

科目名	DTP I			分類	基礎	形態	演習	単位数	1.5	開講期	2 期	
担当教員	齋藤 雄一・水口 由希恵		企業連携	—	科略	VD	学年	1 年	コマ数	3	曜日	月
授業内容	Illustrator・Photoshop の操作の基本を学び、印刷物を作るための知識や操作方法を学ぶ。											
到達目標	Illustrator・Photoshop の操作の基本を学び、印刷物を作るための知識や操作方法を身につける。											
	授業計画と内容											
1	Illustrator・Photoshop の操作の基本を学び、印刷物を作るための知識や操作方法を身につける。											
2	Illustrator の操作の復習											
3	Photoshop の基本的な使用方法・演習											
4	Photoshop の基本的な使用方法・演習											
5	ハードウェアの使い方 貼り合わせについて／進級制作 コンセプトボードの制作											
6	ハードウェアの使い方 貼り合わせについて／進級制作 コンセプトボードの制作											
7	ハードウェアの使い方 貼り合わせについて／進級制作 コンセプトボードの制作											
8	ハードウェアの使い方 貼り合わせについて／進級制作 コンセプトボードの制作											
9	既存チラシの再現											
10	既存チラシの再現											
11	既存チラシの再現											
12	既存チラシの再現											
13	既存チラシの再現											
14	既存チラシの再現											
15	既存チラシの再現											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	20 %	0gh %						
使用教材・教具	PC 一式・筆記用具											
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。									

科目名	キャリア基礎			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	前期
担当教員	斎藤 雄一	企業連携	—	科属	VD	学年	1年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	様々な広告メディアと自分の専門分野の関わりを理解し、今現在、市場分析する方法を学習する。論理的な思考方法										
到達目標	自己理解 他者理解を促し、将来の方向性はビジョンを構築する										
	授業計画と内容										
1	新入生研修										
2	修学基礎授業説明 学校の学則、学校生活のために、便覧をひもとく										
3	修学基礎授業説明 学校の学則、学校生活のために、便覧をひもとく										
4	修学基礎授業説明 学校の学則、学校生活のために、便覧をひもとく										
5	キャリア学習 自己理解 他者理解										
6	キャリア学習 自己理解 他者理解										
7	キャリア学習 自己理解 他者理解										
8	キャリア学習 自己理解 他者理解										
9	キャリア学習 自己理解 他者理解										
10	キャリア学習 卒業後の目標設定										
11	キャリア学習 卒業後の目標設定										
12	キャリア学習 卒業後の目標設定										
13	キャリア学習 卒業後の目標設定										
14	キャリア学習 卒業後の目標設定										
15	キャリア学習 まとめ 後期への繋がり										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	20%	70%	0%	10%	0%					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要		—							

科目名	広告入門			分類	実践	形態	演習	単位数	2	開講期	前期	
担当教員	村木 威文・山田 慎一		企業連携	—	科略	VD	学生	1年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	様々な広告メディアと自分の専門分野の関わりを理解し、今現在、市場分析する方法を学習する。論理的な思考方法											
到達目標	的確な市場調査を実施でき、それを元に、論理的な思考に基づき柔軟な発想を展開することができるようになる。											
	授業計画と内容											
1	1年生研修											
2	オリエンテーション：社会と経済と広告とデザインについて											
3	広告企画 グループワーク 広告の構造理解											
4	広告企画 グループワーク 広告の構造理解											
5	広告企画 グループワーク 広告の構造理解											
6	広告企画 グループワーク											
7	広告の構成要素 ビジュアル 構成 キャッチコピー											
8	広告の構成要素 ビジュアル 構成 キャッチコピー											
9	広告の構成要素 ビジュアル 構成 キャッチコピー											
10	広告の構成要素 総合課題											
11	広告の構成要素 総合課題											
12	広告の構成要素 総合課題											
13	広告の構成要素 総合課題											
14	広告の構成要素 総合課題											
15	広告の構成要素 筆記試験											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	0 %	70 %	20 %	10 %	0 %						
使用教材・教具												
履修上の注意	必修授業。デザイン作業の目的である「情報伝達」の基本について学習する。											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	様々な広告媒体のデザイン作業に携わってきた経験を活かした授業を展開する。									

科目名	色彩士検定 3 級			分類	基礎	形態	講義	単位数	1	開講期	前期
担当教員	村木 威文	企業 連携	—	科属	1 年	1 年	1 年	1 年	1	曜日	月
授業内容	テキスト「Color Master (Basic)」を用い、色について基礎知識を学習し、色彩士検定 3 級の受験申し込みから受験までを行う。										
到達目標	将来就くであろうデザイン業界の仕事の中でその必要性に応じ正確に「色彩」について理解することができる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／色のなりたち①										
2	色のなりたち②										
3	混色①										
4	混色②										
5	色の表示方法①										
6	色の表示方法②										
7	色の知覚的効果①										
8	色の知覚的効果②										
9	色の心理的効果①										
10	色の心理的効果②										
11	色の心理的効果③										
12	色彩調和										
13	模擬試験										
14	筆記試験										
15	筆記試験の振り返り／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	40 %	50 %	10 %					
使用教材・教具	教科書：カラーマスター（Basic） その他：色彩士検定 3 級受験の対策問題集 Vol.4										
履修上の注意	色彩士検定 3 級受験は、卒業時までには必須。検定対策の講義授業のため出席率及び普段の授業態度を重視する。										
実験・実習の ある教員に よる授業科目	○	実務経験概要	企業依頼のデザイン制作において、色彩計画を展開した実績で授業を行う。 (色彩士検定 1 級取得者)								

科目名	提案技術I			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	前期	
担当教員	宮脇 成也		企業連携	—	科略	VD	学生	1 年	コマ数	1	曜日	火
授業内容	提案 プレゼンテーションの技法手法を学び、自分の思考やアイデアを相手に適切に伝える練習を行う											
到達目標	自分の考え、コンセプト、アイデアを他者に適切に伝えられる											
	授業計画と内容											
1	1 年生研修											
2	提案 プレゼンテーションとは											
3	自己紹介／他己紹介											
4	自己紹介／他己紹介											
5	プレゼンテーション技法 CRF 法／PREP 法／SDF 法											
6	プレゼンテーションの実践											
7	プレゼンテーションの実践											
8	物語の要約											
9	物語の要約											
10	ディベート練習 ディベートとは テーマ発表											
11	ディベート練習 調査 情報収集											
12	ディベート練習 内容まとめ											
13	ディベート練習 ディベートの実践											
14	ディベート練習 ディベートの実践											
15	ディベート練習 ディベートの実践											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	20 %	50 %	20 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具	筆記用具											
履修上の注意	複数の他者の前で発表を行います。											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。									

科目名	デザイン概論／コンセプト基礎			分類	実践（応用）	形態	講義	単位数	2	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科略	VD	学年	1 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	デザイン作業全般に共通する企画立案 計画制作のプロセス 実務を学ぶ。										
到達目標	進級制作の A4 カンプリヘンシブを完成させ、その内容をプレゼンできることを到達目標とする。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション：進級制作課題発表→課題図書選択										
2	課題図書分析シート配布 記入開始										
3	課題図書分析シート記入										
4	課題図書分析シート提出										
5	アイデアスケッチ（サムネイル）10 案出し作成開始										
6	アイデアスケッチ（サムネイル）10 案出し 作成										
7	アイデアスケッチ（サムネイル）10 案出し 提出										
8	アイデアスケッチ（サムネイル）10 案出し 返却										
9	A4 サイズ ポスターデザインカンプ 用紙配布 作成開始										
10	A4 サイズ ポスターデザインカンプ 作成										
11	A4 サイズ ポスターデザインカンプ 作成										
12	A4 サイズ ポスターデザインカンプ 完成										
13	合同プレゼンテーション（A4 カンプ）										
14	合同プレゼンテーション（A4 カンプ）										
15	合同プレゼンテーション（A4 カンプ）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	30 %	60 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	後期進級制作Ⅰと連動している。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	ベーシックデザイン(色彩)			分類	基礎	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	河本 恵美	企業連携	—	科目	VD	学年	1年	コマ数	2	曜日	水
授業内容	テキストを用いて各単元ごとに知識を身につけていくとともに一単元課題で理解を深める										
到達目標	色彩は検定3級合格レベルの基礎知識を習得し、手作業による完成度の高い作品を制作する										
	授業計画と内容										
1	1年生研修										
2	自己紹介のための自由な色彩表現										
3	色の本質										
4	表色系										
5	色立体										
6	p.c.c.s トーン										
7	混色（加法混色と減法混色）										
8	色の視覚効果・視認性										
9	色名										
10	色の対比・同化										
11	色彩心理										
12	色出し										
13	配色調和										
14	配色調和										
15	配色調和										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	95 %	0 %	5 %	0 %					
使用教材・教具	アクリルガッシュ・配色カード・色鉛筆等・黒ペン（マッキー PIGMA 等）										
履修上の注意	課題の内容を文章で充分理解を深め、締め切りを守って作品を全て提出する										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	ベーシックデザイン（デッサン）Ⅰ			分類	基礎	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	花田 洋通	企業連携	—	科別	VD	学年	1	コマ数	2	曜日	木
授業内容	指定されたモチーフを鉛筆でデッサンする。										
到達目標	モチーフの構造を捉え、基本形態が正しく描けるようになる。										
	授業計画と内容										
1	1年生研修										
2	画材について・鉛筆濃淡によるグラデーション表現										
3	デッサン模写										
4	基本形態（立方体）										
5	基本形態（立方体）										
6	基本形態（円柱）										
7	基本形態（円柱）										
8	果物・野菜										
9	球技大会										
10	果物・野菜										
11	工業製品										
12	工業製品										
13	複数モチーフ										
14	複数モチーフ										
15	複数モチーフ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	85%	0%	15%	0%					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ギャラリーディレクター、作家活動の経験を活かし、イラスト制作に関連する授業を行う。								

科目名	ベーシックデザイン(平面)			分類	基礎	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	田頭 愛理	企業 連携	—	科目	VD	学年	1 年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	テーマやコンセプトを視覚的に伝達する事を前提とし、効果的な色、図形、図柄で表現する平面構成を 実践する。										
到達目標	イメージを視覚化するための発想力、表現力を鍛え、点・線・面から始まる平面構成に必要なセンスを 磨き、限られた時間内に効果的かつ魅力的な作品を制作する力を身につける。										
	授業計画と内容										
1	1 年生研修										
2	オリエンテーション／課題 1 自己紹介カード制作										
3	課題 1 自己紹介カード制作										
4	平面構成とは／道具の使い方／課題 2 線と図形を含む平面構成										
5	課題 2 線と図形を含む平面構成										
6	課題 2 音をテーマに平面構成										
7	課題 2 音をテーマに平面構成										
8	課題 4 ピクトグラムとは ピクトグラムのデザイン										
9	課題 5 写真の模写 べた塗り以外の着彩に挑戦										
10	課題 5 写真の模写 べた塗り以外の着彩に挑戦										
11	課題 5 写真の模写 べた塗り以外の着彩に挑戦										
12	課題 5 写真の模写 べた塗り以外の着彩に挑戦										
13	課題 5 写真の模写 べた塗り以外の着彩に挑戦										
14	課題 5 写真の模写 べた塗り以外の着彩に挑戦										
15	授業全体のまとめ 総評										
評価項目と 割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標 の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・ 教具	・素描道具、彩色道具一式の準備。溝引き定規や製図器セットの準備。 ・毎回ケントブロックに制作し提出する。										
履修上の注意											
実務経験の ある教員に よる授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	ベーシックデザイン（立体）			分類	基礎	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	山田 慎一・水口 由希恵	企業連携	—	科略	VD	学年	1年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	イメージを平面上で考え立体表現する工程を中心に、立案、ラフスケッチ、カンパ、コンセプトなどの作品作りの手法を実践作業から学ぶ。										
到達目標	丹念な作業を行い、1つの事象を多角的にとらえられる感覚を身につけることと、見栄えのする仕上がりの追及を目標とする。										
	授業計画と内容										
1	1年生研修（休講）										
2	オリエンテーション、図面基礎										
3	三面図基礎										
4	立方体の作成										
5	課題1：蛇腹折の作成1										
6	課題1：蛇腹折の作成2										
7	課題1：蛇腹折の作成3										
8	課題2：ペーパークラフトの作成1										
9	課題2：ペーパークラフトの作成2										
10	課題2：ペーパークラフトの作成3										
11	課題3：ポップアップ絵本の作成1										
12	課題3：ポップアップ絵本の作成2										
13	課題3：ポップアップ絵本の作成3										
14	課題3：ポップアップ絵本の作成4										
15	作品提出／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	60%	0%	20%	20%					
使用教材・教具	ケントブロック、直定規、三角定規、コンパス、ハサミ、カッターナイフ木工用ボンド、ペーパーセメント、筆記用具、色鉛筆、着彩用具一式 など										
履修上の注意	必修授業。カッターナイフを使った作業を行うので怪我をしないよう十分注意すること。										
実践経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	ライフデザイン①			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	前期	
担当教員	村木 威文/安原 加奈子		企業連携	○	科略	VD	学年	1	コマ数	2	曜日	金
授業内容	クラス運営や合同プロジェクトに参加することを通じてグループの中での自分を観察・理解・表現する手段を学ぶ。個人面談を行う。											
到達目標	外部とのやりとりや交渉を通じてクライアントワークとしてのデザインができるようになることを目標とする。											
	授業計画と内容											
1	1年生研修											
2	オリエンテーション 個別面談/1、2年生合同プロジェクト(チーム分け・概要説明)(健康診断)											
3	個別面談/クラス連絡/1、2年生合同プロジェクト(顔合わせ・テーマ決定・役割分担)											
4	1、2年生合同プロジェクト①(販売グッズ検討→決定)											
5	1、2年生合同プロジェクト②(リーダーミーティングと内容共有・デザイン案検討)											
6	1、2年生合同プロジェクト②(デザイン案決定)											
7	1、2年生合同プロジェクト⑤(デザイン案検討)											
8	1、2年生合同プロジェクト⑥(リーダーミーティングと内容共有・デザイン案再検討・予算配布)											
9	※夏季球技大会											
10	1、2年生合同プロジェクト⑦(デザイン案再検討)											
11	1、2年生合同プロジェクト⑧(プレゼンテーション準備・価格検討)											
12	1、2年生合同プロジェクト⑨(プレゼンテーション準備・価格検討→決定)											
13	1、2年生合同プロジェクト⑩(グッズサンプル完成・プレゼンテーション)											
14	1、2年生合同プロジェクト⑪(当日シフトなど実施準備・入稿発注作業)											
15	1、2年生合同プロジェクト⑫(実施準備)/まとめ											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	● %	● %	90 %	● %	10 %	● %						
使用教材・教具	筆記用具/カッター/カッターマット/コンパス などデザイン作業に必要な道具・用具一式。 (制作物決定後は各チームのリーダーより指示)											
履修上の注意	1,2年生合同デザインプロジェクトに携わり、学外企画やイベントの一端を担う。必修科目である。											
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要		—								

科目名	ライフデザイン①			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	前期
担当教員	村木 威文／山田 慎一	企業連携	○	経路	VD	学年	1	コマ数	2	曜日	金
授業内容	クラス運営や合同プロジェクトに参加することを通じてグループの中での自分を観察・理解・表現する手段を学ぶ。個人面談を行う。										
到達目標	外部とのやりとりや交渉を通じてクライアントワークとしてのデザインができるようになることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	1年生研修										
2	オリエンテーション 個別面談／1、2年生合同プロジェクト（チーム分け・概要説明）（健康診断）										
3	個別面談／クラス連絡／1、2年生合同プロジェクト（顔合わせ・テーマ決定・役割分担）										
4	1、2年生合同プロジェクト①（販売グッズ検討→決定）										
5	1、2年生合同プロジェクト②（リーダーミーティングと内容共有・デザイン案検討）										
6	1、2年生合同プロジェクト②（デザイン案決定）										
7	1、2年生合同プロジェクト⑤（デザイン案検討）										
8	1、2年生合同プロジェクト⑥（リーダーミーティングと内容共有・デザイン案再検討・予算配布）										
9	※夏季球技大会										
10	1、2年生合同プロジェクト⑦（デザイン案再検討）										
11	1、2年生合同プロジェクト⑧（プレゼンテーション準備・価格検討）										
12	1、2年生合同プロジェクト⑨（プレゼンテーション準備・価格検討→決定）										
13	1、2年生合同プロジェクト⑩（グッズサンプル完成・プレゼンテーション）										
14	1、2年生合同プロジェクト⑪（当日シフトなど実施準備・入稿発注作業）										
15	1、2年生合同プロジェクト⑫（実施準備）／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具／カッター／カッターマット／コンパス などデザイン作業に必要な道具・用具一式。 （制作物決定後は各チームのリーダーより指示）										
履修上の注意	1,2年生合同デザインプロジェクトに携わり、学外企画やイベントの一端を担う。必修科目である。										
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	レタリング			分類	基礎	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科別	VD	字・字	1 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	三角定規や溝引き定規を用いてレタリングの基礎的知識を学ぶ。書体の拡大模写や文字の演出方法を実技を通じて習得するための課題を行う。										
到達目標	文字が持つ意味と特徴を把握し、文字を視覚的にわかりやすく伝えるための描き方を習得することで、書体の選択・大きさの揃え方・スペーシング・字間や行間の判断など書体の基本的なバランス感覚とスキルを身につけることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	新入生研修										
2	レタリングについて基本事項 / 溝引き、ベタ塗りの練習										
3	字体の理解 レタリングの手順 ゴシック体エレメントの理解										
4	字体の理解 レタリングの手順 明朝体エレメントの理解										
5	漢字拡大模写① 明朝体のレタリング										
6	漢字拡大模写② ゴシック体のレタリング										
7	アルファベット拡大模写① ローマン体										
8	アルファベット拡大模写② サンセリフ体										
9	球技大会										
10	文字の変形 長体 平体 斜体										
11	ひらがな 片仮名のレタリング										
12	文字ファミリーについて										
13	ロゴデザイン										
14	ロゴデザイン										
15	レタリング技能検定 過去問										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	絵の具での彩色用具一式										
履修上の注意	必修科目 B4 ケントブロックから毎回一枚使用し作品を制作する										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	DTP II			分類	基礎	形態	演習	単位数	2	開講期	後期	
担当教員	田頭 愛理・水口 由希恵		企業連携	—	科略	VD	学年	1年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	Illustrator・Photoshop の操作の基本を学び、印刷物を作るための知識や操作方法を学ぶ。											
到達目標	Illustrator・Photoshop の操作の基本を学び、印刷物を作るための知識や操作方法を身につける。											
授業計画と内容												
1	Illustrator・Photoshop の操作の基本を学び、印刷物を作るための知識や操作方法を身につける。											
2	Illustrator の操作の復習											
3	Photoshop の基本的な使用方法・演習											
4	Photoshop の基本的な使用方法・演習											
5	ハードウェアの使い方 貼り合わせについて／進級制作 コンセプトボードの制作											
6	ハードウェアの使い方 貼り合わせについて／進級制作 コンセプトボードの制作											
7	ハードウェアの使い方 貼り合わせについて／進級制作 コンセプトボードの制作											
8	ハードウェアの使い方 貼り合わせについて／進級制作 コンセプトボードの制作											
9	既存チラシの再現											
10	既存チラシの再現											
11	既存チラシの再現											
12	既存チラシの再現											
13	既存チラシの再現											
14	既存チラシの再現											
15	既存チラシの再現											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	20 %	0 %						
使用教材・教具	PC 一式・筆記用具											
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。									

科目名	VD入門			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業連携	○	科略	VD	学年	1年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	コンセプトを重視し、手作業で制作を行う。様々な目的の印刷媒体制作に対する基本レイアウトと表現方法を習得し、ターゲットに向けたデザイン制作をおこなうための知識や技術を実戦形式で学ぶ。手作業ならではの仕上がり感を体感する。										
到達目標	コンセプトワークに取り組めるようになる。クライアントとの打ち合わせに通用する制作物ができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／課題A：ブランディング…シンボルデザイン（1）										
2	課題A：ブランディング…シンボルデザイン（2）										
3	課題A：ブランディング…シンボルデザイン（3）										
4	課題A：ブランディング…シンボルデザイン（4）										
5	課題B：D M制作（1）										
6	課題B：D M制作（2）										
7	課題B：D M制作（3）（C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり）										
8	課題B：D M制作（4）										
9	課題C：パッケージ制作（1）										
10	※冬期球技大会										
11	課題C：パッケージ制作（2）（学生餅つき）										
12	課題C：パッケージ制作（3）										
13	課題C：パッケージ制作（4）										
14	課題C：パッケージ制作（5）										
15	まとめ（講評）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	20 %	60 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	アクリル絵の具／色鉛筆／カラーマーカーなど着彩用具一式／定規／コンパス／付箋／筆記用具一式（接着用具含む）／PC一式										
履修上の注意	VD1年後期選択必修授業の一つ。他専攻の入門授業と合わせて5授業のうち3授業を必ず履修すること。制作進行のスケジュール管理についても採点項目に含める。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン事務所でブランディング・印刷・Webの実務を行ってきた実績を活かして授業を展開する。								

