

2025 科目ガイド

[昼間部イラストレーション科]

2025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	
教科目及び必修・選択の別							
専門課程一部イラストレーション科履修表	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。

2025		区分	必修	対象	I部II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 / 竹中 智				
授業概要	様々なデザインの中でお菓子や飲料水、化粧品等の「パッケージデザイン」は紙媒体やプラスチックに印刷され、「パッケージ印刷物」としてその商品価値を高め、消費者の視覚的な感覚に働きかけ、購入を促すものであります。また、印刷は戦後の復興を支えた産業であり、大事な情報共有媒体（コミュニケーションツール）であります。現在はIT化が進み、印刷産業は衰退の道を進んでいるが、文字やイラスト、様々な色彩を駆使したパッケージ印刷（デザイン）は、芸術性やメッセージ性が非常に高い印刷物となり、高付加価値印刷として再注目されています。この授業では、印刷の基本的な知識を学びながら、パッケージデザイン（印刷物）がもたらす様々なメッセージをどの様に表現していくか。メッセージを送る側（デザイナー）、受取る側（消費者）の気持ちになったデザイン・印刷物の制作方法を中心に進めてまいります。また、環境問題やサステナブルそして社会貢献を目的としたデザイン制作方法を学んで参ります。				
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	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		筆記用具
	2	講義	著作権についての必要な知識		
	3	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		
	4	講義	デザインと印刷は、コミュニケーションツール		
	5	講義	パッケージデザインを彩る高付加価値 印刷加工技術		
	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	出席回数で評価				
使用ソフト テキスト	オリジナル資料の配布				

2025

区分	必修	対象	I部II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、理屈で捉えるカタチの成り立ちを「構造」というテーマで扱う。古典から現代に至るかたちの見方をたどりながら、人体へのイメージ、動物へのイメージ、応用編としてその他の色々な構造を俯瞰する。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、構造を想起し、リアリティを理解することを目指す。 持ち物は鉛筆やボールペンなどの描画材、定規、消し具、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	モノの見方	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	その他の構造1	
	12	応用編5	その他の構造2	
	13	応用編6	その他の構造3	
	14	展開編	制作	
	15	まとめ	絵の見方	
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			

2025

区分	必修	対象	I部II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	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	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 オリジナルアートワーク作成①	
	9		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 オリジナルアートワーク作成④	
	13		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			

2025

区分	必修	対象	I部II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	柿沼智恵			
授業概要	現代において、表現の幅は無限に広がり、社会の仕組みも絶えず変化し続けています。5年、10年前の常識が通用しないことは珍しくありません。単に「描く力」だけではなく、社会とのつながりや自身の価値を理解し、仕事へとつなげる力が求められています。 本授業では、デザインを技術や表現として捉えるだけではなく、思考のプロセス、コミュニケーションなど広義の視点から考察します。クリエイティブの価値を皆で問い、対話し、自身の表現がどのように社会と結びつき、どのような影響をもたらすのかを探求します。 1年間を通してデザインとは？クリエイティブの価値とは？という大きな問いに、人や社会とつながる表現者としての唯一性を見つけ育みます。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	プロローグ	デザインって？	PC 筆記用具 スケッチブック
	2	問いをつくる①	自分について考えよう	
	3		まとめのワーク・自己紹介	
	4	問いをつくる②	デザインとアートの違いについて考えよう	
	5		まとめのワーク	
	6	問いをつくる③	不易と流行について考えよう	
	7		まとめのワーク	
	8	問いをつくる④	良いデザインについて考えよう	
	9		まとめのワーク	
	10	問いをつくる⑤	価値と価格について考えよう	
	11		まとめのワーク	
	12	事例①	ゲスト講義①　〇〇をデザインする仕事	
	13		振り返りのワーク	
	14	事例②	ゲスト講義②　〇〇をデザインする仕事	
	15		振り返りのワーク	
後期	1	事例③	ゲスト講義③　〇〇をデザインする仕事	PC 筆記用具 スケッチブック
	2		振り返りのワーク	
	3	事例④	ゲスト講義④　〇〇をデザインする仕事	
	4		振り返りのワーク	
	5	事例⑤	ゲスト講義⑤　〇〇をデザインする仕事	
	6		振り返りのワーク	
	7	価値をつくる①	わたしの唯一性①	
	8		わたしの唯一性②	
	9	価値をつくる②	これからの時代に必要な表現①	
	10		これからの時代に必要な表現②	
	11	価値をつくる③	イラストレーションの可能性をデザインする①	
	12		イラストレーションの可能性をデザインする②	
	13	価値をつくる④	グループワーク①	
	14		グループワーク②・発表	
	15	エピローグ	1年間のまとめ	
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	随時指定			

