



科目名	WEBコンテンツデザイン（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	林 芳男	時間数：120時間	指導科目
授業概要	企業で必要となるWebサイト担当職や通販企業・Web制作会社で即戦力として活躍できる人材としてのWebサイトレイアウトスキル・プランニングスキル及びサイト制作スキルの獲得を目指します。1年次に身に着けたHTML5+CSS3の基本的なレスポンシブWEB制作スキルをCMS（WordPress）に拡大させて企業サイト制作やネット通販サイト制作を行います。また、ウェブデザイン検定3級及びネットショップ検定の取得を目指します。		
到達目標	実践的な企業サイトやネット通販サイト構築の技術スキル獲得と同時にレスポンシブサイトの高度なレイアウトスキルを、CMS（WordPress）上で行う制作能力の獲得を行う。		
評価方法・基準	以下の3点で評価します。 ・出席率70%以上必須。Figmaを利用したレイアウト・CSSグリッド・WordPress各チャプターごとの課題完了と最終課題制作での取組姿勢を評価 ・最終課題Webサイトの企画設計仕様書及びWordPressを利用したレスポンシブサイト構築の出来上がりを評価。 ・今まで習得したWeb技術を利用した卒業課題サイトを総合評価		
テキスト	「WordPress設計とデザイン魔法のレシピ」ナツメ社、「WordPressオリジナルテーマ制作入門」技術評論社、「これからはじめるFigma Web・UIデザイン入門」マイナビ出版		
参考文献	「改訂版Webデザイン技能検定3級」FOM出版、「通販エキスパート検定3級公式テキスト」通販エキスパート協会		
使用ソフト	Visual Studio Code、Figma、Keynote、Photoshop、WordPress、Filezilla、他		
実務経験	WEB関連会社を設立し、25年に渡りIT分野に携わった経験を活かし、WEBサイトの制作を指導する。		

#### 授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	「動くデザイン」Javascript基礎知識		
	第3回	JavaScript実装Ⅰ		
	第4回	JavaScript実装Ⅱ		
	第5回	WordPressテーマ作成基礎知識		
	第6回	WordPress開発環境設定準備		
	第7回	WordPressテンプレート作成Ⅰ		
	第8回	WordPressテンプレート作成Ⅱ		
	第9回	WordPressブロックエディター利用Ⅰ		
	第10回	WordPressブロックエディター利用Ⅱ		
	第11回	WordPressブロックエディター利用Ⅲ		
	第12回	UX/UI 設計	Figmaで実践するデザインパーツ制作Ⅰ	
	第13回	UX/UI 設計	Figmaで実践するデザインパーツ制作Ⅱ	
	第14回	UX/UI 設計	Figmaで作成するサイトデザイン制作	
	第15回	UX/UI 設計	Figmaを利用したチーム制作実践	
後期	第16回	WordPress機能拡張Ⅰ	プラグインcontact7利用による問い合わせ	
	第17回	WordPress機能拡張Ⅱ	サイトアクセス解析GA4設置、SEO対策機能追加	
	第18回	WordPress機能拡張Ⅲ	SNS ECサイト設定	
	第19回	WordPress機能拡張Ⅳ	SNS ECサイト設定	
	第20回	WordPress機能拡張Ⅴ	SNS ECサイト設定	
	第21回	最終課題サイト企画・設計	通販エキスパート検定3級対策	
	第22回	最終課題サイト企画・設計	通販エキスパート検定3級対策	
	第23回	最終課題サイト企画・設計	通販エキスパート検定3級対策	
	第24回	最終課題サイト企画・設計		
	第25回	最終課題サイト制作		
	第26回	最終課題サイト制作		
	第27回	最終課題サイト制作		
	第28回	最終課題サイト制作		
	第29回	最終課題制作仕上げ		
	第30回	最終課題制作仕上げ		

