2026

2026 科目ガイド

［ 昼間部イラストレーション科 ］

専門学校 日本デザイナー学院

2026年度　昼間部イラストレーション科　履修表

教科目、必修・選択の別及び種別 ＼ 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 I 部イラストレーション科	講義・演習・実習科目	特別講義・HR	必	講義	3		3	
		メディア情報概論	必	講義	3			
		イラストリアル解剖学	必	講義		3		
		キャリアデザイン	必	演習		3		
		デザイン概論	必	講義			3	3
		ドローイング Ⅰ	必	実習	2			
		ドローイング Ⅱ	必	実習	2	2		
		ドローイング Ⅲ	必	実習			2	
		イラストレーション Ⅰ	必	演習	3	3		
		イラストレーション Ⅱ	必	演習	3	3		
		イラストレーション Ⅲ	必	演習			3	3
		デジタルスキル Ⅰ	必	実習	2	2		
		デジタルスキル Ⅱ	必	実習	2	2		
		ビジュアルコミュニケーション	必	演習			3	3
		デザインリテラシー Ⅰ	必	演習	3	3		
		デザインリテラシー Ⅱ	必	演習			3	3
		Web デザイン Ⅰ	必	実習		2		
		Web デザイン Ⅱ	必	実習			2	2
		コミックイラスト	必	演習	3			
		フォトグラフィー	必	実習			2	
		産学協同プロジェクト	必	実習			2	2
		イラストレーションゼミ	必	演習				6
		キャラクターデザイン	選	演習			3	3
		ビジュアルデザインワーク	選	演習			3	3
	特別科目	集中授業	選	実習	2		2	
		学外研修	選	実習	2			2
		海外研修	選	実習			2	
		作品展（進級・卒業）	選	実習		2		2
		各期単位数			26 単位	23 単位	26 単位	25 単位
		年間単位数合計			49 単位 1,200 時間相当		51 単位 1,200 時間相当	

必は必修　選は選択科目

各学年学期、定められた単位数を履修すること。総合デザイン科においては、1 年間に履修する授業科目の上限は上記のとおり。単位未取得の場合は、再履修、再試験または補修授業、特別課題のいずれかを合格することで単位取得を認める。必要な科目単位数を取得していても、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。

2026

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 ／ 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、環境問題やサスティ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	情報	学校、勉強、生活について	
	2	情報	著作権について	
	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	情報	業界、仕事について	
	12	情報	AI について	
	13	前期末審査課題指導	前期末審査についての説明	
	14	前期末審査課題指導	アイデアチェック	
	15	前期末審査課題指導	イラスト制作指導	

後期	
評価方法	出席など
使用ソフト テキスト	

2026

区分	必修	対象	Ⅰ部IL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、印刷物や絵画資料をみながら、イラストや絵画の手法や経緯について学習する。その時々に見えてくる描画の知識や技術を理解し、自分の制作に役立てることを目標にする。持ち物は鉛筆、定規、消し具、ドローイング用としてスケッチブックまたは無地のノート。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				
後期	1	オリエンテーション	授業の説明	上記の概要欄参照
	2	人体の構造1	人体比率を知る	
	3	人体の構造2	かたちを置き換えて考える	
	4	人体の構造3	骨格を学ぶ	
	5	人体の構造4	ロダンの作品を見る	
	6	人体の構造5	頭部を描く	
	7	人体の構造6	手について	
	8	まとめ	人体のまとめ	
	9	動物の構造1	異質同体	
	10	動物の構造2	ライオン・ウサギ	
	11	動物の構造3	イヌ・鳥類	
	12	その他の構造1	草木	
	13	その他の構造2	クレー「オリエンタルの体験」	
	14	その他の構造3	ピラネージ「ローマの景観」	
	15	まとめ	手法と心理	

評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況をふまえて総合的に評価する。
使用ソフト テキスト	なし

