

2022 年度
大阪総合デザイン専門学校
講義概要

デザイン学科
漫画・アニメーション学科
クリエイティブ学科
コミックアート学科

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
1 年
2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	エスキース演習	年次：1年次 前期	
担当教員	岡村 洋	時間数：60時間	
授業概要	授業名の「エスキース」は、スケッチや下絵のことで、イラスト作品やデザインを考えたりする時の素案スケッチをこの授業では「エスキース」と呼びます。人に自分のイメージを伝える時、言葉だけで伝えようとする、正しく伝わらなくて困ったことが誰にもあると思います。そんな時、伝えたい相手の目の前で図やイメージ画を描いて示すと、「あーなるほど！」と一瞬で伝わることを経験した人は少なくないと思います。これと同じで、デザインの業界では自分のイメージを仲間や顧客に正しく伝える術を持っておく必要があります。簡単に言うと、時間をかけ過ぎず、サラッと描いてその絵が分かりやすければデザイナーとして大きな強みになる。ということです。この授業では、そんなラフスケッチや下絵を即興で描く時に最低限必要な、立体の図法や考え方をテキストを活用して学び、【立体物】を的確にイメージし、紙に描き相手に伝える基本的能力を身につけます。		
到達目標	自分がイメージする物や状況をラフスケッチで描ける能力を身につける。		
評価方法・基準	①課題点：100点満点（課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点）②平常点：100点満点（授業の取り組み姿勢と出席率にて②平常点）①②合わせて総合的に評価する。科目評価は（①×0.7）＋（②×0.3）＝100点満点で結果を算出する。		
テキスト	パーステック3級資格認定試験公式テキスト（日本パーステック協会）		
参考文献	都度紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス 導入授業	授業説明・道具の使い方・想像で描いてみる・資料を見ながら描いてみる	椅子の3面写真
	第2回	ケント紙で1辺10cmの立方体を作る。情報を自ら集め作る。	自ら作り方を調べ、考え、工夫し、精度の高い立方体をケント紙で制作する。	再提出可
	第3回	立体と平面図形（section1・2）	平面図形を頭の中で少しずつ立体へ変化させる	脳トレ頭を柔軟に
	第4回	立体を頭で組み立てる・描き方（section3・4）	色んな方向から見た立体・立体の描き方（図法）	立体をイメージ
	第5回	立体図を元に3面図を描く①（section5）	立体図情報から平面＋正面＋側面3つの面から見た図に	立体の把握
	第6回	三面図 図面を元に立体を描く②（section5）	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に	立体の輪郭描写
	第7回	基本ルールを覚えて空間描写①（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる①基本学習	見えるはず…の絵
	第8回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる②応用問題	見えるはず…の絵
	第9回	陰影（かげ）をつけて立体表現（section7）	陰も影も「かげ」。かげがあるなら光がある	立体空間上の光と影
	第10回	調整回（授業予備日）	クラスの理解度、授業進捗度に応じて内容決定	
	第11回	円柱描ける？（様々な楕円／輪郭と陰影）／机上にあるガラス瓶を描く（形と質感）	円柱を構成している「円と四角」描くには楕円がミソ／形・質感・陰影…表面のラベル、ハイライト	楕円と直線ドリル
	第12回	街路樹を描いてみる（針葉樹・広葉樹）	1消点透視図法で街路樹を描いてみる	30分
	第13回	人の居る風景①（白空間に簡略人物を描く）	2消点透視図上に人物描写してみる__身長、性別、体型、年齢、ポーズ	30分
	第14回	人の居る風景②（2消点透視図法）【取材した街に人物を描く①】	実際の街空間を写真撮影→カラープリント→→消失点、E.L割り出し→指定身長の人物を描き入れる。	貼り絵コラージュ
	第15回	人の居る風景③【取材した街に人物を描く②】完成提出	コラージュや描き込みを加え、空間内での整合性を整える。又は精度を高め真実味を持たせる。完成して提出	総括授業

※ 諸般の状況や、理解度合いや授業進捗度合いにより内容を部分的に変更する場合があります。

2022年度 講義概要

科目名	カラーコーディネーション	年次 : 1年次(前期)	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60	
授業概要	生活の中で何気なく感じている色について見直し、色の心理効果や配色効果について学ぶ。感覚やセンスに頼りがちな色選びではなく、色選びに法則を与え、プロとして様々な要望に対応できる色彩感覚、コーディネーション力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することで空間をより魅力的に表現するカラーコーディネーションを学ぶ。		
到達目標	色彩コーディネーション手法の習得		
評価方法・基準	課題の理解度・取り組む姿勢、作品提出期限・内容(課題作品未提出の場合は評価対象外とする)出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	『カラーコーディネーター入門』 色彩 改訂増補版 (日本色彩研究所)		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	色彩とは(光と色について)	空間と色について/色相環プリント	
	第2回	色の伝達方法	トーン表(PCCS/マンセル/オストワルト等)	
	第3回	混色について	(24色の色塗り)	
	第4回	色彩演習(対比)(同化)	色彩と文化	
	第5回	点線面の表現について		
	第6回	色について(心理・生理的効果)	イメージ表現(春)	
	第7回	〃	イメージ表現(夏)	
	第8回	〃	イメージ表現(秋)	
	第9回	〃	イメージ表現(冬)	
	第10回	空間におけるカラーコーディネート	イメージ表現or調査	
	第11回	〃	ヒアリングによる表現(聞き取る)	
	第12回	3色コーディネート(物販店)		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	最終発表会		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	Illustrator基礎演習	年次 : 1年次	
担当教員	後藤リオ	時間数 : 全15回(60時間)	
授業概要	グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。演習を通じて基本操作と知識の習得、Illustratorでの表現力の幅を広げることを目指す。		
到達目標	現場で通用するIllustratorの知識・技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション Adobe Illustrator の概要		
	第2回	基本 基本操作	レクチャー・演習課題	
	第3回	基本 図形描画1	レクチャー・演習課題	
	第4回	基本 図形描画2	レクチャー・演習課題	
	第5回	基本 グラデーション・ブレンド・メッシュ	レクチャー・演習課題	
	第6回	基本 マスク・3D	レクチャー・演習課題	
	第7回	基本 パターン・ブラシの作成	レクチャー・演習課題	
	第8回	基本 文字入力と編集1	レクチャー・演習課題	
	第9回	基本 文字入力と編集2	レクチャー・演習課題	
	第10回	基本 文字の加工と装飾	レクチャー・演習課題	
	第11回	基本 画像と文字のレイアウト1	レクチャー・演習課題	
	第12回	基本 画像と文字のレイアウト2	レクチャー・演習課題	
	第13回	基本 印刷用・web用データの作成	レクチャー・演習課題	
	第14回	前期習熟度テスト	テスト	
	第15回	前期総復習	前期復習	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	Illustrator応用演習(コミュニケーション)	年 次 : 1年次(後期)	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60	
授業概要	応用演習では、Adobe Illustratorを中心に使用したDTPデザインを実践する。紙面(誌面)デザインの効果的なデータ作成をデザイン媒体を通して習得する。また、ページ編集に効果的なソフト「InDesign」との関わりを学びます。		
到達目標	デザイン表現の質を上げるDTPの習得		
評価方法・基準	Illustrator操作の習得、課題制作における積極性と表現技術課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、InDesign 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	Illustrator基礎の確認	前期授業の復習と確認	
	第2回	DTPデザインとは	DTPデータのルール	
	第3回	↓ 編集データ作成の基礎演習	誌面デザインのデータ作成	
	第4回	DTPデザイン実践①	編集デザインの企画	
	第5回	↓ 雑誌特集の企画デザイン	タイトルやアイコンのデータ化	
	第6回	↓ ※チーム企画(指定テーマ設定)	イラスト、写真の画像データについて	
	第7回	↓ ※写真基礎にて素材撮影(要相談)	DTPデザインのデータ作成	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	完成～プレゼンテーション	
	第10回	DTPデザイン実践②	ページ構成とパーツデザイン	
	第11回	↓ 特集ページのデザイン	デザインデータ作成	
	第12回	↓ ※コーナーテーマ設定	完成～プレゼンテーション	
	第13回	DTPデザインの応用(InDesign)	ソフトの違い説明と機能の紹介	
	第14回	↓ InDesignのファイル作成	演習(ページ・反面設定、マスター・ノンブル設定、画像・テキスト配置)	
	第15回	総 括		

2022年度 講義概要

科目名	Photoshop基礎演習(コミュニケーション)	年次: 1年次(前期)	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60	
授業概要	コンピュータで様々なグラフィックを実現するには、写真を取り扱う上で画像データの適切な処理ができる知識と技術が必要です。Photoshop画像処理のための基本操作を演習を通じて習得します。		
到達目標	画像処理ソフトウェアを利用する基本知識と基本操作技能の習得		
評価方法・基準	画像処理に関わる基本操作の習得を演習課題を通じて評価する。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材(PDF)で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop, Adobe LightroomClassic		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	WEB基礎演習	年次 : 1年次(後期)	
担当教員	林 芳男	時間数 : 60時間	
授業概要	WEBに関する最新の標準知識の取得とWEBマーケティングを学び、企業サイトや商品ブランディングサイト及の構築のための知識と基礎技術の取得を目的としています。HTML5+CSS3を使った基本的なWEB制作からグリッドレイアウトデザインの制作スキルを取得します。また、近年WEBプロモーションで、重要なポジションになってきていますSNSの制作スキルも取得します。		
到達目標	HTML5&CSS3のコーディング能力を身に着け、実践型のレスポンスサイト制作能力を身につける。実践型のWebサイト企画提案書作成能力をつける。		
評価方法・基準	以下の3点で評価判定します。・出席率70%以上必須。授業内での取り組み姿勢を評価。・HTML/CSSデザインの教科書内のチャプター(合計9)と動画企画・動画編集制作物、マイレスポンスサイトを課題とする。・オリジナルMyサイト企画書とサイトページ制作の2点の最終課題とする。		
テキスト	「AdobeXDではじめるWebデザイン&プロトタイピング」翔泳社、「作りながら学ぶHTML/CSSデザインの教科書」SB Creative		
参考文献	「HTML5&CSS3デザイン現場の新標準ガイド第2版」エビスコム		
使用ソフト	Atom、DiffMerge、AdobeXD、Imovie、Keynote、Photoshop他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	コーディング準備・ITリテラシー	
	第2回	HTMLコーディング実践	ATOMの使い方	
	第3回	「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装	CHAPTER 1,2	
	第4回	「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装	CHAPTER 3	
	第5回	「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装	CHAPTER 4、5	
	第6回	「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装	CHAPTER 6	
	第7回	「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装	CHAPTER 7	
	第8回	「HTML/CSSデザインの教科書」レスポンスデザイン・実装	CHAPTER 8、9	
	第9回	動画企画作成及び動画編集制作		
	第10回	動画企画作成及び動画編集制作		
	第11回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ		
	第12回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ		
	第13回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ		
	第14回	Myレスポンスサイト企画設計&実装		
	第15回	Myレスポンスサイト企画設計&実装	最終調整	

2022年度 講義概要

科目名	3Dコンピュータ演習I	年次:1年時(前期)	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	3Dコンピュータ演習Ⅱ	年次:1年次(後期)	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

期				
前期				
後期	第1回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)①	前期平面図を基に3D制作(テキスト使用)	
	第2回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)②	↓ 課題1制作:店舗デザインCG制作	
	第3回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)③	↓ ↓ モデリング演習	
	第4回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)④	3D完成 ↓ モデリング演習	
	第5回	3Dテスト		
	第6回	CGモデリング演習①	↓ レンダリング・ライティング演習	
	第7回	CGモデリング演習②	↓ 画像編集・ボード制作	
	第8回	CGモデリング演習③	課題1完成・発表	
	第9回	建築CGモデリング演習①	課題2制作:住宅内装コーディネートCG制作	
	第10回	建築CGモデリング演習②	↓ 課題3制作:店舗平面図制作	
	第11回	建築CGモデリング演習③	↓ ↓	
	第12回	建築CGモデリング演習④	↓ ↓	
	第13回	建築CGモデリング演習⑤	↓ ↓	
	第14回	建築CGモデリング演習⑥	↓ ↓	
	第15回	建築CGモデリング演習⑦	課題2・3完成・発表	

2022年度 講義概要

科目名	デザイン業界研究(ジブンデザイン)	年次 : 1年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間	
授業概要	デザイナーが活躍できる分野・領域が広がり働く選択肢が増える中で、自分は卒業後どのような分野・領域を選択し、そのために何を強化していくのか、デザイン視点で業界(社会)を研究・理解しながら、キャリア開発理論に基づき進路計画vol.1を作る。並行して、職業人としてのデザイナーに必要なベーシックスキル・ソーシャルスキルの強化も図る。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、業種を意識しながら実現に必要なジブン作り(1年次後期選択・2年次分野選択)を計画的・現実的に進めるための知識習得、進路分野を意識した準備と行動ができる基盤作りを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野(業種)を見据えた1年次後期コース選択が建設的にできているか、②現実的な対策をたて実際に動き始めているか、他授業での取り組みにも反映され始めているか、③出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	テーマⅠ：私×デザイン	調査・レポート作成	
	第3回	テーマⅡ：目にとまる×デザイン	調査・プレゼンシート作成	
	第4回	業界研究①	特別講師を招いた特別授業①	
	第5回	↓	業界研究①のまとめ、レポート作成	
	第6回	セルフコントロール技法	TA、学習方略、対話力の基本など	
	第7回	テーマⅢ-1：社会環境×デザイン	SDGs調査・プレゼンシート作成	
	第8回	テーマⅢ-2：社会環境×デザイン	リノベーション・Reborn調査・プレゼンシート作成	
	第9回	業界研究②	特別講師を招いた特別授業②	
	第10回	↓	業界研究②のプレゼンシート作成	
	第11回	↓	業界研究②のプレゼンテーション発表、まとめ	
	第12回	テーマⅣ：モノコト消費×デザイン	調査・プレゼンシート作成	
	第13回	業界研究③	特別講師を招いた特別授業③	
	第14回	↓	業界研究③のまとめ、レポート作成	
	第15回	総括	まとめ、キャリア開発シート提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	デザイン基礎(コミュニケーション)	年 次 : 1年(前期)	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60	
授業概要	現代のデザインにおいて、ターゲットや顧客のニーズや動向を調査・分析し、適切な情報を提供する。情報を視覚的な図形や文字として、デザインとは何かを模索しながら、人・情報・コミュニケーションを視覚化していく技術を、グラフィックデザイン実習を通して習得する。		
到達目標	グラフィックデザインの基礎技術の習得		
評価方法・基準	演習課題の理解と表現技術、授業の取組や制作における積極性課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 等		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法 I	年次 : 1 (前期)	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60	
授業概要	我々デザイナーの業界に限らず、昔も今も、世界中のビジネスの現場で、プレゼンテーションを避けて通れる道はありません。発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を誰もが目指します。前期授業ではグループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、そして基本となるプレゼン作成ソフトに加え、多機能な3dCGソフトを併用しユニークなデジタルプレゼンテーションを、語りのスキルアップと共にステップバイステップで習得します。		
到達目標	2D、3Dソフトを使いこなすことで、多次元、多要素の混在するイメージ表現方法を学びとる。		
評価方法・基準	グループワークでのコミュニケーション能力、プレゼン資料の出来栄え、発表に際してのストーリーテリングの技術、習得度を採点対象とする。 課題提出: 100% 出席率: 70%以上 評価基準: 60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote, Blender (その他 Illustrator, Photoshop など必要に応じて)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	シラバス説明 アイスブレイク グループワーク	相互インタビュー/チームメンバーのアイコン化、描画	ディスカッション
	第2回	プレゼンテーション基本 チームでミニプレゼン	友達アイコンを使用してメンバー紹介/個性の見える化	話し手の存在感
	第3回	Keynoteスライド資料作成基礎 話す、聴くマナー等	アイコンから2Dの分身アバター作成 / テーマの見つけ方	順番BS KJ法
	第4回	プレゼン「課題1 Keynote トレジャーハント」	フィードバック (相互評価) の有用性/ディスカッション	面白ツール発掘
	第5回	プレゼン「課題2 …」 フィードバック/3dCGソフト導入	ビジュアルに語らせる/図解通訳/話すための「5ヶ条」	WHW 5W1H
	第6回	「課題2」フィードバックを参考にリファイン後記録する	プレゼン記録方法 リハーサル/音声あり→自己評価	PR法
	第7回	プレゼン資料に3Dコンテンツを加える「課題3」	鉛筆/ロボット/など Blenderによる3Dコンテンツ作り	フレームワーク
	第8回	3Dコンテンツ作り「課題3 続き」基本ツールの使い方	Objモード/ Editモード 着色/マテリアル/背景 など	MECE
	第9回	コンテスト「課題3 オリジナルロボット」	全クラス事前提出 総選挙形式→投票→GP次週発表	PREP 法
	第10回	3Dコンテンツ作り「課題4…」 異ソフト間のDATA交換	展開/着色/マッピング/透過/透明/屈折/反射	SDS法
	第11回	3Dコンテンツ作り「課題4 続き」	スタジオ設置/照明/カメラ撮影 など 情報収集	PDCAサイクル
	第12回	プレゼン「課題4 …」フィードバック	リファイン後 ナレーションありのプレゼン形式で仕上げ	AIDMAプロセス
	第13回	3Dコンテンツ作り「課題5…」 期待に応える話し方	スカルプト解説/下絵使用で3D化の方法3パターン演習	ストーリーボード
	第14回	3Dコンテンツ作り「課題5…3Dになったアバター」準備	ストーリーメイキング/「ねえ聞いて！」アバターが語る	物語法
	第15回	課題5ストーリーテリング「3Dになった！マイアバター」	前期最終「課題5」 プレゼン後提出 前期到達度確認	ディスカッション
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法Ⅱ	年次 : 1 (後期)	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60	
授業概要	前期はKeynoteを使いこなすことに加え、3dCGソフトでプレゼン用スライドの基本的な立体化、多次元化に挑みました。習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考えます。動的なデジタルプレゼン制作の知識と技術をベースに、後期はその動画コンテンツをビジネスユースに押し上げることを試みます。刻々変化する梅田周辺を舞台に、道行く人の目を奪い、立ち止まらせるアウトプットに挑みます。共通テーマ「梅田ファンタジー」各種キャンペーンのデジタルサイネージ広告に仕上げます。		
到達目標	「コレは使えるね！」クライアント(仮)に納品できるレベルの、有用なプレゼンテーションムービーの作成		
評価方法・基準	思いつきアイデアを、ビジネスマターにできたか否か、街で人が観てくれる作品にできたか、また最終表現に至るまでの各部品制作の技術点を評価する。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , Blender (その他 Illustrator , Photoshop など必要に応じて)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	シラバス説明 後期各回作業予告	後期課題「デジタルサイネージ広告」事例と解説	
	第2回	「課題1 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	コンセプト キャッチフレーズ ターゲット
	第3回	「課題1 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	想定問答シミュレーション
	第4回	プレゼン「課題1 」フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	設置方式 場所 寸法 形状 設置例調査
	第5回	※「課題1」リファイン提出/GP選出コンペ(未定)		
	第6回	「課題2 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	テーマ タイトル 商品&サービス 必須情報
	第7回	「課題2 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第8回	プレゼン「課題2 」フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第9回	※「課題2」リファイン提出/GP選出コンペ(未定)		
	第10回	「課題3 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第11回	「課題3 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第12回	プレゼン「課題3 」フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第13回	※「課題3」リファイン提出/GP選出コンペ(未定)		
	第14回	各課題再チェックと最終リファイン 再提出	到達度確認 個々人 インタビュー	作業 予備日
	第15回	最終回 前後期の総括	ディスカッション	

