

(イラストレーション科)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち 実務教員による授業	授業時間数	うち シラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	240					
講義	メディア情報概論	60	○	60			
講義	イラストリアル解剖学	60	○	60			
講義	キャリアデザイン	60	○	60			
講義	デザイン概論	120	○	120			
演習	ドローイング I	60					
演習	ドローイング II	120					
演習	ドローイング III	60	○	60			
演習	イラストレーション I	120	○	120	★	120	
演習	イラストレーション II	120	○	120			
実技	イラストレーション III	120	○	120			
演習	デジタルスキル I	120	○	120	★	120	
演習	デジタルスキル II	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーション	120	○	120			
演習	コミックイラスト	60	○	60			
実技	デザインリテラシー I	120	○	120			
実技	デザインリテラシー II	120	○	120	★	120	
実技	フォトグラフィー	60	○	60			
演習	Webデザイン I	60	○	60			
実技	Webデザイン II	120	○	120	★	120	
実技	イラストレーションゼミ	120	○	120			
実技	産学共同プロジェクト	120	○	120			
実技	(選択)ビジュアルデザインワーク	120	○	120			
実技	(選択)キャラクターデザイン	-	○	-			
総授業時数		2,400		1,980		480	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2023

区分

必修

対象

I部IL科1年

科目名	イラストレーション I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	池田 幸穂			
授業概要	画材を通して表現方法を学び、世界観のある作品創りを目指す。			
	前期では水彩とアクリルガッシュの違いを理解し、自分に合う表現方法を習得する。絵の具の混色により色彩の幅と質感描写を理解していく。後期では絵画を構成する力を学ぶ。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	水彩・技法	透明水彩について・絵の具に触れる	筆記用具・定規・B4水彩紙・水彩絵の具一式
	2	水彩・技法	透明水彩について・カラーチャート	
	3	アクリル技法	アクリルガッシュについて・絵の具に触れる	筆記用具・定規・B4水彩紙・アクリルガッシュ一式
	4	観察表現	『パン』を描く・彩色・仕上げ	
	5	人の肌	透明水彩で色の研究	筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具一式
	6	人の肌	『顔』肌を彩色	
	7	人の肌	アクリルガッシュで色を研究	筆記用具・B4水彩紙・アクリルガッシュ一式
	8	人の肌	『顔』を彩色	
	9	人の肌	『顔』を彩色・仕上げ	
	10	観察表現	『透明』を描く	
	11	観察表現	『透明』彩色・仕上げ	筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ一式
	12	自由創作	『自由創作』ラフ	
	13	自由創作	『自由創作』彩色	
	14	自由創作	『自由創作』彩色・仕上げ	
	15	自由創作	『自由創作』講評	筆記用具・メモ帳
後期	1	観察表現	彩度の低い色の作り方	筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ一式
	2	観察表現	『古いもの』彩色・仕上げ	
	3	動物	『動物』3色で描く・アクセントカラーを入れる	筆記用具・B4水彩紙
	4	動物	『動物』彩色	筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ
	5	動物	『動物』彩色仕上げ	
	6	道・構図	坂道の描き方・道の遠近について・風景画の構図について	筆記用具・クロッキー帳
	7	自由創作	『好きな季節』ラフ	筆記用具・B4水彩紙
	8	自由創作	『好きな季節』彩色	
	9	自由創作	『好きな季節』彩色・仕上げ	筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ
	10	講評会	『好きな季節』講評	
	11	自由創作	『冒険』ラフ	筆記用具・B4水彩紙
	12	自由創作	『冒険』下書き	
	13	自由創作	『冒険』彩色	筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ
	14	自由創作	『冒険』彩色・仕上げ	
	15	講評会	『冒険』講評	筆記用具・メモ帳
評価方法	課題の提出、完成度、授業や課題に取り組む姿勢、意欲など総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	随時配布			
教員紹介	アクリル、水彩画家としてフリーランスで活動中。ワークショップを中心に講師の活動も行っており、学生に技術のみならず表現についても個別指導をしている。			

