

科目一覧

修学基礎	3
ライフデザインⅠ	5
ライフデザインⅠ	7
提案技術	9
色彩士検定3級	10
ベーシックデザイン(デッサン)Ⅰ	11
ベーシックデザイン(色彩)Ⅰ	12
レタリング	13
ベーシックデザイン(平面)	14
広告入門	15
コンセプト基礎	16
海外デザインプログラムⅠ	17
DTPⅠ	18
色彩士検定2級	19
ベーシックデザイン(デッサン)Ⅱ	20
ベーシックデザイン(色彩)Ⅱ	21
VD入門	22
イラストレーション入門	23
キャラクター入門	24
アニメマンガ入門	26
DTPⅡ	27
進級制作Ⅰ	28
情報デザイン検定	30
ビジネスマナー／インターンシップ	31
キャリアゼミⅠ	32
VⅠ演習Ⅰ	33
パッケージ演習Ⅰ	34
動画映像演習Ⅰ	35
エディトリアル演習Ⅰ	36
WebデザインⅠ	37
イラストレーション技法Ⅰ	38
印刷DTP入門	39
ライフデザイン③	40
ゼミⅠ	41
ゼミⅠ	42
ゼミⅠ	43
ゼミⅠ	44
進級制作企画	45
キャリアゼミⅡ	46
パッケージ演習Ⅱ	47
VⅠ演習Ⅱ	48
エディトリアル演習Ⅱ	49
フォト	50
WebデザインⅡ	51
動画映像演習Ⅱ	52
イラストレーション技法Ⅱ	53
ライフデザイン④	54
ゼミⅡ	55
ゼミⅡ	56
ゼミⅡ	57
ゼミⅡ	58

進級制作Ⅱ	59
スケッチ・ドローイングⅠ	60
広告イラストレーションⅠ	61
デジタルイラストレーションⅠ	62
スケッチ・ドローイングⅡ	63
広告イラストレーションⅡ	64
デジタルイラストレーションⅡ	65
ゲーム企画Ⅰ	66
デジタルアニメーションⅠ	67
コンセプトアートⅠ	68
CG演習Ⅰ	69
アニメ・動画制作Ⅰ	70
デジタルマンガ演習Ⅰ	71
印刷DTP入門	72
キャラクター研究Ⅰ	73
ゲーム企画Ⅱ	74
CG演習Ⅱ	75
デジタルアニメーションⅡ	76
キャラクター研究Ⅱ	77
アニメ・動画制作Ⅱ	78
映像制作Ⅰ	79
ストーリー演習Ⅰ	80
デジタルマンガ演習Ⅱ	81
印刷DTP基礎Ⅰ	82
マンガアシスタント技術Ⅰ	83
マンガ原稿演習Ⅰ	84
マンガアシスタント技術Ⅲ	85
海外デザインプログラムⅢ	86
VⅠ演習Ⅲ	87
パッケージ演習Ⅲ	88
イラストレーション表現	89
エディトリアル演習Ⅲ	90
Photoshop 技術	91
WebデザインⅢ	92
タイポグラフィⅠ	93
ライフデザイン⑤	94
ライフデザイン⑤	95
ゼミⅢ	96
ゼミⅢ	97
ゼミⅢ	98
ゼミⅢ	99
卒業制作企画	100
VⅠ演習Ⅳ	101
パッケージ演習Ⅳ	102
エディトリアル演習Ⅳ	103
動画映像演習Ⅳ	104
デザインプランニング	105
WebデザインⅣ	106
タイポグラフィⅡ	107
ライフデザイン⑥	108
ライフデザイン⑥	109
ゼミⅣ	110
ゼミⅣ	111
ゼミⅣ	112
ゼミⅣ	113

卒業制作.....	114
広告イラストレーションⅢ	115
スケッチ・ドローイングⅢ	116
デジタルイラストレーションⅢ	117
広告イラストレーションⅣ	118
スケッチ・ドローイングⅣ	119
デジタルイラストレーションⅣ	120
ゲーム企画Ⅲ	121
デジタルアニメーションⅢ	122
コンセプトアートⅡ	123
C G 演習Ⅲ	124
映像制作Ⅱ	125
アニメ・動画制作Ⅲ	126
広告キャラクターデザインⅠ	127
デジタルドローイングⅠ	128
デジタルマンガ演習Ⅲ	129
印刷DTP基礎Ⅱ	130
キャラクター研究Ⅲ	131
ゲーム企画Ⅳ	132
C G 演習Ⅳ	133
デジタルアニメーションⅣ	134
デジタルドローイングⅡ	135
アニメ・動画制作Ⅳ	136
キャラクター研究Ⅳ	137
映像制作Ⅲ	138
広告キャラクターデザインⅡ	139
ストーリー演習Ⅱ	140
デジタルマンガ演習Ⅳ	141
印刷DTP基礎Ⅲ	142
マンガアシスタント技術Ⅲ	143
マンガ原稿演習Ⅱ	144
マンガアシスタント技術Ⅳ	145
海外デザインプログラムⅡ	146
ベーシックデザイン (クロッキー)	147

修学基礎

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：2 開講期：通年 科略：VD 学年：1年 コマ数：1 企業連携：
— 実務経験のある教員による授業科目：—

花田 洋通 重藤 郁

■ 授業内容

自己理解・他者理解を行い、学校生活での目標設定を定めていく。またデザイン思考のプロセスを学ぶ。

■ 到達目標

この授業では学校生活を円滑に送れるようにルールやシステムの理解を促すとともに就職を意識するための第1歩として社会人基礎力の必要性を伝えていくことを目的としている。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	社会人基礎力について 自己評価チェックシート
3	自己理解について
4	自己理解について
5	デザイン思考の流れ
6	共感 観察 課題の明確化
7	共感 観察 課題の明確化
8	定義 ペルソナ
9	発想 ブレインストーミング
10	発想 スケッチ 絵コンテ
11	表現と発想 グラフィックレコーディング
12	表現と発想 プロトタイプ
13	デザイン思考のまとめ 分析 振り返り
14	デザイン思考のまとめ 分析 振り返り
15	デザイン思考のまとめ 分析 振り返り
16	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
17	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
18	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
19	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
20	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
21	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
22	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
23	ビジネス能力検定三級 検定対策講座
24	クリエイティブな仕事への理解
25	クリエイティブな仕事への理解
26	クリエイティブな仕事への理解
27	クリエイティブな仕事への理解
28	企業研究
29	企業研究
30	社会人の収入と支出について

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	0	65	0	15	0

■ 使用教材・用具

教科書 筆記用具

ライフデザイン I

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：2 開講期：通年 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：—

山田 慎一

■ 授業内容

- ・ クラス運営やグループの中での自分を観察・理解・表現する手段を学ぶ。
- ・ 「良いデザイン」と言われるものに触れる機会を得る。
- ・ 個人面談を行う。
- ・ 様々なコンテストに応募するための作品を制作する。

■ 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（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション／個別面談 映像鑑賞①
3	クラス連絡／個別面談 映像鑑賞②
4	クラス連絡／個別面談 映像鑑賞③
5	クラス連絡／カードゲーム①
6	クラス連絡／カードゲーム②
7	クラス連絡／グループ分け
8	クラス連絡／カードゲーム作成①（グループ制作）
9	クラス連絡／カードゲーム作成②（グループ制作）
10	学校行事
11	クラス連絡／カードゲーム検証
12	クラス連絡／カードゲーム制作振り返り
13	クラス連絡／学園祭に向けて①（クラス展示計画／作品制作）
14	クラス連絡／学園祭に向けて②（作品制作）／個別面談
15	クラス連絡／学園祭に向けて③（作品制作）／個別面談
16	クラス連絡／コンペ対応①（招き猫と午年賀状コンテスト）
17	クラス連絡／コンペ対応②（招き猫と午年賀状コンテスト）
18	クラス連絡／コンペ対応③（招き猫と午年賀状コンテスト）
19	クラス連絡／コンペ対応④
20	クラス連絡／コンペ対応⑤／個別面談
21	クラス連絡／コンペ対応⑥／個別面談
22	VD3 年生合評会見学
23	クラス連絡／ポートフォリオ制作①
24	VD2 年生合評会
25	クラス連絡／進級制作・卒業制作対応／個別面談
26	クラス連絡／プレゼン練習
27	クラス連絡／プレゼン練習
28	VD1 年生・BD3 年生（進学クラス）合評会
29	クラス連絡／ポートフォリオ制作②
30	ポートフォリオ制作③／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	10	50	0	10	10

■ 使用教材・用具

- ・ 筆記用具（鉛筆・消具・定規・ハサミ・カッターナイフ・コンパス・付箋等）
- ・ 着彩用具（アクリル絵の具・筆・筆洗・雑巾・マスキングテープ等）
- ・ PC 一式（PC 本体・充電器・USB アダプター・USB メモリ等）

などデザイン作業に必要な道具・用具一式

■ 履修上の注意

団体（集団）生活で必要となる考え方や立ち振る舞いについて体験を通じて学習し、就職活動につなげていく必修科目である。

ライフデザイン I

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：2 開講期：通年 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：—

花田 洋通 重藤 郁

■ 授業内容

- ・ クラス運営やグループの中での自分を観察・理解・表現する手段を学ぶ。
- ・ 「良いデザイン」と言われるものに触れる機会を得る。
- ・ 個人面談を行う。
- ・ 様々なコンテストに応募するための作品を制作する。

■ 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（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション／個別面談 映像鑑賞①
3	クラス連絡／個別面談 映像鑑賞②
4	クラス連絡／個別面談 映像鑑賞③
5	クラス連絡／カードゲーム①
6	クラス連絡／カードゲーム②
7	クラス連絡／グループ分け
8	クラス連絡／カードゲーム作成①（グループ制作）
9	クラス連絡／カードゲーム作成②（グループ制作）
10	学校行事
11	クラス連絡／カードゲーム検証
12	クラス連絡／カードゲーム制作振り返り
13	クラス連絡／学園祭に向けて①（クラス展示計画／作品制作）
14	クラス連絡／学園祭に向けて②（作品制作）／個別面談
15	クラス連絡／学園祭に向けて③（作品制作）／個別面談
16	クラス連絡／コンペ対応①（招き猫と午年賀状コンテスト）
17	クラス連絡／コンペ対応②（招き猫と午年賀状コンテスト）
18	クラス連絡／コンペ対応③（招き猫と午年賀状コンテスト）
19	クラス連絡／コンペ対応④
20	クラス連絡／コンペ対応⑤／個別面談
21	クラス連絡／コンペ対応⑥／個別面談
22	VD3 年生合評会見学
23	クラス連絡／ポートフォリオ制作①
24	VD2 年生合評会
25	クラス連絡／進級制作・卒業制作対応／個別面談
26	クラス連絡／プレゼン練習
27	クラス連絡／プレゼン練習
28	VD1 年生・BD3 年生（進学クラス）合評会
29	クラス連絡／ポートフォリオ制作②
30	ポートフォリオ制作③／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	10	50	0	10	10

■ 使用教材・用具

- ・ 筆記用具（鉛筆・消具・定規・ハサミ・カッターナイフ・コンパス・付箋等）
- ・ 着彩用具（アクリル絵の具・筆・筆洗・雑巾・マスキングテープ等）
- ・ PC 一式（PC 本体・充電器・USB アダプター・USB メモリ等）

などデザイン作業に必要な道具・用具一式

■ 履修上の注意

団体（集団）生活で必要となる考え方や立ち振る舞いについて体験を通じて学習し、就職活動につなげていく必修科目である。

提案技術

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

宮脇 成也

■ 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（表）

回数	内容
1	学校行事
2	自己紹介 他己紹介
3	プレゼンテーションとは 内容の理解 考察
4	プレゼンテーション 実施
5	課題の見つけ方
6	情報の集め方
7	ファシリテーションについて 議論の方法について
8	ファシリテーションの実施
9	分析の仕方
10	計画の立て方
11	企画書の書き方
12	進級制作プレゼンテーションについて
13	進級制作プレゼンテーションについて
14	進級制作プレゼンテーションについて
15	進級制作プレゼンテーションについて 振り返り

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	0	50	20	10	0

■ 使用教材・用具

教科書

色彩士検定3級

分類：基礎科目 形態：講義 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文 重藤 郁

■ 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（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション 色のなりたち
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	色の知覚的效果①
8	色の知覚的效果②
9	色の心理的效果①
10	色の心理的效果②
11	色の心理的效果③
12	色彩調和
13	模擬試験
14	模擬試験
15	模擬試験の振り返り／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	0	40	50	10

■ 使用教材・用具

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)

ベーシックデザイン(デッサン) I

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：3 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

花田 洋通 重藤 郁

■ 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（表）

回数	内容
1	学校行事
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	学校行事
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 まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

教科書 鉛筆 練り消し ケント紙 カッターナイフ

■ 実務経験概要

ギャラリーディレクター5年、作家活動20年の経験を活かし、イラスト制作に関連する授業を行う。

ベーシックデザイン(色彩) I

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

河本 恵美

■ 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（表）

回数	内容
1	学校行事
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	95	0	5	0

■ 使用教材・用具

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

レタリング

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

宮脇 成也

■ 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（表）

回数	内容
1	レタリングについて基本事項/溝引き、ベタ塗りの練習
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LEMENTの理解
4	字体の理解 レタリングの手順 明朝体エLEMENT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	文字の変形 長体 平体 斜体
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

ベーシックデザイン(平面)

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 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（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／課題 1 自己紹介カード制作
2	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 3 音をテーマに平面構成
7	課題 3 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 4 ピクトグラムとは ピクトグラムのデザイン
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	課題 5 写真の模写 べた塗り以外の着彩に挑戦

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

- ・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。
- ・毎課題、ケントブロックに制作し提出する。

■ 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。

広告入門

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

山田 慎一、宮脇 成也

■ 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。論理的な思考方法でコンセプトありきのデザイン展開ができるような術を身につける。

■ 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（表）

回数	内容
1	学校行事
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①
4	広告企画（グループワーク）／広告の構造理解②
5	広告企画（グループワーク）／広告の構造理解③
6	広告企画（グループワーク）／広告の構造理解④
7	広告の構成要素①（ビジュアル／構成／キャッチコピー）
8	広告の構成要素②（ビジュアル／構成／キャッチコピー）
9	広告の構成要素③（ビジュアル 構成 キャッチコピー）
10	広告の構成要素④（総合課題）
11	広告の構成要素⑤（総合課題）
12	広告の構成要素⑥（総合課題）
13	広告の構成要素⑦（総合課題）
14	試験形式による振り返り
15	まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	10	50	10	10	10

