

【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(総合イラストレーション科 3年制)

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	360					
講義	イラストリアル解剖学	60	○	60			
講義	デザイン概論	120	○	120			
演習	イラストレーションⅠ	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	☆	120	
実技	イラストレーションⅣ	120	○	120	☆	120	
演習	ドローイングⅠ	120					
演習	ドローイングⅡ	120					
演習	ドローイングⅢ	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	☆	120	
演習	コミックイラストⅠ	120	○	120			
実技	コミックイラストⅡ	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅠ	120	○	120	☆	120	
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120	☆	120	
実技	デザインリテラシーⅢ	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションⅠ	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションⅡ	60	○	60			
講義	キャリアデザイン	120	○	120			
演習	3DCGⅠ	120	○	120			
実技	3DCGⅡ	120	○	120	☆	120	
演習	WebデザインⅠ	120	○	120	☆	120	
実技	WebデザインⅡ	120	○	120			
実技	フォトグラフィー	60	○	60			
実技	アニメーションⅠ	120	○	120			
実技	アニメーションⅡ	120	○	120			
実技	キャラクターデザイン	120	○	120	☆	120	
実技	総合イラストレーションゼミ	180	○	180			
総授業時数		3,600		2,880		1,080	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2025

区分

必修

対象

I部 SIL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	ケッソクヒデキ			
授業概要	<p>イラストレーション制作に必要な「描く力」とグラフィックデザインの中でイラストレーションを機能させる「伝える力」を身につける。</p> <p>前期は「描く力」を養う課題を中心におこない、 後期は「描く力」を用いて「伝える力」を養う。 基本的には課題に対してラフチェック、途中チェックをおこない講評をしていきます。</p> <p>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。</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	授業のオリエンテーション	筆記用具／ PCなど 各自必要なもの。 その他はその都度ご連絡します。
	2	描く事を主題とした課題とワークショップ	課題1 講評	
	3			
	4		課題2 講評	
	5			
	6		課題3 講評	
	7			
	8		課題4 講評	
	9			
	10		課題5 講評	
	11			
	12		課題6 講評	
	13			
	14			
	15		前期最終課題 講評	
後期	1		演劇のポスター	課題説明
	2	演劇のポスター	ラフチェック	
	3		制作	
	4		制作	
	5		講評	
	6		BOOKCOVER	課題説明
	7	BOOKCOVER	ラフチェック	
	8		制作	
	9		制作	
	10		講評	
	11		JACKET DESING	課題説明
	12	JACKET DESING	ラフチェック	
	13		制作	
	14		制作	
	15		講評	
評価方法	出席、作品完成度、制作への取組み			
使用ソフト テキスト	自由			
教員紹介	イラストレーター、東京工芸大学卒業。書籍装画、挿絵、広告等。JAGDA会員。けっそくひでき（HKG）名義でキャラクターによるプロダクトブランドを展開中。			

2025

区分

必修

対象

I部 SIL科 3年

科目名	イラストレーションⅣ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	沼田光太郎			
授業概要	<p>最終学年である1年間のこの授業は、実際に生徒達がプロのイラストレーターになったという想定で実践的な課題に取り組み、 アイデアと表現力、オリジナリティを磨く。 イラストを描く楽しみを忘れない取り組みをする。</p> <p>【前期】プロのイラストレーターになったと想定。クライアントワークを想定してひとつずつこなしていく。 【後期】個人の描きたいもの表現方法の集大成として、講師や生徒同士ディスカッションを繰り返しながら、一冊のオリジナルZINEを制作・製本する。</p> <p>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。</p>			
授業計画	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	課題説明	概要説明・自己紹介→アイコン制作 次回の制作課題の説明	
	2	自己PR	講評。自己PRシートを作成	
	3		自己PRシート完成・提出	
	4	課題1	同じキャラクターを使った背景の描き分け	
	5		ラフ提出→本番制作	
	6		完成・提出	
	7	課題2	講評。体験取材したものを漫画で表現する。ルポ漫画	
	8		制作・進行チェック	
	9		制作・進行チェック	
	10		講評。	
	11	課題3	サビだけ絵本制作	
	12		制作・進行チェック	
	13		制作・進行チェック	
	14		制作・進行チェック	
	15		プレゼン発表会	
後期	1	課題説明	ZINEを作ろう。	
	2		企画説明台割制作	
	3		グループディスカッション	
	4	作品制作	制作・進行チェック	
	5		制作・進行チェック	
	6		モノクロダミー本作成。	
	7	中間発表	グループディスカッション	
	8		制作・進行チェック	
	9		制作・進行チェック	
	10		制作・進行チェック	
	11		制作・進行チェック	
	12		制作・進行チェック	
	13		入稿データ作成	
	14		入稿データ作成	
	15	発表会	完成品を並べ発表と講評。	
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				
教員紹介	イラストレーター。NHKのイラストレーションやキャラクターデザインを担当。その他にも雑誌、広告、ポスター、web、映像媒体でイラストレーション、漫画、アニメーションを制作。			

