日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度(平成31年度)	科目名	ワークショップ2	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	アニメーションコース	開設期	通年
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	135時間
単位数	9単位	授業形態	講義・演習		
教科書/教材	毎回レジュメ・課題・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	山田 伸一郎・井上・阪元	実務経験の有無・職種	有・アニメーター/マンガ家/CGデザイナー		
学習目的					
アニメーション制作における作画工程を理解し表現できるようになることを主な目標とする。実習課題を通して作画に必要な知識や基礎力を習得しアニメーションを世界の秘密を知るツールとして人間としての成長につながるようにすることがこの講義の目的である。また作品研究の中で、どのように面白いのかではなく、どのように作られているのか、どういったテクニックが使われているか、さらには、なぜこの作品を作ろうと思ったか、といった観察眼を養うことを目的とする。前期は、三幕構成、アーキタイプ、セントラルクエッションなど、演出技法の数々を学ぶ。後期は、様々な映像の制作手法の違いを知り、表現方法と演出意図を考察する。					
到達目標					
アニメーション制作をする中で自分の仕事の意味や役割を位置付けること、他部署や他の工程のことを考えて自分の作業と向き合う必要があることを理解する。現場に出てから仕事をするために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することを目標としている。また、作品の鑑賞眼を鍛えた結果として、演出意図や制作にこめられた技術、こだわりなどを見抜き、自分のものにしていく。結果として、自分なりの作品の見方を構築することができるようになることを到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	実習課題を通してアニメーション制作の動画工程を理解することを目標に授業を進める。一枚の止まった絵をどのように組み合わせると生き生きと動いて見えるのかを各自が研究しながら自分なりの表現を追求できるように心がける。				
注意点	学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める(詳しくは、最初の授業で説明)。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	20%	作品鑑賞後、作成するレポートの内容について評価する。		
	成果発表(口頭・実技)	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画(1回～15回)					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	アニメーションの基礎知識	手描きアニメーションが動いて見える仕組みと作業工程について理解する			
2回	動画の書き方	タイムシートと中割りの仕組みについて理解する			
3回	動画課題(1)	物理法則と軌道、タメ、ツメ、つぶし、伸ばしを理解し表現できるようになる			
4回	動画課題(2)	作画における力(エネルギー)の移動を表現できるようになる			
5回	動画課題(3)導入	人物の走りを通して体重移動と動きの幅について理解できるようになる			
6回	動画課題(3)発展	人物の走りを通して上下動と前後動のつけ方を理解する			
7回	動画課題(4)	動画の基礎技術であるタップ合わせの概念と手順を理解する(導入)			
8回	動画課題(5)	タップ合わせを使った実践課題を用い技術の定着を計る(発展)			
9回	動画課題(6)導入	人物の歩きを通してここまで学習した内容を複合して表現できるようになる			
10回	動画課題(6)発展	人物の歩きを通して高い精度で中割をする必要性を理解する			
11回	動画課題(7)導入	キャラクターの振り向きを通してデッサン割りが出来るようになる			
12回	動画課題(8)発展	キャラクターの振り向きを通して生命感のある中割が出来るようになる			
13回	原画 レイアウト(1)	レイアウトのBG原図について理解する			
14回	原画 レイアウト(2)	BG原図に合わせて演技とタイミングの設計について理解する			
15回	まとめ				

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	作品鑑賞と課題制作	三幕構成とセントラルクエッションについて理解する
17回	作品鑑賞と課題制作	登場人物の役割とアーキタイプについて理解する。ヒーローについて
18回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、グループワークのグループ分けを行う
19回	作品鑑賞と課題制作	グループワークを行う
20回	作品鑑賞と課題制作	三幕構成について、第一幕の役割と意味について理解する
21回	作品鑑賞と課題制作	登場人物の役割について理解する。シャドウについて
22回	作品鑑賞と課題制作	登場人物の役割について理解する。メンター、シェイプシフターについて
23回	作品鑑賞と課題制作	三幕構成とターニングポイントについて理解する
24回	作品鑑賞と課題制作	登場人物の役割について理解する。トリックスター、ヘラルドについて
25回	作品鑑賞と課題制作	三幕構成について理解する。魂の暗夜、アイデンティティクライシスについて
26回	作品鑑賞と課題制作	三幕構成について。第三幕の役割について理解する
27回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、自分ならではの視点で作品を分析する
