

2024 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
2024 年度 講義概要

2024年度 講義概要

科目名	エスキース演習	年次　：1年次　前期修了	D1-A/B
担当教員	岡村　洋	時間数　　：　60時間	
授業概要	科目名の「 エスキース 」とは、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のことをいいます。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、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伝わり易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、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（section 1・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（section 2・3）__section 2 課題	平面図形を折る、回す、くっつける。点対称図形、線対称図形を理解する。	平面から立体へ
	第5回	立体図形を組み立てる、転がす、映す（section3）__section 3 課題	頭の中で立体図形をイメージできるようにする。鏡像を描く。	立体をイメージ
	第6回	三面図 立体の描き方（section 4）__section 4 課題	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に3等分、5等分の方法	立体の作図法
	第7回	図面を元に立体を描く、そしてパースへ（section 5）①	三面図と立体の関係を理解し、読み取り使える自分になる。	投影図と立体の各面
	第8回	図面を元に立体を描く、そしてパースへ（section 5）②__section 5 課題	三面図と立体の関係を理解し、読み取り使える自分になる。1点パースで簡単な図形を表現する。	投影図と立体の各面
	第9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…の空間、家具
	第10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基本学習	見えるはず…の空間、家具
	第11回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）__section 6 課題	section 6 の締め括り課題に取り組む。図面から室内空間を描く（1消点透視図法）	
	第12回	陰影をつけて立体表現（section 7）__section 7 課題	陰も影も「かげ」。光があるから陰影が出来る。デッサン課題「四角い形のモチーフ」デッサン	立体空間上の光と陰影
	第13回	三面図と立体図①【自分がデザインしたイス】	イスをデザインし立体図（1消点パースor2消点パース）で描く。アイデアを3つ考える。	最終課題
	第14回	三面図と立体図②【自分がデザインしたイス】完成提出	前回デザインしたイスの内1つを決め、既定の図法で表現する。（三面図＋立体図）で表現し提出する。	最終課題
	第15回	最終回__未提出課題の取り組み。	これまでの未提出課題を確認。取り組み。質疑応答。リベンジ提出も受け付ける。低得点課題の再取り組み。	最終回

※ 諸般の状況や、理解度合いや授業進行度合いにより内容を部分的に変更する場合があります。

2024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より魅力的に表現することが出来るように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

[illegible]

2024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	倉田浩平	時間数 : 60時間(半期)	
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での表現力の幅を拡げることを目指す。		
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	Illustrator操作(演習課題)の理解と表現技術、授業の取組、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 等		

授業計画

[illegible]

2024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(半期)	
授業概要	応用演習では、Adobe Illustratorを中心に使用したDTPデザイン演習。 紙面(誌面)デザインの効果的なデータ作成をデザイン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応用としての実践力、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 Illustrator、Photoshop、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	Illustrator応用とDTPルールについて	DTP演習(レイアウトとデザイン)	
	第2回		↓	
	第3回	DTPデザイン演習①	デザインデータ作成の実践	
	第4回		(例: インフォメーションマップ)	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回	DTPデザイン演習②	デザインデータ作成の実践	
	第8回		(例: カレンダー企画)	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回	DTPデザイン演習③	デザインデータ作成の実践	
	第12回		(例: 雑誌のページ編集)	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	1/31実施

2024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]

2024年度 講義概要

科目名	3D造形	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、パルサ模型の制作	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	↓	↓	

2024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]

2024年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	年次:1年時後期	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	前期で学んだCADによる作図技術、3DによるCG制作能力をさらに高め、実際のデザインワークに準じた作業方法を習得し、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	

2024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(半期)	
授業概要	産業構造の変化に伴い、新しい職業や商品・サービスが生まれたり、これまで花形であった産業・職業・商品・サービスが衰退するなど、「仕事の世界」はたえず変化し続けている。当然、デザインの役割も変化していることから、「デザイン視点」で「業界のリアル」「デザイン現場のリアル」を理解し仕事を捉える視点を構築することは重要である。 本科目では、デザインにおける職業世界の視点を広げることで、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し、デザインワークに携わる際、「わかっていると差がつくポイント(力)」を習得することを目的とする。 ※並行して、ベーシックスキル・ソーシャルスキルの強化も図る。		
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・職種を、自分の興味・関心を広げ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、上記①②を体得できること、 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に動き始めているか、他授業での取り組みにも反映されているか、 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、Google Slides他		

授業計画

[illegible]

2024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	後藤リオ	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	デザインに必要な基礎的知識を身につけ、社会の中の様々なデザインを理解するとともに考えること、表現すること、作ることの基本的な手法を学ぶ。		
到達目標	デザインに対する基本的な知識を身につけ、後期の学びの広がりへつなげること		
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,Photoshop		

授業計画

[illegible]

2024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	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。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、誰もが目指す成功の形です。前期授業ではグループワークから始め、基本となるプレゼン作成ソフトと多機能な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ステップバイステップで習得します。後期は前期で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ルストーリ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、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に仕上げます。	
到達目標	2D、3Dに動きと音を加え、多次元多要素の混在するイメージ表現で「伝わる」キャンペーンムービーを作成する。	
評価方法・基準	前期後期ともにコミュニケーション能力、グループワークでのアイデア創出からまとめ上げる力、伝わる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, iMovie (その他 Illustrator, Photoshop など必要に応じて)	

授業計画

[illegible]

2024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	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。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→共感呼び→感動を与え→賛同を得る、誰もが目指す成功の形です。前期授業ではグループワークから始め、基本となるプレゼン作成ソフトと多機能な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ステップバイステップで習得します。後期は前期で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、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に仕上げます。		
到達目標	2D、3Dに動きと音を加え、多次元多要素の混在するイメージ表現で「伝わる」キャンペーンムービーを作成する。		
評価方法・基準	前期後期ともにコミュニケーション能力、グループワークでのアイデア創出からまとめ上げる力、伝わる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 , iMovie (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	

2024年度 講義概要

科目名	写真基礎演習	年次:1年時後期	
担当教員	平原栄治	時間数: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	写真を使用したページレイアウト実習(1)	課題4:雑誌取材写真撮影→紙面制作	
	第14回	写真を使用したページレイアウト実習(2)	↓	
	第15回	写真を使用したページレイアウト実習(3)	課題4提出	

2024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(半期)	
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	教室を実測し、作図	
	第4回	図面化の基礎③	開口部などの種類の理解	
	第5回	作図の基礎①	住宅の部屋単位の平面図を作図	
	第6回	作図の基礎②	住宅の部屋単位の平面図、展開図を作図	
	第7回	図面の理解①	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	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		

2024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	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(家具)	
	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	(1年・最終まとめ課題)	↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

科目名	デザインプロデュース演習(選択)		年次 :1年次後期	
担当教員	山嵯加那未		時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	デザインプロデュース演習では、パッケージデザイナーやクリエイターを目指すため商品企画から関わるための基礎知識、制作の演習を行う。 授業・制作課題を通し、デザインをすることの魅力、実際にモノを作り上げることの達成感、もっとモノを作りたいと思う課題を模索。			
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			
テキスト	適宜紹介			
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	日付
前期				
後期	第1回	商品パッケージデザイン	オリエンテーション、商品パッケージ	10月1日
	第2回	市場の催事について	催事パッケージ、フィールドワーク	10月8日
	第3回	市場のフードプロモーションについて	グループワーク、合評、座学	10月15日
	第4回	制作課題について	課題制作物展開図、商品企画	10月22日
	第5回		商品の制作①	10月29日
	第6回		商品の制作②	11月5日
	第7回		商品の制作③	11月12日
	第8回		商品のモックアップ	11月19日
	第9回	プロモーション	商品に関する宣伝方法について	11月26日
	第10回		各展開物について	12月3日
	第11回		各展開物の制作①	12月10日
	第12回		各展開物の制作②	冬休前12/17
	第13回		各展開物の制作③	冬休明1/14
	第14回		各展開物の制作④、宣伝画像撮影(郊外)	1月21日
	第15回	最終日・総括	合評	1月28日

2024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	インテリアエレメントとは	基本寸法・動作寸法を理解する	
	第2回	図面・レイアウトについて	図面で表現してみる	
	第3回	空間をデザインする	空間の表現と考え方	
	第4回		↓ 空間の条件が変わればデザインは変わる	
	第5回	インテリア課題①	五感を研ぎ澄まして考える	
	第6回		感覚を鋭く、イメージを広げる力をつける	
	第7回		↓	
	第8回		↓	
	第9回	インテリア課題②	イメージ表現について	
	第10回		屋台のデザイン	
	第11回		↓ あったらしいなをカタチにしてみる	
	第12回		↓	
	第13回		↓ プレゼンボードと模型の提案	
	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
2024 年度 講義概要

2024年度 講義概要

科目名	エスキース演習	年次　：1年次　前期修了	D1-A/B
担当教員	岡村　洋	時間数　：　60時間	
授業概要	科目名の「 エスキース 」とは、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のことをいいます。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、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伝わり易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、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（section2・3）__section2 課題	平面図形を折る、回す、くっつける。点対称図形、線対称図形を理解する。	平面から立体へ
	第5回	立体図形を組み立てる、転がす、映す（section3）__section3 課題	頭の中で立体図形をイメージできるようにする。鏡像を描く。	立体をイメージ
	第6回	三面図 立体の描き方（section4）__section4 課題	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に3等分、5等分の方法	立体の作図法
	第7回	図面を元に立体を描く、そしてパースへ（section5）①	三面図と立体の関係を理解し、読み取り使える自分になる。	投影図と立体の各面
	第8回	図面を元に立体を描く、そしてパースへ（section5）②__section5 課題	三面図と立体の関係を理解し、読み取り使える自分になる。1点パースで簡単な図形を表現する。	投影図と立体の各面
	第9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…の空間、家具
	第10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基本学習	見えるはず…の空間、家具
	第11回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）__section6 課題	section6の締め括り課題に取り組む。図面から室内空間を描く（1消点透視図法）	
	第12回	陰影をつけて立体表現（section7）__section7 課題	陰も影も「かげ」。光があるから陰影が出来る。デッサン課題「四角い形のモチーフ」デッサン	立体空間上の光と陰影
	第13回	三面図と立体図①【自分がデザインしたイス】	イスをデザインし立体図（1消点パースor2消点パース）で描く。アイデアを3つ考える。	最終課題
	第14回	三面図と立体図②【自分がデザインしたイス】完成提出	前回デザインしたイスの内1つを決め、既定の図法で表現する。（三面図＋立体図）で表現し提出する。	最終課題
	第15回	最終回__未提出課題の取り組み。	これまでの未提出課題を確認。取り組み。質疑応答。リベンジ提出も受け付ける。低得点課題の再取り組み。	最終回

※ 諸般の状況や、理解度合いや授業進行度合いにより内容を部分的に変更する場合があります。

2024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より魅力的に表現することが出来るように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

[illegible]

2024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	倉田浩平	時間数 : 60時間(半期)	
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での表現力の幅を拡げることを目指す。		
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	Illustrator操作(演習課題)の理解と表現技術、授業の取組、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 等		

授業計画

[illegible]

2024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(半期)	
授業概要	応用演習では、Adobe Illustratorを中心に使用したDTPデザイン演習。 紙面(誌面)デザインの効果的なデータ作成をデザイン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応用としての実践力、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 Illustrator、Photoshop、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	Illustrator応用とDTPルールについて	DTP演習(レイアウトとデザイン)	
	第2回		↓	
	第3回	DTPデザイン演習①	デザインデータ作成の実践	
	第4回		(例: インフォメーションマップ)	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回	DTPデザイン演習②	デザインデータ作成の実践	
	第8回		(例: カレンダー企画)	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回	DTPデザイン演習③	デザインデータ作成の実践	
	第12回		(例: 雑誌のページ編集)	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	1/31実施

2024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]

2024年度 講義概要

科目名	3D造形	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、パルサ模型の制作	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	↓	↓	

2024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]

2024年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	年次:1年時後期	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	前期で学んだCADによる作図技術、3DによるCG制作能力をさらに高め、実際のデザインワークに準じた作業方法を習得し、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	

2024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(半期)	
授業概要	産業構造の変化に伴い、新しい職業や商品・サービスが生まれたり、これまで花形であった産業・職業・商品・サービスが衰退するなど、「仕事の世界」はたえず変化し続けている。当然、デザインの役割も変化していることから、「デザイン視点」で「業界のリアル」「デザイン現場のリアル」を理解し仕事を捉える視点を構築することは重要である。 本科目では、デザインにおける職業世界の視点を広げることで、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し、デザインワークに携わる際、「わかっていると差がつくポイント(力)」を習得することを目的とする。 ※並行して、ベーシックスキル・ソーシャルスキルの強化も図る。		
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・職種を、自分の興味・関心を広げ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、上記①②を体得できること、 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に動き始めているか、他授業での取り組みにも反映されているか、 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、Google Slides他		

授業計画

[illegible]

2024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	後藤リオ	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	デザインに必要な基礎的知識を身につけ、社会の中の様々なデザインを理解するとともに考えること、表現すること、作ることの基本的な手法を学ぶ。		
到達目標	デザインに対する基本的な知識を身につけ、後期の学びの広がりへつなげること		
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, Photoshop		

授業計画

[illegible]

2024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	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。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、誰もが目指す成功の形です。前期授業ではグループワークから始め、基本となるプレゼン作成ソフトと多機能な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ステップバイステップで習得します。後期は前期で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ルストーリ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、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に仕上げます。	
到達目標	2D、3Dに動きと音を加え、多次元多要素の混在するイメージ表現で「伝わる」キャンペーンムービーを作成する。	
評価方法・基準	前期後期ともにコミュニケーション能力、グループワークでのアイデア創出からまとめ上げる力、伝わる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, iMovie (その他 Illustrator, Photoshop など必要に応じて)	

授業計画

[illegible]

2024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	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。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→共感呼び→感動を与え→賛同を得る、誰もが目指す成功の形です。前期授業ではグループワークから始め、基本となるプレゼン作成ソフトと多機能な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ステップバイステップで習得します。後期は前期で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、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に仕上げます。		
到達目標	2D、3Dに動きと音を加え、多次元多要素の混在するイメージ表現で「伝わる」キャンペーンムービーを作成する。		
評価方法・基準	前期後期ともにコミュニケーション能力、グループワークでのアイデア創出からまとめ上げる力、伝わる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 , iMovie (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	