科目名	インテリア製図演習（講義及び演習）	年次：1年次後期	実務教員
担当教員	姉川 仁	時間数：60時間	指導科目
授業概要	物をデザインする上で必要不可欠な図面を身近な住宅の図面を通じて、描き方、ルールを理解する。併せて手書きの必要性も理解し実物に存在するものやを通じてスケール感に慣れる。ルールを用いてより具体的な表現力を磨き、動線や機能性を理解した上で自分のプランニングを具現化するためのスキルを養う。		
到達目標	製図における基本的なルールを理解した上で、住宅（平家）の設計図を完成させる。		
評価方法・基準	課題提出物の提出期限での提出、及び出席率を重視し完成度、理解度を評価する。		
テキスト	建築製図 基本の基本		
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	建築設計事務所を主宰し、10年以上、住宅や店舗の設計に携わってきた経験をもとに指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	基本図面と縮尺	図面各所の意味を理解	
	第2回	図面化の基礎①	身近なものを実測し、作図	
	第3回	図面化の基礎②	身近な家具を実測し、作図（三面図共）	
	第4回	図面化の基礎③	教室を実測し、作図	
	第5回	作図の基礎①	住宅の平面図を作図	
	第6回	作図の基礎②	屋根の種類、開口部の種類の理解	
	第7回	図面の理解① 配置図	木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得	
	第8回	図面の理解② 詳細図	木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得	
	第9回	最終課題	小住宅の計画	
	第10回	最終課題		
	第11回	最終課題		
	第12回	最終課題		
	第13回	最終課題		
	第14回	最終課題		
	第15回	最終課題		

科目名	ライフスタイル研究（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	矢代 恵	時間数：120時間	指導科目
授業概要	ライフスタイル研究では様々な人の価値観や人生観に寄り添えるように生活を豊かにするという観点から課題に取り組みます。		
到達目標	デザイナーとして様々な価値観を理解し共有できる視野の広さを身につける。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		
実務経験	20年以上インテリア・コーディネートに携わってきた経験をもとにライフスタイルデザインを指導する		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ライフスタイル概論	課題1説明 ホームパーティ企画デザイン	
	第2回	食空間コーディネート計画	折形制作(箸包)、折形レポート	
	第3回	↓ テーブルコーディネートアイテム2	折形レポート、コンセプト	
	第4回	↓ テーブルマナー・花他	コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第5回	↓	デザイン、スケッチ、折形・カード制作	
	第6回	↓	プレゼンまとめ	
	第7回	造形原理（錯視・模様文様他）	課題2説明・文様レポート	
	第8回	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	文様レポート・調査分析4タイプ	
	第9回	↓	調査分析4タイプ、まとめ	
	第10回	課題3-2 ライフスタイル研究- 提案	課題3-2説明 パース練習	
	第11回	分析1タイプの人々のセカンドハウス提案	コンセプト、プランニング	
	第12回	↓	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第13回	↓	プランニング、デザイン、コーディネート	
	第14回	↓	コーディネート、パース、レイアウト	
	第15回	まとめプレゼンワーク 発表・講評		
後期	第16回	茶の湯基礎知識1 茶室構成要素	ビデオ「月の館 桂離宮」	
	第17回	茶の湯基礎知識2 格・真行草・道具・他	茶室起こし絵制作	
	第18回	日本の建築・インテリアの歴史	課題5説明 店舗併用住宅リノベーション	
	第19回	大阪市立住まいのミュージアム見学	見学	
	第20回	西洋の建築・インテリアの歴史	コンセプト、プランニング	
	第21回	課題4 店舗併用住宅リノベーション	コンセプト、プランニング	
	第22回	↓	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第23回	↓	プランニング、デザイン、コーディネート	
	第24回	↓	プランニング、デザイン、コーディネート	
	第25回	↓	デザイン、コーディネート、パース	
	第26回	↓	デザイン、パース、レイアウト	
	第27回	まとめプレゼンワーク 発表・講評		
	第28回	西洋の食文化について（予定）		
	第29回	着物について（予定）	歴史・模様・着物廻りの小物・着方他	
	第30回	総括 + 卒業設計		

科目名	投稿実習Ⅰ(講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	津田亜由美	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。(漫画制作と共通)		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年以上の経験を活かし、漫画制作を指導する。		

#### 授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切/9月12日	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切/12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

科目名	投稿実習Ⅱ(講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	津田亜由美	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。(漫画制作と共通)		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年以上の経験を活かし、漫画制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切/9月12日	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切/12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