科目名	Web入門			分類	専門	形態	演習	単位数	1	開講期	後期
担当教員	村木 威文・安原 加奈子	企業連携	—	科属	VD	半年	1年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	Webの基本であるhtmlとcssについて学び、参考となるサイトを模倣することから始め、独力で簡単なサイトを構築できるための課題を行う。										
到達目標	就職活動の一つの手段としてWebの技術を利用出来るようになることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	Webサイトについて／インターネットとは										
2	Webサイト制作作業の流れ										
3	htmlの基本①										
4	htmlの基本②										
5	cssの基本①										
6	cssの基本②										
7	課題1：簡単サイトの制作①										
8	課題1：簡単サイトの制作②										
9	課題1：簡単サイトの制作③										
10	課題1：簡単サイトの制作④										
11	課題1：簡単サイトの制作⑤										
12	課題2：簡単サイトのリメイク①										
13	課題2：簡単サイトのリメイク②										
14	課題2：簡単サイトのリメイク③										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10%	10%	50%	10%	10%	10%					
使用教材・教具	PC 機器一式／筆記用具										
履修上の注意	作業を行うためのアプリケーションをインストールするため、前期の授業で作成したデータ等を整理してストレージ等に十分な空きを確保しておくこと。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	依頼を受けてWebサイトを制作してきた経験をもとに授業を展開する。								

科目名	アニメ・マンガ入門			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	山田 慎一・林 香奈	企業連携	—	科略	VD	学生	1年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	マンガ制作の道具を使用し作画訓練を行う。またアニメの動画用紙に動画を作る。										
到達目標	Gペン、丸ペンなどを使った作画訓練、ネーム作法の理解。また動画やアニメの基礎的な知識を身につける。										
	授業計画と内容										
1	自己紹介・漫画とは・漫画の道具・使い方										
2	ペン練習（直線・曲線）										
3	ペン練習（効果線）										
4	ペン練習（書き文字）										
5	ペン練習（自然物・人工物）										
6	プロット・ネーム・コマ割り										
7	ネーム・コマ割り										
8	ネーム・コマ割り										
9	ネーム・コマ割り										
10	ネーム・コマ割り										
11	アニメ制作について										
12	動画練習										
13	動画練習										
14	PCでの編集作業										
15	PCでの編集作業										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	マンガ作画道具一式・アニメ作画用紙・ノート PC										
履修上の注意	将来マンガ家、マンガアシスタント、アニメーターを目指している学生が受講する授業となります。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	出版されているマンガ制作の経験 CG アニメ制作に携わった経験								

科目名	イラストレーション入門			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	材料	VD	半年	1年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	様々な構成要素に焦点を当てたイラストレーションを制作する。										
到達目標	テーマ、コンセプト、目的を意識したイラストレーションの基礎が理解できるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション										
2	画材研究										
3	画材研究										
4	画材研究										
5	画材研究										
6	画材研究										
7	ステッカー制作										
8	ステッカー制作										
9	イラストカット制作										
10	イラストカット制作										
11	イラストカット制作										
12	コンペ出品作品制作										
13	コンペ出品作品制作										
14	コンペ出品作品制作										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	85%	0%	15%	0%					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイナーイラストレーターとしての実務経験を活かす。								

科目名	キャラクター入門			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	水口 由希恵		企業連携	科略	VD	学生	1年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	キャラクター設定を考える。世界観、各キャラクターの役割、容姿を考え、目的目標に沿ったメイキングを一通り行う。										
到達目標	キャラクター制作の基礎として、各設定の項目の理解と重要性を知る。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション キャラクターとは 役割と機能										
2	単体キャラクターのデザイン キャラクターデザインコンペに挑戦 1 設定										
3	単体キャラクターのデザイン キャラクターデザインコンペに挑戦 2 人格										
4	単体キャラクターのデザイン キャラクターデザインコンペに挑戦 3 外見										
5	単体キャラクターのデザイン キャラクターデザインコンペに挑戦 4 外見										
6	物語のキャラクターのデザイン 世界観 1										
7	物語のキャラクターのデザイン 世界観 2										
8	物語のキャラクターのデザイン 世界観 3										
9	物語のキャラクターのデザイン 主人公の設定デザイン 1										
10	物語のキャラクターのデザイン 悪役 サブキャラの設定デザイン 2										
11	物語のキャラクターのデザイン 悪役 サブキャラの設定デザイン 3										
12	物語のキャラクターのデザイン 悪役 サブキャラの設定デザイン 4										
13	イメージイラストの作画										
14	イメージイラストの作画										
15	イメージイラストの作画										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	キャリアデザイン			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科略	VD	学年	1 年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	自分の将来選択を明確化することを目的とする。										
到達目標	様々なキャリアを意識する取り組みを行う										
	授業計画と内容										
1	ビジネス能力検定対策										
2	ビジネス能力検定対策										
3	ビジネス能力検定対策										
4	ビジネス能力検定対策										
5	ビジネス能力検定対策										
6	ビジネス能力検定対策										
7	ビジネス能力検定対策										
8	ビジネス能力検定対策										
9	キャリアについて キャリアとは										
10	キャリアについて キャリアアンカーなど										
11	キャリアについて キャリアアンカーなど										
12	職業理解 職種 業種理解										
13	職業理解 職種 業種理解										
14	職業理解 職種 業種理解										
15	まとめ 2 年生に向けて										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	20 %	70 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	色彩演習			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	河本 恵美	企業連携	—	科別	VD	学年	1年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	各テーマを深く追及する習慣を身につけ自分なりの表現で各課題に課せられた条件を理解した上で完成度の高い作品を制作する										
到達目標	様々な画材を使用し配色センスを向上させ、手書きによる高いレベルの作品が制作できるようになる										
	授業計画と内容										
1	ユニットの展開										
2	ユニットの展開										
3	テーマ「植物」										
4	テーマ「植物」										
5	テーマ「秋」										
6	テーマ「秋」										
7	テーマ「愛」										
8	テーマ「愛」										
9	テーマ「クリスマス」										
10	テーマ「クリスマス」										
11	テーマ「和の遊び」										
12	テーマ「えとの作品」										
13	テーマ「中国デザイン専門学校のポスター」										
14	テーマ「中国デザイン専門学校のポスター」										
15	テーマ「中国デザイン専門学校のポスター」										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	95%	0%	5%	0%					
使用教材・教具	アクリルガッシュ・配色カード・色鉛筆・黒ペン（マッキー PIGMA 等）										
履修上の注意	課題に課せられたテーマについて深く考察し、時間配分を考え作品を完成させる										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要		—							

科目名	色彩士検定2級			分類	基礎	形態	講義	単位数	1	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科目	VD	学年	1年	コマ数	1	曜日	火
授業内容	テキスト「Color Master (STANDARD)」を用い、過去問題を実践し、色彩士検定2級に合格できる知識を習得する。										
到達目標	将来就くであろうデザイン業界の仕事の中でその必要性に応じ正確に「色彩」について理解することができる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／色の意味／色の成り立ち①										
2	色の成り立ち②／照明光源①										
3	照明光源②／色の表示方法①										
4	色の表示方法②										
5	色の知覚的効果①										
6	色の知覚的効果②										
7	色の心理的効果①										
8	※ VD3 卒業制作合評会見学（授業場変更）										
9	※ VD2 進級制作合評会見学（授業場変更）										
10	色の心理的効果②										
11	色彩調和論										
12	進級制作対応（進級制作の色について考察）										
13	筆記試験										
14	※ VD1 進級制作合評会（授業場変更）										
15	試験の振り返り／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	40 %	50 %	10 %					
使用教材・教具	教科書：カラーマスター（STANDARD） その他：色彩士検定3級受験の対策問題集 Vol.4										
履修上の注意	色彩士検定2級受験は、必須ではない。検定受験以外の目的（デザインにおける色の効果の裏付け等）で履修することも可能。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	企業依頼のデザイン制作において、色彩計画を展開した実績で授業を行う。（色彩士検定1級取得者）								

科目名	進級制作Ⅰ			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	村木 威文・山田 慎一	企業連携	—	科目	VD	学生	1年	コマ数	3	曜日	火
授業内容	コンセプト制作から告知宣伝用ポスターを手描きで制作する。制作内容を説明するプレゼンテーションボードを作成する。										
到達目標	1 年次学習する手描き／アナログ作業を作品制作に応用することができ、仕上がり感を見極められる観察眼を育成することができるようになることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／ B1 大模造紙への試し描き										
2	B1 大模造紙への転写のための下絵作成										
3	B1 大模造紙への転写のための下絵作成 チェック～提出										
4	水張り デモンストレーション										
5	本制作 下描き（下絵から原寸大への拡大）										
6	本制作 下描き（描き込み）										
7	本制作 下描き（描き込み～チェック）										
8	3 年生卒業制作合評会見学										
9	2 年生進級制作合評会見学										
10	本制作 着彩										
11	本制作 着彩										
12	本制作 着彩／合評会に向けてプレゼンテーション練習										
13	本制作 着彩（水張りテープで化粧張り）										
14	造形専門課程 1 年生、BD3 年進学クラス進級制作合評会										
15	卒業制作合評会のふり返り等、一年間の総括										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	20 %	70 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	・アナログ着彩／描画／製図道具一式 ・PC 一式										
履修上の注意	1 年生進級制作の合評会及びその前日の作品搬入日が試験となります。搬入に作品設置ができない場合も成績判定に関わりますので注意してください。詳細説明は授業内で行います。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アナログ全盛時代からデザイン業界での制作を行ってきた経験を活かして授業を展開する。								

科目名	提案技術Ⅱ			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科目	VD	学年	1 年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	自分のアイデアやコンセプトを相手に伝える方法を学ぶ										
到達目標	自分のアイデアはコンセプトが適切にクライアントに伝わる方法の習得										
	授業計画と内容										
1	提案技法について										
2	提案技法について										
3	提案技法について										
4	提案技法について										
5	合評会のプレゼンテーション内容検討										
6	合評会のプレゼンテーション内容検討										
7	合評会のプレゼンテーション内容検討										
8	合評会のプレゼンテーション内容検討										
9	合評会プレゼンテーションリハーサル										
10	合評会プレゼンテーションリハーサル										
11	合評会プレゼンテーションリハーサル										
12	合評会プレゼンテーションリハーサル										
13	合評会準備										
14	合評会準備										
15	合評会準備										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	ベーシックデザイン(演習)			分類	基礎	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	水口 由希恵	企業連携	—	科属	VD	学年	1年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	主にアクリルガッシュを用いた表現で、様々なテーマで課題条件の平面構成に取り組む。前期の授業をもとに、より複雑なテーマやコンセプトを効果的な色、図形、図柄を用いて視覚的に伝達する平面構成を実践する。										
到達目標	イメージを視覚化するための発想力、表現力を鍛え、点・線・面から始まる平面構成に必要なセンスを磨き、限られた時間内に効果的かつ魅力的な作品を制作する力を身につける。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション 課題1 色面分割を用いた平面構成										
2	課題1 色面分割を用いた平面構成										
3	課題2 パースを意識した平面構成										
4	課題2 パースを意識した平面構成										
5	課題3 地と図の構図を用いた平面構成										
6	課題3 地と図の構図を用いた平面構成										
7	課題4 地と図の構図を用いた平面構成										
8	課題4 地と図の構図を用いた平面構成										
9	進級制作対応										
10	進級制作対応										
11	進級制作対応										
12	課題5 さまざまな描写技法や素材を組み合わせたコラージュ作品の制作										
13	課題5 さまざまな描写技法や素材を組み合わせたコラージュ作品の制作										
14	課題5 さまざまな描写技法や素材を組み合わせたコラージュ作品の制作										
15	まとめ 総評										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	素描道具、彩色道具一式の準備。溝引き定規や製図器セットの準備。										
履修上の注意	毎回ケントブロックに制作し提出する。 当科目は必修科目である。画材代としてクラス実習費から清算する場合がある。										
実験経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	ベーシックデザイン（デッサン）Ⅱ			分類	基礎	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	田頭 愛理	企業連携	—	科略	VD	学年	1 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	人物や物体を含む視覚情報を正確に伝達・表現するための描写力を向上させるための課題を行う。										
到達目標	視覚情報を正確に伝達・表現できる描写力を身につける。										
	授業計画と内容										
1	人物クロッキー										
2	人物クロッキー										
3	人物クロッキー										
4	静物デッサン 基礎形態のモチーフ										
5	静物デッサン 基礎形態のモチーフ										
6	静物デッサン 基礎形態のモチーフ										
7	学内クロッキー										
8	学内クロッキー										
9	学内クロッキー 着彩										
10	学内クロッキー 着彩										
11	自分の手のデッサン										
12	自分の手を含むデッサン										
13	自分の手を含むデッサン										
14	自分の手を含むデッサン										
15	自分の手を含むデッサン										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	80 %	20 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	ライフデザイン②			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	後期
担当教員	村木 威文／山田 慎一	企業連携	○	科目	VD	学年	1年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	個人面談／進級制作対応／iBut 検定対策／必要や条件に応じてチーム学習を実施する。										
到達目標	上学年に進級する準備、また1年間学んだことを成果としてまとめることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション 学年合同／キャリアについて										
2	個別面談／目標設定シート作成／自己理解 適性理解										
3	1年生自己理解 適性理解										
4	個別面談／クラス連絡など／自己理解 適性理解										
5	i But 検定対応 受験／自己理解 適性理解										
6	i But 検定対応 受験／自己理解 適性理解										
7	i But 検定対応 受験／自己理解 適性理解										
8	VD 3年生／IT 2年生卒業制作合評会 見学										
9	VD 2年生／IT 1年生進級制作合評会										
10	進級制作 対応										
11	進級制作 対応										
12	進級制作 対応										
13	進級制作 対応										
14	VD 1年生進級制作、BD 3年進学クラス卒業制作 合評会 見学										
15	クラス単位での確認事項										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・iBut 公式テキスト・進級制作に関わる道具や用具など										
履修上の注意	次年度開始時に就職活動をスムーズに開始できるための準備を行う。必修科目である。										
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	コンセプトアートI			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	田頭 愛理	企業連携	—	科属	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	ゲームやアニメ、漫画などの世界観を表現するコンセプトアートの制作プロセスを学び、表現・発想の引き出しを増やす。										
到達目標	コンセプトアートの制作意図を学び、アイデアを視覚化する発想力と描写力を身につける。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／コンセプトアートとは										
2	質感の観察①										
3	質感の観察②										
4	風景スケッチ①										
5	風景スケッチ②										
6	コンセプトアート 模写 描写練習										
7	コンセプトアート 模写 描写練習										
8	身近な設定からのデザイン 1										
9	身近な設定からのデザイン 2										
10	写真模写										
11	写真模写										
12	キャラクターと背景を組み合わせたコンセプトアート										
13	キャラクターと背景を組み合わせたコンセプトアート										
14	キャラクターと背景を組み合わせたコンセプトアート										
15	キャラクターと背景を組み合わせたコンセプトアート										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	90 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	教科書／世界観の作り方 アイデア出しからデザインまで わかりやすいコンセプトアート入門										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	情報デザイン検定			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	前期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科略	AD.	学生	2 年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	情報デザインの5つのカテゴリーである、「考え方」「分析力」「論理力」「表現力」「提案力」について「J検情報デザイン完全対策公式テキスト（JMAMA）」を教科書として学習し、練習課題や過去問題を行うことで、学習効果を確認する。										
到達目標	情報を的確に扱い、正確に第三者に伝えるための知識と技術を身に付けることができ、検定に合格することでその裏付けを得ることができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／情報デザイン										
2	情報とモラル／働きかけ力										
3	調査の考え方										
4	調査方法										
5	分析と整理										
6	問題解決の考え方										
7	問題解決手法										
8	情報構造の考え方										
9	情報表現の手法										
10	情報の伝達1										
11	情報の伝達2										
12	評価とフィードバック										
13	筆記試験（検定対策1）										
14	筆記試験（検定対策2）										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	0 %	40 %	50 %	10 %					
使用教材・教具	・改訂版J検情報デザイン完全対策公式テキスト ・筆記用具／付箋（50mm x 50mm 程度のサイズのもの）										
履修上の注意	あらゆる分野の「デザイン」の基礎力を問う検定の対策講座。検定受験は必須ではない。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	J検情報デザイン試験の作問と公式テキストの執筆を行った経験をもとに授業を展開する								

科目名	進級制作Ⅱ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也・水口 由希恵	企業連携	—	科目	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	前期のコンセプトメイキングで作成したプランに沿って、進級制作の完成を目指す。合評会において、制作内容を発表し他者に理解させる。また、合評会後は天神山文化プラザの制作点に向けて、展示ディスプレイ計画を立案し実行する。										
到達目標	自らが前期に企画立案をした制作内容を計画的に進行させ、完成させる。また、その内容を他者にプレゼンテーションすることにより、説明力を身につける。										
	授業計画と内容										
1	中間報告会後から合評会までのスケジュール確認 評価について										
2	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 目標 20%										
3	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 目標 50%										
4	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 目標 70%										
5	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 目標 90%										
6	合評会に向けて制作物完成 目標 100%										
7	CtoC コミプロ										
8	合評会に向けて制作物完成 最終調整										
9	冬季球技大会										
10	進級制作 未完成作品再確認日 完成した学生は展示計画へ										
11	進級制作展示プラン作成①										
12	進級制作展示プラン作成②										
13	進級制作展示プラン作成③										
14	進級制作展示プラン確認日										
15	進級制作展示プラン確認日										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	進級制作書類一式										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイナー・イラストレーターとしての実務経験を活かす。								

科目名	進級制作企画			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	前期	
担当教員	宮脇 成也・水口 由希恵		企業連携	—	科略	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	2年生進級制作テーマに沿って、専門分野に根ざした年度集大成としての制作を行う準備をする。自主制作に沿って、企画立案、中間報告会に向けたプレゼン準備を行う。											
到達目標	予定されている中間報告会に、自らのデザイン制作企画案、計画が他者に伝わり理解される資料や試作品を準備する。											
授業計画と内容												
1	進級制作学年共通テーマ発表 概要説明 取組内容検討①											
2	進級制作企画立案について 中間報告会とは スケジュール確認 取組内容検討②											
3	進級制作企画立案 進級制作過去事例紹介 企画概要所配布 取組内容検討③											
4	進級制作企画立案 取組内容検討④ 企画概要書第一回目提出											
5	進級制作企画立案 取組内容検討⑤ 企画概要書返却 再検討											
6	進級制作企画立案 取組内容検討⑥ 企画概要書再検討											
7	制作内容決定 企画概要書提出											
8	コンセプトシートを元に制作準備											
9	制作準備 中間報告会用企画概要書配布											
10	制作準備											
11	進級制作 ラフ案、企画書制作											
12	進級制作 ラフ案、企画書制作											
13	中間報告会企画概要書提出											
14	中間報告会に向けての企画プレゼン準備											
15	中間報告会に向けての企画プレゼン準備											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	10 %	80 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具	進級制作書類制作物一式											
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	様々なデザイン分野で仕事をしてきた経験を活かし学生が表現する世界観が適切になるように指導する									

科目名	スケッチ・ドローイングⅠ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	石田 匠	企業連携	—	科組	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	基礎デッサン、基礎ドローイング、パース講座等										
到達目標	正しいパース知識を礎に基礎的なデッサン、ドローイング能力の向上を図る										
	授業計画と内容										
1	石膏デッサン（立体）										
2	人物の顔のドローイング解説と実践										
3	静物デッサン										
4	動きのある人物・複数人のドローイング										
5	静物デッサン										
6	人物のクロッキー（速描）										
7	静物デッサン										
8	人物の顔の骨と表情										
9	静物デッサン										
10	人物クロッキー（生徒をモデル）										
11	静物デッサン										
12	イラストにおける演出論										
13	骨と筋肉										
14	静物デッサン										
15	パースと人物										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家アシスタントの経験を活かしてデッサンの指導を行う。								

