

# 2024 科目ガイド

[昼間部イラストレーション科]

2024年度 昼間部イラストレーション科 履修表

年次・学期・週時数			一年次		二年次		
			前期	後期	前期	後期	
専 門 課 程 一 部 イ ラ ス ト レ ー シ ョ ン 科 履 修 表	教科目及び必修・選択の別						
	講 義 ・ 実 習 科 目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		メディア情報概論	必	3			
		イラストリアル解剖学	必		3		
		キャリアデザイン	必		3		
		デザイン概論	必			3	3
		ドローイングⅠ	必	3			
		ドローイングⅡ	必	3	3		
		ドローイングⅢ	必			3	
		イラストレーションⅠ	必	3	3		
		イラストレーションⅡ	必	3	3		
		イラストレーションⅢ	必			3	3
		デジタルスキルⅠ	必	3	3		
		デジタルスキルⅡ	必	3	3		
		ビジュアルコミュニケーション	必			3	3
		デザインリテラシーⅠ	必	3	3		
		デザインリテラシーⅡ	必			3	3
		WebデザインⅠ	必		3		
		WebデザインⅡ	必			3	3
		コミックイラスト	必	3			
		フォトグラフィー	必			3	
	産学協同プロジェクト	必			3	3	
	イラストレーションゼミ	必				6	
	キャラクターデザイン	選			3	3	
	ビジュアルデザインワーク	選			3	3	
特 別 科 目	集中授業 ※随時設定	選	※		※		
	学外研修 ※随時設定	選	※			※	
	海外研修 ※随時設定	選			※		
	作品展(進級・卒業) ※随時設定	選		※		※	
	実務実習(インターンシップ)						
週時限数			30時間		30時間		
年間(40週)時限数合計			1,200時間		1,200時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2024

区分

必修

対象

I部IL科1年

科目名	メディア情報概論		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	鈴木 真紀夫／堀野 朝広		
授業概要	イラストレーター、デザイナーとして現場で仕事をするために必要な知識の習得を目的とする。イラスト、印刷、ネットリテラシーについて専門的な要素を学ぶため、複数の講師で担当する。		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	学校の施設、設備の使い方、勉強の仕方などについての解説
	2	著作権	著作権についての必要な知識
	3	講義	デザインと印刷は、コミュニケーションツール
	4	講義	パッケージデザインを彩る印刷加工技術
	5	講義	パッケージデザインから学ぶ、デザインと印刷の関連と重要性
	6	講義	ブランド資産と新価値創造
	7	講義	インターネットの有効活用について
	8	講義	インターネットの有効活用について
	9	講義	インターネットの有効活用について
	10	講義	インターネットの有効活用について
	11	前期末課題	課題テーマについて。制作上の必要情報
	12	前期末課題	チェック
	13	前期末課題	チェック
	14	前期末課題	チェック
	15	前期末課題	チェック
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	出席によって評価		
使用ソフト テキスト	随時配布		

筆記用具

2024

区分

必修

対象

I部1L科1年

科目名	イラストリアル解剖学			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	赤本 啓護			
授業概要	この授業では、目で見て、手を動かして描くことで得る経験と同様、理性で捉えるかたちの成り立ちを「構造」として大切に扱う。古典から今に至るかたちの見方をたどりながら、人体へのイメージ、応用編としてその他の様々な構造を見ていく。外からは見えない内部のイメージに思いを馳せることで、自作品において構造を想起し、真実味を一層付与させることを目指す。持ち物は鉛筆やボールペンなどの描写道具、定規、消し具、およびドローイング用の紙としてA4サイズの画用紙を用意すること。その他の持ち物については授業内で説明する。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	イントロダクション	絵の見方について ードローイング思考論ー	上記概要欄参照
	2	人体の構造1	人体の比率を学ぶ	
	3	人体の構造2	人体をカタチに置き換える	
	4	人体の構造3	骨格について	
	5	人体の構造4	筋肉について	
	6	人体の構造5	頭部を知る	
	7	人体の構造6	手を描く	
	8	応用編1	動物の構造について1	
	9	応用編2	動物の構造について2	
	10	応用編3	動物の構造について3	
	11	応用編4	制作	
	12	応用編5	その他の構造1	
	13	応用編6	その他の構造2	
	14	応用編7	その他の構造3	
	15	まとめ	絵の見方について 一幅と奥行ー	
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況を踏まえて総合的に評価。			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分	必修	対象	I部IL科1年
----	----	----	---------