28回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、リテラシーを鍛える
29回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、発想力を鍛える
30回	まとめ	作品の鑑賞眼の変化と創作について
授業計画（31回～45回）		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	作品鑑賞 アナログアニメーション(1)	素材による表現の違いを研究する(平面素材によるアニメーション-切り絵アニメーション)
32回	作品鑑賞 アナログアニメーション(2)	素材による表現の違いを研究する(平面素材によるアニメーション-切り絵アニメーション)
33回	作品鑑賞 アナログアニメーション(3)	素材による表現の違いを研究する(平面素材によるアニメーション-その他の短編アニメーション)
34回	作品鑑賞 アナログアニメーション(4)	素材による表現の違いを研究する(立体素材によるアニメーション-パペットアニメーション)
35回	作品鑑賞 アナログアニメーション(5)	素材による表現の違いを研究する(立体素材によるアニメーション-パペットアニメーション)
36回	作品鑑賞 アナログアニメーション(6)	素材による表現の違いを研究する(立体素材によるアニメーション-クレイアニメーション)
37回	作品鑑賞 アナログアニメーション(7)	素材による表現の違いを研究する(立体素材によるアニメーション-クレイアニメーション)
38回	作品鑑賞 OP映像と本編映像	オープニング映像と本編映像の関連性と制作の考え方について考察する
39回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(1)	CGアニメーションの昔と今を比較する
40回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(2)	CGアニメーションの昔と今を比較する
41回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(3)	国内CGアニメーションと海外CGアニメーションの違いを比較研究する
42回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(4)	国内CGアニメーションと海外CGアニメーションの違いを比較研究する
43回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(5)	国内CGアニメーションと海外CGアニメーションの違いを比較研究する
44回	作品鑑賞 アナログとデジタル(6)	アナログとデジタルの組み合わせによる表現を考察する
45回	まとめ	作品の鑑賞眼の変化と創作について

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	ワークショップ2	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	キャラクターデザインコース	開設期	通年
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	135時間
単位数	9単位	授業形態	講義		
教科書/教材	配色カード、スティックのり、スケッチパッド、USBメモリ、着彩用具、ペン、デッサン用具、キャリアサポートブック				
担当教員情報					
担当教員	山下 恵、熊川 敬亮、熊田 秀人、山内 唯志		実務経験の有無・職種	有・カリリスト、イラストレーター、デッサン講師	
学習目的					
<p>人体作画の基礎を学びながら、作画制作をする上での演出力を培い、自分でオリジナルの作画制作ができるようになること、また、Adobe Illustratorの技術を習得しながら、基礎的なデザイン概論、DTP基礎技術を学び、実際にオリジナルのグラフィックデザインの制作を行うこと、視覚伝達デザインの理解、SP(セールスプロモーション)の基礎的な概念と、コンセプトを踏まえた上での2Dグラフィックデザイン企画制作を行い、グループでのプレゼンテーションテクニックを学ぶ。</p>					
到達目標					
<p>色彩の基礎知識と配色方法を学び、また、日々の作品制作において重要なポイントを自ら考え、実行できるようになること、「コミュニケーション能力」を養い、積極的・意欲的に授業に参加できるようになること、また、ラフから完成までの全工程を制作できるようになること、デッサンの授業の前後、作品をまとめ、講評を受け、自分の作品のクオリティアップを図ることも目標である。(シラバス内容はデッサン1に含まれる)また、就職活動への意識づけを行うために、就職ガイダンスやポートフォリオ制作のための対策も行う。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>色彩の理論的・法則的・心理的な基礎を知り、法則的配色、人の心理や感情に影響を与える配色、イメージ配色の講義と実習を主にを行い、また、「イラストレーション」というものについて改めてグループワークで学生同士で意見を出し合い情報を整理し、学生が目標を設定できるように授業を進める。また、最も魅力的なイラストレーションの一つである「キャラクター+背景」構図の作品制作も本授業で行う。また、デッサンのまとめも行う。</p>				
注意点	<p>持ち物の忘れ物をしないこと。授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。社会の動きなどを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。</p>				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる課題内容について評価する		