2025		区分	必修	対象	I部II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	クロッキーやドローイングを通して、自身の身体と感性を使って具体的な形を表現することを実技形式で行う。さらに少し踏み込んで描くことの本質について考え、自作品における表現の奥行きを広げることを目指すとともに、画材に親しみ継続して使用する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、鉛筆セット一式（6H～6B）、消し具、カッター、以上を2週目以降に持参とする。その他必要な道具について詳細は授業にて説明する。				
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	描くイメージ（授業の説明）	筆記用具	
	2	練習	描くイメージ	鉛筆、スケッチブック、他	
	3	練習	描くイメージ	鉛筆、スケッチブック、他	
	4	クロッキー1	人物クロッキー	鉛筆、スケッチブック、他	
	5	クロッキー2	人物クロッキー	鉛筆、スケッチブック、他	
	6	クロッキー3	人物クロッキー	鉛筆、スケッチブック、他	
	7	クロッキー4	鉛筆以外の描画材で描くクロッキー	描画材、スケッチブック	
	8	クロッキー5	鉛筆以外の描画材で描くクロッキー	描画材、スケッチブック	
	9	クロッキー6	鉛筆以外の描画材で描くクロッキー	描画材、スケッチブック	
	10	クロッキー7	風景を描く	描画材、スケッチブック	
	11	クロッキー8	人物クロッキー	描画材、スケッチブック	
	12	クロッキー9	人物クロッキー	描画材、スケッチブック	
	13	クロッキー10	人物クロッキー	描画材、スケッチブック	
	14	クロッキー11	人物クロッキー	描画材、スケッチブック	
	15	クロッキー12	人物クロッキー	描画材、スケッチブック	
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				