2024年度 講義概要

科目名	写真基礎演習	年次:1年時後期	
担当教員	平原栄治	時間数: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	写真を使用したページレイアウト実習(1)	課題4:雑誌取材写真撮影→紙面制作	
	第14回	写真を使用したページレイアウト実習(2)	↓	
	第15回	写真を使用したページレイアウト実習(3)	課題4提出	

2024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(半期)	
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	教室を実測し、作図	
	第4回	図面化の基礎③	開口部などの種類の理解	
	第5回	作図の基礎①	住宅の部屋単位の平面図を作図	
	第6回	作図の基礎②	住宅の部屋単位の平面図、展開図を作図	
	第7回	図面の理解①	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	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		

2024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	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(家具)	
	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	(1年・最終まとめ課題)	↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

科目名	デザインプロデュース演習(選択)	年次 : 1年次後期		
担当教員	山嵯加那未	時間数 : 60時間(半期)		
授業概要	デザインプロデュース演習では、パッケージデザイナーやクリエイターを目指すため商品企画から関わるための基礎知識、制作の演習を行う。 授業・制作課題を通し、デザインをすることの魅力、実際にモノを作り上げることの達成感、もっとモノを作りたいと思う課題を模索。			
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			
テキスト	適宜紹介			
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	日付
前期				
後期	第1回	商品パッケージデザイン	オリエンテーション、商品パッケージ	10月1日
	第2回	市場の催事について	催事パッケージ、フィールドワーク	10月8日
	第3回	市場のフードプロモーションについて	グループワーク、合評、座学	10月15日
	第4回	制作課題について	課題制作物展開図、商品企画	10月22日
	第5回		商品の制作①	10月29日
	第6回		商品の制作②	11月5日
	第7回		商品の制作③	11月12日
	第8回		商品のモックアップ	11月19日
	第9回	プロモーション	商品に関する宣伝方法について	11月26日
	第10回		各展開物について	12月3日
	第11回		各展開物の制作①	12月10日
	第12回		各展開物の制作②	冬休前12/17
	第13回		各展開物の制作③	冬休明1/14
	第14回		各展開物の制作④、宣伝画像撮影(郊外)	1月21日
	第15回	最終日・総括	合評	1月28日

2024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	インテリアエレメントとは	基本寸法・動作寸法を理解する	
	第2回	図面・レイアウトについて	図面で表現してみる	
	第3回	空間をデザインする	空間の表現と考え方	
	第4回		↓ 空間の条件が変わればデザインは変わる	
	第5回	インテリア課題①	五感を研ぎ澄まして考える	
	第6回		感覚を鋭く、イメージを広げる力をつける	
	第7回		↓	
	第8回		↓	
	第9回	インテリア課題②	イメージ表現について	
	第10回		屋台のデザイン	
	第11回		↓ あったらしいなをカタチにしてみる	
	第12回		↓	
	第13回		↓ プレゼンボードと模型の提案	
	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
2024 年度 講義概要

2024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(半期)	
授業概要	「ブランド」の本質的な理解と認識を深め、資源から魅力を掘り起こし、より多くの人たちに魅力をアピールしていくためのブランディングデザインを実施する。□		
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習得		
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]

2024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	後藤理央・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として、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	適宜紹介		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Acrobat, Keynote		

授業計画

[illegible]

2024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	後藤理央・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(担当後藤)／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				
		卒業制作ガイダンス	↓ 構想 2024年9月3日(火)実施	9月3日
後期	第1回	I. 卒業制作企画書の策定	↓ ①発案の決定	2024/10/3
	第2回		↓ ②背景・事例の作成	
	第3回		↓ ③デザインコンセプトの作成	
	第4回		↓ ④デザインスケッチの作成	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回	企画審査会前の準備	↓ (2024年11月15日(金)予定)	11月14日
	第8回	II. 制作ガイダンス	制作物の実施方法について	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		↓ 年末スケジュールについて	12月12日
	第12回		↓	
	第13回		↓ 出カスケジュールについて	1月16日
	第14回		↓	
	第15回	総括	提出について	1月30日

2024年度 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次 : 2年次通年	
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デザインに取り入れることも考え、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、教養を身につける。		
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	Adobe Illustrator、Adobe 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 和のデザイン・着物について	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	
	第17回	↓ 和室・茶の湯基礎知識	↓	
	第18回	↓ 茶室見学・茶の湯体験	さかい利品の杜見学・体験	
	第19回	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	課題4 ワークショップ形式ディスカッション	
	第20回	↓	↓	
	第21回	↓	分担決定、全体コンセプト、デザイン	
	第22回	↓	個別コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第23回	↓	商品、ロゴ、PRコンテンツ、インテリア他	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	課題4 発表		
	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	↓	

2024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(半期)	
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14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]

2024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(半期)	
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せ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	Illustrator、Photoshop、In Design、Keynote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	営業思考コミュニケーション① 対職場スキル	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	フィールドワーク(合同授業)茶室見学・茶の湯体験	さかい利品の杜見学・体験	
	第4回	営業思考コミュニケーション② 対顧客スキルⅠ	メール・電話、ビジネス文章の扱い方	
	第5回	営業思考コミュニケーション③ 対顧客スキルⅡ	商談の場で、理解・共感・納得を得るトーク術(話の組み立てと質問力)	
	第6回	営業思考コミュニケーション④ 対顧客スキルⅢ	モノの価格から学ぶ企業会計の基礎、ビジネス4大書類の理解	
	第7回	営業思考コミュニケーション⑤ 対顧客スキルⅣ	ファーストヒアリング ロールプレイング	
	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	

2024年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習(映像)	年次:2年次通年	
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)	課題1:プロモーション用写真撮影	
	第4回	写真技術応用(3)	課題1提出	
	第5回	映像制作演習(1)	課題2::Premier実習『Vlog制作』	
	第6回	映像制作演習(2)	課題3:AfterEffectsモーショングラフィック 制作	
	第7回	映像制作演習(3)		
	第8回	映像制作演習(4)		
	第9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10回	サウンド制作・編集実習(2)	サウンド録音・編集実習	
	第11回	映像制作演習(5)	課題2,3及び各種メディアを組み合わせた	
	第12回	映像制作演習(6)		
	第13回	映像制作演習(7)		
	第14回	映像制作演習(8)	課題2,3提出	
	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実習	
	第17回	↓ インタビュー映像制作	課題3:インタビュー形式の映像制作	
	第18回	↓ ↓	課題4:景観プロモーション映像制作	
	第19回	↓ ↓		
	第20回	↓ ↓		
	第21回	↓ ↓		
	第22回	↓ ↓		
	第23回	↓ ↓	課題3,4提出	
	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	課題5: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		

2024年度 講義概要

科目名	コンピューター応用演習(CG)	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	過去の課題をA3ボードで自己表現。将来の自分像を語る。	A3ボードで提出	
	第2回	1.8平米の屋台を作成	屋台のデザイン、三面図、パースをベクターワークスで作成	
	第3回		A3ボードを作成します。	
	第4回			
	第5回	中銀マンションのインテリアデザイン		
	第6回	インテリアのイメージボード作成	A3ボードで提出	
	第7回		ベクターワークスで平面図から3D化	
	第8回			
	第9回		ボード提出	
	第10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していきます。	
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回		A1ボードにプレゼンテーション	
	第15回	VRの生徒さんとの合評会		
後期	第16回	ディスプレイデザインを3D作成します。	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します。	
	第17回	コラージュ作品A3提出	平面図を作成	
	第18回		パース作成。	
	第19回			
	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していきます。	
	第22回			
	第23回			
	第24回	クリスマスカードと年賀状 作成		
	第25回		ベクターやブレンダーで3Dのカードのデザインを作成します。	
	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	
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2024年度 講義概要

科目名	コンピューター応用演習 (VR)	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	過去の課題をA3ボードで自己表現。将来の自分像を語る。	1年生の時の作品をA3pdfファイルにレイアウトして提出。	
	第 2 回	1.8平米の屋台を作成	屋台のデザイン、三面図、パースをベクターワークスで作成	
	第 3 回			
	第 4 回	中銀マンションのインテリアデザインを作成します。	中銀の平面図からベクターワークスで3D化	
	第 5 回		インテリアデザインを作成します。	
	第 6 回		ボードを作成 A3	
	第 7 回	進級制作の課題をベースにデジタル化していきます。	1年時で作成した進級課題をベクターワークスで3Dボード化	
	第 8 回			
	第 9 回		ボードを作成. A1	
	第 1 0 回	南館グループ制作		
	第 1 1 回		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していきます。	
	第 1 2 回		パース、立面図、作成していきます。	
	第 1 3 回			
	第 1 4 回		アニメーションを作成します。	
	第 1 5 回	CGの生徒さんとの合評会	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していきます。	店舗デザインで作成した、課題をデジタル化	
	第 1 7 回		平面図を立体にしていきます。	
	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用静止画を作成していきます。	
	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			

2024年度 講義概要

科目名	広告ディレクション	年次 : 2年次通年	
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間を深め、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效果	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	

2024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(通年)	
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スWEB制作スキルをCMS(WordPress)に拡大させて企業サイト制作やネット通販サイト制作を行います。また、ウェブデザイン技能検定3級(8/25,12/1,2/16)及び通販エキスパート検定3級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ス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スサイト構築の出来上がりを評価。 ・今まで習得したWeb技術を利用した卒業課題サイトを総合評価		
テキスト	「WordPress設計とデザイン魔法のレシピ」ナツメ社、「WordPressオリジナルテーマ制作入門」技術評論社、「これからはじめるFigma Web・UIデザイン入門」マイナビ出版		
参考文献	「改訂版Webデザイン技能検定3級」FOM出版、「通販エキスパート検定3級公式テキスト」通販エキスパート協会		
使用ソフト	Visual Studio Code、Figma、Keynote、Photoshop、Canva、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		4/12
	第2回	HTML5+CSS3テンプレート作成		4/19
	第3回	動画編集		4/26
	第4回	PHP I	変数と配列、演算子	5/10
	第5回	PHP II	制御文、関数	5/17
	第6回	WordPressテーマ作成基礎知識		5/24
	第7回	WordPress開発環境設定準備		5/31
	第8回	WordPressテンプレート作成 I		6/7
	第9回	WordPressテンプレート作成 II		6/14
	第10回	WordPressブロックエディター利用 I		6/21
	第11回	WordPressブロックエディター利用 II		6/28
	第12回	WordPressブロックエディター利用 III		7/5
	第13回	グループサイト制作		7/12
	第14回	グループサイト制作		7/19
	第15回	グループサイト制作		9/6
後期	第16回	WordPress機能拡張 I	サイトアクセス解析GA4設置、SEO対策機能追加	10/4
	第17回	WordPress機能拡張 II	プラグインcontact7利用による問い合わせ	10/11
	第18回	WordPress機能拡張 III	SNS ECサイト設定	10/25
	第19回	WordPress機能拡張 IV	SNS ECサイト設定	11/1
	第20回	WordPress機能拡張 V	SNS ECサイト設定	11/8
	第21回	最終課題サイト制作		11/15
	第22回	最終課題サイト制作		11/22
	第23回	最終課題サイト制作		11/29
	第24回	卒業制作課題サイト制作		12/6
	第25回	卒業制作課題サイト制作		12/13
	第26回	卒業制作課題サイト制作		12/20
	第27回	卒業制作課題サイト制作		1/10
	第28回	卒業制作課題サイト制作		1/17
	第29回	卒業制作課題サイト制作		1/24
	第30回	卒業制作課題サイト制作		1/31

2024年度 講義概要

科目名	商品デザイン	年次 : 2年次通年	
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、商品の強みを表現するパッケージの実装や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』2024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、専用道具		

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	商品・雑貨デザイン	4月12日
	第2回	校外実習	パッケージ資料館見学	4月19日
	第3回	I. 商品デザイン計画	CTPTマーケティングの手法	
	第4回		↓①商品デザイン	5月10日
	第5回		↓販促と連動した商品訴求	
	第6回		↓	
	第7回		↓②プロモーション(デジタル販促)	6月7日
	第8回		↓インターネットを活用した販促	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		↓③デザインツール	7月5日
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括(前倒しで実施)	プレゼンテーション	7月26日
後期	第16回	II. 商品・雑貨分野制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回	テーマ『2024年度』	↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回	【卒業制作企画審査会】	卒業制作へ移行	2024/11/15
	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	商品デザイン総括	まとめ(作品展計画)	

2024年度 講義概要

科目名	POP・販売促進	年次 : 2年次通年	
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』2024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	販促ノート	
	第2回	校外実習	パッケージ資料館見学	4月19日
	第3回	I. POPグラフィック	↓ POP技術① ↓ InDesign①	
	第4回		↓ POP技術② ↓ InDesign②	5月10日
	第5回		↓ POP技術③ ↓ InDesign③	
	第6回		↓ ↓ InDesign④	
	第7回	II. 販促と印刷	商品パッケージと特殊印刷	6月7日
	第8回	特殊印刷の活用	↓ ↓ InDesign⑤	
	第9回		↓ ↓ InDesign⑥	
	第10回		↓ ↓ InDesign(まとめ)	
	第11回	III. デジタル販促	AMと合同	7月5日
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括(前倒しで実施)		7月26日
後期	第16回	IV. 商品・雑貨分野制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回	テーマ『2024年度』	↓①仕込み	
	第18回		↓②仕込み	
	第19回		↓③仕込み	
	第20回		↓④仕込み	
	第21回	【卒業制作企画審査会】	卒業制作へ移行	11月15日
	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	POP・販売促進	まとめ(作品展計画)	

2024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	サロンのデザイン	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		