2026					
		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	クリエィティブのプロフェッショナルになる為に将来を見据えて「キャリアのデザイン」をする。自己分析を通して、自身の好きな事、得意な事の理解を深める。自己分析、履歴書の書き方、模擬面接など実践的な授業から最終のポートフォリオの作成をします。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、就職活動をスタート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				
後期	1	オリエン	自己分析　キャリアシート作成①	PC/筆記用具
	2	グループ	自己分析　キャリアシート作成②	
	3	グループ	クリエィティブ仕事リサーチ	
	4	グループ	企業リサーチ	
	5			
	6	キャリア	履歴書作成	
	7	ポートフォリオ	ポートフォリオフォーマットデザイン	
	8		ポートフォリオレイアウト	
	9		ポートフォリオグループワーク①	
	10		ポートフォリオグループワーク②	
	11		ポートフォリオグループワーク③＋模擬面接	
	12		ポートフォリオグループワーク④	
	13		ポートフォリオグループワーク⑤	
	14		ポートフォリオプレゼンテーション	
	15	予備日	個々の進捗状況に応じて、個別対応	

評価方法	
使用ソフト テキスト	

2026					
		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	6H
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、社会や人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		課題制作	
	8		課題制作	
	9		講評会	
	10	問いをつくる④	価値と価格について考えよう	
	11		まとめのワーク	
	12	問いをつくる⑤	自然界とデザインについて	
	13		課題制作	
	14		課題制作	
	15		講評会	
後期	1	実例①	ゲスト講義①　〇〇をデザインする仕事	PC 筆記用具 スケッチブック
	2	実例②	ゲスト講義②　〇〇をデザインする仕事	
	3	実例③	ゲスト講義③　〇〇をデザインする仕事	
	4	価値をつくる①	課題制作	
	5		課題制作	
	6		講評会	
	7	価値をつくる②	伝えたいことを翻訳するデザイン	
	8		課題制作	
	9		課題制作	
	10		課題制作	
	11		中間チェック	
	12		課題制作	
	13		課題制作	
	14		講評会	
	15	エピローグ	講評会・1年間のまとめ	

評価方法	出席状況と課題提出を踏まえて総合的に評価
使用ソフト テキスト	主にIllustrator／Photoshop／Indesign

2026

区分	必修	対象	Ⅰ部IL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	鉛筆に親しみ、ドローイングやクロッキーを通して絵を描くための集中力を高めていく。手と頭を使って具体的なかたちを表現する。 この授業では人物モデルを生徒同士が交代して行う。持ち物はスケッチブック、鉛筆セット一式（6H～6B）、消し具、カッター、削り屑を入れるためのゴミ袋など。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つのイメージ	観察して描くイメージ／想像して描くイメージ	筆記用具
	2	4つのイメージ	「点　線　面　立体」	上記の概要欄参照
	3	描いて観察する	「フロッタージュ」	
	4	描いて想像する	「バラバラなものを組み合わせて描く」	
	5	まとめ		
	6	ドローイング1	人物クロッキー（鉛筆）	
	7	ドローイング2	人物クロッキー（鉛筆）	
	8	ドローイング3	人物クロッキー（鉛筆）	
	9	ドローイング4	人物クロッキー（鉛筆）	
	10	まとめ		
	11	ドローイング5	人物クロッキー（カラー）	
	12	ドローイング6	人物クロッキー（カラー）	
	13	ドローイング7	人物クロッキー（カラー）	
	14	ドローイング8	人物クロッキー（カラー）	
	15	まとめ		

後期	
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況をふまえて総合的に評価する。
使用ソフト テキスト	なし

2026

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	6H
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、色に置き換えたときのモノの見方・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	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(目線の高さや、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	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※授業構成によって③か④の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
	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③か④の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	モチーフ
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(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	B4画用紙、デッサンセット モチーフ
	6	鉛筆デッサン⑥A	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画用紙、クロッキー帳 デッサンセット
	7	鉛筆デッサン⑥A	制作継続・完成※⑥ABの時間配分は状況を見て変更の可能性あり	B4画用紙、デッサンセット
	8	着彩デッサン⑥B	りんごと白い布を着彩で描く(色を使った際のデッサン表現)	B4水彩紙、クロッキー帳 水彩道具一式
	9	着彩デッサン⑥B	制作継続・完成※⑥ABの時間配分は状況を見て変更の可能性あり	B4水彩紙、水彩道具一式
	10	講評	デッサン⑤、⑥AB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画用紙、クロッキー帳 デッサンセット、自立式鏡
	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 自立式鏡
	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 自立式鏡
	15	講評	デッサン⑦の講評	特になし