2025		区分	必修	対象	I部II科1年
ドローイングⅡ					
科目名					
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	谷井　夕菜				
授業概要	観察（客観的分析）→認識→描写という過程を繰り返しながらものを見ることを身体で覚える。また、様々なモチーフを描くことで、描写力だけではなく構図（レイアウト）や空間把握、構成力などの総合的な表現力を養う。モチーフは人工物から自然物まで幅広く設定（※モチーフは変更の可能性も有り）。後半は着彩デッサンも取り入れ、デッサンを色に置き換えたときのものの見方・表現方法（明度・彩度等）も学んでいく。 途中、練習課題・クロッキーなども取り入れ、形や捉えかたへの理解を更に深めていく。 年間を通して、デッサンは様々な作品を制作するにあたり、基盤となる力（モノの捉え方の基礎・イメージ力・完成に対する責任感）を養うことができる重要な役割を果たすということを理解する。				
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	年間授業説明、鉛筆の使い方・削り方、鉛筆の練習、グレースケールの作成		クロッキー帳、デッサンセット
	2	鉛筆デッサン①	ティッシュBOXを描く（透視図法を使った立方体・直方体の説明とパースへの理解、構図・面の捉え方）		B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	3	鉛筆デッサン①	制作継続（文字や模様へのパースの理解）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	4	鉛筆デッサン①	制作継続・完成（光の方向・陰影への理解、質感の認識）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	5	練習課題	円、楕円の練習（様々な角度からの楕円を正確に理解）		クロッキー帳、デッサンセット
	6	鉛筆デッサン②	飲料缶を描く（楕円の理解・認識・表現、曲面の表現、稜線の説明）		B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	7	鉛筆デッサン②	制作継続（描き込み）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	8	鉛筆デッサン②	制作継続・完成（描き込み）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	9	講評	デッサン①②の講評		モチーフ
	10	鉛筆デッサン③	ガラスコップと紙コップを描く（質感の違い、楕円の把握）		B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	11	鉛筆デッサン③	制作継続（描き込み）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	12	鉛筆デッサン③	制作継続・完成（描き込み）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	13	鉛筆デッサン④	スニーカーを描く（構造の理解、構図の工夫）		B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	14	鉛筆デッサン④	制作継続・完成　※授業構成によって制作の一部が夏休みの課題になる		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
		15	講評	デッサン③④の講評	
後期	1	オリエンテーション	後期授業説明、楕円についての理解（円の演習返却・練習プリント）		クロッキー帳、デッサンセット
	2	クロッキー①	手とペットボトルのクロッキー		クロッキー帳、デッサンセット
	3	鉛筆デッサン⑤	手とペットボトルを描く（手の正確な形、楕円の理解）		B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	4	鉛筆デッサン⑤	制作継続（描き込み）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	5	鉛筆デッサン⑤	制作継続・完成（描き込み）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	6	着彩デッサン	りんごと白い布を描く（自然物の構造や捉え方への理解）		B4水彩紙、クロッキー帳、水彩道具一式
	7	着彩デッサン	制作継続（描き込み、色を使った際のデッサン表現）		B4水彩紙、水彩道具一式
	8	着彩デッサン	制作継続（描き込み）		B4水彩紙、水彩道具一式
	9	着彩デッサン	制作継続・完成（描き込み）		B4水彩紙、水彩道具一式
	10	講評	デッサン⑤、着彩デッサンの講評		モチーフ
	11	クロッキー②	人物・手と白い布のクロッキー（短時間で形・構図を捉える）		クロッキー帳、デッサンセット
	12	鉛筆デッサン⑦	自画像を描く（人物の捉え方について理解、立体物の捉え方についておさらい）		B4水彩紙、クロッキー帳、水彩道具一式
	13	鉛筆デッサン⑦	制作継続（描き込み）		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	14	鉛筆デッサン⑦	制作継続・完成　※授業構成によっては制作の一部が冬休みの課題になる		B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
		15	講評	デッサン⑦の講評	
評価方法	採点課題の平均+加点課題（夏休み・冬休みの課題、クロッキー）の総合点数、授業態度				
使用ソフト					
テキスト					

2025

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

科目名	ドローイングⅢ			
開講期	前期		時間数	3H
講師名	原 広信			
授業概要	【授業内容】 鉛筆での描画テクニックの向上と応用した課題制作を行う。ロゴタイプの変形・白いモチーフの描写・水面の表現・色画用紙へのデッサン、さらにメタリック表現と2点透視図法の活用など。さらに就活用ポートフォリオに活用できる課題制作を行う。 対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEB用コンテンツを全回提供する。 【到達目標】 自様々な描写対象において描画力を育成し、自分で想定した状況空間で自由に描ける描画力を育成する。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	鉛筆描画	オリエンテーション／課題1：ロゴの変形活用・コカコーラ	
	2	↓	ロゴの変形活用・コカコーラ 仕上げ→提出	
	3	鉛筆描画	課題2：布生地表現・白のワイシャツの描画	
	4	↓	白のワイシャツの描画・モチーフ布生地のシワの描画	
	5	↓	白のワイシャツの描画・陰影など仕上げ→提出	
	6	鉛筆描画	課題3：水面表現とデッサンの合成・水面上の紙コップ（デッサン）	
	7	↓	水面上の紙コップ・水面表現（ゆらめき、映り込み）	
	8	↓	水面上の紙コップ・背景など仕上げ→提出	
	9	色鉛筆描画	課題4：カラーケント紙での色鉛筆デッサン・グラスを持つ手	
	10	↓	グラスを持つ手・仕上げ→提出	
	11	鉛筆描画	課題5：メタリックと2点透視図法・乗用車と街並み	
	12	↓	乗用車と街並み・BMWのボディをトレース描画	
	13	↓	乗用車と街並み・路面、背景など描写	
	14	↓	描写仕上げ→提出	
	15	予備日	課題返却・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			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
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			