■ 使用教材・用具

筆記用具（鉛筆・消具・定規・色マーカー等）／付箋／接着剤

■ 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。

コンセプト基礎

分類：基礎科目 形態：講義 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

花田 洋通 山田 慎一

■ 授業内容

デザインの概論を学習し、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や実務を学ぶ。

■ 到達目標

進級制作の A4 カンプリハンプを完成させ、その内容をプレゼンテーションできることを到達目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	オリエンテーション：進級制作課題発表→課題図書選択
3	課題図書分析シート配布 記入開始
4	課題図書分析シート記入
5	課題図書分析シート提出
6	アイデアスケッチ（サムネイル）10 案出し作成開始
7	アイデアスケッチ（サムネイル）10 案出し 作成
8	アイデアスケッチ（サムネイル）10 案出し 提出
9	学校行事
10	A4 サイズ ポスターデザインカンプ 用紙配布 作成開始
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 作成
13	A4 サイズ ポスターデザインカンプ 完成
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）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	20	60	0	10	10

■ 使用教材・用具

筆記用具（鉛筆・消具・定規・コンパス・カッターナイフ等）／着彩用具（アクリル絵の具・筆各種・筆洗・雑巾・マスキングテープ等）

■ 履修上の注意

後期に実施される授業である「進級制作Ⅰ」と連動している。

海外デザインプログラム I

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：0.5 開講期：2期 科略：VD 学年：1年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

長船 圭二

■ 授業内容

1年次では西洋文化を理論的に学習します。様々なジャンルを知ることで、複合的に知識を高めていきます。また後半ではグループワークを通じてテーマ研究をおこない、グループ発表をおこないます。

■ 到達目標

西洋服装・美術・建築の文化や歴史の基礎知識を習得する。また、滞在地の観光エリアや美術館の知識を身につけ、グループ活動を適切におこなう計画力を養います。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	学校行事
2	西洋文化について.1（西洋美術史）
3	西洋文化について.2（西洋服装史）
4	西洋文化について.3（西洋文化・建築）
5	西洋文化グループ研究.1（グループ別 研究テーマ）
6	西洋文化グループ研究.2（グループ別 研究テーマ）
7	西洋文化グループ研究.3（グループ別 研究テーマ発表）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
50	50	0	0	0	0

■ 使用教材・用具

ノート PC（インターネットを利用して、情報収集および資料制作をおこないます）

DTP I

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：1.5 開講期：2期 科略：VD 学年：1年 コマ数：3 企業連携：一
実務経験のある教員による授業科目：○

齋藤 雄一、花田 洋通

■ 授業内容

ファイルの保存やフォルダの管理など基本的な PC 操作を習得し、Illustrator を使用したデザイン制作の手順や技術を学ぶ。

■ 到達目標

Macintosh の基本的な操作方法を理解し、Adobe Illustrator の基本操作の取得を目指す。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション (Macintosh、Illustrator について)
2	Illustrator の基本技能の修得 (図形の描写、カラー設定、ペンツールの使い方)
3	Illustrator の基本技能の修得 (テキスト入力、フォント設定、レイヤー設定)
4	ペンツール、図形ツールを使ったイラスト制作① ーマ設定、制作
5	ペンツール、図形ツールを使ったイラスト制作② 制作、仕上げ
6	制作したイラストと文字ツールを使った DM 制作① テーマ設定、制作
7	制作したイラストと文字ツールを使った DM 制作② 制作、仕上げ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	10	10

■ 使用教材・用具

- ・ ノート PC(毎授業充電してくること)
- ・ 筆記用具
- ・ 教科書

■ 履修上の注意

※ PC 機材準備の関係上、二期からの開始となります。授業開講回数が少ないため、出席日数に注意してください。

色彩士検定2級

分類：基礎科目 形態：講義 単位数：1 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 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（表）

回数	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	色の知覚的效果①
6	色の知覚的效果②
7	色の心理的效果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	色の心理的效果②
11	色彩調和論①
12	色彩調和論②
13	※ VD1 進級制作合評会（授業場変更）
14	模擬試験（検定試験対策）
15	模擬試験の振り返り／まとめ

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	0	40	50	10

■ 使用教材・用具

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）

ベーシックデザイン(デッサン)Ⅱ

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

花田 洋通

■ 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（表）

回数	内容
1	石膏デッサンを始めるにあたって
2	石膏デッサン
3	石膏デッサン
4	石膏デッサン
5	石膏デッサン
6	石膏デッサン
7	描き込みを中心にした人物描写
8	描き込みを中心にした人物描写
9	描き込みを中心にした人物描写
10	描き込みを中心にした人物描写
11	描き込みを中心にした人物描写
12	描き込みを中心にした人物描写
13	進級制作対応
14	進級制作対応
15	進級制作対応

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

教科書 鉛筆 ケント紙 練り消し

■ 実務経験概要

ギャラリーディレクター5年、作家活動20年の経験を活かし、イラスト制作に関連する授業を行う。

ベーシックデザイン(色彩)Ⅱ

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

河本 恵美

■ 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（表）

回数	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」

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	95	0	5	0

■ 使用教材・用具

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

VD入門

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 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（表）

回数	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） 課題提出
4	課題B：DM 制作（1）
5	学校行事
6	課題B：DM 制作（2） 課題提出
7	課題C：パッケージ制作（1）
8	課題C：パッケージ制作（2） ※学校行事参加の場合あり
9	課題C：パッケージ制作（3）
10	課題C：パッケージ制作（4） 課題提出
11	課題D：html の基本／css の基本
12	課題D：簡単サイトの制作（1）
13	課題D：簡単サイトの制作（2）
14	課題D：簡単サイトの制作（3） 課題提出
15	まとめ（講評）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	20	60	0	10	10

■ 使用教材・用具

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。

イラストレーション入門

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 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。
オ

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／課題1：イラストレーターについて研究 (作品模写・レポート制作)
2	課題1：イラストレーターについて研究 (作品模写・レポート制作)
3	課題1：イラストレーターについて研究 (作品模写・レポート制作)
4	課題2：動物のイラスト制作
5	課題2：動物のイラスト制作
6	課題2：動物のイラスト制作
7	課題3：食べ物のイラスト制作
8	課題3：食べ物のイラスト制作
9	課題3：食べ物のイラスト制作
10	課題4：人物のイラスト制作
11	課題4：人物のイラスト制作
12	課題4：人物のイラスト制作
13	課題5：コンペ出品作品制作
14	課題5：コンペ出品作品制作
15	課題5：コンペ出品作品制作

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

アナログ・デジタルさまざまな画材を使用する。

■ 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。

キャラクター入門

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

水口 由希恵

■ 授業内容

「キャラクター入門」では、キャラクター制作の基礎を学びます。等身やデフォルメの描き分け、全身イラストのバランス、ポーズや動きの表現を通じて、キャラクターを魅力的に見せる方法を段階的に習得します。また、性格や背景など設定の作り方を学び、物語や世界観との関連性を意識したキャラクター設計を行います。最終的に清書や色塗りを行い、キャラクターシートを作成して発表します。初心者でも取り組みやすい課題を通じて、基礎から応用までを実践的に学びます。

■ 到達目標

1. キャラクター設定の基本要素（性格、背景、役割）を理解し、活用できる。
2. 等身やポーズ、動きを考慮した全身イラストを描ける。
3. 設定を反映したキャラクターシートを作成し、他者に伝えられる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	人体の骨格の基本とキャラクターの基礎
2	キャラクター設定の基本
3	等身の描き分け
4	ポーズと動きの基礎
5	キャラクターのバランス
6	表情の描き分け
7	衣装デザインの基礎
8	キャラクターと背景の関連性
9	清書とディテールの追加
10	色塗りの基礎
11	シールデザインの基礎
12	デジタルデータ作成
13	シールデザインの仕上げ
14	試作と調整
15	発表と講評

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	60	0	20	10

■ 使用教材・用具

教科書『いいトコどり 人物パーツの描き分け事典』

- ・ ケント紙または、原稿用紙
- ・ 筆記用具
- ・ カラーペンやコピック
- ・ タブレットまたは PC
- ・ CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustrator

■ 履修上の注意

1. 授業準備
2. 課題と進捗管理
3. オリジナリティの尊重
4. グループ活動への参加
5. データ確認と提出

■ 実務経験概要

漫画関係学校を担当付きで卒業後、教員として学生のデビュー支援に従事。漫画アシスタントや企業案件でのキャラ制作経験あり。

アニメマンガ入門

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一、林 香菜

■ 授業内容

マンガ制作の道具を使用して基本的技術を学ぶ。

クリップスタジオペイントを使ってアニメーション制作のテクニックを学ぶ。

■ 到達目標

G ペン、丸ペン、などを使った作画訓練や、ネーム作成方法の理解。

自作のショートアニメーションを制作できる技術の習得。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	自己紹介・漫画とは・漫画の道具の使い方
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	学校行事
6	プロット・ネーム・コマ割り
7	ネーム・コマ割り
8	学校行事
9	アニメ制作について クリップスタジオの基本操作
10	キャラクターの歩き 口パク・まばたき
11	2D カメラの使い方
12	3～5秒のショートアニメーションの制作①
13	3～5秒のショートアニメーションの制作②
14	3～5秒のショートアニメーションの制作③
15	3～5秒のショートアニメーションの制作④

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

マンガ作画道具一式

■ 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。

■ 実務経験概要

現役漫画作画スタッフ（キャラ作画、背景担当）

アニメーション制作に関わった経験

DTPⅡ

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一、村木 威文

■ 授業内容

Illustrator・Photoshop の操作の応用を学び、印刷物を作るための知識や操作方法を学ぶ。

■ 到達目標

印刷物を作るための Illustrator・Photoshop の基本的な操作ができるようになり、自己表現のツールとして自在に扱えるようになることを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	Illustrator の復習
2	Photoshop の基本的な使用方法・演習①（UI / 選択範囲）
3	Photoshop の基本的な使用方法・演習②（色調補正）
4	進級制作「B3 コンセプトボード」の草案①／貼り合わせについて
5	進級制作「B3 コンセプトボード」の草案②
6	進級制作「B3 コンセプトボード」の制作①
7	進級制作「B3 コンセプトボード」の制作②
8	進級制作「B3 コンセプトボード」の制作③
9	Photoshop の基本的な使用方法・演習③（
10	Photoshop の基本的な使用方法・演習④
11	既存チラシの再現①
12	既存チラシの再現②
13	既存チラシの再現③
14	既存チラシの再現④
15	まとめ（講評）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	60	10	10	10

■ 使用教材・用具

- ・ PC 用具一式（PC 本体・充電器・USB アダプター・USB メモリ）
- ・ 筆記用具（鉛筆・消具・定規・ハサミ・カッターナイフ・赤ペン等）

※各自の必要に応じてマウス・タブレット

■ 履修上の注意

- ・ DTPⅠで学習した内容を基に授業を展開するため、後期が始まるまでに Illustrator の操作の基本をしっかりとマスターしておくこと。
- ・ 進級制作Ⅰと連動している。

■ 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。

進級制作 I

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：6 開講期：後期 科略：VD 学年：1年 コマ数：6 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一、花田 洋通

■ 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（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／ B1 大模造紙への試し描き／水張り
2	B1 大模造紙下絵作成
3	B1 大模造紙下絵作成
4	B1 大模造紙下絵作成
5	B1 大模造紙下絵作成
6	B1 大模造紙下絵作成（チェック～提出）
7	本制作 下描き（描き込み）
8	本制作 下描き（描き込み）
9	本制作 下描き（描き込み）
10	本制作 下描き（描き込み）
11	本制作 下描き（描き込み～チェック）
12	本制作 下描き（描き込み～チェック）
13	本制作 着彩
14	本制作 着彩
15	3年生卒業制作合評会見学
16	本制作 着彩（中間チェック）
17	2年生進級制作合評会見学
18	本制作 着彩（中間チェック）
19	本制作 着彩
20	本制作 着彩
21	本制作 着彩
22	本制作 着彩
23	本制作 着彩
24	本制作 着彩
25	本制作 着彩
26	本制作 着彩（水張りテープで化粧張り）
27	合評会に向けてプレゼンテーション練習
28	合評会に向けてプレゼンテーション練習
29	造形専門課程 1 年生、BD3 年進学クラス進級制作合評会
30	卒業制作合評会のふり返し等、一年間の総括

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	20	60	0	10	10

■ 使用教材・用具

- ・アナログ着彩／描画／製図道具一式
- ・PC 一式

■ 履修上の注意

進級制作合評会及びその前日の作品搬入日が試験となる。搬入に作品設置ができない場合も成績判定に関わるので注意。(詳細説明は授業内)

■ 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。

情報デザイン検定

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：0.5 開講期：1期 科略：VD 学年：2年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 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（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／情報デザイン／情報とモラル
2	働きかけ力／調査の考え方
3	調査方法／分析と整理
4	問題解決の考え方／問題解決手法
5	情報構造の考え方／情報表現の手法
6	情報の伝達
7	評価とフィードバック 模擬試験（検定対策1）
8	模擬試験（検定対策2）／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	0	40	50	10

■ 使用教材・用具

- ・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。

ビジネスマナー／インターンシップ

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：1 企業連携：
○ 実務経験のある教員による授業科目：—

花田 洋通

■ 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（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

筆記用具 PC

キャリアゼミⅠ

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：
ー 実務経験のある教員による授業科目：○

中島 勇樹

■ 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（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 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

ⅤⅠ 演習Ⅰ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

伊藤 裕康

■ 授業内容

クライアントを想定した広告制作。キービジュアル・ネーミング・ロゴデザイン・ガイドラインなど。

■ 到達目標

ⅤⅠの基礎を理解する。納期を守る習慣を身に付ける。自分で作ったデザインのプレゼンができる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション ⅤⅠとは
2	課題(1) 飲食店の広告制作（仮）
3	課題(1) //
4	課題(1) プレゼン・フィードバック
5	課題(2) フィットネスの広告・ロゴデザイン制作（仮）
6	課題(2) //
7	課題(2) プレゼン・フィードバック
8	課題(3) 歯科医院の広告・ロゴデザイン制作（仮）
9	課題(3) //
10	課題(3) //
11	課題(3) プレゼン・フィードバック
12	課題(4) マッチングアプリの広告・キャッチ・ネーミング・商標・ロゴ・アイコン・ガイドライン（仮）
13	課題(4) //
14	課題(4) //
15	課題(4) プレゼン・フィードバック

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

ノート PC・Slack・Adobe Illustrator／Photoshop

■ 履修上の注意

課題提出・情報共有は Slack を使用します。

■ 実務経験概要

広告企画・商品開発の現場経験を活かし授業を行います。

パッケージ演習 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

株式会社ケイズ・ユニット

■ 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（表）

回数	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）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	0	75	0	15	0

■ 使用教材・用具

ノート PC その他制作に必要な道具一式

■ 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

動画映像演習 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

齋藤 雄一

■ 授業内容

Adobe After Effects、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。

短編映像の編集／制作が出来るようになる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション Adobe Premiere Pro ① 基本操作
2	Adobe Premiere Pro ② 撮影／取込
3	Adobe Premiere Pro ③ 簡単な撮影と編集
4	Adobe Premiere Pro ④ 簡単な撮影と編集
5	Adobe Premiere Pro ⑤ 簡単な撮影と編集
6	Adobe Premiere Pro ⑥ 簡単な撮影と編集
7	Adobe After Effects ① 基本操作
8	Adobe After Effects ② 簡単な映像の作成
9	Adobe After Effects ③ 簡単な映像の作成
10	学校行事
11	短編映像の制作① 企画
12	短編映像の制作② 企画
13	短編映像の制作③ 制作
14	短編映像の制作④ 制作
15	短編映像の制作⑤ まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