科目名	キャリアデザイン			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	帆玉衣絵			
授業概要	自分自身と向き合い、自分のキャリアを考える。5年、10年後の先の自分を想像し、それに合わせたキャリアを設定し、クリエイティブな仕事を学び、それに合わせた思考とポートフォリオを構築する。個々のキャリアに合わせて、自分の適性と志向を分析しながら、企業リサーチを行い、就職活動が出来るように準備する。			
授業計画	主題・目的	概要	持参物	
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエン	自己分析、自分歴史作成、グループ内プレゼン	PC/スケッチBOOK
	2	個別面談	作品、将来の方向性確認	
	3	グループ	クリエイティブ仕事リサーチ	
	4	就活指導	履歴書、自己PR文など	
	5		企業リサーチ	
	6	ポートフォリオ	グループワーク①	
	7		グループワーク②	
	8	ポートフォリオ	ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成①	
	9	ポートフォリオ	ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成②	
	10	模擬面接	模擬面接	
	11	ポートフォリオ	ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成③	
	12	ポートフォリオ	ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成④	
	13	ポートフォリオ	ポートフォリオ プレゼンテーション	
	14	就活指導	個々の進捗状況に応じて、個別対応	
	15		個々の進捗状況に応じて、個別対応	
評価方法	出席及び 課題によって評価			
使用ソフト テキスト	随時指定			

2024

区分

必修

対象

I部IL科2年

科目名	デザイン概論			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	佐仲 渉			
授業概要	デザインによるクリエイティブ・ワークを実践するために求められるマーケティング発想。その取り組み方および、表現方法、解決策への道筋を理解してもらうための講座。デザイナーが単なるデザイン・スキルをもった表現者ということだけでなく、生活者とクライアントとの間をつなぐ伝達者であり、クライアントの抱える問題解決を担う存在であることを理解し、学ぶ。多様化したユーザー・マインド、日々変化を見せる流通の発達、ソーシャルメディアなどモバイルを中心としたクロスメディアへの対応など、コミュニケーションの世界の変容にどのように接し、取り組んでいけばいいのか。マーケティング発想におけるクリエイティブ作業を実践できる表現者の育成を図る。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		2022年度の日本の広告業について	PC スケッチブック 筆記用具+KK19
	2		マーケティングについて	
	3		マーケティングと広告戦略	
	4		マーケティング発想からのデザイン力	
	5		マーケットの変化に対応するデザイン力①	
	6		マーケットの変化に対応するデザイン力②	
	7		デザインの考え方① 商品企画	
	8		デザインの考え方② 商品企画	
	9		デザインの考え方③ ネーミング	
	10		デザインの考え方④ ロゴタイプ	
	11		デザインの考え方⑤ ロゴタイプ	
	12		デザインの考え方⑥ パッケージ	
	13		デザインの考え方⑦ パッケージ	
	14		デザインの考え方 ⑧ ポスター	
	15		デザインの考え方 ⑨ ポスター	
後期	1		クロスメディアについて	PC スケッチブック 筆記用具
	2		クロスメディアについて PR広告	
	3		モバイルにおける消費拡大の変革	
	4		キャンペーン広告 ① 企画	
	5		キャンペーン広告 ② 企画	
	6		キャンペーン広告 ③ 制作	
	7		キャンペーン広告 ④ 制作	
	8		キャンペーン広告 ⑤プレゼン	
	9		キャンペーン広告 ⑥プレゼン	
	10		マーケティング発想による事例 ①	
	11		マーケティング発想による事例 ②	
	12		マーケティング発想に置ける事例③	
	13		マーケティング発想に置ける事例 ④	
	14		マーケティング概論のまとめ ①	
	15		マーケティング概論のまとめ ②	
評価方法	出席及び課題作品によって評価			
使用ソフト テキスト	随時配布			

2024

区分

必修

対象

I部1L科1年

科目名	ドローイング I			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	赤本 啓護			
授業概要	<p>クロッキーやドローイングを行い、自身の感性を具体的な形にする。さらに少し踏み込んで描くことの本質を考える。たくさんの画材や支持体等に触れて、継続して使うことで造形表現の基礎を学ぶ。本授業では人物モデルを学生同士が交代して行う。授業の持参物として、スケッチブック（F6程度）、鉛筆セット一式（6H～6B）、消し具、カッター、以上を毎週持参とするが、その他必要なものについては授業内にて説明する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	イントロダクション	描くとは（ドローイング・ゲーム）	筆記用具
	2	練習	線を引く	
	3	練習	ドリル	
	4	クロッキー-1	人物クロッキー	
	5	クロッキー-2	人物クロッキー	
	6	クロッキー-3	人物クロッキー	
	7	クロッキー-4	鉛筆以外の描画材で描く人物クロッキー	ペンなど
	8	クロッキー-5	鉛筆以外の描画材で描く人物クロッキー	ペンなど
	9	クロッキー-6	モノを描く	
	10	クロッキー-7	風景を描く	
	11	クロッキー-8	人物クロッキー	
	12	クロッキー-9	人物クロッキー	
	13	クロッキー-10	人物クロッキー	
	14	クロッキー-11	人物クロッキー	
	15	クロッキー-12	人物クロッキー	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況を踏まえて総合的に評価。			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部IL科1年