2025

区分

必修

対象

I部SIL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	Nobby			
授業概要	<p>【この授業の目的と目標】</p> <p>Adobe Illustratorの基礎を学ぶ。</p> <p>課題に取り組みながらIllustratorの基本的な操作を理解し、図形ツールとペンツールを使いこなすことができるようになる。</p> <p>Illustratorを使用した作品制作、レイアウト設計、入稿データを作れるようになる。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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	この授業について/Illustratorでできることを知る	■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	基礎	図形ツールで描く	
	3		図形ツールで描く	
	4		ペンツールで描く	
	5		ペンツールで描く	
	6		ロゴを作る	
	7		地図をトレースする	
	8		オリジナルパターンとテンプレートを作る	
	9		文字とレイアウトについて学ぶ	
	10		文字とレイアウトについて学ぶ	
	11		課題①	
	12	ラフ制作&チェック		
	13	制作		
	14	制作&提出		
	15	■発表&フィードバック		
後期	1	基礎	文字組みの基本	
	2		文字組みの基本	
	3		文字組みの基本	
	4		トレース課題	
	5		トレース課題	
	6		トレース課題	
	7		トレース課題	
	8		トレース課題	
	9	課題②	オリジナルイラストで雑誌の占いページを作る	
	10		ラフ制作&チェック	
	11		制作	
	12		制作	
	13		制作&提出	
	14		■発表&フィードバック	
	15		1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			
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、広告等、多岐にわたる経験を生かした指導を行っている。			

科目名	デジタルスキルII				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	松本美加代				
授業概要	<p>Adobe photoshopの基礎技術を習得し、デジタルでイラスト作品が作れるようになる。 透視図法（パース）が使えるようになる。</p> <p>【前期内容】PCや機材、Photoshopの基礎知識と技術の習得 【後期内容】ポートフォリオに追加するイラスト制作として、オリジナルゲームの企画を完成させて授業内で課題提出する。</p> <p>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。</p>				
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	授業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	<ul style="list-style-type: none"> ・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)	
	2	デジタル 基礎知識	デジタル基礎知識① PC、機材、Photoshopの基本操作		
	3		デジタル基礎知識② ブラシ、選択範囲、レイヤー等 各種設定		
	4		デジタル基礎知識③ 解像度、画像処理、色調補正など		
	5	課題①	簡単な色彩基礎		
	6		効果エフェクト、ライティングなど		
	7	透視図法の基本	1点透視図法		
	8		2点透視図法		
	9		3点透視図法		
	10	デジタル 彩色の基本	複数種類の彩色① アニメ塗り		筆記用具とノート は毎回 必ず持参
	11		複数種類の彩色② 水彩塗り		
	12		複数種類の彩色③ 厚塗り		
	13		複数種類の彩色④ ゲーム塗り		
	14		複数種類の彩色⑤ グリザイユ塗り		
	15	前期講評会	講評と添削 / 前期課題の作品提出		
後期	1	後期開始	後期の授業内容について説明 / ゲーム企画 開始	<ul style="list-style-type: none"> ・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)	
	2		オリジナルゲーム 企画書 (キャラクター & 世界観) 制作		
	3		キャラクターイラスト制作		
	4		課題① キャラクターイラスト 作品提出 / 講評と添削		
	5	デジタル イラスト photoshop	背景・世界観・アイテムイラスト制作		
	6		課題② 背景・世界観・アイテム 作品提出 / 講評と添削		
	7		ゲームパッケージ制作		
	8		課題③ ゲームパッケージ 作品提出		
	9		ポートフォリオへ 作品追加と編集 + 全体のブラッシュアップ		
	10		ゲームパッケージ制作		
	11		課題③ ゲームパッケージ 作品提出		
	12		ポートフォリオへ 作品追加と編集 + 全体のブラッシュアップ		
	13		ポートフォリオへ 作品追加と編集		
	14		+ 全体のブラッシュアップ		
	15		後期講評会		ポートフォリオ提出 / 講評と添削 *後期課題の作品提出
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 photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINT など				
教員紹介	複数名の漫画家のアシスタント業務を経験しており、マンガ作品の掲載や、書籍の挿絵イラスト、ゲームキャラクターの線画、彩色などの業務実績も持つ。				

