

科目名	メディア研究1						年度	2026	
英語科目名	Media Studies 1						学期	前期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
担当教員	末永和也 武藤敬子	教員の実務経験		有	実務経験の職種		末永和也 (イラストレーター、 グラフィックデザイナー) / 武藤敬子 (グラフィックデザイナー)		
【科目の目的】 グラフィックデザインの基礎から実践的な制作をする マーケティングやデザインセンスを磨き魅力的なポートフォリオを作成する。									
【科目の概要】 キャラクターデザイン業界を想定し、印刷媒体や様々なメディアを研究し、作品を制作する。									
【到達目標】 印刷媒体やゲーム業界のメディアを学びながら、Adobe Illustrator の基礎をマスターして、メディアに合わせた作品制作を行う。									
【授業の注意点】 課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。 授業内での作業が基本です。 当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。 状況により授業内容が変更になる場合があります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている			レベル2 ふつう				レベル1 要努力	
到達目標 A	ソフトを使いこなし高度なデザインができる			ソフトの高度は操作が理解できる				パソコン使えるがソフトの基本操作ができない	
到達目標 B	マーケティングを理解しコンセプトから創作。デザイン説得力を持たせられる			レイアウトを理解し相手目線でデザイン制作ができる				自己中心的なデザイン制作しかできない	
到達目標 C	毎日出席し自己管理もできる			自己管理ができる				出席できない	
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 筆記用具、ノート、PC									
【参考資料】 参考書・参考資料等は授業中に指示する。									
【成績の評価方法・評価基準】 作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		メディア研究1			年度	2026
英語表記		Media Studies 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	Illustrator演習	Illustratorの基本操作を学ぶ	1 基本ツールの説明	基本操作を習得	2	
2	Illustrator演習	Illustratorの基本操作を学ぶ	1 基本ツールの説明	基本操作を習得	2	
3	Illustrator演習	Illustratorの基本操作を学ぶ	1 基本ツールの説明	基本操作を習得	2	
4	Illustrator演習	Illustratorの基本操作を学ぶ	1 基本ツールの説明	基本操作を習得	2	
5	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 自分のマーク制作	Illustratorのスキル習得	2	
6	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 自分のマーク制作	Illustratorのスキル習得	2	
7	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 キャラクターシート制作	Illustratorのスキル習得	2	
8	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 キャラクターシート制作	Illustratorのスキル習得	2	
9	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 キャラクターロゴ制作	Illustratorのスキル習得	2	
10	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 キャラクターロゴ制作	Illustratorのスキル習得	2	
11	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 グッズ (モックアップ) デザイン	Illustratorのスキル習得	2	
12	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 アバターまたはUIデザイン	Illustratorのスキル習得	2	
13	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 アバターまたはUIデザイン	Illustratorのスキル習得	2	
14	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 アバターまたはUIデザイン	Illustratorのスキル習得	2	
15	Illustrator演習	Illustratorの技術習得	1 講評	Illustratorのスキル習得	2	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考等

科目名	メディア研究1							年度	2026
英語科目名	Media Studies 1							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 マンガコース・アニメーションコース 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
担当教員	井上篤史	教員の実務経験		有	実務経験の職種		マンガ制作、スクリプトドクター		
【科目の目的】 作品を作ることと、作品に触れてそれについて考察したり語ったりすることは地続きです。「あの構図がよかった」「あの展開に感動した」と語ることは、自らの作品制作力を著しく押し上げます。本授業では、新旧様々な作品に触れ、新しい世界を知ることを目的としています									
【科目の概要】 個人的な映像作品制作に必要な技法や知識を学び、創造性や表現力を養います。特に最新の作品の鑑賞を通して、新しい感性を涵養します。									
【到達目標】 作品制作に必要な技法や知識を身に付け、創造性や表現力を養うことができます。また、作品を分析することで、自分自身の作品制作に役立てることができます。これにより、より独創的で高品質な作品制作を目指します。									
【授業の注意点】 教室にて作品を鑑賞し、解説を聞いたのちに自分で考察をまとめることで、自ら考える力を養い、自己主導的な学習を促します。また、考察をまとめることで、作品に対する理解が深まります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう				レベル1 要努力		
到達目標 A	クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力を身につけ、制作活動に活かせる		クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力を身につける				クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力が不足している		
到達目標 B	作品をポートフォリオとしてまとめ、自己ブランディングを行うことができる		自己ブランディングを行うことができ、就職に向けて準備を進める				自己ブランディングを行うことができない		
到達目標 C	プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力を身につけ、制作に応用できる		プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力を身につけ、制作に応用できる				プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力が十分ではない		
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 適宜、スライドなどで資料を提示します。									
【参考資料】 参考書・参考資料等は授業中に指示する。									
【成績の評価方法・評価基準】 日本語でレポートをまとめるため、最低限の文章力が必要になります。最低でも200字以上は記述して提出してください。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		メディア研究1			年度	2026
英語表記		Media Studies 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	映像作品の基本的な要素	映像の要素を学ぶ	1 映像作品鑑賞	映像の要素を理解する	3	
2	映像作品の表現手法について学ぶ。	映像の表現手法を学ぶ	1 映像作品鑑賞	表現手法を理解する	3	
3	物語の基本構成についての理解を深め、ビートシートと3幕構成を使って物語を作成することができる。	物語を作成	1 映像作品鑑賞	物語を作成できる	3	
4	キャラクターについて学ぶ。主人公、敵役、脇役、助け手、メンターについて。	キャラクター設定	1 映像作品鑑賞	キャラクター特性を理解する	3	
5	ストーリーボードについて理解を深め、ビートシートと組み合わせて物語を作成することができる。	ストーリーボード	1 映像作品鑑賞	ストーリーボードを理解する	3	
6	登場人物の心理描写について理解を深め、物語の魅力を高めることができる。	心理描写を学ぶ	1 映像作品鑑賞	物語の魅力を高められる	3	
7	ダイアログについて理解を深め、キャラクターの個性を表現することができる。	ダイアログを把握	1 映像作品鑑賞	キャラクター個性を表現できる	3	
8	背景について理解を深め、物語の世界観を表現することができる。	物語の世界観をつかむ	1 映像作品鑑賞	物語の世界観を把握できる	3	
9	ジャンルについて理解を深め、作品のコンセプトを明確化することができる。	作品コンセプトの明確化	1 映像作品鑑賞	作品コンセプトを明確化できる	3	
10	モチーフについて理解を深め、作品の世界観を表現することができる。	モチーフをつかむ	1 映像作品鑑賞	モチーフについて理解できる	3	
11	語り口について理解を深め、読者や視聴者に情報を伝える方法を考えることができる。	情報を伝える方法を把握する	1 映像作品鑑賞	語り口について理解できる	3	
12	物語の構成や登場人物の設定について学ぶ。	人物設定	1 映像作品鑑賞	物語構成を理解できる	3	
13	物語をより魅力的に、効果的に表現する方法を習得することができる。	物語の魅力を語る方法	1 映像作品鑑賞	物語を効果的に表現する方法を理解できる	3	
14	クリエイティブな発想法について学び、アイデア出しやストーリー構成などの創造的な制作手法を習得することができる。	クリエイティブな発想法	1 映像作品鑑賞	発想法を明確化できる	3	
15	今まで学んだことを踏まえ、作品を分析する。物語の解釈や評価、ストーリーの分析などについて。	ストーリー分析を作品作りに活かす	1 映像作品鑑賞	ストーリー分析ができる	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等