科目名	写真基礎演習	年次 : 1 (後期)	
担当教員	平原栄治	時間数 : 60	
授業概要	クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、写真の知識・画像データの管理などデジタル写真の基礎を学習し、『商品撮影』と『取材』の技術を習得し、印刷・WEB・映像等各メディアに対応した画像制作技術を習得する。		
到達目標	写真撮影全般の基礎知識・デジタル画像の知識の習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。筆記試験も予定。		
テキスト	適時プリント配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop illustrator 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	ガイダンス	授業概要説明	
	第 2 回	写真作品を作る(1)	課題1: 写真をセクションしタイトルをつける	
	第 3 回	写真作品を作る(2)	課題2: ZINEの制作	
	第 4 回	カメラ基礎(1) 基本的なカメラの使い方・機能解説	↓	
	第 5 回	カメラ基礎(2) データ・解像度	↓	
	第 6 回	カメラ基礎(3) レンズによる表現	課題2提出	
	第 7 回	カメラ基礎(4) 露出による表現		
	第 8 回	カメラ基礎(5) ライティングについて		
	第 9 回	商品撮影演習(1)	課題3: 自分の作品を撮影する	
	第 10 回	商品撮影演習(2)	↓	
	第 11 回	商品撮影演習(3)	課題3提出	
	第 12 回	テスト	筆記テスト	
	第 13 回	リーフレット制作(1)	課題4: A3リーフレット制作	
	第 14 回	リーフレット制作(2)	↓	
	第 15 回	リーフレット制作(3)	課題4提出	

2022年度 講義概要

科目名	グラフィックデザイン(コミュニケーション)	年 次 : 1年(後期)	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60	
授業概要	ビジュアルコミュニケーションにおける表現技術をグラフィックデザイン媒体の実践を通して学ぶ。販売促進や集客を目的としたマーケティング戦略の基本から、広告へと展開し、グラフィックデザインの一連のプロセスを通して、ビジュアル表現の視野を広げる。		
到達目標	グラフィックデザインを通して、社会に発信できる作品提案		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	グラフィックデザインの仕事	アドバタイジングとエディトリアル	
	第2回	グラフィックデザイン実践①	リーフレットの種類と役割	
	第3回	↓ リーフレットデザインとDM	コンセプトワークとデザイン	
	第4回	↓	デザイン作業	
	第5回	↓	↓	
	第6回	グラフィックデザイン実践②	グラフィックデザインの展開と可能性	
	第7回	↓ ショップ企画のデザイン展開(※)	デザイン作業	
	第8回	↓	↓	
	第9回	グラフィックデザイン実践③	市場調査と広告計画	
	第10回	↓ 最終課題「広告企画」	情報の整理とデザインプラン	
	第11回	↓	↓ ※ショップ展開(パース含む)完成・提出	
	第12回	↓	デザイン作業	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	

2022年度 講義概要

科目名	タイポグラフィ	年 次 : 1年次後期	
担当教員	後藤リオ	時間数 : 60時間	
授業概要	コミュニケーションデザインにおけるタイポグラフィの役割と重要性への理解を深め、専門的な知識を習得することを目指すともに、表現の多様性と活用法を身につけ、実践力を強化する。		
到達目標	文字を扱ったビジュアル表現の拡充		
評価方法・基準	タイポグラフィのアイデアと表現の追求、課題の理解度と取り組み姿勢と完成度、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、その他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリエンテーション 〈概要説明・講義〉	～タイポの歴史と表現、その役割～	
	第2回	Chapter1 〈タイポグラフィ基礎演習〉	～文字表現の可能性を探る～	
	第3回		実習1 ↓	
	第4回		実習1 ↓	
	第5回		実習1 合評	
	第6回	Chapter2 〈グラフィックへの活用〉	～文字を活かしたビジュアル表現～	
	第7回		実習2 パッケージと商品広告	
	第8回		実習2 ↓	
	第9回		実習2 ↓	
	第10回		実習2 ↓	
	第11回		実習2 合評	
	第12回	Chapter3 〈キネティック・タイポグラフィ〉	～動画への活用～	
	第13回		実習3 WEBやSNS用コンテンツ	
	第14回		実習3 ↓	
	第15回		実習3 合評・総括	

2022年度 講義概要

科目名	デザインプロデュース演習(選択)	年次 : 1年次(後期)	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	デザインプロデュースではパッケージデザイナーや商品デザイナーを目指して、商品企画からデザインに関わっていくための基礎知識と技術を演習します。興味のある商品を手にとって“魅力的なモノを作ってみたいなあ”と思う課題を模索していきます。		
到達目標	デザイナーとしてのモノづくり力を養う。		
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 紙とデザイン	デザイナー必携「紙の知識」	
	第2回	II. 紙器	紙製商品とパッケージについて	
	第3回	III. 商品デザイン基礎	紙器を用いた商品デザイン	
	第4回		商品企画	
	第5回		商品の制作①	
	第6回		商品の制作②	
	第7回		商品の制作③	
	第8回		商品のモックアップ	
	第9回	III. 商品デザインからの展開	商品の広げ方を考える	
	第10回		商品に展開する	
	第11回		商品に関わる宣伝方法について	
	第12回		商品の制作①	
	第13回		商品の制作②	
	第14回		商品の制作③	
	第15回	総括	目指すは商品企画からデザインまで	

2022年度 講義概要

科目名	生活コーディネーション(選択)	年次 : 1年次(後期)	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	インテリアを構成する要素(インテリアエレメント)について学びます。商品知識(種類・素材・寸法・価格・メーカー等)を身につけ、様々な商品や動作寸法・基本寸法などを理解しながらレイアウトできる力を養います。様々な商品を理解した上で、設定に応じた提案が出来る力を身につけます。		
到達目標	コーディネーターとしての基礎技術の取得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	インテリアコーディネーターとは	基本寸法・動作寸法を理解する	
	第17回	インテリアエレメントについて	基本寸法から家具配置を考える	
	第18回	レイアウトについて	イメージを合わせたコーディネート	
	第19回	コーディネート課題①	家具・内装材について	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回	コーディネート課題②	照明について	
	第23回		↓	
	第24回	最終課題	マンションのプラン/コーディネート	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	総括	↓	

デザイン学科
インテリアデザインコース
1 年
2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	エスキース演習	年次 : 1年次 前期	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 60時間	
授業概要	授業名の「エスキース」は、スケッチや下絵のことで、イラスト作品やデザインを考えたりする時の素案スケッチをこの授業では「エスキース」と呼びます。人に自分のイメージを伝える時、言葉だけで伝えようとすると、正しく伝わらなくて困ったことが誰にもあると思います。そんな時、伝えたい相手の目の前で図やイメージ画を描いて示すと、「あ〜なるほど!」と一瞬で伝わることを経験した人は少なくないと思います。これと同じで、デザインの業界では自分のイメージを仲間や顧客に正しく伝える術を持つておく必要があります。簡単に言うと、時間をかけ過ぎず、サラッと描いてその絵が分かりやすければデザイナーとして大きな強みになる。ということです。この授業では、そんなラフスケッチや下絵を即興で描く時に最低限必要な、立体の図法や考え方をテキストを活用して学び、【立体物】を的確にイメージし、紙に描き相手に伝える基本的能力を身につけます。		
到達目標	自分がイメージする物や状況をラフスケッチで描ける能力を身につける。		
評価方法・基準	①課題点：100点満点（課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点）②平常点：100点満点（授業の取り組み姿勢と出席率にて②平常点）①②合わせて総合的に評価する。科目評価は（①×0.7）+（②×0.3）＝100点満点で結果を算出する。		
テキスト	パーステック3級資格認定試験公式テキスト（日本パーステック協会）		
参考文献	都度紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス 導入授業	授業説明・道具の使い方・想像で描いてみる・資料を見ながら描いてみる	椅子の3面写真
	第2回	ケント紙で1辺10cmの立方体を作る。情報を自ら集め作る。	自ら作り方を調べ、考え、工夫し、精度の高い立方体をケント紙で制作する。	再提出可
	第3回	立体と平面図形（section1・2）	平面図形を頭の中で少しずつ立体へ変化させる	脳トレ頭を柔軟に
	第4回	立体を頭で組み立てる・描き方（section3・4）	色んな方向から見た立体・立体の描き方（図法）	立体をイメージ
	第5回	立体図を元に3面図を描く①（section5）	立体図情報から平面+正面+側面3つの面から見た図に	立体の把握
	第6回	三面図 図面を元に立体を描く②（section5）	平面+正面+側面3つの面から見た情報から立体に	立体の輪郭描写
	第7回	基本ルールを覚えて空間描写①（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる①基本学習	見えるはず…の絵
	第8回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる②応用問題	見えるはず…の絵
	第9回	陰影（かげ）をつけて立体表現（section7）	陰も影も「かげ」。かげがあるなら光がある	立体空間上の光と影
	第10回	調整回（授業予備日）	クラスの理解度、授業進行度に応じて内容決定	
	第11回	円柱描ける？（様々な楕円／輪郭と陰影）／机上にあるガラス瓶を描く（形と質感）	円柱を構成している「円と四角」描くには楕円がミソ／形・質感・陰影…表面のラベル、ハイライト	楕円と直線ドリル
	第12回	街路樹を描いてみる（針葉樹・広葉樹）	1消点透視図法で街路樹を描いてみる	30分
	第13回	人の居る風景①（白空間に簡略人物を描く）	2消点透視図上に人物描写してみる_身長、性別、体型、年齢、ポーズ	30分
	第14回	人の居る風景②（2消点透視図法）【取材した街に人物を描く①】	実際の街空間を写真撮影→カラープリント→消失点、E.L割り出し→指定身長の人物を描き入れる。	貼り絵コラージュ
	第15回	人の居る風景③【取材した街に人物を描く②】完成提出	コラージュや描き込みを加え、空間内での整合性を整える。又は精度を高め真実味を持たせる。完成して提出	総括授業

※ 諸般の状況や、理解度合いや授業進行度合いにより内容を部分的に変更する場合があります。

2022年度 講義概要

科目名	カラーコーディネーション	年次 : 1年次(前期)	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60	
授業概要	生活の中で何気なく感じている色について見直し、色の心理効果や配色効果について学ぶ。感覚やセンスに頼りがちな色選びではなく、色選びに法則を与え、プロとして様々な要望に対応できる色彩感覚、コーディネーション力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することで空間をより魅力的に表現するカラーコーディネーションを学ぶ。		
到達目標	色彩コーディネーション手法の習得		
評価方法・基準	課題の理解度・取り組む姿勢、作品提出期限・内容(課題作品未提出の場合は評価対象外とする)出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	『カラーコーディネーター入門』 色彩 改訂増補版 (日本色彩研究所)		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	色彩とは(光と色について)	空間と色について/色相環プリント	
	第2回	色の伝達方法	トーン表(PCCS/マンセル/オストワルト等)	
	第3回	混色について	(24色の色塗り)	
	第4回	色彩演習(対比)(同化)	色彩と文化	
	第5回	点線面の表現について		
	第6回	色について(心理・生理的効果)	イメージ表現(春)	
	第7回	〃	イメージ表現(夏)	
	第8回	〃	イメージ表現(秋)	
	第9回	〃	イメージ表現(冬)	
	第10回	空間におけるカラーコーディネート	イメージ表現or調査	
	第11回	〃	ヒアリングによる表現(聞き取る)	
	第12回	3色コーディネート(物販店)		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	最終発表会		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	Illustrator基礎演習	年次 :1年次 前期	
担当教員	後藤リオ	時間数 : 全15回(60時間)	
授業概要	グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。演習を通じて基本操作と知識の習得、Illustratorでの表現力の幅を広げることを目指す。		
到達目標	現場で通用するIllustratorの知識・技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション Adobe Illustrator の概要		
	第2回	基本 基本操作	レクチャー・演習課題	
	第3回	基本 図形描画1	レクチャー・演習課題	
	第4回	基本 図形描画2	レクチャー・演習課題	
	第5回	基本 グラデーション・ブレンド・メッシュ	レクチャー・演習課題	
	第6回	基本 マスク・3D	レクチャー・演習課題	
	第7回	基本 パターン・ブラシの作成	レクチャー・演習課題	
	第8回	基本 文字入力と編集1	レクチャー・演習課題	
	第9回	基本 文字入力と編集2	レクチャー・演習課題	
	第10回	基本 文字の加工と装飾	レクチャー・演習課題	
	第11回	基本 画像と文字のレイアウト1	レクチャー・演習課題	
	第12回	基本 画像と文字のレイアウト2	レクチャー・演習課題	
	第13回	基本 印刷用・web用データの作成	レクチャー・演習課題	
	第14回	前期習熟度テスト	テスト	
	第15回	前期総復習	前期復習	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2022年度 講義概要

科目名	Illustrator応用演習（インテリア）	年次：1年次 後期	
担当教員	後藤リオ	時間数：全15回（60時間）	
授業概要	前期で習得したIllustratorの操作・知識・技術を応用し、インテリア業界でも必要とされる、グラフィックデザインの表現力を段階的に身につけます。		
到達目標	インテリア業界で必要とされるIllustratorの知識・技術・表現力の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第2回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第3回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第4回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第5回	応用 グラフィックツールのデザインB	課題説明・実習	
	第6回	応用 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第7回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第8回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第9回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第10回	実践 グラフィックツールのデザインC	課題説明・実習	
	第11回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第12回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第13回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第14回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第15回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	

2022年度 講義概要

科目名	Photoshop基礎演習(インテリア)	年 次 : 1年(後期)	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	主にグラフィック紙面上で写真を取り扱うために、画像処理の基礎知識をPhotoshopの基本操作にて習得します。またボードワークにおける、Illustratorへの配置による画像の見せ方を学びます。		
到達目標	画像データの基本知識と基礎技術の習得		
評価方法・基準	画像処理に関わる基本操作の習得、授業の取組や制作における積極性課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop、Illustrator 等		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	3D造形演習	年次 : 1年次 後期	
担当教員	工藤一気	時間数 : 60時間	
授業概要	模型作りの基礎から3Dプリンターや色々な素材を使用した模型作りを学ぶ		
到達目標	白模型やリアル模型の制作		
評価方法・基準	スケール、クオリティや制作過程		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks、PreForm		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	スチレンボードを使った模型作り	スチレンボード箱やソファーを作る	
	第2回	スタイロフォームで作る家具模型	スタイロフォームを熱線で切りソファーを作る	
	第3回	↓	引き続きヤスリがけやジェツソを塗る	
	第4回	パルサ材で作る家具模型	パルサを使った家具模型作り	
	第5回	3Dプリンターで作る模型	ソファーのシート部分のデータ作成	
	第6回	↓	グループ毎に出力、脚、肘掛け作成	
	第7回	↓	ヤスリがけ、塗装をする	
	第8回	↓	↓	
	第9回	リアル模型の制作	空間模型	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	最終課題	模型開始	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	完成、撮影後、ボード制作	

2022年度 講義概要

科目名	3Dコンピュータ演習I	年次:1年時(前期)	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	3Dコンピュータ演習Ⅱ	年次:1年時(後期)	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

期				
前期				
後期	第1回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)①	前期平面図を基に3D制作(テキスト使用)	
	第2回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)②	↓ 課題1制作:店舗デザインCG制作	
	第3回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)③	↓ ↓ モデリング演習	
	第4回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)④	3D完成 ↓ モデリング演習	
	第5回	3Dテスト		
	第6回	CGモデリング演習①	↓ レンダリング・ライティング演習	
	第7回	CGモデリング演習②	↓ 画像編集・ボード制作	
	第8回	CGモデリング演習③	課題1完成・発表	
	第9回	建築CGモデリング演習①	課題2制作:住宅内装コーディネートCG制作	
	第10回	建築CGモデリング演習②	↓ 課題3制作:店舗平面図制作	
	第11回	建築CGモデリング演習③	↓ ↓	
	第12回	建築CGモデリング演習④	↓ ↓	
	第13回	建築CGモデリング演習⑤	↓ ↓	
	第14回	建築CGモデリング演習⑥	↓ ↓	
	第15回	建築CGモデリング演習⑦	課題2・3完成・発表	