2024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	一年次に学んだ知識や技術をスキルアップしながら、エンドユーザーのインテリアに対する意識の高まりと願望の多様性、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体得する		
到達目標	専門職としての基本的な図面の「読解力」と第三者に「伝える力」を身につける		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、求められてるものの理解度と完成度を客観的に評価する。社会規範に倣い、課題提出期限の厳守、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	科目の説明・一年次の復習と整理	復習テスト	
	第2回	住宅のトータルコーディネート	2階建ての住宅をトータルコーディネートする	
	第3回	各階平面図を読み込み、整える	図面を理解する	
	第4回	各室のラフ展開図の作成	平面図、立面図から空間をよんで壁を表現する	
	第5回	床をデザインする	イメージの収集 形状、仕上げ材	
	第6回	階段	吹抜、階の重なりを意識する(関連法規、法令)	
	第7回	壁をデザインする	イメージの収集 形状、仕上げ材	
	第8回	外部建具(外部とのつながり)	採光、換気を意識する(関連法規、法令)	
	第9回	内部建具、内部造作材	インテリアイメージとデザイン、ディテール	
	第10回	天井をデザインする	イメージの収集 形状、仕上げ材	
	第11回		天井伏図	
	第12回	照明計画	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第13回		電気設備図	
	第14回	各室展開図の作成 ①	デザインにあわせて、ラフ展開図に書き込む	
	第15回	各室展開図の作成 ②		
後期	第16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	
	第17回		仕上げ材、展開図	
	第18回	住宅設備のある部屋 洗面室、トイレ	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第19回		仕上げ材、展開図	
	第20回	インテリアエレメント①	空間のイメージにあわせて、生花をコーディネートする	
	第21回	インテリアエレメント②	ファブリックの計画	
	第22回	インテリアエレメント③	絵画、観葉植物、テーブルウェアの提案	
	第23回	カラースキム表の作成	トータルコーディネートまとめる	
	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		

2024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(半期)	
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]

2024年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b(セルフブランディング)	年次 : 2年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	類似商品・サービスが増え、差別化・独自化させていくことが複雑になりつつあるのと同時に、人の働き方においても副業可能・社内起業など多様化する中で、ライバル(競合)との違いや強みを明確にし、お客様に知ってもらふ活動は必須になっている。 競争力を高めるために、意識的に価値を具現化し信用される要素を設計することは、組織内・社内外のブランド化だけでなく、ビジネス上での自身のキャリアアップや個人的な成功に向けた手段として必要不可欠である。よって、セルフブランディングの手法を使い、直近に控える就職活動ツールとして使用するポートフォリオ制作・自主制作を通して、そのノウハウ・ポイントを習得し、自身の価値形成を目指す。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、そのために必要な知識の習得と差別化に繋がるポイントを明確にし、ポートフォリオに反映させる		
評価方法・基準	①自身の差別化ポイントが自身の行動やポートフォリオに反映されているか、 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	Illustrator、Photoshop、In Design他		

授業計画

[illegible]

2024年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c(ポスターデザイン)	年 次 : 2年次後期	
担当教員	倉田浩平	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	人々の目を引きつけるポスターは、販促やイベント告知、公共広告等、「見る」行為によってスムーズに情報伝達する広告媒体。サービスや商品情報をユーザーへ向けて、より効果的に発信する。		
到達目標	顧客の動向を見据え、クライアントの要望に応える成果		
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 Illustrator、Photoshop、Acrobat、Keynote 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	オリエンテーション(授業の概要)	オリエンテーション(デザインチーム結成)	
	第2回	① イベント企画	イベントテーマの検討～決定	
	第3回		企画書の発案～提案	
	第4回		デザインワーク	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回		↓	
	第8回		イベント準備	
	第9回		〈ポスター展の実施〉	
	第10回		↓	
	第11回	② ブランド企画	ブランド設定・VI・広告計画	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	2/8実施

2024年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習d(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(半期)	
授業概要	二人一組のペアを組み、相手の得意な点または魅力的な点を取材して、画像、コピーのコンテンツを制作する。そ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4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／写真画像点＝1点／紙面レイアウト＝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	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	オリエンテーション	テーマ設定、取材相手を決める	
	第17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18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19回	〃	〃	
	第20回	〃	各人の編集ラフレイアウト(紙面は230X297mm)	
	第21回	〃	中間の確認・クラスルームに投稿する	
	第22回	〃	修正など	
	第23回	〃		
	第24回	仮想イメージの紙面を作成		
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	紙面仕上げ(8P)・Jクラスルームに投稿		
	第29回			
	第30回	作品最終判定		

2024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(半期)	
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必要があるため、本年度は実際の商品を作る過程を体験しながら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Webマーケティングまでを実践します。		
到達目標	（テスト販売用）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・設計から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通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	資料を適宜共有		
参考文献	適宜共有		
使用ソフト	Adobe illustrator.Adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2024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

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	[売れる]ためのパッケージデザインについて。	コンセプトシートの作成・ペルソナ作成	
	第2回	イメージマップ	イメージマップ作成	
	第3回	パッケージの基本コンストラクション	個数、入数を決める。実サイズのホワイトメカを作成(大・小)	
	第4回	内容を策定 ホワイトメカ	作図 & ホワイトボックス制作	
	第5回	イメージソースの収集	イメージソースをマッピング	
	第6回	ネーミング、ロゴマーク	ラフ3案以上作成	
	第7回	パッケージラフ	実際のサイズに合わせてラフ3案以上制作	
	第8回	パッケージラフ	ラフモデルを制作	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	パッケージモデル制作	提出用モデルを制作(商品パッケージ+ペーパーバッグ)	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	パッケージモデル完成	モデル提出(商品パッケージ+ペーパーバッグ)	
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			

2024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(半期)	
授業概要	金属を切る・やする・叩く・磨く・・・基本的な手工芸技術を用いて、工芸美術のひとつである金属工芸の課題を制作します。平面の図面を立体へと加工する上で、図面と実物との差やバランスを考慮し金属の性質を捉えながら学びを進めていきます。		
到達目標			
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、工芸・金属の説明	金属の種類や性質・専門道具の使い方を学びます	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	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	課題1
	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」の透かしデザインロングネックレス	イメージ画を原寸大に描く・デザインのチェック	課題2
	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	

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 ・「10年後のお祝いのこころの包み」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)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
後期	第1	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	ラッピング実習・贈答に関する基本知識	講義と実習	
	第3	箱、円柱、基本の包みとアレンジ	//	
	第4	リボンの掛け方、結び方、	//	
	第5			
	第6	ギフトラッピングデザイン まとめ		
	第7	水引結び	実習・水引きの知識(講義)	
	第8	和のギフトデザイン	掛け紙、熨斗、日本の贈答の知識	
	第9	試験対策と模擬試験(受験しなくても同じ内容)		試験予定
	第10	「ふろしき」あるいは「紋切り」	日本の文様の種類と意味	
	第11	10年後の「お祝いのこころの包み」についての考察		
	第12	デザイン・素材を決めて「お祝いのこころの包み」制作		
	第13			
	第14			
	第15	課題発表会・提出		

2024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	工藤一気	時間数 : 60時間	
授業概要	家具のデザインについて考え、図面の書き方、表現の仕方を学ぶ。		
到達目標	家具や図面に関する理解を深め、展示会への出展を目指す		
評価方法・基準	図面、模型が綺麗に作れているか、理解出来ているか。自分の考えた物を形に出来たか。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks		

授業計画

[illegible]

2024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]

2024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	

2024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
2024 年度 講義概要

2024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(半期)	
授業概要	「ブランド」の本質的な理解と認識を深め、資源から魅力を掘り起こし、より多くの人たちに魅力をアピールしていくためのブランディングデザインを実施する。□		
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習得		
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]

2024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	後藤理央・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	適宜紹介		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Acrobat, Keynote		

授業計画

[illegible]

2024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	後藤理央・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(担当後藤)／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				
		卒業制作ガイダンス	↓ 構想 2024年9月3日(火)実施	9月3日
後期	第1回	I. 卒業制作企画書の策定	↓ ①発案の決定	2024/10/3
	第2回		↓ ②背景・事例の作成	
	第3回		↓ ③デザインコンセプトの作成	
	第4回		↓ ④デザインスケッチの作成	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回	企画審査会前の準備	↓ (2024年11月15日(金)予定)	11月14日
	第8回	II. 制作ガイダンス	制作物の実施方法について	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		↓ 年末スケジュールについて	12月12日
	第12回		↓	
	第13回		↓ 出カスケジュールについて	1月16日
	第14回		↓	
	第15回	総括	提出について	1月30日

2024年度 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次 : 2年次通年	
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デザインに取り入れることも考え、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、教養を身につける。		
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	Adobe Illustrator 、 Adobe 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 和のデザイン・着物について	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	
	第17回	↓ 和室・茶の湯基礎知識	↓	
	第18回	↓ 茶室見学・茶の湯体験	さかい利品の杜見学・体験	
	第19回	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	課題4 ワークショップ形式ディスカッション	
	第20回	↓	↓	
	第21回	↓	分担決定、全体コンセプト、デザイン	
	第22回	↓	個別コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第23回	↓	商品、ロゴ、PRコンテンツ、インテリア他	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	課題4 発表		
	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	↓	

2024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(半期)	
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14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]

2024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(半期)	
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せ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	Illustrator、Photoshop、In Design、Keynote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	営業思考コミュニケーション① 対職場スキル	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	フィールドワーク(合同授業)茶室見学・茶の湯体験	さかい利品の杜見学・体験	
	第4回	営業思考コミュニケーション② 対顧客スキルⅠ	メール・電話、ビジネス文章の扱い方	
	第5回	営業思考コミュニケーション③ 対顧客スキルⅡ	商談の場で、理解・共感・納得を得るトーク術(話の組み立てと質問力)	
	第6回	営業思考コミュニケーション④ 対顧客スキルⅢ	モノの価格から学ぶ企業会計の基礎、ビジネス4大書類の理解	
	第7回	営業思考コミュニケーション⑤ 対顧客スキルⅣ	ファーストヒアリング ロールプレイング	
	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	

2024年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習(映像)	年次:2年次通年	
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)	課題1:プロモーション用写真撮影	
	第4回	写真技術応用(3)	課題1提出	
	第5回	映像制作演習(1)	課題2::Premier実習『Vlog制作』	
	第6回	映像制作演習(2)	課題3:AfterEffectsモーショングラフィックス制作	
	第7回	映像制作演習(3)		
	第8回	映像制作演習(4)		
	第9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10回	サウンド制作・編集実習(2)	サウンド録音・編集実習	
	第11回	映像制作演習(5)	課題2,3及び各種メディアを組み合わせた	
	第12回	映像制作演習(6)		
	第13回	映像制作演習(7)		
	第14回	映像制作演習(8)	課題2,3提出	
	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実習	
	第17回	↓ インタビュー映像制作	課題3:インタビュー形式の映像制作	
	第18回	↓ ↓	課題4:景観プロモーション映像制作	
	第19回	↓ ↓		
	第20回	↓ ↓		
	第21回	↓ ↓		
	第22回	↓ ↓		
	第23回	↓ ↓	課題3,4提出	
	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	課題5: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		

2024年度 講義概要

科目名	コンピューター応用演習(CG)	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	過去の課題をA3ボードで自己表現。将来の自分像を語る。	A3ボードで提出	
	第2回	1.8平米の屋台を作成	屋台のデザイン、三面図、パースをベクターワークスで作成	
	第3回		A3ボードを作成します。	
	第4回			
	第5回	中銀マンションのインテリアデザイン		
	第6回	インテリアのイメージボード作成	A3ボードで提出	
	第7回		ベクターワークスで平面図から3D化	
	第8回			
	第9回		ボード提出	
	第10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していきます。	
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回		A1ボードにプレゼンテーション	
	第15回	VRの生徒さんとの合評会		
後期	第16回	ディスプレイデザインを3D作成します。	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します。	
	第17回	コラージュ作品A3提出	平面図を作成	
	第18回		パース作成。	
	第19回			
	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していきます。	
	第22回			
	第23回			
	第24回	クリスマスカードと年賀状 作成		
	第25回		ベクターやブレンダーで3Dのカードのデザインを作成します。	
	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	
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2024年度 講義概要

科目名	コンピューター応用演習 (VR)	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	過去の課題をA3ボードで自己表現。将来の自分像を語る。	1年生の時の作品をA3pdfファイルにレイアウトして提出。	
	第 2 回	1.8平米の屋台を作成	屋台のデザイン、三面図、パースをベクターワークスで作成	
	第 3 回			
	第 4 回	中銀マンションのインテリアデザインを作成します。	中銀の平面図からベクターワークスで3D化	
	第 5 回		インテリアデザインを作成します。	
	第 6 回		ボードを作成 A3	
	第 7 回	進級制作の課題をベースにデジタル化していきます。	1年時で作成した進級課題をベクターワークスで3Dボード化	
	第 8 回			
	第 9 回		ボードを作成. A1	
	第 1 0 回	南館グループ制作		
	第 1 1 回		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していきます。	
	第 1 2 回		パース、立面図、作成していきます。	
	第 1 3 回			
	第 1 4 回		アニメーションを作成します。	
	第 1 5 回	CGの生徒さんとの合評会	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していきます。	店舗デザインで作成した、課題をデジタル化	
	第 1 7 回		平面図を立体にしていきます。	
	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用静止画を作成していきます。	
	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			

2024年度 講義概要

科目名	広告ディレクション	年次 : 2年次通年	
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間を深め、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效果	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	