科目名	ドローイングⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	原広信			
授業概要	<p>【授業内容】 前期ではまず、グレーグラデーションの作成を通してデッサンで使われる明暗の調子（トーン）を体験する。そして自分たちの生活に身近なモチーフを中心に描画をすすめ、鉛筆によるデッサンの基本を育成する。後期には鉛筆による下描きに透明水彩絵の具を使用しての水彩画の制作を通して、描画力・表現力を養うことを目的とする。対面&amp;オンライン授業を考慮して、学生の身近な物や自宅などの空間で描けるモチーフを設定する。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。</p> <p>【到達目標】 鉛筆の中心にしたデッサン力、透明水彩絵具の使い方と描画力の育成を目的とする。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	デッサンとグラデーションについて・課題1：グレーグラデーション作成	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30cm直定規・マスキンテープ
	2	鉛筆デッサン	課題2：基本形体デッサン・「長方体」（ティッシュ箱）	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	3	↓	課題3：基本形体デッサン・「円柱形」（500mlペットボトル）	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ・テーブ
	4	↓	課題4：ティッシュボックスのデッサン・箱の形状の描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	5	↓	ティッシュボックスのデッサン・パッケージのロゴタイプ	同上
	6	↓	ティッシュボックスのデッサン・仕上げ→提出	同上
	7	↓	課題5：ガラスのコップのデッサン	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	8	↓	ガラスのコップのデッサン・仕上げ→提出	同上
	9	↓	課題6：缶ジュースのデッサン・基本的な形状描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	10	↓	缶ジュースのデッサン・陰影、ブルタップ、ロゴタイプ	同上
	11	↓	缶ジュースのデッサン・仕上げ→提出	同上
	12	↓	課題7：500mlペットボトルと筆2本のデッサン・基本的な形状描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	13	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・水面の上下の変化	同上
	14	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・仕上げ→提出	同上
	15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等	
後期	1	鉛筆デッサン	オリエンテーション・課題1：「商品の入ったレジ袋」鉛筆デッサン	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30cm直定規・マスキンテープ
	2	↓	「商品の入ったレジ袋」デッサン・仕上げ→提出	デッサン用具一式・モチーフ
	3	透明水彩仕上げ	課題2：3限色の重ね塗り・「バナナとトマト」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具用具一式
	4	↓	「バナナとトマト」透明水彩絵具の具仕上げ→提出	同上
	5	↓	課題3：「ガラス瓶に観葉植物」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキンテープ
	6	↓	「ガラス瓶に観葉植物」透明水彩絵具の具仕上げ→提出	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	7	↓	課題4：「パンケーキ」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキンテープ
	8	↓	「パンケーキ」透明水彩絵具の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	9	↓	「パンケーキ」透明水彩仕上げ→提出	同上
	10	↓	課題5：「枯山水」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキンテープ
	11	↓	「枯山水」透明水彩絵具の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	12	↓	「枯山水」透明水彩仕上げ→提出	同上
	13	↓	課題5：「海上のヨット」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキンテープ
	14	↓	「海上のヨット」透明水彩絵具の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	15	↓	「海上のヨット」透明水彩仕上げ→提出	同上
評価方法	総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計			
使用ソフトテキスト	講師が作成、配布する資料（オンライン用画像・動画を含む）以外のテキストは使用しない			



2024

区分

必修

対象

I部1L科2年

科目名	イラストレーションⅢ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	トシダナルホ			
授業概要	目的に合わせてサイズやスケジュール、レイアウトを意識して描く。プロとして仕事を請負ったイメージでのイラスト制作。ラフ→本制作の手順を踏むことを覚える。用途に合わせたデータの作り方。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	グッズデザイン	iPhoneケース（手帳型）のデザイン 課題説明	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	2		ラフの制作	
	3		ラフの提出/本制作開始（画材自由）	
	4		制作	
	5			
	6			
	7		提出/SUZURIサイトへの登録	
	8	カレンダー	文字/数字を配置することを考えたイラスト テイストの統一	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	9		ラフの制作	
	10		レイアウトの決定	
	11		制作	
	12			
	13			
	14			
	15		提出	
後期	1	選択課題	書籍/雑誌/タロットカード/パッケージから各自選択して制作 制作物の決定/ラフの制作	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	2			
	3			
	4		ラフの提出/制作物報告/ブラッシュアップ	
	5		制作	
	6			
	7			
	8			
	9		提出	
	10			
	11	LINEスタンプ	LINEスタンプを作る/シチュエーションに合わせたイラスト	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	12			
	13	提出		
	14	卒制予備		
	15			
評価方法	ラフのわかりやすさ/完成作品			
使用ソフト テキスト	自由			