科目名	ゼミⅠ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	前期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	○	科際	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	コンペ外部依頼制作に挑戦し、作品制作を行う。										
到達目標	制作を通じてリサーチ力や企画力、表現力を、学ぶことができる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／外部コンペ制作1-1										
2	外部コンペ制作1-2(健康診断)										
3	外部コンペ制作1-3										
4	外部コンペ制作1-4										
5	外部コンペ制作1-5										
6	印刷ノウハウと実習1										
7	印刷ノウハウと実習2										
8	印刷ノウハウと実習3										
9	※夏季球技大会										
10	外部企業とのコンペ制作2-1										
11	外部企業とのコンペ制作2-2										
12	外部企業とのコンペ制作2-3										
13	外部企業とのコンペ制作2-4										
14	作品提出／プレゼンテーション										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	60%	0%	20%	20%					
使用教材・教具	教具 スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	ゼミⅠ			分類	実習（応用）	形態	実習	単位数	1.5	開講期	前期
担当教員	林 香奈	企業連携	○	科略	VD	学年	2	コマ数	3	曜日	金
授業内容	コミック制作の基本から、実際の制作に必要な『完成させる』意識、能力の修得。トレースやストーリー構成を行い自己の制作へ活かす。										
到達目標	規則的な作業へのとりかかりを習慣づける。トレースを行いコミックスの作業工程の把握。プロット、ネームの作り方の再確認を行う。										
	授業計画と内容										
1	授業概略説明、スケジュール確認 ●課題発表「トレース作品 16P」										
2	課題制作…トレース（健康診断）										
3	課題制作…トレース										
4	課題制作…トレース										
5	課題制作…トレース										
6	○課題提出「トレース作品 16P」 ●課題発表「取材写真をトレース」「4コマ or ショート漫画」										
7	背景取材										
8	課題制作…4コマ or ショート漫画、背景作画										
9	※夏季球技大会										
10	課題制作…4コマ or ショート漫画、背景作画										
11	○課題提出「4コマ漫画」もしくは「8P ショート漫画」										
12	○課題提出「取材写真をトレース」										
13	中間報告会対応										
14	中間報告会対応										
15	授業まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	20 %	60 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	つけペン各種・インク・ホワイト・筆・原稿用紙・ものさし 40cm・メモ帳・ネーム用紙										
履修上の注意	すべてアナログでの作画を行う。わからないことはわからないと必ず自己申告すること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	現役漫画アシスタント（キャラ作画、背景担当）								

科目名	ゼミⅠ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	前期	
担当教員	水口 由希恵		企業連携		科略	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	コミケ、フクマニのイベントに向けた商品作り											
到達目標	イベントに出店し、顧客のニーズと価値について学ぶ事ができます。											
	授業計画と内容											
1	制作物・イベント確認											
2	(健康診断) デザイン											
3	商品制作											
4	印刷所の確認・制作											
5	進捗確認・制作											
6	進捗確認・制作											
7	進捗確認・制作											
8	進捗確認・制作											
9	※夏季球技大会											
10	サークル名・HN・商品の注意書きについて											
11	進捗確認・制作											
12	イベント申し込み・制作											
13	作品確認											
14	データ入稿・印刷											
15	まとめ・プレゼンテーション											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	%	20%	60%	%	20%	%						
使用教材・教具	教具 スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参											
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目		実務経験概要										

科目名	ゼミⅠ			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	○	科略	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	ライブペインティング 様々な外部団体との協力授業などを行なう。また進級制作卒業制作の取り組みも行なう。										
到達目標	クリエイターとして必要と思われる多種多様な経験を積む										
	授業計画と内容										
1	地域社会とデザインの関係性を探る										
2	地域社会とデザインの関係性を探る（健康診断）										
3	地域社会とデザインの関係性を探る										
4	地域社会とデザインの関係性を探る										
5	地域社会とデザインの関係性を探る										
6	地域社会とデザインの関係性を探る										
7	地域社会とデザインの関係性を探る										
8	地域社会とデザインの関係性を探る										
9	※夏季球技大会										
10	地域社会とデザインの関係性を探る										
11	地域社会とデザインの関係性を探る										
12	地域社会とデザインの関係性を探る										
13	地域社会とデザインの関係性を探る										
14	地域社会とデザインの関係性を探る										
15	地域社会とデザインの関係性を探る										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	学外の取り組みを実施するためクラス実習費を使用する機会がある。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務経験								

科目名	デジタルアニメーションⅠ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	—	科略	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	Photoshop、Live 2D の基本操作、キャラクターを制作し動きをつける。										
到達目標	Photoshop や CLIP STUDIO を使ったイラストの作成。Live 2D で動きや表情をつけることができる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／ Photoshop 操作復習①										
2	Photoshop 操作復習②										
3	Live2D 基本操作①／原画の準備と加工										
4	Live2D 基本操作②／原画の準備と加工										
5	Live2D 制作①イラスト制作／イラストを動かす										
6	Live2D 制作②イラスト制作／イラストを動かす										
7	Live2D 制作③パラメーター・変形パス／イラストを動かす										
8	Live2D 制作④回転・ワープデフォーマー／イラストを動かす										
9	Live2D 制作⑤その他アニメーション／イラストを動かす										
10	Live2D 課題制作①										
11	Live2D 課題制作②										
12	Live2D 課題制作③										
13	Live2D 課題制作④										
14	Live2D 課題制作⑤										
15	講評／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	60 %	0 %	20 %	20 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	デジタルイラストレーションⅠ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	水口 由希恵	企業連携	—	科別	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	Illustrator でのパスやトレース。Photoshop での切り抜きや画像修正など「即戦力」となるような課題。										
到達目標	主に Adobe Illustrator の基本動作を習得し、イラストやロゴマークなどの「素材」が作れるようになる。										
	授業計画と内容										
1	Adobe Illustrator パス練習										
2	Adobe Illustrator パス練習										
3	Adobe Illustrator トレース										
4	Adobe Illustrator トレース 提出										
5	Adobe Illustrator ロゴマーク①										
6	Adobe Illustrator ロゴマーク②										
7	Adobe Illustrator ロゴマーク③										
8	Adobe Illustrator ロゴマーク④ プレゼン・提出										
9	※夏季球技大会										
10	Adobe Illustrator / Photoshop イラストレーション①										
11	Adobe Illustrator / Photoshop イラストレーション②										
12	Adobe Illustrator / Photoshop イラストレーション③										
13	Adobe Illustrator / Photoshop イラストレーション④										
14	Adobe Illustrator / Photoshop イラストレーション⑤										
15	Adobe Illustrator / Photoshop イラストレーション⑥ プレゼン・提出										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	15 %	70 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	ノート PC (Adobe Illustrator / Photoshop)										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	デジタルマンガ演習Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科目	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	CLIP STUDIO でのページレイアウト、コマ割り、文字入力など具体的なソフトの使用方法を学ぶ。										
到達目標	CLIP STUDIO を使って、マンガの作画やページ作りを学ぶことを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	CLIP STUDIO の起動 & 初期設定 ツールの紹介 鉛筆ツールを使ってラフスケッチ										
2	ツール & 各種機能の使い方（ペン入れ・ベタ・トーン）										
3	ツール & 各種機能の使い方（コマ割り・フキダシ・効果線）										
4	ネームを元にページを完成させる 1										
5	ネームを元にページを完成させる 2										
6	ネームを元にページを完成させる 3										
7	ネームを元にページを完成させる 4										
8	ネームを元にページを完成させる 5										
9	透視図を使って背景を作成 1										
10	透視図を使って背景を作成 2										
11	透視図を使って背景を作成 3										
12	線抽出 & トレースで背景を作成										
13	人物と背景の一枚絵の作成 1										
14	人物と背景の一枚絵の作成 2										
15	人物と背景の一枚絵の作成 3										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	動画映像演習Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	—	科 期	VD	半 年	2 年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	Adobe Aftereffects、ならびに Adobe Premiere の使い方、編集方法を学ぶ。										
到達目標	動画の編集、効果的なカット割りを理解し実践できるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション										
2	Adobe Premiere Pro ①										
3	Adobe Premiere Pro ②										
4	Adobe Premiere Pro ③										
5	Adobe Premiere Pro ④										
6	Adobe Premiere Pro ⑤										
7	Adobe Premiere Pro ⑥										
8	Adobe Premiere Pro ⑦										
9	Adobe After Effects ①										
10	Adobe After Effects ②										
11	Adobe After Effects ③										
12	Adobe After Effects ④										
13	Adobe After Effects ⑤										
14	Adobe After Effects ⑥										
15	Adobe After Effects ⑦										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	PC・Adobe After Effects・Adobe Premiere Pro										
履修上の注意	PC 必須										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	パッケージ演習I			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	ケイズ・ユニット	企業連携	○	科略	VD	学生	2	コマ数	3	曜日	月
授業内容	パッケージデザインについての基礎知識を学び、実際の方法を体験する。										
到達目標	パッケージデザイン制作が可能なレベルになることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	デザインとは？（座学）										
2	パッケージデザインとは？（座学）										
3	アプリケーション操作の基礎（実習）										
4	パッケージデザインの基礎操作、ルール										
5	ラベルのデザイン（ヒヤリング）										
6	ラベルのデザイン（デザイン実習）										
7	ラベルのデザイン（プレゼンテーション）										
8	サンプル作成の基礎（実習）										
9	立体物のデザイン（ヒヤリング）										
10	立体物のデザイン（デザイン実習）										
11	立体物のデザイン（プレゼンテーション）										
12	チーム制作（ヒヤリング、役割分担）										
13	チーム制作（コンセプト等グループ会議）										
14	チーム制作（コンセプト等グループ会議）										
15	チーム制作（デザイン実習）（プレゼンテーション）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	0 %	75 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	ノート PC その他制作に必要な道具一式										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	15年以上のパッケージデザインの企業実績のノウハウを活かし授業を展開								

科目名	ビジネスマナー／インターンシップ			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	1	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也・水口 由希恵	企業連携	○	科略	VD	学年	2年	コマ数	1	曜日	木
授業内容	業種リサーチ、企業リサーチを通じ、自分の興味のある業種、企業を知る。										
到達目標	将来所属する業界を知る。希望する者は企業実習の機会を与えられる。										
	授業計画と内容										
1	企業実習制度を知る										
2	企業リサーチ 1										
3	企業リサーチ 2										
4	名刺について 自己紹介シート										
5	名刺について 自己紹介シート										
6	履歴書作成について										
7	履歴書作成について										
8	夏期インターンシップについて 受け入れ先検討										
9	夏期インターンシップについて 受け入れ先検討										
10	夏期インターンシップについて 受け入れ先検討										
11	夏期インターンシップについて ファイル作成										
12	夏期インターンシップについて ファイル作成										
13	夏期インターンシップについて ファイル作成										
14	夏期インターンシップについて ファイル作成										
15	夏期インターンシップについて ファイル作成 まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	マンガアシスタント技術I			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	竹並 江里子	企業連携	—	科目	VD	半年	2年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	投稿漫画制作										
到達目標	自作の漫画を完成させマンガ出版社へ投稿										
	授業計画と内容										
1	プロット制作										
2	プロット完成										
3	ネーム完成										
4	作画										
5	8 P 投稿漫画完成										
6	プロット制作										
7	プロット完成										
8	ネーム完成										
9	作画										
10	作画										
11	作画										
12	作画										
13	作画										
14	作画										
15	完成 投稿										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	マンガ作画道具一式										
履修上の注意	期限を重視しながら、自主的に漫画制作を行なうため、将来マンガ家、マンガアシスタントを目指している学生が受講する授業となります。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家、イラストレーターの経歴を活かしマンガ授業を担当。								

科目名	マンガ原稿演習Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	林 香奈	企業連携	—	科属	VD	半年	2	コマ数	2	曜日	金
授業内容	投稿、持ち込み等、実際に就職活動へ活かすための作品づくりに必要なストーリー構成、キャラの作り方から、原稿構成等、ネーム制作を通して細かく指導することで制作への理解度を高めていき、一定の制作時間を設けることで作業を習慣づけさせる。										
到達目標	マンガ制作、マンガ業界について、知識と技術の基礎を身につけ、自信の将来的な方向性などを明確に意識出来るようになる。										
	授業計画と内容										
1	授業概略説明、スケジュール確認 ●課題発表「4コマ漫画」もしくは「8P ショート」										
2	課題制作…プロットの説明、キャラクター、世界観の細かな設定作り										
3	課題制作…プロットからハコガキ制作、起承転結、訴えたいことを意識した話作り										
4	課題制作…4コマ or ショートのネーム・進級制作プロット確認										
5	○課題提出「4コマ or ショートのネーム」・進級制作プロット確認										
6	課題制作…進級制作ネーム制作										
7	課題制作…進級制作ネーム制作・確認										
8	課題制作…進級制作ネーム制作・確認										
9	課題制作…進級制作ネーム制作・確認										
10	課題制作…進級制作ネーム制作・確認										
11	○課題提出「進級制作ネーム」										
12	課題制作…進級制作下書き										
13	課題制作…進級制作下書き										
14	課題制作…進級制作下書き										
15	授業まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	30 %	60 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・メモ帳・ネーム用紙										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	現役漫画アシスタント（キャラ作画、背景担当）								

科目名	ライフデザイン③			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	前期	
担当教員	宮脇 成也・水口 由希恵		企業連携	○	科略	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	個人面談／クラス運営を通してグループによる作業で重要な項目を体験する。 1,2年生合同デザインプロジェクトに携わり、学外企画やイベントの一端を担う											
到達目標	面談を通して「自分」を知り、グループの中で「自分」「仲間」を活かしたデザイン作業ができるようになることを目標とする											
	授業計画と内容											
1	オリエンテーション／個別面談／クラス連絡											
2	個別面談／クラス連絡／1、2年生合同プロジェクト（チーム分け・概要説明）（健康診断）											
3	個別面談／クラス連絡／1、2年生合同プロジェクト（顔合わせ・テーマ決定・役割分担）											
4	1、2年生合同プロジェクト①（販売グッズ検討→決定）											
5	1、2年生合同プロジェクト②（リーダーミーティングと内容共有・デザイン案検討）											
6	1、2年生合同プロジェクト②（デザイン案決定）											
7	1、2年生合同プロジェクト⑤（デザイン案検討）											
8	1、2年生合同プロジェクト⑥（リーダーミーティングと内容共有・デザイン案再検討・予算配布）											
9	※夏季球技大会											
10	1、2年生合同プロジェクト⑦（デザイン案再検討）											
11	1、2年生合同プロジェクト⑧（プレゼンテーション準備・価格検討）											
12	1、2年生合同プロジェクト⑨（プレゼンテーション準備・価格検討→決定）											
13	1、2年生合同プロジェクト⑩（グッズサンプル完成・プレゼンテーション）											
14	1、2年生合同プロジェクト⑪（当日シフトなど実施準備・入稿発注作業）											
15	1、2年生合同プロジェクト⑫（実施準備）／まとめ											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	50 %	10 %	30 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具	筆記用具／カッター／カッターマット／コンパス などデザイン作業に必要な道具・用具一式。 （制作物決定後は各チームのリーダーより指示）											
履修上の注意	1,2年生合同デザインプロジェクトに携わり、外部とのやりとりや交渉を通じてクライアントワークとしてのデザインを学び、学外企画やイベントの一端を担う。必修科目である。											
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要		—								

科目名	CG 演習Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科略	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	3DCG 作成アプリの基本的な使い方を習得し、モデリングを中心に作業を行う。テーマや条件に沿ったキャラクターを制作し、Blender で立体表現する。										
到達目標	Blender 等を使って、制作条件のある取り組みの中で、魅力的なキャラクターを制作することができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	はじめに／ Blender のインストール・各種設定										
2	Blender のインターフェイスと画面操作の方法										
3	立体表現の基礎①（1 年次のベーシックデザイン立体の授業からの流れ）										
4	立体表現の基礎②										
5	演習課題①（プリミティブ～プリミティブの組み合わせでキャラクターを作る）										
6	演習課題②（マテリアル／ペアレント設定～ポーズを決める）										
7	演習問題③（カメラの操作・ライティング～レンダリング）										
8	演習課題④（空間・背景を制作する／プリミティブモデリングの復習）										
9	演習課題⑤（編集モードとカーブ～ガラスのコップ・ワイングラスを作る）										
10	演習課題⑥（再分割曲面・面を差し込む・押し出し～コーヒーカップを作る）										
11	演習課題⑦（ソリッド化～スプーン・ソーサーを作る）										
12	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）①										
13	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）②										
14	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）③										
15	試験（モデリング）／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	70 %	20 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	PC 一式・筆記用具										
履修上の注意	アプリケーション理解度や進捗度によって制作時間の調整を行う場合あり。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	3D アプリケーションを使用して広告コンテンツを制作した体験を基に授業を展開する。								

科目名	VI 演習I			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	伊藤 裕康	企業 選択	—	経路	VD	学卒	2 年	コマ数	3	曜日	月
授業内容	企業の VI を分析したり、企画や商品の広告を作成する。プレゼンで自分の作った物を説明する。										
到達目標	VI の基礎を理解する。広告制作を通して、商品の全体像やマーケティングの仕組み把握する。										
	授業計画と内容										
1	1 年生研修										
2	VI 計画とは オリエンテーション										
3	企業 VI 分析 ①										
4	企業 VI 分析 ②										
5	企業 VI 分析 ③ プレゼン・提出										
6	広告制作 (1) ①										
7	広告制作 (1) ②										
8	広告制作 (1) ③ プレゼン・提出										
9	広告制作 (2) ①										
10	広告制作 (2) ②										
11	広告制作 (2) ③ プレゼン・提出										
12	広告制作 (2) ①										
13	広告制作 (2) ②										
14	広告制作 (2) ③										
15	広告制作 (2) ④ プレゼン・提出										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	30 %	60 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	ノート PC・Slack										
履修上の注意	連絡・課題提出は Slack を使用。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	広告企画、商品開発の現場経験を活かして授業を行います。								

科目名	Web デザインI			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	平田 友美	企業連携	—	科目	VD	学年	2 年	コマ数	3	曜日	火
授業内容	Web デザイン I / Web デザイン入門										
到達目標	Web の仕組みを理解し、自己紹介サイトをつくる										
	授業計画と内容										
1	授業説明 PC 環境の準備 (ツールのダウンロード)										
2	HTML の基本を学ぼう										
3	CSS の基本を学ぼう										
4	SNS リンク集の CSS を書いてみよう										
5	ブログサイトの HTML を書いてみよう										
6	ブログサイトの CSS を書いてみよう										
7	Web 招待状サイトの HTML を書いてみよう										
8	Web 招待状サイトの CSS を書いてみよう										
9	CSS アニメーションをつけてみよう										
10	レスポンスデザインに対応させよう										
11	制作の流れと Web デザインの基本										
12	レストランサイトの CSS を書こう (モバイル)										
13	レストランサイトの CSS を書こう (PC)										
14	参考サイトの活用方法を学ぼう										
15	Web デザインを公開する準備をしよう										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具	PC・教科書「これだけで基本がしっかり身につく HTML / CSS & Web デザイン 1 冊目の本」・筆記用具										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	Web 制作現場の経験を活かし、Web デザインの基本の授業を行います。								

科目名	アニメ・動画制作I			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	兼高 里圭	企業連携	—	科略	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	水
授業内容	動画制作（走り、歩き、ふり向きなど）、アニメーションで通用する線のひき方の練習										
到達目標	アニメーションを知り、キャラクターを動かすことを学ぶ。										
	授業計画と内容										
1	アニメ動画の基礎知識の講習										
2	線の練習（トレース）										
3	//										
4	線の練習（口パク）										
5	線の練習（目パチ）										
6	線の練習（なびき）										
7	線の練習（歩き）										
8	//										
9	//										
10	線の練習（走り）										
11	//										
12	//										
13	線の練習（ふり向き）										
14	//										
15	//										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	80%	0%	20%	0%					
使用教材・教具	鉛筆（B、2B）・アニメ用タップ ・アニメ動画用紙・色鉛筆・ライトテーブル										
履修上の注意	課題提出										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アニメーターの経験を活かし授業を展開する。								