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	

2026		区分	必修	対象	Ⅰ部 IL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	回数	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	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30㎝
	2	↓	ロゴの変形活用・コカコーラ　仕上げ→提出	同上
	3	鉛筆描画	課題2：布生地の表現・白のワイシャツの描画	B4画用紙・デッサン用具一式
	4	↓	白のワイシャツの描画・モチーフ布生地のシワの描画	同上
	5	↓	白のワイシャツの描画・陰影など仕上げ→提出	同上
	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）	B4画用紙・デッサン用具一式・マスキングテ
	7	↓	水面上の紙コップ・水面表現（ゆらめき、映り込み）	同上
	8	↓	水面上の紙コップ・背景など仕上げ→提出	同上
	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	B4画用紙・デッサン用具一式・色鉛筆セット
	10	↓	グラスを持つ手・仕上げ→提出	同上
	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のボディーをトレース描画	B4画用紙・デッサン用具一式・30㎝直定規
	13	↓	乗用車と街並み・路面、背景など描写	同上
	14	↓	描写仕上げ→提出	同上
	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				

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
テキスト 参考書	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

2026

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	6H
講師名	芦屋マキ		
授業概要	授業の概要表現したいことに対して適切な判断できるよう、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・演習	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（色の重なりの表現）	Doアートペーパー・色鉛筆・鉛筆セット
	3	↓	前回作業継続→提出	前回同様
	4	↓	テーマカラーのあるイラストを描く（暖色・寒色）	前回同様
	5	↓	前回作業継続→提出	前回同様
	6	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	原稿用紙・ネオピコラインセット・筆記用具
	7	水彩絵の具の演習	透明水彩絵の具の基本表現・演習、次回課題の説明	Doアートペーパー・水彩絵の具一式・色鉛筆・ネオピコ
	8	↓	水彩イラスト制作（光源を意識する）	前回同様
	9	↓	作業継続	前回同様
	10	↓	作業継続→提出	前回同様
	11	カラーマーカーの演習	ネオピコカラーの基本演習・前回課題の評価、講評会	Doアートペーパー・ネオピコカラーセット・鉛筆セット
	12	↓	キャラクターイラスト・小物イラストの制作	前回同様
	13	↓	作業継続	前回同様
	14	↓	作業継続→提出	前回同様
	15	講評会	前回課題の講評会、前期課題の総評	
後期	1	アクリル絵の具の演習	アクリル絵の具の基本演習・イラスト制作（物語性のある構図）	Doアートペーパー・アクリル絵の具一式・
	2	↓	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→提出	前回同様
	5		前回課題の講評会、次回課題説明	
	6	水彩絵の具の演習	透明水彩演習・擬人化キャラクター制作	Doアートペーパー・水彩絵の具一式・色鉛筆・ネオピコ
	7	↓	作業継続	前回同様
	8	↓	作業継続	前回同様
	9	↓	作業継続→提出	前回同様
	10		前回課題の講評会、次回課題説明	
	11	画材自由制作	各自自由に画材を選択、イラスト制作（感情・感覚を絵に起こす）	画材自由
	12	↓	作業継続	前回同様
	13	↓	作業継続	前回同様
	14	↓	作業継続→提出	前回同様
	15		前回課題の講評会・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	

2026		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	6H
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 透明水彩絵の具一式
	2	水彩・技法	透明水彩について・カラーチャート作成	
	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 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	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 透明水彩絵の具一式
	6	水彩	「顔」彩色・仕上げ	
	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 アクリルガッシュ一式
	8	アクリル	「顔」彩色・仕上げ	
	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	「オノマトペ」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	「オノマトペ」彩色	
	14	絵画の構成	「オノマトペ」彩色・仕上げ	
	15	絵画の構成	「オノマトペ」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 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	2	質感表現	「古いもの」モチーフ自由・彩色・仕上げ	
	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 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	5	色彩の配色	「動物」彩色仕上げ	
	6	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・メモ帳・色鉛筆
	7	風景を主題	「水」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
	8	風景を主題	「水」彩色・自然や緑の葉の描き方	
	9	風景を主題	「水」彩色・仕上げ・水の描き方	
	10	風景を主題	「水」講評	筆記用具・メモ帳
	11	道・遠近・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・メモ帳・色鉛筆
	12	自由創作	「旅・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	「旅・冒険」下書き	
	14	自由創作	「旅・冒険」彩色・仕上げ	
	15	自由創作	「旅・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します
使用ソフト テキスト	

