

2023 年度
大阪総合デザイン専門学校
講義概要

デザイン学科
漫画・アニメーション学科
クリエイティブ学科

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
1 年
2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	エスキース演習	年次 : 1年次 前期	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 60時間	
授業概要	授業名の「エスキース」は、スケッチや下絵のことで、イラスト作品やデザインを考えたりする時の素案スケッチをこの授業では「エスキース」と呼びます。他者に自分のイメージを伝える時、言葉だけで伝えようとすると、正しく伝わらなくて困ったことが誰にもあると思います。そんな時、伝えたい相手の目の前で図やイメージ画を描いて示すと、「あ〜なるほど!」と一瞬で伝わることを経験した人は少なくないと思います。 これと同じで、デザインの業界では自分のイメージを仲間や顧客に正しく伝える術を持つておく必要があります。簡単に言うと、時間をかけ過ぎず、サラッと描いてその絵が分かりやすければデザイナーとして大きな強みになる。ということです。この授業では、そんなラフスケッチや下絵を即興で描く時に最低限必要な、立体の図法や考え方をテキストを活用して学び、【立体物】を的確にイメージし、紙に描き相手に伝える基本的能力を身につけます。		
到達目標	自分がイメージする物や状況をラフスケッチで描ける能力を身につける。		
評価方法・基準	①課題点：100点満点（課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点） ②平常点：100点満点（授業の取り組み姿勢と出席率にて②平常点） ①②合わせて総合的に評価する。 科目評価は（①×0.7）＋（②×0.3）＝100点満点で結果を算出する。		
テキスト	パーステック3級資格認定試験公式テキスト（日本パーステック協会）		
参考文献	都度紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス 導入授業	授業説明・道具の使い方・想像で描いてみる・資料を見ながら描いてみる	椅子の3面写真
	第2回	ケント紙で1辺10cmの立方体を作る。情報を自ら集め作る。	自ら作り方を調べ、考え、工夫し、精度の高い立方体をケント紙で制作する。	再提出可
	第3回	立体と平面図形（section1・2）	平面図形を頭の中で少しずつ立体へ変化させる	脳トレ頭を柔軟に
	第4回	立体を頭で組み立てる・描き方（section3・4）	色んな方向から見た立体・立体の描き方（図法）	立体をイメージ
	第5回	立体図を元に3面図を描く①（section5）	立体図情報から平面＋正面＋側面3つの面から見た図に	立体の把握
	第6回	三面図 図面を元に立体を描く②（section5）	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に	立体の輪郭描写
	第7回	基本ルールを覚えて空間描写①（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる①基本学習	見えるはず…の絵
	第8回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる②応用問題	見えるはず…の絵
	第9回	陰影（かげ）をつけて立体表現（section7）	陰も影も「かげ」。かげがあるなら光がある	立体空間上の光と影
	第10回	調整回（授業予備日）	クラスの理解度、授業進行度に応じて内容決定	
	第11回	円柱描ける？（様々な楕円／輪郭と陰影）／机にあるガラス瓶を描く（形と質感）	円柱を構成している「円と四角」描くには楕円がミソ／形・質感・陰影…表面のラベル、ハイライト	楕円と直線ドリル
	第12回	街路樹を描いてみる（針葉樹・広葉樹）	1消点透視図法で街路樹を描いてみる	30分
	第13回	人の居る風景①（白空間に簡略人物を描く）	2消点透視図上に人物描写してみる __身長、性別、体型、年齢、ポーズ	30分
	第14回	人の居る風景②（2消点透視図法） 【取材した街に人物を描く①】	実際の街空間を写真撮影→カラープリント→ →消失点、E.L割り出し→指定身長の人物を描き入れる。	貼り絵 コラージュ
	第15回	人の居る風景③ 【取材した街に人物を描く②】完成提出	コラージュや描き込みを加え、空間内での整合性を整える。又は精度を高め真実味を持たせる。完成して提出	総括授業

2023年度 講義概要

科目名	カラーコーディネーション	年次 : 1年次前期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	生活の中で何気なく感じている色について見直し、色の心理効果や配色効果について学ぶ。感覚やセンスに頼りがちな色選びではなく、色選びに法則を与え、プロとして様々な要望に対応できる色彩感覚、コーディネーション力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することで空間をより魅力的に表現するカラーコーディネーションを学ぶ。		
到達目標	色彩コーディネーション手法の習得		
評価方法・基準	課題の理解度・取り組む姿勢、作品提出期限・内容(課題作品未提出の場合は評価対象外とする)出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	『カラーコーディネーター入門』 色彩 改訂増補版 (日本色彩研究所)		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	色彩とは(光と色について)	空間と色について/色相環プリント	
	第2回	色の伝達方法	トーン表(PCCS/マンセル/オストワルト等)	
	第3回	混色について(色鉛筆)	(24色の色塗り)	
	第4回	色彩演習(錯視)(対比)(同化)		
	第5回	色彩演習(色彩調和論)	視認性/配色技法についてなど	
	第6回	点線面の表現について		
	第7回	色について(心理・生理的効果)	イメージ表現(春)__アナログ表現	
	第8回	〃 (日本の色彩文化)	イメージ表現(秋)__アナログ表現	
	第9回	〃 (西洋の色彩文化)	イメージ表現(夏)__コンピューター表現	
	第10回	〃	イメージ表現(冬)__コンピューター表現	
	第11回	店舗デザインについて	空間のイメージについて(調査)	
	第12回	3色コーディネート(物販店)	プロジェクトの図面表現とイメージについて	
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	最終発表会		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2023年度 講義概要

科目名	Illustrator基礎演習	年次 : 1年次前期	
担当教員	後藤リオ	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。演習を通じて基本操作と知識の習得、Illustratorでの表現力の幅を広げることを目指す。		
到達目標	現場で通用するIllustratorの知識・技術の習得		
評価方法・基準	課題の理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	Illustrator応用演習	年 次 : 1年次後期	
担当教員	倉田浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	応用演習では、Adobe Illustratorを中心に使用したDTPデザインで演習。 紙面(誌面)デザインの効果的なデータ作成を、グラフィックデザインの各種媒体を通して習得する。		
到達目標	デザイン表現の質を上げるDTPの習得		
評価方法・基準	Illustrator操作の習得、課題制作における積極性と表現技術 課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop、Illustrator、Acrobat、(InDesign) 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	Illustrator基礎の確認と応用	DTPデータのルール	
	第2回	DTPデザイン演習①	(課題提供)	
	第3回	↓	編集デザインの構成・レイアウト	
	第4回	↓	データ作成の実践	
	第5回	↓	↓	
	第6回	DTPデザイン演習②	(課題提供)	
	第7回	↓	編集デザインの構成・レイアウト	
	第8回	↓	データ作成の実践	
	第9回	↓	↓	
	第10回	DTPデザイン演習③	(課題提供)	
	第11回	↓	編集デザインの構成・レイアウト	
	第12回	↓	データ作成の実践	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総 括		

2023年度 講義概要

科目名	Photoshop基礎演習	年次:1年次前期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	コンピュータで様々なグラフィックを実現するには、写真を取り扱う上で画像データの適切な処理ができる知識と技術が必要です。Photoshop画像処理のための基本操作を演習を通じて習得します。		
到達目標	画像処理ソフトウェアを利用する基本知識と基本操作技能の習得		
評価方法・基準	画像処理に関わる基本操作の習得を演習課題を通じて評価する。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材(PDF)で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop, Adobe LightroomClassic		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	WEB基礎演習	年次：1年次後期	
担当教員	三輪 大輔	時間数：60時間	
授業概要	WEBに関する最新の標準知識の取得。ECサイトにおけるSNSの活用など、WEBマーケティングの基礎知識。WEBサイト構築・公開・運用のための知識と基礎技術の取得を目的として、HTML+CSS+JavaScriptを使った基本的なWEB制作。VisualStudioCodeの基本操作。多様化するデバイス対応のためのレスポンシブデザイン実装。AdobeXDの基本操作、コーディングやデータ共有のためのデザインカンパ制作方法の習得など		
到達目標	HTML+CSS+JSのコーディング知識、AdobeXDを使ったWEBデザイン、WEBマーケティングの基礎知識を取得し、デザインから実装、WEBサイト公開から運用までの一連の基礎知識・技術を身につける。		
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%、授業内での取り組み姿勢を評価。		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Visual Studio Code、AdobeXD、Photoshop、Illustrator他		

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	WEB基礎知識	WEBサイトの仕組みなど・基礎知識	
	第2回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	Vscode設定・ディレクトリ作成等	
	第3回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	HTMLの基礎知識と実装	
	第4回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	HTMLの基礎知識と実装	
	第5回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	HTMLの基礎知識と実装	
	第6回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	CSSの基礎知識と実装	
	第7回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	CSS・レスポンシブデザイン実装	
	第8回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	CSS・レスポンシブデザイン実装	
	第9回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	JavaScript(jQuery)と基礎知識と実装	
	第10回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	JavaScript(jQuery)と基礎知識と実装	
	第11回	HTML+CSS+JSコーディング基礎	サーバ基礎知識とWEBサイト公開	
	第12回	AdobeXDを使ったWEBデザイン基礎	AdobeXD操作・WEBデザイン基礎	
	第13回	AdobeXDを使ったWEBデザイン基礎	AdobeXD操作・WEBデザイン基礎	
	第14回	WEB・EC・SNSマーケティング基礎知識	WEBマーケティング基礎知識	
	第15回	WEB・EC・SNSマーケティング基礎知識	EC・SNSマーケティング基礎知識	

2023年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習I	年次:1年次前期	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。 また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	年次:1年次後期	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。 また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

期				
前期				
後期	第1回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)①	前期平面図を基に3D制作(テキスト使用)	
	第2回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)②	↓ 課題1制作:店舗デザインCG制作	
	第3回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)③	↓ ↓ モデリング演習	
	第4回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)④	3D完成 ↓ モデリング演習	
	第5回	3Dテスト		
	第6回	CGモデリング演習①	↓ レンダリング・ライティング演習	
	第7回	CGモデリング演習②	↓ 画像編集・ボード制作	
	第8回	CGモデリング演習③	課題1完成	
	第9回	建築CGモデリング演習①	課題2制作:住宅内装コーディネートCG制作	
	第10回	建築CGモデリング演習②	↓ 課題3制作:店舗平面図制作	
	第11回	建築CGモデリング演習③	↓ ↓	
	第12回	建築CGモデリング演習④	↓ ↓	
	第13回	建築CGモデリング演習⑤	↓ ↓	
	第14回	建築CGモデリング演習⑥	↓ ↓	
	第15回	建築CGモデリング演習⑦	課題2・3完成・発表	

2023年度 講義概要

科目名	デザイン業界研究	年次：1年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数：60時間	
授業概要	産業構造の変化に伴い、新しい産業・職業が社会のニーズに対応して生まれたり、これまで花形であった産業・職業が衰退するなど、「仕事の世界(デザイン)」はたえず変化している。「デザイン視点」で「職業のリアル」を理解するためには、仕事を捉える視点を構築するとともに、産業・企業・社会問題などを知ることが重要である。 本科目では、デザインにおける職業世界を拓げることで、情報収集・分析能力を向上させ、デザイナーとして産業・企業・職業に関する理解を促進することを目的とする。 ※並行し職業人に必要な、ベーシックスキル・ソーシャルスキル(協働できるベース)の強化も図る。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、業種を意識しながら実現に必要なジブン作り(1年次後期コース選択・2年次分野選択)を計画的・現実的に進めるための知識習得と、将来に向けた準備・行動ができる基盤作り。 ①デザインにおける業種・企業・職種を自分の興味・関心を拓けながら結びつけて理解できること、 ②社会に出て活躍するために必要なデザイナーとしての能力を具体的にイメージできること、 ③日々の学び・生活に連動させながら体得できること、 ④社会・組織で協働することの重要性を理解し、対応ができるようになること。		
評価方法・基準	①卒業後、目指す分野(業種)を見据えた1年次後期コース選択が建設的にできているか、 ②現実的な対策をたて実際動き始めているか、他授業での取り組みにも反映され始めているか、 ③出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Microsoft PowerPoint、Google Slides他		

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 テーマⅠ：私×デザイン		
	第2回	テーマⅡ：思わず立ち止まる・目にとまる×デザイン		
	第3回	↓	調査・レポート作成	
		Keynoteの基本操作体得	レクチャー・演習課題	
	第4回	テーマⅢ：社会×デザイン	社会変化とデザインの関係性を探る	
	第5回	セルフコントロール技法	TA、学習方略、対話力の基本強化など	
	第6回	リアル業界研究①	特別講師を招いた特別授業	
	第7回	↓	まとめ・レポート作成	
	第8回	リアル業界研究②	デザイン業界の構造と仕事の流れ、スキルと学びの相関関係理解	
	第9回	テーマⅣ：社会環境変化×デザイン	①SDGsを軸に、アップサイクル・リノベーション・ユニバーサルデザイン等の調査 ②商品売らない店をはじめとする人を集める施策の調査	
	第10回	↓	レポート作成	
	第11回	デザインという職業のリアルの模擬体験	仕事を受ける際のヒアリング場面ロープレ	
	第12回	デザインという職業のリアルの可視化	市場調査(情報収集)	
	第13回	↓	優先順位付け～ピックアップ	
	第14回	↓	変換(制作)	
後期	第15回	↓	発表	
		統括	まとめ	
	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2023年度 講義概要

科目名	デザイン基礎(D1共通)	年 次 : 1年次前期	
担当教員	倉田浩平 / 駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	現代のデザインにおいて、ターゲットや顧客のニーズや動向を調査・分析し、適切な情報を提供する。情報を視覚的な図形や空間的な形にするデザインとは何かを模索しながら、人・情報・コミュニケーションをデザインする基礎知識・技術を実習を通して習得する。		
到達目標	デザイナーとしての視点を身につける。表現・演出力の基礎を習得		
評価方法・基準	演習課題の理解と表現技術、授業の取組や制作における積極性 課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定□		
テキスト	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Acrobat 等		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法Ⅰ	年次：1 年次前期
担当教員	吉野 早苗	時間数：60時間
授業概要	我々デザイナーの業界に限らず、昔も今も、世界中のビジネスの現場で、プレゼンテーションを避けて通れる道はありません。発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感と呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を誰もが目指します。前期授業ではグループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、そして基本となるプレゼン作成ソフトに加え、多機能な3dCGソフトを併用しユニークなデジタルプレゼンテーションを、語りのスキルアップと共にステップバイステップで習得します。	
到達目標	2D、3Dソフトを使いこなすことで、多次元、多要素の混在するイメージ表現方法を学びとる。	
評価方法・基準	グループワークでのコミュニケーション能力、プレゼン資料の出来栄え、発表に際してのストーリーテリングの技術、習得度を採点対象とする。 課題提出：100% 出席率：70%以上 評価基準：60点以上を単位認定とする	
テキスト	必要な時に配布	
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する	
使用ソフト	Keynote、Blender（その他 Illustrator、Photoshop など必要に応じて）	

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法Ⅱ	年次 :1 年次後期	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60時間	
授業概要	前期はKeynoteを使いこなすことに加え、3dCGソフトでプレゼン用スライドの基本的な立体化、多次元化に挑みました。習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考えます。動的なデジタルプレゼン制作の知識と技術をベースに、後期はその動画コンテンツをビジネスユースに押し上げることを試みます。刻々変化する梅田周辺を舞台に、道行く人の目を奪い、立ち止まらせるアウトプットに挑みます。 共通テーマ「梅田ファンタジー」各種キャンペーンのデジタルサイネージ広告に仕上げます。		
到達目標	「コレは使えるね！」クライアント(仮)に納品できるレベルの、有用なプレゼンテーションムービーの作成		
評価方法・基準	思いつきアイデアを、ビジネスマターにできたか否か、街で人が観てくれる作品にできたか、また最終表現に至るまでの各部品制作の技術点を評価する。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , Blender (その他 Illustrator , Photoshop など必要に応じて)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	シラバス説明 後期各回の作業予告	後期課題「デジタルサイネージ広告」事例と解説	
	第2回	「課題1 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	コンセプト キャッチフレーズ ターゲット
	第3回	「課題1 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	想定問答シミュレーション
	第4回	プレゼン「課題1 」 → フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	設置方式 場所 寸法 形状 設置例調査
	第5回	※「課題1」 リファイン提出/GP選出コンペ(未定)	コンペ スケジュール調整あり	
	第6回	「課題1」GP発表 「課題2 …」制作/アイデアラッシュ	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	テーマ タイトル 商品&サービス 必須情報
	第7回	「課題2 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第8回	プレゼン「課題2 」 → フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第9回	※「課題2」 リファイン提出/GP選出コンペ(未定)	コンペ スケジュール調整あり	
	第10回	「課題2」GP発表 「課題3 …」制作/アイデアラッシュ	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第11回	「課題3 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第12回	プレゼン「課題3 」 フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第13回	前後期総集編/各自のアバター背景透過処理、提出	「課題3」動画 「課題1」企画プレゼン → 動画仕上げ	
	第14回	「課題1・課題3」動画 視聴 総選挙	事前提出の2課題を視聴、GP選出に向けて採点する	作業 予備日
	第15回	最終回 前後期の総括 「課題1、課題3」GP発表	到達度確認 個々人インタビュー ディスカッションなど	

科目名	写真基礎演習	年次：１年次（後期）	
担当教員	平原栄治	時間：60時間	
授業概要	クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、写真の知識・画像データの管理などデジタル写真の基礎を学習し、『商品撮影』と『取材』の技術を習得し、印刷・WEB・映像等各メディアに対応した画像制作技術を習得する。		
到達目標	写真撮影全般の基礎知識・デジタル画像の知識の習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。筆記試験も予定。		
テキスト	適時プリント配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop illustrator 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	ガイダンス	授業概要説明	
	第2回	写真作品を作る(1)	課題1: 写真をセクションしタイトルをつける	
	第3回	写真作品を作る(2)	課題2: ZINEの制作	
	第4回	カメラ基礎(1)基本的なカメラの使い方・機能解説	↓	
	第5回	カメラ基礎(2)データ・解像度	↓	
	第6回	カメラ基礎(3)レンズによる表現	課題2提出	
	第7回	カメラ基礎(4)露出による表現		
	第8回	カメラ基礎(5)ライティングについて		
	第9回	商品撮影演習(1)	課題3: 自分の作品を撮影する	
	第10回	商品撮影演習(2)	↓	
	第11回	商品撮影演習(3)	課題3提出	
	第12回	テスト	筆記テスト	
	第13回	雑誌特集ページ制作(1)	課題4: 雑誌取材写真撮影→紙面制作	
	第14回	雑誌特集ページ制作(2)	↓	
	第15回	雑誌特集ページ制作(3)	課題4提出	

2023年度 講義概要

科目名	グラフィックデザイン	年 次：1年次後期	
担当教員	倉田浩平	時間数：60時間	
授業概要	ビジュアルコミュニケーションにおける表現技術をグラフィックデザイン媒体の実践を通して学ぶ。 販売促進や集客を目的としたマーケティング戦略の基本から、広告へと展開し、 グラフィックデザインの一連のプロセスを通して、ビジュアル表現の視野を広げる。		
到達目標	グラフィックデザインを通して、社会に発信できる作品提案口		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、授業の取組や制作における積極性 課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop、Illustrator、Acrobat 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	グラフィックデザインの仕事	アドバタイジングとエディトリアル	
	第2回	グラフィックデザイン実践①	広告デザインの種類と役割	
	第3回	↓「広告企画」	コンセプトワークとデザイン	
	第4回	↓	デザインの実施	
	第5回	↓	↓	
	第6回	グラフィックデザイン実践②	グラフィックデザインの展開と可能性	
	第7回	↓「ショップ企画」	デザインの実施	
	第8回	↓	↓	
	第9回	グラフィックデザイン実践③	市場調査と広告計画	
	第10回	↓「イベント企画」	情報の整理と企画デザイン	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	デザインの実施	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総 括		

2023年度 講義概要

科目名	タイポグラフィ	年次：1年次後期	
担当教員	後藤リオ	時間数：60時間	
授業概要	コミュニケーションデザインにおけるタイポグラフィの役割と重要性への理解を深め、専門的な知識を習得することを目指すともに、表現の多様性と活用法を身につけ、実践力を強化する。		
到達目標	文字を扱ったビジュアル表現の拡充		
評価方法・基準	タイポグラフィのアイデアと表現の追求、課題の理解度と取り組み姿勢と完成度、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、その他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション 〈〉	概要説明・講義 実習1	
	第2回	Chapter1 〈タイポグラフィ基礎演習〉	～文字表現の可能性を探る～	
	第3回		実習2 ↓	
	第4回		実習2 ↓	
	第5回		実習2 合評	
	第6回	Chapter2 〈グラフィックへの活用〉	～文字を活かしたビジュアル表現～	
	第7回		実習3 ↓	
	第8回		実習3 ↓	
	第9回		実習3 ↓	
	第10回		実習3 ↓	
	第11回		実習2 合評	
	第12回	Chapter3 〈キネティック・タイポグラフィ〉	～動画への活用～	
	第13回		実習4 ↓	
	第14回		実習4 ↓	
	第15回		実習4 合評・総括	

2023年度 講義概要

科目名	デザインプロデュース演習	年次 : 1年次後期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	デザインプロデュースではパッケージデザイナーや商品デザイナーを目指して、商品企画からデザインに関わっていくための基礎知識と技術を演習します。興味のある商品を手にとって“魅力的なモノを作ってみたいなあ”と思う課題を模索していきます。		
到達目標	デザイナーとしてのモノづくり力を養う。		
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 紙とデザイン	デザイナー必携「紙の知識」	
	第2回	II. パッケージデザイン	紙製商品とパッケージについて	
	第3回	III. 商品のアプローチ	紙器を用いた商品デザイン	
	第4回		表装のデザイン(構想描写)	
	第5回		展開図の作成	
	第6回		商品パッケージとロゴ	
	第7回		商品説明とデザイン	
	第8回		商品シズル	
	第9回	III. 商品デザインからの展開	商品の広げ方を考える	
	第10回		商品を展開するツール	
	第11回		商品に関わる宣伝方法について	
	第12回		宣伝・制作①	
	第13回		宣伝・制作②	
	第14回		宣伝・制作③	
	第15回	総括	目指すは商品企画からデザインまで	

2023年度 講義概要

科目名	生活コーディネーション	年次 : 1年次後期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	インテリアを構成する要素(インテリアエレメント)について学びます。商品知識(種類・素材・寸法・価格・メーカー等)を身につけ、様々な商品や動作寸法・基本寸法などを理解しながらレイアウトできる力を養います。様々な商品を理解した上で、設定に応じた提案が出来る力を身につけます。		
到達目標	コーディネーターとしての基礎技術の取得		
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		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	インテリアコーディネーターとは	仕事に対する心構え	
	第2回	インテリアエレメント・レイアウトについて	基本寸法・物の寸法について考える	
	第3回	レイアウトについて	家具・内装材について	
	第4回	コーディネート課題①	三角スケールの使い方	
	第5回		イメージを合わせたコーディネート	
	第6回		ボードワーク	
	第7回	コーディネート課題②	照明について/演出について	
	第8回		↓	
	第9回		↓	
	第10回	コーディネート課題③	コンセプトに応じたコーディネート	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

デザイン学科
インテリアデザインコース
1 年
2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	エスキース演習	年次 : 1年次 前期	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 60時間	
授業概要	授業名の「エスキース」は、スケッチや下絵のことで、イラスト作品やデザインを考えたりする時の素案スケッチをこの授業では「エスキース」と呼びます。他者に自分のイメージを伝える時、言葉だけで伝えようとすると、正しく伝わらなくて困ったことが誰にもあると思います。そんな時、伝えたい相手の目の前で図やイメージ画を描いて示すと、「あ〜なるほど!」と一瞬で伝わることを経験した人は少なくないと思います。 これと同じで、デザインの業界では自分のイメージを仲間や顧客に正しく伝える術を持つておく必要があります。簡単に言うと、時間をかけ過ぎず、サラッと描いてその絵が分かりやすければデザイナーとして大きな強みになる。ということです。この授業では、そんなラフスケッチや下絵を即興で描く時に最低限必要な、立体の図法や考え方をテキストを活用して学び、【立体物】を的確にイメージし、紙に描き相手に伝える基本的能力を身につけます。		
到達目標	自分がイメージする物や状況をラフスケッチで描ける能力を身につける。		
評価方法・基準	①課題点：100点満点（課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点） ②平常点：100点満点（授業の取り組み姿勢と出席率にて②平常点） ①②合わせて総合的に評価する。 科目評価は（①×0.7）＋（②×0.3）＝100点満点で結果を算出する。		
テキスト	パーステック3級資格認定試験公式テキスト（日本パーステック協会）		
参考文献	都度紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス 導入授業	授業説明・道具の使い方・想像で描いてみる・資料を見ながら描いてみる	椅子の3面写真
	第2回	ケント紙で1辺10cmの立方体を作る。情報を自ら集め作る。	自ら作り方を調べ、考え、工夫し、精度の高い立方体をケント紙で制作する。	再提出可
	第3回	立体と平面図形（section1・2）	平面図形を頭の中で少しずつ立体へ変化させる	脳トレ頭を柔軟に
	第4回	立体を頭で組み立てる・描き方（section3・4）	色んな方向から見た立体・立体の描き方（図法）	立体をイメージ
	第5回	立体図を元に3面図を描く①（section5）	立体図情報から平面＋正面＋側面3つの面から見た図に	立体の把握
	第6回	三面図 図面を元に立体を描く②（section5）	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に	立体の輪郭描写
	第7回	基本ルールを覚えて空間描写①（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる①基本学習	見えるはず…の絵
	第8回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる②応用問題	見えるはず…の絵
	第9回	陰影（かげ）をつけて立体表現（section7）	陰も影も「かげ」。かげがあるなら光がある	立体空間上の光と影
	第10回	調整回（授業予備日）	クラスの理解度、授業進行度に応じて内容決定	
	第11回	円柱描ける？（様々な楕円／輪郭と陰影）／机にあるガラス瓶を描く（形と質感）	円柱を構成している「円と四角」描くには楕円がミソ／形・質感・陰影…表面のラベル、ハイライト	楕円と直線ドリル
	第12回	街路樹を描いてみる（針葉樹・広葉樹）	1消点透視図法で街路樹を描いてみる	30分
	第13回	人の居る風景①（白空間に簡略人物を描く）	2消点透視図上に人物描写してみる __身長、性別、体型、年齢、ポーズ	30分
	第14回	人の居る風景②（2消点透視図法） 【取材した街に人物を描く①】	実際の街空間を写真撮影→カラープリント→ →消失点、E.L割り出し→指定身長の人物を描き入れる。	貼り絵 コラージュ
	第15回	人の居る風景③ 【取材した街に人物を描く②】完成提出	コラージュや描き込みを加え、空間内での整合性を整える。又は精度を高め真実味を持たせる。完成して提出	総括授業

2023年度 講義概要

科目名	カラーコーディネーション	年次 : 1年次前期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	生活の中で何気なく感じている色について見直し、色の心理効果や配色効果について学ぶ。感覚やセンスに頼りがちな色選びではなく、色選びに法則を与え、プロとして様々な要望に対応できる色彩感覚、コーディネーション力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することで空間をより魅力的に表現するカラーコーディネーションを学ぶ。		
到達目標	色彩コーディネーション手法の習得		
評価方法・基準	課題の理解度・取り組む姿勢、作品提出期限・内容(課題作品未提出の場合は評価対象外とする)出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	『カラーコーディネーター入門』 色彩 改訂増補版 (日本色彩研究所)		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	色彩とは(光と色について)	空間と色について/色相環プリント	
	第2回	色の伝達方法	トーン表(PCCS/マンセル/オストワルト等)	
	第3回	混色について(色鉛筆)	(24色の色塗り)	
	第4回	色彩演習(錯視)(対比)(同化)		
	第5回	色彩演習(色彩調和論)	視認性/配色技法についてなど	
	第6回	点線面の表現について		
	第7回	色について(心理・生理的効果)	イメージ表現(春)__アナログ表現	
	第8回	〃 (日本の色彩文化)	イメージ表現(秋)__アナログ表現	
	第9回	〃 (西洋の色彩文化)	イメージ表現(夏)__コンピューター表現	
	第10回	〃	イメージ表現(冬)__コンピューター表現	
	第11回	店舗デザインについて	空間のイメージについて(調査)	
	第12回	3色コーディネート(物販店)	プロジェクトの図面表現とイメージについて	
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	最終発表会		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2023年度 講義概要

科目名	Illustrator基礎演習	年次 : 1年次前期	
担当教員	後藤リオ	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。演習を通じて基本操作と知識の習得、Illustratorでの表現力の幅を広げることを目指す。		
到達目標	現場で通用するIllustratorの知識・技術の習得		
評価方法・基準	課題の理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	Illustrator応用演習	年次：1年次後期	
担当教員	後藤リオ	時間数：60時間	
授業概要	前期で習得したIllustratorの操作・知識・技術を応用し、インテリア業界でも必要とされる、グラフィックデザインの表現力を段階的に身につけます。		
到達目標	インテリア業界で必要とされるIllustratorの知識・技術・表現力の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第2回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第3回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第4回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第5回	応用 グラフィックツールのデザインB	課題説明・実習	
	第6回	応用 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第7回	応用 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第8回	応用 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第9回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第10回	実践 グラフィックツールのデザインC	課題説明・実習	
	第11回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第12回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第13回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第14回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第15回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	

2023年度 講義概要

科目名	Photoshop基礎演習	年次：1年次前期	
担当教員	倉田浩平	時間数：60時間	
授業概要	主にグラフィック紙面上で写真を取り扱うために行う、画像処理の基礎知識をPhotoshopの基本操作にて習得します。またIllustratorへの配置による画像の見せ方を学びます。		
到達目標	画像データの基本知識と基礎技術の習得		
評価方法・基準	画像処理に関わる基本操作の習得、授業の取組や制作における積極性 課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop、Illustrator、Acrobat 等		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	3D造形演習	年次：1年次後期	
担当教員	工藤一気	時間数：60時間	
授業概要	模型作りの基礎から3Dプリンターや色々な素材を使用した模型作りを学ぶ。		
到達目標	白模型やリアル模型の制作		
評価方法・基準	スケール、クオリティや制作過程		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks、Pre Form		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	スチレンボード、バルサ模型の制作	模型の土台、壁、天井等躯体作り	
	第2回	↓	家具模型作り	
	第3回	スタイロフォーム、植栽模型の制作	素材に合った道具類の使い方	
	第4回	↓	表現方法による仕上げ方	
	第5回	3Dプリンター模型の制作	データ作成	
	第6回	↓	グループ毎に出力	
	第7回	↓	出力物の処理	
	第8回	↓	↓	
	第9回	リアル模型の制作	店舗模型作り	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	最終課題	住宅模型作り	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	

2023年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習I	年次:1年次前期	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。 また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

[illegible]

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	年次:1年次後期	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。 また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

期				
前期				
後期	第1回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)①	前期平面図を基に3D制作(テキスト使用)	
	第2回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)②	↓ 課題1制作:店舗デザインCG制作	
	第3回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)③	↓ ↓ モデリング演習	
	第4回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)④	3D完成 ↓ モデリング演習	
	第5回	3Dテスト		
	第6回	CGモデリング演習①	↓ レンダリング・ライティング演習	
	第7回	CGモデリング演習②	↓ 画像編集・ボード制作	
	第8回	CGモデリング演習③	課題1完成	
	第9回	建築CGモデリング演習①	課題2制作:住宅内装コーディネートCG制作	
	第10回	建築CGモデリング演習②	↓ 課題3制作:店舗平面図制作	
	第11回	建築CGモデリング演習③	↓ ↓	
	第12回	建築CGモデリング演習④	↓ ↓	
	第13回	建築CGモデリング演習⑤	↓ ↓	
	第14回	建築CGモデリング演習⑥	↓ ↓	
	第15回	建築CGモデリング演習⑦	課題2・3完成・発表	