科目名	イラストレーション技法Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	小寺 茂樹	企業選講	—	科目	VD	学年	2	コマ数	3	曜日	木
授業内容	仕事としてイラストレーションを制作するために必要な表現力の幅を広げるための技術的な指導を行う。										
到達目標	様々な課題に取り組むことで幅広い表現技法を学び、イラストレーターになるために必要な発想力が身につく。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション（イラストレーターの仕事内容、事例など）										
2	最も得意な技法で自画像制作（自分をテーマにした作品）										
3	最も得意な技法で自画像制作（自分をテーマにした作品）										
4	色鉛筆画制作（リアルに描く）グリザイユ画法										
5	色鉛筆画制作（リアルに描く）グリザイユ画法										
6	色鉛筆画制作（リアルに描く）グリザイユ画法										
7	人物イラスト制作（年齢、性格、職業などの描き分け）										
8	人物イラスト制作（年齢、性格、職業などの描き分け）										
9	球技大会										
10	写真を組み合わせてイラスト制作（構図・色彩）										
11	写真を組み合わせてイラスト制作（構図・色彩）										
12	写真を組み合わせてイラスト制作（構図・色彩）										
13	1つの人物写真から4種類の人物イラスト制作（スタイルの模索）										
14	1つの人物写真から4種類の人物イラスト制作（スタイルの模索）										
15	1つの人物写真から4種類の人物イラスト制作（スタイルの模索）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	・鉛筆 色鉛筆 ・水彩絵の具 アクリル絵の具 コピック ケント紙など										
履修上の注意	課題提出日は厳守すること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	イラストレーターとして現場で活動してきた実績を活かし、イラスト制作に関連する授業を行う。								

科目名	印刷 DTP入門			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	村木 威文・水口 由希恵	企業連携	—	科略	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	印刷や DTP の基礎知識と技術を学ぶための課題を行う。また、インターンシップ企業実習や今後の就職活動に備え、必要なツールである名刺作成、ポートフォリオ作品集の作成／編集を行う。										
到達目標	Adobe Illustrator、Photoshop を使用し、名刺作り、ポートフォリオ作りの作業を通してさまざまなサイズ・仕様・目的の印刷物を作成し、DTP 作業の初歩を身につける。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション DTP とは										
2	Illustrator／Photoshop の復習 名刺制作 ラフ（名刺のサイズ・情報）										
3	Illustrator／Photoshop の復習 名刺制作 文字情報、サイズ比、入稿作業について										
4	ポートフォリオ制作 ポートフォリオ概要説明										
5	ポートフォリオ制作 ポートフォリオに入れる自分の作品のアーカイブ作成										
6	ポートフォリオ制作 フォーマット作成										
7	ポートフォリオ制作										
8	ポートフォリオ制作										
9	Illustrator／Photoshop／InDesign 演習（チラシトレース）										
10	Illustrator／Photoshop／InDesign 演習（チラシトレース）										
11	Illustrator／Photoshop／InDesign 演習（チラシトレース）										
12	Illustrator／Photoshop／InDesign 演習（チラシ制作）										
13	Illustrator／Photoshop／InDesign 演習（チラシ制作）										
14	Illustrator／Photoshop／InDesign 演習（チラシ制作）										
15	テスト／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	60 %	30 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	・ノート PC ※ノート PC は毎授業使用するので充電をして持参すること。 ・教科書「入稿データのつくりかた」 ・1 年次に「キャリアデザイン」で作成したポートフォリオのラフを持参										
履修上の注意	VD／IL 専攻担当:村木 CD／AM 専攻担当:水口 授業内容によって合同で授業を展開する場合あり。全専攻に必要な基礎知識であり、進級制作・卒業制作・就活に関わってくる内容である。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	依頼を受けた制作物を作成するために DTP 作業を行ってきた経験を活かし授業を展開する								

科目名	エディトリアル演習Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期	
担当教員	丸山 敦		企業連携	—	科略	VD	学年	2 年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	書籍や雑誌の紙面レイアウトなど、より実務的な課題を通して、ソフトの基本操作、情報編集の基礎を学修。オリジナルの ZINE を実際に印刷にかけてプロダクト化。											
到達目標	DTP レイアウトソフトの基本操作習熟。 テキスト・画像・イラスト・その他、情報の種類判別と紙面のレイアウト構造における関係性の理解。											
	授業計画と内容											
1	オリエンテーション／自己紹介											
2	テキストの演出、書体の役割と文字組みのデザイン効果／紙面レイアウト演習											
3	テキストの演出、書体の役割と文字組みのデザイン効果／紙面レイアウト演習											
4	テキストの演出、書体の役割と文字組みのデザイン効果／紙面レイアウト演習											
5	テキストの演出、書体の役割と文字組みのデザイン効果／紙面レイアウト演習											
6	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
7	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
8	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
9	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
10	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
11	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
12	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
13	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
14	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
15	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	10 %	15 %	60 %	0 %	15 %	0 %						
使用教材・教具	Illustrator ／ In Design ／ Photoshop											
履修上の注意	授業資料や連絡事項は、原則としてプロジェクト管理ツール「slack」を使用して行います。各自 App Store から PC 版・モバイル版をインストールすること。											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アートディレクターの実務経験から情報編集と企画立案、またそのヴィジュアルデザインについて指導									

科目名	キャラクター研究Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科随	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	キャラクター制作の基礎を学ぶ。										
到達目標	魅力的なキャラクターデザインができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	老若男女の顔の描き分け。①										
2	老若男女の顔の描き分け。②										
3	老若男女の体型の描き分け。①										
4	老若男女の体型の描き分け。②										
5	ポーズングを学ぶ。										
6	デフォルメを学ぶ。①										
7	デフォルメを学ぶ。②										
8	デフォルメを学ぶ。③										
9	衣装をデザインする。(三面図) ①										
10	衣装をデザインする。(三面図) ②										
11	衣装をデザインする。(三面図) ③										
12	衣装をデザインする。(三面図) ④										
13	衣装をデザインする。(三面図) ⑤										
14	衣装をデザインする。(三面図) ⑥										
15	衣装をデザインする。(三面図) ⑦										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	キャリアゼミⅠ			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	2	開講期	前期
担当教員	中島 勇樹	企業連携	—	科目	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	就職活動の理解 自己PRや社会人になってからの振る舞いやマナーを実践的に学ぶ										
到達目標	各自が自分に必用な就職活動や卒業後のキャリア形成に向けての準備ができた状態										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション 就職活動に必要なこと 何を求められるのか										
2	就職活動の行程 プロセス										
3	企業から求められる人材とは										
4	自己分析と自己PRの作り方										
5	自己分析と自己PRの作り方										
6	自己分析と自己PRの作り方										
7	自己分析と自己PRの作り方										
8	企業とのコミュニケーション メールと手紙 宛名書き 添え状など										
9	企業とのコミュニケーション メールと手紙 宛名書き 添え状など										
10	企業とのコミュニケーション メールと手紙 宛名書き 添え状など										
11	電話の掛け方 電話応対										
12	電話の掛け方 電話応対										
13	書類や名刺の受け渡し										
14	書類や名刺の受け渡し										
15	半期まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	国家資格 キャリアコンサルタントとしての実務経験								

科目名	ゲーム企画I			分類	専門	形態	演習	単位数	1	開講期	前期	
担当教員	安原 加奈子		企業連携	—	科開	VD	半年	2 年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	オリジナルゲームの企画と制作											
到達目標	企画に沿ったキャラクターデザインスキルの習得											
	授業計画と内容											
1	1 年生研修											
2	オリエンテーション（課題発表と内容説明）											
3	チームビルディング（アイスブレイクとチームメンバー交流）											
4	ゲーム設定演習（ゲームの企画案とプレゼン資料作成）											
5	ゲーム設定演習（ゲームの企画案とプレゼン資料作成）											
6	ゲーム設定演習（ゲームの企画案とプレゼン資料作成）											
7	ゲーム設定演習（プレゼンテーション）											
8	キャラクター設定演習（キャラクター設定とプレゼン資料の作成）											
9	キャラクター設定演習（キャラクター設定とプレゼン資料の作成）											
10	キャラクター設定演習（キャラクター設定とプレゼン資料の作成）											
11	キャラクター設定演習（プレゼンテーション）											
12	キャラクターイラスト演習（キャラクターデザイン制作）											
13	キャラクターイラスト演習（キャラクターデザイン制作）											
14	キャラクターイラスト演習（キャラクターデザイン制作）											
15	キャラクターイラスト演習（プレゼンテーション）											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	20 %	10 %	60 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具												
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験									

科目名	広告イラストレーションI			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期	
担当教員	宮脇 成也		企業連携	—	科略	VD	学生	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	説明イラストを制作することで、伝わるイラストの描き方、食品を描く際の注意点などを学ぶ											
到達目標	クライアントから提示された条件を把握し、それに沿ったイラスト制作ができるようになることを目標とする											
	授業計画と内容											
1	オリエンテーション イラストレーションとは											
2	既存記事のイラスト作成① テーマ選び											
3	既存記事のイラスト作成② 完成・提出											
4	イラストを使った雑誌記事の作成① テーマ決め											
5	イラストを使った雑誌記事の作成② ラフ作成・レイアウト作成											
6	イラストを使った雑誌記事の作成③ 素材作成											
7	イラストを使った雑誌記事の作成④ 完成・提出											
8	フードイラストレーション① テーマ選び											
9	フードイラストレーション② 完成・提出											
10	メニュー・チラシ作成（グループワーク）① テーマ、ペア決め											
11	メニュー・チラシ作成（グループワーク）② ラフ作成・レイアウト作成											
12	メニュー・チラシ作成（グループワーク）③ 素材作成											
13	メニュー・チラシ作成（グループワーク）④ 完成・提出											
14	メニュー・チラシ作成（グループワーク）④ 完成・提出											
15	まとめ											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	30 %	0 %	55 %	0 %	15 %	0 %						
使用教材・教具	画材一式・PC											
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。									

科目名	CG 演習Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科略	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	3DCG 作成アプリの基本的な使い方を習得し、モデリングを中心に作業を行う。テーマや条件に沿ったキャラクターを制作し、Blender で立体表現する。										
到達目標	Blender 等を使って、制作条件のある取り組みの中で、魅力的なキャラクターを制作することができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	はじめに／C G 演習Ⅰの復習／下絵の制作と Background Image										
2	演習課題①（レイヤーの利用とミラーによる制作）										
3	演習課題②（マテリアル／シェーディング／テクスチャ）										
4	演習課題③（ライティング／カメラ設定／レンダリング）										
5	演習課題④（ツイスト／ベンド／テーパー／ストレッチ）										
6	演習課題⑤（ベベル／ブーリアン）										
7	演習課題⑥（配列）										
8	演習課題⑦（アーマチュア）										
9	演習課題⑧（カーブ）										
10	演習課題⑨（ディスプレイメントマップ）										
11	演習課題⑩（クロスとコリジョン）										
12	課題（箱庭を制作する）①										
13	課題（箱庭を制作する）②										
14	課題（箱庭を制作する）③										
15	プレゼンテーション／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	20 %	70 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	PC 一式・筆記用具										
履修上の注意	アプリケーション理解度や進度によって制作時間の調整を行う場合あり。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	3D アプリケーションを使用して広告コンテンツを制作した体験を基に授業を展開する。								

科目名	VI 演習Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	伊藤 裕康	企業連携	—	科略	VD	学年	2 年	コマ数	3	曜日	月
授業内容	立案からブランディングを通して、マーケティング／VI／プロモーションの流れを理解する。										
到達目標	自分で考えたショップやコンテンツのブランディングをする。また機会があれば外部コンペに参加予定。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション 課題説明										
2	ショップのブランディング ①										
3	ショップのブランディング ②										
4	ショップのブランディング ③										
5	ショップのブランディング ④										
6	ショップのブランディング ⑤ プレゼン・提出										
7	コンテンツのブランディング ①										
8	コンテンツのブランディング ②										
9	コンテンツのブランディング ③										
10	コンテンツのブランディング ④										
11	コンテンツのブランディング ⑤										
12	コンテンツのブランディング ⑥										
13	コンテンツのブランディング ⑦										
14	コンテンツのブランディング ⑧										
15	コンテンツのブランディング ⑨ プレゼン・提出										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	20 %	60 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	ノート PC・Slack										
履修上の注意	連絡・課題提出は Slack を使用。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	広告企画、商品開発の現場経験を活かして授業を行います。								

科目名	Web デザインⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	平田 友美	企業連携	—	科随	VD	学年	2 年	コマ数	3	曜日	火
授業内容	HTML,CSS の応用										
到達目標	ポートフォリオサイトを作ろう										
	授業計画と内容										
1	HTML,CSS の応用										
2	ポートフォリオサイトについて										
3	ポートフォリオサイト作成										
4	ポートフォリオサイト作成										
5	ポートフォリオサイト作成										
6	ポートフォリオサイト作成										
7	ポートフォリオサイト作成										
8	ポートフォリオサイト作成										
9	ポートフォリオサイト作成										
10	ポートフォリオサイト作成										
11	ポートフォリオサイト作成										
12	ポートフォリオサイト作成										
13	ポートフォリオサイト作成										
14	ポートフォリオサイト作成										
15	ポートフォリオサイト作成										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	Web 制作現場の経験を活かし、Web デザインの基本の授業を行います。								

科目名	アニメ・動画制作Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	兼高 里圭	企業連携	—	科目	VD	半年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	絵コンテ制作、原画作成、キャラクターデザイン										
到達目標	キャラクターに芝居をさせ、アニメーションを理解する。										
	授業計画と内容										
1	原画制作の基礎知識の講習										
2	原画制作（模写）										
3	〃										
4	原画制作（コンテに合わせて原画作成）										
5	〃										
6	〃										
7	〃										
8	〃										
9	原画制作（マンガの1ページをコンテ化）										
10	〃										
11	〃										
12	線の練習（キャラクターデザイン）										
13	〃										
14	〃										
15	〃										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	80%	0%	20%	0%					
使用教材・教具	鉛筆（B、2B）・アニメ用タッパ・アニメ動画用紙・色鉛筆・ライトテーブル										
履修上の注意	課題提出										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アニメーターの経験を活かし授業を展開する。								

科目名	イラストレーション技法Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	小寺 茂樹	企業連携	—	科略	VD	学年	2	コマ数	3	曜日	木
授業内容	実際の仕事の進め方を想定し、順を追ってポイントをチェックしながら課題制作を行う。										
到達目標	現場での制作過程を踏まえ、イラストレーターの役割を理解し各媒体に応じた作品作りができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	動物キャラクター制作										
2	最も得意な技法で自画像制作（自分をテーマにした作品）										
3	最も得意な技法で自画像制作（自分をテーマにした作品）										
4	オリジナルキャラクター制作										
5	オリジナルキャラクター制作										
6	オリジナルキャラクター制作										
7	パンフレット表紙イラスト制作										
8	パンフレット表紙イラスト制作										
9	パンフレット表紙イラスト制作										
10	書籍挿絵制作										
11	書籍挿絵制作										
12	書籍挿絵制作										
13	C Dジャケットイラスト制作										
14	C Dジャケットイラスト制作										
15	C Dジャケットイラスト制作										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	・鉛筆 色鉛筆 ・水彩絵の具 アクリル絵の具 コピック ケント紙など										
履修上の注意	課題提出日は厳守すること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	イラストレーターとして現場で活動してきた実績を活かし、イラスト制作に関連する授業を行う。								

科目名	印刷 DTP 基礎Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科略	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Adobe Illustrator／Photoshop／Indesign における印刷物制作のための機能を演習課題を通じて学習していく。①～⑨までは、簡単な講義を聞きそれに関連する演習課題を行う。⑩～⑮は、課題制作。										
到達目標	進級制作・卒業制作で印刷物を外部発注するために必要なレベルに到達することを目標とする。										
授業計画と内容											
1	オリエンテーション／DTP 環境（ハードウェア）とアプリケーションの設定について										
2	文字と文字コード（書体／字体／字形／タイポグラフィ／符号化文字集合）										
3	画像について①（ビットマップデータとベクターデータ／解像度／画像フォーマット）										
4	画像について②（レタッチ／画像補正／色補正／フィルター処理／合成）										
5	文字組版（欧文組版／和欧混植／表組）										
6	出力用データ処理（透明／オーバープリントとヌキ）など										
7	カラーマネジメント／プロファイル										
8	印刷技術（五大要素）／印刷機について／網点とスクリーン／ワークフロー／刷版と製版										
9	ポストプレスについて（製本／面付け／折り／表面加工）										
10	課題（1）										
11	課題（2）										
12	課題（3）										
13	課題（4）										
14	筆記試験（PC を使用して行う）：まとめ										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	60 %	20 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	PC 一式、筆記用具、定規、カッター、カッターマット等 （PC 以外の道具は、持参する日を授業内で指示する）										
履修上の注意	学習の流れ：「印刷 DTP 入門」→「印刷 DP 基礎Ⅰ」→「印刷 DTP 基礎Ⅱ」⇒「印刷 DTP 基礎Ⅲ」										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	印刷物制作・パッケージデザインの業務に携わった経験を活かして授業を展開する。								

科目名	映像制作Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	大塚 祐慈	企業連携	—	経路	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	各種機材、技術、製作の流れ、専門用語などの基本。										
到達目標	意思、思考を映像により表現できる事。										
	授業計画と内容										
1	タイトル指定の課題をグループ制作（2, 3年 4～5人で構成）										
2	〃										
3	〃										
4	〃										
5	〃										
6	〃										
7	〃										
8	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）										
9	〃										
10	〃										
11	〃										
12	〃										
13	〃										
14	〃										
15	まとめ発表										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	20 %	20 %	50 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	映像素材、カメラ、スマートフォンなど										
履修上の注意	2, 3年合同授業（制作Ⅰ、Ⅲ）										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	映像関係大学の後、映画、TVでカメラ、音声、ディレクターを経験								

科目名	エディトリアル演習Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	丸山 敦	企業連携	—	科属	VD	半年	2年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	オリジナルの ZINE を実際に印刷にかけてプロダクト化する。より実務的で複合的な課題を通して、ソフトの応用操作、情報編集の基礎を学修。										
到達目標	DTP レイアウトソフトの応用操作習熟。ターゲット設定やコンセプト立案に基づいたメディア制作上の情報編集とレイアウトロジックの理解。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／自己紹介										
2	誌面イメージを左右する版面とフォーマット設定の制作演習										
3	誌面イメージを左右する版面とフォーマット設定の制作演習										
4	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
5	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
6	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
7	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
8	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
9	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
10	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
11	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
12	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
13	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
14	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
15	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	15 %	60 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	Illustrator／In Design／Photoshop										
履修上の注意	授業資料や連絡事項は、原則としてプロジェクト管理ツール「slack」を使用して行います。 各自 App Store から PC 版・モバイル版をインストールすること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アートディレクターの実務経験から情報編集と企画立案、またそのヴィジュアルデザインについて指導								

科目名	キャラクター研究Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科目	VD	半年	2 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	キャラクター制作の基礎を学ぶ。										
到達目標	魅力的なキャラクターデザインができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	前期の衣装の授業で作ったキャラクターの一枚絵。①										
2	前期の衣装の授業で作ったキャラクターの一枚絵。②										
3	前期の衣装の授業で作ったキャラクターの一枚絵。③										
4	前期の衣装の授業で作ったキャラクターの一枚絵。④										
5	前期の衣装の授業で作ったキャラクターの一枚絵。⑤										
6	デザイナーとクライアントに分かれてロールプレイ。①										
7	デザイナーとクライアントに分かれてロールプレイ。②										
8	デザイナーとクライアントに分かれてロールプレイ。③										
9	デザイナーとクライアントに分かれてロールプレイ。④										
10	デザイナーとクライアントに分かれてロールプレイ。⑤										
11	コンペティション作品の制作。①										
12	コンペティション作品の制作。②										
13	コンペティション作品の制作。③										
14	コンペティション作品の制作。④										
15	コンペティション作品の制作。⑤										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	キャリアゼミⅡ			分類	知識・教養	形態	講義	単位数	2	開講期	後期
担当教員	中島 勇樹	企業選持	—	科目	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	就職活動の理解 自己PRや社会人になってからの振る舞いやマナーを実践的に学ぶ										
到達目標	各自が自分に必要な就職活動や卒業後のキャリア形成に向けての準備ができた状態										
	授業計画と内容										
1	筆記試験 一般常識試験対策 SPI CAB GAB 試験について										
2	筆記試験 一般常識試験対策 SPI CAB GAB 試験について										
3	エントリーシート履歴書対策										
4	エントリーシート履歴書対策										
5	見た目とマナー 服装について										
6	CtoC コミュニケーションプロジェクト 企業学生交流会 企業交流会準備										
7	CtoC コミュニケーションプロジェクト 企業学生交流会 企業交流会準備										
8	キャラクターデザイン ラフ作成										
9	志望動機の作り方										
10	志望動機の作り方										
11	志望動機の作り方										
12	面接練習										
13	面接練習										
14	1年生合評会授業振替 見学										
15	就職活動の具体的な計画										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	実務経験概要										