2024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(通年)	
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スWEB制作スキルをCMS(WordPress)に拡大させて企業サイト制作やネット通販サイト制作を行います。また、ウェブデザイン技能検定3級(8/25,12/1,2/16)及び通販エキスパート検定3級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ス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スサイト構築の出来上がりを評価。 ・今まで習得したWeb技術を利用した卒業課題サイトを総合評価		
テキスト	「WordPress設計とデザイン魔法のレシピ」ナツメ社、「WordPressオリジナルテーマ制作入門」技術評論社、「これからはじめるFigma Web・UIデザイン入門」マイナビ出版		
参考文献	「改訂版Webデザイン技能検定3級」FOM出版、「通販エキスパート検定3級公式テキスト」通販エキスパート協会		
使用ソフト	Visual Studio Code、Figma、Keynote、Photoshop、Canva、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		4/12
	第2回	HTML5+CSS3テンプレート作成		4/19
	第3回	動画編集		4/26
	第4回	PHP I	変数と配列、演算子	5/10
	第5回	PHP II	制御文、関数	5/17
	第6回	WordPressテーマ作成基礎知識		5/24
	第7回	WordPress開発環境設定準備		5/31
	第8回	WordPressテンプレート作成 I		6/7
	第9回	WordPressテンプレート作成 II		6/14
	第10回	WordPressブロックエディター利用 I		6/21
	第11回	WordPressブロックエディター利用 II		6/28
	第12回	WordPressブロックエディター利用 III		7/5
	第13回	グループサイト制作		7/12
	第14回	グループサイト制作		7/19
	第15回	グループサイト制作		9/6
後期	第16回	WordPress機能拡張 I	サイトアクセス解析GA4設置、SEO対策機能追加	10/4
	第17回	WordPress機能拡張 II	プラグインcontact7利用による問い合わせ	10/11
	第18回	WordPress機能拡張 III	SNS ECサイト設定	10/25
	第19回	WordPress機能拡張 IV	SNS ECサイト設定	11/1
	第20回	WordPress機能拡張 V	SNS ECサイト設定	11/8
	第21回	最終課題サイト制作		11/15
	第22回	最終課題サイト制作		11/22
	第23回	最終課題サイト制作		11/29
	第24回	卒業制作課題サイト制作		12/6
	第25回	卒業制作課題サイト制作		12/13
	第26回	卒業制作課題サイト制作		12/20
	第27回	卒業制作課題サイト制作		1/10
	第28回	卒業制作課題サイト制作		1/17
	第29回	卒業制作課題サイト制作		1/24
	第30回	卒業制作課題サイト制作		1/31

2024年度 講義概要

科目名	商品デザイン	年次 : 2年次通年	
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、商品の強みを表現するパッケージの実装や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』2024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、専用道具		

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	商品・雑貨デザイン	4月12日
	第2回	校外実習	パッケージ資料館見学	4月19日
	第3回	I. 商品デザイン計画	CTPTマーケティングの手法	
	第4回		↓①商品デザイン	5月10日
	第5回		↓販促と連動した商品訴求	
	第6回		↓	
	第7回		↓②プロモーション(デジタル販促)	6月7日
	第8回		↓インターネットを活用した販促	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		↓③デザインツール	7月5日
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括(前倒しで実施)	プレゼンテーション	7月26日
後期	第16回	II. 商品・雑貨分野制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回	テーマ『2024年度』	↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回	【卒業制作企画審査会】	卒業制作へ移行	2024/11/15
	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	商品デザイン総括	まとめ(作品展計画)	

2024年度 講義概要

科目名	POP・販売促進	年次 : 2年次通年	
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』2024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	販促ノート	
	第2回	校外実習	パッケージ資料館見学	4月19日
	第3回	I. POPグラフィック	↓ POP技術① ↓ InDesign①	
	第4回		↓ POP技術② ↓ InDesign②	5月10日
	第5回		↓ POP技術③ ↓ InDesign③	
	第6回		↓ ↓ InDesign④	
	第7回	II. 販促と印刷	商品パッケージと特殊印刷	6月7日
	第8回	特殊印刷の活用	↓ ↓ InDesign⑤	
	第9回		↓ ↓ InDesign⑥	
	第10回		↓ ↓ InDesign(まとめ)	
	第11回	III. デジタル販促	AMと合同	7月5日
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括(前倒しで実施)		7月26日
後期	第16回	IV. 商品・雑貨分野制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回	テーマ『2024年度』	↓①仕込み	
	第18回		↓②仕込み	
	第19回		↓③仕込み	
	第20回		↓④仕込み	
	第21回	【卒業制作企画審査会】	卒業制作へ移行	11月15日
	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	POP・販売促進	まとめ(作品展計画)	

2024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選び、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	サロンのデザイン	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		

2024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	一年次に学んだ知識や技術をスキルアップしながら、エンドユーザーのインテリアに対する意識の高まりと願望の多様性、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体得する		
到達目標	専門職としての基本的な図面の「読解力」と第三者に「伝える力」を身につける		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、求められてるものの理解度と完成度を客観的に評価する。社会規範に倣い、課題提出期限の厳守、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	科目の説明・一年次の復習と整理	復習テスト	
	第2回	住宅のトータルコーディネート	2階建ての住宅をトータルコーディネートする	
	第3回	各階平面図を読み込み、整える	図面を理解する	
	第4回	各室のラフ展開図の作成	平面図、立面図から空間をよんで壁を表現する	
	第5回	床をデザインする	イメージの収集 形状、仕上げ材	
	第6回	階段	吹抜、階の重なりを意識する(関連法規、法令)	
	第7回	壁をデザインする	イメージの収集 形状、仕上げ材	
	第8回	外部建具(外部とのつながり)	採光、換気を意識する(関連法規、法令)	
	第9回	内部建具、内部造作材	インテリアイメージとデザイン、ディテール	
	第10回	天井をデザインする	イメージの収集 形状、仕上げ材	
	第11回		天井伏図	
	第12回	照明計画	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第13回		電気設備図	
	第14回	各室展開図の作成 ①	デザインにあわせて、ラフ展開図に書き込む	
	第15回	各室展開図の作成 ②		
後期	第16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	
	第17回		仕上げ材、展開図	
	第18回	住宅設備のある部屋 洗面室、トイレ	イメージの収集 種類とメーカーの調査	
	第19回		仕上げ材、展開図	
	第20回	インテリアエレメント①	空間のイメージにあわせて、生花をコーディネートする	
	第21回	インテリアエレメント②	ファブリックの計画	
	第22回	インテリアエレメント③	絵画、観葉植物、テーブルウェアの提案	
	第23回	カラースキム表の作成	トータルコーディネートまとめる	
	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		

2024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(半期)	
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]

2024年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b(セルフブランディング)	年次 : 2年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	類似商品・サービスが増え、差別化・独自化させていくことが複雑になりつつあるのと同時に、人の働き方においても副業可能・社内起業など多様化する中で、ライバル(競合)との違いや強みを明確にし、お客様に知ってもらふ活動は必須になっている。 競争力を高めるために、意識的に価値を具現化し信用される要素を設計することは、組織内・社内外のブランド化だけでなく、ビジネス上での自身のキャリアアップや個人的な成功に向けた手段として必要不可欠である。よって、セルフブランディングの手法を使い、直近に控える就職活動ツールとして使用するポートフォリオ制作・自主制作を通して、そのノウハウ・ポイントを習得し、自身の価値形成を目指す。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、そのために必要な知識の習得と差別化に繋がるポイントを明確にし、ポートフォリオに反映させる		
評価方法・基準	①自身の差別化ポイントが自身の行動やポートフォリオに反映されているか、 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	Illustrator、Photoshop、In Design他		

授業計画

[illegible]

2024年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c(ポスターデザイン)	年 次 : 2年次後期	
担当教員	倉田浩平	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	人々の目を引きつけるポスターは、販促やイベント告知、公共広告等、「見る」行為によってスムーズに情報伝達する広告媒体。サービスや商品情報をユーザーへ向けて、より効果的に発信する。		
到達目標	顧客の動向を見据え、クライアントの要望に応える成果		
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 Illustrator、Photoshop、Acrobat、Keynote 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	オリエンテーション(授業の概要)	オリエンテーション(デザインチーム結成)	
	第2回	① イベント企画	イベントテーマの検討～決定	
	第3回		企画書の発案～提案	
	第4回		デザインワーク	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回		↓	
	第8回		イベント準備	
	第9回		〈ポスター展の実施〉	
	第10回		↓	
	第11回	② ブランド企画	ブランド設定・VI・広告計画	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	2/8実施

2024年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習d(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(半期)	
授業概要	二人一組のペアを組み、相手の得意な点または魅力的な点を取材して、画像、コピーのコンテンツを制作する。そ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4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／写真画像点＝1点／紙面レイアウト＝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	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	オリエンテーション	テーマ設定、取材相手を決める	
	第17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18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19回	〃	〃	
	第20回	〃	各人の編集ラフレイアウト(紙面は230X297mm)	
	第21回	〃	中間の確認・クラスルームに投稿する	
	第22回	〃	修正など	
	第23回	〃		
	第24回	仮想イメージの紙面を作成		
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	紙面仕上げ(8P)・Jクラスルームに投稿		
	第29回			
	第30回	作品最終判定		

2024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(半期)	
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必要があるため、本年度は実際の商品を作る過程を体験しながら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Webマーケティングまでを実践します。		
到達目標	（テスト販売用）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・設計から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通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	資料を適宜共有		
参考文献	適宜共有		
使用ソフト	Adobe illustrator.Adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2024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

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	[売れる]ためのパッケージデザインについて。	コンセプトシートの作成・ペルソナ作成	
	第2回	イメージマップ	イメージマップ作成	
	第3回	パッケージの基本コンストラクション	個数、入数を決める。実サイズのホワイトメカを作成(大・小)	
	第4回	内容を策定 ホワイトメカ	作図 & ホワイトボックス制作	
	第5回	イメージソースの収集	イメージソースをマッピング	
	第6回	ネーミング、ロゴマーク	ラフ3案以上作成	
	第7回	パッケージラフ	実際のサイズに合わせてラフ3案以上制作	
	第8回	パッケージラフ	ラフモデルを制作	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	パッケージモデル制作	提出用モデルを制作(商品パッケージ+ペーパーバッグ)	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	パッケージモデル完成	モデル提出(商品パッケージ+ペーパーバッグ)	
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			

2024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(半期)	
授業概要	金属を切る・やする・叩く・磨く・・・基本的な手工芸技術を用いて、工芸美術のひとつである金属工芸の課題を制作します。平面の図面を立体へと加工する上で、図面と実物との差やバランスを考慮し金属の性質を捉えながら学びを進めていきます。		
到達目標			
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、工芸・金属の説明	金属の種類や性質・専門道具の使い方を学びます	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	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	課題1
	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」の透かしデザインロングネックレス	イメージ画を原寸大に描く・デザインのチェック	課題2
	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	

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 ・「10年後のお祝いのこころの包み」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)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
後期	第1	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	ラッピング実習・贈答に関する基本知識	講義と実習	
	第3	箱、円柱、基本の包みとアレンジ	//	
	第4	リボンの掛け方、結び方、	//	
	第5			
	第6	ギフトラッピングデザイン まとめ		
	第7	水引結び	実習・水引きの知識(講義)	
	第8	和のギフトデザイン	掛け紙、熨斗、日本の贈答の知識	
	第9	試験対策と模擬試験(受験しなくても同じ内容)		試験予定
	第10	「ふろしき」あるいは「紋切り」	日本の文様の種類と意味	
	第11	10年後の「お祝いのこころの包み」についての考察		
	第12	デザイン・素材を決めて「お祝いのこころの包み」制作		
	第13			
	第14			
	第15	課題発表会・提出		

2024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	工藤一気	時間数 : 60時間	
授業概要	家具のデザインについて考え、図面の書き方、表現の仕方を学ぶ。		
到達目標	家具や図面に関する理解を深め、展示会への出展を目指す		
評価方法・基準	図面、模型が綺麗に作れているか、理解出来ているか。自分の考えた物を形に出来たか。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks		

授業計画

[illegible]

2024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]

2024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	

2024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

2024 年度 講義概要

2024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」、「質感」、「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			
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「質感」、「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	・各課題評価：デッサン6項目（空間構図・形体・陰影・質感・固有色・描き込み完成度）100点満点 ・総合評価：提出課題点：70％＋平常点（出席、取組姿勢など）30％＝100点満点評価（学年末科目評価）			
テキスト	適宜配布			
参考文献	必要に応じ紹介			
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　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　円錐と円柱②-2	円錐、円柱の説明。描写。	同上
	第4回	空間と構図　漏斗とレンガ③-1	空間、構図の説明。描写。	同上
	第5回	空間と構図　漏斗とレンガ③-2	形をとり、満遍なく手を入れる訓練をする。簡易合評	同上
	第6回	形と明暗　球と円柱②-3	球の説明。描写。	同上
	第7回	質感と固有色　ガラス瓶とゴムボール④-1	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　ガラス瓶とゴムボール④-2	描写。簡易合評	同上
	第9回	赤いストライプ布と紙コップとけん玉⑤-1	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⑤-2	描写、合評	同上
	第11回	「靴を描く」⑥-1	課題説明、描写	同上
	第12回	「靴を描く」⑥-2	描写	同上
	第13回	「靴を描く」⑥-3	描写、中間合評	同上
	第14回	「靴を描く」⑥-4	描写	同上
	第15回	「靴を描く」⑥-5	合評、加筆	同上
後期	第1回	3点モチーフ⑦1-1	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第2回	3点モチーフ⑦1-2	描写、合評	同上
	第3回	3点モチーフ⑦2-1	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第4回	3点モチーフ⑦2-2	描写、合評	同上
	第5回	最終課題「〇〇の箱」⑧-1	課題説明、描写	同上
	第6回	最終課題「〇〇の箱」⑧-2	描写	同上
	第7回	最終課題「〇〇の箱」⑧-3	描写	同上
	第8回	最終課題「〇〇の箱」⑧-4	描写	同上
	第9回	最終課題「〇〇の箱」⑧-5	描写	同上
	第10回	最終課題「〇〇の箱」⑧-6	描写	同上
	第11回	最終課題「〇〇の箱」⑧-7	描写	同上
	第12回	最終課題「〇〇の箱」⑧-8	描写	同上
	第13回	最終課題「〇〇の箱」⑧-9	描写、合評	同上
	第14回	最終課題「〇〇の箱」⑧-10	加筆	同上
	第15回	最終課題「〇〇の箱」⑧-11総括	加筆、総括	同上