2023年度 講義概要

科目名	デザイン業界研究	年次：1年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数：60時間	
授業概要	産業構造の変化に伴い、新しい産業・職業が社会のニーズに対応して生まれたり、これまで花形であった産業・職業が衰退するなど、「仕事の世界(デザイン)」はたえず変化している。「デザイン視点」で「職業のリアル」を理解するためには、仕事を捉える視点を構築するとともに、産業・企業・社会問題などを知ることが重要である。 本科目では、デザインにおける職業世界を拓げることで、情報収集・分析能力を向上させ、デザイナーとして産業・企業・職業に関する理解を促進することを目的とする。 ※並行し職業人に必要な、ベーシックスキル・ソーシャルスキル(協働できるベース)の強化も図る。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、業種を意識しながら実現に必要なジブン作り(1年次後期コース選択・2年次分野選択)を計画的・現実的に進めるための知識習得と、将来に向けた準備・行動ができる基盤作り。 ①デザインにおける業種・企業・職種を自分の興味・関心を拓けながら結びつけて理解できること、 ②社会に出て活躍するために必要なデザイナーとしての能力を具体的にイメージできること、 ③日々の学び・生活に連動させながら体得できること、 ④社会・組織で協働することの重要性を理解し、対応ができるようになること。		
評価方法・基準	①卒業後、目指す分野(業種)を見据えた1年次後期コース選択が建設的にできているか、 ②現実的な対策をたて実際動き始めているか、他授業での取り組みにも反映され始めているか、 ③出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Microsoft PowerPoint、Google Slides他		

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 テーマⅠ：私×デザイン		
	第2回	テーマⅡ：思わず立ち止まる・目にとまる×デザイン		
	第3回	↓	調査・レポート作成	
		Keynoteの基本操作体得	レクチャー・演習課題	
	第4回	テーマⅢ：社会×デザイン	社会変化とデザインの関係性を探る	
	第5回	セルフコントロール技法	TA、学習方略、対話力の基本強化など	
	第6回	リアル業界研究①	特別講師を招いた特別授業	
	第7回	↓	まとめ・レポート作成	
	第8回	リアル業界研究②	デザイン業界の構造と仕事の流れ、スキルと学びの相関関係理解	
	第9回	テーマⅣ：社会環境変化×デザイン	①SDGsを軸に、アップサイクル・リノベーション・ユニバーサルデザイン等の調査 ②商品売らない店をはじめとする人を集める施策の調査	
	第10回	↓	レポート作成	
	第11回	デザインという職業のリアルの模擬体験	仕事を受ける際のヒアリング場面ロープレ	
	第12回	デザインという職業のリアルの可視化	市場調査(情報収集)	
	第13回	↓	優先順位付け～ピックアップ	
	第14回	↓	変換(制作)	
後期	第15回	↓	発表	
		統括	まとめ	
	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2023年度 講義概要

科目名	デザイン基礎	年 次 : 1年次前期	
担当教員	倉田浩平 / 駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	現代のデザインにおいて、ターゲットや顧客のニーズや動向を調査・分析し、適切な情報を提供する。情報を視覚的な図形や空間的な形にするデザインとは何かを模索しながら、人・情報・コミュニケーションをデザインする基礎知識・技術を実習を通して習得する。		
到達目標	デザイナーとしての視点を身につける。表現・演出力の基礎を習得		
評価方法・基準	演習課題の理解と表現技術、授業の取組や制作における積極性 課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定□		
テキスト	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Acrobat 等		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法 I	年次 :1 年次前期	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60時間	
授業概要	我々デザイナーの業界に限らず、昔も今も、世界中のビジネスの現場で、プレゼンテーションを避けて通れる道はありません。発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感を呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を誰もが目指します。前期授業ではグループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、そして基本となるプレゼン作成ソフトに加え、多機能な3dCGソフトを併用しユニークなデジタルプレゼンテーションを、語りのスキルアップと共にステップバイステップで習得します。		
到達目標	2D、3Dソフトを使いこなすことで、多次元、多要素の混在するイメージ表現方法を学びとる。		
評価方法・基準	グループワークでのコミュニケーション能力、プレゼン資料の出来栄え、発表に際してのストーリーテリングの技術、習得度を採点対象とする。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , Blender (その他 Illustrator , Photoshop など必要に応じて)		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法Ⅱ	年次 : 1 年次後期	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60時間	
授業概要	前期はKeynoteを使いこなすことに加え、3dCGソフトでプレゼン用スライドの基本的な立体化、多次元化に挑みました。習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考えます。動的なデジタルプレゼン制作の知識と技術をベースに、後期はその動画コンテンツをビジネスユースに押し上げることを試みます。刻々変化する梅田周辺を舞台に、道行く人の目を奪い、立ち止まらせるアウトプットに挑みます。 共通テーマ「梅田ファンタジー」各種キャンペーンのデジタルサイネージ広告に仕上げます。		
到達目標	「コレは使えるね！」クライアント(仮)に納品できるレベルの、有用なプレゼンテーションムービーの作成		
評価方法・基準	思いつきアイデアを、ビジネスマターにできたか否か、街で人が観てくれる作品にできたか、また最終表現に至るまでの各部品制作の技術点を評価する。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , Blender (その他 Illustrator , Photoshop など必要に応じて)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	シラバス説明 後期各回の作業予告	後期課題「デジタルサイネージ広告」事例と解説	
	第2回	「課題1 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	コンセプト キャッチフレーズ ターゲット
	第3回	「課題1 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	想定問答シミュレーション
	第4回	プレゼン「課題1 」 → フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	設置方式 場所 寸法 形状 設置例調査
	第5回	※「課題1」 リファイン提出/GP選出コンペ(未定)	コンペ スケジュール調整あり	
	第6回	「課題1」GP発表 「課題2 …」制作/アイデアラッシュ	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	テーマ タイトル 商品&サービス 必須情報
	第7回	「課題2 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第8回	プレゼン「課題2 」 → フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第9回	※「課題2」 リファイン提出/GP選出コンペ(未定)	コンペ スケジュール調整あり	
	第10回	「課題2」GP発表 「課題3 …」制作/アイデアラッシュ	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第11回	「課題3 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第12回	プレゼン「課題3 」 フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第13回	前後期総集編/各自のアバター背景透過処理、提出	「課題3」動画 「課題1」企画プレゼン → 動画仕上げ	
	第14回	「課題1・課題3」動画 視聴 総選挙	事前提出の2課題を視聴、GP選出に向けて採点する	作業 予備日
	第15回	最終回 前後期の総括 「課題1、課題3」GP発表	到達度確認 個々人インタビュー ディスカッションなど	

2023年度 講義概要

科目名	写真基礎演習	年次：1年次（後期）	
担当教員	平原栄治	時間：60時間	
授業概要	クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、写真の知識・画像データの管理などデジタル写真の基礎を学習し、『商品撮影』と『取材』の技術を習得し、印刷・WEB・映像等各メディアに対応した画像制作技術を習得する。		
到達目標	写真撮影全般の基礎知識・デジタル画像の知識の習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。筆記試験も予定。		
テキスト	適時プリント配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop illustrator 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	ガイダンス	授業概要説明	
	第2回	写真作品を作る(1)	課題1: 写真をセクションしタイトルをつける	
	第3回	写真作品を作る(2)	課題2: ZINEの制作	
	第4回	カメラ基礎(1) 基本的なカメラの使い方・機能解説	↓	
	第5回	カメラ基礎(2) データ・解像度	↓	
	第6回	カメラ基礎(3) レンズによる表現	課題2提出	
	第7回	カメラ基礎(4) 露出による表現		
	第8回	カメラ基礎(5) ライティングについて		
	第9回	商品撮影演習(1)	課題3: 自分の作品を撮影する	
	第10回	商品撮影演習(2)	↓	
	第11回	商品撮影演習(3)	課題3提出	
	第12回	テスト	筆記テスト	
	第13回	雑誌特集ページ制作(1)	課題4: 雑誌取材写真撮影→紙面制作	
	第14回	雑誌特集ページ制作(2)	↓	
	第15回	雑誌特集ページ制作(3)	課題4提出	

2023年度 講義概要

科目名	インテリア製図演習	年次：1年次後期	
担当教員	姉川 仁	時間数：60時間	
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			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	基本図面と縮尺	図面各所の意味を理解・線の練習	
	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	小規模住宅(共同住宅)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		

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン	年次 : 1年次後期	
担当教員	駒井 友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	人や物が存在する空間を想像し、デザインする力、又それを現実化する為の表現力、伝える力を養う。空間をデザインし、図面化できるまでの専門的な技術・知識を習得する。		
到達目標	空間デザイナーとしての基礎技術の取得		
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		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	空間構成エレメントについて	空間を構成するモノを知る	
	第2回		↓ 立体を構成する柱・壁について考える	
	第3回	空間を観察する	空間のあり方、感じ方を理解する	
	第4回		↓ 店舗のデザインと空間の使い方を知る	
	第5回	空間をデザインする	空間の表現と考え方	
	第6回		↓ 空間の条件が変わればデザインは変わる	
	第7回	空間デザイン(演習)	屋台のデザイン	
	第8回		↓ あったらしいなをカタチにしてみる	
	第9回		↓	
	第10回		↓ プレゼンボードと模型の提案	
	第11回	最終課題	まとめ	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

2023年度 講義概要

科目名	デザインプロデュース演習	年次 : 1年次後期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	デザインプロデュースではパッケージデザイナーや商品デザイナーを目指して、商品企画からデザインに関わっていくための基礎知識と技術を演習します。興味のある商品を手にとって“魅力的なモノを作ってみたいなあ”と思う課題を模索していきます。		
到達目標	デザイナーとしてのモノづくり力を養う。		
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 紙とデザイン	デザイナー必携「紙の知識」	
	第2回	II. パッケージデザイン	紙製商品とパッケージについて	
	第3回	III. 商品のアプローチ	紙器を用いた商品デザイン	
	第4回		表装のデザイン(構想描写)	
	第5回		展開図の作成	
	第6回		商品パッケージとロゴ	
	第7回		商品説明とデザイン	
	第8回		商品シズル	
	第9回	III. 商品デザインからの展開	商品の広げ方を考える	
	第10回		商品を展開するツール	
	第11回		商品に関わる宣伝方法について	
	第12回		宣伝・制作①	
	第13回		宣伝・制作②	
	第14回		宣伝・制作③	
	第15回	総括	目指すは商品企画からデザインまで	

2023年度 講義概要

科目名	生活コーディネーション	年次 : 1年次後期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	インテリアを構成する要素(インテリアエレメント)について学びます。商品知識(種類・素材・寸法・価格・メーカー等)を身につけ、様々な商品や動作寸法・基本寸法などを理解しながらレイアウトできる力を養います。様々な商品を理解した上で、設定に応じた提案が出来る力を身につけます。		
到達目標	コーディネーターとしての基礎技術の取得		
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		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	インテリアコーディネーターとは	仕事に対する心構え	
	第2回	インテリアエレメント・レイアウトについて	基本寸法・物の寸法について考える	
	第3回	レイアウトについて	家具・内装材について	
	第4回	コーディネート課題①	三角スケールの使い方	
	第5回		イメージを合わせたコーディネート	
	第6回		ボードワーク	
	第7回	コーディネート課題②	照明について/演出について	
	第8回		↓	
	第9回		↓	
	第10回	コーディネート課題③	コンセプトに応じたコーディネート	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
2 年
2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	ブランディング	年 次 : 2年次前期	
担当教員	倉田浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	多岐にわたるコロナ禍における変化から、新しい日常への変化がある。これらを機にした、これからの各種サービスや商品提供をIT・グラフィックデザインの手法を用いて発信する。アートディレクター目線で顧客との接点となるプロジェクト研究をチーム結成にて行う。□		
到達目標	IT・グラフィックデザインの発信力の成果		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、授業およびチーム制作における取組の積極性 課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Acrobat、keynote 等		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	デザイン分野研究	年次 : 2年次後期	
担当教員	倉田浩平・濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	IT・グラフィックデザイン分野(担当倉田)／商品・雑貨クリエイション分野(担当濱本)／空間デザイン・コーディネート分野(担当濱本)の卒業制作研究を行う。		
到達目標	企画から制作を総合的に行える制作力を得る。		
評価方法・基準	企画審査会・作品審査会の2回のプレゼンテーションにより評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	適宜使用		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 卒業制作ガイダンス		
	第2回	II. 卒業制作企画書の策定	各分野テーマについて	
	第3回	①発案		
	第4回	②企画背景・事例		
	第5回	③企画コンセプト		
	第6回	④デザイン計画		
	第7回	↓		
	第8回	企画審査会		
	第9回	III. 制作ガイダンス	制作物の実施方法について	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓提出前オリエンテーション	
	第14回		↓	
	第15回	総括(作品審査会に向けて)	提出前オリエンテーション	

2023年度 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次 : 2年次	
担当教員	矢代 恵	時間数 : 120時間	
授業概要	ライフスタイル研究では、日本伝統文化を知り生活に活かすことも取り入れ、様々な人の価値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む。		
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%、課題提出期限を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Abobe Illustrator 、 Abobe Photoshop、Vectorworks他		

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)	
	第3回	↓ テーブルコーディネートアイテム2	コンセプト、デザイン	
	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、折形制作	
	第6回	プレゼンまとめ	プレゼンまとめ	
	第7回	造形原理(錯視・模様文様他)	課題1発表・課題2説明・文様レポート	
	第8回	課題3-1 調査分析 ・デザイン様式史	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	
	第9回	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	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 期間限定ショップ企画デザイン	
	第11回	分析1タイプの人がオーナーのショップデザイン	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第12回	↓	コンセプト、プランニング、ファサードデザイン	
	第13回	↓	ユニフォーム、ロゴ、PRコンテンツ他	
	第14回	↓	ショップエレメントデザイン、まとめプレゼン	
	第15回	まとめプレゼンワーク 発表・講評	発表・講評・課題4班分け	
後期	第16回	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	課題4説明 呉服屋企画 or Music Event企画	
	第17回	↓ 丸太や講義・ヒアリング&現地調査	呉服屋丸太や・神戸元町商店街視察	
	第18回	↓ 着物について	課題4 ワークショップ形式ディスカッション	
	第19回	↓ 課題4	分担決定、全体コンセプト、デザイン	
	第20回	↓	個別コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第21回	↓ 和室・茶の湯基礎知識	↓	
	第22回	↓ 茶室見学・茶の湯体験	さかい利晶の杜見学・体験	
	第23回	↓	商品、ユニフォーム、ロゴ、PRコンテンツ他	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	課題4 発表	クライアントへのプレゼン(web)・意見交換	
	第27回	卒業制作	卒業制作	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	卒業制作・総括	↓	

2023年度 講義概要

科目名	デザイン法規	年次 : 2年次前期	
担当教員	小柴 昌也	時間数 : 60時間	
授業概要	国家試験である「知的財産管理技能検定3級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。本授業では、実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。同時に、民間検定である「ビジネス著作権検定(初級)」の合格を目指すことができる授業内容とする予定である。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる(リーガルマインドの構築)。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。したがって、欠席・遅刻・早退は厳密に判断する。また、授業では、積極的な発言による参加を望む。 出席率70%以上、課題提出率100%(課題の有無は未定)、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト[改訂13版]』知的財産教育協会編、株式会社アップロード		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	キャリアデザイン	年次 : 2年次後期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間	
授業概要	入学から現在まで積み重ねた知識・技術・経験・作品を、直面している就職活動や6ヶ月後に控えるプロとしてのデザイナー生活に活かしていけることが重要である。 そのために必要な未到達部分を実践を通して補強しながら、学生としての総仕上げを行う。 ※自身で作成したアクションプランに対する進捗管理も、並行して実施。		
到達目標	設定した卒業後の進路目標をクリアーし、専門職としてのスキルを社会で活用できるよう基盤固めを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野に対して、現実的な対策をたて実際に動いているか、 また自身の行動やポートフォリオに反映出来ているか。 ②出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	成果に繋げる行動と選択	アクションプランの見直し	
	第2回	特別講師による特別授業 「好印象を得るための対顧客・対職場スキル」	服装・カラー、立ち居振る舞い、言葉遣い、相手を惹きつける話し方、来客/訪問対応、名刺交換/上座と下座/パーソナルスペースなど	
	第3回	営業思考コミュニケーション①対顧客スキル	メール/電話、ビジネス文章の理解と扱い方	
	第4回	営業思考コミュニケーション②対顧客スキル	4大書類の理解と扱い方	
	第5回	営業思考コミュニケーション③対顧客スキル	ビジネス商談の場で、理解・共感・納得を得るためのコミュニケーション術・話の組み立て方・質問力強化	
	第6回	↓ カウンセリング & 進路サポート	クライアント先でのファーストヒアリングロールプレイング	
	第7回	営業思考コミュニケーション④対ビジネススキル	モノの価格から学ぶ企業会計の基礎	
	第8回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	統括	まとめ	

2023年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習(映像)	年次:2年次	
担当教員	平原栄治	時間数:120時間	
授業概要	WEBサイト運営やSNS・Youtubeによる展開など、現代のデザイン・ビジネスに必要とされる映像技術を習得する。		
到達目標	各種映像メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop Lightroom Illustrator Premier AfterEffect GarageBand等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明		
	第2回	写真技術応用(1)	カメラ操作応用・各種撮影実習	
	第3回	写真技術応用(2)		
	第4回	写真技術応用(3)		
	第5回	写真技術応用(4)		
	第6回	映像制作演習(1)	動画撮影・動画データ概論	
	第7回	映像制作演習(2)	動画撮影実習	
	第8回	映像制作演習(3)	AfterEffectsモーショングラフィック 実習	
	第9回	映像制作演習(4)	Premier実習	
	第10回	サウンド制作・編集実習(1)	Garagebandを使用したサウンド制作体験	
	第11回	サウンド制作・編集実習(2)	サウンド録音・編集実習	
	第12回	映像制作演習(5)	各種メディアを組み合わせた映像編集実習	
	第13回	映像制作演習(6)		
	第14回	映像制作演習(7)		
	第15回		前期まとめ	
後期	第16回	地域景観プロモーションムービー制作実習	公開を目的とした映像制作	
	第17回	↓ インタビュー映像制作		
	第18回	↓ ↓		
	第19回	↓ ↓		
	第20回	↓ ↓		
	第21回	↓ ↓		
	第22回	↓ ↓		
	第23回	↓ ↓		
	第24回	課題提出	Youtube等各種メディアでの公開法	
	第25回	卒業制作	卒業制作をモチーフとした映像コンテンツ制作	
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	授業まとめ		

2023年度 講義概要

科目名	コンピューター演習2	年次 : 2 年次通年	
担当教員	松木 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	建築プレゼンや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	グループ制作でショップのデザイン	南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化する	
	第 2 回		入力した平面図を立体にする	
	第 3 回		パース、立面図の作成	
	第 4 回		同上	
	第 5 回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成する	
	第 6 回	CGの生徒さんとの合評会		
	第 7 回	進級制作の課題をベースにデジタル化する	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成する	
	第 8 回		入力した平面図を立体する	
	第 9 回		同上	
	第 1 0 回		パース、展開図、断面図の作成	
	第 1 1 回		同上	
	第 1 2 回		ボードを作成	
	第 1 3 回		同上	
	第 1 4 回		アニメーションを作成	
	第 1 5 回		プレゼンテーション	
後期	第 1 6 回	店舗デザインの課題をデジタル化する	店舗デザインで作成した、課題をデジタル化	
	第 1 7 回		平面図を立体にする	
	第 1 8 回		内観パース作成。	
	第 1 9 回		外観パース作成	
	第 2 0 回	梅田阪急高架下の空きスペースの有効利用を考える	平面図、3D、パース、作成	
	第 2 1 回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成	
	第 2 2 回			
	第 2 3 回			
	第 2 4 回			
	第 2 5 回		ボード提出。	
	第 2 6 回	CGの生徒さんとの合評会		
	第 2 7 回	卒業制作	卒業制作の図面、パース等作成	
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回		ボード提出。	

2023年度 講義概要

科目名	コンピューター演習2	年次 : 2 年次通年	
担当教員	松木 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	ディスプレイデザインや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グループ制作でショップのデザイン	南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化する	
	第2回		入力した平面図を立体にする	
	第3回		パース、立面図の作成	
	第4回		同上	
	第5回	VRを作成します。ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成する	
	第6回	VRの生徒さんとの合評会		
	第7回	1.8m角の屋台を作成、デジタル化していきます。	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成	
	第8回		入力した平面図を立体する	
	第9回		同上	
	第10回		パース、展開図、断面図の作成	
	第11回		ボードを作成	
	第12回			
	第13回	好きなディスプレイデザインを表現	ショップデザインやディスプレイデザインの写真をコラージュしてボードを作成	
	第14回		自分のカメラで街の気になるディスプレイや店舗を撮影する	
	第15回		A1ボードにプレゼンテーション	
後期	第16回	前期最後のディスプレイデザインを3D作成	ディスプレイデザインの課題をデジタル化	
	第17回		平面図を作成	
	第18回		パース作成	
	第19回		VR用静止画を作成していきます。	
	第20回	梅田阪急高架下の空きスペースの有効利用を考える	平面図、3D、パース、作成	
	第21回		VR用静止画orアニメーションを作成する	
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回		ボード提出	
	第26回	VRの生徒さんとの合評会		
	第27回	卒業制作	卒業制作の図面、パース等作成	
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出	

2023年度 講義概要

科目名	広告ディレクション	年次 : 2年次	
担当教員	吉田 順年	時間数 : 120時間	
授業概要	広告と社会の関わりに対する見聞を深め、観察力、分析力、企画力を養う。 さらに「広告戦略構築・制作・管理・評価」の理論を理解し、適切な創造力を培う。		
到達目標	広告の本質的な理解を通し、プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての予備的体験を実習し、実務に対する基本的技能を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	1.課題分析・立案能力 2.表現技術能力 3.客観評価・修正能力 4.上記以外の、広告プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての適性。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(プリント配付)。PPスライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	PowerPoint、Illustrator、Photoshop、他（学生の技術習熟状況を確認した上で検討）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	広告ディレクション・プロデュースの概要	広告ディレクションの概念とその目的を理解する	
	第2回	広告デザインとディレクション	デザイン制作とディレクションの機能を理解する	
	第3回	企業活動と広告ディレクション	企業活動における広告の果たすべき役割を理解する	
	第4回	広告ディレクションの全体構造	広告の媒体別効果を把握し、全体構造を理解する	
	第5回	広告ディレクションのプロセス	広告制作における工程とそれぞれの要点を理解する	
	第6回	経営戦略と広告ディレクション	企業経営に対して、広告の果たすべき役割を理解する	
	第7回	事業戦略と広告ディレクション	事業展開と広告に期待される効果を理解する	
	第8回	クリエイティブ戦略と広告ディレクション	企業アイデンティティーと広告の実践を実習する	
	第9回	プロモーション戦略と広告ディレクション	セールスプロモーションと広告手法のあり方を実習する	
	第10回	PR戦略と広告ディレクション	企業広報とイメージづくりを理解し、実習する	
	第11回	メディア戦略と広告ディレクション	メディアそれぞれの特性を理解し、実習する	
	第12回	プッシュ型広告とプル型広告	プッシュ・プルそれぞれの広告戦略手法を理解し、実習する	
	第13回	トラディショナル広告の概要	放送・印刷系メディア広告の特性を理解する	
	第14回	トラディショナル広告の観察	放送・印刷系メディア広告の現状を把握し検証する	
	第15回	トラディショナル広告の分析	放送・印刷系メディア広告の効果を分析する手法を習得する	
後期	第16回	トラディショナル広告の評価	現状の放送・印刷系メディア広告の客観的評価の方法を習得する	
	第17回	トラディショナル広告の実践	電波・印刷系広告を試作実習し検証する	
	第18回	トラディショナル広告のプレゼンテーション	電波・印刷系広告の試作品を相互評価する	
	第19回	インタラクティブ広告の概要	WEBを中心とした情報通信系広告の特性を理解する	
	第20回	インタラクティブ広告の観察	WEBを中心とした情報通信系広告の現状を把握し検証する	
	第21回	インタラクティブ広告の分析	WEBを中心とした情報通信系広告の効果を分析する手法を習得する	
	第22回	インタラクティブ広告の評価	現状の情報通信系広告の客観的評価の方法を習得する	
	第23回	インタラクティブ広告の実践	情報通信系広告を試作実習し検証する	
	第24回	インタラクティブ広告のプレゼンテーション	情報通信系広告の試作品を相互評価する	
	第25回	卒業制作作品内における広告的視点	広告的視点が、効果的に反映されているかを検証する	
	第26回	卒業制作作品内における広告的アプローチ	企画に対して、広告的手法が導入されているかを検証する	
	第27回	卒業制作作品内における広告セオリー	広告的手法が破綻なく、精緻に展開されているかを検証する	
	第28回	卒業制作作品内における広告的効果	付加価値を生むことに、広告的手法が有効に機能しているかを検証する	
	第29回	卒業制作作品のプレゼンと相互評価	作品全体とプレゼンを通し、企画意図を伝え切れているかを検証する	
	第30回	卒業制作作品の最終ブラッシュアップと総括	講座で扱った広告制作・管理手法通り修正が施されたかを検証する	

2023年度 講義概要

科目名	WEBコンテンツデザイン	年次 : 2年次通年	
担当教員	林 芳男	時間数 : 120時間	
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、8/27開催の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、「これから始める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		

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		

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン	年次 : 2年次	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	「魅力ある商品デザイン」をテーマに、実務にを踏まえた商品デザインの理論と技術を習得しながら、商品の強みを活かすパッケージの実装から商品の提案力を養います。		
到達目標	商品デザインの知識及びモックアップ手法を取得		
評価方法・基準	総合評価:綿密なプランは、細密な計画、正確な制作や実施、周到的準備と手順化、細心の検証を行って完成させること。出席率70%以上、課題提出率100%厳守、総合評価60点以上を認定する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・雑貨 販促ノート』2023年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	商品・雑貨分野の概要	商品とデザインの考察	
	第2回	I. 商品デザイン	基礎調査	市場調査
	第3回	モチーフ『アイスクリーム』	テーマ「商品のアイデア視点」	
	第4回	①商品コンセプト	↓(商品の特徴)	
	第5回	②商品イメージ	↓(軟包装パッケージ)	
	第6回	③デザイン開発	↓(ネーミング)	
	第7回		↓(ロゴ)	
	第8回		↓(キャッチフレーズ)	
	第9回		↓(シズル)	
	第10回		↓モデル作成(材料・加工)	
	第11回		↓	
	第12回	④商品サービスとの連動	包装設計・セット設計	
	第13回		↓	
	第14回		↓(モックアップ完成)	
	第15回	⑤プレゼンテーション		
後期	第16回	II. 商品・雑貨ブランドの制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回	テーマ『2023年度』	↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓(卒業制作終了後・作品展前の準備)	
	第22回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ(作品展計画)	

2023年度 講義概要

科目名	POP・販売促進	年次 : 2年次	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	さまざまな商品・サービスの販売・流通において役立つセールスプロモーションの手法を試みます。特に商品デザインを元にして、販売促進における活動フォーメーションづくりと店頭ディスプレイ表現を中心にデザイン表現を追求します。		
到達目標	セールスプロモーションの手法を取得		
評価方法・基準	実制作 および プレゼンテーションにより評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・雑貨 販促ノート』2022年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	POP・販売促進の実際	セールスプロモーションの考察	
	第2回	I. 商品POP	ボトルネックPOPのデザイン	
	第3回		↓ POP設計	
	第4回		↓ デザイン制作	
	第5回		↓	
	第6回	II. プロモーション	オウンドメディアを活用したイベント計画	市場調査
	第7回	①キャンペーンの企画	実施目的・手法	
	第8回		↓	
	第9回	②キャンペーンコンセプト	店頭プロモーション仕掛け	
	第10回		活動用具・斡旋物の計画	
	第11回	③宣伝活動とプロモーション施策	・POPまたは店頭ディスプレイ	
	第12回		↓	
	第13回	④売り場づくり	↓ (店舗CGや什器イメージパース)	
	第14回		↓	
	第15回	⑤プレゼンテーション	(前倒して実施)	
後期	第16回	III. 商品・雑貨の分野制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回	テーマ『2023年度』	↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓ (卒業制作終了後・作品展前の準備)	移行
	第22回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ(作品展計画)	

2023年度 講義概要

科目名	店舗デザイン	年次 : 2 年次通年	
担当教員	林 茂勝	時間数 : 120時間	
授業概要	店舗デザインに必要な考え方を学び、表現するための手法を試す。課題店舗をデザインし、コンセプトから組立、新しい発想のデザインを試みる。		
到達目標	空間デザインの考え方、表現方法を学ぶ		
評価方法・基準	出席及び課題への取り組む姿勢 課題作品の完成度、提出期限の厳守		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	カフェのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第 2 回		プランニング	
	第 3 回		プランニング	
	第 4 回		図面を作成	
	第 5 回		図面を作成	
	第 6 回		模型作成	
	第 7 回		プレゼンテーション	
	第 8 回	美容室のデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第 9 回		プランニング	
	第 10 回		プランニング	
	第 11 回		図面を作成	
	第 12 回		図面を作成	
	第 13 回		模型作成	
	第 14 回		模型作成	
	第 15 回		プレゼンテーション	
後期	第 16 回	主張す「mise」学生デザインコンペ	過去の作品のコンセプトを理解する	
	第 17 回		テーマを考える	
	第 18 回		コンセプト・イメージを考える	
	第 19 回		イメージをかたちにする	
	第 20 回		図面パースを作成	
	第 21 回		図面パースを作成	
	第 22 回		プレゼンテーションボード作成	
	第 23 回		プレゼンテーションボード作成	
	第 24 回	卒業制作		
	第 25 回	卒業制作		
	第 26 回	卒業制作		
	第 27 回	卒業制作		
	第 28 回	卒業制作		
	第 29 回	卒業制作		
	第 30 回	卒業制作		

2023年度 講義概要

科目名	住宅コーディネート	年次 : 2年次通年	
担当教員	寺中美加	時間数 : 120時間	
授業概要	一年次に体得した知識や技術を、日々高まるインテリア業界への多様な期待や異業種とのボーダレスな環境に柔軟に対応できる職能とプロとしての姿勢をスキルアップしていく。		
到達目標	基本的な図面の「読解力」と他人に伝える能力を体得する。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、課題の理解度、完成度を客観的に評価する。実務の現場でのルールに倣って、課題提出期限、出席率を重視する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	一年次の復習と整理	エクササイズ	
	第2回	住宅のトータルコーディネート	2階建住宅をトータルに考える（建築&エレメント）	
	第3回	各階平面図を読み込み、整える	データ化する事で図面を理解する	
	第4回	同上		
	第5回	壁をデザインする	イメージの収集 形状、仕上材	
	第6回	窓を考える	イメージの収集 採光・換気をも意識する	
	第7回	内部建具、内部造作材を考える	イメージの収集	
	第8回	各室の展開図を作成する①	図面を作成する事で空間を理解する	
	第9回	床をデザインする	イメージの収集 形状、仕上材	
	第10回	階段を考える	吹抜、階の重なりを意識する(関連法規、法令)	
	第11回	天井をデザインする	イメージの収集 形状、仕上材 天井伏図	
	第12回	各室の展開図を作成する②	図面を作成する事で空間を理解する	
	第13回	同上		
	第14回	住宅設備のある部屋 キッチン	イメージの収集 種類とメーカーの調査、仕上材	
	第15回	住宅設備のある部屋 洗面室・UB・トイレ	同上	
後期	第16回	家具配置と照明計画	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第17回	同上	スイッチ、コンセントを含むレイアウト図作成	
	第18回	ファブリックの計画	ウインドウトリートメント、ソファ等の張地、小物	
	第19回	同上	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第20回	インテリアエレメント	絵画、観葉植物、花、テーブルウェア等	
	第21回	同上	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第22回	図面等の整合・完成	他者に提示する図面を整える	
	第23回	仕上げ表、カラスキム表の作成	同上	
	第24回	卒業制作作業		
	第25回	同		
	第26回	同		
	第27回	同		
	第28回	同		
	第29回	同		
	第30回	同		