科目名	モーショントデザイン（講義及び演習）	年次：1年次通年	実務教員
担当教員	市ノ川 聡	時間数：120時間	指導科目
授業概要	前期は速度変化、軌道の取り方、形状変形など、商業作品で用いられる基礎的なアニメーション技法を作画演習を通じて学習する。後期は基礎的なアニメーション技法をベースに、短い動画作品を制作してアニメーションの制作力を身に着ける。		
到達目標	アニメーションの技法の基本を理解し、その応用していくテクニックを習得する。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	主にCLIP STUDIO PAINT EX		
実務経験	5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。		

#### 授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	速度変化と軌道の基礎	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	物理を考慮した物体の動かし方	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7回	人物の動かし方1(日常的な動きなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	不定形物の動かし方(水や煙、旗のなびきなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	人物の動かし方2(全身運動など)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	制作準備	作品設定	
	第17回	↓	キャラクター設定	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	モーショントテスト	
	第20回	↓	色見本作成	
	第21回	↓	絵コンテ作成	
	第22回	短編動画制作	表情アクション	
	第23回	↓		
	第24回	↓	走り(歩き)アクション	
	第25回	↓		
	第26回	↓	複数キャラクターのアクション	
	第27回	↓		
	第28回	↓	カメラワークを使用したアクション	
	第29回	↓		
	第30回	↓	合評	





科目名	3D映像基礎Ⅰ（講義及び演習）	年次：1年次前期	実務教員
担当教員	涌井 晃	時間数：60時間	指導科目
授業概要	Adobe系のグラフィックツールの基本を学び、そのうえでメインツールとなるAfterEffectsの操作能力を養う。映像制作、アニメーション制作、3Dエフェクトなどゲーム、映像、メディアアートすべての分野に波及するツールをひとまず動かせるスキルを身に着けていく。授業の後半はモデリングやモーション系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	AfterEffectsの操作に習熟すること、3Dコンテンツの組み込みやデータ連携スキルを身に着けること		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>出席率</li> <li>作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢</li> <li>課題提出の期限厳守/課題における基本操作能力の達成度</li> </ul>		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush・Maya・SubstancePainter・AfterEffects・PremierPro・Unity・Illustrator・Photoshop		
実務経験	20年に渡り、3DCG、立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得、動画コンテンツの制作を指導する。		

#### 授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○Adobeツール基礎	Illustrator + Photoshop	
	第2回	○Adobeツール基礎	Illustrator + Photoshop	
	第3回	○Adobeツール基礎	Illustrator + Photoshop + AE	
	第4回	○Adobeツール基礎	Illustrator + Photoshop + AE	
	第5回	○Adobeツール基礎	Illustrator + Photoshop + AE	
	第6回	○Adobeツール基礎	Illustrator + Photoshop + AE	
	第7回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第8回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第9回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第10回	○練習課題8 メディアツール連携1	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題1	
	第11回	○練習課題8 メディアツール連携2	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	コンテンツ開発Ⅱ（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	涌井 晃	時間数：120時間	指導科目
授業概要	前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定しての3DCG実習と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業はそのベース(基地)となる授業。全体の進捗状況を全体で把握できる機会とし好評会などを通じて意見交換する場とする。初めてのグループワークとなるため、個々人の強みを生かしたチーム構成でコンテンツ制作、学外成果発表に取り組む。後期は卒業制作に取り組む個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。		
到達目標	プロジェクトワークを仕上げ切り、对外発表に耐えうる作品を作ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・プロジェクト=グループワークにおける進捗管理意識と学外発表を直視した仕上げ方、見せ方の意識 ・PW・卒業制作ともに完成度の高さ		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush・Maya・SubstancePainter・AfterEffects・PremierPro・Unity・Illustrator・Photoshop		
実務経験	20年に渡り、3DCG、立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得、動画コンテンツの制作を指導する。		

#### 授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■課題1 PW計画発表	・チームでプレゼンテーションと講評会	
	第2回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第3回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第4回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第5回	・中間チェック・工程修正	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第6回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第7回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第8回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第9回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第10回	・中間チェック・工程修正	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第11回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第12回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第13回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■卒業制作ト 計画発表	卒業制作の企画発表	
	第17回	■工程表管理表作成	造形・演出・映像化別工程管理表作成	
	第18回		制作業務(インターン可)	
	第19回		制作業務(インターン可)	
	第20回		制作業務(インターン可)	
	第21回		制作業務(インターン可)	
	第22回	■中間報告会	制作業務(インターン可)	
	第23回		制作業務(インターン可)	
	第24回		制作業務(インターン可)	
	第25回		制作業務(インターン可)	
	第26回		制作業務(インターン可)	
	第27回		制作業務(インターン可)	
	第28回		制作業務(インターン可)	
	第29回	■卒業制作作品提出	プロジェクトコンテンツ提出	
	第30回		修正作業	