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	色で自己紹介	好きな色と苦手な色・単色から受けるイメージを表現。自分の嗜好を客観視する。			
2回	色のでき方	色相・明度・彩度・清色・濁色・トーンなどを分解して見る。			
3回	色の三属性	色相・明度・彩度・清色・濁色・トーンなど、それぞれの属性の中で、見極め練習を実習する。			
4回	色の不思議	心理・感情効果、対比・同化効果について学び理解する。			
5回	色はなぜ見えるのか？	光・物体・目から色への変換の仕組みを知る。混色・色彩調和論についても学び、理解する。			
6回	五感によるイメージ配色	味覚・嗅覚によるイメージ配色を作成する。			
7回	五感によるイメージ配色	聴覚・触覚によるイメージ配色を作成する。			
8回	配色基本編	色相による配色について理解する。			
9回	配色基本編	トーンによる配色について理解する。			
10回	配色応用編	色の三属性からアクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーションカラーなどを理解する。			
11回	配色応用編	法則性に沿った配色を知り、理解する。			
12回	人と色（パーソナルカラー）	色布（ドレープ）を顔の近くにあてた時の、色の属性別による顔の変化を見る。			
13回	人と色（パーソナルカラー）	グループワークで、パーソナルカラー（似合う色調域）を探る体験をする。			
14回	キャラクター配色	自分でキャラクターをデザインし、効果的な配色を考える。			
15回	キャラクター配色	キャラクターの配色を完成させる。配色の説明をしながら発表をする。			

授業計画 (16回～30回)		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	鉛筆の性質復習	鉛筆という画材の特徴と使い方を説明したのち、簡単な形体を実際に描き、鉛筆の性質を知る。
17回	静物デッサン(1)復習	セットされた基礎的な形体を描くことで、陰影の法則の概要を学ぶ。
18回	静物デッサン(2)復習	基礎的な形体、かつ質感を持つモチーフを描くことで、鉛筆の表現の幅を広げる。
19回	静物デッサン(2)復習	基礎的な形体、かつ質感を持つモチーフを描くことで、鉛筆の表現の幅を広げる。
20回	静物デッサン(3)復習	静物デッサン(1)の経験を元に、さらに発展的なモチーフの描写をし、空間、形体の理解を深める。
21回	静物デッサン(3)復習	静物デッサン(1)の経験を元に、さらに発展的なモチーフの描写をし、空間、形体の理解を深める。
22回	細密デッサン復習	モチーフをじっくりと時間をかけて観察・描写することにより、「観ること」の本質を理解する。
23回	細密デッサン復習	モチーフをじっくりと時間をかけて観察・描写することにより、「観ること」の本質を理解する。
24回	人物デッサン復習	人物モデルを描くことにより、人体の骨格、筋肉などの基本的な構造を理解する。
25回	人物デッサン復習	人物モデルを描くことにより、人体の骨格、筋肉などの基本的な構造を理解する。
26回	自画像復習	自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。
27回	自画像復習	自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。
28回	想定デッサン復習	今まで培ってきた経験を応用し、モチーフを見ないで画面内に基本的な空間を構築する。
29回	風景デッサン復習	風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。
30回	風景デッサン復習	風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。
授業計画 (31回～45回)		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	絵をテーマとしたグループ討議	イラストの観察力およびコミュニケーション能力を養う。
32回	絵をテーマとしたグループ討議	言語化する力、伝える力を養う。
33回	グループ討議・発表	ゲームグラフィックに必要な要素について考え、業界に求められる能力を理解する。
34回	グループ討議・発表	ゲームグラフィックについてさらに掘り下げて考え、業界に求められる能力を理解する。
35回	学祭展示用イラスト制作(準備)	キャラクターをメインとしたイラストの「世界観」および「構成」を考える。(案出し)
36回	学祭展示用イラスト制作(準備)	キャラクターをメインとしたイラストの「世界観」および「構成」を考える。(チェック)
37回	学祭展示用イラスト制作(準備)	キャラクターをメインとしたイラストの「世界観」および「構成」を考える。(チェック)
38回	学祭展示用イラスト制作	キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(ラフ)
39回	学祭展示用イラスト制作	キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(ラフ)
40回	学祭展示用イラスト制作	キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(線画)
41回	学祭展示用イラスト制作	キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(線画)
42回	学祭展示用イラスト制作	キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(着彩)
43回	学祭展示用イラスト制作	キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(着彩)