2023年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習a(ジャケットデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	高柳雅弘	時間数 : 60時間	
授業概要	表装としてのジャケットデザインをテーマに、コンセプトワークやデザイン制作の基本要素を中心としたビジュアルへの具現化をする。アイデアの幅とオリジナリティの追求、消費者心理に基づいた売場起点の知識と表現手法を培う。		
到達目標	コンセプトワークの理解とユニークさや美しさの発見、アイデアのストックを継続的に行える技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、発想・表現技術・コミュニケーション力を総合的に判断。出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	資料プリントをデータ共有・プロジェクターにて説明		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b（デザインワークショップ）	年次：2年次前期	
担当教員	中西 かおり（宮本 浩一）	時間数：60時間	
授業概要	企業との産学連携プロジェクトやワークショップをはじめとする実践授業を通じて、デザインの観点から企業の抱えるリアルな悩みにアプローチし、解決策のヒントを追求していきます。実際の企業にテーマをもらい、現場の仕事に近い状況で実践力を磨き、デザイナーとして実践の場で使う「実務技術の理解・習得」を目指します。		
到達目標	企業とのプロジェクトを通じて、デザイナーとしての基礎固めを狙いとする。 ①さまざまな切り口で捉える視点（観察・分析） ②思考の枠を超えてアイデアを発想する視点（企画・表現） ③適した表現でアウトプットするスキル（制作・表現）		
評価方法・基準	①成果物に対するプレゼンテーションにより評価（取り組み姿勢含む） ②自身の行動やモノ（成果）がポートフォリオに反映出来ているか、 ③出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Illustrator、Photoshop、vectorworks、Keynote他		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c（雑誌・編集デザイン）	年次：2年次後期	
担当教員	章本明平	時間数：60時間	
授業概要	クラスメイトの一人を決めて自由にイメージを想像して画像、コピーのコンテンツを制作する。 ①相手を取材して画像、コピーのコンテンツを制作する。②仮想イメージの紙面を制作する。 その①②のコンテンツを雑誌の4ページ分にそれぞれ表現する(計8ページ)。		
到達目標	①②の編集デザインの制作結果をクラスルームに投稿する。		
評価方法・基準	課題作品インタビュー1点／仮想イメージ1点＝合計を100点満点で評価します。		
テキスト	その都度伝達します。		
参考文献	その都度伝達します。		
使用ソフト	adobe illustrator adobePhtoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	テーマ設定、取材相手を決める	
	第2回	想定読者のベルソナを作成	ベルソナ向きのモデル印刷物選定(雑誌)	
	第3回	取材相手のコンテンツ(インタビュー)を作成	記事、写真またはイラスト	
	第4回	〃	〃	
	第5回	〃	各人の編集ラフレイアウト(紙面は230X297mm)	
	第6回	〃	中間の確認・クラスルームに投稿する	
	第7回	〃	修正など	
	第8回	〃		
	第9回	仮想イメージの紙面を作成		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	紙面仕上げ(8P)・Jクラスルームに投稿		
	第14回			
	第15回	作品最終判定		

2023年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習d(ポスターデザイン)	年次：2年次後期	
担当教員	田中 和明	時間数：60時間	
授業概要	多様化しているコミュニケーション媒体の中で、「ポスター」という媒体の意義と役割を確認・理解し、「メッセージを伝える」ということの的確な表現方法を習得する。		
到達目標	ポスターの制作実習を通して、メッセージを効果的に発信する能力を身につける。		
評価方法・基準	1. 課題分析・立案能力 2. 表現技術能力 3. 客観評価・修正能力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(スライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	主に Illustrator、Photoshop		

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16回	ポスターデザイン 授業概要	ポスターデザインの概念と目的の理解	
	第17回	ポスターデザインの表現研究	街のポスターの観察・分析	
	第18回	社会的メッセージのポスター表現-1	ポスターの企画立案-1	
	第19回	社会的メッセージのポスター表現-2	ポスターの企画立案-2	
	第20回	社会的メッセージのポスター表現-3	ポスターの制作実習-1	
	第21回	社会的メッセージのポスター表現-4	ポスターの制作実習-2	
	第22回	商業・広告のポスター表現-1	ポスターの企画立案-1	
	第23回	商業・広告のポスター表現-2	ポスターの企画立案-2	
	第24回	商業・広告のポスター表現-3	ポスターの制作実習-1	
	第25回	商業・広告のポスター表現-4	ポスターの制作実習-2	
	第26回	自由テーマによるポスター表現-1	ポスターの企画立案-1	
	第27回	自由テーマによるポスター表現-2	ポスターの企画立案-2	
	第28回	自由テーマによるポスター表現-3	ポスターの制作実習-1	
	第29回	自由テーマによるポスター表現-4	ポスターの制作実習-2	
	第30回	ポスターデザイン 総括	制作物の総評	

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習a(コスメティックデザイン)	年次　：2年次前期	
担当教員	高橋 織江	時間数　：60時間	
授業概要	化粧品は日常生活に関わることが多く、市場規模が大きい分野です。商品デザインとの関わりがとても深いので需要があるため、商品設計から顧客が購入するまでの方法を学び、パッケージからブランディングまでの実践します。		
到達目標	ゼロベースで商品設計から顧客が購入するまでのノウハウを取得		
評価方法・基準	商品の企画からデザイン制作のプロセスを踏んで企画表現しているかを判断する。事前のリサーチ、ターゲットを踏まえて取り組むことを基本とする。出席率70%以上と課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定する。		
テキスト	資料・データを適宜配布		
参考文献	適宜配布		
使用ソフト	Adobe illustrator.Adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習b(パッケージデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	章本明平	時間数 : 60時間	
授業概要	「豊かな生活のイメージ」に添って[売れる]商品パッケージデザインを試みます。全国の名産品、お土産物を各自の興味あるものを選び「ギフト」又は「プレゼント」に相応しいビジュアルデザインを計画及び制作します。習得手順は・コンセプトシート作成・イメージマップ制作・ロゴマーク制作・パッケージデザインモデル制作		
到達目標	パッケージモデル制作		
評価方法・基準	パッケージデザイン計画書(イメージマップを含む)100点満点で評価します。 ペルソナ制作／パッケージモデル制作 100点満点で評価します。		
テキスト	特にありません。		
参考文献	その都度提示します。		
使用ソフト	Mac adobe illustrator adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習c(ハンディクラフト)	年次 : 2年次後期	
担当教員	加藤涼子	時間数 : 60時間	
授業概要	市場へと流通する商品を想定し、その為のターゲットを定め 付加価値を加えたデザインを考え、図面に基づき、金属工芸の技法を用いて課題を制作していきます。デザインと加工のバランスを熟考し金属の性質を捉えながら金属加工による作品作りを体験し学んでいきます。		
到達目標	平面のデザインが立体になるまでの様々な技法・制作過程を体験する		
評価方法・基準	出席率・課題提出率・授業態度・課題完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	専門道具の使い方、金属の説明	金属の種類や性質・専門道具の使い方を学ぶ	デザイン宿題
	第2回	イメージ画から実寸大	イメージ画を実寸大で描く・デザインのチェック	
	第3回	「錫」の豆皿 課題①	イラストレーションボードに写したデザインを切り抜く	
	第4回	「錫」を溶かして鑄造	紙型を使った錫の鑄造法を学ぶ	
	第5回	錫の仕上げ①	吹き上がった錫の仕上げ～ヤスリかけ	
	第6回	錫の仕上げ②～完成	タガネ～ヘラ磨き～木台で形成～最終磨き～完成	デザイン宿題
	第7回	「真鍮」透かしデザインネックレス課題②	イメージ画を原寸大に描く・デザインのチェック	
	第8回	金属板を切りやすい大きさにカット	デザインのコピーを金属板に貼り付けパーツを切り抜く	
	第9回	パーツの切り抜き作業①	糸鋸を使ってデザインしたパーツを切り抜く	
	第10回	パーツの切り抜き作業②	糸鋸を使ってデザインしたパーツを切り抜く	
	第11回	パーツの切り抜き作業③	糸鋸を使ってデザインしたパーツを切り抜く	
	第12回	荒仕上	金属ヤスリで切断面を整える	
	第13回	～中仕上げ～本仕上げ・色止め	ヤスリ～＃240～＃1200～	
	第14回	～組み立て	各パーツ～組み立て	
	第15回	～組み立て 合評	最終組み立て～完成～合評	

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習d(ギフトデザイン)	年次：2年次後期	
担当教員	尾崎聡子	時間数：60時間	
授業概要	・紙を「折る」「包む」「結ぶ」ことによりギフトをデザインする ・日本におけるギフトの基本知識、ギフト包装の基本技術を身に付ける ・ギフトラッピングコーディネーター資格を取得する		
到達目標	(一社)全日本ギフト用品協会認定ギフトラッピングコーディネーター資格取得 ・「キャッシュレス時代におけるお祝いの包み」をデザインし提出する		
評価方法・基準	・包むことの意味、ギフトラッピングによる付加価値を理解しているか ・出席率70%以上、課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	・贈答の一般知識 ・ギフト・ラッピングコーディネーター実技テキスト(全日本ギフト用品協会指定テキスト)		
参考文献			
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション・ラッピングの役割・資格取得の詳細と行程・	ラッピングでのカッターナイフの使い方・袋物アレンジ・リボン結び	
	第2回	ラッピング実習・贈答に関する基本知識	講義と実習	
	第3回	箱、円柱、基本の包みとアレンジ	〃	
	第4回	リボンの掛け方、結び方、	〃	
	第5回			
	第6回	ギフトラッピングデザイン まとめ		
	第7回	水引結び	実習・水引きの知識(講義)	
	第8回	和のギフトデザイン	掛け紙、熨斗、日本の贈答の知識	
	第9回	紋切り(切り紙)あるいはふろしき	講義(日本の文様の種類と意味)	
	第10回	試験対策と模擬試験(受験しなくても同じ内容)		
	第11回	日本におけるお金を贈るお祝いについての考察		
	第12回			
	第13回	デザイン・素材を決めて制作「キャッシュレス時代に贈るお祝いの心の包み」		
	第14回			
	第15回	課題発表会・提出		

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習a(家具/照明デザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	ペリー・トーマス	時間数 : 60時間	
授業概要	空間における家具と照明の位置づけを、実際の空間や雑誌などで事前に調査しておくこと。		
到達目標	デザイン構成要素、から成る制限と、限られた寸法／かたちの中での、独特でユニークなデザインを創造する方法を探究する。		
評価方法・基準	家具の模型&照明: craft & デザインに基づく評価 = 100 - 60点; 図面とその他 = $\sqrt{-}$, $\sqrt{}$, $\sqrt{+}$		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習b(ディスプレイデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	空間を理解し、要望に応じた演出を様々な視点から考え、カタチにする方法を学ぶ。イメージを膨らませ空間を表現するスキルを体得する。		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアや空間表現・演出力の習得		
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		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習c(DIY)	年次 : 2年次後期	
担当教員	工藤一気	時間数 : 60時間	
授業概要	部屋の模様替え、家具の制作等の知識や道具類の使い方を学ぶ。		
到達目標	壁紙や家具作りの知識、技術の習得		
評価方法・基準	制作の過程から完成		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	工具の使い方、壁紙、左官について	工作室の工具、電動工具類の説明	
	第2回	壁紙の張り方と左官	壁紙の張り合わせ、左官の下地塗り	
	第3回	↓	左官の仕上げ方	
	第4回	PVC雑貨の制作/革雑貨の制作	雑貨のデザイン、制作(PVC/革)	
	第5回	↓	↓	
	第6回	革雑貨の制作/PVC雑貨の制作(交代)	雑貨のデザイン、制作(革/PVC)	
	第7回	↓	↓	
	第8回	スツールデザイン	スツールのデザイン 15案作成	
	第9回	↓	S. 1/5図面作図	
	第10回	↓	材料等を選び、次の授業迄に各自購入	
	第11回	↓	制作開始	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総括	PVC、革、スツールの各ボード制作	

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習d(リフォーム)	年次 : 2年次後期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	これから需要が多くなると予測されるリフォーム(リノベーション)。空間を扱う者としてお客様が何を求めているかライフスタイルを考察し、デザイナーの視点から提案するスキルを身につける。様々なニーズを理解し、デザイナーとしての視野を広げ、表現・提案力の向上をめざす。		
到達目標	デザイナーとして様々な角度で物事をとらえることが出来る事を目標とする。		
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。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守。		
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		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	リフォームについて	リフォームの考え方	
	第2回	課題①:住宅のリフォーム	イメージ	
	第3回	↓	ゾーニング(プラン)	
	第4回	↓	↓	
	第5回	↓	内容の図面化/スケッチ	
	第6回	↓	プレゼン用ボードワーク完成	
	第7回	課題②:住宅のリフォーム	バリアフリー/ユニバーサルデザインについて	
	第8回	↓	プラン作成	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	家具・照明・カーテンのコーディネート	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	水廻り(キッチン・洗面室・浴室・トイレ)	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総括	↓	

デザイン学科
インテリアデザインコース
2 年
2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	ブランディング	年次 : 2年次前期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	「ブランド」の理解と認識が深められるようコース・分野を横断したグループワークをとおして、コミュニケーションとインテリアの領域で手掛けられているブランディングの手法を養います。		
到達目標	デザインの仕事に役立つブランディングの手法を取得する		
評価方法・基準	分野を横断する総合的な視野と発想を課題評価の基準とする。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	ブランディングの実際『Brノート』配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Acrobat, Keynote		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	デザイン分野研究	年次 : 2年次後期	
担当教員	倉田浩平・濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	IT・グラフィックデザイン分野(担当倉田)／商品・雑貨クリエイション分野(担当濱本)／空間デザイン・コーディネート分野(担当濱本)の卒業制作研究を行う。		
到達目標	企画から制作を総合的に行える制作力を得る。		
評価方法・基準	企画審査会・作品審査会の2回のプレゼンテーションにより評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	適宜使用		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 卒業制作ガイダンス		
	第2回	II. 卒業制作企画書の策定	各分野テーマについて	
	第3回	①発案		
	第4回	②企画背景・事例		
	第5回	③企画コンセプト		
	第6回	④デザイン計画		
	第7回	↓		
	第8回	企画審査会		
	第9回	III. 制作ガイダンス	制作物の実施方法について	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓ 提出前オリエンテーション	
	第14回		↓	
	第15回	総括(作品審査会に向けて)	提出前オリエンテーション	

2023年度 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次 : 2年次	
担当教員	矢代 恵	時間数 : 120時間	
授業概要	ライフスタイル研究では、日本伝統文化を知り生活に活かすことも取り入れ、様々な人の価値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む。		
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%、課題提出期限を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Abobe Illustrator 、 Abobe Photoshop、Vectorworks他		

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)	
	第3回	↓ テーブルコーディネートアイテム2	コンセプト、デザイン	
	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、折形制作	
	第6回	プレゼンまとめ	プレゼンまとめ	
	第7回	造形原理(錯視・模様文様他)	課題1発表・課題2説明・文様レポート	
	第8回	課題3-1 調査分析 ・デザイン様式史	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	
	第9回	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	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 期間限定ショップ企画デザイン	
	第11回	分析1タイプの人がオーナーのショップデザイン	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第12回	↓	コンセプト、プランニング、ファサードデザイン	
	第13回	↓	ユニフォーム、ロゴ、PRコンテンツ他	
	第14回	↓	ショップエレメントデザイン、まとめプレゼン	
	第15回	まとめプレゼンワーク 発表・講評	発表・講評・課題4班分け	
後期	第16回	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	課題4説明 呉服屋企画 or Music Event企画	
	第17回	↓ 丸太や講義・ヒアリング&現地調査	呉服屋丸太や・神戸元町商店街視察	
	第18回	↓ 着物について	課題4 ワークショップ形式ディスカッション	
	第19回	↓ 課題4	分担決定、全体コンセプト、デザイン	
	第20回	↓	個別コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第21回	↓ 和室・茶の湯基礎知識	↓	
	第22回	↓ 茶室見学・茶の湯体験	さかい利晶の杜見学・体験	
	第23回	↓	商品、ユニフォーム、ロゴ、PRコンテンツ他	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	課題4 発表	クライアントへのプレゼン(web)・意見交換	
	第27回	卒業制作	卒業制作	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	卒業制作・総括	↓	

2023年度 講義概要

科目名	デザイン法規	年次 : 2年次前期	
担当教員	小柴 昌也	時間数 : 60時間	
授業概要	国家試験である「知的財産管理技能検定3級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。本授業では、実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。同時に、民間検定である「ビジネス著作権検定(初級)」の合格を目指すことができる授業内容とする予定である。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる(リーガルマインドの構築)。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。したがって、欠席・遅刻・早退は厳密に判断する。また、授業では、積極的な発言による参加を望む。 出席率70%以上、課題提出率100%(課題の有無は未定)、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト[改訂13版]』知的財産教育協会編、株式会社アップロード		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	キャリアデザイン	年次 : 2年次後期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間	
授業概要	入学から現在まで積み重ねた知識・技術・経験・作品を、直面している就職活動や6ヶ月後に控えるプロとしてのデザイナー生活に活かしていけることが重要である。 そのために必要な未到達部分を実践を通して補強しながら、学生としての総仕上げを行う。 ※自身で作成したアクションプランに対する進捗管理も、並行して実施。		
到達目標	設定した卒業後の進路目標をクリアーし、専門職としてのスキルを社会で活用できるよう基盤固めを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野に対して、現実的な対策をたて実際に動いているか、 また自身の行動やポートフォリオに反映出来ているか。 ②出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	成果に繋げる行動と選択	アクションプランの見直し	
	第2回	特別講師による特別授業 「好印象を得るための対顧客・対職場スキル」	服装・カラー、立ち居振る舞い、言葉遣い、相手を惹きつける話し方、来客/訪問対応、名刺交換/上座と下座/パーソナルスペースなど	
	第3回	営業思考コミュニケーション①対顧客スキル	メール/電話、ビジネス文章の理解と扱い方	
	第4回	営業思考コミュニケーション②対顧客スキル	4大書類の理解と扱い方	
	第5回	営業思考コミュニケーション③対顧客スキル	ビジネス商談の場で、理解・共感・納得を得るためのコミュニケーション術・話の組み立て方・質問力強化	
	第6回	↓ カウンセリング & 進路サポート	クライアント先でのファーストヒアリングロールプレイング	
	第7回	営業思考コミュニケーション④対ビジネススキル	モノの価格から学ぶ企業会計の基礎	
	第8回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	統括	まとめ	

2023年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習(映像)	年次:2年次	
担当教員	平原栄治	時間数:120時間	
授業概要	WEBサイト運営やSNS・Youtubeによる展開など、現代のデザイン・ビジネスに必要とされる映像技術を習得する。		
到達目標	各種映像メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop Lightroom Illustrator Premier AfterEffect GarageBand等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明		
	第2回	写真技術応用(1)	カメラ操作応用・各種撮影実習	
	第3回	写真技術応用(2)		
	第4回	写真技術応用(3)		
	第5回	写真技術応用(4)		
	第6回	映像制作演習(1)	動画撮影・動画データ概論	
	第7回	映像制作演習(2)	動画撮影実習	
	第8回	映像制作演習(3)	AfterEffectsモーショングラフィック 実習	
	第9回	映像制作演習(4)	Premier実習	
	第10回	サウンド制作・編集実習(1)	Garagebandを使用したサウンド制作体験	
	第11回	サウンド制作・編集実習(2)	サウンド録音・編集実習	
	第12回	映像制作演習(5)	各種メディアを組み合わせた映像編集実習	
	第13回	映像制作演習(6)		
	第14回	映像制作演習(7)		
	第15回		前期まとめ	
後期	第16回	地域景観プロモーションムービー制作実習	公開を目的とした映像制作	
	第17回	↓ インタビュー映像制作		
	第18回	↓ ↓		
	第19回	↓ ↓		
	第20回	↓ ↓		
	第21回	↓ ↓		
	第22回	↓ ↓		
	第23回	↓ ↓		
	第24回	課題提出	Youtube等各種メディアでの公開法	
	第25回	卒業制作	卒業制作をモチーフとした映像コンテンツ制作	
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	授業まとめ		

2023年度 講義概要

科目名	コンピューター演習2	年次 : 2 年次通年	
担当教員	松木 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	建築プレゼンや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	グループ制作でショップのデザイン	南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化する	
	第 2 回		入力した平面図を立体にする	
	第 3 回		パース、立面図の作成	
	第 4 回		同上	
	第 5 回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成する	
	第 6 回	CGの生徒さんとの合評会		
	第 7 回	進級制作の課題をベースにデジタル化する	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成する	
	第 8 回		入力した平面図を立体する	
	第 9 回		同上	
	第 10 回		パース、展開図、断面図の作成	
	第 11 回		同上	
	第 12 回		ボードを作成	
	第 13 回		同上	
	第 14 回		アニメーションを作成	
	第 15 回		プレゼンテーション	
後期	第 16 回	店舗デザインの課題をデジタル化する	店舗デザインで作成した、課題をデジタル化	
	第 17 回		平面図を立体にする	
	第 18 回		内観パース作成。	
	第 19 回		外観パース作成	
	第 20 回	梅田阪急高架下の空きスペースの有効利用を考える	平面図、3D、パース、作成	
	第 21 回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成	
	第 22 回			
	第 23 回			
	第 24 回			
	第 25 回		ボード提出。	
	第 26 回	CGの生徒さんとの合評会		
	第 27 回	卒業制作	卒業制作の図面、パース等作成	
	第 28 回			
	第 29 回			
	第 30 回		ボード提出。	

2023年度 講義概要

科目名	コンピューター演習2	年次 : 2 年次通年	
担当教員	松木 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	ディスプレイデザインや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グループ制作でショップのデザイン	南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化する	
	第2回		入力した平面図を立体にする	
	第3回		パース、立面図の作成	
	第4回		同上	
	第5回	VRを作成します。ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成する	
	第6回	VRの生徒さんとの合評会		
	第7回	1.8m角の屋台を作成、デジタル化していきます。	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成	
	第8回		入力した平面図を立体する	
	第9回		同上	
	第10回		パース、展開図、断面図の作成	
	第11回		ボードを作成	
	第12回			
	第13回	好きなディスプレイデザインを表現	ショップデザインやディスプレイデザインの写真をコラージュしてボードを作成	
	第14回		自分のカメラで街の気になるディスプレイや店舗を撮影する	
	第15回		A1ボードにプレゼンテーション	
後期	第16回	前期最後のディスプレイデザインを3D作成	ディスプレイデザインの課題をデジタル化	
	第17回		平面図を作成	
	第18回		パース作成	
	第19回		VR用静止画を作成していきます。	
	第20回	梅田阪急高架下の空きスペースの有効利用を考える	平面図、3D、パース、作成	
	第21回		VR用静止画orアニメーションを作成する	
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回		ボード提出	
	第26回	VRの生徒さんとの合評会		
	第27回	卒業制作	卒業制作の図面、パース等作成	
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出	

2023年度 講義概要

科目名	広告ディレクション	年次 : 2年次	
担当教員	吉田 順年	時間数 : 120時間	
授業概要	広告と社会の関わりに対する見聞を深め、観察力、分析力、企画力を養う。 さらに「広告戦略構築・制作・管理・評価」の理論を理解し、適切な創造力を培う。		
到達目標	広告の本質的な理解を通し、プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての予備的体験を実習し、実務に対する基本的技能を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	1.課題分析・立案能力 2.表現技術能力 3.客観評価・修正能力 4.上記以外の、広告プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての適性。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(プリント配付)。PPスライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	PowerPoint、Illustrator、Photoshop、他（学生の技術習熟状況を確認した上で検討）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	広告ディレクション・プロデュースの概要	広告ディレクションの概念とその目的を理解する	
	第2回	広告デザインとディレクション	デザイン制作とディレクションの機能を理解する	
	第3回	企業活動と広告ディレクション	企業活動における広告の果たすべき役割を理解する	
	第4回	広告ディレクションの全体構造	広告の媒体別効果を把握し、全体構造を理解する	
	第5回	広告ディレクションのプロセス	広告制作における工程とそれぞれの要点を理解する	
	第6回	経営戦略と広告ディレクション	企業経営に対して、広告の果たすべき役割を理解する	
	第7回	事業戦略と広告ディレクション	事業展開と広告に期待される効果を理解する	
	第8回	クリエイティブ戦略と広告ディレクション	企業アイデンティティーと広告の関係を実習する	
	第9回	プロモーション戦略と広告ディレクション	セールスプロモーションと広告手法のあり方を実習する	
	第10回	PR戦略と広告ディレクション	企業広報とイメージづくりを理解し、実習する	
	第11回	メディア戦略と広告ディレクション	メディアそれぞれの特性を理解し、実習する	
	第12回	プッシュ型広告とプル型広告	プッシュ・プルそれぞれの広告戦略手法を理解し、実習する	
	第13回	トラディショナル広告の概要	放送・印刷系メディア広告の特性を理解する	
	第14回	トラディショナル広告の観察	放送・印刷系メディア広告の現状を把握し検証する	
	第15回	トラディショナル広告の分析	放送・印刷系メディア広告の効果を分析する手法を習得する	
後期	第16回	トラディショナル広告の評価	現状の放送・印刷系メディア広告の客観的評価の方法を習得する	
	第17回	トラディショナル広告の実践	電波・印刷系広告を試作実習し検証する	
	第18回	トラディショナル広告のプレゼンテーション	電波・印刷系広告の試作品を相互評価する	
	第19回	インタラクティブ広告の概要	WEBを中心とした情報通信系広告の特性を理解する	
	第20回	インタラクティブ広告の観察	WEBを中心とした情報通信系広告の現状を把握し検証する	
	第21回	インタラクティブ広告の分析	WEBを中心とした情報通信系広告の効果を分析する手法を習得する	
	第22回	インタラクティブ広告の評価	現状の情報通信系広告の客観的評価の方法を習得する	
	第23回	インタラクティブ広告の実践	情報通信系広告を試作実習し検証する	
	第24回	インタラクティブ広告のプレゼンテーション	情報通信系広告の試作品を相互評価する	
	第25回	卒業制作作品内における広告的視点	広告的視点が、効果的に反映されているかを検証する	
	第26回	卒業制作作品内における広告的アプローチ	企画に対して、広告的手法が導入されているかを検証する	
	第27回	卒業制作作品内における広告セオリー	広告的手法が破綻なく、精緻に展開されているかを検証する	
	第28回	卒業制作作品内における広告的効果	付加価値を生むことに、広告的手法が有効に機能しているかを検証する	
	第29回	卒業制作作品のプレゼンと相互評価	作品全体とプレゼンを通し、企画意図を伝え切れているかを検証する	
	第30回	卒業制作作品の最終ブラッシュアップと総括	講座で扱った広告制作・管理手法通り修正が施されたかを検証する	

2023年度 講義概要

科目名	WEBコンテンツデザイン	年次 : 2年次通年	
担当教員	林 芳男	時間数 : 120時間	
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、8/27開催の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		

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		

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン	年次 : 2年次	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	「魅力ある商品デザイン」をテーマに、実務にを踏まえた商品デザインの理論と技術を習得しながら、商品の強みを活かすパッケージの実装から商品の提案力を養います。		
到達目標	商品デザインの知識及びモックアップ手法を取得		
評価方法・基準	総合評価:綿密なプランは、細密な計画、正確な制作や実施、周到的準備と手順化、細心の検証を行って完成させること。出席率70%以上、課題提出率100%厳守、総合評価60点以上を認定する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・雑貨 販促ノート』2023年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	商品・雑貨分野の概要	商品とデザインの考察	
	第2回	I. 商品デザイン	基礎調査	市場調査
	第3回	モチーフ『アイスクリーム』	テーマ「商品のアイデア視点」	
	第4回	①商品コンセプト	↓(商品の特徴)	
	第5回	②商品イメージ	↓(軟包装パッケージ)	
	第6回	③デザイン開発	↓(ネーミング)	
	第7回		↓(ロゴ)	
	第8回		↓(キャッチフレーズ)	
	第9回		↓(シズル)	
	第10回		↓モデル作成(材料・加工)	
	第11回		↓	
	第12回	④商品サービスとの連動	包装設計・セット設計	
	第13回		↓	
	第14回		↓(モックアップ完成)	
	第15回	⑤プレゼンテーション		
後期	第16回	II. 商品・雑貨ブランドの制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回	テーマ『2023年度』	↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓(卒業制作終了後・作品展前の準備)	
	第22回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ(作品展計画)	

2023年度 講義概要

科目名	POP・販売促進	年次 : 2年次	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	さまざまな商品・サービスの販売・流通において役立つセールスプロモーションの手法を試みます。特に商品デザインを元にして、販売促進における活動フォーメーションづくりと店頭ディスプレイ表現を中心にデザイン表現を追求します。		
到達目標	セールスプロモーションの手法を取得		
評価方法・基準	実制作 および プレゼンテーションにより評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・雑貨 販促ノート』2022年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	POP・販売促進の実際	セールスプロモーションの考察	
	第2回	I. 商品POP	ボトルネックPOPのデザイン	
	第3回		↓ POP設計	
	第4回		↓ デザイン制作	
	第5回		↓	
	第6回	II. プロモーション	オウンドメディアを活用したイベント計画	市場調査
	第7回	①キャンペーンの企画	実施目的・手法	
	第8回		↓	
	第9回	②キャンペーンコンセプト	店頭プロモーション仕掛け	
	第10回		活動用具・斡旋物の計画	
	第11回	③宣伝活動とプロモーション施策	・POPまたは店頭ディスプレイ	
	第12回		↓	
	第13回	④売り場づくり	↓ (店舗CGや什器イメージパース)	
	第14回		↓	
	第15回	⑤プレゼンテーション	(前倒して実施)	
後期	第16回	III. 商品・雑貨の分野制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回	テーマ『2023年度』	↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓ (卒業制作終了後・作品展前の準備)	移行
	第22回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ(作品展計画)	

2023年度 講義概要

科目名	店舗デザイン	年次 : 2 年次通年	
担当教員	林 茂勝	時間数 : 120時間	
授業概要	店舗デザインに必要な考え方を学び、表現するための手法を試す。課題店舗をデザインし、コンセプトから組立、新しい発想のデザインを試みる。		
到達目標	空間デザインの考え方、表現方法を学ぶ		
評価方法・基準	出席及び課題への取り組む姿勢 課題作品の完成度、提出期限の厳守		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	カフェのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第 2 回		プランニング	
	第 3 回		プランニング	
	第 4 回		図面を作成	
	第 5 回		図面を作成	
	第 6 回		模型作成	
	第 7 回		プレゼンテーション	
	第 8 回	美容室のデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第 9 回		プランニング	
	第 10 回		プランニング	
	第 11 回		図面を作成	
	第 12 回		図面を作成	
	第 13 回		模型作成	
	第 14 回		模型作成	
	第 15 回		プレゼンテーション	
後期	第 16 回	主張す「みせ」学生デザインコンパ	過去の作品のコンセプトを理解する	
	第 17 回		テーマを考える	
	第 18 回		コンセプト・イメージを考える	
	第 19 回		イメージをかたちにする	
	第 20 回		図面パースを作成	
	第 21 回		図面パースを作成	
	第 22 回		プレゼンテーションボード作成	
	第 23 回		プレゼンテーションボード作成	
	第 24 回	卒業制作		
	第 25 回	卒業制作		
	第 26 回	卒業制作		
	第 27 回	卒業制作		
	第 28 回	卒業制作		
	第 29 回	卒業制作		
	第 30 回	卒業制作		

2023年度 講義概要

科目名	住宅コーディネート	年次 : 2年次通年	
担当教員	寺中美加	時間数 : 120時間	
授業概要	一年次に体得した知識や技術を、日々高まるインテリア業界への多様な期待や異業種とのボーダレスな環境に柔軟に対応できる職能とプロとしての姿勢をスキルアップしていく。		
到達目標	基本的な図面の「読解力」と他人に伝える能力を体得する。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、課題の理解度、完成度を客観的に評価する。実務の現場でのルールに倣って、課題提出期限、出席率を重視する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	一年次の復習と整理	エクササイズ	
	第2回	住宅のトータルコーディネート	2階建住宅をトータルに考える（建築&エレメント）	
	第3回	各階平面図を読み込み、整える	データ化する事で図面を理解する	
	第4回	同上		
	第5回	壁をデザインする	イメージの収集 形状、仕上材	
	第6回	窓を考える	イメージの収集 採光・換気をも意識する	
	第7回	内部建具、内部造作材を考える	イメージの収集	
	第8回	各室の展開図を作成する①	図面を作成する事で空間を理解する	
	第9回	床をデザインする	イメージの収集 形状、仕上材	
	第10回	階段を考える	吹抜、階の重なりを意識する(関連法規、法令)	
	第11回	天井をデザインする	イメージの収集 形状、仕上材 天井伏図	
	第12回	各室の展開図を作成する②	図面を作成する事で空間を理解する	
	第13回	同上		
	第14回	住宅設備のある部屋 キッチン	イメージの収集 種類とメーカーの調査、仕上材	
	第15回	住宅設備のある部屋 洗面室・UB・トイレ	同上	
後期	第16回	家具配置と照明計画	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第17回	同上	スイッチ、コンセントを含むレイアウト図作成	
	第18回	ファブリックの計画	ウインドウトリートメント、ソファ等の張地、小物	
	第19回	同上	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第20回	インテリアエレメント	絵画、観葉植物、花、テーブルウェア等	
	第21回	同上	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第22回	図面等の整合・完成	他者に提示する図面を整える	
	第23回	仕上げ表、カラスキム表の作成	同上	
	第24回	卒業制作作業		
	第25回	同		
	第26回	同		
	第27回	同		
	第28回	同		
	第29回	同		
	第30回	同		

