほどから現在まで年2,3タイトルのまとめた物量をこなす。							
【授業の学習内容】							
自らがOCAの卒業生かつまだ比較的学生と近い年齢や立場である点 業務の形態からフリーランスのアニメ撮影が希少なため、実務経験者が実際の手法を指導できる点が強みであると考えており それらを活かした指導をしています。							
After Effectsの汎用的な使い方ではなくアニメ撮影特有の実践的な使い方の学習。 同じくPhoto shopのアニメ撮影時における使い方。 会社所属時のポートフォリオの添削や学生時代の経験を活かし、ポートフォリオや就職活動へのアドバイスを学生目線に立っておこなう。							
【到達目標】							
アニメ撮影時におけるAfter Effectsの基本的操作や素材の扱い方、フィニッシュワークまで問題なくこなせる。 Photo shopをひと通り扱うことができる。 タイムシートの読み方や専門用語が理解できる。							
撮影での就職希望者以外にもアニメーション制作を俯瞰して見渡せれることが出来たり アニメ撮影を通じて素材の作り方や指示の書き方分かりやすさ等、評価されづらい部分を補う。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーションを行いつつアニメーション制作への理解度の確認。 それに合わせた用語解説や工程の流れなど座学中心			16回目	①エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
2回目	撮影時における用語の復習 After Effectsを使った基礎的な工程の学習			17回目	②エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
3回目	①After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			18回目	③エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
4回目	②After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			19回目	④エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
5回目	③After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			20回目	⑤エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
6回目	④After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			21回目	⑥エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
7回目	⑤After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			22回目	⑦エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
8回目	⑥After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			23回目	⑧エフェクトやフィニッシュワークなどより実践的なことを理解できるようになる		
9回目	⑦After Effectsを使った基礎的な工程を理解できるようになる			24回目	①より高くオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
10回目	①合同企業説明会を意識して、ポートフォリオに画映えをもたせるエフェクトをつけられるようになる			25回目	②より高くオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
11回目	②合同企業説明会を意識して、ポートフォリオに画映えをもたせるエフェクトをつけられるようになる			26回目	③より高くオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
12回目	夏期休暇前の復習			27回目	④より高くオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
13回目	夏期休暇後の復習			28回目	⑤より高くオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
14回目	①合同企業説明会に向けたポートフォリオ作品を作れるようになる			29回目	⑥より高くオリティのポートフォリオ作品を制作できるようになる		
15回目	②合同企業説明会に向けたポートフォリオ作品を作れるようになる			30回目	一年間の復習		
準備学習 時間外学習	課題などの時間外学習は基本的ださない方向性 撮影希望者には10月の合同企業説明会にむけて夏期休暇中の自主学習を推奨する予定						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	作業後のデータを提出してもらい、授業内容がおさえられているかどうか。 アニメ撮影として破綻した作業内容でないかどうか、色味やディテールなど個人の感性によるものは評価点に含めない。 後の作業者を意識した、成果物の扱いやすさ分かりやすさを重視する。						
受講生への メッセージ	アニメーション制作は多くの人と同じ制作物に関わるので 自分だけではなく前後の作業者のことも考えられる人になれる授業を心がけます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
After Effects for アニメーション 各3巻							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅢ)	必修 選択	必修選択	年次	3		
	(Global Communication Ⅲ)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
大学、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。							
【授業の学習内容】							
ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。							
【到達目標】							
日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。							
授業計画・内容							
1回目	[WH-question]を使い、相手の性格について話す	16回目	[be going to/will]を使い、将来のことについて話す 個人的な意見を述べ、計画を立てる表現を学ぶ				
2回目	「間接疑問文」を学ぶ 相手に質問をする、また質問に答える	17回目	旅行の計画を立てる「現在進行形」を使い、将来のプランについて話す [will]を使い、突然の決定について話す				
3回目	自己紹介をし、知り合いになる 会話の中、第三者を紹介する	18回目	難しい状況において、相手を安心させる、またそれに答える表現を学ぶ				
4回目	段落を認識する 親戚へのメールを読む、書く	19回目	イベント内容、スケジュールが書いてあるメールを読む、また書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」				
6回目	「現在完了形」を復習する 自分の持ち物について述べる	21回目	「単純過去形」を使い、ものを失くす/見つける場面において、会話する				
7回目	「現在完了形」の文の中の[already/yet]の使い方を学ぶ 自分の持ち物について述べる2	22回目	「単純過去形」、「過去進行形」を学ぶ、復習する 人を助ける、人に助けを求める場面において、会話する				
8回目	話題を変える表現を学ぶ 短い質問文を使い、関心を示す	23回目	驚いたできごとについて話す 言葉をかえて、驚きを表す				
9回目	ネット広告を読む、書く	24回目	簡単な物語を読む、書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」				
11回目	「冠詞」を学ぶ 自分の町について話す	26回目	「数量詞」を学ぶ 都会の問題について話す				
12回目	「助動詞」を学ぶ	27回目	「現在・未来の条件文」を学ぶ問題と解決策について話す				
13回目	ビル内の道順を尋ねる、また教える表現を学ぶ 聞いた話を理解し、自分の話で重ねて言う	28回目	[though]を使い、反対意見を述べる 様々な状況での心配、また安心を表現する				
14回目	求職申し込みを読み、申込書を書く	29回目	価値観についてのネット投稿を読む、書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE3							