44回	学祭展示用イラスト制作	キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(着彩)
45回	学祭展示用イラスト制作	全体講評を行い、本課題を総括する。
授業計画 (46回～60回)		
回	授業内容	各回の到達目標
46回	三面図を学ぶ	三面図を学び、簡単なキャラクターを三面図に起こす。
47回	ポートフォリオ講座(1)	フォント(書体)についての基礎知識を学ぶ
48回	就職ガイダンス	11月の就職模擬試験対策：作文の書き方と応用(なぜ作文を書かせるのかを知る)
49回	就職ガイダンス	就活スケジュールを確認する。キャリアサポートブックの自己分析、企業研究について
50回	ポートフォリオ講座(2)	ポートフォリオに効果的なクロッキー
51回	ポートフォリオ講座(3)	効果的なポートフォリオの見せ方を知り、台割制作と作品のまとめ方を知る
52回	ポートフォリオ講座(4)	効果的なポートフォリオの見せ方を知り、台割制作と作品のまとめ方を知る
53回	就職活動の心得	履歴書の書き方1 自分の過去の情報をまとめる
54回	就職活動の心得	履歴書の書き方2 自分の長所・短所などを会社に伝える
55回	就職活動の心得	履歴書の書き方3 志望動機などを明確にする
56回	映画鑑賞	古典的名作を鑑賞することで、就職や人生設計について考える。1
57回	映画鑑賞	古典的名作を鑑賞することで、就職や人生設計について考える。2
58回	就職活動の心得	就職活動のための実際のビジネスマナーを学ぶ 電話、手紙の書き方
59回	就職活動の心得	就職活動のための実際のビジネスマナーを学ぶ 面接マナー 社会のルール

60回	就職活動の心得	模擬面接対策
授業計画（61回～75回）		
回	授業内容	各回の到達目標
61回	絵を構成する要素について考える。	系統図を用い、絵の仕事をする為に必要な要素について知る。
62回	構図を組む(線画)	人物と背景が混在するイラストを描く際の画面構成方法について学ぶ。
63回	構図を組む(カラーラフ)	人物と背景が混在するイラストを描く際のコントラストについて学ぶ。
64回	構図を組む(線画)	主役と脇役が混在するイラストを描く際の画面構成方法について学ぶ。
65回	構図を組む(カラーラフ)	主役と脇役が混在するイラストを描く際のコントラストについて学ぶ。
66回	構図を組む(線画)	抜きや空間のあるイラストを描く際の画面構成方法について学ぶ。
67回	構図を組む(カラーラフ)	抜きや空間のあるイラストを描く際のコントラストについて学ぶ。
68回	全体講評	課題の総括を行う。
69回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
70回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
71回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
72回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
73回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
74回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
75回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度(平成31年度)	科目名	ワークショップ2	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	マンガコース	開設期	通年
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	135時間
単位数	9単位	授業形態	実習		
教科書/教材	参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	大石 准也	実務経験の有無・職種	有り・漫画アシスタント、編集		
学習目的					
<p>原作からキャラクターやマンガ作品、アニメ作品など派生することを体系的に理解し、コンテンツ制作のみならず知的制作物に関する考え方を身につけることが第1の目的である。また、漫画家や漫画アシスタントとして必要な基礎力を育成し、自己の作品に活かしていくことである。漫画、イラストにおけるキャラクター作りの基礎的な制作ワークフローやポイントを理解することが目的となる。</p>					
到達目標					
<p>原作が持つ魅力をマンガ化しても同等かそれ以上に魅力を引き出せるスキルを培う。読み手が期待していることを感じとって、思い描いたシーンを適切に描けるようになること。マンガ表現にすることで広がる構図や演出技法を習得すること。</p>					
教育方法等					
授業概要	小説や映画、ドラマ作品などを研究考察し、著作権コンテンツ制作を体系的にケーススタディ形式で学ぶ。また、キャラクターデザインや世界観設定、美術設定、絵コンテなどを元にマンガ演出技法に応用し、ネーム方式などでの短編課題をととして学ぶ。また、キャラクターとその周囲環境との関係を中心とした表現力や演出力を培い、オリジナル作品の創作に基礎とする。				
注意点	授業中は私語を慎み、受講態度に注意する。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。自分でも各回の講義内容に即した関連情報や参考資料を収集し、自らの成長に役立てることを考えること。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	定期課題の提出率、完成度で評価		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	50%	遅刻、欠席、早退により減点		