2024

区分

必修

対象

I部1L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	<p>&lt;目標・目的&gt; Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげる          前期：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せるようになる          後期：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</p> <p>&lt;授業構成&gt;          1. 作品課題 2. 授業内演習課題 3. 練習ドリル</p> <p>&lt;提出課題&gt;          前期：ペンツール・図形ツールをつかった練習課題          後期：実務に近い形で入稿データをつくる</p>			
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、文字を入力する口	通年：PC一式
	2	入門1	●演習2 図形ツールで描く1	筆記用具
	3	入門2	●演習3 図形ツールで描く2	スケッチブックなど
	4	入門3	●演習4 ペンツールで描く1	ラフスケッチがかけるもの
	5	入門4	●演習5 ペンツールで描く2	USBメモリ
	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	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	
	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	
	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	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			

2024

区分

必修

対象

I部IL科1年

科目名	デジタルスキルⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	鈴木 真紀夫			
授業概要	Photoshopを使いこなせるようになる。デジタルでイラスト作品が作れるようになる。パスが使えるようになる。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業オリエンテーション	勉強の仕方など イラスト練習課題（アナログ）	
	2	授業オリエンテーション	イラスト練習課題（アナログ）	
	3	Photoshop	概要の説明、各種設定、	
	4	Photoshop	デジタルの基礎	
	5	Photoshop	イラスト制作練習 ツール、ウインドウについて（課題1）	
	6	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方	
	7	Photoshop	画像処理、色調補正などの練習	
	8	Photoshop	デジタルイラスト練習	
	9	Photoshop	デジタルイラスト練習（課題2）	
	10	パス	パス基礎	
	11	パス	パス練習	
	12	パス	パス応用（課題3）	
	13	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	14	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	15	Photoshop	デジタル作品提出（課題4）	
後期	1	Photoshop	デジタルデータ操作練習	
	2	デジタルイラスト	ゲーム企画 アイデア練り 企画書チェック	
	3	デジタルイラスト	キャラクター 世界観ラフチェック	
	4	デジタルイラスト	キャラクターイラスト制作	
	5	デジタルイラスト	キャラクターイラスト制作	
	6	デジタルイラスト	キャラクターイラスト提出（課題1）	
	7	デジタルイラスト	アイテムイラスト制作 資料集め、アイデア出し	
	8	デジタルイラスト	アイテムイラスト制作 ラフチェック	
	9	デジタルイラスト	アイテムイラスト制作	
	10	デジタルイラスト	アイテムイラスト作品提出（課題2）	
	11	デジタルイラスト	ゲームパッケージ制作 アイデア出し	
	12	デジタルイラスト	ゲームパッケージ制作 ラフチェック	
	13	デジタルイラスト	ゲームパッケージ制作 ロゴ制作	
	14	デジタルイラスト	ゲームパッケージ制作	
	15	デジタルイラスト	ゲームパッケージ作品提出（課題3）	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	Adobe photoshop			

2024

区分	必修	対象	I部II科2年
----	----	----	---------

科目名	ビジュアルコミュニケーション		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	大河原一樹		
授業概要	<p>イラストレーションを使った様々な表現を体験して表現の幅を広げ、ビジュアルコミュニケーションのアイデアを多彩に発想できるようになる事を目指す。illustratorを積極的に活用し、イラスト表現の幅を広げ、ポートフォリオの充実をはかる。後期は、苦手な表現の克服を目指し、個別に必要と思われる課題を演習としてこなしていく。また、不定期にイラストレーターとして必要な知識を学ぶ座学の時間を設ける予定。通年の取り組みとして、毎回授業開始後15分間、即興でアイデアスケッチトレーニングを行う。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	授業の進め方と課題の全体説明 キャラクタースケッチのウォーミングアップ
	2	課題①	アバター制作□
	3		
	4	課題②	背景画イラスト
	5		
	6		
	7	課題③	条件のあるイラスト制作 教育誌の表紙イラスト
	8		
	9	課題④	ゲームステージのマップ制作 ・鳥瞰図の制作
	10		
	11		
	12	課題⑤	コラージュ作品制作 フィールドワークで素材集めをして作品を作る予定
	13		
	14		
	15	講評会	前期総評 +座学：日本のイラストレーションの歴史
後期	1	課題⑥	世界の装飾文化を用いた表現のイラストレーション
	2		
	3		
	4	講評会	
	5	演習課題1	イラスト表現の充実、アプリケーションを使いこなすための演習
	6	演習課題2	遊び絵の制作／浮世絵のオマージュ作品など
	7	演習課題3	
	8	演習課題4	
	9	演習課題5	
	10	演習課題6	
	11	演習課題7	
	12	演習課題8	
	13	演習課題9	
	14	演習課題10	
	15	講評会	※課題内容・進行は個人のペースを見て調整しながら進めます
評価方法	出席および作品提出、課題達成度、取り組み姿勢により評価		
使用ソフト テキスト	Adobe Photoshop、Adobe illustrator		