■ 使用教材・用具

Macintosh ノートパソコン

(Adobe After Effects ・ Adobe Premiere Pro をインストール)

■ 履修上の注意

各自のノート PC を使用していきます。

※充電を済ませておくこと。

エディトリアル演習 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

丸山 敦

■ 授業内容

書籍や雑誌紙面、ポスター・フライヤー等印刷物のレイアウトなど、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（表）

回数	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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、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した紙面レイアウト、オリジナル ZINE 制作実習

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	15	60	0	15	0

■ 使用教材・用具

指定テキスト2冊 / Illustrator / In Design / Photoshop / Figma

■ 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・モバイル版の両方をインストールすること。

■ 実務経験概要

アートディレクターの実務経験からクライアントの要求に対して機能する情報編集と企画立案技術、またそのヴィジュアル演出デザインについて指導

Webデザイン I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

安原 加奈子

■ 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（表）

回数	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	レスポンシブ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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	100	0	0	0

■ 使用教材・用具

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

イラストレーション技法 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

小寺 茂樹

■ 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基礎的な技術を身につける。

■ 授業計画と内容（表）

回数	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） 最も得意な技法で自画像制作（自分をテーマにした作品）
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	人物イラスト制作（年齢、性格、職業などの描き分け）
10	人物写真と背景写真を組み合わせてイラスト制作（構図・色彩）
11	人物写真と背景写真を組み合わせてイラスト制作（構図・色彩）
12	人物写真と背景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）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

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。

■ 実務経験概要

アドブレン東京本社イラストレーション部を経て独立。 広告、出版の分野を中心に活動の場を広げていく。

日経広告賞 I 部門賞 日経産業新聞広告賞銀賞

代表作 ゴルフトゥデイ表紙イラスト 1999 ～ 2007

TIS 東京イラストレーターズソサエティ会員

JAGDA 日本グラフィックデザイン協会会員

川崎医療福祉大学 2009 ～ 倉敷市立短期大学 2012 ～ 2024 非常勤講師

印刷DTP入門

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 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（表）

回数	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 演習（チラシトレース）
10	Illustrator / Photoshop 演習（チラシトレース）
11	Illustrator / Photoshop 演習（チラシトレース）
12	Illustrator / Photoshop 演習（オリジナルチラシ制作）
13	Illustrator / Photoshop 演習（オリジナルチラシ制作）
14	Illustrator / Photoshop 演習（オリジナルチラシ制作）
15	Illustrator / Photoshop 演習（オリジナルチラシ制作）テスト

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	70	20	10	0

■ 使用教材・用具

- ・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」

■ 履修上の注意

VD / IL 専攻担当：田頭 CD / AM 専攻担当：宮脇 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

ライフデザイン③

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：—

齋藤 雄一

■ 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。ポートフォリオ制作や販売アイテム制作を行う。

■ 到達目標

面談を通して「自分」を知り、個人・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（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／個人面談
2	販売を視野に入れたデザイン制作演習①／個人面談
3	販売を視野に入れたデザイン制作演習②／個人面談
4	販売を視野に入れたデザイン制作演習③／個人面談
5	販売を視野に入れたデザイン制作演習④／個人面談
6	販売を視野に入れたデザイン制作演習⑤
7	販売を視野に入れたデザイン制作演習⑥
8	販売を視野に入れたデザイン制作演習⑦
9	ポートフォリオ作成①
10	学校行事
11	ポートフォリオ作成②
12	ポートフォリオ作成③
13	ポートフォリオ作成④
14	ポートフォリオ作成⑤
15	ポートフォリオ作成⑦／まとめ

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	0	50	0	30	10

■ 使用教材・用具

PC(ノートパソコン)

スケッチブック／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

■ 履修上の注意

PC は充電しておくこと。

ゼミ I

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

齋藤 雄一

■ 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

デザイン制作を通じてリサーチ力や企画力、表現力を鍛える。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション 外部コンペ制作 1-1 企業ポスター制作 (予定) (健康診断)
2	外部コンペ制作 1-2 企業ポスター制作 (予定)
3	外部コンペ制作 1-3 企業ポスター制作 (予定)
4	外部コンペ制作 1-4 企業ポスター制作 (予定)
5	外部コンペ制作 1-5 企業ポスター制作 (予定)
6	外部コンペ制作 2-1 キャラクター／イラスト制作 (予定)
7	外部コンペ制作 2-2 キャラクター／イラスト制作 (予定)
8	外部コンペ制作 2-3 キャラクター／イラスト制作 (予定)
9	外部コンペ制作 2-4 キャラクター／イラスト制作 (予定)
10	学校行事
11	外部コンペ制作 3-1 デザイン制作 (未定)
12	外部コンペ制作 3-2 デザイン制作 (未定)
13	外部コンペ制作 3-3 デザイン制作 (未定)
14	外部コンペ制作 3-4 デザイン制作 (未定)
15	まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	60	0	20	20

■ 使用教材・用具

スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参

ゼミ I

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

水口 由希恵

■ 授業内容

本ゼミでは、外部イベント出店を通じて「顧客のニーズ」と「価値の創出」を学びます。

■ 到達目標

商品企画から制作、販売までの流れを実践し、インプット（市場調査・分析）とアウトプット（デザイン・製作）の重要性を理解します。また、締切を守ることで商品の有無が直接成果に影響することを実感し、スケジュール管理や責任感を養うことを目的とします。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	市場調査・ターゲット分析
3	商品企画・コンセプト決定
4	デザイン案作成・フィードバック
5	大阪イベント参加
6	イベント振り返り・商品企画修正
7	試作・フィードバック
8	本制作開始
9	制作仕上げ・最終調整
10	学校行事
11	SNS 販促計画・投稿準備
12	実践 SNS マーケティング
13	SNS キャンペーン企画・実施
14	分析・フィードバック
15	まとめ・今後の活かし方

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	10	50	0	20	10

■ 使用教材・用具

- ・アナログ販売用画材
- ・タブレットまたは PC
- ・ CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustrator（必要に応じて使用）

■ 履修上の注意

必修

■ 実務経験概要

専門学校の教員として、育成に携わりオープンキャンパスのイベント企画・運営も経験。フリーで 15 年間イベントに参加し、販売・マーケティングの実践知識を蓄積。業界の現場感を活かした指導が強み。

ゼミ I

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

宮脇 成也

■ 授業内容

依頼されたロゴデザインを作成するとともに提案書としてまとめ、クライアントへ提示し評価を得る。また後半では、チームでアクションペインティングへ挑戦する

■ 到達目標

自分が作成したデザイン成果物がどのように社会に使用され流通するのかを体験的に学習する

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	地域社会とデザインの関係性を探る ロゴ制作 オリエンテーション
2	地域社会とデザインの関係性を探る 取材（予定）
3	地域社会とデザインの関係性を探る ロゴ制作 提案作成
4	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
5	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
6	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
7	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
8	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
9	クライアントへのプレゼンテーション
10	学校行事
11	チームで行なうアクションペインティング テーマ設定 デザイン考案
12	チームで行なうアクションペインティング デザイン考案 決定
13	チームで行なうアクションペインティング 実施
14	チームで行なうアクションペインティング 実施
15	チームで行なうアクションペインティング 実施

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

絵の具 筆 筆洗 など。材料費がかかる。

■ 履修上の注意

学外での活動を行なうことがあるため、移動費がかかる。また、外部との交流の中で自己管理を問われる。絵の具などを使用してのアナログ作業も予定している。

■ 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

ゼミ I

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

林 香菜

■ 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（表）

回数	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
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	課題制作…4 コマ or ショート漫画、背景作画
10	学校行事
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

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。

■ 実務経験概要

現役漫画作画スタッフ（キャラ作画、背景担当）

進級制作企画

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

齋藤 雄一、水口 由希恵、重藤 郁

■ 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（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 使用教材・用具

進級制作書類制作物一式

■ 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

キャリアゼミⅡ

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：
ー 実務経験のある教員による授業科目：○

中島 勇樹

■ 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（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 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

パッケージ演習Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

株式会社ケイズ・ユニット

■ 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（表）

回数	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）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	0	75	0	15	0

■ 使用教材・用具

ノート PC その他制作に必要な道具一式

■ 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

V I 演習Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

伊藤 裕康

■ 授業内容

個人事業を想定した事業計画。マーケティング戦略を踏まえたブランディング・事業試算表作成など。

■ 到達目標

ビジネスとしての大局観をを養う。自身のアイデンティティを認識したセルフブランディングができる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション 課題 移動販売の事業計画
2	マーケティングとは
3	需給・競合分析
4	ブランディング
5	進捗ヒヤリング／進級制作対応期間
6	//
7	//
8	//
9	事業内容決定
10	事業概要書作成（ターゲット・活動エリア・マーケティング戦略・将来の展望など）
11	事業試算表作成（初期費用・仕入・原価率・人件費・経費・利益率など）
12	ネーミング・ロゴデザイン制作
13	トラックイメージ制作
14	//
15	プレゼン・フィードバック

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

ノート PC・Slack・Adobe Illustrator／Photoshop

■ 履修上の注意

課題提出・情報共有は Slack を使用します。

■ 実務経験概要

広告企画・商品開発の現場経験を活かし授業を行います。

エディトリアル演習Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

丸山 敦

■ 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。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。

■ 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（表）

回数	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、情報の内容に対応するヴィジュアル演出の制作演習
3	誌面イメージを左右する版面とフォーマット設定、情報の内容に対応するヴィジュアル演出の制作演習
4	誌面イメージを左右する版面とフォーマット設定、情報の内容に対応するヴィジュアル演出の制作演習
5	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるメディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル ZINE の制作実習

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	15	60	0	15	0

■ 使用教材・用具

指定テキスト2冊 / Illustrator / In Design / Photoshop / Figma

■ 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・モバイル版の両方をインストールすること。

■ 実務経験概要

アートディレクターの実務経験からクライアントの要求に対して機能する情報編集と企画立案技術、またそのヴィジュアル演出デザインについて指導

フォト

分類：専門科目 形態：講義 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

蜂谷 秀人

■ 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（表）

回数	内容
1	写真の歴史とカメラの構造
2	写真の歴史とカメラの構造
3	時宜になった撮影方法の学習
4	時宜になった撮影方法の学習
5	時宜になった撮影方法の学習
6	時宜になった撮影方法の学習
7	時宜になった撮影方法の学習
8	時宜になった撮影方法の学習
9	時宜になった撮影方法の学習
10	時宜になった撮影方法の学習
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	時宜にあった撮影方法の学習
14	時宜にあった撮影方法の学習
15	時宜にあった撮影方法の学習

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	30	60	10	0

■ 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 筆記試験あり

■ 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

WebデザインⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

齋藤 雄一

■ 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（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	100	0	0	0

動画映像演習Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

宮脇 成也

■ 授業内容

映像動画編集ソフト Adobe Premire Pro、After effect の使用方法を学ぶ。また、映像制作の制作行程を知る。

■ 到達目標

映像動画編集ソフトの知識技術の習得。映像制作のワークフローの理解

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション Premire Pro のインターフェイス
2	Premire Pro での動画編集 動画の読み込み つなぎ
3	Premire Pro での動画編集 モーションタイポグラフィックス課題
4	Premire Pro での動画編集 エフェクト
5	Premire Pro での動画編集 音源
6	Premire Pro での動画編集 インタビュー動画の編集
7	Premire Pro での動画編集 インタビュー動画の編集
8	After effects での動画編集 インターフェイス
9	After effects での動画編集 PV 制作
10	After effects での動画編集 エフェクト
11	After effects での動画編集 調整レイヤー
12	After effects での動画編集 イラストアニメ
13	映像制作のワークフロー プリプロダクション
14	映像制作のワークフロー ポストプロダクション
15	映像制作のワークフロー まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

Premire Pro After Effects がインストールされた PC USB メモリその他周辺機器

イラストレーション技法Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

小寺 茂樹

■ 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する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	動物キャラクター制作（デザインの現場での制作手順を踏んでキャラクターを制作する）
2	動物キャラクター制作（デザインの現場での制作手順を踏んでキャラクターを制作する）
3	動物キャラクター制作（デザインの現場での制作手順を踏んでキャラクターを制作する）
4	オリジナルキャラクター制作（ラフ画を数多く描く）
5	オリジナルキャラクター制作（ラフ画を数多く描く）
6	オリジナルキャラクター制作（ラフ画を数多く描く）
7	パンフレット表紙イラスト制作（ターゲット別に描き分ける）
8	パンフレット表紙イラスト制作（ターゲット別に描き分ける）
9	パンフレット表紙イラスト制作（ターゲット別に描き分ける）
10	書籍挿絵制作（詩をイラストで表現する）
11	書籍挿絵制作（詩をイラストで表現する）
12	書籍挿絵制作（詩をイラストで表現する）
13	CD ジャケットイラスト制作（音楽をイラストで表現する）
14	CD ジャケットイラスト制作（音楽をイラストで表現する）
15	CD ジャケットイラスト制作（音楽をイラストで表現する）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

■ 実務経験概要

アドブレン東京本社イラストレーション部を経て独立。 広告、出版の分野を中心に活動の場を広げていく。

日経広告賞 I 部門賞 日経産業新聞広告賞銀賞

代表作 ゴルフトゥデイ表紙イラスト 1999 ～ 2007

TIS 東京イラストレーターズソサエティ会員

JAGDA 日本グラフィックデザイン協会会員

川崎医療福祉大学 2009 ～ 倉敷市立短期大学 2012 ～ 2024 非常勤講師

ライフデザイン④

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：—

齋藤 雄一

■ 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（表）

回数	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① 進級制作／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応
3	個別面談② 進級制作／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応
4	個別面談③ 進級制作／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応
5	個別面談④ 進級制作／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応
6	個別面談⑤ 進級制作／ CtoC コミュニケーションプロジェクト対応
7	VD 3年生／ IT 2年生卒業制作 合評会 見学
8	個別面談⑥ 進級制作対応
9	VD 2年生／ IT 1年生進級制作 合評会
10	就活について①計画の具体化 進級制作展示計画対応
11	就活について②計画の具体化 進級制作展示計画対応
12	就活について③計画の具体化 進級制作展示計画対応
13	就活について④計画の具体化 進級制作展示計画対応
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 まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	60	0	20	20

ゼミⅡ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

齋藤 雄一

■ 授業内容

前半は進級・卒業制作への対応。

後半は外部コンペ制作に挑戦し、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（表）

回数	内容
1	進級・卒業制作対応
2	進級・卒業制作対応
3	進級・卒業制作対応
4	進級・卒業制作対応
5	学校行事
6	進級・卒業制作対応
7	進級・卒業制作対応
8	進級・卒業制作対応
9	進級・卒業制作対応
10	外部企業とのコンペ制作① (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
11	外部企業とのコンペ制作② (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
12	外部企業とのコンペ制作③ (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
13	外部企業とのコンペ制作④ (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
14	外部企業とのコンペ制作⑤ (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
15	外部企業とのコンペ制作⑥ (予定) / まとめ 進級・卒業制作展示の準備対応