2025	区分	必修	対象	1部11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	【前期】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していきます。 絵の具の混色により色彩の幅と質感描写を理解していきます。 【後期】絵画を構成する力を学び、世界観のある作品を目指します。 ■持参物詳細・透明水彩道具一式（透明水彩絵の具、折りたたみパレット、筆一式、筆洗器、雑巾） ・アクリルガッシュ一式（アクリルガッシュ、紙パレット、筆一式、筆洗器、雑巾）			
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・技法研究	筆記用具・定規・B4水彩紙
	2	水彩・技法	透明水彩について・カラーチャート作成	透明水彩絵の具一式
	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・技法研究	筆記用具・定規・B4水彩紙
	4	観察表現	「パン」を描く・彩色・仕上げ	アクリルガッシュ一式
	5	水彩	肌のカラーパレット作成・「顔」下書き	筆記用具・B4水彩紙
	6	水彩	「顔」彩色・仕上げ	透明水彩絵の具一式
	7	アクリル	肌のカラーパレット作成・「顔」下書き	筆記用具・B4水彩紙
	8	アクリル	「顔」彩色・仕上げ	アクリルガッシュ一式
	9	線について	さまざまな絵の輪郭線について	筆記用具・色鉛筆
	10	質感表現	「透明」のグラスを描く	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	11	質感表現	「透明」モチーフ自由・彩色・仕上げ	
	12	絵画の構成	「色」をテーマに自由に制作・アイデアの出し方と構成・ラフ	
	13	絵画の構成	「色」彩色	
	14	絵画の構成	「色」彩色・仕上げ	
	15	絵画の構成	「色」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・「古いもの」下書き	筆記用具・B4水彩紙
	2	質感表現	「古いもの」モチーフ自由・彩色・仕上げ	透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	3	色彩の配色	「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	色彩の配色	「動物」彩色	筆記用具・B4水彩紙
	5	色彩の配色	「動物」彩色仕上げ	透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	6	道・構図	絵の作り方について・風景画の構図について	筆記用具・クロッキー帳 ・色鉛筆
	7	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 ・色鉛筆
	8	風景を主題	「旅」下書き	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	9	風景を主題	「旅」彩色・自然や緑の葉の描き方	
	10	風景を主題	「旅」彩色・仕上げ・水の描き方	
	11	風景を主題	「旅」講評	筆記用具・メモ帳
	12	自由創作	「冒険」ラフ	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	13	自由創作	「冒険」下書き	
	14	自由創作	「冒険」彩色・仕上げ	
	15	自由創作	「冒険」講評	
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します			
使用ソフト				
テキスト				