2024年度 講義概要

科目名	クロッキー	年次： 1	M1
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（みる、かんじる～かんがえる～あらわす）は、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、対象と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちを持って継続して描くことが大切です。美術解剖学の知見を基に、実際の人物モデルを短時間で描く体験型授業です。		
到達目標	人体の動勢を解剖学知見を基に的確に表現し自由に描けることを目標とする。		
評価方法 基準	①授業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項目を総合的に判断し評価する。		
テキスト	各回授業資料を直接及び class room 内で配布する。		
参考文献	授業の中で紹介する。「やさしい人物画」A. ルーミス、「アーティストのための美術解剖学」ヴァレリー・L・ウィンスロー、「スカルプターのための美術解剖学」アルティス・ザリンス / サンティス・コンドラツツ、など。		
使用画材	クロッキー帳、鉛筆、ペン、筆ペン、コンテパステルなど。		

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	全身のプロポーション骨格簡略図。	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。	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。	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。	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。 / 男女差	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	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。女性の特徴	実習
	第15回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。男性の特徴。	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 / 頸部	表情筋、頸部の筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第18回	筋肉 / 体幹（前面）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第19回	描画画材とその表情 1	墨を用いた表現 / 筆ペン / 線の強弱。	講義後実習
	第20回	筋肉 / 体幹（側面）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第21回	描画画材とその表情 2	墨を用いた表現 / 割りばしペン / 線の強弱とぼかし。	講義後実習
	第22回	筋肉 / 体幹（背面）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第23回	描画画材とその表情 3	コンテ（単色）を用いた表現 / 光と陰影。	講義後実習
	第24回	筋肉 / 上肢（上腕・前腕）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第25回	筋肉 / 下肢（大腿・下腿）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第26回	描画画材とその表情 4	色彩を用いた表現 / 色鉛筆 / 色彩。	講義後実習
	第27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28回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。男性の特徴。	実習
	第29回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。女性の特徴	実習
	第30回	クロッキーをまとめる	作品集制作。	実習

2024年度 講義概要

科目名	キャラクター作画	1年次通年	
担当教員	米山 美樹	時間数 : 120時間	
授業概要	漫画では様々なキャラクター搭乗し物語が広がる。キャラクターをどんな角度からでも安定し描く事が大事です。この授業ではまずは基本的なポーズを中心にキャラクターを描き分ける事を目指します。前期は頭部や全身の基本、後期は日常的な仕種や迫力のある画面作りを踏まえて課題を行っていく。		
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ようにしていく		
評価方法・基準	授業に対する取り組みの姿勢。積極的に自分の作品作りに活かしているか、応用させているか。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	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	部分描写としての手の基本描写	
	第6回	足の基本	部分描写としての足の基本描写	
	第7回	立ちポーズ 基本	バランスのとれた立ちポーズ	
	第8回	立ちポーズ 女性	女性のフォルムの立ちポーズ	
	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（椅子）	椅子などに座るポーズ	
	第13回	座る（床）	床に座るポーズ	
	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種を描く	
	第17回	手と顔 食べるポーズ	道具を使った食べるポーズ	
	第18回	手と顔 飲むポーズ	道具をつかっての飲むポーズ	
	第19回	食器と食べ物	食器や食べ物の描き方	
	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描き分け方	
	第25回	アオリとフカンの立つポーズ	全身のアオリとフカン	
	第26回	課題	最終課題	
	第27回	課題	最終課題	
	第28回	課題	最終課題	
	第29回	課題	最終課題	
	第30回	課題	最終課題	

2024年度 講義概要

科目名	コンピュータ基礎Ⅰ（adobe）	年次　： 1年次　前期	
担当教員	石原　志保美	時間数　：　60時間（半期）	
授業概要	デザイン制作で使用するAdobeソフトウェアの基本操作をはじめ、デザイン現場で必要となるデータを正確かつ効率的に作成するオペレーション技術と知識の修得を目指します。		
到達目標	ソフトウェアの特徴を理解する。Adobeソフトウェアの基本操作の習得		
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度		
テキスト	PDF資料配布		
参考文献			
使用ソフト	Adobe Creative Cloud（Adobe Illustrator，Photoshop，Bridge，Acrobat他）		

授業計画

[illegible]

2024年度 講義概要

科目名	パース基礎	年次　： 1 年次後期	
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

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	目線（アイレベル）の存在	透視図法のパターンの紹介。	
	第 2 回	一点透視図法の基本	一点透視で廊下を描写する。	
	第 3 回	二点透視図法の基本	二点透視で室内を描写する。	
	第 4 回	三点透視図法の基本（フカン）	三点透視（フカン）で室内を描写する。	
	第 5 回	〃（アオリ）	三点透視（アオリ）で建物を描写する。	
	第 6 回	小テスト（透視図法の復習）	これまでの透視図法の復習。	
	第 7 回	透視図法の応用	目線を斜めに設定し、空間を作る。	
	第 8 回	モブシーン	複数の人物を配置する。	
	第 9 回	階段の描き方	正面から見た階段を描く。	
	第 1 0 回	〃	横から見た階段を描く。	
	第 1 1 回	〃	上から見た階段を描く。	
	第 1 2 回	最終課題	2 ページの漫画を制作する。	
	第 1 3 回	〃	〃	
	第 1 4 回	〃	〃	
	第 1 5 回	〃	〃	

2024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]

2024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	米山美樹・梅本昌樹	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・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			
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]

2024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	米山美樹・梅本昌樹	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	1 6 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 1 0 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 1 1 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 1 2 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 1 3 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	〃	
	第 1 4 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	〃	
	第 1 5 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	※作品提出締切／2 月 1 2 日	

2024年度 講義概要

科目名	デジタルテニック	年次 : 1 年前期	
担当教員	黄 愛揚	時間数 : 60時間	
授業概要	Clip studio Paintを使いデジタルで漫画を作成する基礎を身につける。課題によって講義した内容を実践、向上し、本格的な漫画を制作する		
到達目標	Clip studio Paint の基本的な操作を課題で実践することによって慣れることを目標とする。		
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	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、印刷するためにPhotoshopなどを使用）		

授業計画

[illegible]

2024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 1 0 回	参考資料の鑑賞	「イマジナリーライン」について	
	第 1 1 回	小テスト②	ネーム作成	
	第 1 2 回	課題「登校・下校」		
	第 1 3 回	課題「登校・下校」		
	第 1 4 回	課題「登校・下校」		
	第 1 5 回	課題「登校・下校」		

2024年度 講義概要

科目名	アナログイラストⅠ	年次　：1年次前期	
担当教員	南谷直美	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	画材の特徴と表現方法を研究し、色彩の知識を深める。テーマに合わせたイラストを制作する。		
到達目標	カラーの特徴を活かし、一枚の絵で世界観と物語り性のあるイラストを制作する。		
評価方法・基準	課題の提出と出席状況。課題においては着色についての知識や見識を深め、個々の持ち味を活かした表現が出来ているかを評価する。		
テキスト			
参考文献	画集・写真集・雑誌など。		
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	水彩絵具の着色方法	光と影・キャラの着色	
	第2回	立体感の表現	果物を描く	
	第3回	キャラクターの着色	身体・服・ポーズ（ラフ⇒下描き）	
	第4回		↓（トレース⇒着色）	
	第5回		↓（着色⇒提出）	
	第6回	風景	風景写真を元に描く	
	第7回	キャラクター＋背景	世界観のあるイラストを描く（ラフ⇒下描き）	
	第8回		↓（下描き⇒トレース）	
	第9回		↓（着色）	
	第10回		↓（着色⇒提出）	
	第11回	イラスト（物語性のあるイラストを描く）	小説・童話・曲などをモチーフに（ラフ⇒下描き）	
	第12回		↓（下描き⇒トレース）	
	第13回		↓（着色）	
	第14回		↓（着色）	
	第15回		↓（着色⇒提出）	
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			

2024年度 講義概要

科目名	スクロール漫画	年次　： 1 年後期	
担当教員	黄　愛揚	時間数　：　60時間	
授業概要	協力企業による講義等を通して、Webtoon（主にスクロール漫画）業界の現状を理解し、今後の可能性を考える。また、実作をする事で、従来のページ漫画との違いを体験し［漫画表現］の幅を広げていく。		
到達目標	スクロール漫画の表現と、その業界の理解		
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	Clip studio Paint		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	企業による講義+課題①説明	LINE漫画「スクロール漫画とは」	
	第 2 回	課題①　16ページ漫画からスクロール漫画を制作		
	第 3 回	〃		提出×切
	第 4 回	練習課題　パースと背景 L T 変換	例題の写真をLT変換してみる	
	第 5 回	〃	学校の写真を使って背景を仕上げる	
	第 6 回	企業による講義02+課題②説明	フーモア「商品としての漫画」	提出×切
	第 7 回	課題②　お気に入りの店をPR	色の塗り方+ネーム作成	
	第 8 回	〃	ネームチェック	
	第 9 回	〃		
	第 1 0 回	企業による講義03	ジャンプTOON「webtoonの可能性」	提出×切
	第 1 1 回	課題③自由制作(パース定規を使った背景は 3 コマ以上)	ネーム	
	第 1 2 回	〃	ネームチェック+下描き	
	第 1 3 回	〃	下描き+ペン入れ	
	第 1 4 回	〃	ペン入れ+仕上げ	
	第 1 5 回	〃	仕上げ	提出×切

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

1 年

2024 年度 講義概要

2024年度 講義概要

科目名	デッサン	年 次：1年次 通年	
担当教員	岡本 里栄	時間数：120時間	
授業概要	眼前に広がる世界を描くことも、頭に浮かんだ空想の世界を描き出すことも、基本的な描写力が欠かせません。描く力を伸ばすことは見る力を伸ばすこと、日常の見るとは異なる「観察する」力をつけることです。デッサンの基本的な知識の習得と実践を通して自身の作品制作の幅を広げていきましょう。		
到達目標	基礎的な描写力と造形力を獲得する。 「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」を理解し、的確に描写するための技術を身に付ける。 時間内に描ききる。全ての課題を提出する。		
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	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	【提出課題】導入授業_グレースケール	授業全体の導入・道具の説明・グレースケール	初回授業持参物
	第2回	立方体を描く	白色の立方体を描く。陰影の基本的な捉え方を学ぶ。	B3ケント×1枚 デッサン道具一式
	第3回	【提出課題】木片_質感と固有色	立方体を描く。質感や固有色の表現。	同上
	第4回	円柱と円錐を描く	正円の見え方楕円、形体の構造理解と表現。	同上
	第5回	【提出課題】レンガ+漏斗（金属）	立方体と円錐の応用_異なる材質、質感を描く。	同上
	第6回	【提出課題】レンガ+漏斗_完成提出	粘り強く描ききることを意識する。	デッサン道具一式
	第7回	【提出課題】ガラスビン	円柱・円錐の応用_ガラスの厚みや質感、ラベル表現。	B3ケント×1枚 デッサン道具一式
	第8回	【提出課題】ガラスビン_完成提出	映り込みや反射、ハイライトなど艶、透明感の表現。	デッサン道具一式
	第9回	球体を描く	球体の陰影を理解して描く。	B3ケント×1枚 デッサン道具一式
	第10回	【提出課題】けん玉と布	構図の構成を意識して工夫する。	同上
	第11回	【提出課題】けん玉と布	けん玉の形態の構造的理解。布の質感と柄の表現。	デッサン道具一式
	第12回	【提出課題】けん玉と布_完成提出	けん玉の形態の構造的理解。布の質感と柄の表現。完成。	デッサン道具一式
	第13回	【提出課題】2〜3点モチーフ	クラスの進捗や理解度などに応じてモチーフを決定。	B3ケント×1枚 デッサン道具一式
	第14回	【提出課題】2〜3点モチーフ	作品の制作のリズムを掴み、時間内に描ききる。	デッサン道具一式
	第15回	【提出課題】2〜3点モチーフ_完成提出	⑤の完成。未提出課題の確認。靴の課題説明。	デッサン道具一式
後期	第16回	【提出課題】靴_構図・構成	課題オリエンテーション。構成・構図を考える。	靴1足 B3ケントボード
	第17回	【提出課題】靴_描写	前期の基礎的なスキルを応用する。	デッサン道具一式
	第18回	【提出課題】靴_描写	大きな仕事から徐々に細部へ。	デッサン道具一式
	第19回	【提出課題】靴_仕上げ・講評	講評と同級生の作品鑑賞。客観的な視点で観察、描写。	デッサン道具一式
	第20回	【提出課題】靴_完成提出	前回の講評をもとに最終仕上げ。次週からの「○○の箱」課題の説明。箱のテーマを考えておく。	デッサン道具一式
	第21回	【提出課題】「○○の箱」	モチーフを設定したテーマに沿って構成し箱詰めする。	モチーフ、B3ケントボード、デッサン用具一式
	第22回	【提出課題】「○○の箱」	1点透視と箱、視点の意識を明確にして描き始める。	デッサン道具一式
	第23回	【提出課題】「○○の箱」	各自制作。	同上
	第24回	【提出課題】「○○の箱」	同上	同上
	第25回	【提出課題】「○○の箱」	同上	同上
	第26回	【提出課題】「○○の箱」	同級生の作品鑑賞と制作。	同上
	第27回	【提出課題】「○○の箱」	各自制作	同上
	第28回	【提出課題】「○○の箱」	各自制作	同上
	第29回	【提出課題】「○○の箱」合評	作品の鑑賞と自作のプレゼンテーション。	同上
	第30回	未完成・未提出課題	箱のデッサンの仕上げ、又は通年の課題で未完成・未提出に取り組む。	同上

※ 諸般の状況、理解度合い、授業進行度合いにより内容を部分的に変更する場合があります。

2024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	岡村　洋	時間数　：　120時間	
授業概要	クロッキーとはフランス語で[croquis]速写/速写画のことで、英語だとスケッチ（写生/写生画）になります。これは、対象物の形態や見え方の特徴を的確に得るために、画家たちが自ら進んで行うトライアル&エラーであり描写訓練法の一つといえます。この授業では、【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】3つの事柄を授業の軸として、毎回多くの人物クロッキーを描きます。		
到達目標	毎回制限時間内に描ききる事を重視。人体のプロポーションや動勢を的確に描写表現する力を身につける。		
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	適宜プリント配布。Google Classroomにてデータ共有。		
参考文献	A.ルーミス著「やさしい人物画」　その他、必要に応じ紹介		
使用ソフト	Google Classroom（連絡、資料共有等で使用）		