2023年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習a(ジャケットデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	高柳雅弘	時間数 : 60時間	
授業概要	表装としてのジャケットデザインをテーマに、コンセプトワークやデザイン制作の基本要素を中心としたビジュアルへの具現化をする。アイデアの幅とオリジナリティの追求、消費者心理に基づいた売場起点の知識と表現手法を培う。		
到達目標	コンセプトワークの理解とユニークさや美しさの発見、アイデアのストックを継続的に行える技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、発想・表現技術・コミュニケーション力を総合的に判断。出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	資料プリントをデータ共有・プロジェクターにて説明		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b（デザインワークショップ）	年次：2年次前期	
担当教員	中西 かおり(宮本 浩一)	時間数：60時間	
授業概要	企業との産学連携プロジェクトやワークショップをはじめとする実践授業を通じて、デザインの観点から企業の抱えるリアルな悩みにアプローチし、解決策のヒントを追求していきます。実際の企業にテーマをもらい、現場の仕事に近い状況で実践力を磨き、デザイナーとして実践の場で使う「実務技術の理解・習得」を目指します。		
到達目標	企業とのプロジェクトを通じて、デザイナーとしての基礎固めを狙いとする。 ①さまざまな切り口で捉える視点(観察・分析) ②思考の枠を超えてアイデアを発想する視点(企画・表現) ③適した表現でアウトプットするスキル(制作・表現)		
評価方法・基準	①成果物に対するプレゼンテーションにより評価(取り組み姿勢含む) ②自身の行動やモノ(成果)がポートフォリオに反映出来ているか、 ③出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Illustrator、Photoshop、vectorworks、Keynote他		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c（雑誌・編集デザイン）	年次：2年次後期	
担当教員	章本明平	時間数：60時間	
授業概要	クラスメイトの一人を決めて自由にイメージを想像して画像、コピーのコンテンツを制作する。 ①相手を取材して画像、コピーのコンテンツを制作する。②仮想イメージの紙面を制作する。 その①②のコンテンツを雑誌の4ページ分にそれぞれ表現する(計8ページ)。		
到達目標	①②の編集デザインの制作結果をクラスルームに投稿する。		
評価方法・基準	課題作品インタビュー1点／仮想イメージ1点＝合計を100点満点で評価します。		
テキスト	その都度伝達します。		
参考文献	その都度伝達します。		
使用ソフト	adobe illustrator adobePhtoshop		

授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	テーマ設定、取材相手を決める	
	第2回	想定読者のベルソナを作成	ベルソナ向きのモデル印刷物選定(雑誌)	
	第3回	取材相手のコンテンツ(インタビュー)を作成	記事、写真またはイラスト	
	第4回	〃	〃	
	第5回	〃	各人の編集ラフレイアウト(紙面は230X297mm)	
	第6回	〃	中間の確認・クラスルームに投稿する	
	第7回	〃	修正など	
	第8回	〃		
	第9回	仮想イメージの紙面を作成		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	紙面仕上げ(8P)・Jクラスルームに投稿		
	第14回			
	第15回	作品最終判定		

2023年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習d(ポスターデザイン)	年次：2年次後期	
担当教員	田中 和明	時間数：60時間	
授業概要	多様化しているコミュニケーション媒体の中で、「ポスター」という媒体の意義と役割を確認・理解し、「メッセージを伝える」ということの的確な表現方法を習得する。		
到達目標	ポスターの制作実習を通して、メッセージを効果的に発信する能力を身につける。		
評価方法・基準	1. 課題分析・立案能力 2. 表現技術能力 3. 客観評価・修正能力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(スライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	主に Illustrator、Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	ポスターデザイン 授業概要	ポスターデザイン の概念と目的の理解	
	第2回	ポスターデザインの表現研究	街のポスターの観察・分析	
	第3回	社会的メッセージのポスター表現-1	ポスターの企画立案-1	
	第4回	社会的メッセージのポスター表現-2	ポスターの企画立案-2	
	第5回	社会的メッセージのポスター表現-3	ポスターの制作実習-1	
	第6回	社会的メッセージのポスター表現-4	ポスターの制作実習-2	
	第7回	商業・広告のポスター表現-1	ポスターの企画立案-1	
	第8回	商業・広告のポスター表現-2	ポスターの企画立案-2	
	第9回	商業・広告のポスター表現-3	ポスターの制作実習-1	
	第10回	商業・広告のポスター表現-4	ポスターの制作実習-2	
	第11回	自由テーマによるポスター表現-1	ポスターの企画立案-1	
	第12回	自由テーマによるポスター表現-2	ポスターの企画立案-2	
	第13回	自由テーマによるポスター表現-3	ポスターの制作実習-1	
	第14回	自由テーマによるポスター表現-4	ポスターの制作実習-2	
	第15回	ポスターデザイン 総括	制作物の総評	

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習a(コスメティックデザイン)	年次　：2年次前期	
担当教員	高橋 織江	時間数　：60時間	
授業概要	化粧品は日常生活に関わることが多く、市場規模が大きい分野です。商品デザインとの関わりがとても深いので需要があるため、商品設計から顧客が購入するまでの方法を学び、パッケージからブランディングまでの実践します。		
到達目標	ゼロベースで商品設計から顧客が購入するまでのノウハウを取得		
評価方法・基準	商品の企画からデザイン制作のプロセスを踏んで企画表現しているかを判断する。事前のリサーチ、ターゲットを踏まえて取り組むことを基本とする。出席率70%以上と課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定する。		
テキスト	資料・データを適宜配布		
参考文献	適宜配布		
使用ソフト	Adobe illustrator.Adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習b(パッケージデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	章本明平	時間数 : 60時間	
授業概要	「豊かな生活のイメージ」に添って[売れる]商品パッケージデザインを試みます。全国の名産品、お土産物を各自の興味あるものを選び「ギフト」又は「プレゼント」に相応しいビジュアルデザインを計画及び制作します。習得手順は・コンセプトシート作成・イメージマップ制作・ロゴマーク制作・パッケージデザインモデル制作		
到達目標	パッケージモデル制作		
評価方法・基準	パッケージデザイン計画書(イメージマップを含む)100点満点で評価します。 ペルソナ制作／パッケージモデル制作 100点満点で評価します。		
テキスト	特にありません。		
参考文献	その都度提示します。		
使用ソフト	Mac adobe illustrator adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習c(ハンディクラフト)	年次 : 2年後期	
担当教員	加藤涼子	時間数 : 60時間	
授業概要	市場へと流通する商品を想定し、その為のターゲットを定め 付加価値を加えたデザインを考え、図面に基づき、金属工芸の技法を用いて課題を制作していきます。デザインと加工のバランスを熟考し金属の性質を捉えながら金属加工による作品作りを体験し学んでいきます。		
到達目標	平面のデザインが立体になるまでの様々な技法・制作過程を体験する		
評価方法・基準	出席率・課題提出率・授業態度・課題完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	専門道具の使い方、金属の説明	金属の種類や性質・専門道具の使い方を学ぶ	デザイン宿題
	第2回	イメージ画から実寸大	イメージ画を実寸大で描く・デザインのチェック	
	第3回	「錫」の豆皿 課題①	イラストレーションボードに写したデザインを切り抜く	
	第4回	「錫」を溶かして鑄造	紙型を使った錫の鑄造法を学ぶ	
	第5回	錫の仕上げ①	吹き上がった錫の仕上げ～ヤスリかけ	
	第6回	錫の仕上げ②～完成	タガネ～ヘラ磨き～木台で形成～最終磨き～完成	デザイン宿題
	第7回	「真鍮」透かしデザインネックレス課題②	イメージ画を原寸大に描く・デザインのチェック	
	第8回	金属板を切りやすい大きさにカット	デザインのコピーを金属板に貼り付けパーツを切り抜く	
	第9回	パーツの切り抜き作業①	糸鋸を使ってデザインしたパーツを切り抜く	
	第10回	パーツの切り抜き作業②	糸鋸を使ってデザインしたパーツを切り抜く	
	第11回	パーツの切り抜き作業③	糸鋸を使ってデザインしたパーツを切り抜く	
	第12回	荒仕上	金属ヤスリで切断面を整える	
	第13回	～中仕上げ～本仕上げ・色止め	ヤスリ～＃240～＃1200～	
	第14回	～組み立て	各パーツ～組み立て	
	第15回	～組み立て 合評	最終組み立て～完成～合評	

2023年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習d(ギフトデザイン)	年次 : 2年後期	
担当教員	尾崎聡子	時間数 : 60時間	
授業概要	・紙を「折る」「包む」「結ぶ」ことによりギフトをデザインする ・日本におけるギフトの基本知識、ギフト包装の基本技術を身に付ける ・ギフトラッピングコーディネーター資格を取得する		
到達目標	(一社)全日本ギフト用品協会認定ギフトラッピングコーディネーター資格取得 ・「キャッシュレス時代におけるお祝いの包み」をデザインし提出する		
評価方法・基準	・包むことの意味、ギフトラッピングによる付加価値を理解しているか ・出席率70%以上、課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	・贈答の一般知識 ・ギフト・ラッピングコーディネーター実技テキスト(全日本ギフト用品協会指定テキスト)		
参考文献			
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション・ラッピングの役割・資格取得の詳細と行程・	ラッピングでのカッターナイフの使い方・袋物アレンジ・リボン結び	
	第2回	ラッピング実習・贈答に関する基本知識	講義と実習	
	第3回	箱、円柱、基本の包みとアレンジ	〃	
	第4回	リボンの掛け方、結び方、	〃	
	第5回			
	第6回	ギフトラッピングデザイン まとめ		
	第7回	水引結び	実習・水引きの知識(講義)	
	第8回	和のギフトデザイン	掛け紙、熨斗、日本の贈答の知識	
	第9回	紋切り(切り紙)あるいはふろしき	講義(日本の文様の種類と意味)	
	第10回	試験対策と模擬試験(受験しなくても同じ内容)		
	第11回	日本におけるお金を贈るお祝いについての考察		
	第12回			
	第13回	デザイン・素材を決めて制作「キャッシュレス時代に贈るお祝いの心の包み」		
	第14回			
	第15回	課題発表会・提出		

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習a(家具/照明デザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	ペリー・トーマス	時間数 : 60時間	
授業概要	空間における家具と照明の位置づけを、実際の空間や雑誌などで事前に調査しておくこと。		
到達目標	デザイン構成要素、から成る制限と、限られた寸法／かたちの中での、独特でユニークなデザインを創造する方法を探索する。		
評価方法・基準	家具の模型&照明: craft & デザインに基づく評価 = 100 - 60点; 図面とその他 = $\sqrt{-}$, $\sqrt{}$, $\sqrt{+}$		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習b(ディスプレイデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	空間を理解し、要望に応じた演出を様々な視点から考え、カタチにする方法を学ぶ。イメージを膨らませ空間を表現するスキルを体得する。		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアや空間表現・演出力の習得		
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		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習c(DIY)	年次 : 2年次後期	
担当教員	工藤一気	時間数 : 60時間	
授業概要	部屋の模様替え、家具の制作等の知識や道具類の使い方を学ぶ。		
到達目標	壁紙や家具作りの知識、技術の習得		
評価方法・基準	制作の過程から完成		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	工具の使い方、壁紙、左官について	工作室の工具、電動工具類の説明	
	第2回	壁紙の張り方と左官	壁紙の張り合わせ、左官の下地塗り	
	第3回	↓	左官の仕上げ方	
	第4回	PVC雑貨の制作/革雑貨の制作	雑貨のデザイン、制作(PVC/革)	
	第5回	↓	↓	
	第6回	革雑貨の制作/PVC雑貨の制作(交代)	雑貨のデザイン、制作(革/PVC)	
	第7回	↓	↓	
	第8回	スツールデザイン	スツールのデザイン 15案作成	
	第9回	↓	S. 1/5図面作図	
	第10回	↓	材料等を選び、次の授業迄に各自購入	
	第11回	↓	制作開始	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総括	PVC、革、スツールの各ボード制作	

2023年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習d(リフォーム)	年次 : 2年次後期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	これから需要が多くなると予測されるリフォーム(リノベーション)。空間を扱う者としてお客様が何を求めているかライフスタイルを考察し、デザイナーの視点から提案するスキルを身につける。様々なニーズを理解し、デザイナーとしての視野を広げ、表現・提案力の向上をめざす。		
到達目標	デザイナーとして様々な角度で物事をとらえることが出来る事を目標とする。		
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。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守。		
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		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	リフォームについて	リフォームの考え方	
	第2回	課題①:住宅のリフォーム	イメージ	
	第3回	↓	ゾーニング(プラン)	
	第4回	↓	↓	
	第5回	↓	内容の図面化/スケッチ	
	第6回	↓	プレゼン用ボードワーク完成	
	第7回	課題②:住宅のリフォーム	バリアフリー/ユニバーサルデザインについて	
	第8回	↓	プラン作成	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	家具・照明・カーテンのコーディネート	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	水廻り(キッチン・洗面室・浴室・トイレ)	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総括	↓	

漫画・アニメーション学科

漫画コース

1 年

2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	デッサンⅠ		年次　：1年次通年	
担当教員	鈴木健太郎		時間数　：　120時間	
授業概要	この「デッサン」は、主に静物デッサンを通して、対象物を正確に描写する基礎的な能力を身につけるための授業です。対象物を正確に画面の中に構成するためには、主に「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」の5つの要素が必要になってきます。これらの要素をよく理解し、習得することで、ものを見る目を養うことができます。またこれらの要素は表現における創造的能力の基礎です。この授業で基礎的な能力を高め、各自の制作の糧にしましょう。			
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」を理解し、対象物を正確に描写する基礎技能を習得する。			
評価方法・基準	出席率、作品提出率、提出された作品における各項目（上記の「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」の5つの要素とそれを基にした基礎描写力）の習得状況を総合評価します。			
テキスト	適宜配布			
参考文献	なし			
使用ソフト	なし			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス　授業導入　グレースケール①	授業概要、評価、準備物の説明　グレースケール制作	購入用具一式
	第2回	形と明暗　立方体、木片②-1	立方体、パース、陰影の説明。描写。	デッサン用具一式
	第3回	形と明暗　球と円柱②-2	円柱、球の説明。描写。	同上
	第4回	形と明暗　球と円錐②-3	描写。	同上
	第5回	空間と構図　漏斗とレンガ③	空間、構図の説明。描写。	同上
	第6回	空間と構図　漏斗とレンガ③	形をとり、満遍なく手を入れる訓練をする。	同上
	第7回	質感と固有色　ガラス瓶④	固有色、レタリング、ガラスの質感の説明。	同上
	第8回	質感と固有色　ガラス瓶④	描写。	同上
	第9回	赤いストライプ布と紙コップとけん玉⑤	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第10回	赤いストライプ布と紙コップとけん玉⑤	描写、合評	同上
	第11回	「靴を描く」⑥	課題説明、描写	同上
	第12回	「靴を描く」⑥	描写	同上
	第13回	「靴を描く」⑥	描写、中間合評	同上
	第14回	「靴を描く」⑥	描写	同上
	第15回	「靴を描く」⑥	合評、加筆	同上
後期	第16回	3点モチーフ⑦1-1	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第17回	3点モチーフ⑦1-2	描写、合評	同上
	第18回	3点モチーフ⑦2-1	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第19回	3点モチーフ⑦2-2	描写、合評	同上
	第20回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	課題説明、描写	同上
	第21回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第22回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第23回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第24回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第25回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第26回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第27回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第28回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写、合評	同上
	第29回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	加筆	同上
	第30回	最終課題「お気に入りの箱」⑧総括	加筆、総括	同上

2023年度 講義概要

科目名	クロッキー	年次： 1	
担当教員	原田 アキヒコ	時間数： 120	
授業概要	アーティストに必要な絵を描くための自己の内部循環を体得する授業です。 繰り返し描く中で、自然に得られるものです。自分の中で自然に循環するようになるまでは、物と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちが大切です。美術解剖学の知見を基に、実際のモデルを短時間で描く体験型実習です。		
到達目標	人体の動勢を解剖学知見を基に的確に表現する力をつける。		
評価方法 基準	1 実習中の取り組みの姿勢。2 人体の骨格・筋肉及びプロポーション・動き／動勢の捉え方。 3 ドローイング力。4 出席率（課題提出率は出席率に準ずる。） 1～4項目を総合的に点数化して評価する。		
テキスト	各回プリント資料を配布する。		
参考文献	授業の中で紹介する。A. ルーミス著「やさしい人物画」など。		
使用ソフト	使用しない。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法など	備考
前期	第1回	オリエンテーション	絵を描くための基礎トレーニング。	講義後実習
	第2回	人体測定 頭部のプロポーション	顔・頭部、正面と横顔を実測し描く。	講義後実習
	第3回	人体測定 全身のプロポーション	頭部のプロポーション簡略図 / 全身のプロポーション簡略図。	講義後実習
	第4回	人体のパス	パスの実験 / 人体のパスの板。骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第5回	人物と空間	目の高さで平行線 / 空間の位置。骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第6回	顔の部分	目の描き方 / 漫画表現との比較。骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第7回	顔の部分	口、鼻、耳の描き方 / 漫画表現との比較。	講義後実習
	第8回	手と足	手と足の描き方 / 骨格や比率を基にした描き方。	講義後実習
	第9回	骨格 / 頭部	頭部の骨格と比率 / 猿から人へ、動物との比較。	講義後実習
	第10回	骨格 / 胸、腰、脊柱	胸郭、骨盤、脊柱の構造 / 男女差。	講義後実習
	第11回	骨格 / 腕	腕と鎖骨、肩甲骨の連動。	講義後実習
	第12回	骨格 / 脚	骨盤と脚部の構造。	講義後実習
	第13回	全身の骨格	人体の全身骨格 / 動物・空想の生物との比較。	講義後実習
	第14回	前期まとめ		講義後実習
	第15回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。	実習
後期	第16回	オリエンテーション	全身の筋肉の概略説明。	講義後実習
	第17回	筋肉 / 頭部（表情筋）	人物の表情と筋。	講義後実習
	第18回	動物クロッキー	天王寺動物園にて実習。併設 zoo museum にて骨格標本鑑賞。	実習
	第19回	筋肉 / 頭頸部	首の筋肉の描き方 / 漫画表現との比較。	講義後実習
	第20回	描画画材とその表情 1	墨を用いた表現 / 線の強弱とぼかし。	講義後実習
	第21回	筋肉 / 体幹（前面）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較。	講義後実習
	第22回	筋肉 / 体幹（側面）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較。	講義後実習
	第23回	筋肉 / 体幹（背面）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較。	講義後実習
	第24回	描画画材とその表情 2	コンテ（単色）を用いた表現 / 光と陰影。	講義後実習
	第25回	筋肉 / 上肢（上腕・前腕）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較。	講義後実習
	第26回	筋肉 / 下肢（大腿・下腿）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較。	講義後実習
	第27回	描画画材とその表情 3	コンテ・パステル（数色）を用いた表現 / 色彩。	講義後実習
	第28回	全身筋肉まとめ	筋肉の描き方とその働き / 動物との比較。	講義後実習
	第29回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。	実習
	第30回	クロッキーをまとめる	作品集制作。	実習

2023年度 講義概要

科目名	キャラクター作画	1年次	
担当教員	米山美樹	120時間(通年)	
授業概要	漫画で描く様々な表現の中で登場人物（キャラクター）の頭部や全身の基本的な作画を学ぶ。前期はポーズについて、後期は日常的な様々な仕草や迫力のある画面を作るための表情や画面作りを考えていき課題を行う		
到達目標	まずはバランスのとれたポーズを様々な方向から描ける様にしていく		
評価方法・基準	授業に対する取り組みの姿勢。それを積極的に自分の作品づくりに活かしているか、また応用させていこうとしているか。出席率		
テキスト	授業時に配布		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	はじめに 線の重要性	線を使っでの表現を考える	
	第2回	頭部 水平アングル 男女差	頭部を180度水平に回したアングル描写	
	第3回	頭部 アオリアングル	頭部を下から見上げた時のアングル描写	
	第4回	頭部 フカンアングル	頭部を上から見下ろした時のアングル描写	
	第5回	手の基本描写	部分描写として手の基本を知る	
	第6回	足の基本描写	部分描写として足の基本を知る	
	第7回	立ちポーズ基本	バランスのとれた立ちポーズを描く	
	第8回	立ちポーズ女性のフォルム	女性のフォルムを考えた立ちポーズ	
	第9回	歩く、走るポーズ	歩く、走るポーズの基本	
	第10回	課題	立つ、歩く、走るポーズの課題	
	第11回	課題	立つ、歩く、走るポーズの課題	
	第12回	座るポーズ（椅子）	椅子に座るポーズの基本	
	第13回	座るポーズ（床）	床に座るポーズの基本	
	第14回	課題	座るポーズの課題	
	第15回	課題	座るポーズの課題	
後期	第16回	手と顔 比率と仕草	手と顔を合わせた仕草を描く	
	第17回	手と顔 食べるポーズ	道具を使っでの食べるポーズを描く	
	第18回	手と顔 飲むポーズ	道具を使っでの飲むポーズを描く	
	第19回	食器と食べ物の描き方	食器や食べ物の描き方を考えて描く	
	第20回	課題	食べる、飲むの課題	
	第21回	課題	食べる、飲むの課題	
	第22回	課題	食べる、飲むの課題	
	第23回	課題	食べる、飲むの課題	
	第24回	表情とサブキャラクター	表情とサブキャラクターの描き分け方	
	第25回	立つポーズアオリとフカン	全身のアオリとフカン	
	第26回	課題	クライマックスシーン課題	
	第27回	課題	クライマックスシーン課題	
	第28回	課題	クライマックスシーン課題	
	第29回	課題	クライマックスシーン課題	
	第30回	課題	クライマックスシーン課題	

2023年度 講義概要

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	パース基礎	年次　： 1 年次前期	
担当教員	水田孝彦	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	漫画の背景を描くために必要不可欠なパース。その基本を学び、各自の作品に活かしていく。		
到達目標	様々な構図での画面作りを習得する。		
評価方法・ 基準	出席率及び課題の完成度を評価（パースの理解度・作業の丁寧さ）		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	漫画表現	年次　： 1 年次前期	
担当教員	水田孝彦	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	漫画における様々な効果（集中線・カケアミetc.）を毎回の課題を通じて身につける。		
到達目標	つけペンの使い方やトーンワークをマスターし、原稿の完成度を上げる。		
評価方法・ 基準	出席率及び課題の提出を評価（線に対する意識・作業の丁寧さ）		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅰ	年次 : 1 年次前期	
担当教員	水田孝彦・南谷直美	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	オリジナルストーリー漫画の制作。コマ割りの仕方やストーリーの作り方等、漫画制作の基礎を学んでいく。個人指導を原則とし、クラス担任によるカウンセリングも併せて行う。		
到達目標	16 ページ漫画作品の完成		
評価方法・	完成作品の提出。各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	デジタルで制作する学生は「CLIP STUDIO」等		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅱ	年次 : 1 年次後期	
担当教員	水田孝彦・南谷直美	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	オリジナルストーリー漫画の制作。前期作品の反省点と各自のセールスポイントを活かし、よりレベルアップした作品制作を行う。個人指導を原則とし、クラス担任によるカウンセリングも併せて行う。		
到達目標	16 ページ以上の漫画作品の完成		
評価方法・基準	完成作品の提出。各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献	「げこげこ」 水上悟志著 少年画報社		
使用ソフト	デジタルで制作する学生は「CLIP STUDIO」等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	ストーリー構成&キャラ作り	「げこげこ」を参考にした講義	
	第 2 回	〃	〃	
	第 3 回	16ページ以上の漫画制作（ネーム）	個別指導およびカウンセリング等	
	第 4 回	16ページ以上の漫画制作（ネーム）	〃	
	第 5 回	16ページ以上の漫画制作(下描き)	〃	
	第 6 回	16ページ以上の漫画制作(下描き)	〃	
	第 7 回	16ページ以上の漫画制作(下描き)	〃	
	第 8 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 9 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 10 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 11 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 12 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 13 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	〃	
	第 14 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	〃	
	第 15 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	※作品提出締切／2月6日	

2023年度 講義概要

科目名	デジタルテクニク	年次 : 1年次通年	
担当教員	南谷直美	時間数 : 120時間(通年)	
授業概要	【CLIP STUDIO】を使い、デジタルで漫画を作成する基礎を身につける。身につけた基本を元に本格的な漫画をデジタルで制作する。		
到達目標	デジタルでの漫画制作を通し、実践に向けた基本的な操作に慣れることを目標とする。		
評価方法・	課題・出席状況・授業態度などを総合的に評価する。出席率が70%未満、課題が提出されない、定められた課題内容に沿って制作を行っていない場合は不合格とする。		
テキスト	プリント配布		
参考文献	CLIP STUDIO参考書など		
使用ソフト	CLIP STUDIO (他、プリントアウトのためにPhotoshopなどを使用)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	基本操作 下描き/ペン入れの作画方法	一枚絵の下描きからペン入れを行う	
	第2回	キャラクターのイラスト(課題1)	下描きからペン入れ完成・トーンを貼る	
	第3回			
	第4回			
	第5回	背景の描き方(一点透視)	パース定規を使用した一点透視の練習課題	
	第6回	背景の描き方・二点透視(課題2)	パース定規を使用した二点透視の練習課題	
	第7回			
	第8回	インテリアを含むイラスト(課題3)	パース定規を使用した背景込みのイラスト	
	第9回			
	第10回			
	第11回	漫画原稿の作成(課題4)	デジタルで漫画を一から作成する	
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回	前期の復習テスト(課題5)	基本操作の復讐	
後期	第16回	背景の描き方・三点透視(課題①)	パース定規を使用した三点透視の練習課題	
	第17回			
	第18回	三点透視を含んだ2ページ漫画制作(課題②)	パース定規を使用した漫画制作	
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回	LT変換の基本操作	LT変換の基本操作練習	
	第24回	LT変換を使用した背景(課題③)	LT変換した画像を背景に使用、加工する	
	第25回			
	第26回	LT変換・三点透視を使った2P漫画制作(課題④)	テーマに基づいた2P漫画制作	
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2023年度 講義概要

科目名	漫画のカメラワークⅠ	年次　：1年次後期	
担当教員	谷口　龍彦	時間数　　：　60時間(半期)	
授業概要	実写映像のカメラワークを参考にしながら、漫画における視覚的な効果、演出を考え、より読者に伝えやすいコマ割り、画面構成の基礎を学ぶ。		
到達目標	画面構成、コマ割りの基本的な技術を習得する		
評価方法・基準	授業の理解度。出席率。課題の完成度。小テストの成績。		
テキスト	「漫画のカメラワーク」		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	自己紹介と講義	漫画の絵とネームの考え方	
	第2回	参考資料の鑑賞	「面白いもの」を見つける	
	第3回	課題「自己表現をする」	ショットサイズとショット構成	
	第4回	課題「自己表現をする」		
	第5回	原稿の模写	原稿作画について	
	第6回	原稿の模写		
	第7回	原稿の模写		
	第8回	参考資料の鑑賞	「カットバック」について	
	第9回	小テスト①	ネーム作成	
	第10回	参考資料の鑑賞	「イマジナリーライン」について	
	第11回	小テスト②	ネーム作成	
	第12回	課題「登校・下校」		
	第13回	課題「登校・下校」		
	第14回	課題「登校・下校」		
	第15回	課題「登校・下校」		

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

1 年

2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	デッサン		年次　：1年次通年	
担当教員	鈴木健太郎		時間数　：　120時間	
授業概要	この「デッサン」は、主に静物デッサンを通して、対象物を正確に描写する基礎的な能力を身につけるための授業です。対象物を正確に画面の中に構成するためには、主に「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」の5つの要素が必要になってきます。これらの要素をよく理解し、習得することで、ものを見る目を養うことができます。またこれらの要素は表現における創造的能力の基礎です。この授業で基礎的な能力を高め、各自の制作の糧にしましょう。			
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」を理解し、対象物を正確に描写する基礎技能を習得する。			
評価方法・基準	出席率、作品提出率、提出された作品における各項目（上記の「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」の5つの要素とそれを基にした基礎描写力）の習得状況を総合評価します。			
テキスト	適宜配布			
参考文献	なし			
使用ソフト	なし			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス　授業導入　グレースケール①	授業概要、評価、準備物の説明　グレースケール制作	購入用具一式
	第2回	形と明暗　立方体、木片②-1	立方体、パース、陰影の説明。描写。	デッサン用具一式
	第3回	形と明暗　球と円柱②-2	円柱、球の説明。描写。	同上
	第4回	形と明暗　球と円錐②-3	描写。	同上
	第5回	空間と構図　漏斗とレンガ③	空間、構図の説明。描写。	同上
	第6回	空間と構図　漏斗とレンガ③	形をとり、満遍なく手を入れる訓練をする。	同上
	第7回	質感と固有色　ガラス瓶④	固有色、レタリング、ガラスの質感の説明。	同上
	第8回	質感と固有色　ガラス瓶④	描写。	同上
	第9回	赤いストライプ布と紙コップとけん玉⑤	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第10回	赤いストライプ布と紙コップとけん玉⑤	描写、合評	同上
	第11回	「靴を描く」⑥	課題説明、描写	同上
	第12回	「靴を描く」⑥	描写	同上
	第13回	「靴を描く」⑥	描写、中間合評	同上
	第14回	「靴を描く」⑥	描写	同上
	第15回	「靴を描く」⑥	合評、加筆	同上
後期	第16回	3点モチーフ⑦1-1	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第17回	3点モチーフ⑦1-2	描写、合評	同上
	第18回	3点モチーフ⑦2-1	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第19回	3点モチーフ⑦2-2	描写、合評	同上
	第20回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	課題説明、描写	同上
	第21回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第22回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第23回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第24回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第25回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第26回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第27回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第28回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写、合評	同上
	第29回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	加筆	同上
	第30回	最終課題「お気に入りの箱」⑧総括	加筆、総括	同上

2023年度 講義概要

科目名	クロッキーI	年次 : 1年次通年	
担当教員	三浦康男	時間数 : 120時間	
授業概要	「絵を描くための基礎トレーニング」 「やさしい美術解剖学」 「魅力的な線・人体の表現」 以上、3つの体験を授業の軸とし、毎回数多くの人物クロッキーを描きます		
到達目標	観察力の強化と、描画力の向上。知識を得たうえでの説得力のある描画ができるようになること。		
評価方法・基準	「対象の構造を踏まえた上で、動作・動勢(動的・静的)がうまくとらえられているか」 「すばやく対象の本質までとらえることができるか」 「魅力的な人物表現ができているか」 出席率、授業への取り組みと内容の理解度、描かれたクロッキーのレベル(上記3項目)を総合評価します。		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