2025		区分	必修	対象	I部IL科1年
科目名	イラストレーションⅡ				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	芦屋マキ				
授業概要	表現したいことに対しての処理を適切に判断できるよう、複数の画材それぞれの基礎を丁寧に学ぶ。一つ一つの画材の特性を学び自分の作品の方向性、クオリティを高める手段を身につける。				
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	授業の目的、課題の内容、色鉛筆の基本表現の制作		B4無地クロッキー帳・鉛筆セット・色鉛筆
	2	色鉛筆の演習	「トマト」を描く（表現の重なり）		A4ケント紙・色鉛筆・鉛筆セット・モチーフ/トマト
	3	↓	前回作業継続→提出		A4ケント紙・鉛筆セット・鉛筆・ケント紙・モチーフ/スプーン
	4	↓	「スプーン」を描く（質感の描き分け）		前回同様
	5	ペンの演習	ペンの基本表現（ハッチング）前回課題の講評、返却		ネオビコラインセット・クロッキー帳
	6	↓	ペンによる模写（硬いもの・柔らかいもの）		ネオビコラインセット A4ケント紙
	7	↓	前回作業継続→提出		前回同様
	8	水彩絵具の演習	透明水彩絵の具演習・前回課題の講評、返却		水彩絵具・水彩紙
	9	↓	透明水彩絵の具の基本表現		前回同様
	10	↓	作業継続		前回同様
	11	↓	作業継続→提出		前回同様
	12	カラーマーカーの演習	ネオピコカラーの基本演習・前回課題の講評、返却		ネオピコカラー・水彩紙
	13	↓	キャラクターイラスト・小物イラストの制作		ネオピコカラー・ネオピコライン・水彩紙
	14	↓	作業継続		ネオピコカラー・ネオピコライン・水彩紙
	15	↓	作業継続→提出		前回同様
後期	1	アクリル絵の具の演習	アクリル絵具の基本演習・イラスト制作		水彩紙・アクリル絵の具一式・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ
	2	アクリル課題	前回作業継続 色付け		前回同様
	3	↓	前回作業継続 色付け		前回同様
	4	↓	前回作業継続→仕上げ・提出		前回同様
	5	水彩絵具の演習	透明水彩演習・擬人化キャラクター制作		水彩紙・透明水彩絵の具一式・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ
	6	↓	作業継続		前回同様
	7	↓	前回作業継続→仕上げ・提出		前回同様
	8	画材自由	モチーフ資料の描画		水彩紙・カラーマーカーセット・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ
	9	↓	前回作業継続		前回同様
	10	↓	前回作業継続→仕上げ・提出		前回同様
	11	画材自由課題	各自自由に画材を選んでの自主課題の制作		画材・各自用意
	12	↓	前回作業継続		前回同様
	13	↓	前回作業継続		前回同様
	14	↓	前回作業継続→仕上げ・提出		前回同様
	15	予備日	前回課題の返却・講評会・振り返り		
評価方法	出席、課題提出、完成度、取り組み方を総合的に見て評価				
使用ソフト					
テキスト					

2025

区分	必修	対象	I部II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
	2		ラフの制作	各自必要なもの
	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
	9		ラフの制作	各自必要なもの
	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	筆記用具/PC等
	2		制作物の決定/ラフの制作	各自必要なもの
	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			
	10		提出	
	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
	12			各自必要なもの
	13		提出	
	14	卒制予備		
	15	卒制予備		
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			

2025		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	<目標・目的>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 <授業構成> 1. 作品課題 2. 授業内演習課題 3. 練習ドリル <提出課題> 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				
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物	
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		
	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 ＋ 授業内演習課題の提出率				
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator				

2025		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の習得、デジタルイラストスキルの向上を目指す				
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		
	2	授業オリエンテーション	イラスト練習		
	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		
	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		
	8	Photoshop	デジタルイラスト練習		
	9	Photoshop	デジタルイラスト練習		
	10	パース	パース基礎		
	11	パース	パース練習		
	12	パース	パース応用		
	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		
後期	1	AI応用	生成AIの知識と応用		
	2	デジタルスキル	デジタルデータ操作練習		
	3	デジタルイラスト	デジタルイラストテクニック 自然		
	4	デジタルイラスト	デジタルイラストテクニック 自然		
	5	デジタルイラスト	デジタルイラストテクニック 人工物		
	6	デジタルイラスト	デジタルイラストテクニック 人工物		
	7	デジタルイラスト	デジタルイラストテクニック 人工物		
	8	デジタルイラスト	デジタルイラストテクニック 色		
	9	デジタルイラスト	デジタルイラストテクニック 色		
	10	ゲームパッケージ	企画 設定		
	11	ゲームパッケージ制作 アイデア出し	ゲームパッケージ制作		
	12	ゲームパッケージ制作 アイデア出し	ゲームパッケージ制作		
	13	ゲームパッケージ制作 アイデア出し	ゲームパッケージ制作		
	14	ゲームパッケージ制作 アイデア出し	ゲームパッケージ制作		
	15	ゲームパッケージ制作 アイデア出し	ゲームパッケージ作品提出		
評価方法					
使用ソフト テキスト	Adobe photoshop、他				