科目名	創作演習Ⅰ（講義及び演習）	年次：1年次 通年	実務教員
担当教員	涌井 晃	時間数：120時間	指導科目
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他の授業で学んだり体験したことを踏まえた自主制作に取り組む。</li> <li>・課題を設定し、その課題を作るために必要な基礎トレーニングや練習制作に取り組む時間を必ずとる。</li> <li>・作品の完成度よりも2年次自分が重きを置く表現内容、表現手法、それに必要となる技術を意識しながら取り組む。</li> <li>・創作演習Ⅰは絵にこだわらず幅広い領域での制作に挑戦する形にする。</li> </ul>		
到達目標	2年次の自主制作課題、卒業制作などを念頭に置きながら方向性を定めていく。		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2年次にメインで取り組む制作の方向性を意識して取り組んでいるか。</li> <li>・必要な基礎トレーニングをやったか、練習制作を真剣にやったか。</li> </ul>		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			
実務経験	20年に渡り、3DCG、立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得、動画コンテンツの制作を指導する。		

#### 授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業内容と流れの説明		
	第2回	課題1 制作計画の提示		
	第3回	課題2 自主制作1	必要な基礎練習や習作制作	
	第4回		必要な基礎練習や習作制作	
	第5回		必要な基礎練習や習作制作	
	第6回		本制作	
	第7回		本制作	
	第8回		本制作	
	第9回		本制作	
	第10回		作品提出・合評	
	第11回	課題3 自主制作2	必要な基礎練習や習作制作	
	第12回	★夏休みを本制作期間とする。	必要な基礎練習や習作制作	
	第13回		必要な基礎練習や習作制作	
	第14回		必要な基礎練習や習作制作	
	第15回		本制作 前期最終課題提出日に提出	
後期	第16回	課題4 自主制作3	必要な基礎練習や習作制作/課題3合評	
	第17回		必要な基礎練習や習作制作	
	第18回		必要な基礎練習や習作制作	
	第19回		本制作	
	第20回		本制作	
	第21回		本制作	
	第22回		本制作	
	第23回		本制作	
	第24回		作品提出・合評	
	第25回	課題5 2年次制作物の計画作成	計画のための資料収集	
	第26回		基本構想プラン作成	
	第27回		費用や条件の検証	
	第28回		実施計画案作成→講師チェック	
	第29回		基本計画案修正	
	第30回		実施計画提出	

科目名	基礎造形演習Ⅱ（講義及び演習）	年次：1年次 通年	実務教員
担当教員	津本 治也	時間数：120時間	指導科目
授業概要	多様な立体表現の体験を積み、学生個々の適性を講師が検証する。 ・代表的な立体造形素材と作品について研究し、実際に造形体験をする。 ・代表的な素材以外の素材による表現方法について学び経験する。 ・空間とともに成立する造形の考え方を理解する。		
到達目標	立体表現の多様な経験をし自分の適性を認識する。		
評価方法・基準	・積極的にいろんな素材での造形に挑戦する姿勢があるか。 ・立体表現における自分の適性や可能性についての真剣な検証と分析プロセスを踏んだか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			
実務経験	アトリエを主宰し、25年に渡り、乾漆の彫刻等の造形制作に携わってきた経験を活かし、造形制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	講義1 立体造形概論	・立体造形の分類や歴史と潮流、現在のトレンドを知る。 ・立体表現にすることの意味や意義について知る。	
	第2回			
	第3回	講義2 立体造形素材と加工法の研究1	・立体造形に使用される素材・材料などと加工方法の実際について知る。	
	第4回			
	第5回	講義3 立体造形素材と加工法の研究2	・立体造形に使用される素材・材料などと加工方法の実際について知る。	
	第6回			
	第7回	課題1 彫刻体験1	粘土造形を基本に体験	
	第8回		制作	
	第9回		制作	
	第10回		提出	
	第11回	課題3 彫刻体験2	木材や石など自然素材を使って彫刻	
	第12回		制作	
	第13回		制作	
	第14回		制作	
	第15回		提出	
後期	第16回	講義4 立体造形の拡がり	空間を使った表現、動きのある表現について学ぶ	
	第17回	課題4 空間を意識した立体造形	空間とともに表現される造形体験	
	第18回		制作	
	第19回		制作	
	第20回		制作	
	第21回		制作	
	第22回		制作	
	第23回		制作	
	第24回		提出	
	第25回	課題5 特殊な立体造形体験	水や煙などを使ったインスタレーション的な造形体験	
	第26回		制作	
	第27回		制作	
	第28回		制作	
	第29回		制作	
	第30回		提出	