2024

区分

必修

対象

I部 IL科 1年

科目名	デザインリテラシー I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	小島トシノブ		
授業概要	<p>課題制作過程を通じてアイデア、イメージをいかにして具体的造型へと構築していくかを理解し、デザインへの移行、プレゼンテーションに至る基礎を学ぶ。</p> <p>前期は知識と方法論と基礎演習を、後期は実際にグリッドシステムを元にした「CDジャケット」「装丁」「POP」「新聞広告」の制作を通じて、自分で考える力、創る力の習得を目指す。</p> <p>講評会・プレゼンテーションでは、人の作品を観ることにより、固定観念の払拭、柔らかか頭の構築を目指し、創造する眼を鍛える。またプレゼンテーションにより自分の考えを表現する力を養う。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエン	What is design? 絵心チャレンジ
	2	観察	人とは違った視点で色々な質感を撮影しよう
	3	思考	頭を働かして反対語を考えよう 考え方の実践
	4	演習	模倣してみよう
	5	演習	基礎演習1 バランスの取れたイメージを作ろう
	6	演習	文字を綺麗に組んでみよう
	7	演習	オリジナルのロゴマークを作ってみよう
	8		
	9	演習	基礎演習2、3、4 色々なイメージを表現してみよう
	10	演習	文字だけの名刺を作ってみよう
	11	演習	明度、彩度、色相、3種類の対比のデザインをしてみよう
	12		文字だけのフライヤーを作ってみよう
	13	演習	
	14	演習	たくさんの文字情報を整理してデザインしてみよう
	15		
後期	1	課題	CDジャケットのデザインをしてみよう
	2		CD-ROM のデザインをしてみよう
	3		デザインしたCDジャケットで電車内広告を作ってみよう
	4	プレゼン	
	5	課題	装丁してみよう1
	6		装丁した表面を使用して、本屋さんのPOPを作ってみよう
	7		装丁した表面を使用して、新聞広告を作ってみよう
	8	プレゼン	
	9	課題	チラシの表面をデザインしてみよう
	10		
	11	プレゼン	
	12	課題	装丁してみよう2
	13		
	14	プレゼン	
	15		まとめ、面談
評価方法			
使用ソフト テキスト			

2024

区分

必修

対象

I部1L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			
受業概要	<p>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身につけてく。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る。課題ごとにプレゼンテーションを行い、人に伝える能力も磨く。          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。</p>			
受業計画	回数	主題・目的	概要 持参物	
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」 ロゴマークの制作 「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 「ゆかりのある街のプロモーション」 媒体・展開ツールの制作 プレゼンテーション／講評	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	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 「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) 「好きな雑誌の特集ページデザイン」 レイアウト制作 プレゼンテーション／講評	
	5			
	6			
	7			
	8	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 「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 「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) プレゼンテーション／講評	
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	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			
テキスト 参考書	随時指定			

2024

区分

必修

対象

I部 IL科 1年

科目名	Webデザイン I			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	竹中 智			
授業概要	<p>「Webデザイン I」の授業では、後期よりWebサイトを製作するための知識、及び表現スキルを学んでいく。基礎的な内容が中心となるが、可能な限り現在のWeb製作における最新のトレンド、動向も踏まえて授業展開をしていく。(その後、2年生「WebデザインII」授業に続く)</p> <p>1年後期は、Webサイトの“設計図”となる『ワイヤーフレーム (プロトタイプ)』製作から『Webデザインカンパ』の製作までを学ぶ。主要アプリケーションとして「Figma」を活用し、Webサイトのデザイン製作に特化した知識、考え方、表現スキルを取得していく。授業課題製作を通じ、自身のオリジナルな商業テーマによるWebサイトのデザインカンパ製作を目指す。また途中「Adobe Photoshop」によるバナーデザイン製作も学んでいく。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエン	「WebデザインI」授業の進め方、授業内容の概要	PC一式 メモ／筆記用具
	2			
	3	FigmaによるWebワイヤーフレーム (プロトタイプ) 製作実習	Webデザイン製作前の設計段階『ワイヤーフレーム (プロトタイプ)』をFigmaを使用して学ぶ。／ワイヤーフレーム (プロトタイプ) とは何か／Webサイトのレイアウト構造について (ヘッダー、ナビゲーション、コンテンツ、フッター) / Figmaとは / アカウント作成 / 「デザインモード」でのFigma基本操作によるワイヤーフレーム・レイアウト構築 / 「プロトタイプモード」での画面遷移設定 / 「共有設定」を使ってWebブラウザでの共有プレビューを作成	
	4			
	5			
	6			
	7			
	8	Photoshopによるバナーデザイン製作実習	Adobe PhotoshopによるWebデザイン製作に特化した基本操作を学びながら、Webデザイン媒体にも活用できる製作手法として、Web広告として利用される「バナーデザイン」を製作実践します。／PhotoshopのWebデザイン初期設定 / 選択範囲の扱い～描画～見た目調整 (レイヤースタイル・レイヤーマスク) ～レイヤー整理～書き出し	
	9			
	10			
	11	FigmaによるWebサイトデザイン製作実習 / 課題製作 / 個人面談	Figmaを使用してWebデザインの実際の見え目となる「Webデザインカンパ」を製作していく / デザインカンパ製作に必要なデザインの知識や考え方 / デザインの基本4原則 / Webデザインに特化した構造の考え方 / 後半は「個人面談」を実施 (理解度確認・提出課題のフィードバック) / 最終課題製作実践	
	12			
	13			
	14			
	15			
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のアンケート回答状況 (毎週)			
使用ソフト テキスト	Figma / Adobe Photoshop / Adobe Illustrator / Webブラウザ (Google Chrome) / IL科Webデザイン授業専用サイトを案内 / 授業時にレジュメ資料を授業専用サイトから随時配布			