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／様々なクロッキー1	授業紹介／基本クロッキー（現在の描写力）	
	第2回	様々なクロッキー2_対象認識の変換	純粹、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	純粹・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	純粹・肌以外輪郭・暗部のみ／ 明部のみ描く	
	第5回	フリークロッキー/自己流クロッキーを編み出す	基本+フリークロッキーで自己流クロッキーを編み出す	
	第6回	人体解説①/全身/頭部	簡略化～骨格・筋肉・人体構造	
	第7回	人体解説②身体特徴	男性、女性の身体特徴	
	第8回	人体解説③特徴を意識する	体表に現れる特徴（身体のランドマークと正中線）	
	第9回	キーポイントを読み取る①	キーポイントの解説と実施	
	第10回	キーポイントを読み取る②	キーポイントを意識してクロッキーの実践	
	第11回	遠近法を意識したクロッキー（パース）	アイレベル（EL=HL）と正中線の見え方	
	第12回	様々なアングル・ポーズを探る	カメラと肉眼。あおり/俯瞰。画角見え方。見せ方。	
	第13回	プロモデルクロッキー①	プロモデル男性によるセミヌードクロッキー	
	第14回	プロモデルクロッキー②	プロモデル女性によるヌードクロッキー	
	第15回	グループクロッキー（1グループ5名ほど）	未提出課題の取り組み	
後期	第1回	おさらいクロッキー	前期の描き方を一通りざっくりおさらい	後期開始
	第2回	時短クロッキー①_徐々に時短するクロッキー	暗部のみ・明部のみ/時短クロッキー5分～1分へ	
	第3回	時短クロッキー②__とにかく沢山描く	180分授業の中で、100体のクロッキー描写に挑む。	
	第4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5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6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7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8回	クイックスケッチ⑤	イメージと実像の間を意識して描く　3～5分	
	第9回	画材クロッキー	色鉛筆・ペン・コンテパステル	
	第10回	内容未定	授業調整回	
	第11回	プロモデルクロッキー③	プロモデル女性によるヌードクロッキー	
	第12回	プロモデルクロッキー④	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	内容未定	授業調整回	
	第15回	グループクロッキー（1グループ5名ほど）	未提出課題の取り組み/クロッキー総括	

※　諸般の状況や、授業進行度合いや理解度合い等により、内容を一部変更する場合があります。

2024年度 講義概要

科目名	コンピュータ基礎 I A(adobe)	年次 : 1 年次 前期	
担当教員	石原 志保美	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	デザイン制作で使用するAdobeソフトウェアの基本操作をはじめ、デザイン現場で必要となるデータを正確かつ効率的に作成するオペレーション技術と知識の修得を目指します。		
到達目標	ソフトウェアの特徴を理解する。Adobeソフトウェアの基本操作の習得		
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度		
テキスト	PDF資料配布		
参考文献			
使用ソフト	Adobe Creative Cloud (Adobe Illustrator , Photoshop , Bridge , Acrobat他)		

授業計画

[illegible]

2024年度 講義概要

[illegible]

2024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(半期)	
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]

2024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	橋口 翔太郎	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	キャラクターデザインのためのアナトミー		
到達目標	キャラクター作画の基礎を学び、個性あふれるキャラクターを創造する力を養う		
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	ClipStudioPaint		

授業計画

[illegible]

2024年度 講義概要

科目名	モーションデザイン	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てアニメーションの制作力を身に着ける。		
到達目標	アニメーションの基本技法と、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	絵コンテ・設定を使ってアニメーションのカットを制作	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	合評	

2024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、共同作業で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	動画制作	
	第11回	↓	動画仕上	
	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	

2024年度 講義概要

科目名	映像研究Ⅰ	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(半期)	
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	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

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9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23日
	第5回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第6回	ギサブローのアニメ講座③		11月6日
	第7回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第8回	ギサブローのアニメ講座④		11月20日
	第9回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第10回	ギサブローのアニメ講座⑤		12月4日
	第11回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第12回	ギサブローのアニメ講座⑥		12月17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22日
	第15回	グループ制作		

2024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]

2024年度 講義概要

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	3DCGの基本、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10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11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12回	Caligraphy Motion Graphics	モーショングラフィックを作る	
	第13回	CameraTracking	トラッキングを学ぶ	
	第14回	Floral Animetion	フローラルアニメーションに挑戦	
	第15回	↓		

2024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(半期)	
授業概要	アニメーションの作画演習・基本		
到達目標	アニメーション制作に必要な基礎知識・技術を習得する		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価		
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	概要説明・タイムシートとセルワーク	基本の確認	
	第2回			
	第3回			
	第4回	軌道・つめ	動画の演習	
	第5回	おくり・のこし	動画の演習	
	第6回	予備動作・つぶし・のばし	動画の演習	
	第7回			
	第8回	歩き・走り	動画の演習	
	第9回			
	第10回			インターバル
	第11回	作画基礎	空間表現や画面構成	
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回	まとめ		

漫画・アニメーション学科

漫画コース

2 年

2024 年度 講義概要

2024年度 講義概要

科目名	デッサンⅡ	年次　：　2年次　通年	
担当教員	鈴木健太郎	時間数　：　120時間	
授業概要	「デッサンⅡ」では基礎的な描写力と観察力を養う事を目的としています。昨年度の「デッサン」の授業では静物デッサンを通して「構図」「形体」「陰影」「質感」「固有色」について理解し、それぞれの描写方法を学びました。この授業では「自画像」「石膏デッサン」を中心に1年次の「デッサン」の内容をさらに深め、頭の中にあるイメージを表現する時に必須となる描写力、観察力の基盤を構築します。確かな知識と技術を身につける事で自身の表現の幅を広げていきましょう。		
到達目標	各課題を各自の力量で完成させる。		
評価方法・基準	・各課題評価：デッサン6項目（構図・形体・陰影・質感・固有色・完成度）100点満点 ・総合評価：提出課題点：70％＋平常点（出席、取組姿勢など）30％＝100点満点評価（学年末科目評価）		
テキスト	必要に応じ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【フォトデッサン〇〇な手】①構図	【何かをする手】を考案し画像撮影→講師メールへ送信	スマートフォン、カメラ等
	第2回	【フォトデッサン〇〇な手】②グリッド→陰影拡大模写	陰影による下描き能力を身に付ける。陰影下描き→明暗最暗部決定→ハーフトーン描写。の順でどんどん描き込む。	B3ケント、デッサン道具
	第3回	【フォトデッサン〇〇な手】③描き込み	大きな描写が終わり次第、全体感を意識しつつもタッチを重ね描き込んでいく。	デッサン道具
	第4回	【フォトデッサン〇〇な手】④仕上げ作業→完成・提出	仕上げタッチ。H群の鉛筆を使い、仕上げタッチ、明暗の細密調整、描き込みの深化。フォトデッサンを完成させ提出する。	デッサン道具
	第5回	【色彩デッサン】蝋燭で照らされた手	教室を暗室にし、蝋燭に照らされた手を黒ケント紙に色鉛筆で描く。 手には各自任意の物を持つ。	色鉛筆、消しゴム B4黒ケント
	第6回	【白いモチーフを描く】①	白いモチーフを描く。塊としての意識、ハーフトーンの幅、白の描き分けなど	B3ケント紙、デッサン道具
	第7回	【白いモチーフを描く】②	仕上げ／完成・提出	デッサン道具
	第8回	【石膏像デッサン】①__線画の封印／明暗トーンで下描き	ミロ島ビーナス胸像（面取り）を描く。ネガスペースを意識する。 アタリ（大きく全体を捉える）→暗部陰影のみ捉える（最暗部）	木炭紙大500×650ケント販売
	第9回	【石膏像デッサン】②__中間グレー（ハーフトーン）の完了	塊として捉える力。中間の明暗（ハーフトーン）を完成させる。	
	第10回	【石膏像デッサン】③__進行具合の確認／合評	前半：継続描写／授業後半：全員並べて合評	合評
	第11回	【石膏像デッサン】④__量感（塊り）加筆完成提出	合評を受けて加筆／完成提出	完成・提出
	第12回	【プロモデル人体】／ヌード男性（カラー描写可）	【ワンポーズで実施】1セット20分×4セット（セット間休憩10分）	B3ケント紙 デッサン道具
	第13回	【プロモデル人体】／ヌード女性（カラー描写可）	【ワンポーズで実施】1セット20分×4セット（セット間休憩10分）	B3ケント紙 デッサン道具
	第14回	【自由モチーフ課題】ポートフォリオ掲載デッサン	就活などポートフォリオに掲載するための、渾身のデッサンを描く。B3ケント紙に鉛筆（色鉛筆）。モチーフは各自設定。この機に後期自画像デッサンの為の撮影を行う。	自画像撮影①
	第15回	未完成課題の取り組み__最終課題「自画像」説明	前期課題の未完成、未提出、再提出、の取り組みと提出。 自画像写真の選択完了→夏季休暇中講師がトリミングとプリント行	自画像撮影② 提出課題返却
後期	第16回	【自画像】0　ボード購入、陰影下描き作業	ボード購入（Kawachi画材）／グリッド製図／陰影下描き開始	B2ボード購入 デッサン道具持参
	第17回	【自画像】1　描き始め　アタリ／陰影下描き①	陰影だけを入れて形を把握形成する。これの下描きとする。	※グリッドは特に淡くひく。
	第18回	【自画像】2　全体構想__陰影下描き②目鼻口耳	線で形をとらない。陰影の形と暗さを追いかける。	グリッドは、まだ消さない
	第19回	【自画像】3　全体構想__陰影下描き③頭髮	髪を束で捕らえ、その影を大体の忠実さで描いてゆく。	
	第20回	【自画像】4　全体構想__陰影下描き④　一旦完成	画面全体の陰影下描きを完了させる。	以降必要に応じ部分的にグリッド消去
	第21回	【自画像】5　眼の付近を一旦仕上げる	目の付近は、最暗部～最明部の明暗変化の全てがある。	
	第22回	【自画像】6　鼻、口元を一旦仕上げる	鼻、口元を一旦仕上げる。	
	第23回	【自画像】7　頭髮～耳～髪の一見複雑な束でできる影を見切る	一見複雑な物は特に カゲ だけを見切る事で案外描けてしまう。	
	第24回	【自画像】8　頭髮～耳__描写一旦の仕上げ	メガネ・小物・手など他要素あれば一旦仕上げる。	
	第25回	【自画像】9　仕上げ①　肌、皺しわ、の描写	全体の明暗調子を整える。特に肌。	
	第26回	【自画像】10　仕上げ②　アクセサリや小物の仕上げ	全体の明暗調子を整える。／小物細部質感を上げるなど	
	第27回	【自画像】11　仕上げ③　更に自分を越える__完成提出	完成・提出	完成提出
	第28回	【自画像】12　合評	最終課題【自画像】の合評。　通年評価の半分を占める課題。	年明け初回授業
	第29回	【自画像】13未完成・未提出・再提出課題に取り組む	各自の状況応じて取組み決定　但し他科目課題は不可	全員100%の提出率を目指す
	第30回	【自画像】14未完成・未提出・再提出課題に取り組む		

※　諸般の状況や、クラス理解度合い、授業進行度合い等により内容を部分的に変更する場合があります。

2024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	水田孝彦・南谷直美	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いての表現力・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17日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2024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	時間数 : 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	薄っぺらいものの描写	紙や布などの薄いものの描き方と応用	
	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）	ズボンと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	箱を描く	基本形（箱）の描き方と応用	
	第9回	思念描写 石	石や岩などの描き方	
	第10回	自然描写 樹	樹の描き方	
	第11回	課題	自然描写課題	
	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	筋肉	筋肉の描き方	
後期	第16回	アクションポーズ	殴るポーズ	
	第17回	アクションポーズ	殴られるポーズ	
	第18回	アクションポーズ	合わせたアクションシーン	
	第19回	課題	アクション課題	
	第20回	課題	アクション課題	
	第21回	課題	アクション課題	
	第22回	課題	アクション課題	
	第23回	体型の描き分け	痩せている、太っているキャラ描き分け	
	第24回	年齢別描き分け 子供	幼年期、少年期描き分け	
	第25回	年齢別描き分け 大人～老人	中年、老年期描き分け	
	第26回	最終課題	世代別描き分け課題	
	第27回	最終課題	世代別描き分け課題	
	第28回	最終課題	世代別描き分け課題	
	第29回	最終課題	世代別描き分け課題	
	第30回	最終課題	世代別描き分け課題	

2024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	〃	〃	

2024年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅰ	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12日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2024年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅱ	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12日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2024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]

2024年度 講義概要

科目名	アナログイラストⅡ	年次　：2年次	
担当教員	越智 夏実	時間数　：　120時間(通年)	
授業概要	アナログ画材の使い方から基礎技法を中心に、アナログらしい表現方法から新たな発想を得る。 描いて終わりではなく額縁に入れたらどんな風に絵が見えるか、盛り上げ表現でどんな事ができるか？絵を描く『作業』ではなく『研究』をする課題をこなしてもらう		
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　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				
後期	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(透明水彩)	
	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：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12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		

2024年度 講義概要

科目名	漫画演習	年次　：2年次	
担当教員	梅本　昌樹	時間数　：　120時間(通年)	
授業概要	作画やカメラワークの応用、漫画特有の視覚表現を学ぶ。		
到達目標	複雑なアクションポーズ、動物などの作画力と、それらを活かす漫画表現の習得。		
評価方法・基準	出席率、課題の提出および完成度、授業の理解度など。		
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	第1回	コマの表現	講義、課題	
	第2回	コマの表現	講義、課題	
	第3回	コマの表現	講義、課題	
	第4回	コマの表現	課題、提出	
	第5回	民族衣装を描く	課外授業、民族学博物館見学会	AB合同
	第6回	民族衣装を描く	講義、課題	
	第7回	民族衣装を描く	課題、提出	
	第8回	動物描写	作画練習	
	第9回	動物描写	作画練習	
	第10回	動物描写	作画練習	
	第11回	動物描写	課外授業、動物園スケッチ会	AB合同
	第12回	動物描写	課題	
	第13回	動物描写	課題	
	第14回	動物描写	課題	
	第15回	動物描写	課題、提出	
後期	第16回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第17回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第18回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第19回	武器、道具を使ったアクション	講義、課題	
	第20回	武器、道具を使ったアクション	講義、課題	
	第21回	武器、道具を使ったアクション	課題	
	第22回	武器、道具を使ったアクション	課題	
	第23回	武器、道具を使ったアクション	課題、提出	
	第24回	小テスト	テスト実施	
	第25回	小テスト	テストの返却、作例と解説	
	第26回	個人作品集	個人集の説明、中身作り	
	第27回	個人作品集	中身作り	
	第28回	個人作品集	中身作り	
	第29回	個人作品集	中身作り	
	第30回	個人作品集	中身作り、提出	