科目名	ゲーム企画Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	1	開講期	後期	
担当教員	安原 加奈子		企業連携	—	科略	VD	学生	2年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	ゲームの企画を想定したキャラクターを数体作成し、そのバリエーションをデザインする											
到達目標	ゲームの企画を想定したキャラクターを数体作成し、そのバリエーションをデザインすることにより、多様なキャラクターデザインを学ぶ											
	授業計画と内容											
1	ゲーム企画 課題内容発表											
2	企画とデザインの関係性											
3	企画とデザインの関係性											
4	キャラクターデザインリサーチ アイデア出し											
5	キャラクターデザインリサーチ アイデア出し											
6	キャラクターデザイン ラフ作成											
7	キャラクターデザイン ラフ作成											
8	キャラクターデザイン ラフ作成											
9	季節やイベントに合わせたキャラクターデザイン											
10	季節やイベントに合わせたキャラクターデザイン											
11	季節やイベントに合わせたキャラクターデザイン											
12	キャラクターヴァリエーション											
13	キャラクターヴァリエーション											
14	キャラクターヴァリエーション											
15	総合まとめ											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具												
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験									

科目名	広告イラストレーションⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科目	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	依頼や用途に合わせたイラストレーションの作成。また様々な画材や技法を使用した作品制作。										
到達目標	様々なメディアに合わせたイラスト作画方法を習得する。										
	授業計画と内容										
1	Food illustration										
2	Food illustration										
3	合評会に向けての準備										
4	合評会に向けての準備										
5	合評会に向けての準備										
6	合評会に向けての準備										
7	Food illustration メニュー構成										
8	Food illustration メニュー構成										
9	Food illustration メニュー構成										
10	イラストマニュアル										
11	イラストマニュアル										
12	イラストマニュアル										
13	イラストマニュアル										
14	イラストマニュアル										
15	イラストマニュアル										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	90%	0%	10%	0%					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナーイラストレーターとしての実務経験								

科目名	進級制作Ⅱ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也・水口 由希恵	企業連携	—	科目	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	前期のコンセプトメイキングで作成したプランに沿って、進級制作の完成を目指す。合評会において、制作内容を発表し他者に理解させる。また、合評会後は天神山文化プラザの制作点に向けて、展示ディスプレイ計画を立案し実行する。										
到達目標	自らが前期に企画立案をした制作内容を計画的に進行させ、完成させる。また、その内容を他者にプレゼンテーションすることにより、説明力を身につける。										
	授業計画と内容										
1	中間報告会後から合評会までのスケジュール確認 評価について										
2	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 目標 20%										
3	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 目標 50%										
4	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 目標 70%										
5	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 目標 90%										
6	合評会に向けて制作物完成 目標 100%										
7	CtoC コミプロ										
8	合評会に向けて制作物完成 最終調整										
9	冬季球技大会										
10	進級制作 未完成作品再確認日 完成した学生は展示計画へ										
11	進級制作展示プラン作成①										
12	進級制作展示プラン作成②										
13	進級制作展示プラン作成③										
14	進級制作展示プラン確認日										
15	進級制作展示プラン確認日										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	進級制作書類一式										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイナー・イラストレーターとしての実務経験を活かす。								

科目名	スケッチ・ドローイングⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	石田 匠	企業連携	—	科目	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	スケッチやドローイング、デッサンを通じて画力、表現力を向上させる。										
到達目標	総合的な描写力、効果的な画面構成を考える力が伸びる。										
	授業計画と内容										
1	鉛筆デッサン（組みモチーフ）										
2	鉛筆デッサン（組みモチーフ）										
3	鉛筆デッサン（組みモチーフ）										
4	鉛筆デッサン（組みモチーフ）										
5	彩色デッサン（水彩色鉛筆）										
6	彩色デッサン（水彩色鉛筆）										
7	彩色デッサン（水彩色鉛筆）										
8	3年生合評会対応（2年生はギャラリー展示作品制作）										
9	2年生合評会対応（3年生はギャラリー展示作品制作）										
10	ギャラリー展示作品制作										
11	ギャラリー展示作品制作										
12	人物デッサン										
13	人物デッサン										
14	人物デッサン										
15	人物デッサン／まとめ・総評（後期試験）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	・素描道具、彩色道具一式の準備。 ・ケントブロック、クロッキー帳（B4）、A2 木製パネルの準備。										
履修上の注意	イラストレーション専攻の必修科目である。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家アシスタントの経験を活かしてデッサンの指導を行う。								

科目名	ストーリー演習Ⅰ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科属	VD	学年	2 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	起承転結 序破急など 物語構成の手法を演習を交え学ぶ。また、プロット、絵コンテ、シナリオを作成する。										
到達目標	ストーリーの基本的な構成要素、技法を理解する。										
	授業計画と内容										
1	物語における構成について。										
2	ログライン・プロットの書き方。										
3	シナリオの書き方。1										
4	シナリオの書き方。2										
5	シナリオの書き方。3										
6	シナリオの書き方。4										
7	絵コンテの書き方。										
8	10 分作品の作成。1										
9	10 分作品の作成。2										
10	10 分作品の作成。3										
11	10 分作品の作成。4										
12	10 分作品の作成。5										
13	10 分作品の作成。6										
14	10 分作品の作成。7										
15	10 分作品の作成。8										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	ゼミⅡ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	後期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	○	科際	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	進級卒業制作に対応した取り組みを行い、後半はポートフォリオ制作(2年)・テーマ制作(3年)を行う。										
到達目標	制作を通じてリサーチ力や企画力、表現力を、学ぶことができる。										
	授業計画と内容										
1	外部企業とのコンペ制作3-1										
2	外部企業とのコンペ制作3-2										
3	外部企業とのコンペ制作3-3										
4	外部企業とのコンペ制作3-4										
5	卒業／進級制作対応										
6	卒業／進級制作対応／コミプロ準備										
7	卒業／進級制作対応(C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり)										
8	卒業／進級制作対応										
9	卒業／進級制作対応										
10	※冬季球技大会										
11	ポートフォリオ制作(2年)／テーマ制作対応(3年)(学生餅つき)										
12	ポートフォリオ制作(2年)／テーマ制作対応(3年)(進級卒制再審査日)										
13	ポートフォリオ制作(2年)／テーマ制作対応(3年)(進級卒業制作展示チェック日)										
14	ポートフォリオ制作(2年)／テーマ制作対応(3年)										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	60%	0%	20%	20%					
使用教材・教具	スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	デジタルアニメーションⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	—	科略	VD	学生	2年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	Adobe AnimateCC の基本技術の習得する。Adobe Animate での動画制作を通じて対象物の重さや硬さなどの特性を学び、観察力を養う。										
到達目標	1 ～ 3 分程度のショートムービーの制作ができるようになることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／ Adobe Animate CC の基本操作 -1										
2	4コマアニメ制作／フレームとキーフレーム										
3	弾むアニメーション制作 1 ／モーショントゥイーン										
4	変形するアニメーション制作／シェイプトゥイーン										
5	キャラクターの歩行 1 ／シンボル・インスタンス										
6	キャラクターの歩行 2 ／シンボル・インスタンス										
7	便利な機能紹介／モーションガイド、マスクなど（金曜日授業）										
8	文字を中心とした自己紹介 1 ／テキスト										
9	2 年進級制作合評会										
10	文字を中心とした自己紹介 2 ／テキスト										
11	デジタルサイネージ課題 1 ／まとめ										
12	デジタルサイネージ課題 2 ／まとめ（木曜日授業）										
13	デジタルサイネージ課題 3 ／まとめ										
14	デジタルサイネージ課題 4 ／まとめ										
15	作品提出／プレゼンテーション										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	60 %	0 %	20 %	20 %					
使用教材・教具	ノート PC を持参（事前に Adobe AnimateCC をインストールすること）										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	デジタルイラストレーションⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子	企業連携	—	科目	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	様々な演習課題を通してデジタルイラストの技術を身につける。										
到達目標	デジタル機器を使用して商業イラストやアートイラストなどさまざまなイラスト作品を作れるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／コンペ作品制作										
2	コンペ作品制作										
3	コンペ作品制作										
4	コンペ作品制作										
5	Illustrator グラデーションメッシュ 演習										
6	Illustrator グラデーションメッシュ 演習										
7	Illustrator グラデーションメッシュ 演習										
8	進級制作対応										
9	進級制作対応										
10	※冬季球技大会										
11	自由課題										
12	自由課題										
13	自由課題										
14	自由課題										
15	自由課題										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	デジタルマンガ演習Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科略	VD	学年	2	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Clip studio の 3 D 素材を使ったマンガ作成を学ぶ。授業で学んだことを応用してオリジナル作品を作成する。										
到達目標	Clip studio を使って、マンガの作画やページ作りを学ぶことを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	3 D 素材を使ってマンガを作成 1										
2	3 D 素材を使ってマンガを作成 2										
3	3 D 素材を使ってマンガを作成 3										
4	3 D 素材を使ってマンガを作成 4										
5	3 D 素材を使ってマンガを作成 5										
6	横読み型モノクロマンガの作成 1										
7	横読み型モノクロマンガの作成 2										
8	横読み型モノクロマンガの作成 3										
9	横読み型モノクロマンガの作成 4										
10	横読み型モノクロマンガの作成 5										
11	横読み型モノクロマンガの作成 6										
12	横読み型モノクロマンガの作成 7										
13	横読み型モノクロマンガの作成 8										
14	横読み型モノクロマンガの作成 9										
15	横読み型モノクロマンガの作成 10										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	基本的に学校の PC を使用するが、各自のノート PC に Clip stuio をインストールするのも可。また個人のペンタブ使用可。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	動画映像演習Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科目	VD	学生	2年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	ビデオカメラの使い方、映像編集方法を学ぶ										
到達目標	動画の編集、効果的なカット割りを理解し実践できるようになる										
	授業計画と内容										
1	ビデオカメラの使い方①										
2	ビデオカメラの使い方②										
3	動画編集①										
4	動画編集②										
5	動画編集③										
6	テロップの入れ方①										
7	テロップの入れ方②										
8	動画提出										
9	Adobe After Effects でのアニメーション制作①										
10	Adobe After Effects でのアニメーション制作②										
11	Adobe After Effects でのアニメーション制作③										
12	Adobe After Effects でのアニメーション制作④										
13	Adobe After Effects でのアニメーション制作⑤										
14	Adobe After Effects でのアニメーション制作⑥										
15	Adobe After Effects でのアニメーション制作⑦										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	30 %	0 %	55 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	PC 必須										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	パッケージ演習Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	ケイズ・ユニット	企業連携	○	科略	VD	学年	2	コマ数	3	曜日	月
授業内容	様々な形態のパッケージデザインに挑戦し、経験を積む。自分たちでグループ制作を行う。										
到達目標	パッケージデザイン全般についての経験。										
	授業計画と内容										
1	菓子のデザイン（ヒヤリング）										
2	菓子のデザイン（デザイン実習）										
3	菓子のデザイン（デザイン実習）										
4	菓子のデザイン（プレゼンテーション）										
5	リデザイン（デザイン実習）										
6	リデザイン（デザイン実習）										
7	リデザイン（プレゼンテーション）										
8	立体物のデザイン（ヒヤリング）										
9	立体物のデザイン（デザイン実習）										
10	立体物のデザイン（デザイン実習）										
11	立体物のデザイン（プレゼンテーション）										
12	グループ制作（ヒヤリング）										
13	グループ制作（コンセプト等グループ会議）										
14	グループ制作（デザイン実習）										
15	グループ制作（プレゼンテーション）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	0 %	75 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	ノート PC その他制作に必要な道具一式										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	15年以上のパッケージデザインの企業実績のノウハウを活かし授業を展開								

科目名	フォト			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	蜂谷 秀人	企業連携	—	科目	VD	学年	2	コマ数	2	曜日	水
授業内容	屋外撮影を多く取り入れ、実践に即した授業内容にする										
到達目標	スマートフォンのみならずカメラのスキルを身につけさせ、効果的な写真表現を目指す										
	授業計画と内容										
1	写真の歴史とカメラの構造										
2	同上										
3	時宜になった撮影方法の学習										
4	同上										
5	同上										
6	同上										
7	同上										
8	同上										
9	同上										
10	同上										
11	撮影した写真の講評										
12	時宜にあった撮影方法の学習										
13	同上										
14	同上										
15	筆記試験										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	30 %	60 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	本学にあるキヤノン EOS RP などを使い、写真そのものの判断と期末試験で評価を行う										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	カメラマンとして経験した撮影方法などを活かした授業展開を行う								

科目名	マンガアシスタント技術Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	竹並 江里子	企業連携	—	科目	VD	学年	2年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	個々のマンガ作品を制作することで、マンガ制作に必要な技術や知識を習得する										
到達目標	卒業制作マンガ作品の完成										
	授業計画と内容										
1	各自の卒業制作内容確認 チェック										
2	各自の卒業制作内容確認 チェック										
3	各自の卒業制作内容確認 チェック										
4	ネーム 原稿などの取り組み 作画 合評会に向けての準備										
5	ネーム 原稿などの取り組み 作画 合評会に向けての準備										
6	ネーム 原稿などの取り組み 作画 合評会に向けての準備										
7	原稿制作										
8	原稿制作										
9	原稿制作 マンガ冊子掲載への準備										
10	原稿制作 マンガ冊子掲載への準備										
11	原稿制作 マンガ冊子掲載への準備										
12	制作展に向けての準備										
13	制作展に向けての準備										
14	制作展に向けての準備										
15	制作展に向けての準備										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	マンガ作画道具一式・PC										
履修上の注意	期限を重視しながら、自主的に漫画制作を行なうため、将来マンガ家、マンガアシスタントを目指している学生が受講する授業となります。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家、イラストレーターの経歴を活かしマンガ授業を担当。								

科目名	ライフデザイン④			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也・水口 由希恵	企業連携	○	科 略	VD	学 年	2 年	コマ数	2	曜 日	火
授業内容	CtoC プロジェクトで学外の業界と接触をし、自分の将来像がイメージできるようにする。また進級制作とも連動し進行する。										
到達目標	外部とのやりとりや交渉を通じてクライアントワークとしてのデザインができるようになることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	ライフデザインオリエンテーション／個別面談										
2	個別面談／目標設定シート作成										
3	個別面談／クラス連絡など／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応										
4	個別面談／クラス連絡など／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応										
5	個別面談／クラス連絡など／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応										
6	自己理解 適性理解／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応										
7	自己理解 適性理解／進級制作対応										
8	VD 3 年生／ IT 2 年生卒業制作 合評会 見学										
9	VD 2 年生／ IT 1 年生進級制作 合評会										
10	就活について 計画の具体化										
11	就活について 計画の具体化										
12	就活について 計画の具体化										
13	就活について 計画の具体化										
14	VD 1 年生進級制作、BD 3 年進学クラス卒業制作 合評会 見学										
15	クラス単位での確認事項 まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・ポートフォリオ・名刺										
履修上の注意	就職活動が佳境を迎える。スタートは早くきりながらも落ち着いてしっかりと活動すること。卒業後の進路は各々違うため自分の目標に合わせたスケジュールリングを行うこと。										
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	ゼミⅡ			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	後期	
担当教員	林 香奈		企業連携	○	科略	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	アナログ媒体でのマンガ制作を行い、発表という形に残していく。持ち込み、投稿、自費出版、いずれかをするを前提とした作品を制作する。											
到達目標	作品を作ることによって就職活動への材料を作り、自己満足ではなく、他者からの評価を意識した作品作りを修得する。											
	授業計画と内容											
1	授業概略説明：目標、スケジュール設定、投稿内容を考える。											
2	プロット制作、投稿雑誌の決定・スケジュール確認											
3	プロット制作、進級対応											
4	進級制作対応											
5	進級制作対応：合同冊子製本											
6	進級制作対応											
7	進級制作対応：合評会最終確認（C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり）											
8	ネーム制作											
9	ネーム提出・確認											
10	※冬季球技大会											
11	作画作業（学生餅つき）											
12	//（進級卒制再審査日）											
13	//（進級卒業制作展示チェック日）											
14	//											
15	投稿準備・最終確認											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	20 %	20 %	50 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具	つけペン各種・インク・ホワイト・筆・原稿用紙・ものさし 40cm・メモ帳・ネーム用紙											
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	現役漫画アシスタント（キャラ作画、背景担当）									

科目名	ゼミⅡ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	後期
担当教員	水口 由希恵	企業連携	—	科開	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	テーマに沿った進級制作作品を制作する。										
到達目標	コンセプトに則った作品制作										
	授業計画と内容										
1	進級制作対応										
2	進級制作対応										
3	進級制作対応										
4	進級制作対応										
5	進級制作対応										
6	進級制作対応										
7	(C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり)										
8	進級制作対応										
9	進級制作対応										
10	※冬季球技大会										
11	(学生餅つき)										
12	(進級卒制再審査日)										
13	(進級卒業制作展示チェック日)										
14	進級制作対応										
15	進級制作対応										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	%	20%	60%	%	20%	%					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目		実務経験概要									

科目名	ゼミⅡ			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	後期	
担当教員	宮脇 成也		企業連携	○	科目	VD	学年	2年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	コンペ、進級制作の取り組みを行う											
到達目標	クリエイターとして必要と思われる多種多様な経験を積む。											
	授業計画と内容											
1	コンペへの取り組み											
2	コンペへの取り組み											
3	コンペへの取り組み											
4	進級制作合評会への取り組み											
5	進級制作合評会への取り組み											
6	進級制作合評会への取り組み											
7	進級制作合評会への取り組み (C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり)											
8	進級制作展に向けての取り組み											
9	進級制作展に向けての取り組み											
10	※冬季球技大会											
11	進級制作展に向けての取り組み (学生餅つき)											
12	進級制作展に向けての取り組み (進級卒制再審査日)											
13	進級制作展に向けての取り組み (進級卒業制作展示チェック日)											
14	進級制作展に向けての取り組み											
15	進級制作展に向けての取り組み											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具	画材一式 ノート PC											
履修上の注意	学外の取り組みを実施するため、クラス実習費を使用する機会がある。											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。									

科目名	CG 演習Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	3DCG 作成アプリの基本的な使い方を習得し、モデリングを中心に作業を行う。テーマや条件に沿ったキャラクターを制作し、Blender で立体表現する。										
到達目標	Blender 等を使って、制作条件のある取り組みの中で、魅力的なキャラクターを制作することができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	はじめに／ Blender のインストール・各種設定										
2	Blender のインターフェイスと画面操作の方法										
3	立体表現の基礎①（1 年次のベーシックデザイン立体の授業からの流れ）										
4	立体表現の基礎②										
5	演習課題①（プリミティブ～プリミティブの組み合わせでキャラクターを作る）										
6	演習課題②（マテリアル／ペアレント設定～ポーズを決める）										
7	演習問題③（カメラの操作・ライティング～レンダリング）										
8	演習課題④（空間・背景を制作する／プリミティブモデリングの復習）										
9	演習課題⑤（編集モードとカーブ～ガラスのコップ・ワイングラスを作る）										
10	演習課題⑥（再分割曲面・面を差し込む・押し出し～コーヒーカップを作る）										
11	演習課題⑦（ソリッド化～スプーン・ソーサーを作る）										
12	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）①										
13	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）②										
14	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）③										
15	試験（モデリング）／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	70 %	20 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	PC 一式・筆記用具										
履修上の注意	アプリケーション理解度や進捗度によって制作時間の調整を行う場合あり。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	3D アプリケーションを使用して広告コンテンツを制作した体験を基に授業を展開する。								

科目名	Photoshop 技術Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也	企業連携		科目	VD	半年	3年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	画像編集やペインティングに適したソフトウェア Photoshop の基礎知識 技術を学ぶ										
到達目標	Photoshop の基礎的な操作方法を習得する										
	授業計画と内容										
1	選択ツール										
2	選択ツール										
3	選択ツール										
4	画像解像度とサイズ変更										
5	画像解像度とサイズ変更										
6	画像解像度とサイズ変更										
7	画像のコピーペースト 変形										
8	画像のコピーペースト 変形										
9	画像のコピーペースト 変形										
10	パスの作成と編集										
11	パスの作成と編集										
12	パスの作成と編集										
13	テキストの入力と編集										
14	テキストの入力と編集										
15	テキストの入力と編集										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教員											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務経験								