2024

区分	必修	対象	I部 IL科 2年
----	----	----	-----------

科目名	Webデザイン II		
開講期	後期	時間数	3H
講師名	竹中 智		
授業概要	<p>前期：「Webデザイン I」にて情報設計やデザイン製作中心学んだ内容に続き、続けて製作したデザインを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んでいく。</p> <p>後期：スマートフォンに対応したWebサイト製作（デザイン中心）の知識を学び、実践する。</p> <p>また、今後のプロトタイピングツールとして中心になっていくことが想定される「Figma」や、近年大きく台頭しているNoCodeツール「STUDIO」にも触れ、イラストレーターやデザイナーの立場でもWebコンテンツ制作に触れ易い実装手段としての製作方法も学んでいく。</p> <p>さらに自身の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、課題出題と製作実践を中心した授業も進めていく。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皆さんが求める分野のスキルアップを目指す。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	HTMLマークアップ基礎実践	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／まずはサイト構造上必要最小限の要素（タグ）を手打ちで学ぶ
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7	HTML製作応用実践	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基礎実践	CSSの概念／CSS基本構文／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／ブロックとインラインの考え方
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15	サイトの公開	FTPサーバについて／Dreamweaverによるサーバ接続～アップロード方法
後期	1	トレンド分析	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：解説
	2	Figmaによるスマートフォンサイトのスマホカンパ製作実践	スマートフォンサイト（レスポンシブサイト）に関する製作の知識、スキルを学ぶ／スマートフォンサイトのデザインカンパ製作について／PCサイトとSPサイトの共存（レスポンシブ）について／課題製作実践
	3		
	4		
	5		
	6		
	6		
	7	NoCodeツールSTUDIOを利用してのWebサイト製作実践	NoCodeツール「STUDIO」を利用してWebサイトコンテンツを製作実践する／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製作実践／STUDIO課題作品製作
	8		
	9		
	10		
	11	オリジナル作品製作実践	オリジナルのテーマで、Webコンテンツにまつわる作品を製作。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／フィードバックをしていく
	12		
	13		
	14		
15	Web周辺技術	カリキュラムのまとめ：Web製作の様々な周辺技術を案内	
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の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）／Adobe XD／Figma／STUDIO		
テキスト	IL科Webデザイン授業専用サイトを案内／授業時にレジュメ資料を授業専用サイトから随時配布		

PC一式  
メモ／筆記用具

PC一式  
メモ／筆記用具



2024

区分

必修

対象

I部IL科1年

科目名	コミックイラスト			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	藤井 みどり			
授業概要	<p>キャラクターを使ったイラストを総合的に学ぶ。キャラクターの頭部や全身の描き方の基礎から始まり、キャラクターを使った様々なイラストをトーマに沿って描く。キャラクターの設定を決め世界観を考えながら、イラストに必要な物を考える力をつける。イラストを描くのに必要な構図やコントラストなども学び、イラストは全て手書きで、常に画面の全体を見てイラストを描き、絵の基本を学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	頭部の描き方	〈鉛筆画〉頭部の描き方演習	スケッチブック・筆記具・30cm定規
	2	表情	〈ペン画〉バストアップで1人のキャラの表情を4つ描く	※これ以降課題進行に沿って指示
	3	表情	〈ペン画〉バストアップで1人のキャラの表情を4つ描く	
	4	全身の描き方	〈鉛筆画〉全身の描き方演習	
	5	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	6	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	7	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	8	マーカーの使い方	〈マーカー〉マーカーの使い方演習	
	9	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
	10	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
	11	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
	12	植物を描く	〈水彩又はマーカー〉花言葉から連想するイラストを描く	
	13	植物を描く	〈水彩又はマーカー〉花言葉から連想するイラストを描く	
	14	植物を描く	〈水彩又はマーカー〉花言葉から連想するイラストを描く	
	15	植物を描く	〈水彩又はマーカー〉花言葉から連想するイラストを描く	
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席及び課題、授業に対する取り組み方で評価			
使用ソフト テキスト	※必要とする画材は進行によって変わる為その都度告知する。ラフ画・下書きの時は、筆記具定規スケッチブック原稿用紙。ペン画は原稿用紙、ペン、修正液。水彩は水彩絵具一式、水彩紙、ティッシュ、修正液。マーカーはマーカー、水彩紙、修正液			