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

2 年

2024 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	・能動的に描く①　自由に描くために	簡略化/棒人間と正中線の重要性	
	第 3 回	・能動的に描く②　簡略化の習得	印象とイメージから描く	
	第 4 回	・能動的に描く③　様々な角度から描く	同一ポーズを様々な角度から描く	
	第 5 回	・アニメ的表現の方法と練習	ビーンシェイプとフラワーサック	
	第 6 回	・アクションを誇張して描く	クイックスケッチ/印象を描く	
	第 7 回	・動きを観察する/一瞬の動作を描く	動作の繰り返しのなかから一瞬を描く	
	第 8 回	・動きを観察する/一瞬の動作を描く②	↓	
	第 9 回	・空間を意識する	床のグリッド内に人物を配置する	
	第 1 0 回	・空間を意識する②	↓	
	第 1 1 回	・人体の遠近法	遠近法を意識して描く	
	第 1 2 回	・人体の遠近法②	俯瞰と煽り	
	第 1 3 回	・人体について再確認	身体のランドマークと正中線について	
	第 1 4 回	・モデルクロッキー①（男性セミヌード）	男性セミヌードクロッキーを実施	成果確認
	第 1 5 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	画材を変えて描く	
	第 3 回	・陰と陽を描く②	↓	
	第 4 回	・陰と陽を描く②	↓	
	第 5 回	・映画のクロッキー①	映画のシーンを描く	
	第 6 回	・映画のクロッキー②	↓	
	第 7 回	・アニメ風に描く/オリジナルキャラクター①	卒業制作のキャラクターのポージング考察	
	第 8 回	・アニメ風に描く/オリジナルキャラクター②	↓	
	第 9 回	・モデルクロッキー②（女性ヌード）	女性ヌードクロッキーを実施	成果確認
	第 1 0 回	統括クロッキー	↓	
	第 1 1 回	統括クロッキー	↓	
	第 1 2 回	・モデルクロッキー③（男性セミヌード）	男性セミヌードクロッキーを実施	成果確認
	第 1 3 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 1 4 回	クロッキー選集制作	ファイル提出	
	第 1 5 回	授業総括	成果の確認	

科目名	アニメーション技法Ⅱ	年次　：2年次通年	
担当教員	橋口 翔太郎	時間数　：　120時間(通年)	
授業概要	前期： アニメーションの作画演習・発展 後期： 卒業制作への対応		
到達目標	アニメーション制作のより実践的な知識・技術を習得する		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	ClipStudioPaint EX, AdobeCreativeCloud		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	概要説明		
	第2回	ClipStudioPaintの高度な設定・運用	より実践的なソフトウェアの活用	
	第3回			
	第4回			
	第5回	キャラクターの芝居	キャラクターを自然にみせる動作	
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回	自然表現	火や水など、エフェクトの作画演習	
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回	テストカット	卒業制作に向け試作カットを制作	インターバル
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	卒業制作対応	卒業制作の作業時間として使用・技術支援	
	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			インターバル
	第28回			
	第29回			
	第30回	まとめ		

科目名	CGアニメーション	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	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を入れて歩かせる	
	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	↓		

科目名	イラストレーション	年次　：2年次通年	
担当教員	黄　愛揚	時間数　：120時間(通年)	
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います。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・基準	出席率、課題内容、目標達成度を総合評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Clip Studio paint、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-自己紹介のイラスト	現状の作画レベルの把握	350dpiデータで提出
	第 2 回	アイデアスケッチ	卒業制作のアイデア出し、スケッチで視覚化によって構想を固めていく	350dpi
	第 3 回	〃	〃	提出
	第 4 回	イメージボード（コンセプトイラスト）	資料収集、メインビジュアル（企画書表紙用）などの作成	350dpi
	第 5 回	〃	作中のシーンを想定したイラスト	
	第 6 回	〃	〃	
	第 7 回	キャラクターデザインと設定	キャラクターのデザインコンセプト検討	350dpi最低三枚
	第 8 回	〃	三面図の作成	
	第 9 回	〃	比較表の作成	7/20提出
	第 1 0 回	〃	〃	
	第 1 1 回	美術設定及び資料集め	世界観の設定と参考資料、小物などのデザイン	最終課題提出日〆切
	第 1 2 回	背景の描き方-パース定規	練習課題-一点透視で規定した物や空間を描く	
	第 1 3 回	〃		提出
	第 1 4 回	〃	練習課題-二点透視で物や空間を描く	
	第 1 5 回	〃		提出
後期	第 1 6 回	背景の描き方-パース定規	練習課題-三点透視で物や空間を描く	
	第 1 7 回	〃	〃	提出
	第 1 8 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 1 9 回	〃		
	第 2 0 回	〃		
	第 2 1 回	〃		提出
	第 2 2 回	ポスタービジュアル	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	ラフ 3 枚
	第 2 3 回	〃	メインイラスト制作	
	第 2 4 回	〃		
	第 2 5 回	〃		
	第 2 6 回	卒業制作タイトルロゴデザイン	アニメーション作品中に使用するタイトルロゴなどのデザイン	
	第 2 7 回	〃		
	第 2 8 回	〃		
	第 2 9 回	ポスター完成	ポスタービジュアル+タイトル+制作者名+コピー（売り文句）	
	第 3 0 回	〃		提出

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(「企画シナリオメソッド」・「演出実習」に準じる)		
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	

2024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]

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。定期的な打ち合わせを交えての演出面のサポートを行う。制作過程の各セッ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	画面構成やカットのつながりのチェック	
	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	↓	↓	

2024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す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]

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	卒業制作の完成		
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		

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		
	第 2 回	講義「エフェクトの種類」+自習(卒業制作)		
	第 3 回	講義「実写映像に学ぶ」+自習(卒業制作)		
	第 4 回	講義「おすすめ無料プラグイン」+自習(卒業制作)		
	第 5 回	講義「おすすめ有料プラグイン」+自習(卒業制作)		
	第 6 回	講義「AIの活用法・今後を考える」+自習(卒業制作)		
	第 7 回	講義「文字の空け・フォント」+自習(卒業制作)		
	第 8 回	講義「映像作品としてみるアニメ」+自習(卒業制作)		
	第 9 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	
	第 1 0 回	↓	↓	
	第 1 1 回	↓	↓	
	第 1 2 回	↓	↓	
	第 1 3 回	↓	↓	
	第 1 4 回	↓	↓	
	第 1 5 回	↓	↓	

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(半期)	
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2回	音響作業の進め方	録音・ミックスの基礎	
	第3回	著作権について	著作権の種類について	
	第4回	音素材について①	音素材を探してみよう	
	第5回	音素材について②	シーンに合った効果音の使い方	
	第6回	音素材について③	シーンに合った音楽の使い方	
	第7回	効果音について	基本概論	
	第8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9回	制作実習	卒業制作作業(&進捗確認作業)	
	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(&進捗確認作業)	
	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	

2024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(前期)	
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
2024 年度 講義概要

2024年度 講義概要

科目名	3D造形基礎 I	
担当教員	溝内 雅伸	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	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 ・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

[illegible]

2024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	溝内 雅伸	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]

2024年度 講義概要

科目名	3D造形基礎Ⅲ	年次 : 1年次前期	
担当教員	谷口 結音	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]

2024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	ジョナタンフェロン	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

[illegible]

2024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	溝内 雅伸	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

[illegible]

2024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	溝内 雅伸	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

[illegible]

2024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	溝内 雅伸	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着けていく。授業の後半はモデリングやモーション系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	AfterEffectsの操作に習熟すること、3Dコンテンツの組み込みやデータ連携スキルを身に着けること		
評価方法・基準	・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]

2024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

[illegible]

2024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	小幡 高久	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				
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	

2024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	涌井 晃	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				
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	

2024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	溝内 雅伸	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				
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	

2024年度 講義概要

科目名	3DCG演習 I	年次 :1年次後期	
担当教員	谷口 結音	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

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	■課題1 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2回		制作業務＋造形メイン指導	
	第3回		制作業務＋造形メイン指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第5回		制作業務＋造形メイン指導	
	第6回		制作業務＋造形メイン指導	
	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＋造形メイン指導	
	第9回		制作業務＋造形メイン指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第11回		制作業務＋造形メイン指導	
	第12回		制作業務＋造形メイン指導	
	第13回	■メイン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	

2024年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅱ	年次：1年次後期	
担当教員	谷口 結音	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	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

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	■課題1 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	■メイン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	

2024年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅲ	年次 :1年次後期	
担当教員	ジョナタンフェロン	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				
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	

2024年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅳ	年次：1年次後期	
担当教員	ジョナタンフェロン	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
コミックアートコース
1 年
2024 年度 講義概要**

2024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	デッサンは対象物を出来るだけ正確に描写する能力を身に着けるレッスンです。どんな巨匠も例外なく描写力をデッサンで鍛えました。見ている対象を極力正確に描写するために必要な事は「 構図 」「 形 」「 明暗 」「 固有色 」「 空間 」で、この5つがデッサン5大要素です。「 描く力 」は「 見る力 」が高まることでレベルアップします。 繰り返し描写しましょう。 志さえあれば必ず上達します。		
到達目標	「 構図 」「 形 」「 明暗 」「 固有色 」「 空間 」を理解し、的確に描写するための基本技能を身に付ける。 時間内に描ききる。提出率は100%が原則。全ての課題を提出する。		
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	独自制作のレススプリント配布など		
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	導入授業_オリエンテーション	道具説明/ タッチ練習/ 提出課題_鉛筆グラデーション	・初回授業持参物
	第 2 回	演習課題__幾何形体①__立方体	直線タッチ／濃淡3面と陰影。スチロール立方体デッサン	・B3セント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第 3 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	・B3セント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第 4 回	演習課題__幾何形体②_円柱と円錐 計2体	正円の見え方楕円、形体の 構造 理解と表現。完成提出	同上
	第 5 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	同上
	第 6 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。	同上
	第 7 回	提出課題__モチーフ_ガラスビン完成②	描き込みと仕上げ作業。時間内完成提出	前回続き。完成
	第 8 回	演習課題__幾何形体_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	・B3セント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第 9 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	同上
	第 1 0 回	提出課題__モチーフ_ストライプコピー紙+ケン玉②	紙の質感とけん玉質感 明暗や固有色の視覚トレース	同上
	第 1 1 回	提出課題__モチーフ_ストライプコピー紙+ケン玉③	仕上げ作業 固い鉛筆で立体感を整える。タッチ	完成提出
	第 1 2 回	提出課題__薪とロープとカラーボール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。	・B3セント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第 1 3 回	提出課題__薪とロープとカラーボール②	描き込み・完成度を上げる。固有色をつかむ	
	第 1 4 回	提出課題__薪とロープとカラーボール③	仕上げ作業 固い鉛筆で立体感を整える。タッチ	完成提出
	第 1 5 回	前期未完成課題の取り組み	未提出課題の確認→全て完成させて提出する。	前期まとめ／後期デッサンについて
後期	第 1 6 回	B3セントボード_靴_①アタリ→暗部描写	形を線で捕らえるのではなく、陰影技法で捕らえる。	靴持参 セントボード
	第 1 7 回	B3セントボード_靴_②暗部描写→最暗部	最暗部を見切り濃鉛筆で暗さを押さえる。→中間トーン	デッサン道具
	第 1 8 回	B3セントボード_靴_③中間トーン→固有色	中間トーンを描き固有色決着。靴のしわ・スティッチ細部質感へ	デッサン道具
	第 1 9 回	B3セントボード_靴_④各部の質感	皮・布・ゴム…各部の質感に現れる陰影濃淡を描き込む。	デッサン道具
	第 2 0 回	B3セントボード_靴_⑤完成/提出	前半：ほぼ仕上がっているデッサンの超仕上げ作業。完成提出 後半：最終課題「箱～」説明	デッサン道具 次回準備
	第 2 1 回	最終課題【○○の箱】 モチーフ制作 箱詰め完成①	箱のテーマを考え、詰めるモチーフや構成するモノを自分でプロデュースする。／箱づめレイアウト完成	箱詰めモチーフ持参、
	第 2 2 回	最終課題【○○の箱】 描写開始②	既定サイズの奥行き、見え方解説。／規定枠組み／描き始め	セントボード
	第 2 3 回	最終課題【○○の箱】 ③	個別作業。個別にアドバイス。気付き優先の授業。	デッサン道具
	第 2 4 回	最終課題【○○の箱】 ④	同上	同上
	第 2 5 回	最終課題【○○の箱】 ⑤	同上	同上
	第 2 6 回	最終課題【○○の箱】 ⑥	同上	同上
	第 2 7 回	最終課題【○○の箱】 ⑦完成	合評に向けて完成させる。	同上
	第 2 8 回	最終課題【○○の箱】 ⑧合評	合評/各自デッサン発表/講師コメント	
	第 2 9 回	未完成・未提出・再挑戦課題の取り組み①	通年の課題で未完成・未提出・再挑戦課題に取り組む。	他の授業課題 取組は不可
	第 3 0 回	未完成・未提出・再挑戦課題の取り組み②	全てのデッサン課題を完成させ提出。原則提出率は100％	