科目名	デザインリテラシー1			
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と持った上で、「創ること」「伝えること」を学習目的とします。</p> <p>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られる力を磨きます。●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</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	授業内容ガイダンス/グラフィックデザインとは・・・	PC・紙・ペン
	2		●目的を正しく伝える/形編 (お題)	〃
	3		平面構成の考え方/円・三角・四角/レイアウトの演出手法/点線面	〃
	4		伝えたい情報を見える化する/ビジュアルコミュニケーション表現	〃
	5		質感の考え方/レイアウトの演出手法 (お題)	〃
	6		伝えたい情報を見える化する/形態表現(平面・立体)	〃
	7		●目的を正しく伝える/色彩編 (お題)	〃
	8		色の心理効果/色が使えるメッセージ/配色のポイント/配色の技法	〃
	9		伝えたい情報を見える化する/色彩表現(4C・2C) (お題)	〃
	10		印刷のしくみと性質	〃
	11		●目的を正しく伝える/構成編 (お題)	〃
	12		書体のイメージと構成/和文欧文文字の構造・基礎知識	〃
	13		伝えたい情報を見える化する/文字表現1 (お題)	〃
	14		タイトル・本文のスタイル/文字組	〃
	15		前期のまとめ	〃
後期	1	●商品開発&販促オ	商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D	〃
	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	1年間のまとめ	〃
評価方法	<p>提出日の時間に遅れたら"D" 60点以上の生徒</p> <p>(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</p>			
使用ソフト テキスト				
教員紹介	<p>デザインプロダクションにて多くの実績を残した後、現在は有限会社アンチの代表として活動中。デザイナーとして仕事をする傍ら、アーティストとしての活動をしており、個展開催等の実績も残している。デザイン分野とアートぶにゃで学ぶ学生に双方からの観点で幅広い指導を行っている。</p>			

2025

区分

必修

対象

1部SIL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	Nobby			
授業概要	<p>【この授業の目的と目標】</p> <p>「グラフィックデザイン」の基礎的な知識とスキルを活用し実践で使えるようになる。</p> <p>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。情報を整理し言語化すること、伝えるためのデザインを意識して制作することを身につける。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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	この授業について/デザイナーの制作フローを知る	■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	コンセプトワーク	情報の整理/ターゲット設定/アイデアの出し方について学ぶ	
	3		アイデアフラッシュとラフ制作	
	4	レイアウト設計	レイアウトについて学ぶ	
	5		ラフ制作	
	6	課題①	チラシをリデザインする	
	7		ラフ制作&チェック	
	8		制作	
	9		制作&提出	
	10		■プレゼンテーション&フィードバック	
	11	課題②	イベントのチラシを作る	
	12		ラフ制作&チェック	
	13		制作	
	14		制作&提出	
	15		■プレゼンテーション&フィードバック	
後期	1	課題③	商品パッケージを作る/オリエンテーション	
	2		コンセプトワーク	
	3		コンセプトワーク	
	4		ラフ制作&チェック	
	5		制作	
	6		制作	
	7		制作&提出	
	8		販促ツール一式を企画する	
	9		コンセプトワーク	
	10		ラフ制作&チェック	
	11		制作	
	12		制作	
	13		制作&提出	
	14		■プレゼンテーション&フィードバック	
	15		1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/Photoshop/その他			
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、広告等、多岐にわたる経験を生かした指導を行っている。			

2025

区分

必修

対象

SIL科3年

科目名	3DCG II		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	いとうみちろう		
授業概要	<p>これまでに身につけた基礎をいかし、2年目はより実践的・応用的な内容を行います。</p> <p>映像、ゲーム、イラスト等、実践する分野においてプロクオリティとして通用するものを目指す（3DCGはモデリング、アニメーション、エフェクト、リギング、テクスチャ等内容が幅広く、また利用される分野様々です。そのため各人の興味や関心・志望に対応するため個別のカリキュラムにも対応します）。</p> <p>目的：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3DCG制作のワークフローを身につけ実践することができる。 ・作りたいと思ったものを、適宜必要な情報にアクセスし作ることができる。 <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	ライティング	ライティング基礎、映画のシーンの模写
	2	ジェスチャー・ドローイング	人物速写、モデリングで人物速写
	3	ジェスドロー建築	建築物を速写
	4	スケッチ	学校の近所でスケッチ、資料収集
	5	模写モデリング1	資料集めをした特定のモチーフを3DCGで再現
	6	2	
	7	3	
	8	キャラクター	3Dプリンターでの出力を前提としたキャラクターモデリング
	9	2	
	10	3	
	11	リギング	mixamo、IKの設定、アニメーション
	12	3Dプリント	立体出力
	13	ライティング応用	実写のワンシーンのライティングの再現
	14	2	
	15	3	
後期	1	ノーマルマップ	ノーマルマップのベイク。梅干し、タイ焼き
	2	チュートリアル1	自分で興味のあるチュートリアルを選んでやる
	3	2	
	4	3	
	5	顔スカルプト1	顔のスカルプト
	6	2	
	7	3	
	8	ライティング応用1	実写シーンのライティング模写
	9	2	
	10	3	
	11	4	
	12	物理	ドミノ、玉転がし、液体、ソフトボディのシミュレーション
	13	ジオメトリノード	
	14	カルシファー	焚火、ディスプレイスの機能
	15	最終確認課題	お題を元にコマで制作
評価方法	制作物、出席、授業		
使用ソフト テキスト	Blender		
教員紹介	教育畑で子どもと関わる活動を続けてきた経験をいかしつつ絵本や童話、図鑑などの児童書、教科書や教材等のイラストを多く手掛けている。個人イラスト制作事務所スタジオI.M主宰。グラフィックレコーダーとしても活動。日本児童出版美術家連盟会員。		