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／導入プロポーションと線について	授業紹介年間スケジュール確認	
	第2回	・人体解説①/全身/頭部	骨格・筋肉・人体構造の解説	
	第3回	・人体解説②	↓	
	第4回	・人体のプロポーション	男性、女性の身体特徴の解説	
	第5回	クロッキー 見たままを描く	出来るだけ多く描き、学習したことを各自チェックする	
	第6回	・キーポイントを読み取る	キーポイントの解説	
	第7回	・キーポイントを読み取る	枚数を描く	
	第8回	・純粋輪郭画法応用/一筆書き	視覚情報と論理的思考・形状を見ることの解説	
	第9回	・ルビンの壺、アウトラインを描く	スペースを意識した形状の確認方法解説	
	第10回	・遠近法	アイレベルと正中線の見え方の解説	
	第11回	クロッキー 枚数を描く	前期ポイントを押さえて描く	
	第12回	クロッキー 枚数を描く	↓	
	第13回	・モデルクロッキーI(女性ヌード)	女性ヌードクロッキーを実施	
	第14回	前期授業統括 カウンセリング	チェックシートに基づき自己評価を実施	成果確認
	第15回	前期授業統括 カウンセリング	目標が達成できたか？確認する	
後期	第1回	前期の振り返り チェッククロッキー	自己評価ポイントの再確認と振り返り	後期開始
	第2回	・陰と陽を描く①	陰部のみを描く/光と陰影量感の表現	
	第3回	・陰と陽を描く② 描画画材とその表情①	明部のみを描く/光と陰影の量感の表現	
	第4回	・陰と陽を描く③ 描画画材とその表情②	コンテパステルを使用した表現	
	第5回	・クイックスケッチ①/イメージで描く	クイックスケッチのトレーニング方法の理解と実践	
	第6回	・クイックスケッチ②	トレーニングポイントの再確認と分解解説	
	第7回	・クイックスケッチ③	1分～3分でのグループクロッキー 多く描く	
	第8回	・クイックスケッチ④/イメージと実像	クイックスケッチと通常クロッキーの融合	
	第9回	・クイックスケッチ⑤	イメージと実像の中間を意識して描く 3～5分	
	第10回	統括クロッキー	今まで学習したことに基づいて自由に描く	
	第11回	統括クロッキー	↓	
	第12回	・モデルクロッキーII(男性セミヌード)	男性セミヌードクロッキーを実施	
	第13回	クロッキー選集制作	1年間のクロッキーから40枚選出しファイリングする	
	第14回	クロッキー選集制作	ファイル提出	
	第15回	授業総括	成果の確認	

2023年度 講義概要

[illegible]

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	パース基礎	年次 : 1年次前期	
担当教員	谷口 龍彦	時間数 : 60時間	
授業概要	アニメーションの絵作りは人物が中心。単に背景描写のためのパースではなく、理解をすることで「絵作り」のためのパースまで高めていく。		
到達目標	パースの理解		
評価方法・基準	課題の理解度と提出、出席率等を総合的に評価。		
テキスト	必要に応じて配布。		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	キャラクター基礎テクニック	年次　：1年次前期	
担当教員	西村 大志	時間数　：　60時間	
授業概要	キャラクターを描く上での基礎や発想の仕方、描き方に関するコツを講義と実習を通して学ぶ。実質、授業回数も基礎修練も少ない段階ですのでキャラクターイラストを最低限しっかり描く事に重点を置いております。※分からない事は個別に聞きに来ることを前提に授業を進行します。皆さんの不明点を全て把握することは不可能ですので積極的に聞きに来てください。		
到達目標	キャラクターを描く上での理解度を上げ、キャラクターのフォルムやバランスをしっかり描けるようにする。		
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	適時データで配布		
参考文献			
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX など		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	モーショントデザイン	年次 : 1年次 通年	
担当教員	市ノ川聡	時間数 : 120時間	
授業概要	【前期】速度差、軌道、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】前期で学習した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		
到達目標	アニメーションの基本技法と、作品制作に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	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects 等		

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	

2023年度 講義概要

科目名	制作実習Ⅰ	年次　：1年次後期	
担当教員	市ノ川聡	時間数　：　60時間	
授業概要	商業アニメーションの基本的なワークフローに基づいたアニメーション制作方法を学習する。		
到達目標	グループで制作を行い、共同作業に必要なスキルや考え方を学習する。		
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			
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects / Premiere など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	企画立案	作品アイデア出し	
	第2回	↓	プロット検討	
	第3回	↓	プレゼンテーションとディスカッションにより企画決定	
	第4回	絵コンテ・設定制作	プロットから絵コンテをおこす	
	第5回	↓	制作時間や作業量の検討、絵コンテのブラッシュアップ	
	第6回	↓	キャラクターや舞台設定制作、イメージボードの作成	
	第7回	レイアウト・原画	絵コンテを元に画面構成(レイアウト)を作成	
	第8回	↓	作画監督によるレイアウトチェック	
	第9回	↓	原画制作	
	第10回	動画・仕上・背景	原画に中割を足して動きを作る(動画作成)	
	第11回	↓	動画を彩色する	
	第12回	↓	背景の制作	
	第13回	撮影	AfterEffectsなどで動画と背景を合成する	
	第14回	編集	Premiere等で編集・ダビングを行う	
	第15回	合評	完成発表	

2023年度 講義概要

科目名	映像研究	年次 : 1年次後期	
担当教員	杉井ギサブロー/谷口龍彦	時間数 : 60時間	
授業概要	杉井ギサブロー先生の講義を中心に、映像、アニメーション制作のノウハウを学んでいく。また、講義とグループ制作（授業「制作実習Ⅰ」）を通して、卒業後や将来の仕事に対する可能性を考えていく。		
到達目標			
評価方法・基準			
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第2回	ギサブローのアニメ講座①		10月11日
	第3回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第4回	ギサブローのアニメ講座②		10月25日
	第5回	カメラワーク基礎①		
	第6回	ギサブローのアニメ講座③		11月8日
	第7回	カメラワーク基礎②		
	第8回	ギサブローのアニメ講座④		11月22日
	第9回	「補完」による表現①	補完について。映像作品の鑑賞。	
	第10回	ギサブローのアニメ講座⑤		12月6日
	第11回	「補完」による表現②	補完について。解説。	
	第12回	ギサブローのアニメ講座⑥		12月20日
	第13回	グループ制作		
	第14回	ギサブローのアニメ講座⑦		1月17日
	第15回	グループ制作		

2023年度 講義概要

科目名	デジタルアニメーションⅠ	年次　：1年次前期	
担当教員	市ノ川聡	時間数　：　60時間	
授業概要	作画、彩色、撮影などアニメーションの各制作工程で必要となるデジタル技術の基礎学習		
到達目標	アニメーションの基本的概念と制作方法の習得		
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	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects など		

授業計画

[illegible]

科目名	デジタルアニメーションII		年次　： 1年次後期	
担当教員	中村成吾		時間数　： 60時間	
授業概要	3アフターエフェクトの基本を学び制作の技術の幅を向上させる。			
到達目標	アフターエフェクト操作に慣れ高度な作品づくりが出来る様になる。			
評価方法・基準	授業の理解度、課題提出日の厳守、課題のクオリティ			
テキスト	適宜配布します。			
参考文献	AfterEffects for アニメーション　BEGINNER を使用します。			
使用ソフト	Adobe AfterEffects.			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	AEの基本操作	基本操作を学ぶ (インターフェイス、移動、回転、スケール等)	
	第 2 回	アニメーションBEGINNER	テキストを使用しアニメーション映像の基本を学ぶ。	
	第 3 回	↓		
	第 4 回	↓		
	第 5 回	↓		
	第 6 回	↓		
	第 7 回	↓		
	第 8 回	UnderWater	海中の演出に挑戦	
	第 9 回	RainDrops	雨の演出に挑戦	
	第 1 0 回	レンズフレアー、グロー、フラクタルノイズ　等	定番エフェクトの使い方を覚えよう	
	第 1 1 回	エクスプレッション	便利なエクスプレッションを覚えよう	
	第 1 2 回	Calligraphy　Motion Graphics	モーショングラフィックを作る	
	第 1 3 回	CameraTracking	トラッキングを学ぶ	
	第 1 4 回	Floral_Animation	フローラルアニメーションに挑戦	
	第 1 5 回	↓		

2023年度 講義概要

科目名	アニメーション技法Ⅰ	年次 : 1年次後期	
担当教員	橋口翔太郎	時間数 : 60時間	
授業概要	アニメーションの作画を基礎・発展・応用とテーマで分けて動画の演習を行う		
到達目標	作画の素養を高め、動画への関心を得てもらう		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Clip Studio Paint/ Adobe Creative Cloud		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	動画とは何か アニメーターの仕事・心得	概要説明とディベート	
	第2回	基礎 タイムシートの書き方とセルワーク	テーマ解説 基礎演習①	
	第3回	動画と原画 速度変化と軌道	基礎演習②	
	第4回	おくりとのこし	基礎演習③	
	第5回	エネルギーのアタリ	基礎演習④	
	第6回	空間のある中割り	基礎演習⑤	
	第7回	発展 自然な振る舞い 予備動作	テーマ解説 発展演習①	
	第8回	軽い・重い	発展演習②	
	第9回	柔らかい・固い	発展演習③	
	第10回	力を入れる・抜く	発展演習④	
	第11回	様々な自然表現	発展演習⑤	
	第12回	応用 演出（芝居）のある表現	テーマ解説 応用演習①	
	第13回	状況描写と感情表現	応用演習②	
	第14回	状況描写と感情表現	応用演習③	
	第15回	まとめ	総評	

漫画・アニメーション学科

漫画コース

2 年

2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅲ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	米山美樹・梅本昌樹	時間数　：　　120時間(通年)	
授業概要	漫画の内容・完成度などプロレベルを意識し、出版社への投稿を前提としたオリジナル漫画作品を制作。課題としては、オリジナル漫画作品 2 作を制作する。※課題（漫画作品）は「投稿実習Ⅰ・Ⅱ」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・技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

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11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23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2023年度 講義概要

科目名	作画実践	2年次（通年）	
担当教員	米山美樹	120時間(通年)	
授業概要	前期は服の基本的なデザインについて考えて、薄さ、厚さ、シワなどの描き方を検証していく、また石や樹などの自然物の描き方、光の量や種類によってどんな影がつくのか、などキャラクターだけでない作画を身につけて漫画作品に活かしていく。後期は体型や筋肉、アクションポーズなど1歩踏み込んだキャラクターの描き方について描いていく		
到達目標	細かい部分にも気を配り作画力、漫画力をスキルアップさせていく		
評価方法・基準	新しい事や今まであまり気にしてこなかったことに対してしっかりと対応しようとするか、積極的に取り入れようとするか、授業や課題に対する取り組み方を見ます。出席率		
テキスト	授業時に配布		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	薄いものの描写	紙や布などの薄いもの～葉などの自然物	
	第2回	服（上着）	シャツの描き方とシワ	
	第3回	服（ジャケット）	ジャケットの描き方とシワ	
	第4回	服（ズボン、スカート）	ズボンやスカートの描き方とシワ	
	第5回	課題	服の課題	
	第6回	課題	服の課題	
	第7回	課題	服の課題	
	第8回	光と影	コントラストを着けた画面作り	
	第9回	箱を描く	基本形（箱）の描き方と応用を復習する	
	第10回	自然描写 石	石や岩などの自然物表現	
	第11回	自然描写 樹	樹の描き方	
	第12回	課題	自然描写課題	
	第13回	課題	自然描写課題	
	第14回	課題	自然描写課題	
	第15回	アクションポーズ	殴るポーズでアクションを考える	
後期	第16回	アクションポーズ	殴られるポーズでアクションを考える	
	第17回	アクションポーズ	殴る殴られるを合わせてシーンを作る	
	第18回	課題	アクションポーズ課題	
	第19回	課題	アクションポーズ課題	
	第20回	課題	アクションポーズ課題	
	第21回	課題	アクションポーズ課題	
	第22回	筋肉描写	筋肉の基本の描き方	
	第23回	体型の描き分け	痩せている太っているの描き分け	
	第24回	年齢別描き分け 子供	幼年期、少年期の描き分け	
	第25回	年齢別描き分け 大人～老人	青年期、中年期、老年期の描き分け	
	第26回	課題	世代の描き分け課題	
	第27回	課題	世代の描き分け課題	
	第28回	課題	世代の描き分け課題	
	第29回	課題	アクションポーズ課題	
	第30回	課題	アクションポーズ課題	

2023年度 講義概要

科目名	背景描写	年次　： 2 年次通年	
担当教員	水田孝彦	時間数　：　120時間(通年)	
授業概要	漫画作品における背景処理について、毎回の講義・課題を通じて身につけていく。		
到達目標	説得力のある画面作りを心掛け、原稿の完成度アップを目標とする。		
評価方法・基準	出席率及び課題の提出と評価（細かな背景描写）		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	和室の描写	一点透視図法の復習	
	第 2 回	〃	〃	
	第 3 回	ビル街＋ペンで表現する雲	二点透視図法の復習	
	第 4 回	〃	〃	
	第 5 回	外観と内観	三点透視図法の復習	
	第 6 回	〃	〃	
	第 7 回	〃	〃	
	第 8 回	机の上の小物	机の上に物を置いていく（パースの復習）	
	第 9 回	〃	〃	
	第 1 0 回	水の表現Ⅰ（雨）	背景と雨の組み合わせ	
	第 1 1 回	〃	〃	
	第 1 2 回	前期試験	夜景のシーンを入れた2ページ漫画	
	第 1 3 回	〃	〃	
	第 1 4 回	〃	〃	
	第 1 5 回	〃	〃	
後期	第 1 6 回	学校の描写（教室）	教室の配置（パースの復習）	
	第 1 7 回	〃	〃	
	第 1 8 回	水の表現Ⅱ（海）	ペンとトーンでの水面の表現	
	第 1 9 回	描き文字	描き文字を意識した 1 ページ漫画	
	第 2 0 回	〃	〃	
	第 2 1 回	小物の描写（質感）	身近な小物の描写	
	第 2 2 回	〃	〃	
	第 2 3 回	〃	〃	
	第 2 4 回	〃	〃	
	第 2 5 回	最終課題	リアルな背景を入れた2ページ漫画	
	第 2 6 回	〃	〃	
	第 2 7 回	〃	〃	
	第 2 8 回	〃	〃	
	第 2 9 回	〃	〃	
	第 3 0 回	〃	〃	

2023年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅰ・Ⅱ 共通	年次 : 2 年次通年	
担当教員	南谷直美・梅本昌樹・津田亜由美	時間数 : 120時間(通年)	
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いての表現力・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			

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11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23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2023年度 講義概要

科目名	漫画のカメラワークⅡ	年次　：2年次前期	
担当教員	谷口　龍彦	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	実写映像のカメラワークを参考にしながら、漫画における視覚的な効果、演出を考え、より読者に伝えやすいコマ割り、画面構成の基礎を学ぶ。		
到達目標	画面構成、コマ割りの応用技法の習得。		
評価方法・基準	授業の理解度。出席率。課題の完成度。小テストの成績。		
テキスト	「漫画のカメラワーク」		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	デジタルイラスト	年次　：2年次前期	
担当教員	越智 夏実	時間数　：　60時間	
授業概要	ドローイングソフトを使い、デジタルでカラーイラストの制作をしていきます。デジタルツールに慣れてもらうのは当たり前として、表紙や巻頭カラーを意識したいわば「興味を引く」カラーイラストとはどんなものなのか？という部分にもフォーカスをあてていきます。		
到達目標	デジタルツールに慣れる、デジタル作画での「自分らしさ」を模索する		
評価方法・基準	・ 作品の完成度、理解度 ・ 締め切りを守れた否か ・ 課題へ取り組み姿勢		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	clipstudio、Photoshopなどのデジタルツール		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	アナログイラスト	年次 : 2年次後期	
担当教員	黄 愛揚	時間数 : 60	
授業概要	絵具の使い方や色彩の知識、表現方法で、テーマに合わせたイラストを制作する。		
到達目標	色の表現で、世界観と物語性を伝えられるアナログイラストを制作できる。		
評価方法・基準	課題と出席状況を総合的に評価する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	絵具を説明する、色の明暗表現	絵具を自由に使わせて、画材の特性を感じさせる	
	第2回	環境と色	理論説明 果物を描く	サイズB5
	第3回	風景の練習	写真3枚 ラフ→下描き	サイズB5
	第4回	人物の練習	写真3枚 ラフ→下描き	サイズA4
	第5回	〃	〃	〃
	第6回	色彩の心理的な効果	理論説明 キャラによって人物の着色練習	特殊サイズ
	第7回	〃	〃	〃
	第8回	光と影の表現	物語性のあるイラストを描く(ラフ、下描き→水貼り)	サイズA4
	第9回	〃	(着色 課題提出)	
	第10回	2ページのカラー漫画を描く	(ラフ、下描き)	B4サイズ
	第11回	〃	(トレース→水貼り)	
	第12回	〃	(着色 課題提出)	
	第13回	漫画作品のカラー表紙or自分が描きたいイラスト	物語性のあるイラストを描く(ラフ、下描き→水貼り)	B4サイズ
	第14回	〃	(トレース→水貼り)	
	第15回	〃	(着色 課題提出)	

2023年度 講義概要

科目名	漫画演習	2 年次後期	
担当教員	梅本昌樹	60時間（半期）	
授業概要	作画やカメラワークの応用及び復習を原稿課題を中心に学ぶ。		
到達目標	動物描写や複雑なアクションシーンの表現の習得		
評価方法・基準	授業の理解度。課題の完成度。出席率などの総合評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	clipstudio		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	動物描写	動物園スケッチ会	
	第 2 回	動物描写	哺乳類の作画練習と課題	
	第 3 回	動物描写	鳥類の作画練習と課題	
	第 4 回	動物描写	恐竜の作画練習と課題	
	第 5 回	動物描写	課題	
	第 6 回	動物描写	課題	
	第 7 回	民族衣装を描く	民族学博物館へ資料収集	
	第 8 回	民族衣装を描く	講義と課題	
	第 9 回	民族衣装を描く	課題	
	第 1 0 回	道具を使ったアクション	「振り回す」作画練習	
	第 1 1 回	道具を使ったアクション	「投げる」作画練習	
	第 1 2 回	道具を使ったアクション	「突く」作画練習	
	第 1 3 回	道具を使ったアクション	アクションのカメラワーク講義	
	第 1 4 回	道具を使ったアクション	課題	
	第 1 5 回	道具を使ったアクション	課題	

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

2 年

2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	クロッキーⅡ	年次 : 2年次通年	
担当教員	三浦康男	時間数 : 120時間	
授業概要	一年次の基礎的なクロッキーを踏まえ、人物描画のレベルを上げるトレーニング。毎回様々な方法で多くの人物クロッキーを描きます。		
到達目標	自身のイメージを説得力のある絵としての描画ができるようになること。		
評価方法・基準	「対象の構造を踏まえた上で、動作・動勢(動的・静的)がうまくとらえられているか」 「すばやく対象の本質までとらえることができているか」 「魅力的な人物表現ができているか」 出席率、授業への取り組みと内容の理解度、描かれたクロッキーのレベル(上記3項目)を総合評価します。		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

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/プロポーションと線についての再確認	授業紹介年間スケジュール確認	
	第2回	・ポーズの捉え方	クイックスケッチ	
	第3回	・ポーズの捉え方②	クイックスケッチ/印象を描く	
	第4回	・動きを観察する/一瞬の動作を描く	動作の繰り返しの中から一瞬を描く	
	第5回	・動きを観察する/一瞬の動作を描く②	↓	
	第6回	・パーツを描く	顔の比率再確認/口、耳、目、鼻を描く	
	第7回	・パーツを描く②	手足を描く/服のシワを描く	
	第8回	・人体の遠近法	遠近法を意識して描く	
	第9回	・人体の遠近法②	俯瞰と煽り	
	第10回	・空間を意識する	床のグリッド内に人物を配置する	
	第11回	・空間を意識する②	↓	
	第12回	クロッキー 枚数を描く	自由に描く	
	第13回	クロッキー 枚数を描く	自由に描く	
	第14回	・モデルクロッキーⅠ(女性ヌード)	女性ヌードクロッキーを実施	成果確認
	第15回	前期授業統括 カウンセリング	目標が達成できたか?確認する	
後期	第1回	前期の振り返り チェッククロッキー	自己評価ポイントの再確認と振り返り	後期開始
	第2回	・映画のクロッキー	映画のシーンを描く	
	第3回	・陰と陽を描く	画材を変えて描く	
	第4回	・陰と陽を描く②	↓	
	第5回	・アニメ風を描く	実人物をアニメのキャラクター風描く	
	第6回	・アニメ風を描く②	↓	
	第7回	・アニメ風を描く/オリジナルキャラクター	実人物をオリジナルキャラクターに置き換える	
	第8回	・アニメ風を描く/オリジナルキャラクター	↓	
	第9回	統括クロッキー	今まで学習したことに基づいて自由に描く	
	第10回	統括クロッキー	↓	
	第11回	統括クロッキー	↓	
	第12回	・モデルクロッキーⅡ(男性セミヌード)	男性セミヌードクロッキーを実施	
	第13回	クロッキー選集制作	1年間のクロッキーから40枚選出しファイリングする	
	第14回	クロッキー選集制作	ファイル提出	
	第15回	授業総括	成果の確認	

2023年度 講義概要

科目名	アニメーション技法	年次　：2年次通年	
担当教員	橋口翔太郎	時間数　：　120時間	
授業概要	前期：　アニメーションの作画を基礎・発展・応用とテーマに分けて動画の演習を行う 後期：　卒業制作への対応		
到達目標	作画の素養を高め、動画への関心を得てもらう		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Clip Studio Paint/ Adobe Creative Cloud		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	動画とは何か　アニメーターの仕事・心得	概要説明とディベート	
	第 2 回	基礎　タイムシートの書き方とセルワーク	テーマ解説　基礎演習①	
	第 3 回	動画と原画　速度変化と軌道	基礎演習②	
	第 4 回	おくりとのこし	基礎演習③	
	第 5 回	エネルギーのアタリ	基礎演習④	
	第 6 回	空間のある中割り	基礎演習⑤	
	第 7 回	発展　自然な振る舞い　予備動作	テーマ解説　発展演習①	
	第 8 回	軽い・重い	発展演習②	
	第 9 回	柔らかい・固い	発展演習③	
	第 1 0 回	力を入れる・抜く	発展演習④	
	第 1 1 回	様々な自然表現	発展演習⑤	
	第 1 2 回	応用　演出（芝居）のある表現	テーマ解説　応用演習①	
	第 1 3 回	状況描写と感情表現	応用演習②	
	第 1 4 回	状況描写と感情表現	応用演習③	
	第 1 5 回	まとめ	総評	
後期	第 1 6 回	卒業制作	卒業制作の作業時間と技術的支援	
	第 1 7 回			
	第 1 8 回			
	第 1 9 回			
	第 2 0 回			
	第 2 1 回			
	第 2 2 回			
	第 2 3 回			
	第 2 4 回			
	第 2 5 回			
	第 2 6 回			
	第 2 7 回			
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回			

科目名	CGアニメーション (An2)		年次　：　2年次	
担当教員	中村成吾		時間数　：　120時間	
授業概要	3DCGの基本から学び制作の技術の幅を向上させる。			
到達目標	3Dに慣れ、就職活動に生きる作品づくりが出来る様になる。			
評価方法・基準	授業の理解度、課題提出日の厳守、課題のクオリティ			
テキスト	適宜配布します。			
参考文献				
使用ソフト	Maya3D			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第１回	アニメーション基本（セットキー、グラフエディター）	ボールの動きをアニメーションする	
	第２回	↓		
	第３回	簡単なキャラクターを歩かせる。	レゴキャラクターを歩かせる。	
	第４回	↓		
	第５回	↓		
	第６回	歩くアニメーション完了		
	第７回			
	第８回	簡易キャラクターで短編のアニメを作る	絵コンテを描き、簡単な短編動画作成	
	第９回	↓		
	第１０回	↓		
	第１１回	↓		
	第１２回	↓		
	第１３回	↓		
	第１４回	↓		
	第１５回	短編動画完了		
後期	第１６回	ライティング	ライトの基本を学び、室内のライティングをする。	
	第１７回	↓		
	第１８回	↓		
	第１９回	ライティング完了		
	第２０回	ボーン初級	手をモデリングし、ボーンを入れてアニメーションする	
	第２１回	↓		
	第２２回	↓		
	第２３回	初級完了		
	第２４回	ボーン中級	ドローイングドールにボーン入れ歩かせる	
	第２５回	↓		
	第２６回	↓		
	第２７回	中級完了		
	第２８回	ボーン上級	自動でボーン入れ、アニメーションする	
	第２９回	↓		
	第３０回	↓		

2023年度 講義概要

科目名	イラストレーション	年次　：2年次通年	
担当教員	西村 大志	時間数　：　120時間	
授業概要	卒業制作における様々なビジュアルの制作とクオリティアップを図るための指導を行う。 ※分からない事は個別に聞きに来ることを前提に授業を進行します。皆さんの不明点を全て把握することは不可能ですので積極的に聞きに来てください。		
到達目標	卒業制作の完成		
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	適時データで配布する		
参考文献			
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / Photoshop / Illustratorなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	作画練習	現状の作画レベルの把握	
	第2回	↓	講義と作画練習	
	第3回	↓	講義と作画練習	
	第4回	背景の基礎	背景の基礎理解と簡易的な背景素材の制作	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	提出	
	第7回	イメージボード(コンセプトイラスト)	アニメーションの構想を固めていくためのスケッチ等	
	第8回	↓	資料収集、メインビジュアル〈企画書表紙用〉等の作成	
	第9回	↓	作中のシーンを想定したイラスト（スケッチ）数点	
	第10回	↓	提出	
	第11回	キャラクター設定画制作	登場キャラクターのデザインコンセプト検討	
	第12回	↓	三面図の作成、表情集の作成	
	第13回	↓	デザイン修正、対比表、色見本〈三面図〉作成	
	第14回	↓	アニメーションを想定したイメージカット制作	
	第15回	↓	提出	
後期	第16回	背景メインのイラスト制作	卒業制作の中で背景中心のカットを選んで仕上げる	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	提出	
	第20回	卒業制作展示用ポスター等展示物制作	卒業制作作品をPRするポスターのデザインプランニング	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	メインイラスト制作	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	卒業制作作品ロゴデザイン	アニメーション作品中で使用するタイトルロゴ等のデザイン	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	Illustratorでのロゴ等素材の仕上	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	Illustratorでのポスター仕上	
	第30回	↓	提出	

2023年度 講義概要

科目名	制作実習Ⅱ	年次　：2年次通年	
担当教員	市ノ川聡	時間数　：　120時間	
授業概要	卒業制作の進行とサポート		
到達目標	卒業制作アニメーション作品の完成		
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			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	卒業制作・プリプロダクション	企画書チェック	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	シナリオチェック	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	絵コンテチェック	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	卒業制作・プロダクション	レイアウトチェック	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	原画チェック	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	動画チェック	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	リテイク	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	完成発表	

2023年度 講義概要

科目名	企画シナリオメソッド	年次　：2年次前期	
担当教員	市ノ川聡	時間数　：　60時間	
授業概要	卒業制作のプリプロダクションを行う。企画立案から始め、シナリオ・絵コンテ・各種デザインの設定等を制作する。		
到達目標	卒業制作のプロダクションに入るための準備を完了する。		
評価方法・基準	提出課題、出席率、授業態度などを加味して総合的に評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	演出実習	年次　：2年次後期	
担当教員	市ノ川聡	時間数　：　60時間	
授業概要	卒業制作においてのプロダクションの進行と講義を交えての演出面のサポートを行う。 制作過程の各セクションでの演出の考え方を学ぶ。		
到達目標	卒業制作の完成		
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			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	卒業制作・レイアウト制作の検討	演出意図を伝えるための画面構成、イメージナリーライン、カットの連続性などのチェック	
	第 2 回	↓	↓	
	第 3 回	↓	↓	
	第 4 回	卒業制作・原画	芝居のチェックとリテイク	
	第 5 回	↓	↓	
	第 6 回	↓	↓	
	第 7 回	卒業制作・動画仕上げ・背景制作など	動画のチェックとリテイク	
	第 8 回	↓	↓	
	第 9 回	↓	↓	
	第 1 0 回	卒業制作・撮影	撮影チェックとリテイク	
	第 1 1 回	↓	↓	
	第 1 2 回	仮編集	カッティングとリテイク	
	第 1 3 回	↓	↓	
	第 1 4 回	ブラッシュアップ	動き、エフェクトなどの追加や修正	
	第 1 5 回	↓	↓	

2023年度 講義概要

科目名	映像効果	年次　：2年次前期	
担当教員	高間浩史	時間数　：　60時間	
授業概要	商業アニメーションの画面作りで使われるエフェクト制作の基本を、演習を通じて学習する。		
到達目標	AfterEffectsを使用して、アニメーション撮影で使用される基本エフェクトを作成できるようになる		
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	AfterEffects for アニメーション [CC対応改訂版] 大平幸輝 (著)		
参考文献			
使用ソフト	Adobe After Effects等		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	映像編集	年次　：2年次後期	
担当教員	高間浩史	時間数　：　60時間	
授業概要	前半は講義と自習時間の両立を行い、後半は卒業制作について、主に撮影・編集工程の指導を行う。 学生のニーズに合わせてサポートする。		
到達目標			
評価方法・基準	出席率、卒業課題、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			
使用ソフト	Adobe After Effects /Premiere など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	授業の内容解説+前期の課題提出物閲覧		9月25日
	第 2 回	講義「エフェクトの種類」+自習(卒業制作)		10月2日
	第 3 回	講義「アニメ・カットシーン参照」+自習(卒業制作)		10月16日
	第 4 回	講義「おすすめ無料プラグイン」+自習(卒業制作)		10月23日
	第 5 回	講義「おすすめ有料プラグイン」+自習(卒業制作)		10月30日
	第 6 回	講義「エンドクレジット」+自習(卒業制作)		11月6日
	第 7 回	講義「文字の空け・フォント」+自習(卒業制作)		11月13日
	第 8 回	卒業制作・撮影・編集	各自の作品に合わせた撮影手法を指導	11月20日
	第 9 回	↓	↓	11月27日
	第 1 0 回	↓	↓	12月4日
	第 1 1 回	↓	↓	12月11日
	第 1 2 回	↓	↓	12月18日
	第 1 3 回	↓	↓	1月15日
	第 1 4 回	↓	↓	1月22日
	第 1 5 回	↓	↓	1月29日

2023年度 講義概要

科目名	音響効果	年次 :2年次後期	
担当教員	小松寛史	時間数 : 60時間	
授業概要	音響についての基礎知識と作品の演出に必要な技術を学ぶ。		
到達目標	作品制作において自分の考えている音響表現ができるようになる。		
評価方法・基準	提出課題、出席率、授業態度などを加味して総合的に評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト	Adobe Audition / Premiere等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	音響制作で知っておくべき基礎知識	音の3要素、作業で使用する機材及びソフトウェア	
	第2回	音声のフォーマットについて	音声フォーマットとその種類について	
	第3回	音響作業の進め方	録音・ミックスの基礎	
	第4回	著作権について	著作権の種類について	
	第5回	音素材について①	音素材を探してみよう	
	第6回	音素材について②	シーンに合った効果音の使い方	
	第7回	音素材について③	シーンに合った音楽の使い方	
	第8回	効果音について	基本概論	
	第9回	制作における準備	台本等の読み方及びコンセプトワークの方法	
	第10回	制作実習	卒業制作作業	
	第11回	制作実習	卒業制作作業	
	第12回	制作実習	卒業制作作業	
	第13回	制作実習	卒業制作作業	
	第14回	制作実習	卒業制作作業	
	第15回	制作実習	卒業制作作業	

2023年度 講義概要

科目名	映像研究Ⅱ	年次　：2年次 前期	
担当教員	谷口　龍彦 / 濱田　明美	時間数　：60時間	
授業概要	・アニメーション色々：色々な、アニメーションのジャンルに接し、その可能性知る。また、それによって卒業制作の参考や、卒業後のアニメーションとの関わり方を考える。 ・ジブンデザイン：自分を知り、自分らしい働き方を知る。目標を明確にし主体的に動く事を学ぶ。		
到達目標	卒業制作の完成。		
評価方法・基準	出席率。卒業制作（プリプロ/コンテまでの段階）の評価。ポートフォリオの提出。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