2022年度 講義概要

科目名	デザイン業界研究(ジブンデザイン)	年次 : 1年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間	
授業概要	デザイナーが活躍できる分野・領域が広がり働く選択肢が増える中で、自分は卒業後どのような分野・領域を選択し、そのために何を強化していくのか、デザイン視点で業界(社会)を研究・理解しながら、キャリア開発理論に基づき進路計画vol.1を作る。並行して、職業人としてのデザイナーに必要なベーシックスキル・ソーシャルスキルの強化も図る。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、業種を意識しながら実現に必要なジブン作り(1年次後期選択・2年次分野選択)を計画的・現実的に進めるための知識習得、進路分野を意識した準備と行動ができる基盤作りを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野(業種)を見据えた1年次後期コース選択が建設的にできているか、②現実的な対策をたて実際に動き始めているか、他授業での取り組みにも反映され始めているか、③出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	テーマⅠ：私×デザイン	調査・レポート作成	
	第3回	テーマⅡ：目にとまる×デザイン	調査・プレゼンシート作成	
	第4回	業界研究①	特別講師を招いた特別授業①	
	第5回	↓	業界研究①のまとめ、レポート作成	
	第6回	セルフコントロール技法	TA、学習方略、対話力の基本など	
	第7回	テーマⅢ-1：社会環境×デザイン	SDGs調査・プレゼンシート作成	
	第8回	テーマⅢ-2：社会環境×デザイン	リノベーション・Reborn調査・プレゼンシート作成	
	第9回	業界研究②	特別講師を招いた特別授業②	
	第10回	↓	業界研究②のプレゼンシート作成	
	第11回	↓	業界研究②のプレゼンテーション発表、まとめ	
	第12回	テーマⅣ：モノコト消費×デザイン	調査・プレゼンシート作成	
	第13回	業界研究③	特別講師を招いた特別授業③	
	第14回	↓	業界研究③のまとめ、レポート作成	
	第15回	総括	まとめ、キャリア開発シート提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	デザイン基礎(インテリア)	年次 : 1年次	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	デザイナーとは何か、それを理解し、様々な問題において解決していく視点を身につける。必要な基本的スキルは勿論、ターゲットや顧客のニーズ、動向を調査・分析し、情報・コミュニケーションを視覚化していく技術を実習を通して習得する。		
到達目標	デザイナーとしての視点を身につける。表現・演出力の習得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	デザイン演習 ①	イメージの理解	
	第2回	↓〈イメージとは〉	イメージの分類+ヒアリングからの表現	
	第3回	↓	イメージの表現	
	第4回	デザイン演習 ②	空間表現のためのスケール	
	第5回	↓〈デザインの表現〉	身の回りの物の寸法→ラフ図面	
	第6回	↓	着彩方法	
	第7回	↓		
	第8回	デザイン演習 ③	ショップブランディング(市場調査)	
	第9回	↓〈ショップ企画〉	ネーミング開発と企画書	
	第10回	↓	ロゴデザインの考え方と役割	
	第11回	↓	店舗デザインへの展開	
	第12回	↓	ショップ企画デザインガイド	
	第13回	デザイン演習 ④	インテリアの説明ボード等について	
	第14回	↓〈レイアウト基礎〉	ボードワークの基本	
	第15回		総 括	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法 I	年次 :1 (前期)	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60時間	
授業概要	我々デザイナーの業界に限らず、昔も今も、世界中のビジネスの現場で、プレゼンテーションを避けて通れる道はありません。発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を誰もが目指します。前期授業ではグループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、そして基本となるプレゼン作成ソフトに加え、多機能な3dCGソフトを併用しユニークなデジタルプレゼンテーションを、語りのスキルアップと共にステップバイステップで習得します。		
到達目標	2D、3Dソフトを使いこなすことで、多次元、多要素の混在するイメージ表現方法を学びとる。		
評価方法・基準	グループワークでのコミュニケーション能力、プレゼン資料の出来栄え、発表に際してのストーリーテリングの技術、課題 習得度を採点対象とする。 提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , Blender (その他 Illustrator , Photoshop など必要に応じて)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	シラバス説明 アイスブレイク グループワーク	相互インタビュー/チームメンバーのアイコン化、描画	ディスカッション
	第2回	プレゼンテーション基本 チームでミニプレゼン	友達アイコンを使用してメンバー紹介/個性の見える化	話し手の存在感
	第3回	Keynoteスライド資料作成基礎 話す、聴くマナー等	アイコンから2Dの分身アバター作成 / テーマの見つけ方	順番BS KJ法
	第4回	プレゼン「課題1 Keynote トレジャーハント」	フィードバック (相互評価) の有用性/ディスカッション	面白ツール発掘
	第5回	プレゼン「課題2 … 」 フィードバック/3dCGソフト導入	ビジュアルに語らせる/図解通訳/話すための「5ヶ条」	WHW 5W1H
	第6回	「課題2 」フィードバックを参考にリファイン後記録する	プレゼン記録方法 リハーサル/音声あり→自己評価	PR法
	第7回	プレゼン資料に3Dコンテンツを加える「課題3 」	鉛筆/ロボット/など Blenderによる3Dコンテンツ作り	フレームワーク
	第8回	3Dコンテンツ作り「課題3 続き」基本ツールの使い方	Objモード/ Editモード 着色/マテリアル/背景 など	MECE
	第9回	コンテスト「課題3 オリジナルロボット」	全クラス事前提出 総選挙形式→投票→GP次週発表	PREP 法
	第10回	3Dコンテンツ作り「課題4…」 異ソフト間のDATA交換	展開/着色/マッピング/透過/透明/屈折/反射	SDS法
	第11回	3Dコンテンツ作り「課題4 続き」	スタジオ設定/照明/カメラ撮影 など 情報収集	PDCAサイクル
	第12回	プレゼン「課題4 …」 フィードバック	リファイン後 ナレーションありのプレゼン形式で仕上げ	AIDMAプロセス
	第13回	3Dコンテンツ作り「課題5…」 期待に応える話し方	スカルプト解説/下絵使用で3D化の方法3パターン演習	ストーリーボード
	第14回	3Dコンテンツ作り「課題5…3Dになったアバター」準備	ストーリーメイキング/「ねえ聞いて！」アバターが語る	物語法
	第15回	課題5ストーリーテリング「3Dになった！マイアバター」	前期最終「課題5」 プレゼン後提出 前期到達度確認	ディスカッション
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法Ⅱ	年次 : 1 (後期)	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60	
授業概要	前期はKeynoteを使いこなすことに加え、3dCGソフトでプレゼン用スライドの基本的な立体化、多次元化に挑みました。習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考えます。動的なデジタルプレゼン制作の知識と技術をベースに、後期はその動画コンテンツをビジネスユースに押し上げることを試みます。刻々変化する梅田周辺を舞台に、道行く人の目を奪い、立ち止まらせるアウトプットに挑みます。共通テーマ「梅田ファンタジー」各種キャンペーンのデジタルサイネージ広告に仕上げます。		
到達目標	「コレは使えるね！」クライアント(仮)に納品できるレベルの、有用なプレゼンテーションムービーの作成		
評価方法・基準	思いつきアイデアを、ビジネスマターにできたか否か、街で人が観てくれる作品にできたか、また最終表現に至るまでの各部品制作の技術点を評価する。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , Blender (その他 Illustrator , Photoshop など必要に応じて)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	シラバス説明 後期各回作業予告	後期課題「デジタルサイネージ広告」事例と解説	
	第2回	「課題1 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	コンセプト キャッチフレーズ ターゲット
	第3回	「課題1 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	想定問答シミュレーション
	第4回	プレゼン「課題1 」フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	設置方式 場所 寸法 形状 設置例調査
	第5回	※「課題1」リファイン提出/GP選出コンペ(未定)		
	第6回	「課題2 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	テーマ タイトル 商品&サービス 必須情報
	第7回	「課題2 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第8回	プレゼン「課題2 」フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第9回	※「課題2」リファイン提出/GP選出コンペ(未定)		
	第10回	「課題3 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第11回	「課題3 …」 プレゼン演習/3D制作	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第12回	プレゼン「課題3 」フィードバック	課題に応じたの操作と演習 Keynote/Blender等	
	第13回	※「課題3」リファイン提出/GP選出コンペ(未定)		
	第14回	各課題再チェックと最終リファイン 再提出	到達度確認 個々人 インタビュー	作業 予備日
	第15回	最終回 前後期の総括	ディスカッション	

科目名	写真基礎演習	年 次 : 1年次 後期	
担当教員	平原栄治	時間数 : 60時間	
授業概要	クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、写真の知識・画像データの管理などデジタル写真の基礎を学習し、『商品撮影』と『取材』の技術を習得し、印刷・WEB・映像等各メディアに対応した画像制作技術を習得する。		
到達目標	写真撮影全般の基礎知識・デジタル画像の知識の習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。筆記試験も予定。		
テキスト	適時プリント配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop illustrator 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	ガイダンス	授業概要説明	
	第 2 回	写真作品を作る(1)	課題1: 写真をセクションしタイトルをつける	
	第 3 回	写真作品を作る(2)	課題2: ZINEの制作	
	第 4 回	カメラ基礎(1) 基本的なカメラの使い方・機能解説	↓	
	第 5 回	カメラ基礎(2) データ・解像度	↓	
	第 6 回	カメラ基礎(3) レンズによる表現	課題2提出	
	第 7 回	カメラ基礎(4) 露出による表現		
	第 8 回	カメラ基礎(5) ライティングについて		
	第 9 回	商品撮影演習(1)	課題3: 自分の作品を撮影する	
	第 10 回	商品撮影演習(2)	↓	
	第 11 回	商品撮影演習(3)	課題3提出	
	第 12 回	テスト	筆記テスト	
	第 13 回	リーフレット制作(1)	課題4: A3リーフレット制作	
	第 14 回	リーフレット制作(2)	↓	
	第 15 回	リーフレット制作(3)	課題4提出	

2022年度 講義概要

科目名	インテリア製図演習	年 次 : 1年次 後期	
担当教員	姉川 仁	時間数 : 60時間	
授業概要	物をデザインする上で必要不可欠な図面を身近な住宅の図面を通じて、描き方、ルールを理解する。併せて手書きの必要性も理解し実物に存在するものやを通じてスケール感に慣れる。ルールを用いてより具体的な表現力を磨き、動線や機能性を理解した上で自分のプランニングを具現化するためのスキルを養う。		
到達目標	製図における基本的なルールを理解した上で、住宅(平家)の設計図を完成させる。		
評価方法・基準	課題提出物の提出期限での提出、及び出席率を重視し完成度、理解度を評価する。		
テキスト	建築製図 基本の基本		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	基本図面と縮尺	図面各所の意味を理解	
	第2回	図面化の基礎①	身近なものを実測し、作図	
	第3回	図面化の基礎②	身近な家具を実測し、作図(三面図共)	
	第4回	図面化の基礎③	教室を実測し、作図	
	第5回	作図の基礎①	住宅の平面図を作図	
	第6回	作図の基礎②	屋根の種類、開口部の種類の理解	
	第7回	図面の理解① 配置図	木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得	
	第8回	図面の理解② 詳細図	木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得	
	第9回	最終課題	小住宅の計画	
	第10回	最終課題		
	第11回	最終課題		
	第12回	最終課題		
	第13回	最終課題		
	第14回	最終課題		
	第15回	最終課題		

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン	年次 : 1年次(後期)	
担当教員	林 茂勝	時間数 : 60時間	
授業概要	人や物が存在する空間を想像し、デザインする力、又それを現実化する為の表現力、伝える力を養う。空間をデザインし、図面化できるまでの専門的な技術・知識を習得する。		
到達目標	空間デザイナーとしての基礎技術の取得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	空間構成エレメントについて	空間を構成するモノを知る	
	第2回		↓ 立体を構成するモノを知る	
	第3回	ドミノ・システムの模型を作る	フレーム・壁で立体をつくる	
	第4回		基本的構造体を知る	
	第5回	空間をデザインする	空間の表現と考え方	
	第6回		↓	
	第7回	空間デザイン(演習)	屋台のデザイン	
	第8回		↓	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回	最終課題	まとめ	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

2022年度 講義概要

科目名	デザインプロデュース演習(選択)		年次 : 1年次 後期	
担当教員	濱本修徳		時間数 : 60時間	
授業概要	デザインプロデュースではパッケージデザイナーや商品デザイナーを目指して、商品企画からデザインに関わっていくための基礎知識と技術を演習します。興味のある商品を手にとって“魅力的なモノを作ってみたいなあ”と思う課題を模索していきます。			
到達目標	デザイナーとしてのモノづくり力を養う。			
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。			
テキスト	適宜オンライン教材で配布			
参考文献	適宜紹介			
使用ソフト	Keynote, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 他			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 紙とデザイン	デザイナー必携「紙の知識」	
	第2回	II. 紙器	紙製商品とパッケージについて	
	第3回	III. 商品デザイン基礎	紙器を用いた商品デザイン	
	第4回		商品企画	
	第5回		商品の制作①	
	第6回		商品の制作②	
	第7回		商品の制作③	
	第8回		商品のモックアップ	
	第9回	III. 商品デザインからの展開	商品の広げ方を考える	
	第10回		商品に展開する	
	第11回		商品に関わる宣伝方法について	
	第12回		商品の制作①	
	第13回		商品の制作②	
	第14回		商品の制作③	
	第15回	総括	目指すは商品企画からデザインまで	

2022年度 講義概要

科目名	生活コーディネーション(選択)	年次 : 1年次(後期)	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	インテリアを構成する要素(インテリアエレメント)について学びます。商品知識(種類・素材・寸法・価格・メーカー等)を身につけ、様々な商品や動作寸法・基本寸法などを理解しながらレイアウトできる力を養います。様々な商品を理解した上で、設定に応じた提案が出来る力を身につけます。		
到達目標	コーディネーターとしての基礎技術の取得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	インテリアコーディネーターとは	基本寸法・動作寸法を理解する	
	第17回	インテリアエレメントについて	基本寸法から家具配置を考える	
	第18回	レイアウトについて	イメージを合わせたコーディネート	
	第19回	コーディネート課題①	家具・内装材について	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回	コーディネート課題②	照明について	
	第23回		↓	
	第24回	最終課題	マンションのプラン/コーディネート	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	総括	↓	

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
2 年
2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	ブランディング	年次　：2年次　前期	
担当教員	倉田浩平/濱本修徳	時間数　：　60時間	
授業概要	「ブランド」の本質的な理解と認識を深め、資源から魅力を掘り起こし、より多くの人達に魅力をアピールしていくために必要なブランディングの手法（コミュニケーションデザイン・インテリアデザイン）を養います。		
到達目標	デザインの仕事に役立つブランディングの手法を取得する		
評価方法・基準	分野を横断する総合的な視野と発想を課題評価の基準とする。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Acrobat, Keynote		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	デザイン分野研究	年次 : 2年次 後期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	IT・グラフィックデザイン分野と商品・雑貨クリエーション分野の卒業制作研究を行う。		
到達目標	企画から制作を総合的に行える制作力を得る。		
評価方法・基準	企画審査会・作品審査会の2回のプレゼンテーションにより評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	適宜使用		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 卒業制作ガイダンス	卒業制作について	
	第2回	II. 卒業制作企画書の策定	各分野テーマについて	
	第3回	①発案		
	第4回	②企画背景・事例		
	第5回	③企画コンセプト		
	第6回	④デザイン計画		
	第7回	↓		
	第8回	企画審査会	プレゼンテーション	
	第9回	III. 制作ガイダンス	制作物の実施方法について	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		アウトプットのためのチェック	
	第14回		↓ (印刷準備、組み立て準備)	
	第15回	総括 (作品審査会に向けて)	提出前オリエンテーション	

2022年 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次　： 2 年次　 通年	
担当教員	矢代　 恵　 / 駒井友規子	時間数　　：　 1 2 0 時間	
授業概要	ライフスタイル研究では様々な人の価値観や人生観に寄り添えるように生活を豊かにするという観点から課題に取り組みます。		
到達目標	デザイナーとして様々な価値観を理解し共有できる視野の広さを身につける。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ライフスタイル概論	課題 1 説明　ホームパーティ企画デザイン	
	第 2 回	食空間コーディネート計画	折形制作(箸包)、折形レポート	
	第 3 回	↓　テーブルコーディネートアイテム 2	折形レポート、コンセプト	
	第 4 回	↓　テーブルマナー・花他	コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第 5 回	↓	デザイン、スケッチ、折形・カード制作	
	第 6 回	↓	プレゼンまとめ	
	第 7 回	造形原理（錯視・模様文様他）	課題 2 説明・文様レポート	
	第 8 回	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	文様レポート・調査分析 4 タイプ	
	第 9 回	↓	調査分析 4 タイプ、まとめ	
	第 1 0 回	課題3-2 ライフスタイル研究- 提案	課題3-2 説明　アンテナショップ 企画デザイン	
	第 1 1 回	分析 1 タイプ の人がオーナーのショップデザイン	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第 1 2 回	↓	コンセプト、プランニング、ファサードデザイン	
	第 1 3 回	↓	ユニフォーム、ロゴ、PRコンテンツ他	
	第 1 4 回	↓	ショップエレメントデザイン・制作	
	第 1 5 回	まとめプレゼンワーク　発表・講評		
後期	第 1 6 回	ティーパーティーについて	アフタヌーンティとは（イギリスが正式）	
	第 1 7 回	西洋食卓文化について	テーブルコーディネート（フランスが正式）	
	第 1 8 回	紅茶の産地と種類について	紅茶とアフタヌーンティー（交代制にて）	
	第 1 9 回	パーティーの提案	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第 2 0 回		↓	
	第 2 1 回		↓	
	第 2 2 回		↓	
	第 2 3 回	着物について	歴史や模様・格式等について	
	第 2 4 回	日本文化について	和室（茶室）を含め日本文化に触れる	
	第 2 5 回		利晶の杜など見学	
	第 2 6 回	卒業制作	コンセプト確認	
	第 2 7 回		作業等確認	
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回	総括		