科目名	イラスト表現演習（講義及び演習）	年次：1年前期	実務教員
担当教員	吉坂 峰子	時間数：60時間	指導科目
授業概要	「見る側に伝えたいことがしっかり伝わるイラスト」を制作するためには、ストーリー・物語などキャラクターや世界観設定をしっかり組み立てたうえで、キャラクター表現、画面構成をする必要があります。・好きなものを描きたい、可愛いものを表現したいという単純な発想からのイラスト制作も決して間違いではありませんが、この授業ではしっかり絵の説明ができるためのストーリー作りの方法論を、『絵本制作』の演習を通じて理解し、イラスト制作に活用していただきます。		
到達目標	・しっかりと設定を伴った連続する作品を作れること。（テーマや世界観についてしっかり語れること）		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習した絵本の作り方（物語の展開）、プロセスにそって作品を作っているか。</li> <li>・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の室により総合評価する。</li> <li>・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視し、総合的に評価する。</li> </ul>		
テキスト	担当講師が適宜配布します。		
参考文献	必要に応じて、紹介します。		
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、水彩、アクリルなどのアナログ画材及び、専用紙など（iPad所持者はiPadでのデジタル制作も認めます）		
実務経験	出版社で7年間、イラスト絵本の編集に携わってきた経験を活かし、イラスト表現演習を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題0 絵本のキャラクター作成	キャラクター設定・作成 キャラクターシートの作成。	
	第2回	課題0 絵本制作 『絵本とは』 講義／ストーリー展開・絵とことばの役割	アイデアシート・ミニラフシート作成	
	第3回	課題① 2画面絵本、ミニラフ制作。作画	テーマ設定、原画制作+ことば B5×2画面分	
	第4回	課題① 2画面絵本、作画	原画制作+ことば B5×2画面分	
	第5回	課題① 2画面絵本、作画	原画制作+ことば B5×2画面分	
	第6回	課題① 2画面絵本、データ提出	※テーマごとにまとめて製本	
	第7回	課題② 4画面絵本、講義。ミニラフ制作	テーマに沿って、アイデアシート・ミニラフシート作成	
	第8回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作+ことば A4×4画面分	
	第9回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作+ことば A4×4画面分	
	第10回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作+ことば A4×4画面分	
	第11回	課題② 4画面絵本、簡易製本、完成	絵本完成、提出。	
	第12回	課題③ 4画面折本制作	※折本作り 決められたテーマで、ミニラフシート作成	
	第13回	課題③ 4画面折本制作	作画	
	第14回	課題③ 4画面折本制作	作画～完成	
	第15回	課題③ 4画面折本制作	提出、合評	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	プロジェクト実習（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	清水 優子	時間数：120時間	指導科目
授業概要	イラストがデザインワークの素材として活用される広告やイベントキャンペーン広報、マスコットキャラクター制作など、特定の企業等からの依頼業務を前提に、イラストによるコミュニケーションが広報等の目的達成にいかに関与できるかという制約をかけてトレーニングを行う授業。イラストレーターやPhotoshopの良く使う機能もデザインを仕上げていく中で身につけていく。		
到達目標	目的に合わせたイラスト制作能力の向上、デザインツールのベーシック操作の習熟		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>各課題で示されるコミュニケーション上の目的が何かをずらさずに視覚化表現ができるか。</li> <li>デザインツールの基本的な操作が問題なくできるか。</li> </ul>		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			
実務経験	デザイン会社でグラフィックデザイナーとして勤務。グラフィックデザインの手法を指導する。		

