

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	マンガイラスト実践B				科目コード	S3520A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	西村 優美	履修グループ	3H(MA)				授業方法	演習		
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして2年、デザイン・イラスト系専門学校アシスタント2年、専任教員4年、BL漫画家としてweb連載を4年。									
学習一般目標	マンガ家やイラストレーターといった、絵を仕事に知るための必要な基礎知識と画力、技術を見つけプロを目指す。									
授業の概要および学習上の助言	講義ではマンガ、イラスト制作における基礎知識を説明します。 実習では、講義内容を踏まえた練習問題を行い、作品を仕上げていきます。 授業の始めにクロッキーを行い画力向上を図る。 最終目標(マンガ、イラストどちらを描くか)をしっかりと決めさせ、作品のイメージを固めさせていく。 投稿を目標に作品制作する。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器	iPad									
使用ソフト	ペンセット、インク、コピックマルチライナーブラシタイプ(細がき)※学校から購入 クロッキー帳									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	骨格や人体描画を理解し、キャラクター制作ができる。								
	2	空間表現の基本、遠近法を理解する事が出来る。								
	3	積極的に授業に参加し、提出期限を厳守する。								
	4	ニーズを取り入れ、オリジナリティのある作品を作る事が出来る。								
	5	仕事に対する楽しさを学び、継続力を付ける。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解					70		70	
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							30	30
	総合評価割合									100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	それぞれの授業で出題された課題の提出。 作品のクオリティなどを総評します。
ポートフォリオ	
その他	授業に対する姿勢や課題提出、取組の姿勢で判断します。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	制作 マンガ・イラスト専攻を決める。 マンガ: 投稿を目標に16ページ以上のマンガ制作をする。 イラスト: 後期で4枚完成させる。自分でテーマ、どこでお披露目、投稿するかを計画し制作する。	面談・実習	どちらかにするかは決定する。 各々切を決めていく。
第2回	制作	面談・実習	
第3回	制作	面談・実習	
第4回	制作	面談・実習	
第5回	制作	面談・実習	
第6回	制作	面談・実習	
第7回	制作	面談・実習	
第8回	制作	面談・実習	
第9回	制作	面談・実習	
第10回	制作	面談・実習	制作
第11回	制作	面談・実習	
第12回	制作	面談・実習	
第13回	制作	面談・実習	
第14回	制作	面談・実習	
第15回	制作	面談・実習	完成、投稿