2022年度 講義概要

科目名	デザイン法規（知的財産権）	年次　： 2 年次　 前期	
担当教員	小柴 昌也	時間数　：　 60時間	
授業概要	国家試験である「知的財産管理技能検定 3 級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。本授業では、実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。同時に、民間検定である「ビジネス著作権検定（初級）」の合格を目指すことができる授業内容とする予定である。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる（リーガルマインドの構築）。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。したがって、欠席・遅刻・早退は厳密に判断する。また、授業では、積極的な発言による参加を望む。 出席率70%以上、課題提出率100%（課題の有無は未定）、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト [改訂12版] 』知的財産教育協会編、株式会社アップロード		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	知的財産法を学ぶ意義	オリエンテーション・ディスカッション	
	第 2 回	法律の基礎的な考え方・民法の基礎	講義	
	第 3 回	特許法・実用新案法の基礎（1）	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第 4 回	特許法・実用新案法の基礎（2）	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第 5 回	意匠法の基礎（1）	意匠法の講義・模擬試験など	
	第 6 回	意匠法の基礎（2）	意匠法の講義・模擬試験など	
	第 7 回	商標法の基礎（1）	商標法の講義・模擬試験など	
	第 8 回	商標法の基礎（2）	商標法の講義・模擬試験など	
	第 9 回	著作権法の基礎（1）	著作権法の講義・模擬試験など	
	第 1 0 回	著作権法の基礎（2）	著作権法の講義・模擬試験など	
	第 1 1 回	不正競争防止法の基礎	不正競争防止法の講義・模擬試験など	
	第 1 2 回	独占禁止法の基礎	独占禁止法の講義・模擬試験など	
	第 1 3 回	国際的な側面（条約など）	条約などの講義・模擬試験など	
	第 1 4 回	種苗法の基礎	種苗法の講義・模擬試験など	
	第 1 5 回	弁理士法の基礎	弁理士法の講義・模擬試験など	
後期	第 1 回			
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			

2022年度 講義概要

科目名	キャリアデザイン	年次　：2年次後期	
担当教員	中西　かおり	時間数　：　60時間	
授業概要	入学から現在まで積み重ねた知識・技術・経験・作品を、直面している就職活動や6ヶ月後に控えるプロとしてのデザイナー生活に活かせることが重要である。そのために必要な未到達部分を実践を通して補強しながら、学生としての総仕上げを行う。※自身で作成したアクションプランに対する進捗管理も、並行して実施。		
到達目標	設定した卒業後の進路目標をクリアーし、専門職としてのスキルを社会で活用できる基盤固めを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野に対して、現実的な対策をたて実際に動いているか、また自身の行動やポートフォリオに反映出来ているか。 ②出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft　PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	成果に繋げる行動と選択	アクションプランの見直し	
	第2回	特別講師による特別授業 「好印象を得るための対顧客・対職場スキル」	服装・カラー、立ち居振る舞い、言葉遣い、相手を惹きつける話し方、来客/訪問対応、名刺交換/上座と下座/パーソナルスペースなど	
	第3回	営業思考コミュニケーション① 対顧客スキル	メール/電話、ビジネス文章、4大書類の理解と扱い	
	第4回	フィールドワーク	「Reborn」実践現場視察	
	第5回	営業思考コミュニケーション② 対顧客スキル	ビジネス商談の場で、理解・共感・納得を得るためのコミュニケーション術・話の組み立て方・質問力	
	第6回	↓　カウンセリング&進路サポート	ファーストヒアリング　ロールプレイング	
	第7回	営業思考コミュニケーション③ 対ビジネススキル	モノの価格から学ぶ企業会計の基礎	
	第8回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	統括	まとめ	

2022年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習（映像）	年次： 2 年次 通年	
担当教員	平原栄治	時間数： 1 2 0 時間	
授業概要	WEBサイト運営やSNS・Youtubeによる展開など、現代のデザイン・ビジネスに必要とされる映像技術を習得する。		
到達目標	各種映像メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop Lightroom Illustrator Premier AfterEffect GarageBand等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	授業説明		
	第 2 回	写真技術応用（1）	カメラ操作応用・各種撮影実習	
	第 3 回	写真技術応用（2）		
	第 4 回	写真技術応用（3）		
	第 5 回	モーション・グラフィックス演習（1）	AfterEffects 実習	
	第 6 回	モーション・グラフィックス演習（2）		
	第 7 回	モーション・グラフィックス演習（3）		
	第 8 回	モーション・グラフィックス演習（4）		
	第 9 回	映像制作演習（1）	動画撮影・動画データ概論	
	第 1 0 回	映像制作演習（2）		
	第 1 1 回	サウンド制作・編集実習（1）	Garagebandを使用したサウンド制作体験	
	第 1 2 回	サウンド制作・編集実習（2）	サウンド録音・編集実習	
	第 1 3 回	映像制作演習（3）	各種メディアを組み合わせた映像編集実習	
	第 1 4 回	映像制作演習（4）		
	第 1 5 回		公開・講評	
後期	第 1 6 回	プロモーションムービー制作実習	公開を目的とした映像制作	
	第 1 7 回	↓		
	第 1 8 回	↓		
	第 1 9 回	↓		
	第 2 0 回	↓		
	第 2 1 回	↓		
	第 2 2 回	↓		
	第 2 3 回	↓		
	第 2 4 回	後期まとめ	Youtube等各種メディアでの公開法	
	第 2 5 回	卒業制作	卒業制作をモチーフとした映像コンテンツ制作	
	第 2 6 回	↓		
	第 2 7 回	↓		
	第 2 8 回	↓		
	第 2 9 回	↓		
	第 3 0 回	授業まとめ		

2022年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習（CG）	年次　：2年次　通年	
担当教員	松木　洋	時間数　：120時間	
授業概要	ディスプレイデザインや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グループ制作でショップのデザイン	南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化していきます。	
	第2回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第3回		パース、立面図、作成していきます。	
	第4回		同上	
	第5回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第6回		VRレンダリング	
	第7回	1.8m角の屋台を作成、デジタル化していきます。	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成します。	
	第8回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第9回		同上	
	第10回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第11回		同上	
	第12回		ボードを作成していきます。	
	第13回	好きなディスプレイデザインを表現	ショップデザインやディスプレイデザインの写真をコラージュしてボードを作成します。	
	第14回		自分のカメラで街の気になるディスプレイや店舗を撮影していきます。	
	第15回		A1ボードにプレゼンテーション	
後期	第16回	前期最後のディスプレイデザインを3D作成します。	ディスプレイデザインの課題をデジタル化	
	第17回		平面図を作成	
	第18回		パース作成。	
	第19回		VR用静止画を作成していきます。	
	第20回	梅田阪急高架下の空きスペースの有効利用を考える	平面図、3D、パース、作成	
	第21回		VR用静止画を作成していきます。	
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回		ボード提出。	
	第26回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成。	
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出。	

2022年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習（VR）	年次　：2年次　通年	
担当教員	松木　洋	時間数　：120時間	
授業概要	建築プレゼンや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グループ制作でショップのデザイン	南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化していきます。	
	第2回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第3回		パース、立面図、作成していきます。	
	第4回		同上	
	第5回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第6回		VRレンダリング	
	第7回	進級制作の課題をベースにデジタル化	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成します。	
	第8回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第9回		同上	
	第10回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第11回		同上	
	第12回		ボードを作成していきます。	
	第13回		同上	
	第14回		アニメーションを作成します。	
	第15回		プレゼンテーション	
後期	第16回	店舗デザインの課題をデジタル化していきます。	店舗デザインで作成した、課題をデジタル化	
	第17回		平面図を立体にしていきます。	
	第18回		内観パース作成。	
	第19回		外観パース作成	
	第20回	梅田阪急高架下の空きスペースの有効利用を考える	平面図、3D、パース、作成	
	第21回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第22回			
	第23回		ボード提出。	
	第24回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成。	
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出。	

2022年度 講義概要

科目名	広告ディレクション	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	吉田 順年	時間数　：　120時間	
授業概要	広告と社会の関わりに対する見間を深め、観察力、分析力、企画力を養う。 さらに「広告戦略構築・制作・管理・評価」の理論を理解し、適切な創造力を培う。		
到達目標	広告の本質的な理解を通し、プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての予備的体験を実習し、 実務に対する基本的技能を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	1.課題分析・立案能力　2.表現技術能力　3.客観評価・修正能力　4.上記以外の、広告プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての適性。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(プリント配付。PPスライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	PowerPoint、Illustrator、Photoshop、他（学生の技術習熟状況を確認した上で検討）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	広告ディレクション・プロデュースの概要	広告ディレクションの概念とその目的を理解する	
	第 2 回	広告デザインとディレクション	デザイン制作とディレクションの機能を理解する	
	第 3 回	企業活動と広告ディレクション	企業活動における広告の果たすべき役割を理解する	
	第 4 回	広告ディレクションの全体構造	広告の媒体別効果を把握し、全体構造を理解する	
	第 5 回	広告ディレクションのプロセス	広告制作における工程とそれぞれの要点を理解する	
	第 6 回	経営戦略と広告ディレクション	企業経営に対して、広告の果たすべき役割を理解する	
	第 7 回	事業戦略と広告ディレクション	事業展開と広告に期待される効果を理解する	
	第 8 回	クリエイティブ戦略と広告ディレクション	企業アイデンティティと広告の実践を実習する	
	第 9 回	プロモーション戦略と広告ディレクション	セールスプロモーションと広告手法のあり方を実習する	
	第 1 0 回	PR戦略と広告ディレクション	企業広報とイメージづくりを理解し、実習する	
	第 1 1 回	メディア戦略と広告ディレクション	メディアそれぞれの特性を理解し、実習する	
	第 1 2 回	プッシュ型広告とプル型広告	プッシュ・プルそれぞれの広告戦略手法を理解し、実習する	
	第 1 3 回	トラディショナル広告の概要	放送・印刷系メディア広告の特性を理解する	
	第 1 4 回	トラディショナル広告の観察	放送・印刷系メディア広告の現状を把握し検証する	
	第 1 5 回	トラディショナル広告の分析	放送・印刷系メディア広告の効果を分析する手法を習得する	
後期	第 1 6 回	トラディショナル広告の評価	現状の放送・印刷系メディア広告の客観的評価の方法を習得する	
	第 1 7 回	トラディショナル広告の実践	電波・印刷系広告を試作実習し検証する	
	第 1 8 回	トラディショナル広告のプレゼンテーション	電波・印刷系広告の試作品を相互評価する	
	第 1 9 回	インタラクティブ広告の概要	WEBを中心とした情報通信系広告の特性を理解する	
	第 2 0 回	インタラクティブ広告の観察	WEBを中心とした情報通信系広告の現状を把握し検証する	
	第 2 1 回	インタラクティブ広告の分析	WEBを中心とした情報通信系広告の効果を分析する手法を習得する	
	第 2 2 回	インタラクティブ広告の評価	現状の情報通信系広告の客観的評価の方法を習得する	
	第 2 3 回	インタラクティブ広告の実践	情報通信系広告を試作実習し検証する	
	第 2 4 回	インタラクティブ広告のプレゼンテーション	情報通信系広告の試作品を相互評価する	
	第 2 5 回	卒業制作作品内における広告的視点	広告的視点が、効果的に反映されているかを検証する	
	第 2 6 回	卒業制作作品内における広告的アプローチ	企画に対して、広告的手法が導入されているかを検証する	
	第 2 7 回	卒業制作作品内における広告セオリー	広告的手法が破綻なく、精緻に展開されているかを検証する	
	第 2 8 回	卒業制作作品内における広告的効果	付加価値を生むことに、広告的手法が有効に機能しているかを検証する	
	第 2 9 回	卒業制作作品のプレゼンと相互評価	作品全体とプレゼンを通し、企画意図を伝え切れているかを検証する	
	第 3 0 回	卒業制作作品の最終ブラッシュアップと総括	講座で扱った広告制作・管理手法通り修正が施されたかを検証する	

2022年度 講義概要

科目名	WEBコンテンツデザイン	年次　： 2 年次　 通年	
担当教員	林　 芳男	時間数　　：　 120時間	
授業概要	企業で必要となるWebサイト担当職や通販企業・Web制作会社で即戦力として活躍できる人材としてのWebサイトレイアウトスキル・プランニングスキル及びサイト制作スキルの獲得を目指します。1 年次に身に着けたHTML5+CSS3の基本的なレスポンシブWEB制作スキルをCMS（WordPress）に拡大させて企業サイト制作やネット通販サイト制作を行います。また、動的サイトに必要なPHP・JavaScriptの基礎的なプログラムスキル獲得を目指します。		
到達目標	実践的な企業サイトやネット通販サイト構築の技術スキル獲得と同時にレスポンシブサイトの高度なレイアウトスキルを、CMS（WordPress）上で行う制作能力の獲得を行う。		
評価方法・基準	以下の3点で評価します。 ・出席率70％以上必須。XDを利用したレイアウト・CSSグリッド・WordPress各チャプターごとの課題完了と最終課題制作での取組姿勢を評価 ・企業課題Webサイトの企画設計仕様書及びWordPressを利用したレスポンシブサイト構築の出来上がりを評価。 ・今まで習得したWeb技術を利用した卒業課題サイトを総合評価		
テキスト	「AdobeXDではじめるWebデザイン＆プロトタイピング」翔泳社、 「CSSグリッドで作るHTML5&CSS3レッスンブック」エビスコム著、「WordPress設計とデザイン魔法のレシピ」ナツメ社		
参考文献	「HTML5&CSS3デザイン現場の新標準ガイド第2版」エビスコム著		
使用ソフト	Atom、DiffMerge、AdobeXD、Keynote、Photoshop、WordPress、Filezilla、他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ		
	第3回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ		
	第4回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ		
	第5回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS2LESSンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER1	
	第6回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS3LESSンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER2,3	
	第7回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS4LESSンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER3	
	第8回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS5LESSンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER4	
	第9回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS6LESSンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER5,6	
	第10回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS7LESSンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER7	
	第11回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS8LESSンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER8	
	第12回	WordPressⅠ	WordPress基本設定	
	第13回	WordPressⅡ	CHAPTER4、5	
	第14回	WordPressⅢ	CHAPTER6、7	
	第15回	WordPressⅣ	CHAPTER8、9	
後期	第16回	最終課題企画書		
	第17回	最終課題企画書添削		
	第18回	WordPressⅤ	CHAPTER10	
	第19回	WordPressⅥ	CHAPTER11	
	第20回	WordPressⅦ	CHAPTER12	
	第21回	WordPressⅨ	CHAPTER13、14	
	第22回	WordPressⅩ	SNS、プロモーション	
	第23回	最終課題サイト制作	SNS、プロモーション	
	第24回	最終課題サイト制作		
	第25回	最終課題サイト制作		
	第26回	最終課題サイト制作		
	第27回	最終課題サイト制作		
	第28回	最終制作課題制作仕上げ		
	第29回	最終制作課題制作仕上げ		
	第30回	最終制作課題制作仕上げ	最終調整	

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン	年次 : 2年次 通年	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	「魅力ある商品デザイン」をテーマに、商品デザイン、グッズデザイン等、オリジナルな発想でデザイン表現を試みていきます。実務に対する商品企画を踏まえた商品デザインの理論と技術を習得しながら、商品の強みを活かす考え方を軸にした企画を立案し、パッケージの実装から商品として売り出す広告・販促の提案力を養います。		
到達目標	商品ブランディングの手法を取得		
評価方法・基準	総合評価：綿密なプランは、細密な計画、正確な制作や実施、周到な準備と手順化、細心の検証を行って完成させること。出席率70%以上、課題提出率100%厳守、総合評価60点以上を認定する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・雑貨 販促ノート』2022年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	商品・雑貨分野の概要	商品とデザインの考察	資料見学
	第2回	I. 商品とプロモーション	商品の発案	
	第3回	①商品コンセプト	発案のまとめ方	
	第4回		↓ (作成)	
	第5回	②ディスプレイ計画	演出方法を考える	
	第6回		↓ (作成)	
	第7回	③商品モデル&パッケージ	商品デザインの可視化	
	第8回		↓ (モデルづくり)	
	第9回		↓ (展開図の設計)	
	第10回		モデル作成 (材料・加工)	
	第11回		↓	
	第12回		包装設計・セット設計	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括	モックアップ	
後期	第16回	II. 商品・雑貨ブランドの制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		全ツールのモックアップ	
	第23回		↓	
	第24回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ (作品展計画)	

2022年度 講義概要

科目名	POP・販売促進	年次　：2年次　通年	
担当教員	濱本修徳	時間数　：　120時間	
授業概要	さまざまな商品・サービスの販売・流通において役立つセールスプロモーションの手法を試みます。特に商品デザインを元にして、販売促進における活動フォーメーションづくりと店頭ディスプレイ表現を中心にデザイン表現を追求します。		
到達目標	セールスプロモーションの手法を取得		
評価方法・基準	実制作　および　プレゼンテーションにより評価。出席率70％以上、課題提出率100％を厳守する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・雑貨　販促ノート』2022年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	POP・販売促進の実際	セールスプロモーションの考察	
	第2回		プロモーションの種類について考察	
	第3回	I. 集客の手法	オリエンテーション	郊外
	第4回	①宣伝活動とプロモーションの施策	ワークショップ	郊外
	第5回		↓	郊外
	第6回		↓	郊外
	第7回	II. キャンペーンの手法	活動用具・斡旋物の計画	
	第8回	①宣伝活動とプロモーションの施策	店頭プロモーション	
	第9回		・POPまたは店頭ディスプレイ	
	第10回	②売り場づくり	↓　（店舗CGや什器イメージパス）	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括		
後期	第16回	III. 商品・雑貨の分野制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		全ツールのモックアップ	
	第23回		↓	
	第24回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ（作品展計画）	

2022年度 講義概要

科目名	店舗デザイン	年次　：2年次　通年	
担当教員	林　茂勝	時間数　：　120時間	
授業概要	さまざまな業種の店舗をデザイン通じて、コンセプト作りから、インテリアの表現方法として、図面・パース・模型を作り、自分のデザインを表現する。		
到達目標	デザインの発想方法、図面の理解・模型の完成度。		
評価方法・基準	出席及び課題に取り組む姿勢。課題作品の完成度（コンセプト/デザイン）。課題の提出期限の厳守		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題 01 CAFEのデザイン	店舗の見方・エレメントの説明	
	第2回		コンセプト・イメージボード作り	
	第3回		ラフスケッチ案	
	第4回		平面図作成	
	第5回		内部、外部スケッチ	
	第6回		模型作成	
	第7回		模型作成・ボードワーク	
	第8回		合評会	
	第9回	課題02　美容室のデザイン	コンセプト・イメージボード作り	
	第10回		コンセプト・イメージボード作り	
	第11回		プランニング・スケッチ	
	第12回		平面図・ファサード・展開図作成	
	第13回		模型作成	
	第14回		模型作成	
	第15回		発表会	
後期	第16回	課題03　インテリアプランニングコンペ	過去の作品検討	
	第17回		コンセプト作り	
	第18回		アイディアスケッチ	
	第19回		図面作成	
	第20回		図面作成	
	第21回		ボード作成	
	第22回		発表会	
	第23回	建築法規の概要01		
	第24回	建築法規の概要02		
	第25回	卒業制作		
	第26回	卒業制作		
	第27回	卒業制作		
	第28回	卒業制作		
	第29回	卒業制作		
	第30回	卒業制作		