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	60	0	20	20

■ 使用教材・用具

スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参

ゼミⅡ

分類：**実践（応用）科目** 形態：**実習** 単位数：**1.5** 開講期：**後期** 科略：**VD** 学年：**2年** コマ数：**3** 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

水口 由希恵

■ 授業内容

本ゼミでは、外部イベント出店に向けた商品制作と Web サイト（リットリンク、BOOTH、minne など）の活用を学びます。

■ 到達目標

顧客のニーズを理解し、インプット（市場調査・分析）とアウトプット（デザイン・制作）の重要性を実感することが目的です。

また、締切を守ることで商品が無ければ販売機会を逃すことを学び、スケジュール管理の意識を高めます。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	市場調査・ターゲット分析
3	商品企画・コンセプト決定
4	デザイン案作成・フィードバック
5	学校行事
6	最終企画決定・製作計画
7	試作・ブラッシュアップ
8	本制作開始
9	イベント準備（価格設定・パッケージ・ディスプレイ）
10	フクヤマニメ・モモアニ出店（10月）
11	イベント振り返り・売上分析
12	Web ショップ開設準備
13	SNS 連携
14	Web 販売シミュレーション
15	まとめ・今後の展開

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	10	50	0	20	10

■ 使用教材・用具

- ・アナログ販売用画材
- ・タブレットまたは PC
- ・CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustrator（必要に応じて使用）

■ 履修上の注意

必修

■ 実務経験概要

専門学校の教員として、育成に携わりオープンキャンパスのイベント企画・運営も経験。フリーで 15 年間イベントに参加し、販売・マーケティングの実践知識を蓄積。業界の現場感を活かした指導が強み。

ゼミⅡ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

宮脇 成也

■ 授業内容

自主制作としての絵画、イラスト制作を行い発表する。主にアナログを主体とした作品を推奨する。また進級制作卒業制作への取組も行なう

■ 到達目標

自身のアイデアや表現を作品としてまとめることを経験的に学ぶ。また発表することで、評価を得る

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	絵画 イラスト 作品制作
2	絵画 イラスト 作品制作
3	絵画 イラスト 作品制作
4	絵画 イラスト 作品制作
5	学校行事
6	進級制作 卒業制作への取組
7	進級制作 卒業制作への取組
8	学校行事 CtoC コミュニケーションプロジェクト
9	合評会に向けて制作物完成 最終調整
10	作品展示の手法
11	作品展示の手法
12	作品展示の手法
13	作品展示の手法
14	作品展示の手法
15	作品展示の手法

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

絵の具 筆洗 筆など 要材料費

■ 履修上の注意

学外での活動を行なうことがあるため、移動費がかかる。また、外部との交流の中で自己管理を問われる。絵の具などを使用してのアナログ作業も予定している。

■ 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

ゼミⅡ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

林 香菜

■ 授業内容

アナログ媒体でのマンガ制作を行い、発表という形にして残していく。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（表）

回数	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	学校行事
6	進級制作対応：合同冊子製本
7	進級制作対応：合評会最終確認
8	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）
9	ネーム制作
10	ネーム提出・確認
11	作画作業
12	作画作業（学生餅つき）
13	作画作業（進級卒業制作展示チェック日）
14	作画作業
15	投稿準備・最終確認

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	20	50	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

■ 実務経験概要

現役漫画作画スタッフ（キャラ作画、背景担当）

進級制作Ⅱ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

齋藤 雄一、水口 由希恵、重藤 郁

■ 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（表）

回数	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	合評会に向けて各自制作① 中間報告会からの見直し
3	合評会に向けて各自制作② 中間報告会からの見直し
4	合評会に向けて各自制作③ 中間報告会からの見直し
5	学校行事
6	合評会に向けて制作物完成
7	合評会に向けて制作物完成
8	CtoC コミプロ
9	進級制作合評会振り返り
10	進級制作展示プラン作成①
11	進級制作展示プラン作成②
12	進級制作展示プラン作成③
13	進級制作展示プラン作成④
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	20	70	0	10	0

■ 使用教材・用具

進級制作書類一式

スケッチ・ドローイング I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

石田 匠

■ 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（表）

回数	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	人物の全身と骨格
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

ステッドラーの鉛筆（B・6 B）三菱 UNI（4 H・F）練り消し、消しゴム、スケッチブック

■ 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。

広告イラストレーション I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

宮脇 成也

■ 授業内容

様々な広告媒体に合わせたイラストレーションの作成。

■ 到達目標

広告媒体や条件に合わせ、かつ自分のテイストを活かしたイラストレーション作成能力の習得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション イラストレーションとは
2	マニュアルイラストレーション作成 テーマ決め
3	マニュアルイラストレーション作成 ラフ作成
4	マニュアルイラストレーション作成 ラフ作成
5	マニュアルイラストレーション作成 制作
6	マニュアルイラストレーション作成 制作
7	中間確認
8	マニュアルイラストレーション作成 制作
9	完成 プレゼンテーション
10	フードイラストレーション① テーマ選び
11	フードイラストレーション② 完成・提出
12	メニュー・チラシ作成①
13	メニュー・チラシ作成② ラフ作成・レイアウト作成
14	メニュー・チラシ作成④ 完成・提出
15	プレゼンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

PC その他必要が財

■ 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

デジタルイラストレーション I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

水口 由希恵 重藤 郁

■ 授業内容

本授業では、商業デザインに活かせるデジタルイラストの技術を習得します。Illustrator を使用した線画処理やロゴ制作、Photoshop での彩色や画像調整を学び、広告・パッケージ・ポスター向けの実践的な作品を制作します。また、タイポグラフィやレイアウトと組み合わせたデザインワークにも取り組み、即戦力となるスキルを身につけます。さらに、実務を想定した短時間制作やフィードバック対応を行い、クライアントワークの流れも経験します。

■ 到達目標

Illustrator と Photoshop を活用し、デザインに適したイラストを制作できる技術を習得します。広告・SNS・パッケージ・ポスターなどの多様な媒体に対応できる作品を作成し、デザインの一部として機能するイラストを描けるようになることを目指します。また、短時間で仕上げるスキルや、クライアントの要望に沿った修正対応力を身につけ、即戦力となる実践的な制作能力を養います。ポートフォリオに活用できる作品制作を通じて就職活動を支援します。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	グラフィックデザインに適した線画作り
2	配色とデザイン理論（デザイナー視点での色使い）
3	タイポグラフィ×イラストの組み合わせ
4	広告バナー・SNS 用イラスト制作
5	パッケージデザイン用イラスト
6	フライヤー・ポスター向けイラスト
7	ロゴ×キャラクターのデザイン
8	アイコン&ステッカー向けイラスト
9	シリーズもののデザイン展開
10	スピードイラスト（広告案件想定）
11	実際のクライアント案件を想定した制作
12	フィードバック&修正対応演習
13	過去作のブラッシュアップ&リメイク
14	ポートフォリオ向け作品の最終調整
15	プレゼン&講評会（商業案件想定）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	60	0	20	10

■ 使用教材・用具

- 印刷所のテンプレート資料
- 学生用 PC（Adobe Illustrator、Photoshop）
- ペンタブレット（必要に応じて）
- USB メモリまたはクラウドストレージ（データ保存用）

■ 履修上の注意

- 授業中はソフトウェア操作を中心に進めるため、基本的な PC 操作ができることを前提とします。
- 提出課題のデータ形式（AI、PSD、PDF など）に注意し、締切を厳守してください。

■ 実務経験概要

漫画関係学校を担当付きで卒業後、教員として学生のデビュー支援に従事。漫画アシスタントや企業案件でのキャラ制作経験あり。

スケッチ・ドローイングⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

石田 匠

■ 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（表）

回数	内容
1	石膏デッサン（人物）
2	石膏デッサン（人物）
3	石膏デッサン（人物）
4	石膏デッサン（人物）
5	石膏デッサン（人物）
6	石膏デッサン（人物）
7	石膏デッサン（人物）
8	石膏デッサン（人物）
9	背景とパース
10	背景とパース
11	人物とパース
12	人物とパース
13	人物と背景とパース
14	人物と背景とパース
15	人物と背景とパース

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	10	10

■ 使用教材・用具

ステッドラーの鉛筆（B・6 B）三菱 UNI（4 H・F）練り消し、消しゴム、スケッチブック

■ 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。

広告イラストレーションⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

重藤 郁

■ 授業内容

様々な広告媒体に合わせたイラストレーションの作成

■ 到達目標

様々な広告媒体を知り、その特性に合わせたイラストレーション制作能力の習得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	読書習慣ポスターイラスト作成 課題提示リサーチ ラフ作成
2	読書習慣ポスターイラスト作成 制作
3	読書習慣ポスターイラスト作成 制作
4	読書習慣ポスターイラスト作成 完成 提出
5	各進級制作の取組
6	各進級制作の取組
7	各進級制作の取組
8	人物の顔 表情のイラストレーション 似顔絵 人物選択
9	人物の顔 表情のイラストレーション 似顔絵 ラフ作成
10	人物の顔 表情のイラストレーション 似顔絵 制作 完成
11	イラストマークの作成 課題提示
12	イラストマークの作成 ラフ作成
13	イラストマークの作成 制作
14	イラストマークの作成 制作
15	イラストマークの作成 完成提出

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	0	90	10	0

■ 使用教材・用具

PC 必要が財

■ 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

デジタルイラストレーションⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 授業内容

Adobe Illustrator / Photoshop を使った表現方法を学ぶ。

■ 到達目標

主に Adobe Illustrator / Photoshop 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（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／コンペ作品制作
2	オリエンテーション／コンペ作品制作
3	オリエンテーション／コンペ作品制作
4	課題2：Adobe Photoshop で人物のイラスト制作
5	課題2：Adobe Photoshop で人物のイラスト制作
6	課題2：Adobe Photoshop で人物のイラスト制作
7	課題3：Adobe Illustrator でイラスト制作
8	課題3：Adobe Illustrator でイラスト制作
9	課題3：Adobe Illustrator でイラスト制作
10	課題3：Adobe Illustrator でイラスト制作
11	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作
12	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作
13	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作
14	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作
15	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

学校の液晶ペンタブレットもしくはノート PC（Adobe Illustrator / Photoshop）を使用

■ 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。

ゲーム企画Ⅰ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 授業内容

オリジナルゲームの企画及び既存ゲームの研究を行う

■ 到達目標

企画に沿ったデザインスキルの習得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／課題1：既存ゲームの研究
2	課題1：既存ゲームの研究
3	課題1：既存ゲームの研究
4	課題2：ゲーム内に登場する装飾の再現
5	課題2：ゲーム内に登場する装飾の再現
6	課題2：ゲーム内に登場する装飾の再現
7	課題3：ゲーム内に登場する演出の再現
8	課題3：ゲーム内に登場する演出の再現
9	課題3：ゲーム内に登場する演出の再現
10	課題4：既存ゲームイラストの再現と研究
11	課題4：既存ゲームイラストの再現と研究
12	課題4：既存ゲームイラストの再現と研究
13	課題5：おとぎ話の設定のキャラクターを描く
14	課題5：おとぎ話の設定のキャラクターを描く
15	課題5：おとぎ話の設定のキャラクターを描く

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 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。

デジタルアニメーション I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

齋藤 雄一

■ 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。
表現力の向上のために AdobeAfterEffects を使って映像編集を行っていく。

■ 到達目標

Photoshop や CLIP STU DIO 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。
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（表）

回数	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 課題③ Live2D 基本操作①／原画の準備と加工
4	Live2D 課題④ Live2D 基本操作②イラスト制作／イラストを動かす
5	Live2D 課題制作①
6	Live2D 課題制作②
7	Adobe Premiere 基本操作①
8	Adobe Premiere 基本操作②
9	Adobe After Effects 基本操作①
10	Adobe After Effects 基本操作②
11	映像編集課題①
12	映像編集課題②
13	映像編集課題③
14	映像編集課題④
15	講評／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

コンセプトアート I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理 重藤 郁

■ 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（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／コンセプトアートとは
2	コンセプトアート 模写
3	コンセプトアート 模写
4	コンセプトアート 模写
5	質感の観察
6	質感の観察
7	身近な設定からのデザイン
8	身近な設定からのデザイン
9	身近な設定からのデザイン
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

■ 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。

CG演習 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 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等を制作し、Blender で立体表現する。

■ 到達目標

3DCG 作成アプリを使って、基本的な立体表現ができるようになることを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／ Blender のインストール・各種設定 Blender のインターフェイスと画面操作の方法
2	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）
3	立体表現の基礎②
4	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）
5	演習課題②（マテリアル／ペアレント設定～ポーズを決める）
6	演習問題③（カメラの操作・ライティング～レンダリング）
7	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）
8	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）
9	演習課題⑥（再分割曲面・面を差し込む・押し出し～コーヒークップを作る）
10	演習課題⑦（ソリッド化～スプーン・ソーサーを作る）
11	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）①
12	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）②
13	課題（テーブル上の環境を 3DCG で再現）③
14	試験（モデリング）
15	まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	70	10	10	10

■ 使用教材・用具

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等の調整を行う場合あり。（目標達成を優先して授業内容を変更する）

■ 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。

アニメ・動画制作 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

兼高 里圭

■ 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（表）

回数	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	線の練習（トレース）
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	線の練習（歩き）
9	線の練習（歩き）
10	線の練習（走り）
11	線の練習（走り）
12	線の練習（走り）
13	線の練習（ふり向き）
14	線の練習（ふり向き）
15	線の練習（ふり向き）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

■ 使用教材・用具

鉛筆（B、2B）・アニメ用タッブ ・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

■ 実務経験概要

アニメーターの経験を活かし授業を展開する。

デジタルマンガ演習 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一

■ 授業内容

クリップスタジオペイント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

クリップスタジオペイントを使ってマンガの作画や仕上げの方法を学び、オリジナル作品を描く技術を習得する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	クリップスタジオペイントの起動&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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	100	0	0	0

■ 実務経験概要

マンガ家として連載経験があり、単行本を発売。

印刷DTP入門

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

宮脇 成也

■ 授業内容

DTP の基本アプリケーションソフト Adobe Illustrator のインターフェイスやツールの使用方法を学び、印刷物の作成方法を習得する

■ 到達目標

印刷や DTP の基礎知識と技術を学ぶ。Adobe Illustrator の基礎知識と使用方法を学ぶとともに印刷物の制作行程を習得する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション DTP について
2	Adobe Illustrator ツール紹介 図形制作
3	Adobe Illustrator ツール紹介 文字入力
4	Adobe Illustrator パストレース練習
5	Adobe Illustrator パストレース練習
6	Adobe Illustrator パストレース練習
7	Adobe Illustrator パストレース練習
8	Adobe Illustrator パストレース練習
9	DM のデザイン 文字入力とレイアウト
10	DM のデザイン 文字入力とレイアウト
11	DM のデザイン 文字入力とレイアウト
12	フライヤーのトレース
13	フライヤーのトレース
14	フライヤーのトレース
15	フライヤーのトレース