2023

区分

必修

対象

I部IL科1年

科目名	デジタルスキル I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	山口 真理子			
授業概要	Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげることを目的とする。			
	前期ではAdobe Illustratorの基礎を一通り学び、ペンツール・図形ツールを使いこなす。後期ではAdobe Illustratorを使って作品制作、画面設計、入稿データを作れるようになる。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	超基礎	●演習1 Illustratorでできることを知る、文字を入力する	通年：PC一式 筆記用具 スケッチブック など ラフスケッチが かけるもの USBメモリ
	2	入門1	●演習2 図形ツールで描く1	
	3	入門2	●演習3 図形ツールで描く2	
	4	入門3	●演習4 ペンツールで描く1	
	5	入門4	●演習5 ペンツールで描く2	
	6	入門5	●演習6 ペンツールで描く3	
	7	前期課題	アートボードの設定、レイヤー	
	8		図形ツールとペンツールを合わせて使う	
	9		狙った形をつくれるようになる練習	
	10		正確にデータをつくる	
	11		クオリティアップ	
	12		スピードアップ	
	13		トンボの役割、プリント実習	
	14		作業日&提出	
	15		講評・投票、後期課題出題（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
後期	1	後期課題1	サムネイル・ラフの作り方・画面構成について・文字組み基礎	通年：PC一式 筆記用具 スケッチブック など ラフスケッチが かけるもの USBメモリ
	2		●演習7 プロフィールシートをつくる 文字とイラストのバランスを知る	
	3		文字を組む	
	4		クオリティアップ	
	5		ブラシ設定	
	6		文字を組む2	
	7		作業日&提出	
	8		プレゼン・講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
	9	後期課題2	後期C課題出題	
	10		入稿データの作り方1	
	11		入稿データの作り方2	
	12		正確にデータをつくる	
	13		進捗チェック・全体フォロー	
	14		作業日&提出	
	15		講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
評価方法	前期課題・後期課題2つを軸に点数化+ドリルのクオリティ+授業内演習課題の提出率			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator			
教員紹介	デザイン事務所での勤務を経て、フリーのイラストレーターとして独立。雑誌や書籍、広告、サッカー関連等、多岐にわたる経験を活かした指導を行っている。			

2023

区分

必修

対象

I部IL科2年

科目名	デザインリテラシーⅡ					
開講期	前後期	時間数	3H			
講師名	新里 真一郎					
授業概要	課題制作に重きを置き、広告を中心としたグラフィックデザインの技術の習得を目的とする。					
	タイポグラフィ、写真、イラストなど素材としての視点だけではなく、全体を俯瞰して見られるスキルを習得する。感覚ではなく、常に考えながらデザインできるスキルも身につけ、課題ごとにプレゼンテーションを行い、人に伝える能力を磨く。実際の仕事に近い流れでの課題を通し、グラフィックデザインに対する興味、意欲を生み出す。					
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。					
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。					
授業計画	回	主題・目的	概要			
前期	1	オリエン	授業ガイダンス／自己紹介ポストカード制作	スケッチブック PC		
	2	課題1	「キャッチコピーから考えるポスターデザイン」 商品とそれに対するキャッチコピーを複数の中から選びそのポスターを制作する。ビジュアルアイデアの発想とレイアウトを学ぶ。→プレゼンテーションへ			
	3					
	4					
	5					
	6	課題2	「ゆかりのある街のプロモーション」 ログマークの制作			
	7					
	8					
	9					
	10		「ゆかりのある街のプロモーション」 媒体・展開ツールの設定			
	11					
	12					
	13					
	14	プレゼンテーション／講評				
	15	予備日				
後期	1	課題3	「感情をタイプデザインする」 「おいしい」や「こわい」などの感情をタイポグラフィに落としこむ。	スケッチブック PC		
	2					
	3					
	4	課題4	「好きな雑誌の特集ページデザイン」 雑誌と特集内容の設定・構成案の制作			
	5				「好きな雑誌の特集ページデザイン」 詳細なサムネールの制作（4ページ）	
	6					「好きな雑誌の特集ページデザイン」 レイアウト制作
	7					
	8	プレゼンテーション／講評				
	9	課題5	「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 コンセプト・アイデアの設定			
	10	課題5	「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 キャラクター・サムネール制作			
	11	課題5	「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 ページ制作（3ページ）			
	12	課題5				
	13	課題5	プレゼンテーション／講評			
	14	課題5	一年間のまとめと質問受付・アンケート			
	15	予備日				
評価方法	提出期限に遅れたら「D」提出で60点＋発想力・表現力・構成力・完成度を加味して40点満点で評価 S 100点 A 80点 B 70点 C 60点 D 50点					
使用ソフト テキスト	随時指定					
教員紹介	株式会社ロケットスター代表。広告制作を中心とした制作会社で活動をしている。広告制作の現場に即した実践的な指導を行っている。					