2022年度 講義概要

科目名	住宅コーディネート	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	駒井友規子	時間数　：　1 2 0 時間	
授業概要	インテリアを構成する要素・設備について学びます。また、住宅は住人によって必要な空間が異なり、同じ間取りであっても必要なエレメントは違います。顧客のニーズを理解し、それに応じた提案が出来るように商品理解・空間理解を含め空間表現・提案力を高めることを目指します。		
到達目標	コーディネーターとしての空間表現・演出力の習得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70％以上、課題提出率100％、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	住宅が建つまでの流れについて		
	第 2 回	照明について	照明・スイッチ計画	
	第 3 回		↓	
	第 4 回		↓	
	第 5 回	ウィンドウトリートメントについて	(見学)	
	第 6 回	(サンゲツ見学)	ウィンドウトリートメント提案	
	第 7 回		↓	
	第 8 回		↓	
	第 9 回	水廻りの提案	(見学)	
	第 1 0 回	(キッチン・洗面・トイレ等)	キッチン提案	
	第 1 1 回	SRなど見学	↓	
	第 1 2 回		↓	
	第 1 3 回		洗面所・トイレ提案	
	第 1 4 回		↓	
	第 1 5 回		↓	
後期	第 1 6 回	住宅デザイン	住宅の間取り～提案へ	
	第 1 7 回	(全要素について復習)	↓	
	第 1 8 回	モデルルーム (演出) について	↓	
	第 1 9 回		↓	
	第 2 0 回		↓	
	第 2 1 回		↓	
	第 2 2 回		↓	
	第 2 3 回		プレゼンテーション	
	第 2 4 回	卒業制作	卒制流れについて	
	第 2 5 回		課題への取り組み	
	第 2 6 回			
	第 2 7 回			
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回	総括		

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習a/ジャケットデザイン	年次　：2年次（前期）	
担当教員	高柳雅弘	時間数　：　60時間	
授業概要	表装としてのジャケットデザインをテーマに、コンセプトワークやデザイン制作の基本要素を中心としたビジュアルへの具現化をする。アイデアの幅とオリジナリティの追求、消費者心理に基づいた売場起点の知識と表現手法を培う。		
到達目標	コンセプトワークの理解とユニークさや美しさの発見、アイデアのストックを継続的に行える技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、発想・表現技術・コミュニケーション力を総合的に判断。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	資料プリントをデータ共有・プロジェクターにて説明		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ビジュアルデザイン概論	コンセプトワークを含めた考え方	自己紹介を兼ねて名刺制作
	第2回	特殊印刷概論	デザインを引き立たせる印刷/紙の表現	印刷会社同席
	第3回	①音楽ジャケット	デザイン実習（メインビジュアル制作）	
	第4回		↓	
	第5回		↓	
	第6回	売場・ツールの考え方	購買行動を促進するための考え方/デザイン実習	
	第7回		↓	
	第8回		プレゼンテーション	約6分/人
	第9回	②カバージャケット	デザイン実習（メインビジュアル制作）	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回	売場・ツールの考え方	購買行動を促進するための考え方/デザイン実習	約6分/人
	第13回		↓	
	第14回		プレゼンテーション	
	第15回	総括	まとめ	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b/ロゴデザイン	年次　：　2 年次　前期	
担当教員	田中 和明	時間数　：　60時間	
授業概要	ビジュアルコミュニケーションに於いて重要な要素の一つであるロゴの役割と本質を理解し、ロゴデザインのより効果的な表現方法を掘り下げ習得する。		
到達目標	ロゴデザインの企画力・制作力・提案力を身につける。		
評価方法・基準	1. 課題分析・立案能力　2. 表現技術能力　3. 客観評価・修正能力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成（スライド上映 プリント配付）		
参考文献	特になし		
使用ソフト	主にIllustrator		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c/雑誌・編集デザイン	年次 : 2年次 後期	
担当教員	章本明平	時間数 : 60時間	
授業概要	クラスメイトの一人を決めて自由にイメージを想像して画像、コピーのコンテンツを制作する。または相手を取材して画像、コピーのコンテンツを制作する。 そのコンテンツを雑誌の4ページ分に表現する。		
到達目標	雑誌 4Pの編集結果をクラスルームに投稿する。		
評価方法・基準	課題作品（フォーマル、カジュアル、枠にはまらない=各1点） 100点満点で評価します。		
テキスト	その都度伝達します。		
参考文献	その都度伝達します。		
使用ソフト	Adobe illustrator, Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	テーマ設定、取材相手を決める	
	第2回	想定読者のペルソナを作成	ペルソナ向きのモデル印刷物選定	
	第3回	取材相手のコンテンツを作成	記事、写真またはイラスト	
	第4回	↓	↓	
	第5回	↓	各人の編集ラフレイアウト(紙面は230×297mm)	
	第6回	↓	中間の確認・クラスルームに投稿する	
	第7回	↓	修正など	
	第8回	↓		
	第9回	同一のコンテンツでフォーマル・カジュアル・枠にはまらないの3案を制作		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	紙面仕上げ(4P) クラスルームに投稿		
	第14回	↓		
	第15回	作品最終判定		

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c/雑誌・編集デザイン	年次 : 2年次 後期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザイン制作の中で、雑誌、カタログ、パンフレット、リーフレットなど、誌面の編集やページ構成を伴う仕事に携わるうえで必要な知識と制作技術を養います。		
到達目標	デザインの仕事で必須とする編集デザインの知識・制作技術を取得する		
評価方法・基準	編集デザイン制作を通じた知識・技術の習得度を評価の基準とする。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe illustrator, Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 編集デザインの実際	編集デザインの役割と構成	
	第2回	II. 編集デザインの基礎知識	組版とページデザインの方法	
	第3回		段組と版面の決め方	
	第4回		台割りの作成方法	
	第5回	III. 編集物の制作	紹介、情報提供	
	第6回	①計画立案	紙面サイズ、ページ数、製本形式	
	第7回	↓	↓	
	第8回	②紙面設計と組み方	台割	
	第9回	↓	↓	
	第10回	③レイアウト	↓	
	第11回	↓		
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	紙面仕上げ (4P～6P)		

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習d/ポスターデザイン	年次　：2年次後期	
担当教員	倉田 浩平	時間数　：　60時間	
授業概要	人々の目を引きつけるポスターは、販促やイベント告知、公共広告等、「見る」行為によってスムーズに情報伝達する広告媒体。サービスや商品情報をユーザーへ向けて、より効果的に発信する。アートディレクター目線として、クライアントと顧客との接点となり、ベネフィットに繋がる目標を定めて、広告ツールを企画・実施する。		
到達目標	顧客の動向を見据え、クライアントの要望に応える。		
評価方法・基準	制作における積極性、独創的な発想と表現技術 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト（オンライン共有または配布）		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Keynote 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	広告計画①	オリエンテーション（企業商品提供）	10月1日
	第2回	〈企業広告〉チーム企画	コンセプトワーク（広告計画）	
	第3回	↓	企画書(発案)完成～提案	
	第4回	↓	デザインワーク（撮影 他）	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	広告データ作成	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	デザイン企画書作成	
	第9回	↓	完成～企業提案へ	
	第10回	広告計画②	オリエンテーション（SP広告について）	
	第11回	〈ブランドポスター〉	ブランディング設定・VI・広告計画	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	広告データ作成	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	1月28日

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習a/コスメチックデザイン	年次 : 2年次 前期	
担当教員	今泉知子	時間数 : 60時間	
授業概要	商品デザインの分野では、ビューティやコスメといった消費者トレンドに話題が集まっています。消費者の意識の変化を捉えるために、コスメチックをキーワードに商品を企画しパッケージとして完成させ、ライフスタイルを提案するブランディングの手法を実習します。		
到達目標	商品デザインのための企画技術の取得		
評価方法・基準	商品の企画からデザイン制作のプロセスを踏んで企画表現しているかを判断する。事前の調査やターゲットを踏まえて取り組むことを基本とする。出席率70%以上と課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定する。		
テキスト	資料プリント・データを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe illustrator , Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	コスメチックデザインについて	商品のブランディングから店頭に出るまでの流れ	※店頭視察いけたら いいと思います
	第2回	商品企画（題材：美容マスクを想定）	商品特長とする部分は共通に与え、そこを元としたブランドストーリー	
	第3回		↓	※残1時間程度で各個人 の発表（@5分）
	第4回	美容マスクパッケージ制作（題材：箱デザイン）	商品デザイン・アテンションシールデザイン（箱のトムソンデータ支給）	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回		↓	※残1時間程度で各個人 の発表（@5分）
	第8回	売り場（店頭・web）での展開 ※コーディングはしません	キービジュアルデザイン（W300×H200）	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		ディスプレイデザイン（カウンターディスプレイ作成）	
	第12回		↓	
	第13回		↓	※残1時間程度で各個人 の発表（@5分）
	第14回		web（LP・バナー）・SNS（Instagramなど）・広告デザイン（雑誌媒体）	
	第15回	学生のプレゼンテーション（@10分）・総括	まとめ	※学生全員のプレゼン テーション時間
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習b/パッケージデザイン	年次　：2年次　前期	
担当教員	章本明平	時間数　：　60時間	
授業概要	「豊かな生活のイメージ」に添って商品パッケージにビジュアル表現を試みます。全国の名産品、お土産物を各自の興味あるものを選び「ギフト」又は「プレゼント」に相応しいビジュアルデザインを計画及び制作します。習得手順は、コンセプトシート作成、イメージマップ制作、ロゴマーク制作、パッケージデザインモデル制作。		
到達目標	パッケージモデル制作		
評価方法・基準	パッケージデザイン計画書(イメージマップを含む)、ペルソナ制作、パッケージデザイン制作物(100点満点で評価します)		
テキスト	特にありません		
参考文献	その都度提示します		
使用ソフト	Adobe illustrator,Adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習c/ハンディクラフト	年次 : 2年次 後期	
担当教員	加藤 涼子	時間数 : 60時間	
授業概要	市場へと流通する商品を想定し、その為のターゲットを定め 付加価値を加えたデザインを考え、図面にに基づき、金属工芸の技法を用いて制作していきます。デザインと加工のバランスを熟考し金属の性質を捉え、デザインから完成までの一連の流れを体験しながら金属加工による作品作りを行います。		
到達目標	デザインから完成までの一連の流れを習得する。		
評価方法・基準	出席率・課題提出率・授業態度・課題完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	専門道具の使い方と素材体験	金属の種類や性質・専門道具の使い方を体験を通して学ぶ	デザイン宿題
	第 2 回	イメージ画から実寸大の3面図へ	イメージ画を実寸大の3面図で描く・チェック	
	第 3 回	「錫」のバングル	イラストレーションボードに写した図面を切り抜く	課題1
	第 4 回	「錫」を溶かして鑄造	紙を使った錫の鑄造法を学ぶ	
	第 5 回	錫の仕上げ	吹き上がった錫の仕上げ～ヘラ磨きをして完成	デザイン宿題
	第 6 回	「真鍮」の透かしデザインロングネックレス	デザインチェック～原寸大図面を描く・チェック	課題 2
	第 7 回	糸鋸を使ってデザインを切り抜く	パーツの切り抜き、もしくは 焼鈍し～打刻～切り抜き	
	第 8 回	仕上げ・色止め・UVレジンで透胎七宝風加工	ヤスリ～＃240～＃1200～UVレジン加工	
	第 9 回	真鍮線を使ったチェーンの作り方	焼鈍し～線パーツ作り～組み立て	
	第 1 0 回	各パーツの組み立て～完成	仕上げ～チェーンの色止め～組み立て～完成	デザイン宿題
	第 1 1 回	半田付けを伴う「真鍮」の立体ブローチ	デザインチェック～原寸大図面を描く・チェック	課題 3
	第 1 2 回	糸鋸を使ってデザインを切り抜く	パーツの切り抜き、もしくは 焼鈍し～打刻～切り抜き	
	第 1 3 回	鑿の作業・パーツの仕上げ	鑿による模様入れ～曲げ加工～荒仕上	
	第 1 4 回	半田付け	各パーツと金具の半田付け～組み立て	
	第 1 5 回	仕上げ・色止め 合評	仕上げ～色止め～UVレジン加工～完成	

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習d/ギフトデザイン	年次：2年次後期	
担当教員	尾崎聡子	時間数：全15回 60時間	
授業概要	・「折る」「包む」「結ぶ」実習でギフトをデザインする ・日本におけるギフトの基本知識、ギフト包装の基本技術を身に付ける ・ギフトラッピングコーディネーターの資格を取得する		
到達目標	・（一社）全日本ギフト用品協会認定ギフトラッピングコーディネーター資格取得 ・課題「キャッシュレス時代におけるお祝いの包み」をデザインし、提出する。		
評価方法・基準	・包むことの意味、ギフトラッピングの付加価値を理解しているか ・出席率70%以上、課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	・贈答の一般知識 ・ギフト・ラッピングコーディネーター実技テキスト（全日本ギフト用品協会指定テキスト）		
参考文献	日本の折形集（荒木真喜雄著）・紋切型集		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
後期	第1回	・オリエンテーション・ラッピングの役割 ・ラッピングコーディネーター資格取得の詳細と行程	ラッピングでのカッターナイフの使い方・袋物アレンジ・リボン結び	
	第2回	ラッピング実習・贈答に関する基本知識	講義と実習	
	第3回	箱、円柱、ビンの基本の包みとアレンジ	〃	
	第4回		〃	
	第5回	試験対策	筆記・実技試験対策	別日資格認定試験実施予定
	第6回	ギフトラッピングコーディネーター模擬試験		
	第7回	水引結び	実習	
	第8回	立体カード	〃	
	第9回	ポチ袋・紋切り(切り紙)	講義（日本の文様の種類と意味）・実習	
	第10回	ふろしき	実習	
	第11回	お金を贈るギフトの実態を調べる	各自調査とアイデア構築	
	第12回	キャッシュレス時代にお金のお祝いを贈ることを形にする		
	第13回	制作	制作	
	第14回	〃	制作	
	第15回	課題発表・提出	制作完成、発表、提出	

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習a/家具・照明デザイン		年次　：2年次　前期	
担当教員	ペリー・トーマス		時間数　：　60時間	
授業概要	空間における家具と照明の位置づけを、実際の空間や雑誌などで事前に調査しておくこと。			
到達目標	デザイン構成要素から成る制限と、限られた寸法／かたちの中での、独特でユニークなデザインを創造する方法を探究する。			
評価方法・基準	照明： craft & デザインに基づく評価 = 100 - 60点；図面とその他 = √-, √, √+			
テキスト				
参考文献				
使用ソフト				
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	家具デザインと図面：スツール		
	第2回	スツールの図面、木と材料の説明	木と材料の説明	
	第3回	突板の練習	材料の絵本の締め切り、13：30	
	第4回	突板の練習		
	第5回	突板の練習	家具の寸法の締め切り、13：30	
	第6回	5:1のテーブル模型、突板の練習		
	第7回	5:1のテーブル模型、突板の練習		
	第8回	照明の説明	テーブルと突板の 締め切り、13：30	
	第9回	照明のデザイン	家具の史	
	第10回	照明のデザイン		
	第11回	照明のデザイン	家具の史	
	第12回	照明のデザイン		
	第13回	照明のデザイン	家具の史	
	第14回	照明のデザイン		
	第15回	照明のプレゼンテーション		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン実習b/ディスプレイ	年次 : 2年次 前期	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 60時間	
授業概要	一年次で身につけた知識と技術を活かして、ディスプレイのスキルを体得する		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアを提案できる姿勢と技術を身につける		
評価方法・基準	スケジュール管理と締切日厳守、各課題の理解度と作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	モバイルショップを使って	テーマは季節 既存の脱着式黒板のサインボードを違う物にすることを核に全体の計画をする。	実測、図面、 模型、実技
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	生花を使って (数班にわけて)	ディスプレイにも使われる生花で作品を作成する。 命あるオンリーワンの素材の扱いを体験する。	イメージスケッチ、 実技、 作品写真、 デッサン
	第6回	↓ (前課題と並行)		
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	ショーウィンドウのディスプレイ	ショーウィンドウに計画する。ウィンドウの大きさに合った提案を考える。モチーフを文字で表わされた世界観とする。これに備えて、参考例を市中で収集する。	実測 図面、模型
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	会場構成	教室を舞台とする。実測を通じて、空間のボリューム感を養い、展示物のサイズと数のバランスを考える。テーマは自由。	実測、図面、 展示物一覧、 模型
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習c/リフォーム	年次 : 2年次 後期	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 60時間	
授業概要	一年次で身につけた知識と技術を活かして、リフォームのスキルを体得する		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアを提案できる姿勢を身につける		
評価方法・	時間の観念と締切日厳守、各課題の把握度と作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	コロナで変化した住生活	・一人ですごす ・家族ですごす ・家で作って食べる ・家で仕事する ・リモートする etc.	図面、パース
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	バリアフリーとユニバーサルデザイン	・エイジレスセンターの見学 ・ハートビル法について ・出入口を考える ・高齢者の個室を考える ・水回りを考える	レポート
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	ホテルの改装	・個性的な宿泊室の提案 ・パブリックスペースを考える ・用途を変更する	図面、パース
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習d/DIY	年次　：2年次　後期	
担当教員	工藤一気	時間数　：　60時間	
授業概要	部屋の模様替え、家具の制作等の知識や道具類の使い方を学ぶ。		
到達目標	壁紙や家具作りの知識、技術の習得		
評価方法・基準	制作の過程から完成物		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	工具の使い方、壁紙、左官について	工作室の工具、電動工具類の説明	
	第2回	壁紙の張り方と左官を学ぶ	壁紙の張り合わせ、左官の下地塗り	
	第3回		左官の仕上げ方（塗り方で違いを見せる）	
	第4回	PVC雑貨の制作／革雑貨の制作	雑貨デザインを考え制作（PVC/革）	
	第5回	↓	引き続き制作し、完成後撮影	
	第6回	革雑貨の制作／PVC雑貨の制作（交代）	雑貨デザインを考え制作（革/PVC）	
	第7回	↓	引き続き制作し、完成後撮影	
	第8回	スツールデザイン	スツールのデザイン案15案作成	
	第9回	↓	S.1/5図面作図	
	第10回	↓	使用する材料を選び次の授業迄に各自購入	
	第11回	↓	スツール制作開始	
	第12回	↓	↓	
	第13回	スツール完成	仕上げ後完成	
	第14回	A4サイズプレゼンボード制作	PVC、革、スツールのA4ボード制作	
	第15回	総括	全課題提出	