2026					
		区分	必修	対象	Ⅰ部IL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	6H
講師名	トシダナルホ		
授業概要	イラストの商品への落とし込み。(グッズデザイン)用途のあるイラストの描き方。(カレンダー/トランプ・タロット)印刷媒体の制作。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	スマホケースデザイン	オリエン	必要に応じて
	2	スマホケースデザイン	ラフの制作	
	3	スマホケースデザイン	ラフの提出	
	4	スマホケースデザイン	本制作	
	5	スマホケースデザイン	本制作	
	6	スマホケースデザイン	本制作	
	7	スマホケースデザイン	提出	
	8	カレンダー	オリエン/スマホケース講評会	
	9	カレンダー	ラフの制作	
	10	カレンダー	ラフの制作	
	11	カレンダー	ラフの提出	
	12	カレンダー	本制作	
	13	カレンダー	本制作	
	14	カレンダー	本制作	
	15	カレンダー	提出/講評会	
後期	1	タロット/トランプ	オリエン	
	2	タロット/トランプ	ラフの制作	
	3	タロット/トランプ	企画ラフの提出	
	4	タロット/トランプ	ラフの制作	
	5	タロット/トランプ	企画ラフの提出	
	6	タロット/トランプ	本制作	
	7	タロット/トランプ	本制作	
	8	タロット/トランプ	本制作	
	9	タロット/トランプ	本制作	
	10	タロット/トランプ	本制作	
	11	タロット/トランプ	本制作	
	12	タロット/トランプ	提出/ブラッシュアップ	
	13	タロット/トランプ	講評会	
	14	タロット/トランプ	卒制	
	15	タロット/トランプ	卒制	

評価方法	作品クオリティ及び出席
使用ソフト テキスト	自己判断/フォーマットはIllustrator

2026

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	6H
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	通年：PC一式
	2	入門1	●演習2 図形ツールで描く1	通年：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	通年：USBメモリ
	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	ツール応用1	図形ツールとペンツールを合わせて使う	
	9	ツール応用2	狙った形をつくれるようになる練習	
	10	スキルアップ1	正確にデータをつくる	
	11	スキルアップ2	クオリティアップ	
	12	スキルアップ3	スピードアップ	課題：カッター カッターマット
	13	課題1	トンボの役割、プリント実習	課題：スプレーのり
	14	課題2	課題提出	課題：イラストボード
	15	課題3	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		課題提出	課題：カッター カッターマット
	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）	マスキングテープ
	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	
	14		課題提出	課題：カッター カッターマット
	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 ＋ 出席率
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator

2026

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	6H
講師名	鈴木　真紀夫		
授業概要	Photoshopを学ぶ。デジタルスキルを身につける。		

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	パソコン基礎、デジタル環境の整備	
	2	Photoshop	Photoshopスキル	
	3	Photoshop	Photoshopスキル	
	4	Photoshop	Photoshopスキル	
	5	Photoshop	Photoshopスキル	
	6	Photoshop	Photoshopスキル	
	7	Photoshop	Photoshopスキル	
	8	Photoshop	Photoshopスキル	
	9	Photoshop	Photoshopスキル	
	10	Photoshop	Photoshopスキル	
	11	Photoshop	Photoshopスキル	
	12	パース　3D	パース基礎	
	13	パース　3D	パース応用　3D	
	14	パース　3D	パース応用　3D	
	15	パース　3D	パース応用　3D	
後期	1	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	2	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	3	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	4	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	5	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	6	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	7	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	8	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	9	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	10	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	11	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	12	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	13	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	14	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	15	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	