クリエイティブ学科
デジタルクリエイティブコース
1 年
2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	3D造形基礎 I	年次 : 1 年次前期	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 60時間	
授業概要	この授業では、あらゆる造形の基本となるデッサンと、集中力と洞察力を身に付けるクロッキーの二つを学びます。 デッサン: 実物モチーフを観察しながら、ケント紙へ鉛筆で見えている通りに描く。1モチーフ3時間で完成させる。 クロッキー: 主に人物を対象に短時間(最長20分～最短1分程度)で描き切る。 前期: おおよそデッサン11回 クロッキー4回 の割合で実施。 共に基本的な事柄を重視し学習します。		
到達目標	的確に描写するための基本技能を身に付ける。 時間内に描き切ることが出来るようになる。		
評価方法・基準	提出課題点: 70% + 平常点(出席、取組姿勢など) 30% = 100点満点評価		
テキスト	独自制作のLESSONプリント配布など		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	クロッキー導入／様々なクロッキー1	基本クロッキー(現在の描写力の自己確認・他者の描写力)	画材説明
	第2回	様々なクロッキー2_対象認識の変換	様々なクロッキー (純粋、ネガ、肌以外…など視覚的描写)	
	第3回	様々なクロッキー3_明暗で描くクロッキー①	純粋・輪郭・肌以外輪郭／ 暗部のみ描く	
	第4回	様々なクロッキー4_明暗で描くクロッキー②	肌以外輪郭・暗部のみ／ 明部のみ描く	
	第5回	デッサン導入／幾何形体①__立方体	鉛筆グラデーション 濃淡3面と陰影。スチロール立方体のデッサン	
	第6回	提出課題__モチーフ_木片1体	立方体の応用+ 質感 表現の工夫。完成提出	
	第7回	演習課題__幾何形体②_円柱と円錐 計2体	正円の見え方、形体の 構造 理解と表現。完成提出	
	第8回	提出課題__モチーフ_レンガ+漏斗ジョウゴ 計2体	立方体・円錐形の応用。注意深く 観察 。完成提出	
	第9回	提出課題__モチーフ_ガラスビン計1体①	円柱・円錐形の応用。楕円・ガラス質感・ラベル表現。	
	第10回	提出課題__モチーフ_ガラスビン続き②	描き込みと仕上げ作業。時間内完成提出	
	第11回	演習課題__幾何形体③_球体 1体(台座含む)	球体表現、 光源と陰影 表面のタッチ・ 接地点 と影	
	第12回	提出課題__モチーフ_ストライプコピー紙+ケン玉①	球体・円柱の応用 構図 構成 机上面のパース	
	第13回	提出課題__モチーフ_ストライプコピー紙+ケン玉②	紙の質感・けん玉質感 時間内に完成提出	
	第14回	提出課題__モチーフ_ロープ1体 ①	ロープのよりとリズム、構図/形態/陰影/固有色/空間/質感 一見面倒なモチーフへのアプローチ。	
	第15回	提出課題__モチーフ_ロープ1体 ②完成提出	描き込み・完成提出	前期統括

※ 諸般の状況や、クラスの理解度合い・授業進行度合いにより内容を変更する場合があります。

2023年度 講義概要

科目名	3D造形基礎Ⅱ	年次 : 1年次前期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	3D造形基礎は造形基本技能の習得に加え、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1の科目を受けての実施作業で課題制作に取り組む。 授業の後半はメディアツール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	Zbrushを使った造形技術、テクスチャツール、モーションツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・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 ・課題における基本操作能力の達成度		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	3D造形基礎Ⅲ	年次 : 1年次後期	
担当教員	濱野 里彩	時間数 : 60時間	
授業概要	3D造形基礎は造形基本技能の習得に加え、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1、2の科目を通じた練習課題、課題の提出を行う。 授業の後半はメディアツール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	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・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 ・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		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	3D演出基礎 I	年次 :1年次前期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D演出基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は講義と説明に従って操作を覚えることに重点を置く。 授業の後半はメディアツール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	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題における基本操作能力の達成度		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

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 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作	
	第2回	○講義2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用	
	第3回	○講義3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形	
	第4回	○講義4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1	
	第5回	○講義5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2	
	第6回	○講義6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3	
	第7回	○講義7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携技術	
	第8回	○講義8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携その1	
	第9回	○講義9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携その2	
	第10回	○講義10 メディアツール連携1	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携1	
	第11回	○講義11 メディアツール連携2	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携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	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	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			

2023年度 講義概要

科目名	3D演出基礎Ⅱ	年次：1年次前期	
担当教員	伊澤 李香	時間数：60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1の科目を受けての実施作業で課題制作に取り組む。 授業の後半はメディアツール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	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・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 ・課題における基本操作能力の達成度		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作業務	
	第2回	○練習課題2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用制作業務	
	第3回	○練習課題3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形制作業務	
	第4回	○練習課題4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1 制作業務	
	第5回	○練習課題5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2 制作業務	
	第6回	○練習課題6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3 制作業務	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携 制作業務	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第10回	○練習課題10 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11 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	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	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			

2023年度 講義概要

科目名	3D演出基礎Ⅲ	年次 :1年次前期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。 3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1、2の科目を通じた練習課題、課題の提出を行う。 授業の後半はメディアツール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	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・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 ・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		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作 練習課題提出	
	第2回	○練習課題2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用 練習課題提出	
	第3回	○練習課題3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形 練習課題提出	
	第4回	○練習課題4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1 練習課題提出	
	第5回	○練習課題5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2 練習課題提出	
	第6回	○練習課題6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3 練習課題提出	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携技術 練習課題提出	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	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	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	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			

2023年度 講義概要

科目名	3D映像基礎 I	年次 :1年次前期	
担当教員	濱野 里彩	時間数 : 60時間	
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付けていく。 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	・出席率 ・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 ・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		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

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			

2023年度 講義概要

科目名	3D映像基礎Ⅱ	年次 :1年次前期	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	
授業概要	VR開発に不可欠となるゲームエンジンの操作能力を養う。 具体的にはUnrealEngineをメインツールに、VRコンテンツの具体的な制作技術とプロセスを学び、サブにUnityを使用する。 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	UnrealEngine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	・出席率 ・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 ・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		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第2回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第3回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第4回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第5回	○VR開発ツール基礎	Unity	
	第6回	○VR開発ツール基礎	Unity	
	第7回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第8回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第9回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第10回	○練習課題8 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題8 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	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			

2023年度 講義概要

科目名	実践技術演習 I	年次 :1年次後期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	他コース他学科のコンテンツの3D化・VR化・映像化などの取り組みを行うとともに、対外企業や団体等との共同プロジェクトや依頼案件に取り組む。		
到達目標	実際に存在する仕事、依頼などに対応する経験を積むこと、それに対応できる技量の実情を知ること。		
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 ・他コース他学科企業等との緻密な連携業務の進行		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

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	■取り組み課題の決定	教員のチェック	
	第2回	■ミーティング	他コース他学科との打ち合わせ	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業	
	第6回		制作作業	
	第7回	■ミーティング	中間チェック(教員及び関係学生)	
	第8回		制作作業	
	第9回		制作作業	
	第10回		制作作業	
	第11回		制作作業	
	第12回		制作作業	
	第13回		完成・提出	
	第14回		修正	
	第15回		修正	

2023年度 講義概要

科目名	コンテンツ研究 I	年次 :1年次後期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	本格的なコンテンツ開発に取り掛かるにおいて自らの作ろうとする作品の傾向や使用されている技術を把握し、重点的に必要とされるスキルをいくつか絞り、そのブラッシュアップに取り組む。またコンペ作品などを研究し、試作(ラフ制作)を行うなどを通じて自分の強みと弱みを把握し、強みのブラッシュアップと弱みの改善を図る。 2年次前期のグループワークにおける役割分担にも通じる授業。 上記の意味合いからこの授業では企業インターンを認める授業とする。		
到達目標	コンテンツ制作における得意分野不得意分野の客観的に把握と対処トレーニング		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・試作・ラフ制作作品が自分の長所進展、短所改善に沿ったものか。		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

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	■作品研究1	求められるものの実態把握	
	第2回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第3回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第4回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第5回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第6回	■作品研究2	コンペ作品の研究	
	第7回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第8回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第9回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第10回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第11回	■ポートフォリオ制作	就活ポートフォリオに関連する制作	
	第12回	※キャリアサポート含む	就活ポートフォリオに関連する制作	
	第13回		就活ポートフォリオに関連する制作	
	第14回		就活ポートフォリオに関連する制作	
	第15回		就活ポートフォリオに関連する制作	

2023年度 講義概要

科目名	コンテンツ開発 I	年次 :1年次後期	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	
授業概要	1年次後半は独力での複数コンテンツ開発に挑戦することを大きな課題とし本科目はその中心基地となる授業。メインコンテンツ1種類とそこから派生するサブコンテンツ2種類以上を同時並行で一人で制作し、メインコンテンツは映像系、ゲーム系、サブコンテンツはフィギュア、印刷物、プロモーション映像、モーショングラフィックなどを想定している。 この授業においてもスキルアップのための企業インターンを認める。		
到達目標	複数コンテンツを個人で同時に開発する経験を通じて自分の得意分野を客観視できるようにする。		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

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	■個人プロジェクトの発表	個人制作のメインとサブコンテンツの発表	
	第2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3回		制作業務(インターン可)	
	第4回		制作業務(インターン可)	
	第5回		制作業務(インターン可)	
	第6回		制作業務(インターン可)	
	第7回	■中間報告会	教員のアドバイス、方向修正ほか	
	第8回		制作業務(インターン可)	
	第9回		制作業務(インターン可)	
	第10回		制作業務(インターン可)	
	第11回		制作業務(インターン可)	
	第12回		制作業務(インターン可)	
	第13回		制作業務(インターン可)	
	第14回	■プロジェクト作品全体提出	プロジェクトコンテンツ提出	
	第15回	■次年度コンテンツ計画発表	チーム分けと制作内容発表	

2023年度 講義概要

科目名	3DCG演習 I	年次 :1年次前期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「メインコンテンツの造形技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	メインコンテンツの造形技術側面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・ 基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅱ	年次 : 1 年次後期	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 60時間	
授業概要	前期で学んだデッサン・クロッキーの二つを更に継続し、スキル深化を目指します。 後期: おおよそデッサン11回 クロッキー4回 の割合で実施。共に基本的な事柄の再確認を経て、より個々人の描写能力を共に見つけ「見る力」「描く力」の向上を重視し学習します。		
到達目標	・個々人の描写技能を更に深化させる。 ・時間内に描き切ることが出来、完成度を上げることが出来るようになる。		
評価方法・基準	提出課題点: 70% + 平常点 (出席、取組姿勢など) 30% = 100点満点評価		
テキスト	独自制作のレスンプリント配布など		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

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	様々なクロッキー5_塊として描く	モデルをパーツ毎の塊として捉えてみる 一筆描き/連続リング/身体パーツを円柱として捉えてみる	
	第2回	人物クロッキー9_プロモデルクロッキー/着衣	男性プロモデルによるクロッキー実習	
	第3回	人物クロッキー10_プロモデルクロッキー/着衣	女性プロモデルによるクロッキー実習	
	第4回	B3セントボード_靴_①	最終課題の取り組み_導入解説、作業開始	
	第5回	B3セントボード_靴_②		
	第6回	B3セントボード_靴_③		
	第7回	B3セントボード_靴_④合評	前半一旦の完成。後半:合評	
	第8回	B3セントボード_靴_⑤完成/提出	自身の完成を超える_気付きと成長 完成提出 最終課題「フォトデッサン」説明	
	第9回	フォトデッサン①何かをしている自分の両手	撮影と写真合成/次回までに画像合成を行い、描写する写真を作成する	
	第10回	フォトデッサン②何かをしている自分の両手	写真プリントを元にB3セント紙へ転写→描写	
	第11回	フォトデッサン③何かをしている自分の両手		
	第12回	フォトデッサン④何かをしている自分の両手		
	第13回	フォトデッサン⑤何かをしている自分の両手	完成→提出	
	第14回	調整回	クラスの進行度合い理解度により調整。	
	第15回	調整回	クラスの進行度合い理解度により調整。	

2023年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅲ	年次：1年次後期	
担当教員	魏子青	時間数：60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「サブコンテンツの造形・メディア系技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	サブコンテンツの造形連携とメディア連携面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

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	■課題1 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第2回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第3回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形・メディア系指導	
	第5回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第6回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第9回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形・メディア系指導	
	第11回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第12回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第13回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

2023年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅳ	年次：1年次後期	
担当教員	魏 子青	時間数：60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「サブコンテンツの演出・メディア系技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	サブコンテンツのモーションデザインとメディア連携面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	■課題1 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第2回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第3回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋演出・メディア系指導	
	第5回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第6回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第9回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋演出・メディア系指導	
	第11回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第12回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第13回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

クリエイティブ学科
アートクリエイティブコース
1 年
2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	デッサン	年次　： 1 年次通年	
担当教員	立嶋　滋樹	時間数　： 120時間	
授業概要	デッサン制作を通して作品制作に必要な観察眼、遠近法をはじめとする平面表現の知識、作成の準備と手順、完成度の判断能力を養う。		
到達目標	規定の時間内に遠近法、明暗法を駆使したデッサンが自分で完成できる。		
評価方法・基準	各課題の評価票による通常課題点、最終課題点、授業態度、出席率によって評価。		
テキスト			
参考文献	「やさしい人物画」A.ルーミス「パーフェクトマスターデッサン 人物」原田 アキヒコ（著） 「秘密の知識」デイビッド・ホックニー（著）		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	授業ガイダンス／鉛筆でトーン表を作る	基礎の意味と作品作りとの連携／鉛筆の削り方、ハッチングの方法	
	第 2 回	「玉葱」を描く	画面への大きさ／トーンの幅を使う／ハッチングの方向	
	第 3 回	「バナナ」を描く	面を見つける	
	第 4 回	立方体を描く「木片」を描く	立方体を明暗で表す。材質の明暗とのバランスを取る。	
	第 5 回	立方体を描く「煉瓦」を描く	遠近法と目測	
	第 6 回	立方体を描く「円柱」を描く	曲面のハッチング	
	第 7 回	立方体を描く「球」を描く	曲面のハッチング、明暗と輪郭の関係を考える	
	第 8 回	立方体を描く「瓶」を描く 1	素材の特性を観察する	
	第 9 回	立方体を描く「瓶」を描く 2		
	第 1 0 回	「ストライプの布」を描く 1	遠近法に沿った平面を描く	
	第 1 1 回	「ストライプの布」を描く 2		
	第 1 2 回	構造を考えて描「けん玉」を描く	構造を考えて描く、二つのモチーフの関係を遠近法に沿って描く	
	第 1 3 回	「けん玉」を描く 1		
	第 1 4 回	「けん玉」を描く 2		
	第 1 5 回	「靴」を描く 1	総合的な表現と手順の整理	
後期	第 1 6 回	「靴」を描く 2		
	第 1 7 回	「靴」を描く 3		
	第 1 8 回	「靴」を描く 4		
	第 1 9 回	合評／パネル水張り作業	進級課題	
	第 2 0 回	最終課題「箱詰め」 1		
	第 2 1 回	最終課題「箱詰め」 2		
	第 2 2 回	最終課題「箱詰め」 3		
	第 2 3 回	最終課題「箱詰め」 4		
	第 2 4 回	最終課題「箱詰め」 5		
	第 2 5 回	最終課題「箱詰め」 6		
	第 2 6 回	最終課題「箱詰め」 7		
	第 2 7 回	最終課題「箱詰め」 8		
	第 2 8 回	最終課題「箱詰め」 9		
	第 2 9 回	完成／合評		
	第 3 0 回	ビニール張り作業		

2023年度 講義概要

科目名	芸術詳論	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	岡山　拓	時間数　：　120時間	
授業概要	美術・芸術・工芸などの過去から現在までの歴史と流れを知り、今という時代に生き、視覚表現を主体に表現しようとする学生個々の客観的なポジショニングとそこから湧き出る主観的な感覚、思い、意思を確認する。		
到達目標	表現者になろうとする学生本人の歴史的時代的ポジショニングの把握と主観的な意思確認		
評価方法・基準	・美術、芸術の文脈の把握。 ・興味をもった時代、作品、作家に対する踏み込んだ研究をしようとする姿勢。 ・学ぶだけでなくその結果として自分の作品づくりがどのようなものになるのかの必然性を考察する姿勢。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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　歴史や文脈を知ることの意味		
	第 2 回	講義 2　西洋美術・芸術 1		
	第 3 回	講義 3　西洋美術・芸術 2		
	第 4 回	講義 4　東洋美術・芸術 1		
	第 5 回	講義 5　東洋美術・芸術 2		
	第 6 回	講義 6　西洋美術・芸術 3		
	第 7 回	講義 7　西洋美術・芸術 4		
	第 8 回	講義 8　東洋美術・芸術 3	西洋美術・芸術　レポート提出	
	第 9 回	講義 9　東洋美術・芸術 4		
	第 1 0 回	講義 1 0　日本美術・芸術 1	東京美術・芸術　レポート提出	
	第 1 1 回	講義 1 1　日本美術・芸術 2		
	第 1 2 回	講義 1 2　日本美術・芸術 3		
	第 1 3 回	講義 1 3　現代美術・芸術 1		
	第 1 4 回	講義 1 4　現代美術・芸術 2	美術館・ギャラリー視察	
	第 1 5 回	講義 1 5　現代美術・芸術 3	美術館・ギャラリー視察　前期総合レポート提出	
後期	第 1 6 回	演習 1　興味を持った作家の研究	調査・研究	
	第 1 7 回		調査・研究	
	第 1 8 回		調査・研究レポート提出	
	第 1 9 回	演習 2　興味をもった作品の研究	調査・研究	
	第 2 0 回		調査・研究	
	第 2 1 回		調査・研究レポート提出	
	第 2 2 回	演習 3　実地研修	美術館	
	第 2 3 回		ギャラリー	
	第 2 4 回		ギャラリー	
	第 2 5 回		イベント	
	第 2 6 回		レポート作成	
	第 2 7 回	演習 3 自分の表現活動の将来を文脈から構想	調査・研究・構想作成	
	第 2 8 回		調査・研究・構想作成	
	第 2 9 回		調査・研究・構想作成	
	第 3 0 回		構想レポート提出	

2023年度 講義概要

科目名	基礎造形演習Ⅰ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	吉坂　峰子	時間数　：　120時間	
授業概要	◎多様な平面表現の体験を積み、学生個々の適正を講師が検証する。 ・代表的な絵画の画材と作品について研究し、実際に作画体験を積む。 ・代表的な画材以外の素材による表現方法について、学び経験する。 ・絵画とは言われない表現方法を経験する。（漫画・絵本・アニメーションなど）		
到達目標	平面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	・平面表現における自分の適正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。 ・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の質により総合評価する。 ・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。		
テキスト	随時配付		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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　平面表現の研究（基底材）	絵の土台（ベース）となる材料について。各種用紙（洋紙・和紙）、麻キャンバス、板素材（木、金属、樹脂）壁材（漆喰、コルクなど）	
	第 2 回	↓		
	第 3 回	講義 2　画材研究（描画画材）	鉛筆、ペン（水性・油性）、筆、スプレーペンキ、透明水彩、ガッシュ、アクリル絵具油彩、顔彩、膠、フレスコ（湿式・乾式）、インク、ビグメントなど	
	第 4 回	↓		
	第 5 回	講義 3　技法研究（基底材×画材、相性）	コラージュ、フロッターージュ、アッセンブリッジ、コンバイン、ポアリング、ドリップング、デカルコマニー、ステイニング、プリコラージュ、など	
	第 6 回	↓		
	第 7 回	課題 1　気になる素材・画材で描く①	今までに得た情報知識を基に	
	第 8 回	↓　テーマ：身体	自分に合いそうな組み合わせで描く	
	第 9 回	課題 2　気になる素材・画材で描く②	今までに得た情報知識を基に	
	第 1 0 回	↓　テーマ：時間	自分に合いそうな組み合わせで描く　※①以外	
	第 1 1 回	課題 3　気になる素材・画材で描く③	今までに得た情報知識を基に	
	第 1 2 回	↓　テーマ：ダイバーシティ（多様性）	自分に合いそうな組み合わせで描く　※①②以外	
	第 1 3 回	課題 4　テーマを選んで描く		
	第 1 4 回	↓　テーマ：各自	課題 1・2・3 から、一番自分に合った組み合わせの技法を使って、各自で決めたテーマに従って描く	
	第 1 5 回	↓		
後期	第 1 6 回	課題 5　壁画を描く・・・テーマ指定		屋上の壁（一部）
	第 1 7 回	↓		
	第 1 8 回	↓	ステンシル技法（例：パンクシー）	
	第 1 9 回	↓		
	第 2 0 回	課題 6　連作を描く・・・テーマ指定		
	第 2 1 回	↓　　　　　　　※物語性		
	第 2 2 回	↓	テーマに基づいて、連続する絵を描く	
	第 2 3 回	↓		
	第 2 4 回	↓		
	第 2 5 回	課題 7　版画的表現で描く・・・テーマ指定		
	第 2 6 回		間接的な表現、モノタイププリント。身近な素材を使用して、偶然性を狙った表現を行う。オリジナルとコピー※スチレン版画・リノカット・ドライポイント	
	第 2 7 回			
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回	まとめ・・・改めて「描くこと」を考える。	1年を振り返り、自分が「何を・どのように・描く・（なぜ）」を考察する。	

2023年度 講義概要

科目名	基礎造形演習Ⅱ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	津本　治也	時間数　：　120時間	
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			

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。	
	第 2 回		・立体表現にすることの意味や意義について知る。	
	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	
	第 4 回		の実際について知る。	
	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	
	第 6 回		の実際について知る。	
	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 1 0 回		提出	
	第 1 1 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 1 2 回		制作	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		提出	
後期	第 1 6 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 1 7 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 1 8 回		制作	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		制作	
	第 2 3 回		制作	
	第 2 4 回		提出	
	第 2 5 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 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		提出	

2023年度 講義概要

科目名	基礎造形演習Ⅲ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	大内　沙智子	時間数　：　120時間	
授業概要	デジタルツールを使った造形・表現手法の経験を積み、学生個々の適性を講師が検証する。 ・デジタルツールだけでの表現手法を体験。 ・アナログ表現との融合手法を体験。 ・デジタル立体造形（デジタル彫刻）を体験。 ・映像制作の実務を体験。		
到達目標	デジタル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	・デジタル表現の多様さに挑戦する姿勢があるか。 ・デジタル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			

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　デジタル表現の研究	・平面、立体、映像などデジタルツールで可能な表現手段を知る。	
	第 2 回		・デジタルのメリットとデメリットについて知る	
	第 3 回	講義 2　デジタルツールの使い方紹介	Photoshop、CLIPSTUDIOなどでデジタル線画	
	第 4 回	課題 1　デジタルで絵を描いてみる	線画体験	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		提出	
	第 7 回	課題 2　デジタルで絵を描く（着彩）	Photoshop、CLIPSTUDIO　Fresceなどでデジタル着彩	
	第 8 回		課題 1 の絵を着彩作業	
	第 9 回		制作	
	第 1 0 回		制作	
	第 1 1 回		提出	
	第 1 2 回	課題3アナログで描いた絵をデジタルで表現	基礎造形演習で描いた絵をデジタルで再現する	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		制作　前期最終課題提出日に提出	
後期	第 1 6 回	課題 4　デジタル立体表現	Zbrush　Blenderの体験	
	第 1 7 回		制作	
	第 1 8 回		制作	
	第 1 9 回		提出	
	第 2 0 回	課題 5　映像制作	A E、Premireをつかった映像制作/ツール操作練習	
	第 2 1 回		素材制作	
	第 2 2 回		素材制作	
	第 2 3 回		映像編集	
	第 2 4 回		映像編集	
	第 2 5 回		提出	
	第 2 6 回	課題 5　V R 空間での表現	V R 空間での作画、造形、編集の練習	
	第 2 7 回		平面素材、立体素材制作	
	第 2 8 回		平面素材、立体素材制作	
	第 2 9 回		V R 開発	
	第 3 0 回		映像化　提出	

2023年度 講義概要

科目名	創作演習Ⅰ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	涌井　晃	時間数　：　120時間	
授業概要	・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。 ・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。 ・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。		
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	・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。 ・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。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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 1 0 回		作品提出・合評	
	第 1 1 回	課題 3　自主制作 2	必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 2 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 1 3 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 4 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 5 回		本制作　前期最終課題提出日に提出	
後期	第 1 6 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 1 7 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 8 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 9 回		本制作	
	第 2 0 回		本制作	
	第 2 1 回		本制作	
	第 2 2 回		本制作	
	第 2 3 回		本制作	
	第 2 4 回		作品提出・合評	
	第 2 5 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 2 6 回		基本構想プラン作成	
	第 2 7 回		費用や条件の検証	
	第 2 8 回		実施計画案作成→講師チェック	
	第 2 9 回		基本計画案修正	
	第 3 0 回		実施計画提出	

2023年度 講義概要

科目名	創作演習Ⅱ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	中島　麦	時間数　：　120時間	
授業概要	・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。 ・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。 ・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。 ・創作演習Ⅱはオーソドックスな美術のアプローチを行う。		
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	・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。 ・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。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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 1 0 回		作品提出・合評	
	第 1 1 回	課題 3　自主制作 2	必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 2 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 1 3 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 4 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 5 回		本制作　前期最終課題提出日に提出	
後期	第 1 6 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 1 7 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 8 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 9 回		本制作	
	第 2 0 回		本制作	
	第 2 1 回		本制作	
	第 2 2 回		本制作	
	第 2 3 回		本制作	
	第 2 4 回		作品提出・合評	
	第 2 5 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 2 6 回		基本構想プラン作成	
	第 2 7 回		費用や条件の検証	
	第 2 8 回		実施計画案作成→講師チェック	
	第 2 9 回		基本計画案修正	
	第 3 0 回		実施計画提出	

**クリエイティブ学科
コミックアートコース
1 年
2023 年度 講義概要**

2023年度 講義概要

科目名	デッサン	年次 : 1年次通年	
担当教員	岡村洋・岡本里栄・立嶋滋樹	時間数 : 120時間	
授業概要	デッサンの基礎を習得する。 ●  筆での調子付け（ハッチング・シェーディング・塗りの技法）を身につける。 ●  のを見る目を養う（観察眼を養う） ●  次元のものを2次元に写し取る様々な方法を知る。（描写表現力を養う）		
到達目標	ものの形を正確に写し取り、ものの陰影を表現できるようになる。観察力と集中力を高める。		
評価方法・基準	作品評価／課題ごとの目標にどれだけ近づけられたか（個々の達成度） 80％ 授業態度（意欲）／作品の完成と提出への責任 20％		
テキスト	特になし		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

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	ハッチング・シェーディング・塗りの技法	
	第2回	立方体 1	白と黒の立方体	
	第3回	立方体 2	白と黒の立方体	
	第4回	木片とレンガ 1	立方体の応用	
	第5回	木片とレンガ 2	立方体の応用 ～ 質感の表現	
	第6回	円柱	円柱の陰のつき方と反射光	
	第7回	球	球の陰のつき方と反射光	
	第8回	瓶とビニールボール 1	基本幾何形体の応用 1	
	第9回	瓶とビニールボール 2	基本幾何形体の応用 2	
	第10回	ワイン瓶 1	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第11回	ワイン瓶 2	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第12回	ワイン瓶 3	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第13回	けん玉 1	複雑な形体を正確に描写	
	第14回	けん玉 2	複雑な形体を正確に描写	
	第15回	ワイングラスとおもちゃのアヒル	前期終了テスト	
後期	第16回	ボーダー柄の布で包むもの 1	布の皺と中の見えない形を表現	
	第17回	ボーダー柄の布で包むもの 2	布の皺と中の見えない形を表現	
	第18回	ボーダー柄の布で包むもの 3	布の皺と中の見えない形を表現	
	第19回	靴 1	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第20回	靴 2	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第21回	靴 3	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第22回	靴 4	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第23回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 1	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第24回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 2	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第25回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 3	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第26回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 4	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第27回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 5	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第28回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 6	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第29回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 7	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第30回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 8	モチーフとして魅力的な構成を考える	

2023年度 講義概要

科目名	クロッキー	年次　：1年次通年	
担当教員	三浦康男・浜本隆司・鈴木健太郎	時間数　：　120時間	
授業概要	アーティストに必要な絵を描くための自己の内部循環を体得する授業です。 繰り返し描く中で、自然に得られるものです。自分の中で自然に循環するようになるまでは、物と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちが大切です。美術解剖学の知見を基に、実際のモデルを短時間で描く体験型実習です。		
到達目標	人体の動勢を解剖学知見を基に的確に表現する力をつける。		
評価方法・基準	1 実習中の取り組みの姿勢。2 課題の理解力。3 人体の骨格・筋肉及びプロポーション・動き／動勢の捉え方。 4 ドローイング力。5 出席率。 1～5項目を総合的に点数化して評価する。		
テキスト	各回プリントを配布する		
参考文献	授業の中で紹介する		
使用ソフト	使用しない		

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	絵を描くための基礎トレーニング	講義後実習
	第 2 回	人体測定　頭部のプロポーション	顔・頭部、正面と横顔を実測し描く	講義後実習
	第 3 回	人体測定　全身のプロポーション	頭部のプロポーション簡略図/全身のプロポーション簡略図	講義後実習
	第 4 回	人体のパース	パースの実験/人体のパースの板　骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第 5 回	人物と空間	目の高さと平行線/空間の位置　骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第 6 回	顔の部分	目の描き方/漫画表現との比較　骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第 7 回	顔の部分	口、鼻、耳の描き方/漫画表現との比較	講義後実習
	第 8 回	手と足	手と足の描き方/骨格や比率を基にした描き方	講義後実習
	第 9 回	骨格/頭部	頭部の骨格と比率/猿から人へ、動物との比較	講義後実習
	第 1 0 回	骨格/胸、腰、脊柱	胸郭、骨盤、脊柱の構造/男女差	講義後実習
	第 1 1 回	骨格/腕	腕と鎖骨、肩甲骨の連動	講義後実習
	第 1 2 回	骨格/脚	骨盤と脚部の構造	講義後実習
	第 1 3 回	全身の骨格	人体の全身骨格/動物・空想の生物との比較	講義後実習
	第 1 4 回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー	実習
	第 1 5 回	前期まとめ		実習
後期	第 1 6 回	オリエンテーション	全身の筋肉の概略説明	講義後実習
	第 1 7 回	筋肉/頭部（表情筋）	人物の表情と筋	講義後実習
	第 1 8 回	動物クロッキー	近郊の動物園にて実習	実習
	第 1 9 回	筋肉/頭頸部	首の筋肉の描き方/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 0 回	描画画材とその表情 1	墨を用いた表現/線の強弱とぼかし	実習
	第 2 1 回	筋肉/体幹（前面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 2 回	筋肉/体幹（側面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 3 回	筋肉/体幹（背面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 4 回	描画画材とその表情 2	コンテを用いた表現/光と陰影	実習
	第 2 5 回	筋肉/上肢（上腕・前腕）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 6 回	筋肉/下肢（大腿・下腿）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 7 回	描画画材とその表情 3	水彩・色鉛筆を用いた表現/色彩	実習
	第 2 8 回	全身筋肉まとめ	筋肉の描き方とその働き/動物との比較	講義後実習
	第 2 9 回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー	実習
	第 3 0 回	クロッキーをまとめる	作品集制作	実習

2023年度 講義概要

科目名	空間描写	年次　：1年次前期	
担当教員	祖川　華・俵積田 陽南・古谷 有紗	時間数　：　60時間	
授業概要	・世界観表現に関わる空間描写技術の基礎を学び、本格的なコミックアート表現の手法を学ぶ。 ・就職率が上がっているアニメーション作画分野への貢献度の高い技術であり全員が理解し実践できる技術の習得を目指す。		
到達目標	・透視図法の技術と世界観表現の方法論を習得		
評価方法・基準	・正確な透視図法の技術習得への意欲 ・キャラクター演出としての空間表現の必要性の認識強化		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Photoshop　C L I P STUDIOPAINT		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	セルフプロデュースⅠ	年次　：1年次通年	
担当教員	加地陽美・小幡高久	時間数　：120時間	
授業概要	卒業後を念頭に置きながら、自らが目指す方向性を検討する機会とし、一方で必要とされる準備について無理のない範囲で対応し、最終的には作品集（ポートフォリオ）を作成することを目指す。		
到達目標	ポートフォリオの完成		
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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　1枚絵の作成	企画書の作成	
	第2回		ラフチェック	
	第3回		制作	
	第4回		制作	
	第5回		制作・提出	
	第6回	課題2　コンピュータ基礎1	主要Adobeツール説明	
	第7回		Illustrator実習	
	第8回		Illustrator実習	
	第9回		Illustrator実習	
	第10回		Photoshop実習	
	第11回		Photoshop実習	
	第12回		Acrobat & AfterEffects実習	
	第13回		Acrobat & AfterEffects実習	
	第14回	課題3　進路講座1－自己分析	自己分析シート・PRシート作成	
	第15回		先生にプレゼンテーション	
後期	第16回	課題4　進路講座2－業界ガイダンス	進路に向けての実践的な講義	
	第17回		進路に向けての実践的な講義	
	第18回	課題5　コンピュータ基礎2	印刷物のデザイン	
	第19回		制作	
	第20回		制作	
	第21回		制作	
	第22回		制作	
	第23回	課題6　ポートフォリオ制作・履歴書制作	キャリアサポートセンターセミナー	
	第24回		ポートフォリオ制作セミナー	
	第25回		制作・履歴書チェック	
	第26回		制作・履歴書チェック	
	第27回		制作・履歴書チェック	
	第28回		制作	
	第29回		制作	
	第30回		制作	