デザイン学科
インテリアデザインコース
2 年
2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	ブランディング	年次 : 2年次 前期	
担当教員	倉田浩平/濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	「ブランド」の本質的な理解と認識を深め、資源から魅力を掘り起こし、より多くの人達に魅力をアピールしていくために必要なブランディングの手法（コミュニケーションデザイン・インテリアデザイン）を養います。		
到達目標	デザインの仕事に役立つブランディングの手法を取得する		
評価方法・基準	分野を横断する総合的な視野と発想を課題評価の基準とする。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Acrobat, Keynote		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	デザイン分野研究	年次 : 2年次 後期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	空間デザイン、インテリアコーディネーションとは。これから空間を扱う者として改めて何を追求していくのか、その中で何を創造していくかをデザイナーの視点から考察する。様々なニーズを理解し、デザイナーとしての視野を広げ、表現・提案力の向上をめざす。		
到達目標	デザイナーとして様々な角度で物事をとらえることが出来る事を目標とする。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価。 出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	様々なデザインについて	デザインと考え方	
	第17回	インテリア・建築における考察	インテリアにおける卒制の流れ	
	第18回	既存例から現在の使われ方を考察	↓	
	第19回	自分で考えるこれからのデザイン	↓	
	第20回	プレゼンテーション	コンセプト発表	
	第21回	コンセプトワーク		
	第22回	内容の図面化	図面	
	第23回	↓	図面の清書	
	第24回	↓		
	第25回	ボードワーク	作業量の把握	
	第26回	↓	CG等コンピューターワークの確認	
	第27回	↓		
	第28回	模型・VRデータ等作業確認	その他作業について	
	第29回	↓		
	第30回	総括（作品審査会に向けて）		

2022年度 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次　： 2 年次　 通年	
担当教員	矢代　恵	時間数　：　 1 2 0 時間	
授業概要	ライフスタイル研究では様々な人の価値観や人生観に寄り添えるように生活を豊かにするという観点から課題に取り組みます。		
到達目標	デザイナーとして様々な価値観を理解し共有できる視野の広さを身につける。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ライフスタイル概論	課題 1 説明　ホームパーティ企画デザイン	
	第 2 回	食空間コーディネート計画	折形制作(箸包)、折形レポート	
	第 3 回	↓　テーブルコーディネートアイテム 2	折形レポート、コンセプト	
	第 4 回	↓　テーブルマナー・花他	コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第 5 回	↓	デザイン、スケッチ、折形・カード制作	
	第 6 回	↓	プレゼンまとめ	
	第 7 回	造形原理（錯視・模様文様他）	課題 2 説明・文様レポート	
	第 8 回	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	文様レポート・調査分析 4 タイプ	
	第 9 回	↓	調査分析 4 タイプ、まとめ	
	第 1 0 回	課題3-2 ライフスタイル研究- 提案	課題3-2 説明　パース練習	
	第 1 1 回	分析 1 タイプの人のセカンドハウス提案	コンセプト、プランニング	
	第 1 2 回	↓	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第 1 3 回	↓	プランニング、デザイン、コーディネート	
	第 1 4 回	↓	コーディネート、パース、レイアウト	
	第 1 5 回	まとめプレゼンワーク　発表・講評		
後期	第 1 6 回	茶の湯基礎知識1　茶室構成要素	ビデオ「月の館 桂離宮」	
	第 1 7 回	茶の湯基礎知識2 格・真行草・道具・他	茶室起こし絵制作	
	第 1 8 回	日本の建築・インテリアの歴史	課題 5 説明　店舗併用住宅リノベーション	
	第 1 9 回	大阪市立住まいのミュージアム見学	見学	
	第 2 0 回	西洋の建築・インテリアの歴史	コンセプト、プランニング	
	第 2 1 回	課題 4　店舗併用住宅リノベーション	コンセプト、プランニング	
	第 2 2 回	↓	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第 2 3 回	↓	プランニング、デザイン、コーディネート	
	第 2 4 回	↓	プランニング、デザイン、コーディネート	
	第 2 5 回	↓	デザイン、コーディネート、パース	
	第 2 6 回	↓	デザイン、パース、レイアウト	
	第 2 7 回	まとめプレゼンワーク　発表・講評		
	第 2 8 回	西洋の食文化について（予定）		
	第 2 9 回	着物について（予定）	歴史・模様・着物廻りの小物・着方他	
	第 3 0 回	総括 + 卒業設計		

2022年度 講義概要

科目名	デザイン法規（知的財産権）	年次　： 2 年次　前期	
担当教員	小柴 昌也	時間数　：　60時間	
授業概要	国家試験である「知的財産管理技能検定 3 級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。本授業では、実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。同時に、民間検定である「ビジネス著作権検定（初級）」の合格を目指すことができる授業内容とする予定である。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる（リーガルマインドの構築）。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。したがって、欠席・遅刻・早退は厳密に判断する。また、授業では、積極的な発言による参加を望む。 出席率70%以上、課題提出率100%（課題の有無は未定）、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト〔改訂12版〕』知的財産教育協会編、株式会社アップロード		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	知的財産法を学ぶ意義	オリエンテーション・ディスカッション	
	第 2 回	法律の基礎的な考え方・民法の基礎	講義	
	第 3 回	特許法・実用新案法の基礎（1）	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第 4 回	特許法・実用新案法の基礎（2）	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第 5 回	意匠法の基礎（1）	意匠法の講義・模擬試験など	
	第 6 回	意匠法の基礎（2）	意匠法の講義・模擬試験など	
	第 7 回	商標法の基礎（1）	商標法の講義・模擬試験など	
	第 8 回	商標法の基礎（2）	商標法の講義・模擬試験など	
	第 9 回	著作権法の基礎（1）	著作権法の講義・模擬試験など	
	第 1 0 回	著作権法の基礎（2）	著作権法の講義・模擬試験など	
	第 1 1 回	不正競争防止法の基礎	不正競争防止法の講義・模擬試験など	
	第 1 2 回	独占禁止法の基礎	独占禁止法の講義・模擬試験など	
	第 1 3 回	国際的な側面（条約など）	条約などの講義・模擬試験など	
	第 1 4 回	種苗法の基礎	種苗法の講義・模擬試験など	
	第 1 5 回	弁理士法の基礎	弁理士法の講義・模擬試験など	
後期	第 1 回			
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			

2022年度 講義概要

科目名	キャリアデザイン	年次　：2年次後期	
担当教員	中西　かおり	時間数　：　60時間	
授業概要	入学から現在まで積み重ねた知識・技術・経験・作品を、直面している就職活動や6ヶ月後に控えるプロとしてのデザイナー生活に活かせることが重要である。そのために必要な未到達部分を実践を通して補強しながら、学生としての総仕上げを行う。※自身で作成したアクションプランに対する進捗管理も、並行して実施。		
到達目標	設定した卒業後の進路目標をクリアーし、専門職としてのスキルを社会で活用できる基盤固めを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野に対して、現実的な対策をたて実際に動いているか、また自身の行動やポートフォリオに反映出来ているか。 ②出席率70％以上、レポート・課題提出100％厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft　PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	成果に繋げる行動と選択	アクションプランの見直し	
	第2回	特別講師による特別授業 「好印象を得るための対顧客・対職場スキル」	服装・カラー、立ち居振る舞い、言葉遣い、相手を惹きつける話し方、来客/訪問対応、名刺交換/上座と下座/パーソナルスペースなど	
	第3回	営業思考コミュニケーション① 対顧客スキル	メール/電話、ビジネス文章、4大書類の理解と扱い	
	第4回	フィールドワーク	「Reborn」実践現場視察	
	第5回	営業思考コミュニケーション② 対顧客スキル	ビジネス商談の場で、理解・共感・納得を得るためのコミュニケーション術・話の組み立て方・質問力	
	第6回	↓　カウンセリング&進路サポート	ファーストヒアリング　ロールプレイング	
	第7回	営業思考コミュニケーション③ 対ビジネススキル	モノの価格から学ぶ企業会計の基礎	
	第8回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	統括	まとめ	

2022年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習（映像）	年次： 2 年次 通年	
担当教員	平原栄治	時間数： 1 2 0 時間	
授業概要	WEBサイト運営やSNS・Youtubeによる展開など、現代のデザイン・ビジネスに必要とされる映像技術を習得する。		
到達目標	各種映像メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop Lightroom Illustrator Premier AfterEffect GarageBand等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	授業説明		
	第 2 回	写真技術応用（1）	カメラ操作応用・各種撮影実習	
	第 3 回	写真技術応用（2）		
	第 4 回	写真技術応用（3）		
	第 5 回	モーション・グラフィックス演習（1）	AfterEffects 実習	
	第 6 回	モーション・グラフィックス演習（2）		
	第 7 回	モーション・グラフィックス演習（3）		
	第 8 回	モーション・グラフィックス演習（4）		
	第 9 回	映像制作演習（1）	動画撮影・動画データ概論	
	第 1 0 回	映像制作演習（2）		
	第 1 1 回	サウンド制作・編集実習（1）	Garagebandを使用したサウンド制作体験	
	第 1 2 回	サウンド制作・編集実習（2）	サウンド録音・編集実習	
	第 1 3 回	映像制作演習（3）	各種メディアを組み合わせた映像編集実習	
	第 1 4 回	映像制作演習（4）		
	第 1 5 回		公開・講評	
後期	第 1 6 回	プロモーションムービー制作実習	公開を目的とした映像制作	
	第 1 7 回	↓		
	第 1 8 回	↓		
	第 1 9 回	↓		
	第 2 0 回	↓		
	第 2 1 回	↓		
	第 2 2 回	↓		
	第 2 3 回	↓		
	第 2 4 回	後期まとめ	Youtube等各種メディアでの公開法	
	第 2 5 回	卒業制作	卒業制作をモチーフとした映像コンテンツ制作	
	第 2 6 回	↓		
	第 2 7 回	↓		
	第 2 8 回	↓		
	第 2 9 回	↓		
	第 3 0 回	授業まとめ		

2022年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習（CG）	年次　：2年次　通年	
担当教員	松木　洋	時間数　：120時間	
授業概要	ディスプレイデザインや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グループ制作でショップのデザイン	南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化していきます。	
	第2回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第3回		パース、立面図、作成していきます。	
	第4回		同上	
	第5回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第6回		VRレンダリング	
	第7回	1.8m角の屋台を作成、デジタル化していきます。	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成します。	
	第8回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第9回		同上	
	第10回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第11回		同上	
	第12回		ボードを作成していきます。	
	第13回	好きなディスプレイデザインを表現	ショップデザインやディスプレイデザインの写真をコラージュしてボードを作成します。	
	第14回		自分のカメラで街の気になるディスプレイや店舗を撮影していきます。	
	第15回		A1ボードにプレゼンテーション	
後期	第16回	前期最後のディスプレイデザインを3D作成します。	ディスプレイデザインの課題をデジタル化	
	第17回		平面図を作成	
	第18回		パース作成。	
	第19回		VR用静止画を作成していきます。	
	第20回	梅田阪急高架下の空きスペースの有効利用を考える	平面図、3D、パース、作成	
	第21回		VR用静止画を作成していきます。	
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回		ボード提出。	
	第26回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成。	
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出。	

2022年度 講義概要

科目名	コンピュータ応用演習（VR）	年次　：2年次　通年	
担当教員	松木　洋	時間数　：120時間	
授業概要	建築プレゼンや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グループ制作でショップのデザイン	南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化していきます。	
	第2回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第3回		パース、立面図、作成していきます。	
	第4回		同上	
	第5回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第6回		VRレンダリング	
	第7回	進級制作の課題をベースにデジタル化	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成します。	
	第8回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第9回		同上	
	第10回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第11回		同上	
	第12回		ボードを作成していきます。	
	第13回		同上	
	第14回		アニメーションを作成します。	
	第15回		プレゼンテーション	
後期	第16回	店舗デザインの課題をデジタル化していきます。	店舗デザインで作成した、課題をデジタル化	
	第17回		平面図を立体にしていきます。	
	第18回		内観パース作成。	
	第19回		外観パース作成	
	第20回	梅田阪急高架下の空きスペースの有効利用を考える	平面図、3D、パース、作成	
	第21回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第22回			
	第23回		ボード提出。	
	第24回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成。	
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出。	

2022年度 講義概要

科目名	広告ディレクション	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	吉田 順年	時間数　：　120時間	
授業概要	広告と社会の関わりに対する見間を深め、観察力、分析力、企画力を養う。 さらに「広告戦略構築・制作・管理・評価」の理論を理解し、適切な創造力を培う。		
到達目標	広告の本質的な理解を通し、プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての予備的体験を実習し、 実務に対する基本的技能を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	1.課題分析・立案能力　2.表現技術能力　3.客観評価・修正能力　4.上記以外の、広告プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての適性。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(プリント配付。PPスライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	PowerPoint、Illustrator、Photoshop、他（学生の技術習熟状況を確認した上で検討）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	広告ディレクション・プロデュースの概要	広告ディレクションの概念とその目的を理解する	
	第 2 回	広告デザインとディレクション	デザイン制作とディレクションの機能を理解する	
	第 3 回	企業活動と広告ディレクション	企業活動における広告の果たすべき役割を理解する	
	第 4 回	広告ディレクションの全体構造	広告の媒体別効果を把握し、全体構造を理解する	
	第 5 回	広告ディレクションのプロセス	広告制作における工程とそれぞれの要点を理解する	
	第 6 回	経営戦略と広告ディレクション	企業経営に対して、広告の果たすべき役割を理解する	
	第 7 回	事業戦略と広告ディレクション	事業展開と広告に期待される効果を理解する	
	第 8 回	クリエイティブ戦略と広告ディレクション	企業アイデンティティと広告の実践を実習する	
	第 9 回	プロモーション戦略と広告ディレクション	セールスプロモーションと広告手法のあり方を実習する	
	第 1 0 回	PR戦略と広告ディレクション	企業広報とイメージづくりを理解し、実習する	
	第 1 1 回	メディア戦略と広告ディレクション	メディアそれぞれの特性を理解し、実習する	
	第 1 2 回	ブッシュ型広告とプル型広告	ブッシュ・プルそれぞれの広告戦略手法を理解し、実習する	
	第 1 3 回	トラディショナル広告の概要	放送・印刷系メディア広告の特性を理解する	
	第 1 4 回	トラディショナル広告の観察	放送・印刷系メディア広告の現状を把握し検証する	
	第 1 5 回	トラディショナル広告の分析	放送・印刷系メディア広告の効果を分析する手法を習得する	
後期	第 1 6 回	トラディショナル広告の評価	現状の放送・印刷系メディア広告の客観的評価の方法を習得する	
	第 1 7 回	トラディショナル広告の実践	電波・印刷系広告を試作実習し検証する	
	第 1 8 回	トラディショナル広告のプレゼンテーション	電波・印刷系広告の試作品を相互評価する	
	第 1 9 回	インタラクティブ広告の概要	WEBを中心とした情報通信系広告の特性を理解する	
	第 2 0 回	インタラクティブ広告の観察	WEBを中心とした情報通信系広告の現状を把握し検証する	
	第 2 1 回	インタラクティブ広告の分析	WEBを中心とした情報通信系広告の効果を分析する手法を習得する	
	第 2 2 回	インタラクティブ広告の評価	現状の情報通信系広告の客観的評価の方法を習得する	
	第 2 3 回	インタラクティブ広告の実践	情報通信系広告を試作実習し検証する	
	第 2 4 回	インタラクティブ広告のプレゼンテーション	情報通信系広告の試作品を相互評価する	
	第 2 5 回	卒業制作作品内における広告的視点	広告的視点が、効果的に反映されているかを検証する	
	第 2 6 回	卒業制作作品内における広告的アプローチ	企画に対して、広告的手法が導入されているかを検証する	
	第 2 7 回	卒業制作作品内における広告セオリー	広告的手法が破綻なく、精緻に展開されているかを検証する	
	第 2 8 回	卒業制作作品内における広告的効果	付加価値を生むことに、広告的手法が有効に機能しているかを検証する	
	第 2 9 回	卒業制作作品のプレゼンと相互評価	作品全体とプレゼンを通し、企画意図を伝え切れているかを検証する	
	第 3 0 回	卒業制作作品の最終ブラッシュアップと総括	講座で扱った広告制作・管理手法通り修正が施されたかを検証する	

