

【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			
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					
演習	ドローイングⅡ	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	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	★	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			
演習	WebデザインⅠ	120	○	120	★	120	
実技	アニメーションⅠ	120	○	120			
講義	デザイン概論	120	○	120			
実技	イラストレーションⅣ	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Ⅱ	60	○	60			
実技	3DCGⅡ	120	○	120	★	120	
実技	WebデザインⅡ	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					

2024

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	Adobe Illustratorの基礎を学び、2年次以降の応用につなげることを目的とする。			
	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。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。			
	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。				
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		名刺を作る	
	9	課題①	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		キャラクターのアイコンを作る	
	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	課題②	オリジナルイラストのポストカードを作る	■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		ラフ制作&チェック	
	3		制作	
	4		制作	
	5		制作&提出	
	6		■発表&フィードバック	
	7	課題③	オリジナルイラストで雑誌の占いページを作る	
	8		ラフ制作&チェック	
	9		キャラクター制作	
	10		キャラクター制作&チェック	
	11		制作	
	12		制作	
	13		制作	
	14		制作&提出	
	15		■発表&フィードバック	
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	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。			

2024

区分

必修

対象

I 部SIL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	赤本 啓護			
授業概要	画像処理ソフトウェア（Adobe Photoshop）の基本操作を学ぶ。			
	コンテンツ（自作品）の制作や編集等に活用できるスキルを身に付けることを目指す。			
	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。			
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	Photoshopについて	筆記用具 ノート PC一式
	2	課題説明	課題1について	
	3	練習	絵を描いてみる	
	4	練習	絵を描いてみる	
	5	基礎1	画像を開く・保存する・閉じる	
	6	基礎2	色を補正する	
	7	基礎3	レタッチ	
	8	基礎4	レイヤー	
	9	基礎5	選択範囲	
	10	課題提出1	課題1プレゼンテーション	
	11	課題説明	課題2について	
	12	基礎6	マスクと切り抜きとパス	
	13	基礎7	文字や図形	
	14	応用1	課題制作	
	15	課題提出2	課題2プレゼンテーション	
後期	1	課題説明	課題3について	筆記用具 ノート PC一式
	2	応用2	課題制作	
	3	応用3	課題制作	
	4	応用4	課題制作	
	5	課題提出3	課題3プレゼンテーション	
	6	課題説明	課題4について	
	7	応用5	課題制作	
	8	応用6	課題制作	
	9	応用7	課題制作	
	10	課題提出4	課題4プレゼンテーション	
	11	課題説明	課題5について	
	12	応用8	課題制作	
	13	応用9	課題制作	
	14	応用10	課題制作	
	15	課題提出5	課題5プレゼンテーション	
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	Adobe Photoshop、（参考テキスト）Photoshopレッスンブックfor PC & iPad			
教員紹介	武蔵野美術大学造形学部日本画学科卒業。作家として活動する傍ら、Webサイトのデザインを中心にクリエイターとしても活躍中。			

2024

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	「創ること」「伝えること」を学ぶ。			
	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こと、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つけることを目指す。			
	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。			
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＆販売オリエン	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	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	Adobe Illustrator			
	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や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。			

2024

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	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」を身につけることを目指す。			
	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。			
	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。			
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。その他はその都度に連絡します。
	2	描く事を主題とした課題とワークショップ	課題講評	
	3		ワークショップ	
	4		課題講評	
	5		ワークショップ	
	6		課題講評	
	7		ワークショップ	
	8		課題講評	
	9		ワークショップ	
	10		課題講評	
	11		ワークショップ	
	12		課題講評	
	13		ゲスト講師（予定）	
	14		レクチャー1	
	15		課題講評	
後期	1	演劇のポスター		筆記用具／PCなど各自必要なもの。その他はその都度に連絡します。
	2		ラフチェック	
	3		制作	
	4		講評	
	5	BOOKCOVER	ゲスト講師（予定）	
	6		ラフチェック	
	7		制作	
	8		講評	
	9	TOTAL DESIGN	課題説明	
	10		アイデアチェック	
	11		レクチャー2	
	12		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、制作への取り組み			
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。			

2024

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	Nobby			
授業概要	「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ことを目指す。			
	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。			
	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。			
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		レイアウトについて学ぶ	
	5	レイアウト設計	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	■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	
	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	
	14		制作＆提出	
	15		■プレゼンテーション＆フィードバック	
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	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。			

2024

区分

必修

対象

I 部SIL科2年

科目名	Webデザイン I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	竹中 智			
授業概要	Webサイトを製作するための知識、及び表現スキルを習得することを目指す。			
	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。後半は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ぶ。			
	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。			
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）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）／「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	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た目となる「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			
後期	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、Figmaによるデザインカンパから画像ファイル／SVG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	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製作からCSS製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	課題提出採点 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）			
使用ソフト テキスト	Figma／Adobe Photoshop／Adobe Illustrator／Webブラウザ（Google Chrome）／ 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	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。			