2023年度 講義概要

科目名	デジタルイラストレーション	年次：1年次通年	
担当教員	笹川 淳平	時間数：120時間	
授業概要	デジタルソフトの基礎知識を学んでデジタルでの描画作業に慣れながら、描ける物を増やして表現の幅を広げる切っ掛けとする。		
到達目標	デジタルでの描画に慣れ、キャラクター以外の物も描けるようになる。		
評価方法・基準	提出作品（80%） 授業への取り組み（20%）		
テキスト	適時プリントやデータを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	Photoshop(推奨)、クリップスタジオ		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	線画と塗分け①	オリジナルキャラクターをデザインしラフを作	
	第2回	線画と塗分け②	線画を描く	
	第3回	線画と塗分け③	線画を描く	
	第4回	線画と塗分け④	色を塗り提出	
	第5回	厚塗りイラスト①	オリジナルキャラクターをデザインしラフを作	
	第6回	厚塗りイラスト②	作画作業	
	第7回	厚塗りイラスト③	提出	
	第8回	背景に建物のあるイラスト①	パースの説明と練習課題	
	第9回	背景に建物のあるイラスト②	オリジナルの建物を考えてラフを作る	
	第10回	背景に建物のあるイラスト③	作画作業	
	第11回	背景に建物のあるイラスト④	作画作業	
	第12回	背景に建物のあるイラスト⑤	作画作業	
	第13回	背景に建物のあるイラスト⑥	作画作業	
	第14回	背景に建物のあるイラスト⑦ 夏休み宿題①	作画作業	
	第15回	背景に建物のあるイラスト⑧ 夏休み宿題②	夏休みの課題と合わせて提出	
後期	第16回	オリジナルブラシによるイラスト①	Photoshopでオリジナルブラシを作成する	
	第17回	オリジナルブラシによるイラスト②	ラフを作る	
	第18回	オリジナルブラシによるイラスト③	作画作業	
	第19回	オリジナルブラシによるイラスト④	提出	
	第20回	グリザイユで描くモンスターイラスト①	モンスターをデザインする	
	第21回	グリザイユで描くモンスターイラスト②	モノクロで描き込む	
	第22回	グリザイユで描くモンスターイラスト③	着彩して提出	
	第23回	情報量の多いイラスト①	題材を決める	
	第24回	情報量の多いイラスト②	ストーリーを考えてラフを作る	
	第25回	情報量の多いイラスト③	ラフチェック	
	第26回	情報量の多いイラスト④	ラフチェック	
	第27回	情報量の多いイラスト⑤	作画作業	
	第28回	情報量の多いイラスト⑥	作画作業	
	第29回	情報量の多いイラスト⑦	提出	
	第30回	投票		

2023年度 講義概要

科目名	アナログイラストレーション	年次　：1年次通年	
担当教員	越智 夏実	時間数　：120時間	
授業概要	筆を取り紙に線を引きデジタルイラストのような、アンドゥの無い世界で一枚のイラストを仕上げるプロセスを指導する。 アナログイラストを描く事により、自分の強みと弱み、作家性や個性などの発掘を目標とし、さらにアナログの世界では重要視される「表現力」を研磨していく。		
到達目標	作家性や個性の発掘、表現力の強化		
評価方法・基準	・ 作品の完成度、発想の新しさ ・ 授業への取り組み態度 ・ 提出期限を守れているか 等		
テキスト	授業毎に担当教員より配布		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、色鉛筆、透明水彩、アクリルガッシュ、水彩紙唐等のアナログ画材全般		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	自己紹介、練習課題1：線画の作成	ポストカードサイズの紙に線画を作成する	
	第2回	練習課題2：線画を塗る	前回製作した線画に色を塗る(画材自由)	
	第3回	練習課題3：アクリル絵の具を知る	アクリル絵の具を使用しモチーフをスケッチする	
	第4回	課題1：画材を知る	A4サイズの紙に画材を3種以上使用し作品を描く	
	第5回	↓		
	第6回	↓		
	第7回	課題2：タイトルから作品を描く	決められたタイトルから作品を描く	
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	課題3：言葉から作品を考える	名言、格言、歌詞から発想し作品を描く	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第16回	課題4：物語の世界を描く	既存の寓話、童話、神話の一部、もしくはそれをモチーフとした創作の世界観を描く	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	課題5：シリーズ作品を描く	二枚以上の作品群を制作する	
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	↓		
	第25回	↓		
	第26回	中間チェック		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	↓		

2023年度 講義概要

科目名	キャラクターデザイン	年次　：1年次通年	
担当教員	伊澤　李香	時間数　：120時間	
授業概要	体や表情の基礎的なバランスを学びながら、魅力的なポージングやデザインのキャラクターを制作できるようになることを目指します。		
到達目標	自然な動きや魅力的なデザインのキャラクターを制作する		
評価方法・基準	・ 授業を通じたスキルアップへの取り組み姿勢 ・ 課題の内容に沿った制作が出来ているか ・ フィニッシュワークの水準		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO		

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 表情表現－表情差分表現	顔回りを中心としたデザインの制作	
	第2回		制作作業	
	第3回		提出－合評	
	第4回	課題2 表情表現－年齢差分表現	年齢別の表情差分表現	
	第5回		制作作業・ラフチェック	
	第6回		制作作業	
	第7回		提出－合評	
	第8回	課題3 人体描写－その1	ポーズ絵＋3面図（正面、側面、背面）制作	
	第9回		制作作業・ラフチェック	
	第10回		制作作業	
	第11回		提出－合評	
	第12回	課題4 人体描写－ポーズ研究	ひねり、コントラポストなど動きのあるポーズに挑戦する	
	第13回		制作作業・ラフチェック	
	第14回		制作作業	
	第15回		提出－合評	
後期	第16回	課題5 キャラクターデザイン演習1	与えられた設定で描く（ポーズ絵＋3面図）	
	第17回		制作作業・ラフチェック	
	第18回		制作作業	
	第19回		提出－合評	
	第20回	課題6 キャラクターデザイン演習2	自分で世界観設定してキャラクターデザイン	
	第21回		制作作業・ラフチェック	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業	
	第24回		提出－合評	
	第25回	課題7 キャラクターデザイン演習3	課題6にサブキャラ最低2点追加し設定資料制作	
	第26回		制作作業・ラフチェック	
	第27回		制作作業	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出－合評	

2023年度 講義概要

科目名	イラスト表現演習	年次：1年次前期	
担当教員	吉坂 峰子	時間数：60時間	
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と組み立てたうえで、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	・しっかりとした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	・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。		
テキスト	担当講師が適宜配布します。		
参考文献			
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）		

授業計画

[illegible]

2023年度 講義概要

科目名	専門技術演習Ⅰ	年次　：1年次後期	
担当教員	和塚信太郎・中森康夫・田淵加奈・森田萌乃香・祖川華	時間数　：　60時間	
授業概要	就職等卒業後の進路を視野に入れながら専門技術を体験的に学ぶ授業として位置づける。明確に進路への意志が固まっていない段階で、興味のある分野・適性を自ら模索し、広角で自分の可能性を検討する。専門技術演習Ⅰではソーシャルゲーム系イラスト、デジタルイラスト、グラフィックデザイン系イラストの分野の授業を行う。		
到達目標	自分の興味のある分野の実際の業務を知り、2年次の取組み強化分野を明確にする。		
評価方法・基準	・ 課題作品の完成度 ・ 授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・ 課題やレポートの期限内提出の遵守		
テキスト	必要に応じて講師が用意		
参考文献	必要に応じて講師が用意・紹介		
使用ソフト	Adobe系ツール　ClipStudioPaint　Maya等3 Dツール　アナログ画材ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	■課題1　導入練習課題	分野の内容やスキルが理解できる課題に取り組む。	
	第2回		制作	
	第3回		制作/提出	
	第4回	■課題2　実践モデル課題1	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第5回		制作/ラフチェック	
	第6回		制作/中間チェック	
	第7回		制作/提出	
	第8回	■課題3　実践モデル課題2	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第9回		制作/ラフチェック	
	第10回		制作/中間チェック	
	第11回		制作/提出	
	第12回	■課題4　実践モデル課題3	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第13回		制作/ラフチェック	
	第14回		制作/中間チェック	
	第15回		制作/提出	

2023年度 講義概要

科目名	専門技術演習Ⅱ	年次　：1年次後期	
担当教員	加地陽美・中森康夫・伊藤李利・古谷有紗・吉岡聡	時間数　：　60時間	
授業概要	就職等卒業後の進路を視野に入れながら専門技術を体験的に学ぶ授業として位置づける。明確に進路への意志が固まっていない段階で、興味のある分野・適性を自模索し、広角で自分の可能性を検討する。専門技術演習Ⅱでは、商業イラスト、漫画制作、アニメーションの分野について学ぶ。		
到達目標	自分の興味のある分野の実際の業務を知り、2年次の取組み強化分野を明確にする。		
評価方法・基準	・ 課題作品の完成度 ・ 授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・ 課題やレポートの期限内提出の遵守		
テキスト	必要に応じて講師が用意		
参考文献	必要に応じて講師が用意・紹介		
使用ソフト	Adobe系ツール　ClipStudioPaint　Maya等3Dツール　アナログ画材ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	■課題1　導入練習課題	分野の内容やスキルが理解できる課題に取り組む。	
	第2回		制作	
	第3回		制作/提出	
	第4回	■課題2　実践モデル課題1	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第5回		制作/ラフチェック	
	第6回		制作/中間チェック	
	第7回		制作/提出	
	第8回	■課題3　実践モデル課題2	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第9回		制作/ラフチェック	
	第10回		制作/中間チェック	
	第11回		制作/提出	
	第12回	■課題4　実践モデル課題3	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第13回		制作/ラフチェック	
	第14回		制作/中間チェック	
	第15回		制作/提出	

クリエイティブ学科
デジタルクリエイティブコース
2 年
2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	実践技術演習Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	中村 成吾	時間数：120時間	
授業概要	他コース他学科のコンテンツの3D化・VR化・映像化などの取り組みを行うとともに、対外企業や団体等との共同プロジェクトや依頼案件に取り組む。		
到達目標	実際に存在する仕事、依頼などに対応する経験を積むこと、それに対応できる技量の実情を知ること。		
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 ・他コース他学科企業等との緻密なら連携業務の進行		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■取り組み課題1の決定	教員のチェック	
	第2回	■ミーティング	他コース他学科企業等との打ち合わせ	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業	
	第6回		制作作業	
	第7回	■ミーティング	他コース他学科企業等との打ち合わせ	
	第8回		制作作業	
	第9回		制作作業	
	第10回		制作作業	
	第11回		制作作業	
	第12回		制作作業	
	第13回		完成・提出	
	第14回		修正	
	第15回		修正	
後期	第16回	■取り組み課題2の決定	教員のチェック	
	第17回	■ミーティング	他コース他学科企業等との打ち合わせ	
	第18回		制作作業	
	第19回		制作作業	
	第20回		制作作業	
	第21回		制作作業	
	第22回	■ミーティング	他コース他学科企業等との打ち合わせ	
	第23回		制作作業	
	第24回		制作作業	
	第25回		制作作業	
	第26回		制作作業	
	第27回		制作作業	
	第28回		完成・提出	
	第29回		修正	
	第30回		修正提出	

2023年度 講義概要

科目名	コンテンツ研究Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	涌井 晃	時間数：120時間	
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コンテンツ開発に取り組むが成果発表の場を研究し、どこに重点を置くかを決め、制作に取り組む。 後期は卒業後に向けた技術のブラッシュアップに重点を置いて技術研鑽に取り組む。 本授業はその性格からインターンを認める授業とする。		
到達目標	造形、モーション、映像化、VR化の一通りの制作作業に習熟するとともに、個人の得意分野を特化させる。		
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役割意識の高さ ・制作作業における集中力		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	授業日程
前期	第1回	■PW チームミーティング	教員・助手参加で状況共有	4月13日
	第2回	東京ゲームショウの発表機会を見据えて、重点的に対応すべきポイントの把握と対策を練る。	プロジェクト制作作業	4月20日
	第3回		プロジェクト制作作業	4月27日
	第4回		プロジェクト制作作業	5月11日
	第5回	■PW チームミーティング	教員・助手参加で進捗でチェック	5月18日
	第6回		プロジェクト制作作業	5月25日
	第7回		プロジェクト制作作業	6月1日
	第8回		プロジェクト制作作業	6月8日
	第9回	■PW チームミーティング	教員・助手参加で進捗でチェック	6月15日
	第10回		プロジェクト制作作業	6月22日
	第11回		プロジェクト制作作業	6月29日
	第12回		プロジェクト制作作業	7月6日
	第13回	■PW チームミーティング	発表時に向けての各種対策会議	7月6日
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	7月20日
	第15回		作品修正	8月31日
後期	第16回	■進路に向けた制作・技術研究1	強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第17回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第18回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第19回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第20回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第21回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第22回	★技術研究1の成果発表	取組成果の発表と講評会	
	第23回	■進路に向けた制作・技術研究1	強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第24回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第25回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第26回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第27回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第28回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第29回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第30回	★技術研究2の成果発表	取組成果の発表と講評会	

2023年度 講義概要

科目名	コンテンツ開発Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 120時間	
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1・2・3・4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み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、対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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	授業日程
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	4月13日
	第2回		プロジェクト制作作業(インターン可)	4月20日
	第3回		プロジェクト制作作業(インターン可)	4月27日
	第4回		プロジェクト制作作業(インターン可)	5月11日
	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)	5月18日
	第6回		プロジェクト制作作業(インターン可)	5月25日
	第7回		プロジェクト制作作業(インターン可)	6月1日
	第8回		プロジェクト制作作業(インターン可)	6月8日
	第9回		プロジェクト制作作業(インターン可)	6月15日
	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)	6月22日
	第11回		プロジェクト制作作業(インターン可)	6月29日
	第12回		プロジェクト制作作業(インターン可)	7月6日
	第13回		プロジェクト制作作業(インターン可)	7月13日
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	7月20日
	第15回		作品修正	8月31日
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	

2023年度 講義概要

科目名	3DCG実習 I	年次 : 2年次通年	
担当教員	魏 子青	時間数 : 120時間	
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コンテンツ開発2・3DCG実習2・3・4と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業は「メインコンテンツの個人制作」に重点をおいて制作。クオリティはもちろん、工程管理をグループと個人でしっかり行うことを重視する。後期は卒業制作に取り組み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、対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個人の役割をしっかりと果たす意識 ・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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■PW メインコンテンツ個別作業	メインコンテンツの個人制作	
	第2回		メインコンテンツの個人制作	
	第3回		メインコンテンツの個人制作	
	第4回		メインコンテンツの個人制作	
	第5回	・中間チェック・工程修正	メインコンテンツの個人制作	
	第6回		メインコンテンツの個人制作	
	第7回		メインコンテンツの個人制作	
	第8回		メインコンテンツの個人制作	
	第9回		メインコンテンツの個人制作	
	第10回	■PW グループ作業	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第11回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第12回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第13回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	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 メインコンテンツ制作	ゲーム・映像分野からメインコンテンツ制作	
	第17回		制作業務＋造形メイン指導	
	第18回		制作業務＋造形メイン指導	
	第19回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第20回		制作業務＋造形メイン指導	
	第21回		制作業務＋造形メイン指導	
	第22回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第23回		制作業務＋造形メイン指導	
	第24回		制作業務＋造形メイン指導	
	第25回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第26回		制作業務＋造形メイン指導	
	第27回		制作業務＋造形メイン指導	
	第28回	■メインコンテンツ作品提出	提出	
	第29回	修正		
	第30回	修正	修正提出	

2023年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	魏 子青	時間数 : 120時間	
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コンテンツ開発2・3DCG実習1・3・4と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業は「サブコンテンツの個人制作」に重点をおいて制作。クオリティはもちろん、工程管理をグループと個人でしっかり行うことを重視する。後期は卒業制作に取り組み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、対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個人の役割をしっかりと果たす意識 ・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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■PW サブコンテンツ個別作業	サブコンテンツの個人制作	
	第2回		サブコンテンツの個人制作	
	第3回		サブコンテンツの個人制作	
	第4回		サブコンテンツの個人制作	
	第5回	・中間チェック・工程修正	サブコンテンツの個人制作	
	第6回		サブコンテンツの個人制作	
	第7回		サブコンテンツの個人制作	
	第8回		サブコンテンツの個人制作	
	第9回		サブコンテンツの個人制作	
	第10回	■PW グループ作業	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第11回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第12回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第13回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	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 メインコンテンツ制作	ゲーム・映像分野からメインコンテンツ制作	
	第17回		制作業務+演出メイン指導	
	第18回		制作業務+演出メイン指導	
	第19回	工程表管理表の修正	制作業務+演出メイン指導	
	第20回		制作業務+演出メイン指導	
	第21回		制作業務+演出メイン指導	
	第22回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第23回		制作業務+演出メイン指導	
	第24回		制作業務+演出メイン指導	
	第25回	工程表管理表の修正	制作業務+演出メイン指導	
	第26回		制作業務+演出メイン指導	
	第27回		制作業務+演出メイン指導	
	第28回	■メインコンテンツ作品提出	提出	
	第29回	修正		
	第30回	修正	修正亭主っ	

2023年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅲ	年次 : 2年次通年	
担当教員	伊澤 李香	時間数 : 120時間	
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コンテンツ開発2・3DCG実習1・2・4と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業は「メインコンテンツのグループ制作」に重点をおいて制作。クオリティはもちろん、工程管理をグループと個人でしっかり行うことを重視する。後期は卒業制作に取り組み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、対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お互いの業務連携・補完の意識、スケジュール管理意識 ・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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■PW メインコンテンツ共同作業	メインコンテンツのグループ制作	
	第2回		メインコンテンツのグループ制作	
	第3回		メインコンテンツのグループ制作	
	第4回		メインコンテンツのグループ制作	
	第5回	・中間チェック・工程修正	メインコンテンツのグループ制作	
	第6回		メインコンテンツのグループ制作	
	第7回		メインコンテンツのグループ制作	
	第8回		メインコンテンツのグループ制作	
	第9回		メインコンテンツのグループ制作	
	第10回	■PW グループ作業	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第11回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第12回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第13回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	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 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第17回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第18回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第19回	工程表管理表の修正	制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第20回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第21回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第22回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第23回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第24回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第25回	工程表管理表の修正	制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第26回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第27回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第28回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第29回	修正		
	第30回	修正	修正提出	

2023年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅳ	年次 : 2年次通年	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 120時間	
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コンテンツ開発2・3DCG実習1・2・3と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業は「サブコンテンツのグループ制作」に重点をおいて制作。クオリティはもちろん、工程管理をグループと個人でしっかり行うことを重視する。後期は卒業制作に取り組み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、対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お互いの業務連携・補完の意識、スケジュール管理意識 ・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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	授業日程
前期	第1回	■PW サブコンテンツ共同作業	サブコンテンツのグループ制作	
	第2回		サブコンテンツのグループ制作	
	第3回		サブコンテンツのグループ制作	
	第4回		サブコンテンツのグループ制作	
	第5回	・中間チェック・工程修正	サブコンテンツのグループ制作	
	第6回		サブコンテンツのグループ制作	
	第7回		サブコンテンツのグループ制作	
	第8回		サブコンテンツのグループ制作	
	第9回		サブコンテンツのグループ制作	
	第10回	■PW グループ作業	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第11回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第12回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第13回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	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 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第17回		制作業務+総合指導	
	第18回		制作業務+総合指導	
	第19回	工程表管理表の修正	制作業務+総合指導	
	第20回		制作業務+総合指導	
	第21回		制作業務+総合指導	
	第22回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第23回		制作業務+総合指導	
	第24回		制作業務+総合指導	
	第25回	工程表管理表の修正	制作業務+総合指導	
	第26回		制作業務+総合指導	
	第27回		制作業務+総合指導	
	第28回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第29回	修正		
	第30回	修正	修正提出	

2023年度 講義概要

科目名	キャリアプロモーション	年次 : 2年次通年	
担当教員	魏 子青	時間数 : 120時間	
授業概要	1年次後半からインターンや企業説明会などに取り組み、ポートフォリオ制作は進めているが、現時点でまだ進路が決まっていない、または明確に方向性を決めれていない学生を中心に面談によるカウンセリングを通じて具体的なアクションを起こせるように指導する。		
到達目標	就職、フリー、進学など卒業後の姿を具体的な目標として設定しその準備をする。		
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 ・緻密な連絡や相談		
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 UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■ガイダンス	就職活動、営業活動のガイダンス	
	第2回	■ポートフォリオのブラッシュアップ	1年次制作PFの更新	
	第3回	■対外活動	個別面談・個別支援	
	第4回		個別面談・個別支援	
	第5回		個別面談・個別支援	
	第6回		個別面談・個別支援	
	第7回		個別面談・個別支援	
	第8回	■学科長面談	個別面談・個別支援	
	第9回		個別面談・個別支援	
	第10回		個別面談・個別支援	
	第11回		個別面談・個別支援	
	第12回		個別面談・個別支援	
	第13回		個別面談・個別支援	
	第14回		個別面談・個別支援	
	第15回	↓	前期活動報告	
後期	第16回	後期ガイダンス	就職活動・営業活動の実践について	
	第17回	■対外活動	個別面談・個別支援	
	第18回		個別面談・個別支援	
	第19回		個別面談・個別支援	
	第20回		個別面談・個別支援	
	第21回		個別面談・個別支援	
	第22回		個別面談・個別支援	
	第23回	■学科長面談	個別面談・個別支援	
	第24回		個別面談・個別支援	
	第25回		個別面談・個別支援	
	第26回		個別面談・個別支援	
	第27回		個別面談・個別支援	
	第28回		個別面談・個別支援	
	第29回	↓ ↓	個別面談・個別支援	
	第30回	総括	総括	

クリエイティブ学科
アートクリエイティブコース
2 年
2023 年度 講義概要

2023 年度 講義概要

科目名	クロッキー & ドローイング	年次 : 2 年次	
担当教員	浜本隆司	時間数 : 120 時間	
授業概要	1 年次で体得した基礎力を応用力に高め、対象物をみる眼と表現力を高めることを目的に授業内容を組み立てます。課題の難度は高まりますが、内面的には制作に対する集中力と持続力を高めることが求められます。具体的な課題としては「人物石膏デッサン」と「セルフポートレート」がメインとなります。		
到達目標	自身の制作につながる強い表現力を獲得すること		
評価方法・基準	作品評価（完成と提出） 70% 授業態度（意欲） 30% 出席率（減点方式）		
テキスト	プリントを配布する		
参考文献	授業のなかで紹介する		
使用ソフト	特になし		

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 / デッサン 1	デッサンの基本を確認（道具やころえ）	
	第2回	デッサン 2	ボーダー柄の布でものを包んだモチーフ	
	第3回	靴 1	細部の表現と存在感を追求	
	第4回	靴 2	継続	
	第5回	靴 3	継続完成	
	第6回	モデル人形	身体の動きと木の質感	
	第7回	人物クロッキー	1 年次の復習	
	第8回	プロモデルクロッキー / 着衣モデル 1	クロッキーからスケッチへ	
	第9回	プロモデルクロッキー / 着衣モデル 2		
	第10回	石膏像デッサンへ向けて 1	子ども像	
	第11回	石膏像デッサンへ向けて 2	子ども像	
	第12回	石膏像デッサン 1	形を素早くつかみ、効果的な構図をつくる	
	第13回	石膏像デッサン 2	全体の陰影をつける 部位の塊を捉える	
	第14回	石膏像デッサン 3	細部の表現	
	第15回	石膏像デッサン 4	細部を描き込み全体の調子を整える	
後期	第16回	「自画像」 準備 / 撮影など		
	第17回	「自画像」 準備 / 印刷・トリミング		
	第18回	卒業制作「自画像」 1	ガイドラインの作成 下描き（線描）	
	第19回	卒業制作「自画像」 2	全体の調子をつける	
	第20回	卒業制作「自画像」 3	全体の調子をつける	
	第21回	卒業制作「自画像」 4	全体の調子をつける	
	第22回	卒業制作「自画像」 5	髪、肌、衣服 の表現を大まかに	
	第23回	卒業制作「自画像」 6	髪、肌、衣服 の表現を大まかに	
	第24回	卒業制作「自画像」 7	髪、肌、衣服 の表現を大まかに	
	第25回	卒業制作「自画像」 8	細部の書き込みを始める	
	第26回	卒業制作「自画像」 9	細部の書き込み	
	第27回	卒業制作「自画像」 10	細部の書き込み 中間合評	
	第28回	卒業制作「自画像」 11	画面全体の調子を整える	
	第29回	卒業制作「自画像」 12		
	第30回	卒業制作「自画像」 13 完成・合評	完成～提出	

2023年度 講義概要

科目名	創作実習Ⅰ	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	大内　沙智子	時間数　：　120時間	
授業概要	「美術芸術の文脈を意識しながらもあえて独自の発想や表現方法に重きを置いた作品制作」 ・自らのアーティストとしての作品づくりと活動の方向性を明確にしていくために年間で2つの完成作品づくりに取り組む。・卒業制作を2年間の学習の成果とすべく、そこにつなげるための予行演習あるいは検証という位置づけの課題に取り組み、その課題に取り組むための基礎トレーニングの実施や練習制作（練習制作のための練習制作）を創作実習Ⅳにおいて取り組む。		
到達目標	卒業後の本格的なアーティスト活動の確実な踏み台となる作品制作に取り組む。		
評価方法・基準	・各課題作品の位置づけの明確化と完成度 ・制作スケジュールの理性的な管理		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	自分の作品づくりに必要とされる画材やツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ガイダンスと取り組み方の説明		
	第 2 回	第1次制作（課題 1）	コンセプトと表現企画設定	
	第 3 回		コンセプトと表現企画設定の検証	
	第 4 回		作品制作（練習制作含む）	
	第 5 回		作品制作（練習制作含む）	
	第 6 回		作品制作	
	第 7 回		作品制作	
	第 8 回		作品制作	
	第 9 回		作品制作	
	第 1 0 回		提出　イロリムラテスト展示による合評	
	第 1 1 回	第2制作（課題 2）	コンセプトと表現企画設定と検証	
	第 1 2 回	★夏休み期間含む	コンセプトと表現企画設定と検証	
	第 1 3 回		作品制作	
	第 1 4 回		作品制作	
	第 1 5 回		作品制作	
後期	第 1 6 回		作品制作	
	第 1 7 回		作品制作	
	第 1 8 回		提出　イロリムラテスト展示による合評	
	第 1 9 回	卒業制作	卒業制作	
	第 2 0 回		卒業制作	
	第 2 1 回		卒業制作	
	第 2 2 回		卒業制作	
	第 2 3 回		卒業制作	
	第 2 4 回		卒業制作	
	第 2 5 回		卒業制作	
	第 2 6 回		卒業制作	
	第 2 7 回		卒業制作	
	第 2 8 回		卒業制作	
	第 2 9 回		卒業制作	
	第 3 0 回		卒業制作	

2023年度 講義概要

科目名	創作実習Ⅱ	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	中島　麦	時間数　　：　120時間	
授業概要	「美術芸術の文脈を重視しその延長線上での自分の考え方、表現技術を展開する手法での作品制作」 ・自らのアーティストとしての作品づくりと活動の方向性を明確にしていくために年間で2つの完成作品づくりに取り組む。・卒業制作を2年間の学習の成果とすべく、そこにつなげるための予行演習あるいは検証という位置づけの課題に取り組み、その課題に取り組むための基礎トレーニングの実施や練習制作（練習制作のための練習制作）を創作実習Ⅳにおいて取り組む。		
到達目標	卒業後の本格的なアーティスト活動の確実な踏み台となる作品制作に取り組む。		
評価方法・基準	・各課題作品の位置づけの明確化と完成度 ・制作スケジュールの理性的な管理		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	自分の作品づくりに必要とされる画材やツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンスと取り組み方の説明		
	第2回	第1次制作（課題1）	コンセプトと表現企画設定	
	第3回		コンセプトと表現企画設定の検証	
	第4回		作品制作（練習制作含む）	
	第5回		作品制作（練習制作含む）	
	第6回		作品制作	
	第7回		作品制作	
	第8回		作品制作	
	第9回		作品制作	
	第10回		提出　イロリムラテスト展示による合評	
	第11回	第2制作（課題2）	コンセプトと表現企画設定と検証	
	第12回	★夏休み期間含む	コンセプトと表現企画設定と検証	
	第13回		作品制作	
	第14回		作品制作	
	第15回		作品制作	
後期	第16回		作品制作	
	第17回		作品制作	
	第18回		提出　イロリムラテスト展示による合評	
	第19回	卒業制作	卒業制作	
	第20回		卒業制作	
	第21回		卒業制作	
	第22回		卒業制作	
	第23回		卒業制作	
	第24回		卒業制作	
	第25回		卒業制作	
	第26回		卒業制作	
	第27回		卒業制作	
	第28回		卒業制作	
	第29回		卒業制作	
	第30回		卒業制作	

2023年度 講義概要

科目名	創作実習Ⅲ	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	中島　麦	時間数　：　120時間	
授業概要	創作実習Ⅰ・Ⅱに必要な基礎技術力向上を目的としたトレーニングに取り組む。 ・観察力、基礎造形力、表現技術の向上を目指す。 ・個々の学生により取組む内容が異なるため個別指導を行う。		
到達目標	自分の作品制作に必要な基礎トレーニングの理解と基礎力の徹底強化		
評価方法・基準	・創作実習の作品制作にとって重要な基礎力強化を行ったか。 ・量的な充足を達成したか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	自分の作品づくりに必要とされる画材やツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	説明：基礎トレーニングの種類と実践方法の学習	基礎力強化プログラムの作成	
	第 2 回	計画の検証と修正	講師による計画検証とプログラム修正	
	第 3 回	課題1：基礎力強化プログラム 1 の実施	トレーニング実施	
	第 4 回		トレーニング実施	
	第 5 回		トレーニング実施	
	第 6 回		トレーニング実施	
	第 7 回		トレーニング実施	
	第 8 回		トレーニング成果発表と合評	
	第 9 回	課題 2：基礎力強化プログラム 2 の実施	トレーニング実施	
	第 1 0 回		トレーニング実施	
	第 1 1 回		トレーニング実施	
	第 1 2 回		トレーニング実施	
	第 1 3 回		トレーニング実施	
	第 1 4 回		トレーニング実施	
	第 1 5 回		トレーニング成果発表と合評	
後期	第 1 6 回	課題 3：基礎力強化プログラム 3 の実施	トレーニング実施	
	第 1 7 回		トレーニング実施	
	第 1 8 回		トレーニング実施	
	第 1 9 回		トレーニング実施	
	第 2 0 回		トレーニング実施	
	第 2 1 回		トレーニング実施	
	第 2 2 回		トレーニング成果発表と合評	
	第 2 3 回	課題 4：基礎力強化プログラム 4 の実施	トレーニング実施	
	第 2 4 回		トレーニング実施	
	第 2 5 回		トレーニング実施	
	第 2 6 回		トレーニング実施	
	第 2 7 回		トレーニング実施	
	第 2 8 回		トレーニング実施	
	第 2 9 回		トレーニング実施	
	第 3 0 回		トレーニング成果発表と合評	

