

都作成参考例【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)

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					
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			
演習	ドローイングⅠ	120			☆	120	
演習	ドローイングⅡ	120					
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅡ	120	○	120			
演習	コミックイラストⅠ	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅠ	120	○	120	☆	120	
実技	フォトグラフィー	60	○	60			
実技	イラストレーションⅢ	120	○	120			
演習	ドローイングⅢ	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Ⅱ	120	○	120	☆	120	
実技	ビジュアルコミュニケーションⅠ	120	○	120			
講義	キャリアデザイン	120	○	120			
演習	3DCGⅠ	120	○	120	☆	120	
演習	WebデザインⅠ	120	○	120			
実技	アニメーションⅠ	120	○	120			
講義	デザイン概論	120	○	120			2022年度より開始
実技	イラストレーションⅣ	120	○	120			2022年度より開始
実技	デザインリテラシーⅢ	120	○	120			2022年度より開始
実技	ビジュアルコミュニケーションⅡ	60	○	60			2022年度より開始
実技	3DCGⅡ	120	○	120			2022年度より開始
実技	WebデザインⅡ	120	○	120			2022年度より開始
実技	アニメーションⅡ	120	○	120			2022年度より開始
実技	キャラクターデザイン	120	○	120			2022年度より開始
実技	総合イラストレーションゼミ	180	○	180			2022年度より開始
総授業時数		3,600		2,820		480	
卒業に必要な授業時数		3,600					



2021

区分

必修

対象

I部SIL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	縄手 和弘			
授業概要	<p>「グラフィックデザイン基礎」「色彩と配色」「構成と文字」の学びを基本ベースとして授業を進行。サムネール&amp;ラフスケッチをしっかりと描かせながら、それを元にコミュニケーションをとり、制作物の完成度を上げる。アイデアから始まり、ラフ設計に基づいた素材づくりをし、伝えたい情報を見える化する（言葉／形態／色彩／質感）を理解させ、視覚伝達するために必要な「造形力」「表現力」を養う。制作物の目的意識をしっかりと持った上で、しっかりと考え、きっちり作り「デザインするって楽しいなあ」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を進行する。</p>			
授業計画	回数	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・・・	
	2	グラフィックデザイン基礎	●目的を正しく伝える／形編	
	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	
	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	
	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）	
	10		印刷のしくみと性質	
	11		●目的を正しく伝える／構成編	
	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I	
	14		タイトル・本文のスタイル／文字組	
	15		半期のまとめ	
後期	1	●ブランディングオリエン	店舗 or 企業設立（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（ビジュアル）→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）		
	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	ブランド認知促進新聞全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	課題提出日、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			
テキスト参考書				

2021

区分

必修

対象

I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	浦野 康介		
授業概要	<p>「You Tubeチャンネル」等の動画配信は、今までとは違う新しいデザインアプローチや技法が必要となってきている。今後主流となる動画配信でのコンテンツ制作を「デザイナーとして」考えていく。</p> <p>授業としては段階的な課題形式で進行。 課題の方向性として、基本的に「セルフプロデュース」寄りな方向で進めるが、仮想的な「コラボ」案件の提案も可とする全体を通して動画制作における「ネットリテラシー」にも触れる。</p> <p>・制作物としては仮想「You Tubeチャンネル」の制作 (前期は基本的なグラフィックデザイン、レイアウト等の習得を含め、段階的に習得。ショートな予告編制作) (後期からは「企画のつくり方」から本格的な動画制作として番組3本シリーズを制作) ・並行して自分専用「素材&amp;資料集」の制作 こちらは作品制作というより、今後の習慣として根付かせるための位置づけで、提出フォーマットもこだわらない(フォルダ単位の収集でも良いし、自分でレイアウトしたPDF、ファイラーアプリを使った独自の整理方法も可)</p>		
授業計画	主題・目的	概要	持参物
前期	1 概要	授業ガイダンス/セルフポートフォリオの表紙の制作	
	2 課題1	自分のYou Tubeチャンネルを開設と仮定	
	3	タイトルロゴとロゴを使ったOPの制作、番組中のフォントや	
	4	基本レイアウトなどのトンマナの制作、サムネールの制作	
	5		
	6 課題2	自分専用の「素材&資料集」をつくる	
	7		
	8		
	9 課題3	自分専用の「素材&資料集」更にストックを拡大しつつ	
	10	1分以内のYou Tubeチャンネルの紹介動画の制作	
	11		
	12		
	13		
	14		
	15 講評	講評/前期まとめ	
後期	1 課題4	夏休み中の「素材&資料集」の進捗状況の発表	
	2 課題5	本格的なYou Tubeチャンネルの企画書をつくる(3本収録として)	
	3	共通テーマは「デザインとは」	
	4 課題6	5~10分のYou Tubeチャンネルの動画をつくる(#1)	
	5		
	6		
	7		
	8 課題7	5~10分のYou Tubeチャンネルの動画をつくる(#2)	
	9	#1の反省をもとに、前回とはアプローチを変えた表現を目指す	
	10		
	11 課題8	5~10分のYou Tubeチャンネルの動画をつくる(#3)	
	12	シリーズの総集編として新規で1本制作、	
	13	#1、#2をひとつのシリーズものとしてブラッシュアップ	
	14		
	15 試写会	クラス全員で試写会(動画の発表会)	
評価方法			
テキスト 参考書			