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

Adobe Illustrator Photoshop をインストールした PC USB メモリなど周辺機器

キャラクター研究 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

石田 周作

■ 授業内容

3D モデリングソフト（Zbrush core mini）を使用したキャラクターモデリング演習。

■ 到達目標

3D モデリングソフト（Zbrush core mini）を使用して 3D キャラクターを製作後 3D プリンターで出力する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	授業概要説明。アナログの立体造形、デジタルの立体造形について、Zbrush core mini の説明。
2	Zbrush core mini の使い方練習 1
3	zbrush core mini の使い方練習 2
4	3D キャラクターアイデアスケッチ 3D キャラクターデザイン画製作 1
5	3D キャラクターデザイン画製作 2
6	3D モデリング作業 1
7	3D モデリング作業 2
8	3D モデリング作業 3
9	3D モデリング作業 4（中間チェック）
10	3D モデリング作業 5
11	3D モデリング作業 6
12	3D モデリング作業 7（モデリングデータ完成） 3D 出力準備
13	3D 出力（3D プリンター）
14	3D 出力 2（3D プリンター）
15	キャラクターフィギュア完成、自身で制作した 3D キャラクターの説明、作品提出

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 使用教材・用具

パソコン、Zbrush core mini、Zbrush core 教本。

■ 履修上の注意

使用するソフト（ZBrush core mini）はフリーですが、制作した 3D キャラクターを 3D プリントする際に出力費用が必要です。

■ 実務経験概要

映画、映像関係の特殊造形、特殊メイク制作。

イベント展示用の等身大フィギュア、店舗。商業施設等の立体装飾制作。

ゲーム企画Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：1 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 授業内容

オリジナルゲームの企画及び既存ゲームの研究を行う

■ 到達目標

企画に沿ったデザインスキルの習得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	課題1：レアリティの違いの表現
2	課題1：レアリティの違いの表現
3	課題1：レアリティの違いの表現
4	課題2：ゲーム内 UI の再現
5	課題2：ゲーム内 UI の再現
6	課題2：ゲーム内 UI の再現
7	課題3：既存のキャラクターの設定画制作
8	課題3：既存のキャラクターの設定画制作
9	課題4：オリジナルキャラクターの設定画制作
10	課題4：オリジナルキャラクターの設定画制作
11	課題4：オリジナルキャラクターの設定画制作
12	課題5：ペラコン企画書
13	課題5：ペラコン企画書
14	課題5：ペラコン企画書
15	課題5：ペラコン企画書

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 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。

CG演習Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 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

3DCG 作成アプリケーション（Blender 等）を使って、制作条件のある取り組みを行いながら 3D として「リアリティ」を表現するために必要な作り込みができるようになることを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／CG 演習Ⅰの復習／下絵の制作 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（工場地帯の環境作成）①
13	課題（工場地帯の環境作成）②
14	課題（工場地帯の環境作成）③／筆記試験
15	プレゼンテーション（講評）／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	60	10	10	10

■ 使用教材・用具

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。

デジタルアニメーションⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

齋藤 雄一

■ 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表現力や観察力を養う。

■ 到達目標

1 ～ 3 分程度のショートムービーの制作が出来るようになることを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／ Adobe Animate CC の基本操作①
2	Adobe Animate CC の基本操作②
3	Adobe Animate CC の基本操作③
4	進級制作対応
5	進級制作対応
6	進級制作対応
7	進級制作対応
8	Adobe Animate CC 課題制作①
9	Adobe Animate CC 課題制作②
10	Adobe Animate CC 課題制作③
11	短編映像制作①
12	短編映像制作②
13	短編映像制作③
14	短編映像制作④
15	まとめ／作品提出

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

キャラクター研究Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

石田 周作

■ 授業内容

3D モデリングソフト（Zbrush core mini）を使用したキャラクターモデリング演習。

■ 到達目標

3D モデリングソフト（Zbrush core mini）を使用して 3D キャラクターを製作後 3D プリンターで出力する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリジナルキャラクターデザイン作業 1
2	オリジナルキャラクターデザイン作業 2
3	デジタルモデリング作業 1
4	デジタルモデリング作業 2
5	デジタルモデリング作業 3
6	デジタルモデリング作業 4 （中間チェック）
7	デジタルモデリング作業 5
8	3D プリント準備
9	3D プリント品研磨 1
10	3D プリント品研磨 2
11	3D プリント品研磨 3
12	フィギュア着彩 1
13	フィギュア着彩 2
14	フィギュア着彩 3
15	オリジナルフィギュア完成 提出

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 使用教材・用具

パソコン、Zbrush core mini、Zbrush core 教本。

■ 履修上の注意

使用するソフト（ZBrush core mini）はフリーですが、制作した 3D キャラクターを 3D プリントする際に出力費用が必要です。

■ 実務経験概要

映画、映像関係の特殊造形、特殊メイク制作。

イベント展示用の等身大フィギュア、店舗。商業施設等の立体装飾制作。

アニメ・動画制作Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

兼高 里圭

■ 授業内容

絵コンテ制作、原画作成、キャラクターデザインを行う。

■ 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（表）

回数	内容
1	原画制作の基礎知識の講習
2	原画制作（模写）
3	原画制作（模写）
4	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
5	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
6	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
7	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
8	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
9	原画制作（マンガの1ページをコンテ化）
10	原画制作（マンガの1ページをコンテ化）
11	原画制作（マンガの1ページをコンテ化）
12	線の練習（キャラクターデザイン）
13	線の練習（キャラクターデザイン）
14	線の練習（キャラクターデザイン）
15	線の練習（キャラクターデザイン）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

■ 使用教材・用具

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

■ 実務経験概要

アニメーターの経験を活かし授業を展開する。

映像制作 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

大塚 祐慈

■ 授業内容

各種機材、技術、製作の流れ、専門用語などの基本を学ぶ。

■ 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（表）

回数	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	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）
3	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）
4	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）
5	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）
6	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）
7	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）
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	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
10	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
11	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
12	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
13	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
14	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
15	まとめ発表

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	20	50	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

ストーリー演習 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一

■ 授業内容

起承転結、序破急などストーリー構成の手法を演習を交えて学ぶ。また、プロット、絵コンテ、シナリオを作成する。

■ 到達目標

オリジナルストーリーを作成する技術を身につける。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	ストーリー構成（起承転結・序は旧）
2	ログライン・プロット
3	シナリオの書き方①（桃太郎をシナリオ化）
4	シナリオの書き方②（桃太郎をシナリオ化）
5	シナリオの書き方③（桃太郎をシナリオ化）
6	シナリオの書き方④（マンガをシナリオ化）
7	シナリオの書き方⑤（マンガをシナリオ化）
8	シナリオの書き方⑥（マンガをシナリオ化）
9	絵コンテの作成①
10	絵コンテの作成②
11	オリジナルショートストーリーの作成①
12	オリジナルショートストーリーの作成②
13	オリジナルショートストーリーの作成③
14	オリジナルショートストーリーの作成④
15	オリジナルショートストーリーの作成⑤

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

ノート PC 鉛筆 消しゴム

■ 実務経験概要

シナリオライターとして映像作品に関わってきた。

デジタルマンガ演習Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一

■ 授業内容

クリップスタジオペイント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

クリップスタジオペイントを使ってマンガの作画や仕上げの方法を学び、オリジナル作品を描く技術を習得する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	横読み型モノクロ漫画の作成①
2	横読み型モノクロ漫画の作成②
3	横読み型モノクロ漫画の作成③
4	横読み型モノクロ漫画の作成④
5	横読み型モノクロ漫画の作成⑤
6	横読み型モノクロ漫画の作成⑥
7	横読み型モノクロ漫画の作成⑦
8	横読み型モノクロ漫画の作成⑧
9	横読み型モノクロ漫画の作成⑨
10	横読み型モノクロ漫画の作成⑩
11	クリップスタジオペイント応用①
12	クリップスタジオペイント応用②
13	クリップスタジオペイント応用③
14	クリップスタジオペイント応用④
15	クリップスタジオペイント応用⑤

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	100	0	0	0

■ 実務経験概要

マンガ家として連載経験があり、単行本を発売。

印刷DTP基礎 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

宮脇 成也

■ 授業内容

Adobe Photoshop 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。また Adobe Illustrator と Photoshop を併用し印刷物を作成していく行程やルールを学ぶ

■ 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（表）

回数	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	Adobe Photoshop インターフェイス ツール紹介 ペインティング機能
3	Adobe Photoshop インターフェイス ツール紹介 レイヤー 解像度
4	Adobe Photoshop 画像レタッチ 色調補正
5	Adobe Photoshop 画像レタッチ 色調補正
6	Adobe Photoshop 画像レタッチ フィルター効果
7	Adobe Photoshop 画像レタッチ フィルター効果
8	Adobe Photoshop 文字入力
9	Adobe Photoshop 選択範囲 コラージュ作成 保存形式
10	Adobe Photoshop 選択範囲 コラージュ作成 保存形式
11	Adobe Illustrator Photoshop を使った 印刷物の構成
12	Adobe Illustrator Photoshop を使った 印刷物の構成
13	Adobe Illustrator Photoshop を使った 印刷物の構成
14	Adobe Illustrator Photoshop を使った 印刷物の構成
15	Adobe Illustrator Photoshop を使った 印刷物の構成

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

Adobe Illustrator Photoshop をインストールした PC USB メモリなど周辺機器

マンガアシスタント技術 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：3 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

竹並 江里子

■ 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（表）

回数	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	8P 投稿漫画完成
6	プロット制作
7	ネーム制作
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

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。

マンガ原稿演習 I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

林 香菜

■ 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（表）

回数	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	学校行事
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	30	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

筆記用具・メモ帳・ネーム用紙

■ 実務経験概要

現役漫画作画スタッフ（キャラ作画、背景担当）

マンガアシスタント技術Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：2年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

竹並 江里子

■ 授業内容

投稿漫画制作

■ 到達目標

自作の漫画を完成させ 16P 以上のマンガ出版社へ投稿

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	プロット制作
2	プロット完成
3	ネーム制作
4	ネーム制作
5	ネーム完成
6	作画
7	作画
8	作画
9	作画
10	作画
11	作画
12	作画
13	作画
14	作画
15	完成 投稿

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

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。

海外デザインプログラムⅢ

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：1 企業連携：
ー 実務経験のある教員による授業科目：ー

長船 圭二

■ 授業内容

3年次では西洋文化を実地実習型で学習します。海外デザインプログラムを通じて、現地実習先の選定、美術館検索、グループ行程表、各種旅行申請など研修旅行に向けての準備を全ておこないます。

■ 到達目標

海外研修旅行中において、より良い実習をおこなえる計画力・実行力を身につけます。また、日本国外の生活文化を学ぶことで安全な行動力を身につけることができます。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	海外デザインプログラムについて（オリエンテーション）
2	現地海外実習計画.1（グループワーク形式：実習先選定）
3	現地海外実習計画.2（グループワーク形式：実習先選定）
4	現地海外実習計画.3（グループワーク形式：実習先選定）
5	現地海外実習計画.4（旅行諸注意・申し込み関係申請等）
6	現地海外実習計画.5（旅行諸注意・申し込み関係申請等）
7	現地海外実習計画.6（旅行諸注意・申し込み関係申請等）
8	現地海外実習計画.7（旅行諸注意・申し込み関係申請等）
9	現地海外実習計画.8（旅行諸注意・申し込み関係申請等）
10	現地海外実習計画.9（旅行諸注意・申し込み関係申請等）
11	現地海外実習計画.10（グループワーク形式：行動予定表見直し）
12	現地海外実習計画.11（グループワーク形式：行動予定表見直し）
13	現地海外実習計画.12（最終調整）
14	現地海外実習計画.13（最終調整）
15	現地海外実習計画.14（最終調整）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
60	0	0	0	40	0

■ 使用教材・用具

ノート PC(インターネットを利用して、情報収集および資料制作をおこないます)

■ 履修上の注意

現地研修（海外研修）参加学生は申し込み関係や計画を立てます。渡航者は必ず締め切り期限を守ってください。

V I 演習Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 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（表）

回数	内容
1	ブランディングの概要 「ブランディング」とは？ ブランディングの目的 ブランディングの種類
2	ブランディングのプロセス／既存製品研究 パッケージのトレース
3	ブランディングのプロセス／既存製品研究 パッケージのトレース
4	ブランド表現としての必要要件／既存製品研究 パッケージのトレース
5	ブランド表現としての必要要件／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	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
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 途中経過報告
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	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
13	プレゼンテーション資料制作
14	プレゼンテーション資料制作
15	プレゼンテーション

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	30	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

教科書「ブランディングデザイン ユニーク・広がる・機能する デザインの考え方」、PC、筆記用具

■ 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。

パッケージ演習Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

株式会社ケイズ・ユニット

■ 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（表）

回数	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）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	0	75	0	15	0

■ 使用教材・用具

ノート PC その他制作に必要な道具一式

■ 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

イラストレーション表現

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

宮脇 成也

■ 授業内容

絵画 純粋芸術表現からインスピレーションを得ることによりイラストレーションや広告制作に対するアプローチの幅を広げ独自性のある成果物の制作を目指す様々な絵画芸術表現を体験的に習得する

■ 到達目標

様々な絵画芸術表現を体験的に習得する

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	アクションペインティング 1
2	アクションペインティング 2
3	抽象 からデザインへ
4	抽象 からデザインへ
5	屋外スケッチ
6	屋外スケッチ
7	屋外スケッチ
8	人物全身画
9	人物全身画
10	人物全身画
11	コラージュ
12	コラージュ
13	コラージュからデザインへ
14	コラージュからデザインへ
15	コラージュからデザインへ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

各種画材 絵の具など

■ 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

エディトリアル演習Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

丸山 敦

■ 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（表）

回数	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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、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、コンテンツ企画を通した紙面レイアウト、オリジナルZINE制作実習

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	15	60	0	15	0

■ 使用教材・用具

指定テキスト2冊／Illustrator／In Design／Photoshop／Figma

■ 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・モバイル版の両方をインストールすること。

■ 実務経験概要

アートディレクターの実務経験からクライアントの要求に対して機能する情報編集と企画立案技術、またそのヴィジュアル演出デザインについて指導

Photoshop 技術

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：一

山田 慎一

■ 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 の基礎知識と技術を学ぶ。サーティファイ対策。

■ 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（表）

回数	内容
1	Photoshop 演習
2	Photoshop 演習
3	Photoshop 演習
4	Photoshop 演習
5	Photoshop 演習
6	Photoshop 演習
7	Photoshop 演習
8	Photoshop 演習
9	Photoshop 演習
10	Photoshop 演習
11	過去問題に挑戦
12	過去問題に挑戦
13	過去問題に挑戦
14	過去問題に挑戦
15	過去問題に挑戦

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

ノート PC photoshop クリエイター能力認定試験問題集

WebデザインⅢ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 授業内容

ペーパープロトタイピング～ numbers や Adobe XD 等を用いたプロトタイピングの演習を行う。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ことを目標とする。