評価方法	提出物　出席など
使用ソフト テキスト	Photoshop　Blender　Illustrator　他

2026

区分	必修	対象	Ⅰ部IL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	6H
講師名	松本　美加代		

授業概要

＊授業の概要

授業全体を通して、業界で通用する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、在学中の実績作りを目指す。)

【前期目標】コンペティションへの応募を見据えた課題制作と、ポートフォリオのブラッシュアップ

【後期目標】コンペ応募作品も追加し、2年間の集大成　ポートフォリオの完成を目指す。

※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、自己紹介	・デジタル作画機材(パソコン＆タブレット) ・外付け記録媒体(必要であれば) ・筆記用具 ・ノート(ルーズリーフ可) 毎回 必ず持参
	2	イラスト基礎知識	イラスト構図応用 （色彩、エフェクト、印刷関連の知識含む）	
	3	前期課題①	前期のコンペティション	
	4			
	5			
	6			
	7	前期課題②	前期のコンペティション	
	8			
	9			
	10			
	11	前期課題③	前期のコンペティション	
	12			
	13			
	14			
	15	前期まとめ	前期講評　および　前期提出課題の確認	
後期	1	後期開始	後期の授業内容について、制作開始	
	2	後期課題①	後期のコンペティション	
	3			
	4			
	5			
	6	後期課題②	後期のコンペティション	
	7			
	8			
	9			
	10	後期課題③	ポートフォリオと卒業制作	
	11			
	12			
	13			
	14	課題③　PF完成提出	ポートフォリオの完成　/ 必要な制作と編集、内容を充実させて提出	
	15	前後期まとめ	最終講評　および　全課題の提出確認	

評価方法	出席率 および 課題(提出率と完成度) 授業態度など、総合評価で算出する。
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator、photoshop、CLIP STUDIO PAINT など

2026

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	6H
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、柔ら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	オリエンテーション	What is design? 絵心チャレンジ	色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具
	2	思考	頭を働かして 対義語(たいぎご)を 創り出そう	
	3	観察	人とは違った視点で色々な質感を撮影してこよう	
	4	演習	文字を組んでみよう(1)	色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 PC
	5	演習	文字を組んでみよう(2)	
	6	演習	色々と揃えてみよう	
	7	復習	今までの復習	
	8	演習	点・線・面による抽象表現をしてみよう	
	9	演習	色と形だけで 感情を伝える ポスターを作ろう(1)	
	10	演習	色と形だけで 感情を伝える ポスターを作ろう(2)	
	11	演習	色と形だけで 感情を伝える ポスターを作ろう(3)	
	12	演習	グリッドを使用して 文字の多いチラシの デザインをしてみよう(1)	
	13	演習	グリッドを使用して 文字の多いチラシの デザインをしてみよう(2)	
	14	演習	タイポグラフィの美しいデザインをしてみよう(1)	
	15	演習	タイポグラフィの美しいデザインをしてみよう(2)	
後期	1	課題1	「学校案内」を作ってみよう	色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 PC
	2		「学校案内」を紹介する「POP」を作ってみよう	
	3		「学校案内」を紹介する「新聞広告」を作ってみよう	
	4	プレゼン	プレゼンしてみよう	
	5	課題2	イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう(1)	
	6		イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう(2)	
	7	プレゼン	プレゼンしてみよう	
	8	課題3	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	
	9		「CDジャケット」に合う「CD-ROM」 のデザインをしてみよう	
	10		「CDジャケット」「CD-ROM」を使用して「車内広告」を作ってみよう	
	11	プレゼン	プレゼンしてみよう	
	12	課題4	装丁してみよう(1)	
	13		装丁してみよう(2)	
	14		装丁してみよう(3)	
	15	プレゼン	プレゼンしてみよう	

評価方法	授業出欠、制作物評価、プレゼンテーション評価
使用ソフト テキスト	使用ソフトは各自選択

2026

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	6H
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		「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	
	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		「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

2026					
		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） 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）』制作から『Webデザインカンプ』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プ制作を目指す。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	
	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デザインカンプ」を制作していく／デザインカンプ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