2022年度 講義概要

科目名	WEBコンテンツデザイン	年次　： 2 年次　通年	
担当教員	林　芳男	時間数　：　120時間	
授業概要	企業で必要となるWebサイト担当職や通販企業・Web制作会社で即戦力として活躍できる人材としてのWebサイトレイアウトスキル・プランニングスキル及びサイト制作スキルの獲得を目指します。1 年次に身に着けたHTML5+CSS3の基本的なレスポンシブWEB制作スキルをCMS（WordPress）に拡大させて企業サイト制作やネット通販サイト制作を行います。また、動的サイトに必要なPHP・JavaScriptの基礎的なプログラムスキル獲得を目指します。		
到達目標	実践的な企業サイトやネット通販サイト構築の技術スキル獲得と同時にレスポンシブサイトの高度なレイアウトスキルを、CMS（WordPress）上で行う制作能力の獲得を行う。		
評価方法・基準	以下の3点で評価します。・出席率70％以上必須。XDを利用したレイアウト・CSSグリッド・WordPress各チャプターごとの課題完了と最終課題制作での取組姿勢を評価・企業課題Webサイトの企画設計仕様書及びWordPressを利用したレスポンシブサイト構築の出来上がり进行评估。・今まで習得したWeb技術を利用した卒業課題サイトを総合評価		
テキスト	「AdobeXDではじめるWebデザイン&プロトタイピング」翔泳社、「CSSグリッドで作るHTML5&CSS3レッスンブック」エビスコム著、「WordPress設計とデザイン魔法のレシピ」ナツメ社		
参考文献	「HTML5&CSS3デザイン現場の新標準ガイド第2版」エビスコム著		
使用ソフト	Atom、DiffMerge、AdobeXD、Keynote、Photoshop、WordPress、Filezilla、他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ		
	第3回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ		
	第4回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ		
	第5回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS2レッスンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER1	
	第6回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS3レッスンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER2,3	
	第7回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS4レッスンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER3	
	第8回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS5レッスンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER4	
	第9回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS6レッスンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER5,6	
	第10回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS7レッスンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER7	
	第11回	CSSグリッドで作るHTML5&CSS8レッスンブックレスポンシブデザイン・実装	CHAPTER8	
	第12回	WordPressⅠ	WordPress基本設定	
	第13回	WordPressⅡ	CHAPTER4、5	
	第14回	WordPressⅢ	CHAPTER6、7	
	第15回	WordPressⅣ	CHAPTER8、9	
後期	第16回	最終課題企画書		
	第17回	最終課題企画書添削		
	第18回	WordPressⅤ	CHAPTER10	
	第19回	WordPressⅥ	CHAPTER11	
	第20回	WordPressⅦ	CHAPTER12	
	第21回	WordPressⅨ	CHAPTER13、14	
	第22回	WordPressⅩ	SNS、プロモーション	
	第23回	最終課題サイト制作	SNS、プロモーション	
	第24回	最終課題サイト制作		
	第25回	最終課題サイト制作		
	第26回	最終課題サイト制作		
	第27回	最終課題サイト制作		
	第28回	最終制作課題制作仕上げ		
	第29回	最終制作課題制作仕上げ		
	第30回	最終制作課題制作仕上げ	最終調整	

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン	年次 : 2年次 通年	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	「魅力ある商品デザイン」をテーマに、商品デザイン、グッズデザイン等、オリジナルな発想でデザイン表現を試みていきます。実務に対する商品企画を踏まえた商品デザインの理論と技術を習得しながら、商品の強みを活かす考え方を軸にした企画を立案し、パッケージの実装から商品として売り出す広告・販促の提案力を養います。		
到達目標	商品ブランディングの手法を取得		
評価方法・基準	総合評価：綿密なプランは、細密な計画、正確な制作や実施、周到な準備と手順化、細心の検証を行って完成させること。出席率70%以上、課題提出率100%厳守、総合評価60点以上を認定する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・雑貨 販促ノート』2022年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	商品・雑貨分野の概要	商品とデザインの考察	資料見学
	第2回	I. 商品とプロモーション	商品の発案	
	第3回	①商品コンセプト	発案のまとめ方	
	第4回		↓ (作成)	
	第5回	②ディスプレイ計画	演出方法を考える	
	第6回		↓ (作成)	
	第7回	③商品モデル&パッケージ	商品デザインの可視化	
	第8回		↓ (モデルづくり)	
	第9回		↓ (展開図の設計)	
	第10回		モデル作成 (材料・加工)	
	第11回		↓	
	第12回		包装設計・セット設計	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括	モックアップ	
後期	第16回	II. 商品・雑貨ブランドの制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		全ツールのモックアップ	
	第23回		↓	
	第24回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ (作品展計画)	

2022年度 講義概要

科目名	POP・販売促進	年次　：2年次　通年	
担当教員	濱本修徳	時間数　：　120時間	
授業概要	さまざまな商品・サービスの販売・流通において役立つセールスプロモーションの手法を試みます。特に商品デザインを元にして、販売促進における活動フォーメーションづくりと店頭ディスプレイ表現を中心にデザイン表現を追求します。		
到達目標	セールスプロモーションの手法を取得		
評価方法・基準	実制作　および　プレゼンテーションにより評価。出席率70％以上、課題提出率100％を厳守する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・雑貨　販促ノート』2022年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	POP・販売促進の実際	セールスプロモーションの考察	
	第2回		プロモーションの種類について考察	
	第3回	I. 集客の手法	オリエンテーション	郊外
	第4回	①宣伝活動とプロモーションの施策	ワークショップ	郊外
	第5回		↓	郊外
	第6回		↓	郊外
	第7回	II. キャンペーンの手法	活動用具・斡旋物の計画	
	第8回	①宣伝活動とプロモーションの施策	店頭プロモーション	
	第9回		・POPまたは店頭ディスプレイ	
	第10回	②売り場づくり	↓　（店舗CGや什器イメージパス）	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括		
後期	第16回	III. 商品・雑貨の分野制作	オリジナルブランドの制作	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		全ツールのモックアップ	
	第23回		↓	
	第24回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ（作品展計画）	

2022年度 講義概要

科目名	店舗デザイン	年次　：2年次　通年	
担当教員	林　茂勝	時間数　：　120時間	
授業概要	さまざまな業種の店舗をデザイン通じて、コンセプト作りから、インテリアの表現方法として、図面・パース・模型を作り、自分のデザインを表現する。		
到達目標	デザインの発想方法、図面の理解・模型の完成度。		
評価方法・基準	出席及び課題に取り組む姿勢。課題作品の完成度（コンセプト/デザイン）。課題の提出期限の厳守		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	課題 01 CAFEのデザイン	店舗の見方・エレメントの説明	
	第 2 回		コンセプト・イメージボード作り	
	第 3 回		ラフスケッチ案	
	第 4 回		平面図作成	
	第 5 回		内部、外部スケッチ	
	第 6 回		模型作成	
	第 7 回		模型作成・ボードワーク	
	第 8 回		合評会	
	第 9 回	課題02　美容室のデザイン	コンセプト・イメージボード作り	
	第 1 0 回		コンセプト・イメージボード作り	
	第 1 1 回		プランニング・スケッチ	
	第 1 2 回		平面図・ファサード・展開図作成	
	第 1 3 回		模型作成	
	第 1 4 回		模型作成	
	第 1 5 回		発表会	
後期	第 1 6 回	課題03　インテリアプランニングコンペ	過去の作品検討	
	第 1 7 回		コンセプト作り	
	第 1 8 回		アイディアスケッチ	
	第 1 9 回		図面作成	
	第 2 0 回		図面作成	
	第 2 1 回		ボード作成	
	第 2 2 回		発表会	
	第 2 3 回	建築法規の概要01		
	第 2 4 回	建築法規の概要02		
	第 2 5 回	卒業制作		
	第 2 6 回	卒業制作		
	第 2 7 回	卒業制作		
	第 2 8 回	卒業制作		
	第 2 9 回	卒業制作		
	第 3 0 回	卒業制作		

2022年度 講義概要

科目名	住宅コーディネート	年次　：2年次　通年	
担当教員	駒井友規子	時間数　：　120時間	
授業概要	インテリアを構成する要素・設備について学びます。また、住宅は住人によって必要な空間が異なり、同じ間取りであっても必要なエレメントは違います。顧客のニーズを理解し、それに応じた提案が出来るように商品理解・空間理解を含め空間表現・提案力を高めることを目指します。		
到達目標	コーディネーターとしての空間表現・演出力の習得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70％以上、課題提出率100％、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	住宅が建つまでの流れについて		
	第2回	照明について	照明・スイッチ計画	
	第3回		↓	
	第4回		↓	
	第5回	ウィンドウトリートメントについて	(見学)	
	第6回	(サンゲツ見学)	ウィンドウトリートメント提案	
	第7回		↓	
	第8回		↓	
	第9回	水廻りの提案	(見学)	
	第10回	(キッチン・洗面・トイレ等)	キッチン提案	
	第11回	SRなど見学	↓	
	第12回		↓	
	第13回		洗面所・トイレ提案	
	第14回		↓	
	第15回		↓	
後期	第16回	住宅デザイン	住宅の間取り～提案へ	
	第17回	(全要素について復習)	↓	
	第18回	モデルルーム(演出)について	↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		↓	
	第23回		プレゼンテーション	
	第24回	卒業制作	卒制流れについて	
	第25回		課題への取り組み	
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回	総括		

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b/ジャケットデザイン	年次　：2年次（前期）	
担当教員	高柳雅弘	時間数　：　60時間	
授業概要	表装としてのジャケットデザインをテーマに、コンセプトワークやデザイン制作の基本要素を中心としたビジュアルへの具現化をする。アイデアの幅とオリジナリティの追求、消費者心理に基づいた売場起点の知識と表現手法を培う。		
到達目標	コンセプトワークの理解とユニークさや美しさの発見、アイデアのストックを継続的に行える技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、発想・表現技術・コミュニケーション力を総合的に判断。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	資料プリントをデータ共有・プロジェクターにて説明		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ビジュアルデザイン概論	コンセプトワークを含めた考え方	自己紹介を兼ねて名刺制作
	第2回	特殊印刷概論	デザインを引き立たせる印刷/紙の表現	印刷会社同席
	第3回	①音楽ジャケット	デザイン実習（メインビジュアル制作）	
	第4回		↓	
	第5回		↓	
	第6回	売場・ツールの考え方	購買行動を促進するための考え方/デザイン実習	
	第7回		↓	
	第8回		プレゼンテーション	約6分/人
	第9回	②カバージャケット	デザイン実習（メインビジュアル制作）	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回	売場・ツールの考え方	購買行動を促進するための考え方/デザイン実習	約6分/人
	第13回		↓	
	第14回		プレゼンテーション	
	第15回	総括	まとめ	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b/ロゴデザイン	年次 : 2 年次 前期	
担当教員	田中 和明	時間数 : 60時間	
授業概要	ビジュアルコミュニケーションに於いて重要な要素の一つであるロゴの役割と本質を理解し、ロゴデザインのより効果的な表現方法を掘り下げ習得する。		
到達目標	ロゴデザインの企画力・制作力・提案力を身につける。		
評価方法・基準	1. 課題分析・立案能力 2. 表現技術能力 3. 客観評価・修正能力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成（スライド上映 プリント配付）		
参考文献	特になし		
使用ソフト	主にIllustrator		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c/雑誌・編集デザイン	年次 : 2年次 後期	
担当教員	章本明平	時間数 : 60時間	
授業概要	クラスメイトの一人を決めて自由にイメージを想像して画像、コピーのコンテンツを制作する。または相手を取材して画像、コピーのコンテンツを制作する。 そのコンテンツを雑誌の4ページ分に表現する。		
到達目標	雑誌 4Pの編集結果をクラスルームに投稿する。		
評価方法・基準	課題作品（フォーマル、カジュアル、枠にはまらない=各1点） 100点満点で評価します。		
テキスト	その都度伝達します。		
参考文献	その都度伝達します。		
使用ソフト	Adobe illustrator, Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	テーマ設定、取材相手を決める	
	第2回	想定読者のペルソナを作成	ペルソナ向きのモデル印刷物選定	
	第3回	取材相手のコンテンツを作成	記事、写真またはイラスト	
	第4回	↓	↓	
	第5回	↓	各人の編集ラフレイアウト(紙面は230×297mm)	
	第6回	↓	中間の確認・クラスルームに投稿する	
	第7回	↓	修正など	
	第8回	↓		
	第9回	同一のコンテンツでフォーマル・カジュアル・枠にはまらないの3案を制作		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	紙面仕上げ(4P) クラスルームに投稿		
	第14回	↓		
	第15回	作品最終判定		

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c/雑誌・編集デザイン	年次 : 2年次 後期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザイン制作の中で、雑誌、カタログ、パンフレット、リーフレットなど、誌面の編集やページ構成を伴う仕事に携わるうえで必要な知識と制作技術を養います。		
到達目標	デザインの仕事で必須とする編集デザインの知識・制作技術を取得する		
評価方法・基準	編集デザイン制作を通じた知識・技術の習得度を評価の基準とする。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe illustrator, Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. 編集デザインの実際	編集デザインの役割と構成	
	第2回	II. 編集デザインの基礎知識	組版とページデザインの方法	
	第3回		段組と版面の決め方	
	第4回		台割りの作成方法	
	第5回	III. 編集物の制作	紹介、情報提供	
	第6回	①計画立案	紙面サイズ、ページ数、製本形式	
	第7回	↓	↓	
	第8回	②紙面設計と組み方	台割	
	第9回	↓	↓	
	第10回	③レイアウト	↓	
	第11回	↓		
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	紙面仕上げ (4P～6P)		

2022年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習d/ポスターデザイン	年次　：2年次後期	
担当教員	倉田 浩平	時間数　：　60時間	
授業概要	人々の目を引きつけるポスターは、販促やイベント告知、公共広告等、「見る」行為によってスムーズに情報伝達する広告媒体。サービスや商品情報をユーザーへ向けて、より効果的に発信する。アートディレクター目線として、クライアントと顧客との接点となり、ベネフィットに繋がる目標を定めて、広告ツールを企画・実施する。		
到達目標	顧客の動向を見据え、クライアントの要望に応える。		
評価方法・基準	制作における積極性、独創的な発想と表現技術 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト（オンライン共有または配布）		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Keynote 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	広告計画①	オリエンテーション（企業商品提供）	10月1日
	第2回	〈企業広告〉チーム企画	コンセプトワーク（広告計画）	
	第3回	↓	企画書(発案)完成～提案	
	第4回	↓	デザインワーク（撮影 他）	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	広告データ作成	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	デザイン企画書作成	
	第9回	↓	完成～企業提案へ	
	第10回	広告計画②	オリエンテーション（SP広告について）	
	第11回	〈ブランドポスター〉	ブランディング設定・VI・広告計画	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	広告データ作成	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	1月28日

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習c/コスメチックデザイン	年次　：2年次　前期	
担当教員	今泉知子	時間数　：　60時間	
授業概要	商品デザインの分野では、ビューティやコスメといった消費者トレンドに話題が集まっています。消費者の意識の変化を捉えるために、コスメチックをキーワードに商品を企画しパッケージとして完成させ、ライフスタイルを提案するブランディングの手法を実習します。		
到達目標	商品デザインのための企画技術の取得		
評価方法・基準	商品の企画からデザイン制作のプロセスを踏んで企画表現しているかを判断する。事前の調査やターゲットを踏まえて取り組むことを基本とする。出席率70%以上と課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定する。		
テキスト	資料プリント・データを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe illustrator , Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	コスメチックデザインについて	商品のブランディングから店頭に出るまでの流れ	※店頭視察いけたら いいと思います
	第2回	商品企画（題材：美容マスクを想定）	商品特長とする部分は共通に与え、そこを元としたブランドストーリー	
	第3回		↓	※残1時間程度で各個人 の発表（@5分）
	第4回	美容マスクパッケージ制作（題材：箱デザイン）	商品デザイン・アテンションシールデザイン（箱のトムソンデータ支給）	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回		↓	※残1時間程度で各個人 の発表（@5分）
	第8回	売り場（店頭・web）での展開 ※コーディングはしません	キービジュアルデザイン（W300×H200）	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		ディスプレイデザイン（カウンターディスプレイ作成）	
	第12回		↓	
	第13回		↓	※残1時間程度で各個人 の発表（@5分）
	第14回		web（LP・バナー）・SNS（Instagramなど）・広告デザイン（雑誌媒体）	
	第15回	学生のプレゼンテーション（@10分）・総括	まとめ	※学生全員のプレゼン テーション時間
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習b/パッケージデザイン	年次　：2年次　前期	
担当教員	章本明平	時間数　：　60時間	
授業概要	「豊かな生活のイメージ」に添って商品パッケージにビジュアル表現を試みます。全国の名産品、お土産物を各自の興味あるものを選び「ギフト」又は「プレゼント」に相応しいビジュアルデザインを計画及び制作します。習得手順は、コンセプトシート作成、イメージマップ制作、ロゴマーク制作、パッケージデザインモデル制作。		
到達目標	パッケージモデル制作		
評価方法・基準	パッケージデザイン計画書(イメージマップを含む)、ペルソナ制作、パッケージデザイン制作物(100点満点で評価します)		
テキスト	特にありません		
参考文献	その都度提示します		
使用ソフト	Adobe illustrator,Adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習c/ハンディクラフト	年次 : 2年次 後期	
担当教員	加藤 涼子	時間数 : 60時間	
授業概要	市場へと流通する商品を想定し、その為のターゲットを定め 付加価値を加えたデザインを考え、図面にに基づき、金属工芸の技法を用いて制作していきます。デザインと加工のバランスを熟考し金属の性質を捉え、デザインから完成までの一連の流れを体験しながら金属加工による作品作りを行います。		
到達目標	デザインから完成までの一連の流れを習得する。		
評価方法・基準	出席率・課題提出率・授業態度・課題完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	専門道具の使い方と素材体験	金属の種類や性質・専門道具の使い方を体験を通して学ぶ	デザイン宿題
	第 2 回	イメージ画から実寸大の3面図へ	イメージ画を実寸大の3面図で描く・チェック	
	第 3 回	「錫」のバングル	イラストレーションボードに写した図面を切り抜く	課題1
	第 4 回	「錫」を溶かして鋳造	紙を使った錫の鋳造法を学ぶ	
	第 5 回	錫の仕上げ	吹き上がった錫の仕上げ～ヘラ磨きをして完成	デザイン宿題
	第 6 回	「真鍮」の透かしデザインロングネックレス	デザインチェック～原寸大図面を描く・チェック	課題 2
	第 7 回	糸鋸を使ってデザインを切り抜く	パーツの切り抜き、もしくは 焼鈍し～打刻～切り抜き	
	第 8 回	仕上げ・色止め・UVレジンで透胎七宝風加工	ヤスリ～＃240～＃1200～UVレジン加工	
	第 9 回	真鍮線を使ったチェーンの作り方	焼鈍し～線パーツ作り～組み立て	
	第 1 0 回	各パーツの組み立て～完成	仕上げ～チェーンの色止め～組み立て～完成	デザイン宿題
	第 1 1 回	半田付けを伴う「真鍮」の立体ブローチ	デザインチェック～原寸大図面を描く・チェック	課題 3
	第 1 2 回	糸鋸を使ってデザインを切り抜く	パーツの切り抜き、もしくは 焼鈍し～打刻～切り抜き	
	第 1 3 回	鑿の作業・パーツの仕上げ	鑿による模様入れ～曲げ加工～荒仕上	
	第 1 4 回	半田付け	各パーツと金具の半田付け～組み立て	
	第 1 5 回	仕上げ・色止め 合評	仕上げ～色止め～UVレジン加工～完成	