2024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	浜本隆司/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／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	簡略化～骨格・筋肉・人体構造の解説	
	第3回	・人体解説②前回の続き	男性、女性の身体特徴の解説	
	第4回	・人体解説③特徴を意識する	体表に現れる特徴（身体のランドマークと正中線）	
	第5回	終日クロッキー　見たままを描く	囲みクロッキーにて出来るだけ多く描く	
	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	・純粹輪郭画法応用/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	・人体について再確認	身体のランドマークと正中線について	
	第13回	・モデルクロッキー①（男性セミヌード）	男性セミ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	・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5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6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7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8回	・クイックスケッチ⑤	イメージと実像の間を意識して描く　3～5分	
	第9回	・モデルクロッキー②（女性ヌード）	女性ヌードクロッキーを実施	
	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③（着衣orヌード）	モデルクロッキーを実施	
	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	

2024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 STUDIO PAINT		

授業計画

[illegible]

2024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	

2024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	着色して提出	
	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		

2024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	↓		

2024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	

2024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]

2024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	越智夏美・和塚信太郎・中森康夫・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	

2024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	伊澤李香・中森康夫・中島麦・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 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	

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
2024 年度 講義概要

2024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	谷口 結音	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	

2024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	小幡高久・谷口結音	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	備考
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	
	第2回	・東京ゲームショウなど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(インターン可)	
	第3回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第4回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第5回	■PW チームミーティング	教員・助手参加で進捗でチェック	
	第6回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第7回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第8回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第9回	■PW チームミーティング	教員・助手参加で進捗でチェック	
	第10回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第11回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第12回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第13回	■PW チームミーティング	発表時に向けての各種対策会議	
	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	■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	

2024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む個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。		
到達目標	プロジェクトワークを仕上げ切り、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	備考
前期	第1回	■課題1 PW計画発表	・チームでプレゼンテーションと講評会	
	第2回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第3回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第4回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第5回	・中間チェック・工程修正	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第6回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第7回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第8回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第9回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第10回	・中間チェック・工程修正	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第11回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第12回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第13回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■卒業制作ト 計画発表	卒業制作の企画発表	
	第17回	■工程表管理表作成	造形・演出・映像化別工程管理表作成	
	第18回		制作業務(インターン可)	
	第19回		制作業務(インターン可)	
	第20回		制作業務(インターン可)	
	第21回		制作業務(インターン可)	
	第22回	■中間報告会	制作業務(インターン可)	
	第23回		制作業務(インターン可)	
	第24回		制作業務(インターン可)	
	第25回		制作業務(インターン可)	
	第26回		制作業務(インターン可)	
	第27回		制作業務(インターン可)	
	第28回		制作業務(インターン可)	
	第29回	■卒業制作作品提出	プロジェクトコンテンツ提出	
	第30回		修正作業	

2024年度 講義概要

科目名	3DCG実習 I	年次 : 2年次通年	
担当教員	谷口 結音	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	

2024年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	ジョナタンフェロン	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	

2024年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅲ	年次 : 2年次通年	
担当教員	溝内 雅伸	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	

2024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	

2024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	小幡 高久・谷口 結音	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
2024 年度 講義概要

2024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	浦野　菜々子	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	

2024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	

2024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り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	

2024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	

2024年度 講義概要

科目名	産官学連携演習	年 次 ： 2年次	
担当教員	吉坂 峰子 ・ 中森 康夫	時間数 ： 120時間	
授業概要	外部との連携課題を中心に自分自身が提案したビジュアルを活用し、社会や今後の進路に役立つ作品の制作やイベントへの参加等を行います。		
到達目標	内容に合わせた表現力を身に着ける事と、外部の案件に取り組む事で実績に繋げる事を目標としています。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性を総合的に評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator ・ Photoshop 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	❶ 課題「キャンドルナイト夏」	アイデア～テーマ出し（全体）…決定	
	第 2 回	キャンドルナイト_開催日：6月5日(水)※雨天順延	各自、ラフ制作、基底材・画材の選択	
	第 3 回		各自、ラフ制作、基底材・画材の確定	
	第 4 回		制作開始（制作材料買出し）	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		制作	
	第 7 回		制作	
	第 8 回		キャンドルナイト_6月〇日 振替休	
	第 9 回	❷ 大阪市消防局「消防出初式ポスター」	課題解説・資料収集	
	第 1 0 回	ビジュアル&デザイン	ビジュアル制作	
	第 1 1 回		ビジュアル制作	
	第 1 2 回		ビジュアル制作	
	第 1 3 回		デザインワーク	
	第 1 4 回		デザインワーク データ提出	
	第 1 5 回		合評	
後期	第 1 回	❸ 公募課題A……（内容未定）		
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回	❹ 課題「キャンドルナイト冬」	アイデア～テーマ出し（全体）	
	第 5 回	キャンドルナイト_開催日：〇月〇日	テーマ決定、基底材・画材の選択	
	第 6 回		各自、ラフ制作（制作材料買出し）	
	第 7 回		制作開始	
	第 8 回		制作	
	第 9 回		制作	
	第 1 0 回		キャンドルナイト_12月6日 振替休	
	第 1 1 回	❺ 公募課題B……（内容未定）		
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			

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 W E B サイト作成　その 1	W I X 操作の説明	
	第 1 0 回		W E 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	

2024年度 講義概要

科目名	専門実践演習（他コース選択）	年次　：2 年次通年	
担当教員	浦野　菜々子	時間数　：120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 1	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 2	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
2024 年度 講義概要**

2024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	岡村　洋/岡本里栄/鈴木健太郎/浜本隆司	時間数　：　120時間	
授業概要	この授業は、1年次デッサンを継続深化させながら進行します。事実上「デッサン」の授業です。人体スケッチ以外はいりません。他者と自分の描画力を比べることには重要な注意点があります。　まず【自分の描写能力】を正しく見つめるための冷静な【判断基準】を持ってもらいたい。　その基準となるのが「 構図 」「 形体 」「 陰影 」「 質感 」「 固有色 」「 完成度（描き込み） 」の 6要素 です。1枚の絵を見る時に各要素を別々に見分ける力を持つことで冷静な判断が可能になります。これら【判断基準】を基に各人の「今現在」の力量を出発点として共に考えつつ授業を進めてゆきます。		
到達目標	毎回やりきる事を重視。デッサンを現在の自分の力量で最後まで描き切る。		
評価方法・基準	・各課題評価：デッサン6項目（空間構図・形体・陰影・質感・固有色・描き込み完成度）100点満点 ・総合評価：提出課題点：70％＋平常点（出席、取組姿勢など）30％＝100点満点評価（学年末科目評価）		
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／【フォトデッサン】①構図（B版DS）	構図の重要性 ／フォトデッサン【何かをする手】画像撮影→講師メールへ送信	スマートフォン、カメラ等
	第2回	【フォトデッサン手】②グリッド→陰影拡大模写	陰影による下描き能力 を身に付ける。陰影下描き→明暗最暗部決定→ハーフトーン描写。の順でどンドン描き込む。	B3ケント、デッサン道具
	第3回	【フォトデッサン手】③固有色（特に最暗部）	【遅くとも】特に最暗部～他のハーフトーンを決定。熟せた者から先へ進む。	デッサン道具
	第4回	【フォトデッサン手】④仕上げ作業→完成・提出	仕上げタッチ。H群の鉛筆を使い、仕上げタッチ、明暗の細密調整、描き込みの深化。フォトデッサンを完成させ提出する。	デッサン道具
	第5回	【色彩デッサン手】① 蝋燭で照らされた何かを持つ手	教室を暗室にし、蝋燭に照らされた手を黒ケント紙に色鉛筆で描く。手には各自任意の物を持つ。	色鉛筆、消しゴム B4黒ケント
	第6回	【色彩デッサン】②_カゴ／自然石／＋α__①	色鉛筆で、籠、自然石、＋あと一つモチーフを構成し色彩デッサン。	B3ケント紙、色鉛筆、デッサン道具
	第7回	【色彩デッサン】③_カゴ／自然石／＋α__②	色彩デッサン仕上げ／完成・提出	色鉛筆、デッサン道具
	第8回	【石膏像デッサン】①__線画の封印／明暗トーンで下描き	ミロ島ビーナス胸像（面取り）を描く。ネガスペースを意識する。アタリ（大きく全体を捉える）→暗部陰影のみ捉える（最暗部）	木炭紙大500×650ケント販売
	第9回	【石膏像デッサン】②__中間グレー（ハーフトーン）の完了	塊として捉える力。中間の明暗（ハーフトーン）を完成させる。	
	第10回	【石膏像デッサン】③__進行具合の確認／簡易合評	前半：継続描写／授業後半：全員並べて簡易合評	簡易合評
	第11回	【石膏像デッサン】④__量感（塊り）加筆完成提出	前回での気付きを生かし仕上げとしての描き込み／完成提出	完成・提出
	第12回	【プロモデル人体】／ヌード男性（カラー描写可）	【ワンポーズで実施】1セット20分×4セット（セット間休憩10分）	B3ケント紙 デッサン道具
	第13回	【プロモデル人体】／ヌード女性（カラー描写可）	【ワンポーズで実施】1セット20分×4セット（セット間休憩10分）	B3ケント紙 デッサン道具
	第14回	【自由モチーフ課題】ポートフォリオ掲載デッサン	就活などポートフォリオに掲載するための、渾身のデッサンを描く。B3ケント紙に鉛筆（色鉛筆）。モチーフは各自設定。この機に後期自画像前期課題の未完成、未提出、再提出、の取り組みと提出。	自画像撮影①
	第15回	未完成課題の取り組み__最終課題「自画像」説明	自画像 写真の選択完了 →夏季休暇中講師がトリミングとプリント行う。	自画像撮影② 提出課題返却
後期	第16回	【自画像】0 ボード購入、陰影下描き作業	ボード購入（Kawachi画材）／グリッド製図／陰影下描き開始	B2ボード購入 デッサン道具持参
	第17回	【自画像】1 描き始め アタリ／陰影下描き①	陰影だけを入れて形を把握形成する。これを下描きとする。	※グリッドは特に淡くひく。
	第18回	【自画像】2 全体構想__陰影下描き②目鼻口耳	線で形をとらない。陰影の形と暗さを追いかける。	グリッドは、まだ消さない
	第19回	【自画像】3 全体構想__陰影下描き③頭髮	髪を束で捕らえ、その影を大体の忠実さで描いてゆく。	
	第20回	【自画像】4 全体構想__陰影下描き④ 一旦完成	画面全体の陰影下描きを完了させる。	
	第21回	【自画像】5 眼の付近を一旦仕上げる	目の付近は、最暗部～最明部の明暗変化の全てがある。	以降必要に応じ部分的にグリッド消去
	第22回	【自画像】6 鼻、口元を一旦仕上げる	鼻、口元を一旦仕上げる。	
	第23回	【自画像】7 頭髮～耳～髪の一見複雑な束でできる影を見切る	一眼複雑な物は特に カゲ だけを見切る事で案外描けてしまう。	
	第24回	【自画像】8 頭髮～耳__描写一旦の仕上げ	メガネ・小物・手など他要素あれば一旦仕上げる。	
	第25回	【自画像】9 仕上げ① 肌、皺しわ、の描写	全体の明暗調子を整える。特に肌。	
	第26回	【自画像】10 仕上げ② アクセサリーや小物の仕上げ	全体の明暗調子を整える。／小物細部質感を上げるなど	
	第27回	【自画像】11 仕上げ③ 更に自分を超える__完成提出	更に自己レベルを超えるには、どうすれば…？ 完成・提出	完成提出
	第28回	【自画像】12 合評	最終課題【自画像】の合評。 通年評価の半分を占める課題。	年明け初回授業
	第29回	未完成・未提出・再提出課題に取り組む①	各自の状況応じて取組み決定 但し他科目課題は不可	全員100%の提出率を目指す
	第30回	未完成・未提出・再提出課題に取り組む②		

2024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	浦野菜々子・越智夏実・小田志穂	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10回		企画書ラフチェック	
	第11回		制作	
	第12回		制作	
	第13回		制作	
	第14回		制作	
	第15回		制作・提出 イロリムラ展示（9月予定）	
後期	第16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17回		企画書ラフチェック	
	第18回		制作	
	第19回		制作	
	第20回		制作	
	第21回		制作	
	第22回		制作・提出→ 発表活動へ	
	第23回	課題5；自由目的の制作	企画書・ラフ制作	
	第24回		企画書ラフチェック	
	第25回		制作	
	第26回		制作	
	第27回		制作	
	第28回		制作	
	第29回		予備日	
	第30回		予備日	

2024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	illustrator 基本操作	授業解説、グラフィックデザインについて	
	第 2 回		illustrator 基本操作・練習課題	
	第 3 回		illustrator 基本操作・練習課題	
	第 4 回		illustrator 基本操作・地図制作練習	
	第 5 回		illustrator 基本操作・地図制作練習	
	第 6 回	課題 1　フライヤー制作（A4片面）	課題説明、アイデア出し・ラフスケッチ	
	第 7 回		制作	
	第 8 回		制作	
	第 9 回		制作	
	第 1 0 回		提出	
	第 1 1 回	課題 2　個展ツール制作	課題説明、アイデア出し・ラフスケッチ	
	第 1 2 回	・学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作（ポスター・フライヤー・チケット・ポストカード等）	制作	
	第 1 3 回		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		制作	
	第 1 8 回		提出	
	第 1 9 回	課題 3　UMEDA MAP制作	課題説明、アイデア出し・ラフスケッチ	
	第 2 0 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A3サイズのMAP制作 ・目標は外国人が見るだけでなんとなくわかりそうな内容（日本語説明がなくてもイメージできるようなもの） 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。	取材、ラフ制作	
	第 2 1 回		取材、ラフ制作	
	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		提出	
	第 2 7 回	課題 4　朝日広告賞のデザイン	課題説明、アイデア出し・ラフスケッチ	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		提出	

2024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	加地陽美・祖川華・小田志穂・古谷有紗	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	

2024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	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	

2024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	中森康夫・濱野里彩・笹川淳平・森田萌乃香・田淵加奈・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	

2024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・魏子青	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	

2024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・浦野菜々子・中山夏希・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、WE B 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 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		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

2024 年度 講義概要

2024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	

2024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	

2024年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅰ	年次：通年	
担当教員	田淵 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	

2024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	

2024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	

2024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	

2024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	伊澤 李香	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	

2024年度 講義概要

授業計画