科目名	Webデザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H	
	竹中 智			
授業概要	<p>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。</p> <p>前期：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。</p> <p>後期：前期実践で作成したデザインを、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』技術を用いて、『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。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	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）制作実習	Webサイト制作前の設計段階『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製作実習	
	9	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	
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	HTMLマークアップ基礎実践	「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。また、Figmaによるデザインカンパから画像ファイル/SVGファイル	
	8	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/プロ	
	9			
	10			
	11	HTML/CSSを使用したWebページ製作実践	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）	
	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	
評価方法	<p>課題提出採点</p> <p>SIL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）</p>			
使用ソフト	Figma/Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/Adobe Dreamweaver/Webブラウザ（Google Chrome）/			
テキスト	SIL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			
教員紹介	<p>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。</p>			

2025

区分

必修

対象

I部 SIL科 3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	久保誠二郎		
授業概要	<p>NDSで勉強してきたイラストの技術を活かして、キャラクターデザインを1年掛けて学びます。</p> <p>自分でつくったオリジナルキャラクターを様々な展開案を制作してキャラクターの完成度を上げていきます。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>		
授業計画	主題・目的	概要	持参物
前期	1 自己紹介	キャラクターって何？（就きたい職業・好きなキャラクター）	絵を描く道具
	2 制作 1	オリジナルキャラクターをつくろう1（キャラクターの方向性検討）	絵を描く道具
	3 制作 2	オリジナルキャラクターをつくろう2（キャラクターを数多く制作）	絵を描く道具
	4 制作 3	オリジナルキャラクターをつくろう3（キャラクターを数多く制作）	絵を描く道具
	5 制作 4	オリジナルキャラクターをつくろう4（制作した中から1点を選ぶ）	絵を描く道具
	6 制作 5	オリジナルキャラクターをつくろう5（キャラクターを制作）	絵を描く道具
	7 制作 6	オリジナルキャラクターをつくろう6（キャラクターを制作）	絵を描く道具
	8 制作 7	オリジナルキャラクターをつくろう7（キャラクターを制作）	絵を描く道具
	9 提出	発表・提出	絵を描く道具
	10 制作 5	オリジナルキャラクターの展開案を説明	絵を描く道具
	11 提出	オリジナルキャラクターをつくろう8（キャラクターを使った展開）	絵を描く道具
	12 制作 1	オリジナルキャラクターをつくろう9（キャラクターを使った展開）	絵を描く道具
	13 制作 2	オリジナルキャラクターをつくろう10（キャラクターを使った展開）	絵を描く道具
	14 制作 3	オリジナルキャラクターをつくろう11（キャラクターを使った展開）	絵を描く道具
	15 提出	発表・提出	絵を描く道具
後期	1 制作 1	企業キャラクターをつくろう1	絵を描く道具
	2 制作 2	企業キャラクターをつくろう2	絵を描く道具
	3 制作 3	企業キャラクターをつくろう3	絵を描く道具
	4 提出	発表・提出	絵を描く道具
	5 制作 1	日デのキャラクターをつくろう！（企業をリサーチし研究）	絵を描く道具
	6 制作 2	日デのキャラクターをつくろう！	絵を描く道具
	7 制作 3	日デのキャラクターをつくろう！	絵を描く道具
	8 制作 4	つくったキャラクターの展開案作成（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	9 制作 5	つくったキャラクターの展開案作成（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	10 提出	発表・提出	絵を描く道具
	11 制作 1	出身地のキャラクターをつくろう！（地方自治体をリサーチし研究）	絵を描く道具
	12 制作 2	出身地のキャラクターをつくろう！	絵を描く道具
	13 制作 3	つくったキャラクターの展開案作成（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	14 制作 4	つくったキャラクターの展開案作成（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	15 提出	発表・提出	絵を描く道具
評価方法	各提出作品で評価		
使用ソフト テキスト	絵を描く道具		
教員紹介	キャラクターデザイナー。イラストレーター。広告・WEB・書籍、雑誌・デジタルコンコンテンツのデザインを担当。		