■ 授業計画と内容（表）

回数	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…課題①
2	ペーパープロトタイピングとユーザーテスト（課題提出）
3	numbers でプロトタイピング…課題②（課題提出）
4	Adobe XD でサイト制作（1）
5	Adobe XD でサイト制作（2）
6	Adobe XD でサイト制作（3）
7	Adobe XD でサイト制作（4）
8	Adobe Dreamweaver でサイト制作（5）サーティファイサンプル問題…課題③
9	Adobe Dreamweaver でサイト制作（6）
10	Adobe Dreamweaver でサイト制作（7）（課題提出）
11	Adobe Dreamweaver でサイト制作（8）…課題④
12	Adobe Dreamweaver でサイト制作（9）
13	Adobe Dreamweaver でサイト制作（10）（課題提出）
14	試験／サイトのプレゼンテーション
15	試験の振り返り／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	10	50	10	10	10

■ 使用教材・用具

PC 一式／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

PC はあらかじめ充電しておくこと。

Adobe XD と Adobe Dreamweaver を事前に Creative Cloud でインストールしておくこと。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。

タイポグラフィ I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

田頭 愛理

■ 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（表）

回数	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
3	既存ロゴの分析 ロゴトレース
4	フォント研究／既存ロゴを新たにデザイン
5	フォント研究／既存ロゴを新たにデザイン
6	既存チラシのコンセプトを再現
7	既存チラシのコンセプトを再現
8	既存チラシのコンセプトを再現
9	自分の名前でタイポグラフィ
10	学校行事
11	自分の名前でタイポグラフィ
12	進級・卒業制作制作展 ロゴデザイン制作
13	進級・卒業制作制作展 ロゴデザイン制作
14	進級・卒業制作制作展 ロゴデザイン制作
15	進級・卒業制作制作展 ロゴデザイン制作 プレゼンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	20	70	0	10	0

■ 使用教材・用具

筆記用具・PC

■ 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。

ライフデザイン⑤

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：—

村木 威文

■ 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（表）

回数	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
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	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など
10	学校行事
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	0	70	0	10	0

■ 使用教材・用具

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かかる。

ライフデザイン⑤

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：—

田頭 愛理

■ 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（表）

回数	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
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	就職活動 キャリア形成 具体的行動と報告など
10	学校行事
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

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	0	70	0	10	0

■ 使用教材・用具

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かかる。

ゼミⅢ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

齋藤 雄一

■ 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

デザイン制作を通じてリサーチ力や企画力、表現力を鍛える。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション 外部コンペ制作 1-1 企業ポスター制作 (予定) (健康診断)
2	外部コンペ制作 1-2 企業ポスター制作 (予定)
3	外部コンペ制作 1-3 企業ポスター制作 (予定)
4	外部コンペ制作 1-4 企業ポスター制作 (予定)
5	外部コンペ制作 1-5 企業ポスター制作 (予定)
6	外部コンペ制作 2-1 キャラクター／イラスト制作 (予定)
7	外部コンペ制作 2-2 キャラクター／イラスト制作 (予定)
8	外部コンペ制作 2-3 キャラクター／イラスト制作 (予定)
9	外部コンペ制作 2-4 キャラクター／イラスト制作 (予定)
10	学校行事
11	外部コンペ制作 3-1 デザイン制作 (未定)
12	外部コンペ制作 3-2 デザイン制作 (未定)
13	外部コンペ制作 3-3 デザイン制作 (未定)
14	外部コンペ制作 3-4 デザイン制作 (未定)
15	まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	60	0	20	20

■ 使用教材・用具

スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参

ゼミⅢ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

水口 由希恵

■ 授業内容

本ゼミでは、外部イベント出店を通じて「顧客のニーズ」と「価値の創出」を学びます。

■ 到達目標

商品企画から制作、販売までの流れを実践し、インプット（市場調査・分析）とアウトプット（デザイン・製作）の重要性を理解します。また、締切を守ることで商品の有無が直接成果に影響することを実感し、スケジュール管理や責任感を養うことを目的とします。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	市場調査・ターゲット分析
3	商品企画・コンセプト決定
4	デザイン案作成・フィードバック
5	大阪イベント参加
6	イベント振り返り・商品企画修正
7	試作・フィードバック
8	本制作開始
9	制作仕上げ・最終調整
10	学校行事
11	SNS 販促計画・投稿準備
12	実践 SNS マーケティング
13	SNS キャンペーン企画・実施
14	分析・フィードバック
15	まとめ・今後の活かし方

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	10	50	0	20	10

■ 使用教材・用具

- ・アナログ販売用画材
- ・タブレットまたは PC
- ・CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustrator（必要に応じて使用）

■ 履修上の注意

必修

■ 実務経験概要

専門学校の教員として、育成に携わりオープンキャンパスのイベント企画・運営も経験。フリーで 15 年間イベントに参加し、販売・マーケティングの実践知識を蓄積。業界の現場感を活かした指導が強み。

ゼミⅢ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

宮脇 成也

■ 授業内容

依頼されたロゴデザインを作成するとともに提案書としてまとめ、クライアントへ提示し評価を得る。また後半では、チームでアクションペインティングへ挑戦する

■ 到達目標

自分が作成したデザイン成果物がどのように社会に使用され流通するのかを体験的に学習する

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	地域社会とデザインの関係性を探る ロゴ制作 オリエンテーション
2	地域社会とデザインの関係性を探る 取材（予定）
3	地域社会とデザインの関係性を探る ロゴ制作 提案作成
4	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
5	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
6	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
7	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
8	地域社会とデザインの関係性を探る 提案書作成
9	クライアントへのプレゼンテーション
10	学校行事
11	チームで行なうアクションペインティング テーマ設定 デザイン考案
12	チームで行なうアクションペインティング デザイン考案 決定
13	チームで行なうアクションペインティング 実施
14	チームで行なうアクションペインティング 実施
15	チームで行なうアクションペインティング 実施

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

絵の具 筆 筆洗など 材料費がかかる

■ 履修上の注意

学外での活動を行なうことがあるため、移動費がかかる。また、外部との交流の中で自己管理を問われる。絵の具などを使用するのアーログ作業も予定している。

■ 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

ゼミⅢ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

林 香菜

■ 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（表）

回数	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
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	課題制作…コマ運び、画面の埋めを意識した作画、背景作画
10	学校行事
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

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

■ 実務経験概要

現役漫画作画スタッフ（キャラ作画、背景担当）

卒業制作企画

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

村木 威文、田頭 愛理

■ 授業内容

予定されている中間報告会に向けて、それぞれの専攻分野に該当する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（表）

回数	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
3	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
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 合評会／制作展 担当選出
13	中間報告会用企画概要書提出 合評会／制作展 担当 MT
14	中間報告会にむけての企画プレゼン準備 合評会／制作展 担当 MT
15	中間報告会にむけての企画プレゼン準備 合評会／制作展 担当 MT

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	40	50	0	10	0

■ 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。

V I 演習Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 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（表）

回数	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	リブランディングするショップ選択・現状調査
5	ショップコンセプトの設定・制作物の設定
6	ロゴ（ラフ）
7	ロゴ（データ制作）
8	ショップ内装／外装 イメージ制作 ショップ内装／外装 イメージ制作
9	ショップ内装／外装 イメージ制作 ショップ内装／外装 イメージ制作
10	ツール制作
11	ツール制作
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

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	40	50	0	10	0

■ 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。

パッケージ演習Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

株式会社ケイズ・ユニット

■ 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（表）

回数	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）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	0	75	0	15	0

■ 使用教材・用具

ノート PC その他制作に必要な道具一式

■ 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

エディトリアル演習Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

丸山 敦

■ 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、機能的なコンテンツ企画立案の方法論を学修。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コンテンツ企画編集力の強化。企画と情報内容に対応したレイアウトロジックの理解。

■ 授業計画と内容（表）

回数	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、ヴィジュアルディレクションを理解する制作演習
3	誌面イメージを左右する版面とフォーマット設定、ヴィジュアルディレクションを理解する制作演習
4	誌面イメージを左右する版面とフォーマット設定、ヴィジュアルディレクションを理解する制作演習
5	読者設定とコンセプト立案に基づく編集によるメディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル 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メディア横断的なオリジナル ZINE の制作実習

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	15	60	0	15	0

■ 使用教材・用具

指定テキスト2冊 / Illustrator / In Design / Photoshop / Figma

■ 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・モバイル版の両方をインストールすること。

■ 実務経験概要

アートディレクターの実務経験からクライアントの要求に対して機能する情報編集と企画立案技術、またそのヴィジュアル演出デザインについて指導

動画映像演習Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

※※未確定

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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

デザインプランニング

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

宮脇 成也

■ 授業内容

デザインにおいての企画立案 企画書提案書の作成 プレゼンテーションとその資料の作成技法や手法を学ぶ。卒業制作でのプレゼンテーション資料の作成を通じて伝える技法を学ぶ。

■ 到達目標

自分のアイデア、企画案、成果物の価値を相手に伝え合意形成をつくりあげる技法を習得する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	企画書 提案書の役割とフォーマット
2	企画書 提案書の作成
3	企画書 提案書の作成
4	企画書 提案書の作成
5	プレゼンテーション技法
6	プレゼンテーション技法
7	プレゼンテーション技法
8	プレゼンテーションボード インフォグラフィックス
9	プレゼンテーションボード インフォグラフィックス
10	プレゼンテーションボード インフォグラフィックス
11	ブース展示プラン
12	ブース展示プラン
13	ブース展示プラン
14	ブース展示プラン
15	ブース展示プラン

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	30	60	0	10	0

WebデザインⅣ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 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（表）

回数	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	カラーカンパ作成（Adobe XD）①
6	カラーカンパ作成（Adobe XD）②
7	カラーカンパ作成（Adobe XD）③
8	カラーカンパ作成（Adobe XD）④
9	AdobeXD からコーディングする①（プロッキング）
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・サイトを完成させる
14	筆記試験
15	プレゼンテーション／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	40	10	10	10

■ 使用教材・用具

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 入門」→「WEB デザインⅠ」→「WEB デザインⅡ」→「WEB デザインⅢ」の流れをしっかりと認識して履修すること。

■ 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。

タイポグラフィⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 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（表）

回数	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	オリジナルフォントの制作
6	オリジナルフォントの制作
7	3VD 合評会
8	新聞広告の制作
9	2VD 合評会見学
10	新聞広告の制作
11	イベントリーフレットの制作
12	イベントリーフレットの制作
13	イベントリーフレットの制作
14	1VD 合評会見学
15	イベントリーフレットの制作

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	20	70	0	10	0

■ 使用教材・用具

筆記用具・PC

■ 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。

ライフデザイン⑥

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：—

村木 威文

■ 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（表）

回数	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 / クラス連絡など
5	卒業制作連動 / クラス連絡など
6	卒業制作連動 / クラス連絡など
7	3VD 合評会
8	卒業制作展示計画連動 就職活動への取り組み
9	2VD 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／進路指導
14	1VD 合評会見学
15	卒業制作展示計画連動／進路指導

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	0	80	0	10	0

■ 使用教材・用具

筆記用具・卒業制作／展示計画が行える道具や用具一式・PC

ライフデザイン⑥

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：—

田頭 愛理

■ 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（表）

回数	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 / クラス連絡など
5	卒業制作連動 / クラス連絡など
6	卒業制作連動 / クラス連絡など
7	3VD 合評会
8	卒業制作展示計画連動 就職活動への取り組み
9	2VD 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／進路指導
14	1VD 合評会見学
15	卒業制作展示計画連動／進路指導

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	0	80	0	10	0

■ 使用教材・用具

筆記用具・卒業制作／展示計画が行える道具や用具一式・PC

ゼミⅣ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

齋藤 雄一

■ 授業内容

前半は進級・卒業制作への対応。

後半は外部コンペ制作に挑戦し、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（表）

回数	内容
1	進級・卒業制作対応
2	進級・卒業制作対応
3	進級・卒業制作対応
4	進級・卒業制作対応
5	学校行事
6	進級・卒業制作対応
7	進級・卒業制作対応
8	進級・卒業制作対応
9	進級・卒業制作対応
10	外部企業とのコンペ制作① (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
11	外部企業とのコンペ制作② (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
12	外部企業とのコンペ制作③ (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
13	外部企業とのコンペ制作④ (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
14	外部企業とのコンペ制作⑤ (予定) 進級・卒業制作展示の準備対応
15	外部企業とのコンペ制作⑥ (予定) / まとめ 進級・卒業制作展示の準備対応

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	60	0	20	20

■ 使用教材・用具

スケッチブックと筆記用具、ノート PC を持参

ゼミⅣ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

水口 由希恵

■ 授業内容

本ゼミでは、外部イベント出店に向けた商品制作と Web サイト（リットリンク、BOOTH、minne など）の活用を学びます。

■ 到達目標

顧客のニーズを理解し、インプット（市場調査・分析）とアウトプット（デザイン・制作）の重要性を実感することが目的です。また、締切を守ることで商品が無ければ販売機会を逃すことを学び、スケジュール管理の意識を高めます。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション
2	市場調査・ターゲット分析
3	商品企画・コンセプト決定
4	デザイン案作成・フィードバック
5	学校行事
6	最終企画決定・製作計画
7	試作・ブラッシュアップ
8	本制作開始
9	イベント準備（価格設定・パッケージ・ディスプレイ）
10	フクヤマニメ・モモアニ出店（10月）
11	イベント振り返り・売上分析
12	Web ショップ開設準備
13	SNS 連携
14	Web 販売シミュレーション
15	まとめ・今後の展開

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	10	50	0	20	10

■ 使用教材・用具

- ・アナログ販売用画材
- ・タブレットまたは PC
- ・CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustrator（必要に応じて使用）

■ 履修上の注意

必修

■ 実務経験概要

専門学校の教員として、育成に携わりオープンキャンパスのイベント企画・運営も経験。フリーで 15 年間イベントに参加し、販売・マーケティングの実践知識を蓄積。業界の現場感を活かした指導が強み。

ゼミⅣ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

宮脇 成也

■ 授業内容

自主制作としての絵画、イラスト制作を行い発表する。主にアナログを主体とした作品を推奨する。また進級制作卒業制作への取組も行なう

■ 到達目標

自身のアイデアや表現を作品としてまとめることを経験的に学ぶ。また発表することで、評価を得る

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	絵画 イラスト 作品制作
2	絵画 イラスト 作品制作
3	絵画 イラスト 作品制作
4	絵画 イラスト 作品制作 発表
5	学校行事（冬期球技大会）
6	進級制作 卒業制作への取組
7	進級制作 卒業制作への取組
8	CtoC コミュニケーションプロジェクト
9	合評会に向けて制作物完成 最終調整
10	作品展示の手法
11	作品展示の手法
12	作品展示の手法
13	作品展示の手法
14	作品展示の手法
15	作品展示の手法

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	20	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