2024

区分

必修

対象

I 部IL科2年

科目名	フォトグラフィー			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	イキョンソン			
授業概要	一眼レフカメラの機能を理解し、写真の基礎を学ぶ。 ファインダーを通して構図、遠近感を身につけ作品の幅を広げる。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業内容説明	一眼レフカメラの扱い方	
	2	シャッタースピード	シャッタースピード理解 長時間露光 室内撮影	USBメモリ
	3	シャッタースピード	ブレない写真を撮る	USBメモリ or PC
	4	絞り	絞り効果理解 テスト撮影 'ボケ効果'	USBメモリ or PC
	5	ISO	ISOを理解 室内撮影 '暗い場所でも撮影ができる'	USBメモリ or PC
	6	適正露出	絞り, シャッタースピード, ISO関係を理解 '明るさをコントロール'	USBメモリ or PC
	7	WB	色温度を理解 テスト撮影	USBメモリ or PC
	8	スタジオ撮影	食品テーブル撮影 (ライト1灯) '美味しく見える写真'	USBメモリ or PC
	9	撮影	校外撮影 '街を紹介する写真を撮る'	USBメモリ
	10	撮影	校外撮影 '写真で街を紹介する'	USBメモリ
	11	レタッチ	写真の明るさ、色調整	PC
	12	スタジオ撮影	ストロボ撮影 (1灯) '瞬間を止める写真'	USBメモリ or PC
	13	レンズ	レンズ効果 'レンズが変わると見え方が変わる'	USBメモリ or PC
	14	ポートレート	人物撮影 'カラーフィルターを使ったカッコいい人物写真'	USBメモリ or PC
	15	課題提出	講評 (校外撮影、人物撮影課題提出)	課題
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業態度最重要視 課題の提出期限			
使用ソフト テキスト	Adobe Lightroom、Lightroom mobile、Photoshop、Bridge			

2024

区分

必修

対象

I部IL科2年

科目名	産学協同プロジェクト			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	菅野 若菜			
授業概要	企業からの依頼を元に実際の仕事を体験する。現場のスピード感やクオリティを肌で感じ ることを目的とする。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	課題1	オリエンテーション、ラフ制作	筆記用具 PC
	2	課題1	ラフチェック	
	3	課題1	本制作	
	4	課題1	本制作・課題提出	
	5	課題2	オリエンテーション、ラフ制作	
	6	課題2	ラフチェック	
	7	課題2	本制作	
	8	課題2	本制作・課題提出	
	9	課題3	オリエンテーション、ラフ制作	
	10	課題3	ラフチェック	
	11	課題3	本制作	
	12	課題3	本制作・課題提出	
	13	前期末審査	制作・チェック	
	14	前期末審査	制作・チェック	
	15	前期末審査	制作・チェック	
後期	1	課題5	オリエンテーション、ラフ制作	筆記用具 PC
	2	課題5	ラフチェック	
	3	課題5	本制作	
	4	課題5	本制作・課題提出	
	5	課題6	オリエンテーション、ラフ制作	
	6	課題6	ラフチェック	
	7	課題6	本制作	
	8	課題6	本制作・課題提出	
	9	課題7	オリエンテーション、ラフ制作	
	10	課題7	ラフチェック	
	11	課題7	本制作	
	12	課題7	本制作・課題提出	
	13	卒業制作	制作・チェック	
	14	卒業制作	制作・チェック	
	15	卒業制作	制作・チェック	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	随時配布			

2024

区分

必修

対象

I部 II科 2年

科目名	イラストレーションゼミ			
開講期	後期	時間数	6H	
講師名	芦屋マキ			
授業概要	卒業制作の企画/制作 展示することを考え2年間の集大成となる作品を作っていく。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	企画	オリエンテーション、作りたいものに近い画像や情報を収集	必要に応じて
	2	企画	具体的なイメージを書き出す、スクラップする	筆記用具・PC等各自必要なもの
	3	企画		
	4	企画		
	5	制作		
	6	制作		
	7	中間審査	中間発表	
	8	制作		
	9	制作		
	10	制作		
	11	制作		
	12	制作		
	13	提出		
	14	調整		
	15	調整	卒業審査会へ向けて仕上げ	
評価方法	出席及び卒業制作作品によって評価			
使用ソフト テキスト				