2023年度 講義概要

科目名	創作実習Ⅳ	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	中島　麦	時間数　：　120時間	
授業概要	創作実習Ⅰ・Ⅱに必要とされる練習制作に取り組む。 ・ 本制作のシミュレーションや重要ポイントの焦点をあてたトレーニングとする。 ・ 個々の学生により取組む内容が異なるため個別指導を行う。		
到達目標	自分の作品制作に必要な練習制作の理解と基礎力の徹底強化		
評価方法・基準	・ 創作実習の作品制作にとって重要な練習制作を行ったか。 ・ 量的な充足を達成したか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	自分の作品づくりに必要とされる画材やツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	説明：基礎トレーニングの種類と実践方法の学習	練習制作プログラムの作成	
	第 2 回	計画の検証と修正	講師による計画検証とプログラム修正	
	第 3 回	課題1：練習制作プログラム 1 の実施	練習制作	
	第 4 回		練習制作	
	第 5 回		練習制作	
	第 6 回		練習制作	
	第 7 回		練習制作	
	第 8 回		作品発表と合評	
	第 9 回	課題 2：練習制作プログラム 2 の実施	練習制作	
	第 1 0 回		練習制作	
	第 1 1 回		練習制作	
	第 1 2 回		練習制作	
	第 1 3 回		練習制作	
	第 1 4 回		練習制作	
	第 1 5 回		作品発表と合評	
後期	第 1 6 回	課題 3：練習制作プログラム 3 の実施	練習制作	
	第 1 7 回		練習制作	
	第 1 8 回		練習制作	
	第 1 9 回		練習制作	
	第 2 0 回		練習制作	
	第 2 1 回		練習制作	
	第 2 2 回		練習制作	
	第 2 3 回		練習制作	
	第 2 4 回		練習制作	
	第 2 5 回		作品発表と合評	
	第 2 6 回		卒業制作	
	第 2 7 回		卒業制作	
	第 2 8 回		卒業制作	
	第 2 9 回		卒業制作	
	第 3 0 回		卒業制作	

2023年度 講義概要

科目名	産官学連携演習	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	中森 康夫・吉坂 峰子	時間数　：　120時間	
授業概要	・アート作品が生かされる社会的側面を意識した演習、実在案件への取り組み実習などを通じて作品づくりと社会活動、事業活動などとの関係性を理解し、アートに求められるものは何かを客観的視点から知る。		
到達目標	アートと社会活動、事業活動との関係性を理解する。		
評価方法・基準	・課題への取り組み姿勢 ・作品づくりへの客観的視点の理解		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	自分の作品づくりに必要とされる画材やツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ガイダンス　産官学連携とアーティストの関係		
	第 2 回	課題 1　産官学連携演習 1	地域活性化とアートの連携/企画作成	
	第 3 回		企画作成/ラフスケッチ制作	
	第 4 回		ラフスケッチの提示と検証	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		制作	
	第 7 回		制作	
	第 8 回		提出　合評	
	第 9 回	課題 2　産官学連携演習 2	自然崇拜とアートの連携/企画作成	
	第 1 0 回		企画作成/ラフスケッチ制作	
	第 1 1 回		ラフスケッチの提示と検証	
	第 1 2 回		制作	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		提出　合評	
後期	第 1 6 回	課題 3　産官学連携演習 3	プロジェクションマッピング/企画作成	
	第 1 7 回		企画作成/ラフスケッチ制作	
	第 1 8 回		ラフスケッチの提示と検証	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		提出　合評	
	第 2 3 回	課題 4　産官学連携実習 1	青森縄文プロジェクト	
	第 2 4 回		企画作成/ラフスケッチ制作	
	第 2 5 回		ラフスケッチの提示と検証	
	第 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		提出　合評	

2023年度 講義概要

科目名	セルフプロデュース	年次　： 2 年次　 通年	
担当教員	岡山　拓	時間数　：　120時間	
授業概要	・アーティストとして卒業後どのように活動していくか、に焦点をあて、アーティストステートメントの元となる「思想形成」からそのアウトプット手法、そして活動様式も含めた個々の特性に応じたプロデュースについてアドバイスを伴いながら共に作り上げていく。		
到達目標	卒業後のアーティスト活動のスタートの準備を完了する。		
評価方法・基準	・卒業後の計画性に妥当性、実現性があるか。 ・行動計画が明確に示されているか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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　アーティストたりうるものの心構え		
	第 2 回	講義 2　身の回りの事象の考察方法		
	第 3 回	講義 3　自分の内面へ踏み込み		
	第 4 回	講義 4　美術のコンテキストと自分との関係性		
	第 5 回	課題 1　アーティストステートメントの作成　その 1	個別の分野ごとに表現者としての自分を規定していく	
	第 6 回		説得力を増すための情報収集	
	第 7 回		主義主張の客観的整合性の検証	
	第 8 回		独自性、固有性の理論	
	第 9 回	課題 2　オリジナル WE B サイト作成　その 1	W I X 操作の説明	
	第 1 0 回		WE B 構成要素案の作成	
	第 1 1 回		仮パーツの制作	
	第 1 2 回		仮サイトの制作	
	第 1 3 回	課題 3　卒業制作にむけて企画書作成		
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			
後期	第 1 6 回	課題 4　卒業制作	企画書・ラフチェック	
	第 1 7 回		修正	
	第 1 8 回		修正・決定	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		制作	
	第 2 3 回		制作	
	第 2 4 回		制作	
	第 2 5 回		制作	
	第 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		提出	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		作品集制作	

2023年度 講義概要

科目名	他コース必修科目	年次　： 2 年次	
担当教員	クリエイティブ学科内授業講師	時間数　： 60時間	
授業概要	・ 学生個々の今後のアーティスト活動に資する知識や技術をクリエイティブ学科内の他コースの授業から選択して受講 ・ コミックアートコース　デジタルクリエイティブコースの授業から選択		
到達目標	作家としての幅を広げ可能性を検証する		
評価方法・基準	・ 各授業課題の取組みの姿勢 ・ 課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	授業に必要とされる画材やツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	授業説明、対象とする業界説明	講義	
	第 2 回	課題 1　適性を見るための導入課題	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 3 回		ラフ案の講師チェック	
	第 4 回		作業日	
	第 5 回		中間チェック	
	第 6 回		仕上げ作業	
	第 7 回		最終仕上げ・提出	
	第 8 回	課題 2　条件を指定しての演習作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 9 回		ラフ案の講師チェック	
	第 1 0 回		作業日	
	第 1 1 回		作業日	
	第 1 2 回		中間チェック	
	第 1 3 回		仕上げ作業	
	第 1 4 回		最終仕上げ・提出	
	第 1 5 回		合評会	
後期	第 1 6 回	課題 3　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 1 7 回		ラフ案の講師チェック	
	第 1 8 回		作業日	
	第 1 9 回		中間チェック	
	第 2 0 回		仕上げ作業	
	第 2 1 回		最終仕上げ・提出	
	第 2 2 回		合評会	
	第 2 3 回	課題 4　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 2 4 回		ラフ案の講師チェック	
	第 2 5 回		作業日	
	第 2 6 回		作業日	
	第 2 7 回		中間チェック	
	第 2 8 回		仕上げ作業	
	第 2 9 回		仕上げ作業	
	第 3 0 回		最終仕上げ・提出	

**クリエイティブ学科
コミックアートコース
2 年
2023 年度 講義概要**

2023年度 講義概要

科目名	クロッキー & ドローイング	年次　： 2 年次通年	
担当教員	浜本 隆司・江藤 政行・岡村 洋・岡本 里栄	時間数　：　120時間	
授業概要	この授業では、前期は主に【人物クロッキー】に取り組み、石膏像デッサンによりじっくりと筋肉や骨格による体表の明暗をデッサンします。後期は、2年間の【デッサン】を締めくくり「自画像」に取り組みます。クロッキーやデッサンは、スポーツで言う筋力トレーニングと同じと考えて良いです。作品制作においては、腕の劣る難しい描写テーマを無意識に避け、知らぬ間に安易で無難な表現を行い勝ちの人は案外多いかも知れません。自己満足の作品作りで良い場合、デッサンやクロッキーで自身の「目」と「描写力」を鍛える必要はありません。趣味で描くもよし、自己を鍛えなんとしても自己満足から脱却して人のために生き描く存在になるもよし。です。ここでは自己満足から脱却すべく少々辛いことも自ら挑む姿勢が基本として大事であることを学びます。		
到達目標	毎回やりきる事を重視。クロッキーを制限時間内に、デッサンを最後まで描ききる事が出来るようになる。		
評価方法・基準	提出課題点：70%+平常点（出席、取組姿勢など）30%=100点満点評価		
テキスト	都度、独自作成プリント配布又は、データ共有。		
参考文献	必要に応じ紹介		
使用ソフト	使用しない		

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／人物クロッキー1	基本クロッキー（純粹、ネガ、肌以外…など全体）	各自の力量確認
	第 2 回	人物クロッキー2_対象認識の変換	上下逆の絵／純粹輪郭／ネガスペース／フリー	
	第 3 回	人物クロッキー3_反対を描く	アウトラインのみ／肌以外／色以外／ネガ描写	
	第 4 回	人物クロッキー4_全体の中の不思議な形	明部のみ／暗部のみ／水墨クロッキー	黒画用紙B4 白画用紙B4
	第 5 回	人物クロッキー5_水墨クロッキー＝筆＝面	水墨クロッキー　暗部だけ→ネガSだけ→ポジネガ＝画	水彩筆、パレット
	第 6 回	人物クロッキー6_塊として描く	一筆描き／連続リング／構図と見るアングル／人物のパス	
	第 7 回	人物クロッキー7_人体骨格	骨格レクチャーと演習	鉛筆・ペン
	第 8 回	人物クロッキー8_人体筋肉	筋肉レクチャーと演習	透明水彩
	第 9 回	プロモデルクロッキー／着衣モデル	1 セット最大20分× 3 ポーズ（セット間休憩10分）	
	第 1 0 回	プロモデルクロッキー／ヌード	1 セット最大20分× 3 ポーズ（セット間休憩10分）	
	第 1 1 回	石膏デッサン　1	導入（大きく全体を捉える）	木炭紙大ケント
	第 1 2 回	石膏デッサン　2	塊として重要部分に陰影（全体：構成部）	
	第 1 3 回	石膏デッサン　3	授業後半合評	合評
	第 1 4 回	石膏デッサン　4	合評での気付きを生かし描き込み／完成提出	自画像撮影①
	第 1 5 回	調整回（未定）	クラスの習得進捗度合いに応じて決定	自画像撮影②
後期	第 1 6 回	最終課題「自画像」画像選択とトリミング	画像選びとトリミング（構図）	
	第 1 7 回	B1パネル水張り／静物モチーフデッサン	B2パネル水張り／90分デッサンB3	カッターナイフ、雑巾
	第 1 8 回	【自画像】1 パネルグリッド引き/アタリ拡大転写	B2パネル/自画像写真　縦8等分/横8等分　計64マスに	デッサン道具
	第 1 9 回	【自画像】2 形の把握_描き出し ①線(境界) ②面(明暗)	細部に拘りすぎると作業進行を大きく遅らせ自己の力量は発揮できなくなる。常に全体を見る癖と作業の急所を見抜くこと重要。	
	第 2 0 回	【自画像】3 最暗部と最明部、その間のグラデーション	最も暗い部分と最も明るい部分を見切る中間のグレースケールが決まる。	
	第 2 1 回	【自画像】4 質感とは	質感といえど、デッサンの媒体構成要素は、紙と鉛筆の粒子＝明暗の置き方	中間小合評
	第 2 2 回	【自画像】5 肌の膨らみ感	見切った中間トーンのグレースケールグラデーション	
	第 2 3 回	【自画像】6 髪表現／眼鏡や小道具表現	髪を一本づつ描くことと、髪の一見複雑な束の明暗を見切ることの大切さ。	
	第 2 4 回	【自画像】7 細部に拘るあまり…未完成にならない様	常に全体を把握しつつ取り組む。仕事全般に通じる全体観を持つ。	
	第 2 5 回	【自画像】8 不自然を見抜く→最終調整／自画像の完成	部分やパーツに分けて描くと作業時間のかけ具合で描き込みバランスが大抵崩れる。その崩れている不自然さを見抜く力は作品の完成度に影響する。	
	第 2 6 回	【自画像】9　合評	全員合評	
	第 2 7 回	3 時間デッサン　自由モチーフ（授業内で完成提出）	自らモチーフを設定し 3 時間で仕上げる。（就活アピール）	
	第 2 8 回	クロッキー	クロッキーは筋トレと同じ。怠るだけ腕は確実に落ちる。	
	第 2 9 回	調整回（未定）	クラスの習得進捗度合いに応じて決定	
	第 3 0 回	自画像B2パネル額装／総括	縁テープ貼りとビニール張り（自画像完成提出）／まとめ総括	

2023年度 講義概要

科目名	コミックアート実習	年次 : 2 年次通年	
担当教員	小田志穂・越智夏実	時間数 : 120時間	
授業概要	目的（主に発表活動）に合わせてイラストを制作することに取り組む。 発表を前提とするためすべて企画書を作ったの制作とし、イラスト制作の練度を高めていく。		
到達目標	目的と整合性のある作品づくりに取りくめる能力の獲得		
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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 : 自己分析シート作成	自己分析シート作成	
	第 2 回		公開プレゼンテーション	
	第 3 回	課題 2 : A 3 作品の制作	企画書・ラフ制作	
	第 4 回		企画書ラフチェック	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		制作	
	第 7 回		制作	
	第 8 回		制作・提出 ⇒ 地下展示	
	第 9 回	課題 3 「 : イロリムラ展示に向けての制作	企画書・ラフ制作	
	第 1 0 回		企画書ラフチェック	
	第 1 1 回		制作	
	第 1 2 回		制作	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		制作・提出 イロリムラ展示 (9月予定)	
後期	第 1 6 回	課題 4 : 個人別発表活動に向けた制作	企画書・ラフ制作	
	第 1 7 回		企画書ラフチェック	
	第 1 8 回		制作	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		制作・提出→ 発表活動へ	
	第 2 3 回	課題 5 ; 自由目的の制作	企画書・ラフ制作	
	第 2 4 回		企画書ラフチェック	
	第 2 5 回		制作	
	第 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		予備日	
	第 3 0 回		予備日	

2023年度 講義概要

科目名	プロジェクト実習	年次　： 2 年次通年	
担当教員	清水 優子・小山 吏枝・中原 航	時間数　：　120時間	
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	・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。 ・デザインツールの基本的な操作が問題なくできるか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	自分の作品づくりに必要とされる画材やツール		

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	・ 1 0 代～2 0 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 ・ 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。	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	・ 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	ラフ提出/デザインベーシック講座	
	第 1 0 回		ラフ提出/デザインベーシック講座	
	第 1 1 回		制作	
	第 1 2 回		制作	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		提出	
後期	第 1 6 回	課題 3　UMEDA MAP制作	課題説明・企画書制作・ラフ立案	
	第 1 7 回	・ 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 ・ 目標は外国人が見た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） ・ 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。	ラフ提出/デザインベーシック講座	
	第 1 8 回		ラフ提出/デザインベーシック講座	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		制作	
	第 2 3 回		提出	
	第 2 4 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 2 5 回	・ 「万博 1 年前」をテーマとした 1 5 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	絵コンテ提出	
	第 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		提出	

2023年度 講義概要

科目名	イラストコンテンツ制作	年次 : 2 年次通年	
担当教員	田淵加奈・大内沙智子	時間数 : 120時間	
授業概要	イラストをもとにしたコンテンツ、グッズや映像作品などイラストの価値を向上させ、経済的な価値を生み出すことのできる方向性を各自の特性に沿って制作する。		
到達目標			
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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 キャラクターグッズ制作	企画書・設定資料作成	
	第 2 回	・メイン/サブキャラ設定	企画書・設定資料のチェック	
	第 3 回	・展開ツール3種類デザイン	企画書・設定資料のチェック	
	第 4 回		制作	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		制作・提出	
	第 7 回	課題 2 カラーバリエーション	企画書・ラフプラン作成	
	第 8 回	・デザインテイストは同じで、カラーバリエーションを伴うグッズ制作	企画書等チェック	
	第 9 回		制作	
	第 1 0 回		制作	
	第 1 1 回		制作・提出	
	第 1 2 回	課題 3 簡単な映像制作	絵コンテ制作	
	第 1 3 回	AE・Premierを使った自己紹介映像制作	制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		制作	
後期	第 1 6 回		制作	
	第 1 7 回		提出	
	第 1 8 回	課題 4 卒業制作空間演出	企画書制作・展示プラン制作	
	第 1 9 回		企画・ラフのチェック	
	第 2 0 回		企画・ラフのチェック	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回	課題 5 卒業制作展 P R ポスター	制作	
	第 2 3 回		制作	
	第 2 4 回		制作	
	第 2 5 回		制作	
	第 2 6 回		制作・P R ポスター提出	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		提出	

2023年度 講義概要

科目名	セルフプロデュースⅡ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	小幡　高久・加地　陽美	時間数　：　120時間	
授業概要	前期は卒業後への具体的な準備や就職活動を中心にその支援を個別に行う。前期後半から後期にかけて卒業制作に取り組む。		
到達目標	進路に向けての確実な糸口をつかむ		
評価方法・基準	・ 出席率 ・ 授業の取り組み姿勢 ・ 課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

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 進路計画作成・進路にあった作品制作	計画作成	
	第 2 回		カウンセリング・作品制作	
	第 3 回		カウンセリング・作品制作	
	第 4 回		カウンセリング・作品制作	
	第 5 回	課題 2 産学連携	赤十字または寺社観光協会	
	第 6 回		ラフ制作・チェック	
	第 7 回		ラフ制作・チェック	
	第 8 回		制作	
	第 9 回		制作	
	第 1 0 回		制作・提出	
	第 1 1 回	課題 3 卒業制作 企画書作成	企画書制作	
	第 1 2 回		企画書制作	
	第 1 3 回		ラフ制作	
	第 1 4 回		ラフ制作	
	第 1 5 回		企画書・ラフ提出	
後期	第 1 6 回	課題 4 卒業制作 原画制作	企画書・ラフチェック	
	第 1 7 回		修正	
	第 1 8 回		修正・決定	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		制作	
	第 2 3 回		制作	
	第 2 4 回		制作	
	第 2 5 回		制作	
	第 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		原画提出	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		作品集制作	

2023年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅰ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	中村成吾・中森康夫・田淵加奈・笹川淳平・森田萌乃香	時間数　：　120時間	
授業概要	就職等卒業後の進路に対応した専門技術を学ぶ授業として位置づける。就職するため、仕事を受注するための技術ではなく、仕事の現場で必要とされる重要なスキルを身に付けていくという考え方で第1線で活躍する講師が技術指導を行い、実践的な現場力を養う。専門実践演習Ⅰでは、商業イラスト、デジタルイラスト、グラフィックデザイン、３ＤＣＧの分野の授業を行う。		
到達目標			
評価方法・基準	・ 課題作品の完成度 ・ 授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・ 課題やレポートの期限内提出の遵守		
テキスト	必要に応じて講師が用意		
参考文献	必要に応じて講師が用意・紹介		
使用ソフト	Adobe系ツール　ClipStudioPaint　Maya等３Ｄツール　アナログ画材ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明、対象とする業界説明	講義	
	第2回	課題1　適性を見るための導入課題	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第3回		ラフ案の講師チェック	
	第4回		中間チェック	
	第5回		仕上げ作業	
	第6回		提出・合評会	
	第7回	課題2　条件を指定しての演習作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第8回		ラフ案の講師チェック	
	第9回		中間チェック	
	第10回		仕上げ作業	
	第11回		提出・合評会	
	第12回	課題3　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作1	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第13回		ラフ案の講師チェック	
	第14回		中間チェック	
	第15回		仕上げ作業・提出・合評会	
後期	第16回	課題4　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作2	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第17回		ラフ案の講師チェック	
	第18回		中間チェック	
	第19回		仕上げ作業	
	第20回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第21回	課題5　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作3	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第22回		ラフ案の講師チェック	
	第23回		中間チェック	
	第24回		仕上げ作業	
	第25回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第26回	課題6　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作4	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第27回		ラフ案の講師チェック	
	第28回		中間チェック	
	第29回		仕上げ作業	
	第30回		最終仕上げ・提出・合評会	

2023年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅱ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	和塚信太郎・俵積田陽南・森田萌乃香・小田志穂・祖川華	時間数　：　120時間	
授業概要	就職等卒業後の進路に対応した専門技術を学ぶ授業として位置づける。就職するため、仕事を受注するための技術ではなく、仕事の現場で必要とされる重要なスキルを身に付けていくという考え方で第1線で活躍する講師が技術指導を行い、実践的な現場力を養う。専門実践演習Ⅱではゲームイラスト、空間表現、アナログイラスト、LIVE 2 D分野の授業を行う。		
到達目標	卒業後の仕事の現場で必要とされる重要スキルの学習、制作経験を積む。		
評価方法・基準	・ 課題作品の完成度 ・ 授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・ 課題やレポートの期限内提出の遵守		
テキスト	必要に応じて講師が用意		
参考文献	必要に応じて講師が用意・紹介		
使用ソフト	Adobe系ツール　ClipStudioPaint　Maya等 3 D ツール　アナログ画材ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	授業説明、対象とする業界説明	講義	
	第 2 回	課題 1　適性を見るための導入課題	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 3 回		ラフ案の講師チェック	
	第 4 回		中間チェック	
	第 5 回		仕上げ作業	
	第 6 回		提出・合評会	
	第 7 回	課題 2　条件を指定しての演習作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 8 回		ラフ案の講師チェック	
	第 9 回		中間チェック	
	第 1 0 回		仕上げ作業	
	第 1 1 回		提出・合評会	
	第 1 2 回	課題 3　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作1	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 1 3 回		ラフ案の講師チェック	
	第 1 4 回		中間チェック	
	第 1 5 回		仕上げ作業・提出・合評会	
後期	第 1 6 回	課題 4　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作2	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 1 7 回		ラフ案の講師チェック	
	第 1 8 回		中間チェック	
	第 1 9 回		仕上げ作業	
	第 2 0 回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第 2 1 回	課題5　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作3	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 2 2 回		ラフ案の講師チェック	
	第 2 3 回		中間チェック	
	第 2 4 回		仕上げ作業	
	第 2 5 回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第 2 6 回	課題6　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作4	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 2 7 回		ラフ案の講師チェック	
	第 2 8 回		中間チェック	
	第 2 9 回		仕上げ作業	
	第 3 0 回		最終仕上げ・提出・合評会	

2023年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅲ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	吉岡聡・加地陽美・伊藤李莉・古谷有紗・伊澤李香	時間数　：　120時間	
授業概要	就職等卒業後の進路に対応した専門技術を学ぶ授業として位置づける。就職するため、仕事を受注するための技術ではなく、仕事の現場で必要とされる重要なスキルを身に付けていくという考え方で第1線で活躍する講師が技術指導を行い、実践的な現場力を養う。専門実践演習Ⅲでは、ソーシャルゲーム系イラスト、WEBデザイン、アナログイラストの分野の授業を行う。		
到達目標	卒業後の仕事の現場で必要とされる重要スキルの学習、制作経験を積む。		
評価方法・基準	・ 課題作品の完成度 ・ 授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・ 課題やレポートの期限内提出の遵守		
テキスト	必要に応じて講師が用意		
参考文献	必要に応じて講師が用意・紹介		
使用ソフト	Adobe系ツール　ClipStudioPaint　Maya等3Dツール　アナログ画材ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明、対象とする業界説明	講義	
	第2回	課題1　適性を見るための導入課題	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第3回		ラフ案の講師チェック	
	第4回		作業日	
	第5回		中間チェック	
	第6回		仕上げ作業	
	第7回		最終仕上げ・提出	
	第8回	課題2　条件を指定しての演習作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第9回		ラフ案の講師チェック	
	第10回		作業日	
	第11回		作業日	
	第12回		中間チェック	
	第13回		仕上げ作業	
	第14回		最終仕上げ・提出	
	第15回		合評会	
後期	第16回	課題3　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作1	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第17回		ラフ案の講師チェック	
	第18回		中間チェック	
	第19回		仕上げ作業	
	第20回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第21回	課題4　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作2	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第22回		ラフ案の講師チェック	
	第23回		中間チェック	
	第24回		仕上げ作業	
	第25回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第26回	課題5　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作3	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第27回		ラフ案の講師チェック	
	第28回		中間チェック	
	第29回		仕上げ作業	
	第30回		最終仕上げ・提出・合評会	

研究科

1 年

2023 年度 講義概要

2023年度 講義概要

科目名	テーマ研究Ⅰ	年次：通年	
担当教員	越智 夏美	時間数：120時間	
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2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	・実現可能な計画づくり/出席率80% ・日常的な計画進捗状況の報告頻度 ・目標の達成状況		
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		

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	

2023年度 講義概要

科目名	テーマ研究Ⅱ	年次 : 通年	
担当教員	笹川 淳平	時間数 : 120時間	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。 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1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	取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	・実現可能な計画づくり/出席率80% ・日常的な計画進捗状況の報告頻度 ・目標の達成状況		
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		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	テーマ研究1の計画作成	テーマ研究1の進捗に準ずる個別研究活動	
	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・発表準備	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	

2023年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅰ	年次：通年	
担当教員	田渕 加奈・笹川 淳平	時間数：120時間	
授業概要	キャラクターデザインに関連する授業を選択し、人物の描写能力に特化し、見る人に違和感を感じさせない作画スキルの習得を目指す。		
到達目標	商業メディアに耐えうるレベルの基礎作画能力の確保		
評価方法・基準	・出席率 ・授業態度と課題への取り組み姿勢 ・課題の提出期限順守と完成度の確保 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO Photoshop ほか		

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	課題1 表情表現演習	課題説明	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業・中間チェック	
	第5回		提出	
	第6回	課題2 人体作画1	課題説明	
	第7回		制作作業	
	第8回		制作作業・中間チェック	
	第9回		制作作業	
	第10回		提出	
	第11回	課題3 人体作画2	課題説明	
	第12回		制作作業	
	第13回		制作作業・中間チェック	
	第14回		制作作業	
	第15回		提出	
後期	第16回	課題4 衣服・小物の描写	課題説明	
	第17回		制作作業	
	第18回		制作作業・中間チェック	
	第19回		制作作業	
	第20回		提出	
	第21回	課題5 世界観に沿ったキャラクターデザイン	課題説明	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業・中間チェック	
	第24回		提出	
	第25回	課題6 キャラクター設定集の作成	課題説明	
	第26回		制作作業	
	第27回		制作作業・中間チェック	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出	

2023年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅱ	年次：通年	
担当教員	和塚 信太郎・祖川 華	時間数：120時間	
授業概要	基本的なグラフィックデザインの考え方を理解し、目的に応じた表現企画力と必須ツールの操作力のレベルアップを図る。		
到達目標	デザインにおける目標に合わせた表現計画力と基本ツールの操作スピード向上、正確さ、応用操作の取得		
評価方法・基準	・出席率 ・授業等への取組み姿勢 ・課題の完成度 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Illustrator Photoshop AfterEffects UI系ソフト		

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	課題1 ツール操作確認1	課題説明	
	第3回		練習課題 Illustrator	
	第4回		練習課題 Photoshop	
	第5回		本課題 フライヤー作成	
	第6回		制作作業	
	第7回		制作作業・中間チェック	
	第8回		提出	
	第9回	課題2 企画デザイン1 店舗案件	課題説明 与件設定	
	第10回		コンセプト立案とビジュアルデザインの方向性検討	
	第11回		ビジュアルデザインの複数案作成	
	第12回		ビジュアルデザイン案中間プレゼンテーション	
	第13回		メインビジュアル及び各種アプリケーション制作	
	第14回		提出・プレゼンテーションと合評	
	第15回	課題3 企画デザイン2 観光案件	課題説明 与件設定	
後期	第16回		コンセプト立案とビジュアルデザインの方向性検討	
	第17回		ビジュアルデザインの複数案作成	
	第18回		ビジュアルデザイン案中間プレゼンテーション	
	第19回		メインビジュアル及び各種アプリケーション制作	
	第20回		提出・プレゼンテーションと合評	
	第21回	課題4 UIデザイン/ピクトグラム	課題説明 与件設定	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業・中間チェック	
	第24回		制作作業 プレゼンボード制作	
	第25回		提出・合評	
	第26回	課題6 動画制作	課題説明 与件設定 ツール操作演習	
	第27回		ツール操作演習 絵コンテ制作とチェック	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出・合評	

2023年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅲ	年次 : 通年	
担当教員	古谷有咲・加地陽美	時間数 : 120時間	
授業概要	コンセプトやストーリーを明確にし、表現企画を立案、それに沿った画面構成計画をつくり、1枚絵のコンセプトアート(始まりの絵、基本設定画)を作成するスキルを身に付ける。		
到達目標	企画を立てて絵を描くプロセスを身に付ける。		
評価方法・基準	・出席率 ・課題への取り組みの姿勢 ・課題の提出期限順守と到達度 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO アナログ画材 など		

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	課題1 フリーテーマ	課題説明	
	第3回		ラフチェック	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業 中間チェック	
	第6回		制作作業	
	第7回		提出・合評	
	第8回	課題2 ストーリー設定で描くコンセプトアート	課題説明 設定資料作成	
	第9回		計画とラフの発表	
	第10回		制作作業	
	第11回		制作作業	
	第12回		制作作業	
	第13回		提出・合評	
	第14回	課題3 日本を意識させるコンセプトアート	課題説明 設定資料作成	
	第15回		計画とラフの発表	
後期	第16回		制作作業	
	第17回		制作作業	
	第18回		制作作業	
	第19回		提出・合評	
	第20回	課題4 複数枚で見せるコンセプトアート	課題説明 設定資料作成	
	第21回		制作作業	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業 中間チェック	
	第24回		制作作業	
	第25回		制作作業	
	第26回		提出・合評	
	第27回	課題5 動画コンテンツで見せる	課題説明 動画編集方法指導	
	第28回		動画制作	
	第29回		動画制作	
	第30回		提出・合評	

2023年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅳ	年次 : 通年	
担当教員	吉岡 聡・森田 萌乃香	時間数 : 120時間	
授業概要	ゲーム、Vtuber、ライトノベルなどを含む商業イラストについてメディアに耐えうるレベルの作画テクニックを身に付ける。		
到達目標	企画を立てて絵を描くプロセスを身に付ける。		
評価方法・基準	・出席率 ・授業等の取り組みの姿勢 ・課題の提出期限順守と完成度 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO ほかにデジタル画材		

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	課題1 ライブ2D描き分け	課題説明 ライブ2Dツール説明	
	第3回		イラスト描き分け指導	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業 中間チェック	
	第6回		制作作業	
	第7回		提出・合評	
	第8回	課題2 ライブ2Dモーション	課題説明 モーションツール説明	
	第9回		モーションデザイン	
	第10回		モーションデザイン 中間チェック	
	第11回		修正制作	
	第12回		提出・合評合評	
	第13回		提出・合評	
	第14回	課題3 ライトノベル装丁・挿絵演習	課題説明 イラストコンペ資料説明	
	第15回		設定画ラフ提出	
後期	第16回		制作作業	
	第17回		制作作業	
	第18回		制作作業	
	第19回		提出・合評	
	第20回	課題4 ソーシャルゲームイラスト1 人物	課題説明 設定資料作成	
	第21回		制作作業	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業 中間チェック	
	第24回		制作作業	
	第25回		提出・合評	
	第26回	課題5 ソーシャルゲームイラスト2 武器・小物	課題説明 設定資料作成	
	第27回		制作作業	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業 中間チェック	
	第30回		提出・合評	

2023年度 講義概要

科目名	キャリアプロモーション	年次 : 通年	
担当教員	中山 夏希	時間数 : 120時間	
授業概要	就職、受注系フリーランス、作家など将来計画に向けた具体的な準備とスケジュール化を行い、その推進をサポートする。		
到達目標	具体的なスケジュール化と実践結果の創出		
評価方法・基準	・実現可能なスケジュールリング作成 ・出席率80% ・計画進捗状況の定期的報告義務の順守		
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		

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 プランの作成	カウンセリングとキャリアデザインプラン作成	
	第2回		カウンセリングとキャリアデザインプラン作成	
	第3回	課題2 個別指導支援	個別カウンセリングと活動サポート	
	第4回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第5回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第6回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第7回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第8回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第9回	課題3 計画の変更調整協議	個別面談	
	第10回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第11回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第12回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第13回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第14回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第15回	課題4 中間計画進捗報告1	個別面談	
後期	第16回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第17回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第18回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第19回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第20回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第21回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第22回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第23回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第24回	課題5 中間計画進捗報告2	個別面談	
	第25回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第26回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第27回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第28回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第29回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第30回		個別カウンセリングと活動サポート	

2023年度 講義概要

科目名	外部機関連携制作	年次 : 前期	
担当教員	小幡 高久	時間数 : 60時間	
授業概要	外部企業、団体の広報やデザインニーズに対応する依頼を受けた形で実践的な制作活動に取り組む。		
到達目標	実践的な制作業務の体験		
評価方法・基準	・出席率80% ・課題における企業等のニーズの正確な把握認識に基づいた制作への取り組み ・課題のそのものの完成度		
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		

授業計画

[illegible]