2026		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	6H
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.「□書構造」について、2.画像配置、3.ハイパーリンク）／HTML基本構□／□字コード／HTML記述ルール／改□／□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□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		Adobe Dreamweaverのデザインビューを活用したHTMLマークアップを学ぶ／初期設定（環境設定・サイトの定義）／基本操作／デザインビュー活用マークアップ方法	
	6			
	7	HTML制作応用実践	デザインカンプからHTMLマークアップ落とし込みまでの流れを実践する。 Figmaでデザインカンプ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□／セレクタの考え□と種類について／タイプセレクタ／□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／各種プロパティの設定	
	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□してみよう／CSS外部ファイルの適□／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） ※ 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	
	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	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プ制作実践	スマートフォンサイト（レスポンシブサイト）に関する制作の知識、スキルを学ぶ／スマートフォンサイトのデザインカンプ制作について／PCサイトとSPサイトの共存（レスポンシブ）について／課題制作実践 Figmaによる機能応用編／オートレイアウトの活用／コンポーネントのバリアンツの活用／変数（バリアブル）の活用	
	3			
	4			
	5			
	6			
	7	NoCodeツールStudioを利用しての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	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	
	12			
	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

2026					
		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	・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てしたい物を描く。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りする。アナログの場合、良い紙や画材を試しに使ってみる。卒業制作の内容がまだ決まっていない場合には、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	

2026					
		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	6H
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	ー
	2	シャッタースピード	『ブレない写真を撮る』Sモード撮影・シャッタースピード理	PC
	3	シャッタースピード	『ライトペイント』Mモード撮影・長時間露光・室内撮影＋三脚の使い方	PC
	4	絞り	『ボケが綺麗な写真を撮る』Avモード撮影	PC
	5	SS＋F	『絞りとシャッタースピードの関係を理解』Mモード撮影	PC
	6	ISO	『暗い場所でも撮影ができる』	PC
	7	適正露出	『明るさをコントロール』絞りシャッタースピードISO関係を理解	PC
	8	撮影	撮影散歩（学校周辺）	PC
	9	課題説明	『街を紹介する写真を撮る』撮影準備	PC
	10	WB＋撮影	『’美味しく見える写真』1灯ライト＋テーブル撮影	PC
	11	写真管理・編集	LrCソフトの使い方、写真登録、写真の明るさ、色調整	PC
	12	複写撮影	2灯撮影（LED）	PC
	13	課題制作	写真の明るさ、色調整、セレクト	PC
	14	ストロボ撮影	『瞬間を止める写真』	PC
	15	課題提出	講評	課題

後期	
評価方法	
使用ソフト テキスト	

2026

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	6H
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	オリエンテーション/課題1	産学協同プロジェクト説明・課題1<北谷稲荷神社ポスターデザイン>説明	PC・ノート類・筆記用具
	2	課題1	北谷稲荷神社ポスターデザイン　ラフ　制作	
	3	課題1	北谷稲荷神社ポスターデザイン　制作	
	4	課題1	北谷稲荷神社ポスターデザイン　制作・提出	
	5	休講	海外研修のため休講	
	6	課題2	金王八幡宮ポスターデザイン説明　アイデア出し・ラフ	
	7	課題2	金王八幡宮ポスターデザイン　制作	
	8	課題2	金王八幡宮ポスターデザイン　制作	
	9	課題2	金王八幡宮ポスターデザイン　制作・提出	
	10	課題3	課題説明　ラフ説明	
	11	課題3	本制作	
	12	課題3	本制作	
	13	課題3	本制作・課題提出	
	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4	オリエンテーション、ラフ制作	PC・ノート類・筆記用具
	2	課題4	ラフチェック	
	3	課題4	本制作	
	4	課題4	本制作・課題提出	
	5	課題5	オリエンテーション、ラフ制作	
	6	課題5	ラフチェック	
	7	課題5	本制作	
	8	課題5	本制作・課題提出	
	9	課題6	オリエンテーション、ラフ制作	
	10	課題6	ラフチェック	
	11	課題6	本制作	
	12	課題6	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	提出期限内の課題提出・作品完成度で評価
使用ソフト テキスト	ソフト：Adobe Illustrator・Photoshop　他 テキスト：必要に応じてSchooSwingを通じて資料等配布