2025		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	松本美加代				
授業概要	Adobe Illustratorでイラスト作品の制作編集を行い、授業全体を通して業界就職用のポートフォリオを完成させる。コンペティションへ応募ができる課題制作を積極的に行う。課題を通して、在学中の入賞を目指す。 【前期目標】 Adobe Illustratorを活用し、ポートフォリオの下地を制作する。 【後期目標】 苦手な表現の克服を目指し、個別に必要な課題を行う。業界で通用するポートフォリオを完成させる。 ※課題内容・進行は個々のペースを見て調整しながら進めます。				
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	今後の授業内容について、課題の全体説明、自己紹介		・ パソコン ・ 液晶タブレット ・ USBメモリー ・ 筆記用具 ・ ノート (＊ルーズリーフ可) 筆記用具とノートは毎回 必ず持参
	2	イラスト基礎知識	色彩基礎、印刷関連の知識 ほか		
	3		効果エフェクト、ライティング、イラスト構図応用など		
	4	課題①	Adobe Illustrator / ポートフォリオの制作と編集		
	5				
	6	課題②	課題②		
	7		前期のコンペティション		
	8	前期コンペ			
	9				
	10	講評会	課題② / 講評とイラスト添削		
	11	課題③	課題③		
	12		前期のコンペティション		
	13	前期コンペ			
	14				
	15	前期講評会	課題③ / 講評とイラスト添削 / 前期まとめ		
後期	1	後期開始	後期の授業内容について、制作開始		・ パソコン ・ 液晶タブレット ・ USBメモリー ・ 筆記用具 ・ ノート (＊ルーズリーフ可) 筆記用具とノートは毎回 必ず持参
	2	課題①	課題①		
	3		後期のコンペティション		
	4	後期コンペ			
	5				
	6	講評会	課題① / 講評とイラスト添削		
	7	課題②	課題②		
	8		後期のコンペティション		
	9	後期コンペ			
	10				
	11	講評会	課題② / 講評とイラスト添削		
	12	課題③	課題③		
	13		ポートフォリオの完成		
	14	PF完成提出	個別に必要な制作と編集をおこない、PFを充実させて提出		
	15	最終講評会	ポートフォリオ完成 / 最終講評会		
評価方法	出席率 および課題（提出率と完成度）総合評価により算出する。				
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator、photoshop、CLIP STUDIO PAINT など				

2025		区分	必修	対象	I部II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	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びます。				
	前期は知識と方法論と基礎演習を、後期は実際に「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します。				
	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、柔軟か頭の構築を目指し、創造する眼を鍛えます。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います。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	オリエン	What is design? 絵心チャレンジ		色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具
	2	観察	人とは違った視点で色々な質感を撮影してこよう		
	3	思考	頭を働かせ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		ラフ用ノート 筆記用具 PC
	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 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	演習	文字だけのフライヤーを作ってみよう		
	13				
	14				
	15	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		
後期	1	課題	デザイン処理で「カタログの表1」のデザインをしてみよう		ラフ用ノート 筆記用具 PC
	2		デザインした表1を使用して本屋さんの「POP」を作ってみよう		
	3		デザインした表1を使用して「新聞広告」を作ってみよう		
	4		プレゼン		
	5	課題	イラストを使用して、「CDジャケット」のデザインをしてみよう		
	6		CDジャケットに合う「CD-ROM」のデザインをしてみよう		
	7		CDジャケットで「電車内広告」を作ってみよう		
	8		プレゼン		
	9	課題	イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう (1)		
	10		イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう (2)		
	11		プレゼン		
	12	課題	リ・デザインしてみよう、イラストも描いてみよう (1)		
	13		リ・デザインしてみよう、イラストも描いてみよう (2)		
	14		リ・デザインしてみよう、イラストも描いてみよう (3)		
	15		プレゼン まとめ		
評価方法	出席率、課題提出率、課題の評価				
使用ソフト テキスト	主にAdobe Illustrator、Adobe Photoshop、他、任意のソフトウェア				

2025		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します。 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いきます。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ていきます。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きます。 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、意欲を生み出します。				
授業計画	回	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		
	7				
	8				
	9		「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		
	10				
	11		「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		
	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		「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		「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				
	13		プレゼンテーション／講評		
	14	まとめ	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				