科目名	VI 演習Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	田頭 愛理	企業連携	—	科略	VD	半卒	3 年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	マーケティングを含めたセールスプロモーションの全体像を把握し、マーケティングを理解したツール制作ができるようにすることを目的とする。										
到達目標	規制商品の特性を知り、販売促進ツールを制作することでマーケティングの全体像を理解し、効果的なセールスプロモーションを行えるようにする。										
	授業計画と内容										
1	VI ビジュアルアイデンティティとは さまざまな広告ツール										
2	既存製品研究 パッケージのトレース										
3	既存製品研究 パッケージのトレース										
4	既存製品研究 パッケージのトレース										
5	パッケージのリニューアル企画										
6	パッケージのリニューアル企画										
7	パッケージのリニューアル企画										
8	パッケージのリニューアル企画										
9	制作したリニューアルパッケージを元とした広告物の制作										
10	制作したリニューアルパッケージを元とした広告物の制作										
11	制作したリニューアルパッケージを元とした広告物の制作										
12	プレゼン準備										
13	プレゼン準備										
14	プレゼンテーション										
15	プレゼンテーション										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	20 %	70 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	Web デザインⅢ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科属	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	numbers を用いたプロトタイピングの演習。職域の違い（立場の違い）の視点から Web サイトを制作することを体験しながら学習する。										
到達目標	制作手法としてのプロトタイピングを理解し、クラウドサービスを利用したコミュニケーションによる問題解決が行えるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション Web サイトの設計／プロトタイピングについて										
2	ペーパープロトタイピングとユーザーテスト…課題①（課題提出）										
3	numbers でプロトタイピング…課題②（課題提出）										
4	Adobe Dreamweaver でサイト制作（1）サイティファイサンプル問題…課題③										
5	Adobe Dreamweaver でサイト制作（2）サイティファイサンプル問題…課題③										
6	Adobe Dreamweaver でサイト制作（3）サイティファイサンプル問題…課題③										
7	Adobe Dreamweaver でサイト制作（4）サイティファイサンプル問題…課題③（課題提出）										
8	Adobe Dreamweaver でサイト制作（5）…課題④										
9	Adobe Dreamweaver でサイト制作（6）…課題④										
10	Adobe Dreamweaver でサイト制作（7）…課題④（課題提出）										
11	Adobe Dreamweaver でサイト制作（8）…課題⑤										
12	Adobe Dreamweaver でサイト制作（9）…課題⑤										
13	Adobe Dreamweaver でサイト制作（10）…課題⑤（課題提出）										
14	試験										
15	試験の振り返り／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	20 %	10 %	40 %	10 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	・PC（充電してくること） 筆記用具／定規／カッター／カッターマット などデザイン作業に必要なもの 付箋（50mm x 50mm：各色）										
履修上の注意	Adobe Dreamweaver を事前に Creative Cloud でダウンロードしておくこと。卒業制作～就職への応用を視野に入れて学習すること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	依頼を受けてホームページ制作を行ってきた経験を元に授業を展開する								

科目名	アニメ・動画制作Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	兼高 里圭	企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	水
授業内容	動画制作（走り、歩き、ふり向きなど）、アニメーションで通用する線のひき方の練習										
到達目標	アニメーションを知り、キャラクターを動かすことを学ぶ。										
	授業計画と内容										
1	アニメ動画の基礎知識の講習										
2	線の練習（トレース）										
3	//										
4	線の練習（口パク）										
5	線の練習（目パチ）										
6	線の練習（なびき）										
7	線の練習（歩き）										
8	//										
9	//										
10	線の練習（走り）										
11	//										
12	//										
13	線の練習（ふり向き）										
14	//										
15	//										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	20 %	0 %					
使用教材・教具	鉛筆（B、2B）・アニメ用タップ・アニメ動画用紙・色鉛筆・ライトテーブル										
履修上の注意	課題提出										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アニメーターの経験を活かし授業を展開する。								

科目名	イラストレーション表現			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	さまざまな作品制作を通して、自分に合った表現方法を探る。										
到達目標	画材や表現手法についての知識を深め、表現の幅を広げる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション										
2	絵画表現										
3	絵画表現										
4	絵画表現										
5	絵画表現										
6	下地マチエールについて										
7	下地マチエールについて										
8	下地マチエールについて										
9	下地マチエールについて										
10	下地マチエールについて										
11	自由テーマ										
12	自由テーマ										
13	自由テーマ										
14	自由テーマ										
15	自由テーマ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	制作に必要な画材や資料、制作中の作品などを各自忘れないように用意すること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイナーイラストレーターとしての実務経験を活かす。								

科目名	印刷 DTP 基礎Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	田頭 愛理	企業連携	—	科略	VD	学生	3 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Adobe Illustrator、Photoshop を使って DTP に関する基礎知識を学ぶ										
到達目標	DTP の基礎知識を活かし、自身の作品の表現方法を拡げる										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション 授業・課題説明										
2	課題① 2C 原稿の作り方を学びポストカードを制作する										
3	課題① 2C 原稿の作り方を学びポストカードを制作する										
4	課題② Photo shop を使用した加工写真の制作										
5	課題② Photo shop を使用した加工写真の制作										
6	課題② Photo shop を使用した加工写真の制作										
7	課題③ 既存ロゴのトレース										
8	課題③ 既存ロゴのトレース										
9	課題③ 既存ロゴのトレース										
10	課題④ ゲームパッケージ／コミックカバーの制作										
11	課題④ ゲームパッケージ／コミックカバーの制作										
12	課題④ ゲームパッケージ／コミックカバーの制作										
13	課題④ ゲームパッケージ／コミックカバーの制作										
14	課題④ ゲームパッケージ／コミックカバーの制作										
15	課題④ ゲームパッケージ／コミックカバーの制作										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	映像制作Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	大塚 祐慈	企業連携	—	科略	VD	学生	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	各種機材、技術、製作の流れ、専門用語などの基本。										
到達目標	意思、思考を映像により表現できる事。										
	授業計画と内容										
1	企画書作成										
2	//										
3	//										
4	シナリオ作成										
5	//										
6	//										
7	絵コンテ作成										
8	//										
9	//										
10	撮影										
11	//										
12	//										
13	編集										
14	//										
15	//										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	20 %	20 %	50 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	映像素材、カメラ、スマートフォンなど										
履修上の注意	時間的な都合がつけば、TV局・スタジオ見学などを実施します。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	映像関係大学の後、映画、TVでカメラ、音声、ディレクターを経験								

科目名	エディトリアル演習Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	丸山 敦	企業連携	—	科略	VD	学年	3 年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	書籍や雑誌の紙面レイアウト、web・SNS を含めたメディア横断的な企画編集など、より実務的で複合的な課題を通してソフトの応用操作、情報編集の基礎を学修。オリジナルの ZINE を実際に印刷にかけてプロダクト化。										
到達目標	DTP レイアウトソフトの応用操作習熟。各種構成情報の種類判別と紙や Web、SNS といったメディア横断的な企画編集力とレイアウトロジックの理解。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／自己紹介										
2	テキストの演出、書体の役割と文字組みのデザイン効果／紙面レイアウト演習										
3	テキストの演出、書体の役割と文字組みのデザイン効果／紙面レイアウト演習										
4	テキストの演出、書体の役割と文字組みのデザイン効果／紙面レイアウト演習										
5	テキストの演出、書体の役割と文字組みのデザイン効果／紙面レイアウト演習										
6	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
7	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
8	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
9	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
10	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
11	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
12	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
13	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
14	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
15	コンセプト応じた情報収集と編集を通じた紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	15 %	60 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	Illustrator ／ In Design ／ Photoshop										
履修上の注意	授業資料や連絡事項は、原則としてプロジェクト管理ツール「slack」を使用して行います。各自 App Store から PC 版・モバイル版をインストールすること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アートディレクターの実務経験から情報編集と企画立案、またそのヴィジュアルデザインについて指導								

科目名	キャラクター研究Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科随	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	キャラクター制作の基礎を学ぶ。										
到達目標	魅力的なキャラクターデザインができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	老若男女の顔の描き分け。①										
2	老若男女の顔の描き分け。②										
3	老若男女の体型の描き分け。①										
4	老若男女の体型の描き分け。②										
5	ポーズングを学ぶ。										
6	デフォルメを学ぶ。①										
7	デフォルメを学ぶ。②										
8	デフォルメを学ぶ。③										
9	球技大会。										
10	衣装をデザインする。(三面図) ①										
11	衣装をデザインする。(三面図) ②										
12	衣装をデザインする。(三面図) ③										
13	衣装をデザインする。(三面図) ④										
14	衣装をデザインする。(三面図) ⑤										
15	衣装をデザインする。(三面図) ⑥										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	ゲーム企画Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	1	開講期	前期
担当教員	安原 加奈子	企業連携	—	科目	VD	半年	3 年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	オリジナルゲームの企画と制作										
到達目標	企画に沿ったキャラクターデザインスキルの習得										
	授業計画と内容										
1	1 年生研修										
2	オリエンテーション（課題発表と内容説明）										
3	チームビルディング（アイスブレイクとチームメンバー交流）										
4	ゲーム設定演習（ゲームの企画案とプレゼン資料作成）										
5	ゲーム設定演習（ゲームの企画案とプレゼン資料作成）										
6	ゲーム設定演習（ゲームの企画案とプレゼン資料作成）										
7	ゲーム設定演習（プレゼンテーション）										
8	キャラクター設定演習（キャラクター設定とプレゼン資料の作成）										
9	キャラクター設定演習（キャラクター設定とプレゼン資料の作成）										
10	キャラクター設定演習（キャラクター設定とプレゼン資料の作成）										
11	キャラクター設定演習（プレゼンテーション）										
12	キャラクターイラスト演習（キャラクターデザイン制作）										
13	キャラクターイラスト演習（キャラクターデザイン制作）										
14	キャラクターイラスト演習（キャラクターデザイン制作）										
15	キャラクターイラスト演習（プレゼンテーション）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	20 %	10 %	60 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	広告イラストレーションⅢ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科略	VD	学生	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	指定された条件に合わせて、様々な媒体に掲載できるイラストを作成する										
到達目標	イラストレーターとして印刷物、ウェブ、映像など多種多様なニーズに応えられるスキルを身につけることを目標とする										
	授業計画と内容										
1	Adobe イラストレーターを使ったイラスト制作① テーマ決め										
2	Adobe イラストレーターを使ったイラスト制作② 制作										
3	Adobe イラストレーターを使ったイラスト制作③ 制作										
4	Adobe イラストレーターを使ったイラスト制作④ 完成・提出										
5	似顔絵作成① テーマ選び										
6	似顔絵作成② 制作										
7	似顔絵作成③ 完成・提出										
8	ネット販売を考えたイラストグッズの展開① テーマ決め										
9	ネット販売を考えたイラストグッズの展開② 制作										
10	ネット販売を考えたイラストグッズの展開③ 制作										
11	ネット販売を考えたイラストグッズの展開④ 完成・ネット販売										
12	中間報告に向けて 卒業制作										
13	中間報告に向けて 卒業制作										
14	中間報告に向けて 卒業制作										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	75 %	0 %	15 %	10 %					
使用教材・教具	画材一式・PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	広告キャラクターデザインⅠ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	小野 雅弘	企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	水
授業内容	課題ごとのテーマに沿って商品やサービスに関連するキャラクターデザインを行う。機会があれば公募への参加も行う。										
到達目標	与えられた制約、スケジュールで、よりクライアントの希望に近いキャラクター制作ができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	実際の仕事でのキャラクターデザインについて 課題説明										
2	課題① ラフ制作										
3	課題① 本制作										
4	課題① 本制作										
5	課題① 仕上げ～完成・提出										
6	課題② 課題説明 ラフ制作										
7	課題② ラフ制作										
8	課題② 本制作										
9	課題② 本制作										
10	課題② 仕上げ～完成・提出										
11	課題③ 課題説明 ラフ制作										
12	課題③ ラフ制作										
13	課題③ 本制作										
14	課題③ 本制作										
15	課題③ 仕上げ・完成・提出 まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	PC、筆記用具など										
履修上の注意	公募への参加がある場合、公募の日程により授業計画の内容が変更になることがあります。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	企業・店舗・アミューズメント機器のキャラクターデザインの実務経験。								

科目名	コンセプトアートⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	田頭 愛理	企業連携	—	科略	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	ゲームやアニメ、漫画などの世界観を表現するコンセプトアートの制作プロセスを学び、表現・発想の引き出しを増やす。										
到達目標	コンセプトアートの制作意図を学び、アイデアを視覚化する発想力と描写力を身につける。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／コンセプトアートとは										
2	質感の観察①										
3	質感の観察②										
4	風景スケッチ①										
5	風景スケッチ②										
6	身近な設定からのデザイン①										
7	身近な設定からのデザイン②										
8	身近な設定からのデザイン③										
9	身近な設定からのデザイン④										
10	ゼロからファンタジー世界のデザイン①										
11	ゼロからファンタジー世界のデザイン②										
12	ゼロからファンタジー世界のデザイン③										
13	ゼロからファンタジー世界のデザイン④										
14	ゼロからファンタジー世界のデザイン⑤										
15	ゼロからファンタジー世界のデザイン⑥										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	教科書／世界観の作り方 アイデア出しからデザインまで わかりやすいコンセプトアート入門										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	スケッチ・ドローイングⅢ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	石田 匠	企業連携	—	科目	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	基礎デッサン、基礎ドローイング、パース講座等										
到達目標	正しいパース知識を礎に基礎的なデッサン、ドローイング能力の向上を図る										
	授業計画と内容										
1	石膏デッサン（立体）										
2	人物の顔のドローイング解説と実践										
3	静物デッサン										
4	動きのある人物・複数人のドローイング										
5	静物デッサン										
6	人物のクロッキー（速描）										
7	静物デッサン										
8	人物の顔の骨と表情										
9	静物デッサン										
10	人物クロッキー（生徒をモデル）										
11	静物デッサン										
12	イラストにおける演出論										
13	骨と筋肉										
14	静物デッサン										
15	パースと人物										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家アシスタントの経験を活かしてデッサンの指導を行う。								

科目名	ゼミⅢ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	前期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	○	科際	VD	半年	3年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	コンペ外部依頼制作に挑戦し、作品制作を行う。										
到達目標	制作を通じてリサーチ力や企画力、表現力を、学ぶことができる。										
	授業計画と内容										
1	1年生研修対応(休講)										
2	オリエンテーション／外部コンペ制作1-1(健康診断)										
3	外部コンペ制作1-2										
4	外部コンペ制作1-3										
5	外部コンペ制作1-4										
6	印刷ノウハウと実習1										
7	印刷ノウハウと実習2										
8	印刷ノウハウと実習3										
9	球技大会										
10	外部企業とのコンペ制作2-1										
11	外部企業とのコンペ制作2-2										
12	外部企業とのコンペ制作2-3										
13	外部企業とのコンペ制作2-4										
14	作品提出／プレゼンテーション										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	60%	0%	20%	20%					
使用教材・教具	スケッチブックと筆記用具、ノートPCを持参										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	ゼミⅢ			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	前期
担当教員	林 香奈	企業連携	○	科 略	VD	学 生	3	コマ数	3	曜 日	金
授業内容	短いスパンでのマンガ作成の流れを習慣づける。ストーリー構成から描写までを、投稿先の要求に合わせて途切れず制作していく。										
到達目標	規則的な作業へのとりかかりを習慣づけ、作品制作の流れや要領を自ら計画、実行する。										
	授業計画と内容										
1	授業概略説明、スケジュール確認 ●課題発表「ショート漫画」										
2	課題制作…プロットの説明、キャラクター、世界観の細かな設定作り（健康診断）										
3	課題制作…プロットからハコガキ制作、起承転結、訴えたいことを意識した話作り										
4	課題制作…ネーム制作										
5	課題制作…ネーム制作										
6	○課題制作…原稿下書き										
7	背景取材 ●課題発表「取材からおこす背景」										
8	課題制作…コマ運び、画面の埋めを意識した作画、背景作画										
9	球技大会										
10	課題制作…コマ運び、画面の埋めを意識した作画、背景作画										
11	○課題提出「ショート漫画」										
12	○課題提出「取材からおこす背景」										
13	中間報告会対応										
14	中間報告会対応										
15	授業まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	20 %	60 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	つけペン各種・インク・ホワイト・筆・原稿用紙・ものさし 40cm・メモ帳・ネーム用紙 希望者のみ PC（clipstudio など）										
履修上の注意	希望者はデジタルでの作画を許可する										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	現役漫画アシスタント（キャラ作画、背景担当）								

科目名	ゼミⅢ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	前期	
担当教員	水口 由希恵		企業連携		科略	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	コミケ、フクマニのイベントに向けた商品作り											
到達目標	イベントに出店し、顧客のニーズと価値について学ぶ事ができます。											
	授業計画と内容											
1	制作物・イベント確認											
2	(健康診断) デザイン											
3	商品制作											
4	印刷所の確認・制作											
5	進捗確認・制作											
6	進捗確認・制作											
7	進捗確認・制作											
8	進捗確認・制作											
9	※夏季球技大会											
10	サークル名・HN・商品の注意書きについて											
11	進捗確認・制作											
12	イベント申し込み・制作											
13	作品確認											
14	データ入稿・印刷											
15	まとめ・プレゼンテーション											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	%	20%	60%	%	20%	%						
使用教材・教具	教具 スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参											
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目		実務経験概要										