絵の具 筆 筆洗など 要材料費

■ 履修上の注意

学外での活動を行なうことがあるため、移動費がかかる。また、外部との交流の中で自己管理を問われる。絵の具などを使用してのアナログ作業も予定している。

■ 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

ゼミⅣ

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：1.5 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：○ 実務経験のある教員による授業科目：○

林 香菜

■ 授業内容

アナログ・デジタルを選択し制作を行い、発表という形にして残していく。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（表）

回数	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	学校行事
6	卒業制作対応
7	卒業制作対応：合同冊子製本
8	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）
9	ネーム制作
10	ネーム提出・確認
11	作画作業
12	作画作業（学生餅つき）
13	作画作業
14	作画作業
15	投稿準備・最終確認

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	20	50	0	10	0

■ 使用教材・用具

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）

■ 実務経験概要

現役漫画作画スタッフ（キャラ作画、背景担当）

卒業制作

分類：実践（応用）科目 形態：実習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理 村木 威文

■ 授業内容

前期に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（表）

回数	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
3	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作
4	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作
5	学校行事
6	中間報告会からの見直し 合評会に向けて各自制作
7	卒業制作展示プラン作成
8	CtoC コミュニケーションプロジェクト
9	卒業制作展示プラン作成
10	卒業制作展示準備
11	卒業制作展示準備
12	卒業制作展示準備
13	卒業制作展示準備
14	卒業制作展示制作物 確認
15	卒業制作展示制作物 確認

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	20	70	0	10	0

■ 実務経験概要

グラフィックデザイナーとしての実務を活かし展開する。

広告イラストレーションⅢ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

宮脇 成也

■ 授業内容

様々な広告媒体に合わせたイラストレーションの作成

■ 到達目標

様々な広告媒体の特性や条件を理解し、かつ自分のテイストに合わせたイラストレーション作成能力の習得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション イラストレーションとは
2	雑誌広告のイラストレーション課題提示 リサーチラフ作成
3	雑誌広告のイラストレーション ラフチェック
4	雑誌広告のイラストレーション 制作
5	雑誌広告のイラストレーション 制作
6	中間確認
7	雑誌広告のイラストレーション 制作
8	雑誌広告のイラストレーション 制作
9	完成 プレゼンテーション
10	カレンダーイラストの制作 テーマ選択 リサーチ
11	カレンダーのイラスト制作 ラフ作成
12	カレンダーのイラスト制作 ラフ作成
13	カレンダーのイラスト制作 制作
14	カレンダーのイラスト制作 制作 完成
15	プレゼンテーション

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

PC 必要が財

■ 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

スケッチ・ドローイングⅢ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

石田 匠

■ 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（表）

回数	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	人物の全身と骨格
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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

ステッドラーの鉛筆（B・6 B）三菱 UNI（4 H・F）練り消し、消しゴム、スケッチブック

■ 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。

デジタルイラストレーションⅢ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

水口 由希恵

■ 授業内容

Clip Studio Paint のパース機能を理解し、背景イラストを完成させる。

■ 到達目標

Clip Studio のパース定規やレイヤー管理を活用しながら、完成度を上げる。カラーリングやテクスチャ表現も含め、実践的なスキルを磨く。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	導入＆課題説明
2	1 点透視で教室の構造を描く
3	2 点透視を学ぶ（外観構造）
4	教室背景の線画仕上げ
5	教室背景のベースカラーと光源の設計
6	各自のテーマ背景の企画・ラフスケッチ
7	ラフ構成のブラッシュアップ（パース定規活用）
8	ディテールの描き込み（オブジェクト追加）
9	線画の整理（主線と副線の使い分け）
10	テクスチャや細部の修正
11	ベースカラーの塗り方
12	光源と影の演出
13	質感の追加（テクスチャ&エフェクト）
14	最終調整と色味補正
15	講評会＆作品提出

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	60	0	20	10

■ 使用教材・用具

- ・ タブレットまたは PC
- ・ CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustrator（必要に応じて使用）

■ 履修上の注意

必修

■ 実務経験概要

漫画クリエイター科卒業後、教員として学生のデビュー支援に従事。漫画アシスタントや企業案件でのキャラ制作経験あり。

広告イラストレーションⅣ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

重藤 郁

■ 授業内容

様々な広告媒体に合わせたイラストレーションの作成

■ 到達目標

様々な広告媒体の特性や条件を理解し、かつ自分のテイストに合わせたイラストレーション作成能力の習得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	自分で選択したコンペ作品制作 コンペ選択
2	自分で選択したコンペ作品制作
3	自分で選択したコンペ作品制作
4	自分で選択したコンペ作品制作
5	各自卒業制作の取組
6	各自卒業制作の取組
7	各自卒業制作振り返り
8	人物の顔 表情のイラストレーション 似顔絵 人物選択
9	人物の顔 表情のイラストレーション 似顔絵 ラフ作成
10	人物の顔 表情のイラストレーション 似顔絵 制作 完成
11	イラストマークの作成 課題提示 リサーチ
12	イラストマークの作成 ラフ作成
13	イラストマークの作成 制作
14	イラストマークの作成 制作
15	イラストマークの作成 完成提出

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

PC 各種画材

■ 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

スケッチ・ドローイングⅣ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

石田 匠

■ 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（表）

回数	内容
1	石膏デッサン（人物）
2	石膏デッサン（人物）
3	石膏デッサン（人物）
4	石膏デッサン（人物）
5	石膏デッサン（人物）
6	石膏デッサン（人物）
7	石膏デッサン（人物）
8	石膏デッサン（人物）
9	背景とパース
10	背景とパース
11	人物とパース
12	人物とパース
13	人物と背景とパース
14	人物と背景とパース
15	人物と背景とパース

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	10	10

■ 使用教材・用具

ステッドラーの鉛筆（B・6 B）三菱 UNI（4 H・F）練り消し、消しゴム、スケッチブック

■ 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。

デジタルイラストレーションⅣ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 授業内容

Adobe Illustrator / Photoshop を使った表現方法を学ぶ。

■ 到達目標

主に Adobe Illustrator / Photoshop 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（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／コンペ作品制作
2	オリエンテーション／コンペ作品制作
3	オリエンテーション／コンペ作品制作
4	課題2：Adobe Photoshop で人物のイラスト制作
5	課題2：Adobe Photoshop で人物のイラスト制作
6	課題2：Adobe Photoshop で人物のイラスト制作
7	課題3：Adobe Illustrator でイラスト制作
8	課題3：Adobe Illustrator でイラスト制作
9	課題3：Adobe Illustrator でイラスト制作
10	課題3：Adobe Illustrator でイラスト制作
11	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作
12	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作
13	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作
14	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作
15	課題4：自分の表現したことがない画風のイラスト作品の制作

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

学校の液晶ペンタブレットもしくはノート PC（Adobe Illustrator / Photoshop）を使用

■ 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。

ゲーム企画Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：1 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 授業内容

オリジナルゲームの企画及び既存ゲームの研究を行う

■ 到達目標

企画に沿ったデザインスキルの習得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／課題1：既存ゲームの研究
2	課題1：既存ゲームの研究
3	課題1：既存ゲームの研究
4	課題2：ゲーム内に登場する装飾の再現
5	課題2：ゲーム内に登場する装飾の再現
6	課題2：ゲーム内に登場する装飾の再現
7	課題3：ゲーム内に登場する演出の再現
8	課題3：ゲーム内に登場する演出の再現
9	課題3：ゲーム内に登場する演出の再現
10	課題4：既存ゲームイラストの再現と研究
11	課題4：既存ゲームイラストの再現と研究
12	課題4：既存ゲームイラストの再現と研究
13	課題5：おとぎ話の設定のキャラクターを描く
14	課題5：おとぎ話の設定のキャラクターを描く
15	課題5：おとぎ話の設定のキャラクターを描く

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 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。

デジタルアニメーションⅢ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

齋藤 雄一

■ 授業内容

アニメーション表現力の向上のために AdobeAfterEffects や Live2D などを使って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（表）

回数	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	Adobe Premiere 基本操作①
8	Adobe Premiere 基本操作②
9	Adobe After Effects 基本操作①
10	Adobe After Effects 基本操作②
11	映像編集課題①
12	映像編集課題②
13	映像編集課題③
14	映像編集課題④
15	講評／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

コンセプトアートⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理 重藤 郁

■ 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（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／コンセプトアートとは
2	コンセプトアート 模写
3	コンセプトアート 模写
4	コンセプトアート 模写
5	風景スケッチ
6	風景スケッチ
7	風景スケッチ
8	風景スケッチ
9	ファンタジー世界のデザイン／キャラクター設定
10	ファンタジー世界のデザイン／キャラクター設定
11	ファンタジー世界のデザイン／キャラクター設定
12	ファンタジー世界のデザイン／風景とキャラクター
13	ファンタジー世界のデザイン／風景とキャラクター
14	ファンタジー世界のデザイン／風景とキャラクター
15	ファンタジー世界のデザイン／風景とキャラクター

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

■ 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。

CG演習Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■授業内容

CG 演習Ⅰ・Ⅱで習得した 3DCG 作成アプリの基本的な使い方を基に、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、IK を利用した動きをコントロールする術を学習する。

■到達目標

Blender 等の 3D アプリを使って、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ことを目標とする。

■授業計画と内容（表）

回数	内容
1	1 年生研修のため休講
2	オリエンテーション／キャラクターのモデリング①
3	キャラクターのモデリング②
4	キャラクターのモデリング③
5	キャラクターのモデリング④
6	キャラクターのモデリング⑤…モデリングデータ提出
7	IK の基本① ロボットアームのモデリング
8	IK の基本② ロボットアームに動きをつける…データ提出
9	キャラクターに動きをつける①
10	キャラクターに動きをつける②
11	キャラクターに動きをつける③
12	キャラクターに動きをつける④
13	キャラクターに動きをつける⑤…データ提出
14	試験
15	講評／プレゼンテーション／まとめ

■評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	60	10	10	10

■使用教材・用具

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。

レンダリングには時間がかかるため、制作が上手くいっているか確認するためには時間がかかることに十分留意すること。

■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。

映像制作Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

大塚 祐慈

■ 授業内容

各種機材、技術、製作の流れ、専門用語などの基本を学ぶ。

■ 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（表）

回数	内容
1	企画書作成
2	企画書作成
3	企画書作成
4	シナリオ作成
5	シナリオ作成
6	シナリオ作成
7	絵コンテ作成
8	絵コンテ作成
9	絵コンテ作成
10	撮影
11	撮影
12	撮影
13	編集
14	編集
15	編集

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	20	50	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

アニメ・動画制作Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

兼高 里圭

■ 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（表）

回数	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	線の練習（トレース）
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	線の練習（歩き）
9	線の練習（歩き）
10	線の練習（走り）
11	線の練習（走り）
12	線の練習（走り）
13	線の練習（ふり向き）
14	線の練習（ふり向き）
15	線の練習（ふり向き）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

■ 使用教材・用具

鉛筆（B、2B）・アニメ用タッブ ・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

■ 実務経験概要

アニメーターの経験を活かし授業を展開する。

広告キャラクターデザインⅠ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

小野 雅弘

■ 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（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

PC、筆記用具など

■ 履修上の注意

公募への参加がある場合、公募の締め切り日の都合で授業計画の内容や日程が変更になることがあります。

■ 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。

デジタルドローイング I

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一

■ 授業内容

クロッキー、スケッチ、着色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、描写力や着色表現のスキルアップを目指す。

■ 授業計画と内容（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 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。

■ 実務経験概要

マンガ家として連載を経験。単行本を発売

デジタルマンガ演習Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一

■ 授業内容

クリップスタジオペイントを使用して縦スクロールマンガを作成。

■ 到達目標

クリップスタジオペイントを使ってマンガの作画や仕上げの方法を学び、オリジナル作品を描く技術を習得する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	100	0	0	0

■ 実務経験概要

マンガ家として連載経験があり、単行本を発売。

印刷DTP基礎Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 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広げる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション 授業・課題説明／課題1：2C 原稿の作り方を学びポストカードを制作する
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：Photoshop を使用した加工写真の制作
5	課題2：Photoshop を使用した加工写真の制作
6	課題2：Photoshop 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：リーフレット制作
11	課題4：リーフレット制作
12	課題4：リーフレット制作
13	課題5：卒業制作のタイトルロゴの制作
14	課題5：卒業制作のタイトルロゴの制作
15	課題5：卒業制作のタイトルロゴの制作

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 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。

キャラクター研究Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一

■ 授業内容

プロとしてキャラクターをデザインする技術を習得する。

■ 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（表）

回数	内容
1	学校行事
2	クリーチャーデザイン①
3	クリーチャーデザイン②
4	クリーチャーデザイン③
5	クリーチャーデザイン④
6	ポージングとクロッキー①
7	ポージングとクロッキー②
8	ポージングとクロッキー③
9	ファンタジー世界の風景画①
10	学校行事
11	ファンタジー世界の風景画②
12	ファンタジー世界の風景画③
13	ファンタジー世界の風景画④
14	ファンタジー世界の風景画⑤
15	ファンタジー世界の風景画⑥

■ 評価方法と割合（100％）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

クロッキー帳、鉛筆、消しゴム

■ 実務経験概要

マンガ家として自作のキャラクターのデザインを行ってきた。

ゲーム企画Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 授業内容

オリジナルゲームの企画及び既存ゲームの研究を行う

■ 到達目標

企画に沿ったデザインスキルの習得

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	課題1：レアリティの違いの表現
2	課題1：レアリティの違いの表現
3	課題1：レアリティの違いの表現
4	課題2：ゲーム内 UI の再現
5	課題2：ゲーム内 UI の再現
6	課題2：ゲーム内 UI の再現
7	課題3：既存のキャラクターの設定画制作
8	課題3：既存のキャラクターの設定画制作
9	課題4：オリジナルキャラクターの設定画制作
10	課題4：オリジナルキャラクターの設定画制作
11	課題4：オリジナルキャラクターの設定画制作
12	課題5：ペラコン企画書
13	課題5：ペラコン企画書
14	課題5：ペラコン企画書
15	課題5：ペラコン企画書

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 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。

CG 演習Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

村木 威文

■ 授業内容

CG 演習Ⅰ～Ⅲまでで学んできた 3DCG 作成アプリによる立体的表現を、各自の作品に活かすための手法を学習する。

■ 到達目標

3D アプリ（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出来たり、自作品での 3D 表現が自在にできるようになる。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／CG 演習Ⅲの復習課題① 作品制作の申告（プチ会議）
2	CG 演習Ⅲの復習課題②／自主制作課題① 作品制作の申告（プチ会議）
3	CG 演習Ⅲの復習課題③…データ提出／自主制作課題② 作品制作の申告（プチ会議）
4	自主制作課題③
5	自主制作課題④
6	自主制作課題⑤／卒業制作対応
7	自主制作課題⑥／卒業制作対応
8	自主制作課題⑦…中間データ提出
9	自主制作課題⑧ 制作内容・制作スケジュール見直し
10	自主制作課題⑨
11	自主制作課題⑩
12	自主制作課題⑪
13	自主制作課題⑫ 試験（モデリング）
14	自主制作課題⑬…完成／データ提出
15	プレゼンテーション／講評／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	60	10	10	10