2023

区分

必修

対象

I部IL科2年

科目名	WebデザインⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	竹中 智			
授業概要	課題のテーマ、企画なども含め、設計から目標とする成果物としての作品ができるよう、個別フォローを通じて個々のスキルアップを目指す。			
	前期では「WebデザインⅠ」にて情報設計やデザイン制作中心学んだ内容に続き、続けて制作したデザインをWebブラウザに表示、Webページとして実装するための『コーディング』の技術を、『HTML』による情報整理、『CSS』による装飾（レイアウト）の基礎的な内容を中心に学ぶ。後期ではスマートフォンに対応したWebサイト制作（デザイン中心）の知識を案内。また、自身のWebコンテンツ作品（設計、デザイン、コーディング）をより多くストックできるように、課題出題と制作実践中心の授業として進めていく。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		サーバーとドメインについて／「HTML」について／HTML基礎実践～1. 「文書構造」について、2. 画像配置、3. ハイパーリンク）／HTML基本構文／文字コード／HTML記述ルール／改行／見出し／段落／強調／箇条書きリスト／番号付きリスト／説明リスト／画像／ハイパーリンクなど。まずはサイト構造上必要最小限の要素（タグ）を学ぶ。	PC・筆記用具
	2	「HTMLマークアップ」基礎実践		
	3			
	4			
	5	Adobe Dreamweaver を利用しての「HTMLマークアップ」実践	Adobe Dreamweaverについて／初期設定（環境設定・サイトの定義）／基本操作／ディレクトリ管理／デザインビューを利用したHTMLマークアップ	
	6		／文章構造について、画像配置、ハイパーリンク、表組設定	
	7	デザインカンパからHTML制作実践（+画像の書き出し方法）	デザインカンパからHTMLマークアップ落とし込みまでの流れを実践する。また、Adobe Photoshop (Adobe XD) でデザインカンパから画像ファイルの書き出し方法も学ぶ。	
	8			
	9	「CSSコーディング」基礎実践	CSSの概念／CSS基本構文（セレクタ・プロパティ・値）／セレクタの考え方と種類について／タイプセレクタ／子孫セレクタ／クラスセレクタ／疑似クラスセレクタ／ブロック（div要素など）とインライン（span要素など）の考え方について	
	10			
	11	HTML/CSSを使用したWebページ制作実践	マークアップ実践したHTMLを元に、CSSを適用してみる／CSS外部ファイルの適用／reset.cssの適用／Webフォントの適用（Google Fonts）／HTML制作からCSS制作までのレイアウト実践／BEMの考え方／CSSのレイアウトに関するプロパティについて（CSS Flexbox 他）	
	12			
	13			
	14			
	15	サイトの公開／サーバアップロード	FTPサーバについて／Dreamweaverによるサーバ接続～アップロードについて	
後期	1	Webデザインの「近年のトレンド」	Webデザイン表現における近年のトレンド・傾向について分析する。	PC・筆記用具
	2	「スマートフォンサイト」の制作上の考え方・制作実践	スマートフォンサイト（レスポンスサイト）に関する制作の知識、スキルを学びます。／スマートフォンサイトのデザインカンパ制作について／PCサイトとSPサイトの共存（レスポンス）について／その他	
	3			
	4			
	5			
	6	「STUDIO (NoCodeツール)」によるWebサイト制作実習	近年台頭してきている「コーディングを必要としない」NoCodeツール「STUDIO」を利用してWebサイトコンテンツを制作実践を行う。／NoCodeツールとは／STUDIOについて／Starterプラン登録／ダッシュボード画面の説明／操作画面の説明／プロジェクトの作成／デザインエディターサンプルサイト制作実践／STUDIO課題作品制作	
	7			
	8			
	9			
	10	オリジナル作品制作	オリジナルのテーマで、Webコンテンツにまつわる作品を制作する。	
	11	テーマ計画	そのための企画立案からスケジュールを立て、作品としての成果物落とし込みまで、随時、個別フォロー／フィードバックをする。	
	12	オリジナル作品制作実践	卒業制作との連動での作品なども考慮していく。	
	13			
	14			
	15	Web制作の様々な周辺技術を案内	Web制作の様々な周辺技術を案内していく。	
評価方法	課題提出採点／IL科Webデザイン授業専用サイトによる、授業後アンケート回答状況（毎週）			
使用ソフト	Adobe Dreamweaver／Webブラウザ（Google Chrome / Apple Safari）／Adobe XD (Figma)／STUDIO／IL科Webデザイン授業専用サイトを案内／授業時にレジユメ資料を授業専用サイトから随時配布			
教員紹介	デザイン制作会社で、企業カタログ、通販カタログ、パンフレット等、エディトリアルデザイン制作を中心に活動。現在はフリーランスでWebサイトコンテンツ制作を中心に活動中。Webサイトコンテンツ制作（ディレクション、デザイン、コーディング）ロゴデザイン、名刺等幅広く活躍している。			