科目名	ゼミⅢ			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	前期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	○	科略	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	ライブペインティング 様々な外部団体との協力授業などを行なう。また進級制作卒業制作の取り組みも行なう。										
到達目標	クリエイターとして必要と思われる多種多様な経験を積む										
	授業計画と内容										
1	地域社会とデザインの関係性を探る										
2	地域社会とデザインの関係性を探る（健康診断）										
3	地域社会とデザインの関係性を探る										
4	地域社会とデザインの関係性を探る										
5	地域社会とデザインの関係性を探る										
6	地域社会とデザインの関係性を探る										
7	地域社会とデザインの関係性を探る										
8	地域社会とデザインの関係性を探る										
9	球技大会										
10	地域社会とデザインの関係性を探る										
11	地域社会とデザインの関係性を探る										
12	地域社会とデザインの関係性を探る										
13	地域社会とデザインの関係性を探る										
14	地域社会とデザインの関係性を探る										
15	地域社会とデザインの関係性を探る										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	学外の取り組みを実施するためクラス実習費を使用する機会がある。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	卒業制作企画			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	前期
担当教員	斎藤 雄一・田頭 愛理	企業連携	—	科目	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	予定されている中間報告会に、自らのデザイン制作企画案 計画を行う。										
到達目標	他者に自分のデザイン立案が理解してもらえるだけの取り組みを行う。										
	授業計画と内容										
1	制作概要説明 テーマスケジュール確認 コンプライアンス説明 取組内容検討										
2	卒業制作企画立案について 中間報告会とは スケジュール確認 取組内容検討 2										
3	卒業制作企画立案 過去事例紹介 企画概要書配布 取組内容検討 3										
4	卒業制作企画立案 取組内容検討 4 企画概要書第一回目 提出										
5	卒業制作企画立案 取組内容検討 5 企画概要書返却 再検討										
6	卒業制作企画立案 取組内容検討 6 企画概要書再検討										
7	制作内容決定 企画概要書提出										
8	コンセプトシートを元に 制作準備 リサーチ 素材制作 取材など										
9	中間報告会用企画概要書 配布										
10	コンセプトシートを元に 制作準備 リサーチ 素材制作 取材など										
11	卒業制作 ラフ案 スケッチ 企画書 配布 制作										
12	卒業制作 ラフ案 スケッチ 概要説明書(企画書) 制作										
13	中間報告会用企画概要書提出										
14	中間報告会にむけての企画プレゼン準備										
15	中間報告会にむけての企画プレゼン準備										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	20 %	70 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実験経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	タイポグラフィI			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	田頭 愛理	企業連携	—	科略	VD	字半	3年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	フォント、文字サイズの選定。バランスのいい文字詰めや行間の空きなど文字を扱うセンスと意識を身につける。										
到達目標	文字を表現要素の一つとして応用できるようになる。作品や印刷物の情報発信力をあげることができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション タイポグラフィとは										
2	既存ロゴの分析 ロゴトレース（健康診断）										
3	ロゴトレース										
4	ロゴトレース										
5	フォント研究／既存ロゴを新たにデザイン										
6	フォント研究／既存ロゴを新たにデザイン										
7	ロゴデザイン										
8	ロゴデザイン										
9	球技大会										
10	ロゴデザイン										
11	ロゴデザイン										
12	自分の名前でタイポグラフィ										
13	自分の名前でタイポグラフィ										
14	自分の名前でタイポグラフィ										
15	自分の名前でタイポグラフィ まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・PC										
履修上の注意	デザイン会社でのグラフィックデザインの実務経験を活かして授業を展開する。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	デジタルアニメーションⅢ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	—	科略	VD	字半	3 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	アニメーション表現力の向上のために Live2D など動きをつけたキャラクターをもとに映像編集を行っていく。										
到達目標	音や背景などを組み合わせて映像コンテンツを作成することができる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／Live2D 課題①										
2	Live2D 課題②										
3	Live2D 課題③										
4	Live2D 課題④										
5	Live2D 復習 アートパスの作成、パーツの入れ替え										
6	Live2D 復習 音声コンテンツ・物理演算との連動										
7	Live2D 復習課題①										
8	Live2D 復習課題②										
9	デジタルアニメ応用課題① ※グループ制作の予定										
10	デジタルアニメ応用課題②										
11	デジタルアニメ応用課題③										
12	デジタルアニメ応用課題④										
13	デジタルアニメ応用課題⑤										
14	デジタルアニメ応用課題⑥										
15	講評／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	60 %	0 %	20 %	20 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	デジタルイラストレーションⅢ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	田頭 愛理	企業連携	—	科開	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Adobe Illustrator を使った表現方法を学ぶ。										
到達目標	主に Adobe Illustrator の応用技術を習得し、イラストやグラフィックの制作ができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	Adobe Illustrator 復習										
2	Adobe Illustrator 復習										
3	Adobe Illustrator 応用										
4	Adobe Illustrator 応用										
5	Adobe Illustrator キャラクター制作①										
6	Adobe Illustrator キャラクター制作②										
7	Adobe Illustrator キャラクター制作③										
8	Adobe Illustrator キャラクター制作④ プレゼン・提出										
9	Adobe Illustrator グラフィック制作①										
10	Adobe Illustrator グラフィック制作②										
11	Adobe Illustrator グラフィック制作③										
12	Adobe Illustrator ポスター制作①										
13	Adobe Illustrator ポスター制作②										
14	Adobe Illustrator ポスター制作③										
15	Adobe Illustrator ポスター制作④ プレゼン・提出										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	15 %	70 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	ノート PC (Adobe Illustrator / Photoshop)										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	デジタルドローイングⅠ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科略	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	クロッキー、スケッチ、着彩練習など演習を通して、さまざまなモチーフを描く。										
到達目標	ペンタブレットや液晶タブレットなどデジタル機器の使用方法を学び、描写力や着彩表現のスキルアップを目指す。										
	授業計画と内容										
1	正確で綺麗な線を描く。										
2	写真をペンツールでトレースする。										
3	背景をペンツールでトレースする。										
4	デッサン鉛筆ツールでハッチング、グラデーションの練習										
5	デッサン鉛筆ツールで立方体を描く。										
6	デッサン鉛筆ツールで球体を描く。										
7	デッサン鉛筆ツールで紙コップを描く。										
8	デッサン鉛筆ツールで木片を描く。										
9	デッサン鉛筆ツールで石を描く。										
10	デッサン鉛筆ツールで石を描く。										
11	デッサン→ペン入れ→着色でモチーフを描く。1										
12	デッサン→ペン入れ→着色でモチーフを描く。2										
13	デッサン→ペン入れ→着色でモチーフを描く。3										
14	デッサン→ペン入れ→着色でモチーフを描く。4										
15	デッサン→ペン入れ→着色でモチーフを描く。5										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	基本学校のタブレットを使用して絵を描く。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	デジタルマンガ演習Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科期	VD	字半	3 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	CLIP STUDIO で縦スクロール型マンガの作成方法を学んでオリジナルマンガを作る。										
到達目標	デジタルツールを使ったマンガの描き方の習得を目的とする。										
	授業計画と内容										
1	縦スクロール型カラーマンガの作成 1										
2	縦スクロール型カラーマンガの作成 2										
3	縦スクロール型カラーマンガの作成 3										
4	縦スクロール型カラーマンガの作成 4										
5	縦スクロール型カラーマンガの作成 5										
6	縦スクロール型カラーマンガの作成 6										
7	縦スクロール型カラーマンガの作成 7										
8	縦スクロール型カラーマンガの作成 8										
9	縦スクロール型カラーマンガの作成 9										
10	縦スクロール型カラーマンガの作成 10										
11	縦スクロール型カラーマンガの作成 11										
12	縦スクロール型カラーマンガの作成 12										
13	縦スクロール型カラーマンガの作成 13										
14	縦スクロール型カラーマンガの作成 14										
15	縦スクロール型カラーマンガの作成 15										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	動画映像演習Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	宮脇 和彦	企業連携	—	科開	VD	半年	3年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	自己紹介 他者紹介動画など様々な内容の動画を作成する。また、諸処多様な動画作成の機材に触れる。										
到達目標	自分が起案した動画企画を撮影編集できる また公開できるスキルの習得										
	授業計画と内容										
1	スマホで自己紹介動画作成 自己紹介項目の作成										
2	スマホで自己紹介動画作成 自己紹介項目の整理 順番										
3	スマホで自己紹介動画作成 自己紹介項目の整理 順番										
4	プランに沿って自己紹介動画の撮影										
5	自己紹介動画の編集										
6	自己紹介動画の編集										
7	発表										
8	スマホで自己紹介動画作成 他者紹介項目の作成										
9	スマホで自己紹介動画作成 他者紹介項目の整理 順番										
10	スマホで自己紹介動画作成 他者紹介項目の整理 順番										
11	他者紹介動画の撮影										
12	他者紹介動画の撮影										
13	他者紹介動画の編集										
14	他者紹介動画の編集										
15	発表										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	動画撮影編集での実務経験								

科目名	パッケージ演習Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	ケイズ・ユニット	企業連携	○	戦略	VD	学生	3	コマ数	3	曜日	月
授業内容	パッケージデザインについての基礎知識を学び、実際の方法を体験する。										
到達目標	パッケージデザイン制作が可能なレベルになることを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	デザインとは？（座学）										
2	パッケージデザインとは？（座学）										
3	アプリケーション操作の基礎（実習）										
4	パッケージデザインの基礎操作、ルール										
5	ラベルのデザイン（ヒヤリング）										
6	ラベルのデザイン（デザイン実習）										
7	ラベルのデザイン（プレゼンテーション）										
8	サンプル作成の基礎（実習）										
9	立体物のデザイン（ヒヤリング）										
10	立体物のデザイン（デザイン実習）										
11	立体物のデザイン（プレゼンテーション）										
12	チーム制作（ヒヤリング、役割分担）										
13	チーム制作（コンセプト等グループ会議）										
14	チーム制作（コンセプト等グループ会議）										
15	チーム制作（デザイン実習）（プレゼンテーション）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	0 %	75 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	ノート PC その他制作に必要な道具一式										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	15年以上のパッケージデザインの企業実績のノウハウを活かし授業を展開								

科目名	マンガアシスタント技術Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	前期
担当教員	竹並 江里子	企業連携	—	科開	VD	半年	3年	コマ数	3	曜日	火
授業内容	投稿漫画制作										
到達目標	自作の漫画を完成させマンガ出版社へ投稿										
	授業計画と内容										
1	プロット制作										
2	プロット完成										
3	ネーム完成										
4	作画										
5	8 P 投稿漫画完成										
6	プロット制作										
7	プロット完成										
8	ネーム完成										
9	作画										
10	作画										
11	作画										
12	作画										
13	作画										
14	作画										
15	8 P 以上マンガ原稿完成 投稿										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	マンガ作画道具一式										
履修上の注意	期限を重視しながら、自主的に漫画制作を行なうため、将来マンガ家、マンガアシスタントを目指している学生が受講する授業となります。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家、イラストレーターの経歴を活かしマンガ授業を担当。								

科目名	マンガ原稿演習Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	前期	
担当教員	林 香奈		企業連携	—	科略	VD	学年	3	コマ数	2	曜日	金
授業内容	投稿、持ち込み等、実際に就職活動へ活かすための作品づくりに必要なストーリー構成、キャラの作り方から、原稿構成等、作品一本を通して細かく指導することで制作への理解度を高めていき、一定の制作時間を設けることで作業を習慣づけさせる。											
到達目標	プロデビューを目指すことはもちろん、アシスタントなどの現場仕事を視野に入れた具体的な将来設計が可能となる。											
	授業計画と内容											
1	授業概略説明、スケジュール確認 ●課題発表「ショート漫画」											
2	課題制作…ショートのプロット											
3	課題制作…ショートのネーム											
4	課題制作…ショートのネーム											
5	○課題提出「ショートネーム」 ・卒業制作プロット確認											
6	課題制作…卒業制作ネーム制作											
7	課題制作…卒業制作ネーム制作・確認											
8	課題制作…卒業制作ネーム制作・確認											
9	課題制作…卒業制作ネーム制作・確認											
10	課題制作…卒業制作ネーム制作・確認											
11	○課題提出「卒業制作ネーム」											
12	課題制作…卒業制作下書き											
13	課題制作…卒業制作下書き											
14	授業まとめ											
15	中間報告会											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	30 %	60 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具	筆記用具・メモ帳・ネーム用紙											
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	現役漫画アシスタント（キャラ作画、背景担当）									

科目名	ライフデザイン⑤			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	前期
担当教員	齋藤 雄一・田頭 愛理	企業連携	○	科目	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	金
授業内容	主に自分のキャリア形成について考え、計画をし、具体的な行動につなげる。										
到達目標	最終学年として、卒業後のビジョンを明確にし、具体的な行動を起こす。										
	授業計画と内容										
1	ライフデザイン授業計画について 個別面談										
2	就職活動 卒業後の活動 行動計画（健康診断）										
3	就職活動 卒業後の活動 行動計画										
4	面接練習／クラス連絡など／学年合同／キャリア選択について										
5	面接練習／クラス連絡など／学年合同／キャリア選択について										
6	面接練習／クラス連絡など／学年合同／キャリア選択について										
7	履歴書 経歴のまとめ方										
8	履歴書 経歴のまとめ方										
9	※夏季球技大会										
10	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
11	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
12	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
13	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
14	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
15	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・卒業制作が行える道具や用具一式・PC										
履修上の注意	進路が決定した者から卒業／将来に向けての準備に取り組む。										
実務経験のある教員による授業科目	—	実務経験概要	—								

科目名	CG 演習Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科略	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	3DCG 作成アプリの基本的な使い方を習得し、モデリングを中心に作業を行う。テーマや条件に沿ったキャラクターを制作し、Blender で立体表現する。										
到達目標	Blender 等を使って、制作条件のある取り組みの中で、魅力的なキャラクターを制作することができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	はじめに／C G 演習Ⅰの復習／下絵の制作と Background Image										
2	演習課題①（レイヤーの利用とミラーによる制作）										
3	演習課題②（マテリアル／シェーディング／テクスチャ）										
4	演習課題③（ライティング／カメラ設定／レンダリング）										
5	演習課題④（ツイスト／ベンド／テーパー／ストレッチ）										
6	演習課題⑤（ベベル／ブーリアン）										
7	演習課題⑥（配列）										
8	演習課題⑦（アーマチュア）										
9	演習課題⑧（カーブ）										
10	演習課題⑨（ディスプレイメントマップ）										
11	演習課題⑩（クロスとコリジョン）										
12	課題（箱庭を制作する）①										
13	課題（箱庭を制作する）②										
14	課題（箱庭を制作する）③										
15	プレゼンテーション／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	20 %	70 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	PC 一式・筆記用具										
履修上の注意	アプリケーション理解度や進度によって制作時間の調整を行う場合あり。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	3D アプリケーションを使用して広告コンテンツを制作した体験を基に授業を展開する。								

科目名	VI 演習Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期	
担当教員	田頭 愛理		企業連携	—	科略	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	マーケティングを含めたセールスプロモーションの全体像を把握し、マーケティングを理解したツール制作ができるようにすることを目的とする。											
到達目標	既成商品やサービスの特性を知り、販売促進ツールを制作することで、マーケティングの全体像を理解し、効果的なセールスプロモーションを行えるようにする。											
	授業計画と内容											
1	オリエンテーション／ショップ選択・現状調査											
2	ショップコンセプトの設定・制作物の設定											
3	ロゴ（ラフ）											
4	ロゴ（データ制作）											
5	ショップ内装／外装 イメージ制作											
6	ショップ内装／外装 イメージ制作											
7	ツール制作											
8	ツール制作											
9	オープン告知チラシの制作											
10	企画書制作											
11	企画書制作											
12	企画書制作											
13	企画書制作											
14	企画書制作											
15	プレゼンテーション											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	10 %	10 %	70 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具												
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。									

科目名	Web デザインⅣ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	村木 威文	企業連携	—	科略	VD	学生	3 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	企画～サイト完成までの一連の作業を実際の仕事の流れと同じ工程で行う。それぞれの過程で重要なポイントを疑似体験を通じて把握していく。										
到達目標	制作手法としてのプロトタイピングを理解し、クラウドサービスを利用したコミュニケーションによる問題解決が行えるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／ゲームサイトの企画										
2	企画書作成・プレゼン（ペルソナ・シナリオ／調査／サイトマップ）										
3	ペーパープロトタイプ作成／ユーザーテスト										
4	ワイヤーフレーム作成（Adobe XD／Keynote／Numbers）										
5	カラーカンブ作成（Adobe XD）①										
6	カラーカンブ作成（Adobe XD）②										
7	カラーカンブ作成（Adobe XD）③										
8	カラーカンブ作成（Adobe XD）④										
9	AdobeXD からコーディングする①（ブロッッキング）										
10	AdobeXD からコーディングする②（画像書き出し／オブジェクトの距離／テキスト情報）										
11	AdobeXD からコーディングする③（HTML 作成）										
12	AdobeXD からコーディングする④（CSS 作成）										
13	動画作成										
14	サイトを完成させる										
15	筆記試験／プレゼンテーション／まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	20 %	40 %	10 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	学習の流れ：PC 一式／筆記用具／付箋（様々なサイズのもの）										
履修上の注意	「WEB デザインⅠ」→「WEB デザインⅡ」→「WEB デザインⅢ」→「WEB デザインⅣ」										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	依頼を受けてホームページ制作を行ってきた経験を元に授業を展開する								

科目名	アニメ・動画制作Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	兼高 里圭	企業連携	—	科目	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	絵コンテ制作、原画作成、キャラクターデザイン										
到達目標	キャラクターに芝居をさせ、アニメーションを理解する。										
	授業計画と内容										
1	原画制作の基礎知識の講習										
2	原画制作（模写）										
3	〃										
4	原画制作（コンテに合わせて原画作成）										
5	〃										
6	〃										
7	〃										
8	〃										
9	原画制作（マンガの1ページをコンテ化）										
10	〃										
11	〃										
12	線の練習（キャラクターデザイン）										
13	〃										
14	〃										
15	〃										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	80%	0%	20%	0%					
使用教材・教具	鉛筆（B、2B）・アニメ用タッパ・アニメ動画用紙・色鉛筆・ライトテーブル										
履修上の注意	課題提出										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アニメーターの経験を活かし授業を展開する。								

科目名	印刷 DTP 基礎Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期	
担当教員	水口 由希恵		企業連携	—	科略	VD	半年	3 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Adobe Illustrator、Photoshop、InDesign を使ってポスターや展示用 POPなどを制作して作り方の手順を学ぶ。											
到達目標	Adobe Illustrator、Photoshop、InDesign などを使って印刷に適したデータを正確に作成できるスキルと DTP の基礎知識の習得を目指す。											
	授業計画と内容											
1	オリエンテーション 課題説明											
2	B2 ポスター制作① Illustrator、Photoshop 操作スキル強化／卒業制作対応											
3	B2 ポスター制作② 卒業制作対応											
4	ポスターを違う媒体へと展開する①／卒業制作対応											
5	ポスターを違う媒体へと展開する②／卒業制作対応											
6	ポートフォリオ制作①（フォーマットについて）／卒業制作対応											
7	ポートフォリオ制作②／卒業制作対応											
8	ポートフォリオ制作③／卒業制作対応											
9	イメージボードの表現追及①											
10	イメージボードの表現追及②											
11	UI の説明を行う①											
12	UI の説明を行う②											
13	企画をプレゼンするための表現方法の追求①											
14	企画をプレゼンするための表現方法の追求②											
15	まとめ											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	10 %	70 %	0 %	10 %	10 %						
使用教材・教具	必要画材・PC 機器一式											
履修上の注意	卒業制作と連携した授業のため、卒業制作の作業を行う場合あり。											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要										

科目名	映像制作Ⅲ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	大塚 祐慈	企業連携	—	経路	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	各種機材、技術、製作の流れ、専門用語などの基本。										
到達目標	意思、思考を映像により表現できる事。										
	授業計画と内容										
1	タイトル指定の課題をグループ制作（2, 3年 4～5人で構成）										
2	〃										
3	〃										
4	〃										
5	〃										
6	〃										
7	〃										
8	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）										
9	〃										
10	〃										
11	〃										
12	〃										
13	〃										
14	〃										
15	まとめ発表										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	20 %	20 %	50 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	映像素材、カメラ、スマートフォンなど										
履修上の注意	2, 3年合同授業（制作Ⅰ、Ⅲ）										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	映像関係大学の後、映画、TVでカメラ、音声、ディレクターを経								

科目名	エディトリアル演習Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	1	開講期	後期
担当教員	丸山 敦	企業連携	—	科属	VD	半卒	3年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	オリジナルの ZINE を実際に印刷にかけてプロダクト化する。より実務的で複合的な課題を通して、ソフトの応用操作、情報編集の基礎を学修。										
到達目標	DTP レイアウトソフトの応用操作習熟。ターゲット設定やコンセプト立案に基づいたメディア制作上の情報編集とレイアウトロジックの理解。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／自己紹介										
2	誌面イメージを左右する版面とフォーマット設定の制作演習										
3	誌面イメージを左右する版面とフォーマット設定の制作演習										
4	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
5	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
6	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
7	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
8	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
9	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
10	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
11	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
12	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
13	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
14	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
15	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるオリジナル ZINE の制作実習										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	15 %	60 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	Illustrator／In Design／Photoshop										
履修上の注意	授業資料や連絡事項は、原則としてプロジェクト管理ツール「slack」を使用して行います。各自 App Store から PC 版・モバイル版をインストールすること。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	アートディレクターの実務経験から情報編集と企画立案、またそのヴィジュアルデザインについて指導								

科目名	キャラクター研究Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	水口由希恵	企業連携	—	経路	VD	半年	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	キャラクターをデザインする際に必要な情報収集力を身につける。										
到達目標	キャラクターデザインにおいて、ユーザーに伝わる世界観設定やネーミングができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	[基礎] モチーフの選び方										
2	[基礎] 情報収集について										
3	[応用] 獣人を描く① 情報収集										
4	[応用] 獣人を描く② ラフ制作										
5	[応用] 獣人を描く③ 三面図制作										
6	合評会に向けて										
7	合評会に向けて										
8	合評会に向けて										
9	[基礎] 人種、時代の描き分け										
10	[応用] 人物キャラクター制作① 情報収集										
11	[応用] 人物キャラクター制作② ラフ制作										
12	[応用] 人物キャラクター制作③ 三面図制作										
13	[応用] 人物キャラクター制作④ 一枚絵制作										
14	[応用] 人物キャラクター制作⑤ 一枚絵制作										
15	[応用] 人物キャラクター制作⑥ プレゼン										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	20%	65%	0%	15%	0%					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	ゲーム企画Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	1	開講期	後期	
担当教員	安原 加奈子		企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	1	曜日	月
授業内容	ゲームの企画を想定したキャラクターを数体作成し、そのバリエーションをデザインする											
到達目標	ゲームの企画を想定したキャラクターを数体作成し、そのバリエーションをデザインすることにより、多様なキャラクターデザインを学ぶ											
	授業計画と内容											
1	ゲーム企画 課題内容発表											
2	企画とデザインの関係性											
3	企画とデザインの関係性											
4	キャラクターデザインリサーチ アイデア出し											
5	キャラクターデザインリサーチ アイデア出し											
6	キャラクターデザイン ラフ作成											
7	キャラクターデザイン ラフ作成											
8	キャラクターデザイン ラフ作成											
9	季節やイベントに合わせたキャラクターデザイン											
10	季節やイベントに合わせたキャラクターデザイン											
11	季節やイベントに合わせたキャラクターデザイン											
12	キャラクターヴァリエーション											
13	キャラクターヴァリエーション											
14	キャラクターヴァリエーション											
15	総合まとめ											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具												
履修上の注意												
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験									