#### 授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 赤十字 若年層向け献血啓発ポスター制作	課題説明・ラフ立案	
	第2回	<ul style="list-style-type: none"> <li>・10代～20代前半までをターゲットとした献血啓発キャンペーンポスターと缶バッジ制作</li> <li>・キャラクターイラストを使ったものでなくとも、イラストを使ったものであれば問題ない。</li> </ul>	ラフ提出	
	第3回		イラスト制作・デザイン制作 / デザインベーシック講座	
	第4回		イラスト制作・デザイン制作 / デザインベーシック講座	
	第5回		イラスト制作・デザイン制作 / デザインベーシック講座	
	第6回		イラスト制作・デザイン制作 / デザインベーシック講座	
	第7回		提出	
	第8回		課題2 芝田2丁目イメージビジュアル制作	課題説明・企画書制作・ラフ立案
	第9回	<ul style="list-style-type: none"> <li>・若いクリエイターの街・芝田2丁目のコンセプトを視覚化したキービジュアル制作+コンセプトWEBサイト+Tシャツデザイン</li> </ul>	ラフ提出/デザインベーシック講座	
	第10回		ラフ提出/デザインベーシック講座	
	第11回		制作	
	第12回		制作	
	第13回		制作	
	第14回		制作	
	第15回		提出	
後期	第16回	課題3 UMEDA MAP制作	課題説明・企画書制作・ラフ立案	
	第17回	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地図・キャラクター・アイコン（ピクトグラム）がセットとなったリーフレットタイプMAP制作</li> <li>・目標は外国人が見るだけでなんとなくわかりそうな内容（日本語説明がなくてもイメージできるようなもの）</li> <li>・食・服・アート・ファッションなどテーマカテゴリーを絞ったMAPでもよい。</li> </ul>	ラフ提出/デザインベーシック講座	
	第18回		ラフ提出/デザインベーシック講座	
	第19回		制作	
	第20回		制作	
	第21回		制作	
	第22回		制作	
	第23回		提出	
	第24回	課題4 大阪PRプロジェクト	課題説明・企画書制作・絵コンテ制作	
	第25回	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「万博1年前」をテーマとした15秒大阪コンセプトムービー（紙芝居でよい）をアフターエフェクトで制作</li> </ul>	絵コンテ提出	
	第26回		制作	
	第27回		制作	
	第28回		制作	
	第29回		制作	
	第30回		提出	

科目名	テーマ研究Ⅰ（講義及び演習）	年次：通年	実務教員
担当教員	吉岡聡、笹川淳平	時間数：120時間	指導科目
授業概要	自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究Ⅱと合わせて教員が個別に進捗管理とアドバイスをを行う。		
到達目標	取り組むべき課題プロセスの各段階での目標達成		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実現可能な計画づくり/出席率80%</li> <li>・日常的な計画進捗状況の報告頻度</li> <li>・目標の達成状況</li> </ul>		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		
実務経験	長きに渡り、ゲーム会社でキャラクターデザインに携わってきた経験を活かし、現場で必要な実践的技術を指導する。		

#### 授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	■計画策定	年間計画の作成	
	第3回	■計画策定	年間計画の作成・計画の発表	
	第4回	■制作・研究・発表活動（準備含む）	個別研究活動	
	第5回		個別研究活動	
	第6回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第7回		個別研究活動	
	第8回		中間報告会	
	第9回		個別研究活動	
	第10回	■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動	個別研究活動	
	第11回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第12回		個別研究活動	
	第13回		個別研究活動	
	第14回		個別研究活動	
	第15回		前期報告会	
後期	第16回	■前期報告と後期計画の提示	個別研究活動	
	第17回	■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動	個別研究活動	
	第18回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第19回		個別研究活動	
	第20回		個別研究活動	
	第21回		中間報告会	
	第22回		個別研究活動	
	第23回	■後期中間報告会	個別研究活動	
	第24回	■修了制作	個別研究活動	
	第25回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第26回		個別研究活動	
	第27回		個別研究活動	
	第28回		個別研究活動	
	第29回		個別研究活動	
	第30回	■研究活動報告会	最終成果発表会と教員総括	