

2026年度 愛知学泉短期大学シラバス

シラバス番号	科目名	担当者名	実務経験のある教員による授業科目	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
36409	マンガ・アニメーション演習 Animation Creation	中村 剛	✓		1	選択	1 2前期

科目の概要

生活の中に新しい価値観を発見し物事に対して自分独自の付加価値を与える、その楽しさを知るための演習授業です。
 具体的には、マンガ文化におけるキャラクターイラストの表現方法を学びます。技法としては、つけペンによるモノクロイラストの制作。また特定の発想法を用いてオリジナルキャラクター・ストーリー制作を行います。
 ディプロマ・ポリシーの①、②、③、④、⑥に該当する。
 ★漫画作成の経験から、漫画技法を日常生活に役立てる方法を解説する。

学修内容	到達目標
① マンガとキャラクターの関係性について理解する。 ② デッサンの技術を学び、身につける。 ③ ペン画による作画技法を学ぶ。 ④ オリジナルキャラクターを創造する技法を学ぶ。 ⑤ 新しい価値を付加する手法を理解する。	① 人に伝える表現力を身につけることができる。ディプロマ・ポリシー①、③、⑥。 ② 新しいデザインを生み出す力を身につけることができる。ディプロマ・ポリシー③、④。 ③ 具体的にマンガイラストを制作することができる。ディプロマ・ポリシー③。 ④ 記号を組み合わせる新しい価値を付加する力を身につけることができる。ディプロマ・ポリシー②、③、④、⑥。 ⑤ 新しい価値を付加する手法を、生活の中で応用することができる。ディプロマ・ポリシー①、②、③、④。

学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素 **学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例**

前に踏み出す力	主体性	課題へ向き合う中で、人に情報を伝えたり新しいアイデアを発信することの楽しさを追求することができる。
	働きかけ力	独自のものを生み出すために、既存のアイデアや技法を知り使いこなせるようになる。そのために必要な支援を、自ら求めてゆける。
	実行力	生まれたアイデアを、決められた形式に沿って期限内に完成させることができる。
考え抜く力	課題発見力	生活のあらゆるものの中から、発信したいと思える独自のアイデアのヒントを見つけることができる。
	計画力	非常に時間のかかる作業を、手順や方法を工夫して、時間内に進めることができる。
	創造力	マンガのアイデアを考える手法を、生活の他の物事にも応用させることができる。
チームで働く力	発信力	自分のアイデアを、人に伝わる形にすることができる。
	傾聴力	人と情報交換することで、自分のアイデアをより人に伝わりやすい形にすることができる。
	柔軟性	人の作品を鑑賞し、異なる意見や価値観に触れ、自分の表現の幅を広げられる。
	状況把握力	人の作業ペースも把握しながら、自分の作業を計画的に進めてゆける。
	規律性	遅刻、無断欠席など学習意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。欠席した場合は欠席届を提出し、フォローレポート課題を行う。
	ストレスコントロール力	長時間、集中力を使う作業をやり通すことができる。

テキスト及び参考文献

漫画原稿用紙、インク、ペン先、ペン軸、ミスノン、スクリントーンを期間内に購入。

他科目との関連、資格との関連

なし。

学修上の助言	受講生とのルール
何よりも好奇心が大切です。自分にとって楽しく、それが他の誰かにとっても楽しいと思えるかどうか、ということを考える好奇心を持って、授業に臨んでください。	技術的な内容を一歩ずつ積み重ねる形で講座を進めていきますので、途中抜けがないように受講することをお願いいたします。

【評価方法】

評価対象	評価方法		評価の割合	到達目標	各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント		
学修成果	学期末試験	筆記（レポート含む）・実技・口頭試験	0	①			
				②			
				③			
				④			
				⑤			
	平常評価	小テスト		0	①		
					②		
					③		
					④		
					⑤		
		レポート		0	①		
					②		
					③		
					④		
					⑤		
成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）		90	①	✓			
			②	✓			
			③	✓			
			④	✓			
			⑤	✓			
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓			
			②	✓			
			③	✓			
			④				
			⑤				
総合評価割合			100				

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
<ul style="list-style-type: none"> ・表現力の高い四コマ漫画と、キャラクターイラストの制作=S (内容が誰にでも伝わり、かつ完成度の高いの作品であること) ・四コマ漫画と、キャラクターイラストの制作=A (内容が誰にでも伝わる作品であること) 	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターイラストまでの制作=B ・制作物を完成はできなかったが、欠席することなく授業を受けることが出来た=C