科目名	広告イラストレーションⅣ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	宮脇 成也	企業連携	—	科目	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	説明イラストを制作することで伝わるイラストの描き方を学ぶ。また食品を描きメニュー制作を行う。										
到達目標	様々なメディアに合わせたイラスト作画方法を習得する。										
	授業計画と内容										
1	人物の特徴をとらえる 似顔絵の作成										
2	人物の特徴をとらえる 似顔絵の作成										
3	人物の特徴をとらえる 似顔絵の作成										
4	合評会に向けての準備										
5	合評会に向けての準備										
6	合評会に向けての準備										
7	イラストグッズの展開										
8	イラストグッズの展開										
9	イラスト デザイン系のコンペに挑戦										
10	イラスト デザイン系のコンペに挑戦										
11	イラスト デザイン系のコンペに挑戦										
12	イラスト デザイン系のコンペに挑戦										
13	自由テーマ										
14	自由テーマ										
15	自由テーマ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	教具・画材一式・ノート PC										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	広告キャラクターデザインⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	小野 雅弘	企業連携	—	科開	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	水
授業内容	与えられたテーマに沿ってキャラクターを制作する意図を理解し、総合的なプロデュースする。機会があれば公募への参加も行う。										
到達目標	キャラを使用した展開まで考える事で、より深く考えてキャラクターをデザインすることができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	実際の仕事でのキャラクターデザインについて 課題説明										
2	課題① ラフ制作										
3	課題① 本制作										
4	課題① 本制作										
5	課題① 仕上げ・完成・提出										
6	課題② 課題説明 ラフ制作										
7	課題② ラフ制作										
8	課題② 本制作										
9	課題② 本制作										
10	課題② 仕上げ・完成・提出										
11	課題③ 課題説明 ラフ制作										
12	課題③ ラフ制作										
13	課題③ 本制作										
14	課題③ 本制作										
15	課題③ 仕上げ・完成・提出 まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	PC、筆記用具など										
履修上の注意	公募への参加がある場合、公募の日程により授業計画の内容が変更になることがあります。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	企業・店舗・アミューズメント機器のキャラクターデザインの実務経験。								

科目名	スケッチ・ドローイングⅣ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	石田 匠	企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	スケッチやドローイング、デッサンを通じて画力、表現力を向上させる。										
到達目標	総合的な描写力、効果的な画面構成を考える力が伸びる。										
	授業計画と内容										
1	鉛筆デッサン（組みモチーフ）										
2	鉛筆デッサン（組みモチーフ）										
3	鉛筆デッサン（組みモチーフ）										
4	鉛筆デッサン（組みモチーフ）										
5	彩色デッサン（水彩色鉛筆）										
6	彩色デッサン（水彩色鉛筆）										
7	彩色デッサン（水彩色鉛筆）										
8	3年生合評会対応（2年生はギャラリー展示作品制作）										
9	2年生合評会対応（3年生はギャラリー展示作品制作）										
10	ギャラリー展示作品制作										
11	ギャラリー展示作品制作										
12	人物デッサン										
13	人物デッサン										
14	人物デッサン										
15	人物デッサン／まとめ・総評（後期試験）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	80 %	0 %	10 %	10 %					
使用教材・教具	・素描道具、彩色道具一式の準備。 ・ケントブロック、クロッキー帳（B4）、A2 木製パネルの準備。										
履修上の注意	イラストレーション専攻の必修科目である。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家アシスタントの経験を活かしてデッサンの指導を行う。								

科目名	ストーリー演習Ⅱ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科略	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	起承転結 序破急など 物語構成の手法を演習を交えて学ぶ。また、プロット、絵コンテ、シナリオの作成方法を学ぶ。										
到達目標	ストーリーの基本的な構成要素、技法を理解する。										
	授業計画と内容										
1	まずは自分を知ることから。										
2	テーマ・モチーフ選び。										
3	感情のメカニズム。(喜怒哀楽 カタルシスなど)										
4	作品を作る目的。(共感 知識 問題定義など)										
5	舞台設定。キャラクター設定と配置。										
6	オリジナル作品の企画書・プロットの作成。										
7	オリジナルシナリオ作成。1										
8	オリジナルシナリオ作成。2										
9	オリジナルシナリオ作成。3										
10	オリジナルシナリオ作成。4										
11	オリジナルシナリオ作成。5										
12	オリジナルシナリオ作成。6										
13	オリジナルシナリオ作成。7										
14	オリジナルシナリオ作成。8										
15	オリジナルシナリオ作成。9										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	MacBook										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	ゼミⅣ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	後期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	○	科際	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	進級卒業制作に対応した取り組みを行い、後半はポートフォリオ制作(2年)・テーマ制作(3年)を行う。										
到達目標	制作を通じてリサーチ力や企画力、表現力を、学ぶことができる。										
	授業計画と内容										
1	外部企業とのコンペ制作3-1										
2	外部企業とのコンペ制作3-2										
3	外部企業とのコンペ制作3-3										
4	外部企業とのコンペ制作3-4										
5	卒業／進級制作対応										
6	卒業／進級制作対応										
7	卒業制作合評会(2年生は見学)(C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり)										
8	卒業／進級制作振り返り／コミプロ準備										
9	作画作業										
10	球技大会										
11	ポートフォリオ制作(2年)／テーマ制作対応(3年)(学生餅つき)										
12	ポートフォリオ制作(2年)／テーマ制作対応(3年)(進級卒制再審査日)										
13	ポートフォリオ制作(2年)／テーマ制作対応(3年)(進級卒業制作展示チェック日)										
14	ポートフォリオ制作(2年)／テーマ制作対応(3年)										
15	まとめ										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0%	0%	60%	0%	20%	20%					
使用教材・教具	スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	ゼミⅣ			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	後期
担当教員	林 香奈	企業連携	○	科略	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	アナログ・デジタルを選択し制作を行い、発表という形に残していく。持ち込み、投稿、自費出版、いずれかをするを前提とした作品を制作する。										
到達目標	作品を作ることによって就職活動への材料を作り、自己満足ではなく、他者からの評価を意識した作品作りを修得する。										
	授業計画と内容										
1	授業概略説明：目標、スケジュール設定、投稿内容を考える。										
2	プロット制作、投稿雑誌の決定・スケジュール確認										
3	プロット制作、卒業制作対応										
4	卒業制作対応										
5	卒業制作対応：合同冊子製本										
6	卒業制作合評会										
7	ネーム制作（C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり）										
8	//										
9	ネーム提出・確認										
10	球技大会										
11	作画作業（学生餅つき）										
12	//（進級卒制再審査日）										
13	//（進級卒業制作展示チェック日）										
14	//										
15	投稿準備・最終確認										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	20 %	20 %	50 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	つけペン各種・インク・ホワイト・筆・原稿用紙・ものさし 40cm・メモ帳・ネーム用紙 希望者のみ PC（clipstudio など）										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	現役漫画アシスタント（キャラ作画、背景担当）								

科目名	ゼミⅣ			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	後期
担当教員	水口 由希恵	企業連携	○	科間	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	卒業制作作品のクオリティアップを目指す										
到達目標	コンセプトに則った作品制作										
	授業計画と内容										
1	卒業制作対応										
2	卒業制作対応										
3	卒業制作対応										
4	卒業制作対応										
5	卒業制作対応										
6	卒業制作対応										
7	(C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり)										
8	卒業制作対応										
9	卒業制作対応										
10	球技大会										
11	(学生餅つき)										
12	(進級卒制再審査日)										
13	(進級卒業制作展示チェック日)										
14	卒業制作対応										
15	卒業制作対応										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	%	20%	60%	%	20%	%					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	ゼミⅣ			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	1.5	開講期	後期	
担当教員	宮脇 成也		企業連携	○	科目	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	金
授業内容	コンペ 卒業制作作品を行う。											
到達目標	クリエイターとして必要と思われる多種多様な経験を積む。											
	授業計画と内容											
1	コンペへの取り組み											
2	コンペへの取り組み											
3	コンペへの取り組み											
4	合評会に向けて準備											
5	合評会に向けて準備											
6	合評会に向けて準備											
7	イラストグッズの展開 (C to c コミュニケーションプロジェクトに参加する場合あり)											
8	イラストグッズの展開											
9	卒業制作に向けての取り組み											
10	球技大会											
11	卒業制作に向けての取り組み (学生餅つき)											
12	卒業制作に向けての取り組み (進級卒制再審査日)											
13	卒業制作に向けての取り組み (進級卒業制作展示チェック日)											
14	卒業制作に向けての取り組み											
15	卒業制作に向けての取り組み											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具												
履修上の注意	学外の取り組みを実施するため、クラス実習費を使用する機会がある。											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。									

科目名	卒業制作			分類	実習(応用)	形態	実習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	齋藤 雄一・田頭 愛理	企業連携	—	科 略	VD	学 年	3 年	コマ数	3	曜 日	金
授業内容	前期のコンセプトメイキングで作成したプランに沿って、進級制作の完成を目指す。合評会において、制作内容を発表し他者に理解させる。また、合評会後は天神山文化プラザの制作展に向けて、展示ディスプレイ計画を立案し実行する。										
到達目標	自らが前期に企画立案をした制作内容を計画的に進行させ、完成させる。また、その内容を他者にプレゼンテーションすることにより説明力を身につける。										
	授業計画と内容										
1	中間報告会後から合評会までのスケジュール確認 評価について										
2	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 20%										
3	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 40%										
4	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 70%										
5	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作 80%										
6	合評会に向けて制作物完成										
7	CtoC コミュニケーションプロジェクト										
8	合評会後の見直し 展示計画 未完成作品の制作										
9	球技大会										
10	卒業制作 未完成作品再確認日 完成した学生は展示計画へ										
11	卒業制作 未完成作品再確認日 完成した学生は展示計画へ										
12	卒業制作展示プラン作成										
13	卒業制作展示プラン作成										
14	卒業制作展示プラン確認日										
15	卒業制作展示プラン確認日										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	20 %	70 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	卒業制作の合評会及びその前日の作品搬入日が試験となります。また、合評会後の展示準備 計画も同様に成績判定に関わります。詳細説明は授業内で行います。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実務を活かし展開する。								

科目名	タイポグラフィⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	田頭 愛理	企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	火
授業内容	フォント、文字サイズの選定。バランスのいい文字詰めや行間の空きなど文字を扱うセンスと意識を身につける。										
到達目標	文字を表現要素の一つとして応用できるようになる。作品や印刷物の情報発信力をあげることができるようになる。										
	授業計画と内容										
1	進級制作卒業制作制作展ロゴ制作 ラフ制作										
2	進級制作卒業制作制作展ロゴ制作 データ制作										
3	進級制作卒業制作制作展ロゴ制作 データ完成 プレゼンテーション										
4	卒業制作対応										
5	卒業制作対応										
6	オリジナルフォントデザイン										
7	オリジナルフォントデザイン										
8	VD 3年 卒業制作合評会										
9	VD 2年 進級制作合評会 見学										
10	オリジナルフォントデザイン										
11	リーフレット制作										
12	リーフレット制作										
13	リーフレット制作										
14	VD 1年 進級制作／BD 3年 卒業制作 合評会 見学										
15	リーフレット制作										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	10 %	90 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具	筆記用具・PC										
履修上の注意	デザイン会社でのグラフィックデザインの実務経験を活かして授業を展開する。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	デザイン会社でのグラフィックデザイン制作の経験を活かして授業を行う。								

科目名	デザインプランニング			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員		企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	木
授業内容	全国専門学校ビジネスプロデュースコンペティションに参加予定。										
到達目標	立案から企画書、プレゼン資料作成、伝わるプレゼンテーションのスキルを身につける。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／チーム分け／企画会議（プレスト）										
2	企画会議（リサーチ・分析）										
3	企画会議（ビジネススキーム精査）										
4	企画案決定										
5	一次審査資料／構成・台本										
6	一次審査資料／構成・台本										
7	一次審査資料／構成・台本										
8	一次審査資料 提出／構成・台本 FIX										
9	プレゼン準備（スライド・動画・企画書）										
10	プレゼン準備（スライド・動画・企画書）										
11	プレゼン準備（スライド・動画・企画書）										
12	プレゼン準備（スライド・動画・企画書） FIX										
13	プレゼン（リハーサル）／フィードバック／修正・調整										
14	プレゼン（本番）										
15	フィードバック										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	30 %	50 %	10 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具	教具・ノート PC										
履修上の注意	連絡・課題提出は Slack を使用。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	デジタルアニメーションⅣ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	—	科目	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	Adobe AnimateCC と Photoshop,Illustrator の連携										
到達目標	1 ～ 3 分程度のショートムービーの制作										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション										
2	ボーン／アセットワープ機能を使ったアニメーション①										
3	ボーン／アセットワープ機能を使ったアニメーション②										
4	ボーン／アセットワープ機能を使ったアニメーション③										
5	ボーン／アセットワープ機能を使ったアニメーション④										
6	ボタン機能を使ったデジタルコンテンツの制作①										
7	ボタン機能を使ったデジタルコンテンツの制作②（金曜日授業）										
8	ボタン機能を使ったデジタルコンテンツの制作③										
9	2 年進級制作合評会（見学）										
10	ボタン機能を使ったデジタルコンテンツの制作④										
11	ボタン機能を使ったデジタルコンテンツの制作⑤										
12	Adobe Animate 課題①（木曜日授業）										
13	Adobe Animate 課題②										
14	Adobe Animate 課題③										
15	まとめ／作品提出										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	60 %	0 %	20 %	20 %					
使用教材・教具	ノート PC を持参（事前に Adobe AnimateCC をインストールすること）										
履修上の注意	デジタルアニメーションⅡを履修										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	デジタルイラストレーションⅣ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	安原 加奈子	企業連携	—	科略	VD	学年	3年	コマ数	2	曜日	木
授業内容	デジタル機器を使用してイラスト制作の技法・手法を学ぶ。様々な演習課題を通してデジタルイラストの技術を身につける。										
到達目標	デジタル機器を使用して商業イラストやアートイラストなどさまざまなイラスト作品を作れるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション／コンペ作品制作										
2	コンペ作品制作										
3	コンペ作品制作										
4	コンペ作品制作										
5	Illustrator グラデーションメッシュ 演習										
6	Illustrator グラデーションメッシュ 演習										
7	Illustrator グラデーションメッシュ 演習										
8	卒業制作対応										
9	卒業制作対応										
10	卒業制作対応										
11	自由課題										
12	自由課題										
13	自由課題										
14	自由課題										
15	自由課題										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	ゲーム制作会社での実務経験								

科目名	デジタルドローイングⅡ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	齋藤 雄一	企業連携	—	科目	VD	学年	3 年	コマ数	2	曜日	月
授業内容	骨格を意識した人物のスケッチ、クロッキーを中心に、デジタル機器を使用して描く。										
到達目標	デジタルドローイング機器で基本形が描けるようになる。										
	授業計画と内容										
1	オリエンテーション [基礎] ハッチング練習										
2	[基礎] 骨格を学ぶ① 人体の比率と胸郭										
3	[基礎] 骨格を学ぶ② 上半身・腕・手										
4	[基礎] 骨格を学ぶ③ 下半身・足										
5	[基礎] 骨格を学ぶ④ 顔-1										
6	[基礎] 骨格を学ぶ⑤ 顔-2										
7	[基礎] 骨格を学ぶ⑥ 顔-3										
8	卒業制作対応										
9	卒業制作対応										
10	[基礎] 筋肉を学ぶ① 上半身										
11	[基礎] 筋肉を学ぶ② 下半身										
12	[基礎] 筋肉を学ぶ③ 顔										
13	[基礎] 筋肉を学ぶ④ 各部補足・重心										
14	[応用] イラスト制作										
15	[応用] イラスト制作										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	85 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要									

科目名	デジタルマンガ演習Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	2	開講期	後期
担当教員	山田 慎一	企業連携	—	科略	VD	学年	3	コマ数	2	曜日	木
授業内容	Clip studio の 3 D 素材を使ったマンガ作成を学ぶ。授業で学んだことを応用してオリジナル作品を作成する。										
到達目標	Clip studio を使って、マンガの作画やページ作りを学ぶことを目標とする。										
	授業計画と内容										
1	3 D 素材を使ってマンガを作成 1										
2	3 D 素材を使ってマンガを作成 2										
3	3 D 素材を使ってマンガを作成 3										
4	3 D 素材を使ってマンガを作成 4										
5	3 D 素材を使ってマンガを作成 5										
6	横読み型モノクロマンガの作成 1										
7	横読み型モノクロマンガの作成 2										
8	横読み型モノクロマンガの作成 3										
9	横読み型モノクロマンガの作成 4										
10	横読み型モノクロマンガの作成 5										
11	横読み型モノクロマンガの作成 6										
12	横読み型モノクロマンガの作成 7										
13	横読み型モノクロマンガの作成 8										
14	横読み型モノクロマンガの作成 9										
15	横読み型モノクロマンガの作成 10										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意	基本的に学校の PC を使用するが、各自のノート PC に Clip stuio をインストールするのも可。また個人のペンタブ使用可。										
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	マンガ家としての経歴を活かしマンガ専門授業を担当。								

科目名	動画映像演習Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	宮脇 和彦	企業連携	—	科目	VD	学年	3年	コマ数	3	曜日	水
授業内容	自己紹介 他者紹介動画など様々な内容の動画を作成する。また、諸処多様な動画作成の機材に触れる。										
到達目標	自分が起案した動画企画を撮影編集できる また公開できるスキルの習得										
	授業計画と内容										
1	〇〇を紹介する動画作成 企画										
2	〇〇を紹介する動画作成 企画										
3	〇〇を紹介する動画作成 ロケ										
4	〇〇を紹介する動画作成 ロケ										
5	編集作業										
6	編集作業										
7	編集作業										
8	編集作業										
9	編集作業										
10	編集作業										
11	編集作業										
12	編集作業										
13	最終構成										
14	最終構成										
15	発表										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %					
使用教材・教具											
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	動画撮影編集での実務経験								

科目名	パッケージ演習Ⅳ			分類	専門	形態	演習	単位数	3	開講期	後期
担当教員	ケイズ・ユニット	企業連携	○	経路	VD	学年	3	コマ数	3	曜日	月
授業内容	パッケージデザインの作成過程を復習しつつ確認して確実に自分のものにする。デザインにおけるテクニックを中心に										
到達目標	パッケージデザイン全般についての経験。										
	授業計画と内容										
1	デザインテクニックを生かしたデザイン①（ヒヤリング）										
2	デザインテクニックを生かしたデザイン①（デザイン実習）										
3	デザインテクニックを生かしたデザイン②（デザイン実習）										
4	デザインテクニックを生かしたデザイン①（プレゼンテーション）										
5	デザインテクニックを生かしたデザイン②（ヒヤリング）										
6	デザインテクニックを生かしたデザイン②（デザイン実習）										
7	デザインテクニックを生かしたデザイン②（デザイン実習）										
8	デザインテクニックを生かしたデザイン②（プレゼンテーション）										
9	デザインテクニックを生かしたデザイン③（ヒヤリング）										
10	デザインテクニックを生かしたデザイン③（デザイン実習）										
11	デザインテクニックを生かしたデザイン③（プレゼンテーション）										
12	グループ制作（ヒヤリング）										
13	グループ制作（デザイン実習）										
14	グループ制作（デザイン実習）										
15	グループ制作（プレゼンテーション）										
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による				
100%	10 %	0 %	75 %	0 %	15 %	0 %					
使用教材・教具	ノート PC その他制作に必要な道具一式										
履修上の注意											
実務経験のある教員による授業科目	○	実務経験概要	15年以上のパッケージデザインの企業実績のノウハウを活かし授業を展開								

科目名	ライフデザイン⑥			分類	実践(応用)	形態	実習	単位数	1	開講期	後期	
担当教員	齋藤 雄一・田頭 愛理		企業連携	○	科 略	VD	学 年	3 年	コマ数	2	曜 日	火
授業内容	卒業後の進路と就職活動への対策を行なう。また、卒業制作、展示計画と連動し計画性をもって制作展の準備を行なう											
到達目標	最終学年として、自分の卒業後の進路を決定する。また、計画性と協調性をもって卒業制作の展示を企画する。											
	授業計画と内容											
1	ライフデザイン授業計画について 個別面談											
2	卒業制作連動 / 目標設定シート作成											
3	卒業制作連動 / クラス連絡など											
4	卒業制作連動 就職活動への取り組み											
5	卒業制作連動 就職活動への取り組み											
6	卒業制作連動 就職活動への取り組み / 冬季球技大会対応 (出場競技決めなど)											
7	卒業制作連動 就職活動への取り組み / 冬季球技大会対応 (出場競技決めなど)											
8	VD 3 年生 / IT 2 年生卒業制作 合評会											
9	VD 2 年生 / IT 1 年生進級制作 合評会 見学											
10	卒業制作展示計画連動 就職活動への取り組み											
11	卒業制作展示計画連動 就職活動への取り組み											
12	卒業制作展示計画連動 就職活動への取り組み											
13	卒業制作展示計画連動 就職活動への取り組み											
14	造形専門課程 1 年生進級制作 / BD3 年進学クラス卒業制作 合評会 見学											
15	卒業制作展示計画連動 / 進路指導											
評価項目と割合	グループワーク	プレゼンテーション	提出課題	筆記試験	出席率	その他	成績評価基準は指標の算出方法による					
100%	0 %	0 %	90 %	0 %	10 %	0 %						
使用教材・教具	筆記用具・卒業制作 / 展示計画が行える道具や用具一式・PC											
履修上の注意	卒業後の進路に向けた準備を行う。											
実務経験のある教員による授業科目	—		実務経験概要		—							