2025		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	「Webデザイン I」の授業では、後期よりWebサイトを制作するための知識、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制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） I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）』制作から『Webデザインカンパ』の制作までを学ぶ。主要アプリケーションとして「Figma」を活用し、Webサイト制作過程のデザイン制作に特化した知識、考え方、表現スキルを取得していく。授業課題制作を通じ、自身で企画した商業テーマによるWebサイトデザインカンパ制作を目指す。また途中「Adobe Photoshop」によるバナーデザイン制作も学んでいく。				
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	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	Figma による Webワイヤー フレーム（プロ トタイプ） 製作実習	Webデザイン制作前の設計段階『ワイヤーフレーム（プロトタイプ）』をFigmaを使用して学びます。／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築について（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		
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8	Photoshopに よるバナーデ ザイン制作実 習	Adobe PhotoshopによるWebデザイン制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制作手法として、Web広告として利用される「バナーデザイン」を制作実践／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 ザイン制作実 習／課題制作 ／個人面談	Figmaを使用してWebデザインの実際の見た目となる「Webデザインカンパ」を制作していく／デザインカンパ制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）／後期最終課題制作実践		
	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				

2025		区分		必修	対象	1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		前期：「WebデザインⅠ」を通して学び実践で制作したデザインを、続けて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』技術を『HTML』による文書構造（情報整理）と『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。ページが表示される仕組みの理解を深め、NoCode実装にもつなげていく。 後期：スマートフォンに対応したWebサイト制作（デザイン中心）の知識を学び、実践する。 また、「Figma」による応用的な機能を活用した制作手法や、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を目指す立場でもWebコンテンツ制作の知見を深め、実装手段としての制作方法も学んでいく。 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、課題出題と制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学生各々の志向に応じた分野のスキルアップを目指す。					
授業計画		回	主題・目的	概要			持参物
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			PC一式 メモ／筆記用具	
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7	HTML制作応用実践	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。Adobe Photoshop（Figma）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／各種プロパティの設定				
	10						
	11						
	12						
	13	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を適用してみよう／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レイアウトに関するプロパティについて（Flexbox 他）				
	14		※ 海外研修実施において1回分の授業が減る場合には、このフェーズで1週分を調整します				
	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			PC一式 メモ／筆記用具	
	2	Figmaによるスマートフォンサイトのスマホカンパ制作実践					
	3						
	4						
	5						
	6						
	7		NoCodeツールStudioを利用したWebサイト制作実践	NoCodeツール「Studio」を利用してWebサイトコンテンツを制作実践する／NoCodeツールとは／Studioについて／Freeプラン登録／ダッシュボード画面の説明／プロジェクトの作成／デザインエディタによる、HTMLマークアップ&レイアウト実装実践／Studio課題作品制作			
	8						
	9						
	10						
	11	オリジナル作品課題制作実習					
	12		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。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				
	13						
	14						
	15	Web周辺技術	カリキュラムのまとめ：Web制作の様々な周辺技術を総括・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 テキスト		Adobe Dreamweaver／Webブラウザ（Google Chrome）／Figma／Studio IL科Webデザイン授業専用サイトを案内／授業時にレジュメ資料を授業専用サイトから随時配布					

2025		区分	必修	対象	I部II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		・奥行きのある背景のイラストを描く為のパースの基礎をドリルを通して学び、イラストを一枚制作する ※アナログ、ペン画、B4 ・卒業制作のための修作、または、自己表現の向上のための制作 卒業制作の内容が決まっている人は、その為に必要な技術を磨いたり演習をすることにより本番により良いパフォーマンスを発揮できるよう準備するための作品制作をする。個人との面談により希望を聞いて、どのような演習をすれば良いかお話をした上で、個人ごとに個別の課題を設定する。例えば、スイーツとキャラをテーマに描くとすると、スイーツそのものを練習として描く、キャラのタッチを変えて複数のイメージを描いてみる、などチャレンジしてみたい物を描く。また、風景にパースのある町並みのあるイラストを使った卒業制作なら、パースのある風景を描いてみたいとする。アナログの場合、良い紙や画材を試しに試してみる。卒業制作の内容がまだ決まっていなかった場合には、やってみたい事をやる事も可能。※デジタルまたはアナログ、B4、カラー			
授業計画		回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		パース基礎知識	30センチ定規、筆記用具	
	2		同上	2回目以降は指示による持ち物、個人で必要な画材	
	3		同上		
	4		同上		
	5		同上		
	6		個別課題1		
	7		同上		
	8		同上		
	9		同上		
	10		同上		
	11		個別課題2		
	12		同上		
	13		同上		
	14		同上		
	15		同上		
後期	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
評価方法					
使用ソフト テキスト					