授業計画(1回～15回)					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	キャラクターを印象づける方法(1)	キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(1)			
2回	キャラクターを印象づける方法(2)	キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(2)			
3回	キャラクターを印象づける方法(3)	キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(3)			
4回	導入の作りかた(1)	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(1)			
5回	導入の作りかた(2)	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(2)			
6回	導入の作りかた(3)	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(3)			
7回	カメラワーク(1)	印象的な構図、カメラ位置の意味合いを習得する			
8回	カメラワーク(2)	パン、ズーム、ワイプなどの映像技術を元にしたマンガ作画を習得する			
9回	カメラワーク(3)	視線誘導、効果的な読ませ方の技術を習得する			
10回	キャラクター群像劇(1)	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(1)			
11回	キャラクター群像劇(2)	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(2)			
12回	キャラクター群像劇(3)	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(3)			
13回	短編ネームの制作(1)	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる			
14回	短編ネームの制作(2)	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる			
15回	短編ネームの制作(3)	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	キャラクターデザイン(1)	キャラクターとは何か理解する。
17回	キャラクターデザイン(2)	オリジナルキャラクターの創作が出来る。
18回	キャラクターデザイン(3)	オリジナルキャラクターの表現力を身につける。
19回	キャラクター描画(1)	年齢の描き分け。青年期のキャラクターの描画が出来る。
20回	キャラクター描画(2)	年齢の描き分け。幼児期～少年期のキャラクターの描画が出来る。
21回	キャラクター描画(3)	年齢の描き分け。高齢者のキャラクターの描画が出来る。
22回	キャラクターデザイン(4)	マンガにおけるキャラクターの必要な設定、デザイン教養(1)。キャラクターの魅力を高める。
23回	キャラクターデザイン(5)	マンガにおけるキャラクターの必要な設定、デザイン教養(2)。キャラクターの魅力を高める。
24回	キャラクターデザイン(6)	マンガにおけるキャラクターの必要な設定、デザイン教養(3)。キャラクターの魅力を高める。
25回	キャラクター描画(4)	キャラクターの模写を行い、プロのデッサン、デフォルメを習得する。
26回	キャラクター描画(5)	模写のキャラクターをオリジナルキャラクターに当てはめ、基礎デッサン力の底上げを行う。
27回	キャラクター描画(6)	オリジナルキャラのポーズのパターンを作る。角度、バースをかけたキャラクター作画を行う。
28回	キャラクターデザイン(7)	修了制作に向けた短編マンガのキャラクターをデザインする。完成品デザイン案の制作する(1)
29回	キャラクターデザイン(8)	修了制作に向けた短編マンガのキャラクターをデザインする。完成品デザイン案の制作する(2)
30回	キャラクターデザイン(9)	修了制作に向けた短編マンガのキャラクターをデザインする。完成品デザイン案の制作する(3)
授業計画（31回～45回）		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	導入(1)	キャラクター紹介からストーリーへの繋げかたを習得する。
32回	導入(2)	キャラクターの印象のつけ方。インパクトを活かした展開法を習得する。
33回	導入(3)	冒頭でやるべきこと。パターン化された基礎的な手法を習得する。
34回	構成(1)	ストーリー構成法の基本を習得する。「行って帰ってくる話」
35回	構成(2)	ストーリー構成法の基本を習得する。「キーワードをくり返す話」
36回	構成(3)	ストーリー構成法の基本を習得する。「世界を変える話」
37回	テーマ(1)	テーマを主軸とした構成法を習得する(1) テーマを作文+ディスカッションをする。
38回	テーマ(2)	テーマを主軸とした構成法を習得する(2) テーマを作文+ディスカッションをする。
39回	テーマ(3)	テーマを主軸とした構成法を習得する(3) テーマを作文+ディスカッションする。
40回	テーマ(4)	テーマを主軸とした構成法を習得する(4) テーマを作文+ディスカッションする。
41回	ストーリー(1)	ストーリーを分解して構成法を探る。 同じ構成の作品を見比べてみるA-1
42回	ストーリー(2)	ストーリーを分解して構成法を探る。 同じ構成の作品を見比べてみるA-2
43回	ストーリー(3)	ストーリーを分解して構成法を探る。 同じ構成の作品を見比べてみるB-1
44回	ストーリー(4)	ストーリーを分解して構成法を探る。 同じ構成の作品を見比べてみるB-2
45回	まとめ	全ての技法を学んだ上で、自分独自の構成法を構築する。