2021

区分

必修

対象

I部SIL2年

科目名	3DCG		
開講期	前後期		時間数
講師名	いとうみちろう		
授業概要	<p>3DCGは映像・画像表現においてゲームや映画のみならず、アニメやコミック、イラスト、写真の分野などでも活用される。本授業では近年注目されている無料かつ高性能の3DCGソフト「blender」を使用し、多くの学生が3Dでの制作が初めてであると想定して、基本的な操作から身に付けていく。</p> <p>目標:3DCGの基本操作を覚え、課題や自らがイメージしたものを制作することができる。 :3DCGの適切な機能を用いて、自らの創作に活用することができる。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要
前期	1	インストールと基本操作	Blenderのインストールと基本操作、画面の見方(オブジェクトモードと変種モード)。主なショートカット等
	2	モデリング	ブロックを用いた簡単なモデリング。ライト、カメラの設定。レンダリング
	3	マテリアル	簡単なモデリングと、マテリアルの設定について(ノード)。
	4	テクスチャ	テクスチャの貼り方について。ノードラングラー、画像テクスチャ、
	5	ボーン	モデルにボーンを仕込み動かしてみる。
	6	アニメーション	アニメーションの基本。動画の書き出し。
	7	空・草原をつくる	空、草原(時間があればアドオンを利用し木も)を作る。
	8	パーティクル	パーティクルの基本概念を理解し、エフェクトっぽいものを作る。
	9	カポチャ人間1	ごくごく単純な人型モデルを作る。モデリング、UV展開。
	10	2	ペイント、リギング
	11	3	ウェイト、アニメーション
	12	エフェクト	UVスクロールを使って川の流れを作る。
	13	布シミュレーション	テーブルクロスを作る。
	14	HDRi	環境テクスチャの設定
	15	リクエスト課題	アンケート結果で内容を決定
後期	1	カポチャランタン	今までよりクオリティが高めなカポチャランタンを作る。
	2	ゴースト	ハロウィンっぽいオバケを作る。
	3	スカルプト	スカルプトの機能を使って作る。
	4	ノード、マテリアル再	今一度、ノードとマテリアルの基本を理解する(イルミネーションツリー)。
	5	チュートリアル	上級生が作ったチュートリアルで学ぶ。
	6		「太陽のBlender2.9入門」1
	7		「太陽のBlender2.9入門」2
	8		「太陽のBlender2.9入門」3
	9	ローポリ	ローポリの動物を作る
	10	メタルスライム	サブディビジョンサーフェスでのモデリングとミックスノード。
	11	グリースペンシル	グリースペンシルを使う。
	12	自由制作アニメ	これまでに身に付けたスキルを用いて十数秒程度の動画の制作。
	13	自由制作アニメ	制作
	14	自由制作	制作
	15	自由制作・発表	発表
評価方法	出席、態度・意欲、提出、制作物。(※オンライン受講の場合、カメラのオン、授業中2回の進捗提出が条件)		
テキスト参考書	Youtube上にあるすぐれたたくさんのチュートリアルを活用。(Vary Graphics、Yonaoshi3D、3Dのメモ帳チャンネル等)		

ノートパソコンとマウス必須

ノートパソコンとマウス必須