2025

区分	必修	対象	I部II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、写真撮影の基礎を学ぶ。撮影用ライトを活用して基本的なライティング技術を習得、学生が制作したアナログ作品の複写撮影ができることを目標にする。			
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	なし
	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 食品撮影	色温度を理解 食品テーブル撮影 '美味しく見える写真'	USBメモリ or PC
	8	撮影	校外撮影 '街を紹介する写真を撮る'	USBメモリ
	9	撮影	校外撮影 '写真で街を紹介する'	USBメモリ
	10	レタッチ	写真の明るさ、色調整	PC
	11	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
	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	スタジオ人物撮影①	インタビュー撮影	USBメモリ or PC
	14	スタジオ人物撮影②	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			

2025		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	武田 美歩				
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、ポスターのラフ制作	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、ポスターのラフ制作		
	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				

2025

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	トシダナルホ			
授業概要	卒業制作の企画/制作 展示することを考え3年間の集大成となる作品を作りましょう。			
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		必要に応じて
	2	企画		
	3	制作		
	4	制作		
	5	制作		
	6	制作		
	7	制作		
	8	中間審査		
	9	制作		
	10	制作		
	11	制作		
	12	制作		
	13	提出	美術館での展示の耐久性や見栄えのチェック	
	14	調整		
	15	調整		
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	特になし			

2025

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	キャラクターは創作した世界の住人である。キャラクターデザインの基本的な考え方を学んだ上で、様々なパターンのキャラクターデザインを実践する。課題を通じて自分の方向性を考え、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。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	リエンテーション	自己紹介・個人面談／課題説明	①スケッチ用具
	2	① 2 頭身	2 頭身のキャラクターデザイン／3 面図とシンプルな一枚絵	(鉛筆練りゴム等)
	3		〃	②スケッチブック
	4		〃	(通年使えるもの)
	5	提出	講評会と次の課題説明	③PC 他
	6	② 5 頭身	5 頭身のキャラクターデザイン／異なる 2 人の立ち絵	
	7		〃	
	8		〃	
	9	提出	講評会と次の課題説明	
	10	③選択課題	ファンシーキャラクターの開発／妖怪のキャラデザ／設定画と四コマ漫画	
	11		〃	
	12		〃	
	13	提出	講評会と次の課題説明	
	14	④教育誌	教育誌のキャラデザ／デザイナーと進める仕事のシミュレーション	
	15		〃	
後期	1		〃	
	2		〃	
	3	提出	講評会と次の課題説明	
	4	⑤擬人化	小売店の擬人化	
	5		〃	
	6		〃	
	7		〃	
	8	提出	講評会と次の課題説明	
	9	⑥民族1	オリジナルの世界と住人を考える／キービジュアルになる背景画	
	10		〃	
	11		〃	
	12	⑦民族2	オリジナルの世界と住人を考える／主人公とモブキャラ	
	13		〃	
	14		〃	
	15	提出	全体講評会	
評価方法	出席及び作品によって評価			
使用ソフト テキスト	Adobe Photoshop、Adobe illustrator			

2025		区分	選択	対象	I部II科2年
ビジュアルデザインワーク					
科目名					
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	縄手 和弘				
授業概要	基本制作物の目的意識をしっかりと持った上で、「創ること」「伝えること」を授業内容とします。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します。●サムネール＝アイデアからデザインへ定着させれる力を磨きます。●実戦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ます。●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ます。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	●商品開発&販促オリエン	商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D		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売促進計画へ）		〃
	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→レイアウト		〃
	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→レイアウト→文字組		〃
	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関連		〃
	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→レイアウト→文字組		〃
	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エン	企業・店舗設立（仮）→VIデザイン→広告デザイン		〃
	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→文字組		〃
	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成		〃
	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	●ブランド展開デザイン	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					