2026					
		区分	必修	対象	Ⅰ部IL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2年間の集大成となる作品を作りましょう。計画的に制作する練習。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期				
後期	1	オリエンテーション		必要に応じて
	2	制作		
	3	企画書の提出		
	4	制作		
	5	制作		
	6	制作		
	7	制作		
	8	中間審査会		
	9	制作		
	10	制作		
	11	制作		
	12	制作		
	13	制作		
	14	提出/確認/ブラッシュアップ	美術館での展示の耐久性や見栄えのチェック	
	15	調整		

評価方法	作品クオリティ及び出席
使用ソフト テキスト	自己判断

2026

区分	選択	対象	Ⅰ部IL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	6H
講師名	大河原　一樹		
授業概要	授業の概要キャラクターはイラストレーションの主体となり得る大切な存在です。キャラクターデザインの基本的な要素である「フォルム」「表現」「物語」の3つのアプローチで、様々なパターンのキャラクターデザインを実線します。課題を通じて自分の作品の方向性を考え、魅力的なキャラクターについて研究していきます。また、毎回授業のはじめにスケッチトレーニングを行います。講評会は基本的に課題提出日に実施します。※2年生は海外研修等があるため、課題調整コマを設けています。		

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	授業説明／個人面談（ポートフォリオを見せてもらいます）	ポートフォリオ／スケッチブック／筆記用具／PC制作環境
	2	2頭身のキャラクターデザイン		
	3			
	4			
	5	5頭身のキャラクターデザイン		
	6			
	7			
	8	妖怪・モンスターを描く		
	9			
	10			
	11			
	12	ドット絵でキャラを表現する	調整日・スポット課題	以降PC必須
	13			
	14	線画でキャラを表現する	調整日・スポット課題	
	15			
後期	1	「ゆるきゃら」を企画する	グループワーク	
	2			
	3			
	4			
	5	音楽のキャラクターデザイン	他クラスとの連携課題	
	6			
	7			
	8			
	9	教育誌のキャラクターデザイン		
	10			
	11			
	12	絵本のキャラクターデザイン		
	13			
	14			
	15			

評価方法	出席／授業態度／スケッチトレーニング参加率／発想力／作品
使用ソフト テキスト	Photoshop／clipstudio／illustrator

2026

区分	選択	対象	Ⅰ部IL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	6H
講師名	Nobby		
授業概要	【この授業の目的と目標】 レイアウト、フォント、色など「グラフィックデザイン」の基礎を学びつつ伝える力を身につける。 コンセプト設計からアイデア出し、課題の発表（プレゼンテーション）まで、実際のデザインの現場での制作フローを学ぶ。 ※進捗状況に合わせて内容を変更することがあります。		

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	この授業について／Illustratorの理解度チェック／デザインミニワーク	■PC＆マウス ■筆記用具 ■ラフを描くためのノートやスケッチブック ■その他
	2	基礎	ロゴをデザインする	
	3		名刺をデザインする	
	4		コンセプトワーク①	
	5		コンセプトワーク②	
	6		レイアウト設計①	
	7		レイアウト設計②	
	8		レイアウト設計③	
	9		文字組みについて①	
	10		文字組みについて②	
	11	課題①	■架空の企画展のポスターを作る	
	12		制作	
	13		制作	
	14		■講評会	
	15		■ミニワーク	
後期	1	課題②	■イベントのチラシをデザインする	■PC＆マウス ■筆記用具 ■ラフを描くためのノートやスケッチブック ■その他
	2		制作	
	3		制作	
	4		制作	
	5		制作	
	6		制作	
	7		■プレゼンテーション＆フィードバック	
	8	課題③	■パッケージデザインと販促ツールを企画する	
	9		制作	
	10		制作	
	11		制作	
	12		制作	
	13		制作	
	14		■プレゼンテーション＆フィードバック	
	15		■一年のまとめ	

評価方法	出席及び提出物と課題によって評価
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop / その他