2024

区分

選択

対象

I部II科2年

科目名	キャラクターデザイン			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	大河原一樹			
授業概要	<p>キャラクターは創作した世界の住人である。世界観の構築とともに魅力的なキャラクターを生み出す事を目指す。2年のキャラデザ選択授業はキャラクターデザインの基本的な考え方を学んだ上で、自分の「引き出し」を増やす事がひとつの目標とする。前期で、様々なパターンのキャラクターデザインを実践する。後期では、自分の作りたい方向性を考え、オリジナルの世界観でキャラクターを制作する。各課題の初回に、スライドで実例を元に制作の進め方や注書き方、注意点を説明する。また、不定期にイラストレーターとして必要な知識を学ぶ座学の時間を設ける予定。</p> <p>また、通年の取り組みとして、毎回授業開始後15分間、キャラクターに関する簡単なスケッチトレーニングを行う。※課題内容・進行は個人のペースを見て調整しながら進める</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業の進め方と課題の全体説明 キャラクタースケッチのウォーミングアップ	スケッチ用具 (鉛筆練りゴム等) スケッチブック (通年使えるもの) PC 他
	2	課題①	2頭身のキャラクターデザイン 課題説明・ラフ制作	
	3		ラフの提出・本制作開始	
	4	(講評)	本制作 提出物：キャラクターの3面図、イメージカット	
	5	課題②	5頭身以上のキャラクターデザイン 課題説明・ラフ制作	
	6		ラフの提出・本制作開始	
	7	(講評)	本制作 提出物：キャラクターの立ち絵	
	8	課題③	マスコットキャラクターの制作	
	9		ラフの提出・本制作開始	
	10		本制作	
	11	(講評)	本制作	
	12	課題④コラボ	条件のあるキャラクターデザイン 音楽ジャンルをイメージしたキャラクターデザイン	
	13		ラフの提出・本制作開始	
	14		本制作	
	15	(講評)	本制作 提出物：LPジャケット用イラストレーション (I1年とのコラボ課題)	
後期	1	課題⑤	選択課題 表現系のキャラクターデザイン フォルム・ピクセルアート等	
	2		アイデアだし	
	3	途中確認	ラフ制作	
	4		本制作	
	5	(講評)	講評会	
	6	課題⑥	選択課題 ストーリー系のキャラクターデザイン 舞台設定から発想する 浮世絵等	
	7		ラフ制作	
	8	途中確認	本制作	
	9		本制作	
	10	(講評)	講評会	
	11	課題⑦	集合絵の制作 オリジナル世界観のキービジュアル	
	12		ラフ制作	
	13	途中確認	本制作	
	14		本制作	
	15	全体講評会	1年を振り返る講評会	
評価方法	出席および作品提出、課題達成度、取り組み姿勢により評価			
使用ソフト テキスト	Adobe Photoshop、Adobe illustrator			

2024

区分

選択

対象

I部1L科2年

科目名	ビジュアルデザインワーク		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	縄手 和弘		
授業概要	<p>基本制作物の目的意識をしっかり持った上で、「創ること」「伝えること」を授業内容とする。イラストレーション科ならではの絵が描けるスキルと、グラフィックデザインを融合させる事で、デザインにビジュアルがいかに重要かを学びながら「モノづくりは楽しいなあ」のモチベーションを上げ、さまざまなデザイン物を総合的に定着させる流れで授業進行する。●サムネール=アイデアからデザインへ定着させられる力を磨く。●実践的なワークフローに合わせてデザインすることで、責任感、緊張感の意識を高める。●オリエン/制作/プレゼンテーションの中で、理解力、表現力、発言力を身につけ、コミュニケーション能力を身に付ける。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	●商品開発&販促オリ	商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広 PC・紙・ペン
	2	(コンセプトワーク)	※企画を支給(お菓子のパッケージ開発から販
	3	●パッケージデザイン	情報整理→アイデア→キャラ開発(ビジュアル
	4	(商品ロゴ開発)	
	5	(キャラクター開発)	パッケージ用キャラクター&シズルの作成
	6	(シズル作成)	
	7	(レイアウト)	
	8	●販促計画	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイア
	9	(キャンペーン)	キャンペーン内容計画
	10	(ビジュアル作成)	販促用ビジュアルの作成
	11	●売場ツールデザイン	メインボード/スイング/腰ポスターなどのPOP
	12		売場イメージビジュアルの作成
	13	●交通広告デザイン	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイア
	14		
	15	●プレゼンテーション	前期のまとめ→後期に向けて
後期	1	●ブランディングオリ	企業・店舗設立(仮)→VIデザイン→広告デザ
	2	(ブランディング計画)	情報整理→アイデア→VI開発→レイアウト→文
	3	●VIデザイン	CI活動の理解→VIの作成
	4	(ロゴ開発)	文字組について
	5	(ロゴ開発)	
	6	●VIマニュアル	ページ構成&文字組を意識したマニュアルの作
	7	インナーツール	名刺/封筒/社用車/ユニホームなど5種以上の作成
	8	インナーツール	
	9	●ブランド展開デザ	運営に必要なツール or 商品を4種以上作成
	10		
	11		
	12	●ブランド新聞広告	ブランドPR広告新聞全15段の作成
	13		
	14		
	15	●プレゼンテーション	1年間のまとめ
評価方法	提出日の時間に遅れたら"D" 60点以上の生徒(発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点)60点+40点		
使用ソフト			
テキスト			