2024

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	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自分の売り込みから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ことを目標とする。			
	プロのイラストレーターになったと想定。売り込みからクライアントワークを（課題）をひとつずつこなしていく。自身の個展開催を想定、コンセプト作り作品制作、フライヤー制作、表現力とオリジナル性を追求する。			
	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。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	課題説明	概要説明・自己紹介→次回の制作課題の説明	PC一式 メモ 筆記用具
	2	自己PR	イラストレーターになった！自分を売り込もう	
	3		自己PRシート完成・提出	
	4	課題1	初めての仕事依頼！イラストカット2～4枚制作	
	5		ラフ提出→本番制作	
	6		完成・提出	
	7	課題2	続けての仕事依頼！体験取材したものを表現する	
	8		イラスト・漫画など自由な表現を選択	
	9		制作・進行チェック	
	10		発表会	
	11	課題3	企業広告の依頼！キャラクターデザイン、ポスター、グッズ制作	
	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	個展開催します！どんなコンセプトで作るのか	PC一式 メモ 筆記用具
	2	企画制作	コンセプト・タイトル発表	
	3		制作開始（ポスター・フライヤー・作品6点）	
	4	作品制作	制作・進行チェック	
	5		制作・進行チェック 課外授業？	
	6		制作・進行チェック	
	7		制作・進行チェック	
	8	発表会	中間発表（前半3点）	
	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	発表会	フライヤー発表会	
	13		制作・進行チェック	
	14		制作・進行チェック	
	15	発表会	ポスター・作品6点発表会	
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	特になし			
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。			

2024

区分

必修

対象

I 部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	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・応用的な内容を行う。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制作する。			
	一般的な3DCGのワークフローを一通り実践し身につける。作りたいと思ったものを、適宜必要な情報にアクセスし自分自身で作ることができる技術の習得を目指す。			
	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。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ライティング1	ライティング、レンズの説明 シーンの試作	PC一式 メモ 筆記用具
	2	ライティング2	映画のワンシーンを選び、3DCGでライティングを再現する	
	3	ライティング3	制作	
	4	ライティング4	制作	
	5	スカルプト1	スカルプトによる顔の制作。説明、試作	
	6	スカルプト2	任意の写真をもとにオリジナルキャラクターの顔を制作	
	7	スカルプト3	制作	
	8	スカルプト4	制作	
	9	基本機能	IK、ジオメトリノード、ノーマルマップのベイク、ラインアート	
	10	模造1	ゲーム、映画、アニメ等から好きなアセットを選び模造する	
	11	模造2	制作	
	12	模造3	制作	
	13	イラスト	3DCGでブロックキングしたイラストの制作	
	14	イラスト	制作	
	15	イラスト	制作	
後期	1	背景1	イラストに使用する背景として3DCGのアセットを制作	PC一式 メモ 筆記用具
	2	背景2	制作	
	3	背景3	制作	
	4	イラスト化	制作した背景をもとにイラスト化	
	5	短編映像1	3カット以上、音声あり、30秒以上のショート動画の制作	
	6	短編映像2	制作	
	7	短編映像3	制作	
	8	短編映像4	制作	
	9	短編映像5	制作	
	10	模擬授業1	学生による模擬授業（各回4人ずつ）	
	11	模擬授業2	1人25分以内×4回	
	12	模擬授業3	1人25分以内×4回	
	13	模擬授業4	1人25分以内×4回	
	14	模擬授業5	1人25分以内×4回	
	15	模擬授業6	1人25分以内×4回	
評価方法	提出物、授業、出席			
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が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1M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。			

2024

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	キャラクターデザインについて学ぶ。ただキャラクターを描くだけではなく、研究、分析、展開等まで考えてデザインしていく。			
	自分でつくったキャラクターを色々な分野でバズらせることを目標にする。			
	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。			
授業計画	回	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	動物でキャラクターをつくろう！（猫のキャラクターを制作）	絵を描く道具
	3	制作 2	動物でキャラクターをつくろう！（猫のキャラクターを制作）	絵を描く道具
	4	制作 3	つくったキャラクターで物語をつくろう（2コマ漫画など）	絵を描く道具
	5	提出	発表・提出	絵を描く道具
	6	制作 1	身近にある物をキャラクターにしよう。	絵を描く道具
	7	提出	発表・提出	絵を描く道具
	8	制作 1	バズっているキャラクターを研究しよう！（すみっこぐらしなど）	絵を描く道具
	9	制作 2	バズっているキャラクターを見本にし、キャラクターをつくろう！	絵を描く道具
	10	制作 3	バズっているキャラクターを見本にし、キャラクターをつくろう！	絵を描く道具
	11	提出	発表・提出	絵を描く道具
	12	制作 1	バズるキャラクターをつくろう！	絵を描く道具
	13	制作 2	バズるキャラクターをつくろう！	絵を描く道具
	14	制作 3	バズるキャラクターをつくろう！	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	バズるキャラクターをつくろう！展開（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	2	制作 2	バズるキャラクターをつくろう！展開（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	3	制作 3	バズるキャラクターをつくろう！展開（漫画・アニメ・グッズ制作）	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・デジタルコンテンツのデザインを担当。			