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1	演習内容とその目的を理解する。 マンガ文化に触れて、キャラクターを理解する。	講義。演習。 プリントのイラストを模写、個別にアドバイスします。	授業内で行ったすべてを形にする。	(予習) 下描き用具(シャープペン・消しゴム・定規など)を準備する。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	状況把握力
2	絵を描くことで、キャラクターという存在を深く理解する。	講義。演習。 自分が好きな既存のキャラクターを模写、個別にアドバイスします。	授業内で行ったすべてを形にする。	(予習) 下描き用具(シャープペン・消しゴム・定規など)を準備する。 好きなキャラクターのイラストを1つ以上準備する。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	規律性
3	コマ割りを理解する。	講義。演習。 原稿用紙を使って、コマを割る。	授業内で行ったすべてを形にする。	(復習) 配布された作画用具の内容を確認する。 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	実行力
4	作画技術を理解する。	講義。演習。 第1週に描いたキャラクターの模写にペン入れ、アドバイス	丁寧で正確に作業を進めることができる。 授業内で行ったすべてを形にする。	(予習) 作画用具の扱いに慣れる。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	傾聴力
5	自分の好きなキャラクターの作画技術を理解する。	講義。演習。 第2週に描いたキャラクターの模写にペン入れ、アドバイス	作業の楽しさを発見しながら進めることができる。 授業内で行ったすべてを形にする。	(予習) 自分の好きなキャラクターをイメージしておく。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	主体性
6	擬人化を使ったキャラクター作りを理解する。	講義。演習。 擬人化の手法を使って、オリジナルキャラクターを作る。2作品以上。	オリジナルキャラクターのキャラクターワークシートを完成させる。	(予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 課題以外のこともアイデアを出す。	120	創造力
7	キャラクターの分析をする。	第2週で選んだキャラクターを、キャラクターワークシートを使って分析する。	キャラクターワークシートを完成させる。	(予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 課題以外のこともアイデアを出す。	120	課題発見力
8	掛け合わせを使ったキャラクター作りを理解する。	講義。演習。 掛け合わせの手法を使って、オリジナルキャラクターを作る。	オリジナルキャラクターのキャラクターワークシートを完成させる。 そのキャラクターの仲間やライバルとなるキャラクターも合わせて作る。 2作品以上。	(予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 失敗したと思ったら何度でも作り直すこと。	120	柔軟性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9	自分のアイデアを形にする。	講義。演習。 オリジナルキャラクターをイラスト化、アドバイス	文字情報がうまく映像化できる。	(予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 失敗したと思ったら何度でも繰り返す。	120	実行力
10	自分のアイデアを形にする。	講義。演習。 第9週で作ったキャラクターにペン入れをする。	文字情報がうまく映像化できる。	予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 失敗したと思ったら何度でも繰り返す。	120	発信力
11	四コマ漫画を理解する。	講義。演習。 コマを割ってオリジナルキャラクターに会話させる、アドバイス	キャラクターに楽しく言葉を発して動作させることができる。	(予習) 制作したキャラクターワークシートの内容を見直しておく。 (復習) 授業時間内だけでは完成は難しいので、時間外でも作業を行うこと。	120	計画力 創造力 状況把握力 ストレスコントロール力
12	四コママンガを理解する。	講義。演習。 コマを割ってキャラクターに会話させる、アドバイス	キャラクターに楽しく言葉を発して動作させることができる。	(予習) 制作したキャラクターワークシートの内容を見直しておく。 (復習) 授業時間内だけでは完成は難しいので、時間外でも作業を行うこと。	120	計画力 創造力 状況把握力 ストレスコントロール力
13	四コマ漫画を理解する。	講義。演習。 コマを割ってキャラクターに会話させる。アドバイス。	キャラクターに楽しく言葉を発して動作させることができる。 オリジナル四コマ漫画を完成させる。	(予習) 制作したキャラクターワークシートの内容を見直しておく。 (復習) 授業時間内だけでは完成は難しいので、時間外でも作業を行うこと。	120	計画力 創造力 状況把握力 ストレスコントロール力
14	四コマ漫画を理解する。	講義。演習。 コマを割ってキャラクターに会話させる。アドバイス。	キャラクターに楽しく言葉を発して動作させることができる。 オリジナル四コマ漫画を完成させる。	(予習) 授業時間内だけでは完成は難しいので、時間外でも作業を行うこと。 (復習) 学んだことを生かし、さらに自主制作に取り組む。	120	計画力 創造力 状況把握力 ストレスコントロール力
15	四コマ漫画を理解する。	講義。演習。 コマを割ってキャラクターに会話させる。アドバイス。	他者の作品を注意して鑑賞することが出来る。 言葉によって評価できる。 作品鑑賞シートを完成・提出する。	※宿題。作品鑑賞シートを使って作品を相互鑑賞する。 Google classroomに提出物を投稿する。	120	計画力 創造力 規律性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力