■ 使用教材・用具

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。

卒業制作の対応を行う場合がある。

■ 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。

デジタルアニメーションⅣ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

齋藤 雄一

■ 授業内容

adobe ソフトを使用した動画制作を通じて表現力や観察力を養う。

■ 到達目標

魅力的なコンテンツ企画と映像展開。

1 ～ 3 分程度のショートムービーの制作。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	オリエンテーション／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	映像制作企画①
8	映像制作企画②
9	映像制作企画③
10	映像制作企画④
11	短編映像制作①
12	短編映像制作②
13	短編映像制作③
14	短編映像制作④
15	まとめ／作品提出

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

デジタルドローイングⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：一

重藤 郁

■ 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（表）

回数	内容
1	骨格を学ぶ① 人体の比率と胸郭 デジタルクロッキー制作
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	骨格を学ぶ② 上半身・腕・手 デジタルクロッキー制作
8	骨格を学ぶ③ 下半身・足 デジタルクロッキー制作
9	骨格を学ぶ④ 顔 デジタルクロッキー制作
10	骨格を学ぶ⑤ 顔 デジタルクロッキー制作
11	テーマ制作①
12	テーマ制作②
13	テーマ制作③
14	テーマ制作④
15	テーマ制作⑤／まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

アニメ・動画制作Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

兼高 里圭

■ 授業内容

絵コンテ制作、原画作成、キャラクターデザインを行う。

■ 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（表）

回数	内容
1	原画制作の基礎知識の講習
2	原画制作（模写）
3	原画制作（模写）
4	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
5	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
6	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
7	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
8	原画制作（コンテに合わせて原画作成）
9	原画制作（マンガの1ページをコンテ化）
10	原画制作（マンガの1ページをコンテ化）
11	原画制作（マンガの1ページをコンテ化）
12	線の練習（キャラクターデザイン）
13	線の練習（キャラクターデザイン）
14	線の練習（キャラクターデザイン）
15	線の練習（キャラクターデザイン）

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	80	0	20	0

■ 使用教材・用具

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

■ 実務経験概要

アニメーターの経験を活かし授業を展開する。

キャラクター研究Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

水口 由希恵

■ 授業内容

オリジナルキャラクターと相棒キャラを創造し、世界観を統一したデザインを制作する。キャラクターデザインの基礎から発展的な表現技法を学び、作品を冊子としてまとめる。

■ 到達目標

「伝わるキャラクター」を生み出せるようにする。デザインだけでなく、関係性やストーリー性にも意識を向ける。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	導入（授業の目的説明）
2	情報収集とリサーチ
3	ラフスケッチとシルエットデザイン
4	細部のデザイン決定（顔・衣装・小物）
5	三面図制作（フロント・サイド・バック）
6	カラーパレットの選定
7	仕上げ作業（イラスト制作）
8	冊子デザイン & レイアウト制作
9	合評会
10	仕上げ作業
11	合評会
12	冊子の最終仕上げ
13	入稿
14	合評会
15	冊子確認と講評

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
10	10	50	0	20	10

■ 使用教材・用具

- ・タブレットまたは PC（学校の設備を利用可能）
- ・ CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustrator（必要に応じて使用）
- ・ 学校内プリンター（試作の印刷用）

■ 実務経験概要

漫画クリエイター科卒業後、教員として学生のデビュー支援に従事。漫画アシスタントや企業案件でのキャラ制作経験あり。

映像制作Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

大塚 祐慈

■ 授業内容

各種機材、技術、製作の流れ、専門用語などの基本を学ぶ。

■ 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（表）

回数	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	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）
3	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）
4	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）
5	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）
6	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）
7	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）
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	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
10	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
11	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
12	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
13	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
14	自由制作（1人またはグループでタイトルを決めて制作）
15	まとめ発表

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
20	20	50	0	10	0

■ 使用教材・用具

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

広告キャラクターデザインⅡ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

小野 雅弘

■ 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（表）

回数	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

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

PC、筆記用具など

■ 履修上の注意

公募への参加がある場合、公募の締め切り日の都合で授業計画の内容や日程が変更になることがあります。

■ 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。

ストーリー演習Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一

■ 授業内容

起承転結、序破急などストーリー構成の手法を演習を交えて学ぶ。また、プロット、絵コンテ、シナリオを作成する。

■ 到達目標

オリジナルストーリーを作成する技術を身につける。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	ストーリー構成（起承転結・序は旧）
2	ログライン・プロット
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（マンガをシナリオ化）
7	シナリオの書き方⑤（マンガをシナリオ化）
8	シナリオの書き方⑥（マンガをシナリオ化）
9	絵コンテの作成①
10	絵コンテの作成②
11	オリジナルショートストーリーの作成①
12	オリジナルショートストーリーの作成②
13	オリジナルショートストーリーの作成③
14	オリジナルショートストーリーの作成④
15	オリジナルショートストーリーの作成⑤

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

ノート PC 鉛筆 消しゴム

■ 実務経験概要

シナリオライターとして映像作品に関わってきた。

デジタルマンガ演習Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

山田 慎一

■ 授業内容

クリップスタジオペイントを使用して縦スクロールマンガを作成。

■ 到達目標

クリップスタジオペイントを使ってマンガの作画や仕上げの方法を学び、オリジナル作品を描く技術を習得する。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	クリップスタジオペイント応用①
2	クリップスタジオペイント応用②
3	クリップスタジオペイント応用③
4	クリップスタジオペイント応用④
5	クリップスタジオペイント応用⑤
6	デジタルペン入れ仕上げるの練習①
7	デジタルペン入れ仕上げるの練習②
8	デジタルペン入れ仕上げるの練習③
9	デジタルペン入れ仕上げるの練習④
10	デジタルペン入れ仕上げるの練習⑤
11	デジタルペン入れ仕上げるの練習⑥
12	デジタルペン入れ仕上げるの練習⑦
13	デジタルペン入れ仕上げるの練習⑧
14	デジタルペン入れ仕上げるの練習⑨
15	デジタルペン入れ仕上げるの練習⑩

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	100	0	0	0

■ 実務経験概要

マンガ家として連載経験があり、単行本を発売。

印刷DTP基礎Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：○

田頭 愛理

■ 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広げる

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	課題1：卒業制作対応
2	課題1：卒業制作対応
3	課題1：卒業制作対応
4	課題2：キャラクターグッズの入稿データ制作
5	課題2：キャラクターグッズの入稿データ制作
6	課題2：キャラクターグッズの入稿データ制作
7	課題2：キャラクターグッズの入稿データ制作
8	課題3：パッケージ制作
9	課題3：パッケージ制作
10	課題4：リーフレット制作
11	課題4：リーフレット制作
12	課題4：リーフレット制作
13	課題5：リーフレット制作
14	課題5：リーフレット制作
15	課題5：リーフレット制作

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	10	80	0	10	0

■ 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。

マンガアシスタント技術Ⅲ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：3 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：3 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

竹並 江里子

■ 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（表）

回数	内容
1	プロット制作
2	ネーム制作
3	ネーム完成
4	作画
5	8P 投稿漫画完成
6	プロット制作
7	ネーム制作
8	ネーム完成
9	作画
10	作画
11	作画
12	作画
13	作画
14	完成 投稿
15	

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

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。

マンガ原稿演習Ⅱ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

林 香菜

■ 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（表）

回数	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	学校行事
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	課題制作…卒業制作下書き
15	授業まとめ

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	30	60	0	10	0

■ 使用教材・用具

筆記用具・メモ帳・ネーム用紙

■ 実務経験概要

現役漫画作画スタッフ（キャラ作画、背景担当）

マンガアシスタント技術Ⅳ

分類：専門科目 形態：演習 単位数：2 開講期：後期 科略：VD 学年：3年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

竹並 江里子

■ 授業内容

投稿漫画制作

■ 到達目標

自作の漫画を完成させ 16P 以上のマンガ出版社へ投稿

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	プロット制作
2	プロット完成
3	ネーム制作
4	ネーム制作
5	ネーム完成
6	作画
7	作画
8	作画
9	作画
10	作画
11	作画
12	作画
13	作画
14	作画
15	完成 投稿

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
0	0	90	0	10	0

■ 使用教材・用具

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。

海外デザインプログラムⅡ

分類：知識・教養科目 形態：講義 単位数：0.5 開講期：2期 科略：VD 学年：2年 コマ数：1 企業連携：— 実務経験のある教員による授業科目：—

長船 圭二

■ 授業内容

2年次では西洋文化をグループ研究を通じて学びます。様々なジャンルを知ること、複合的に知識を高めていきます。グループワークを通じてテーマ研究をおこない、グループ発表をおこないます。

■ 到達目標

西洋服装・美術・建築の文化や歴史の基礎知識を習得する。また、滞在地の観光エリアや美術館の知識を身につけ、グループ活動を適切におこなう計画力を養います。

■ 授業計画と内容（表）

回数	内容
1	海外デザインプログラムについて (オリエンテーション)
2	美術館・文化財・生活文化について
3	西洋文化グループ研究.1(グループ別 研究テーマ)
4	西洋文化グループ研究.2(グループ別 研究テーマ)
5	西洋文化グループ研究.3(グループ別 研究テーマ)
6	西洋文化グループ研究.4(グループ別 研究テーマ)
7	西洋文化グループ研究発表会

■ 評価方法と割合（100 %）

成績評価基準は指標の算出方法による

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
50	50	0	0	0	0

■ 使用教材・用具

ノート PC(インターネットを利用して、情報収集および資料制作をおこないます)

ベーシックデザイン(クロッキー)

分類：基礎科目 形態：演習 単位数：2 開講期：前期 科略：VD 学年：1年 コマ数：2 企業連携：一 実務経験のある教員による授業科目：○

花田 洋通

■ 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（表）

回数	内容
	人物クロッキー あたりについて
	人物クロッキー あたりについて
	人物クロッキー あたりについて
	人物クロッキー 様々なポーズを描く
	人物クロッキー 様々なポーズを描く
	人物クロッキー 様々なポーズを描く
	動きを強調した人物描写
	動きを強調した人物描写
	遠近を強調した人物描写
	遠近を強調した人物描写
	背景と人物描写
	背景と人物描写
	動きのある人物表現を取り入れたイラスト制作
	動きのある人物表現を取り入れたイラスト制作
	動きのある人物表現を取り入れたイラスト制作

■ 評価方法と割合（100 %）

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
0	0	85	0	15	0

■ 使用教材・用具

鉛筆 ケント紙 練り消し クロッキー帳

■ 実務経験概要

ギャラリーディレクター5年、作家活動20年の経験を活かし、イラスト制作に関連する授業を行う。

科目名索引

科目名索引

記号／数字

Photoshop 技術	91
CG演習Ⅰ	69
CG演習Ⅱ	75
CG演習Ⅲ	124
CG演習Ⅳ	133
DTPⅠ	18
DTPⅡ	27
VD入門	22
VI演習Ⅰ	33
VI演習Ⅱ	48
VI演習Ⅲ	87
VI演習Ⅳ	101
WebデザインⅠ	37
WebデザインⅡ	51
WebデザインⅢ	92
WebデザインⅣ	106
アニメ・動画制作Ⅰ	70
アニメ・動画制作Ⅱ	78
アニメ・動画制作Ⅲ	126
アニメ・動画制作Ⅳ	136
アニメマンガ入門	26
イラストレーション技法Ⅰ	38
イラストレーション技法Ⅱ	53
イラストレーション入門	23
イラストレーション表現	89
エディトリアル演習Ⅰ	36
エディトリアル演習Ⅱ	49
エディトリアル演習Ⅲ	90
エディトリアル演習Ⅳ	103
キャラクター研究Ⅰ	73
キャラクター研究Ⅱ	77
キャラクター研究Ⅲ	131
キャラクター研究Ⅳ	137
キャラクター入門	24
キャリアゼミⅠ	32
キャリアゼミⅡ	46
ゲーム企画Ⅰ	66
ゲーム企画Ⅱ	74
ゲーム企画Ⅲ	121
ゲーム企画Ⅳ	132
コンセプトアートⅠ	68
コンセプトアートⅡ	123
コンセプト基礎	16
スケッチ・ドローイングⅠ	60
スケッチ・ドローイングⅡ	63
スケッチ・ドローイングⅢ	116
スケッチ・ドローイングⅣ	119
ストーリー演習Ⅰ	80
ストーリー演習Ⅱ	140
ゼミⅠ	41-44
ゼミⅡ	55-58
ゼミⅢ	96-99
ゼミⅣ	110-113

タイポグラフィⅠ	93
タイポグラフィⅡ	107
デザインプランニング	105
デジタルアニメーションⅠ	67
デジタルアニメーションⅡ	76
デジタルアニメーションⅢ	122
デジタルアニメーションⅣ	134
デジタルイラストレーションⅠ	62
デジタルイラストレーションⅡ	65
デジタルイラストレーションⅢ	117
デジタルイラストレーションⅣ	120
デジタルドローイングⅠ	128
デジタルドローイングⅡ	135
デジタルマンガ演習Ⅰ	71
デジタルマンガ演習Ⅱ	81
デジタルマンガ演習Ⅲ	129
デジタルマンガ演習Ⅳ	141
パッケージ演習Ⅰ	34
パッケージ演習Ⅱ	47
パッケージ演習Ⅲ	88
パッケージ演習Ⅳ	102
ビジネスマナー／インターンシップ	31
フォト	50
ベーシックデザイン(クロッキー)	147
ベーシックデザイン(デッサン)Ⅰ	11
ベーシックデザイン(デッサン)Ⅱ	20
ベーシックデザイン(色彩)Ⅰ	12
ベーシックデザイン(色彩)Ⅱ	21
ベーシックデザイン(平面)	14
マンガアシスタント技術Ⅰ	83
マンガアシスタント技術Ⅲ	85, 143
マンガアシスタント技術Ⅳ	145
マンガ原稿演習Ⅰ	84
マンガ原稿演習Ⅱ	144
ライフデザイン③	40
ライフデザイン④	54
ライフデザイン⑤	94, 95
ライフデザイン⑥	108, 109
ライフデザインⅠ	5, 7
レタリング	13
印刷DTP基礎Ⅰ	82
印刷DTP基礎Ⅱ	130
印刷DTP基礎Ⅲ	142
印刷DTP入門	39, 72
映像制作Ⅰ	79
映像制作Ⅱ	125
映像制作Ⅲ	138
海外デザインプログラムⅠ	17
海外デザインプログラムⅡ	146
海外デザインプログラムⅢ	86
広告イラストレーションⅠ	61
広告イラストレーションⅡ	64
広告イラストレーションⅢ	115
広告イラストレーションⅣ	118
広告キャラクターデザインⅠ	127
広告キャラクターデザインⅡ	139
広告入門	15
修学基礎	3

情報デザイン検定	30
色彩士検定 2 級	19
色彩士検定 3 級	10
進級制作 I	28
進級制作 II	59
進級制作企画	45
卒業制作	114
卒業制作企画	100
提案技術	9
動画映像演習 I	35
動画映像演習 II	52
動画映像演習 IV	104