2022年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習d/ギフトデザイン	年次　：　2年次後期	
担当教員	尾崎聡子	時間数：全15回　60時間	
授業概要	・「折る」「包む」「結ぶ」実習でギフトをデザインする ・日本におけるギフトの基本知識、ギフト包装の基本技術を身に付ける ・ギフトラッピングコーディネーターの資格を取得する		
到達目標	・（一社）全日本ギフト用品協会認定ギフトラッピングコーディネーター資格取得 ・課題「キャッシュレス時代におけるお祝いの包み」をデザインし、提出する。		
評価方法・基準	・包むことの意味、ギフトラッピングの付加価値を理解しているか ・出席率70%以上、課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	・贈答の一般知識　・ギフトラッピングコーディネーター実技テキスト（全日本ギフト用品協会指定テキスト）		
参考文献	日本の折形集（荒木眞喜雄著）・紋切型集		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
後期	第1回	・オリエンテーション・ラッピングの役割 ・ラッピングコーディネーター資格取得の詳細と行程	ラッピングでのカッターナイフの使い方・袋物アレンジ・リボン結び	
	第2回	ラッピング実習・贈答に関する基本知識	講義と実習	
	第3回	箱、円柱、ビンの基本の包みとアレンジ リボンの掛け方、結び方、	//	
	第4回		//	
	第5回	試験対策	筆記・実技試験対策	別日資格認定試験実施予定
	第6回	ギフトラッピングコーディネーター模擬試験		
	第7回	水引結び	実習	
	第8回	立体カード	//	
	第9回	ポチ袋・紋切り(切り紙)	講義（日本の文様の種類と意味）・実習	
	第10回	ふろしき	実習	
	第11回	お金を贈るギフトの実態を調べる	各自調査とアイデア構築	
	第12回	キャッシュレス時代にお金のお祝いを贈ることを形にする		
	第13回	制作	制作	
	第14回	//	制作	
	第15回	課題発表・提出	制作完成、発表、提出	

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習a/家具・照明デザイン		年次　：2年次　前期	
担当教員	ペリー・トーマス		時間数　：　60時間	
授業概要	空間における家具と照明の位置づけを、実際の空間や雑誌などで事前に調査しておくこと。			
到達目標	デザイン構成要素から成る制限と、限られた寸法／かたちの中での、独特でユニークなデザインを創造する方法を探究する。			
評価方法・基準	照明： craft & デザインに基づく評価 = 100 - 60点；図面とその他 = √-, √, √+			
テキスト				
参考文献				
使用ソフト				
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	家具デザインと図面：スツール		
	第2回	スツールの図面、木と材料の説明	木と材料の説明	
	第3回	突板の練習	材料の絵本の締め切り、13：30	
	第4回	突板の練習		
	第5回	突板の練習	家具の寸法の締め切り、13：30	
	第6回	5:1のテーブル模型、突板の練習		
	第7回	5:1のテーブル模型、突板の練習		
	第8回	照明の説明	テーブルと突板の 締め切り、13：30	
	第9回	照明のデザイン	家具の史	
	第10回	照明のデザイン		
	第11回	照明のデザイン	家具の史	
	第12回	照明のデザイン		
	第13回	照明のデザイン	家具の史	
	第14回	照明のデザイン		
	第15回	照明のプレゼンテーション		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン実習b/ディスプレイ	年次 : 2年次 前期	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 60時間	
授業概要	一年次で身につけた知識と技術を活かして、ディスプレイのスキルを体得する		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアを提案できる姿勢と技術を身につける		
評価方法・基準	スケジュール管理と締切日厳守、各課題の理解度と作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	モバイルショップを使って	テーマは季節 既存の脱着式黒板のサインボードを違う物にすることを核に全体の計画をする。	実測、図面、 模型、実技
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	生花を使って (数班にわけて)	ディスプレイにも使われる生花で作品を作成する。 命あるオンリーワンの素材の扱いを体験する。	イメージスケッチ、 実技、 作品写真、 デッサン
	第6回	↓ (前課題と並行)		
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	ショーウィンドウのディスプレイ	ショーウィンドウに計画する。ウィンドウの大きさに合った提案を考える。モチーフを文字で表わされた世界観とする。これに備えて、参考例を市中で収集する。	実測 図面、模型
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	会場構成	教室を舞台とする。実測を通じて、空間のボリューム感を養い、展示物のサイズと数のバランスを考える。テーマは自由。	実測、図面、 展示物一覧、 模型
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習c/リフォーム	年次 : 2年次 後期	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 60時間	
授業概要	一年次で身につけた知識と技術を活かして、リフォームのスキルを体得する		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアを提案できる姿勢を身につける		
評価方法・	時間の観念と締切日厳守、各課題の把握度と作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	コロナで変化した住生活	・一人ですごす ・家族ですごす ・家で作って食べる ・家で仕事する ・リモートする etc.	図面、パース
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	バリアフリーとユニバーサルデザイン	・エイジレスセンターの見学 ・ハートビル法について ・出入口を考える ・高齢者の個室を考える ・水回りを考える	レポート
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	ホテルの改装	・個性的な宿泊室の提案 ・パブリックスペースを考える ・用途を変更する	図面、パース
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		

2022年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習d/DIY	年次　：2年次　後期	
担当教員	工藤一気	時間数　：　60時間	
授業概要	部屋の模様替え、家具の制作等の知識や道具類の使い方を学ぶ。		
到達目標	壁紙や家具作りの知識、技術の習得		
評価方法・基準	制作の過程から完成物		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	工具の使い方、壁紙、左官について	工作室の工具、電動工具類の説明	
	第2回	壁紙の張り方と左官を学ぶ	壁紙の張り合わせ、左官の下地塗り	
	第3回		左官の仕上げ方（塗り方で違いを見せる）	
	第4回	PVC雑貨の制作／革雑貨の制作	雑貨デザインを考え制作（PVC/革）	
	第5回	↓	引き続き制作し、完成後撮影	
	第6回	革雑貨の制作／PVC雑貨の制作（交代）	雑貨デザインを考え制作（革/PVC）	
	第7回	↓	引き続き制作し、完成後撮影	
	第8回	スツールデザイン	スツールのデザイン案15案作成	
	第9回	↓	S.1/5図面作図	
	第10回	↓	使用する材料を選び次の授業迄に各自購入	
	第11回	↓	スツール制作開始	
	第12回	↓	↓	
	第13回	スツール完成	仕上げ後完成	
	第14回	A4サイズプレゼンボード制作	PVC、革、スツールのA4ボード制作	
	第15回	総括	全課題提出	

漫画・アニメーション学科

漫画コース

1 年

2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	デッサンI	年 次：1年次 通年	M1A M1B
担当教員	岡村 洋	時間数：120時間	
授業概要	デッサンは対象物を出来るだけ正確に描写する能力を身に着けるレッスンです。どんな絵の天才も例外なく自分の腕をデッサンで鍛えてきました。見ている物を極力正確に描写するために必要な事は「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」で、この5つがデッサンの5大要素です。「描く力」は「見る力」が高まることでレベルアップします。		
到達目標	「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」を理解し、的確に描写するための基本技能を身に着ける。 時間内に描ききる。		
評価方法・基準	提出課題点：70%＋平常点（出席、取組姿勢など）30%＝100点満点評価		
テキスト	独自制作のレスンプリント配布など		
参考文献	特になし口		
使用ソフト	特になし口		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	導入授業_オリエンテーション	タッチ練習/ 提出課題_鉛筆グラデーション	・ B3セント×1枚 ・ 定規カッター他
	第2回	演習課題_幾何形体①_立方体	濃淡3面と陰影。スチロール立方体のデッサン	・ B3セント×1枚 ・ 鉛筆全種ほか
	第3回	提出課題_モチーフ_木片1体	立方体の応用+質感表現の工夫。完成提出	・ B3セント×1枚 ・ 鉛筆全種ほか
	第4回	演習課題_幾何形体②_円柱と円錐 計2体	正円の見え方、形体の構造理解と表現。完成提出	同上
	第5回	提出課題_モチーフ_レンガ+漏斗ジョウゴ 計2体	立方体・円錐形の応用。注意深く観察。完成提出	同上
	第6回	提出課題_モチーフ_ガラスビン計1体①	円柱・円錐形の応用。楕円・ガラス質感・ラベル表現。	同上
	第7回	提出課題_モチーフ_ガラスビン続き②	描き込みと仕上げ作業。時間内完成提出	前回続き。完成
	第8回	演習課題_幾何形体_球体 1体 (台座含む)	球体表現、光源と陰影、表面のタッチ・接地点と影	・ B3セント×1枚 ・ 鉛筆全種ほか
	第9回	提出課題_モチーフ_ストライプコピー紙+ケン玉①	球体・円柱の応用 構図構成 机上面のパス	同上
	第10回	提出課題_モチーフ_ストライプコピー紙+ケン玉②	紙の質感・けん玉質感 時間内に完成提出	同上
	第11回	調整回	クラスの進行度合い理解度により調整。	
	第12回	提出課題_モチーフ_ロープ1体 ①	ロープのよりとリズム、構図/形態/陰影/固有色/空間/質感 一見面倒なモチーフへのアプローチ。	・ B3セント×1枚 ・ 鉛筆全種ほか
	第13回	提出課題_モチーフ_ロープ1体 ②完成提出	描き込み・完成提出	
	第14回	調整回	クラスの進行度合い理解度により調整。	
	第15回	前期末完成提出課題の取り組み・全て完成提出	後期初回時「靴の持参」告知	前期まとめ/後期デッサンについて
後期	第16回	B3セントボード_靴_①	最終課題の取り組み_導入解説、作業開始	セントボード購入
	第17回	B3セントボード_靴_②		デッサン道具
	第18回	B3セントボード_靴_③		デッサン道具
	第19回	B3セントボード_靴_④合評	前半一旦の完成。後半：合評	デッサン道具
	第20回	B3セントボード_靴_⑤完成/提出	自身の完成を超える_気付きと成長 完成提出 最終課題「箱～」説明	デッサン道具
	第21回	最終課題_モチーフ制作_箱詰め/デッサン始め①	持参モチーフ箱詰め/デッサン始め①	構成モチーフ持参デッサン開始
	第22回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」②	既定サイズの奥行き、見え方解説	
	第23回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」③	個別作業。個別にアドバイス。気付き優先の授業。	デッサン道具
	第24回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」④	同上	同上
	第25回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑤	同上	同上
	第26回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑥	同上	同上
	第27回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑦完成	合評に向けて一旦完成させる。	同上
	第28回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑧合評	合評/各自デッサン発表/講師コメント	
	第29回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑨	合評時の気付きを元に追加描写。	同上
	第30回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑩提出	完成させ提出	

2022年度 講義概要

科目名	クロッキー	年次： 1 年次	
担当教員	原田 アキヒコ	時間数： 120時間	
授業概要	アーティストに必要な絵を描くための自己の内部循環を体得する授業です。 繰り返し描く中で、自然に得られるものです。自分の中で自然に循環するようになるまでは、物と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちが大切です。美術解剖学の知見を基に、実際のモデルを短時間で描く体験型実習です。		
到達目標	人体の動勢を解剖学知見を基に的確に表現する力をつける。		
評価方法 基準	1 実習中の取り組みの姿勢。2 人体の骨格・筋肉及びプロポーション・動き／動勢の捉え方。 3 ドローイング力。4 出席率（課題提出率は出席率に準ずる。） 1～4項目を総合的に点数化して評価する。		
テキスト	各回プリントを配布する		
参考文献	授業の中で紹介する		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法など	備考
前期	第1回	オリエンテーション	絵を描くための基礎トレーニング	講義後実習
	第2回	人体測定 頭部のプロポーション	顔・頭部、正面と横顔を実測し描く	講義後実習
	第3回	人体測定 全身のプロポーション	頭部のプロポーション簡略図 / 全身のプロポーション簡略図	講義後実習
	第4回	人体のパス	パスの実験 / 人体のパスの板 骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第5回	人物と空間	目の高さで平行線 / 空間の位置 骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第6回	顔の部分	目の描き方 / 漫画表現との比較 骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第7回	顔の部分	口、鼻、耳の描き方 / 漫画表現との比較	講義後実習
	第8回	手と足	手と足の描き方 / 骨格や比率を基にした描き方	講義後実習
	第9回	骨格 / 頭部	頭部の骨格と比率 / 猿から人へ、動物との比較	講義後実習
	第10回	骨格 / 胸、腰、脊柱	胸郭、骨盤、脊柱の構造 / 男女差	講義後実習
	第11回	骨格 / 腕	腕と鎖骨、肩甲骨の連動	講義後実習
	第12回	骨格 / 脚	骨盤と脚部の構造	講義後実習
	第13回	全身の骨格	人体の全身骨格 / 動物・空想の生物との比較	講義後実習
	第14回	前期まとめ		講義後実習
	第15回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー	実習
後期	第16回	オリエンテーション	全身の筋肉の概略説明	講義後実習
	第17回	筋肉 / 頭部（表情筋）	人物の表情と筋	講義後実習
	第18回	動物クロッキー	近郊の動物園にて実習	実習
	第19回	筋肉 / 頭頸部	首の筋肉の描き方 / 漫画表現との比較	講義後実習
	第20回	描画画材とその表情 1	墨を用いた表現 / 線の強弱とぼかし	講義後実習
	第21回	筋肉 / 体幹（前面）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較	講義後実習
	第22回	筋肉 / 体幹（側面）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較	講義後実習
	第23回	筋肉 / 体幹（背面）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較	講義後実習
	第24回	描画画材とその表情 2	コンテ（単色）を用いた表現 / 光と陰影	講義後実習
	第25回	筋肉 / 上肢（上腕・前腕）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較	講義後実習
	第26回	筋肉 / 下肢（大腿・下腿）	筋肉の描き方とその働き / 漫画表現との比較	講義後実習
	第27回	描画画材とその表情 3	コンテ・パステル（数色）を用いた表現 / 色彩	講義後実習
	第28回	全身筋肉まとめ	筋肉の描き方とその働き / 動物との比較	講義後実習
	第29回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー	実習
	第30回	クロッキーをまとめる	作品集制作	実習

2022年度 講義概要

科目名	キャラクター作画	年次：1 年次通年	
担当教員	米山 美樹	時間数：120時間	
授業概要	漫画で描く様々な表現の中で登場人物（キャラクター）の頭部や全身の基本的な作画を学ぶ。前期はポーズについて、後期は日常的な様々な仕草や迫力のある画面を作るための表情や画面作りを考えていき課題を行う		
到達目標	まずはバランスのとれたポーズを様々な方向から描ける様にしていく		
評価方法・基準	授業に対する取り組みの姿勢。それを積極的に自分の作品づくりに活かしているか、また応用させていこうとしているか。出席率		
テキスト	授業の中でプリントを配布していく		
参考文献	特になし		
使用ソフト	授業はipadを使用してプロジェクターで展開していく		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	はじめに 線の重要性	線を使っでの表現を考える	
	第2回	頭部 水平アングル 男女差	頭部を180度水平に回したアングル描写	
	第3回	頭部 アオリアングル	頭部を下から見上げた時のアングル描写	
	第4回	頭部 フカンアングル	頭部を上から見下ろした時のアングル描写	
	第5回	手の基本描写	部分描写として手の基本を知る	
	第6回	足の基本描写	部分描写として足の基本を知る	
	第7回	立ちポーズ基本	バランスのとれた立ちポーズを描く	
	第8回	立ちポーズ女性のフォルム	女性のフォルムを考えた立ちポーズ	
	第9回	歩く、走るポーズ	歩く、走るポーズの基本	
	第10回	課題	立つ、歩く、走るポーズの課題	
	第11回	課題	立つ、歩く、走るポーズの課題	
	第12回	座るポーズ（椅子）	椅子に座るポーズの基本	
	第13回	座るポーズ（床）	床に座るポーズの基本	
	第14回	課題	座るポーズの課題	
	第15回	課題	座るポーズの課題	
後期	第16回	手と顔 比率と仕草	手と顔を合わせた仕草を描く	
	第17回	手と顔 食べるポーズ	道具を使っでの食べるポーズを描く	
	第18回	手と顔 飲むポーズ	道具を使っでの飲むポーズを描く	
	第19回	食器と食べ物の描き方	食器や食べ物の描き方を考えて描く	
	第20回	課題	食べる、飲むの課題	
	第21回	課題	食べる、飲むの課題	
	第22回	課題	食べる、飲むの課題	
	第23回	課題	食べる、飲むの課題	
	第24回	表情とサブキャラクター	表情とサブキャラクターの描き分け方	
	第25回	立つポーズアオリとフカン	全身のアオリとフカン	
	第26回	課題	クライマックスシーン課題	
	第27回	課題	クライマックスシーン課題	
	第28回	課題	クライマックスシーン課題	
	第29回	課題	クライマックスシーン課題	
	第30回	課題	クライマックスシーン課題	

科目名	コンピュータ基礎Ⅰ	年次：1年次 前期	
担当教員	石原 志保美	時間数：60時間(半期)	
授業概要	デザイン制作で使用するAdobeソフトウェアの基本操作をはじめ、デザイン現場で必要となるデータを正確かつ効率的に作成するオペレーション技術と知識の修得を目指します。		
到達目標	ソフトウェアの特徴を理解する。Adobeソフトウェアの基本操作の習得		
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度		
テキスト	PDF資料配布		
参考文献			
使用ソフト	Adobe Creative Cloud (Adobe Illustrator, Photoshop, Bridge, Acrobat他)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション、DTPソフトウェア概論	使用するPC環境とソフトウェアを知る	
	第2回	デジタルデータの基礎知識	メディアに合わせたデータ作成、パターン作成	
	第3回	Illustrator基本 オブジェクトの描画,選択,色指定	アイコンの作成1 (基本図形を使用したイラスト)	練習課題1
	第4回	Illustrator基本 ペンツール、線の描画と設定	アイコンの作成2 (基本図形を使用したイラスト)	〃
	第5回	Illustrator基本 オブジェクトの編集とベクトルイラスト	フォントをベースにロゴを作成	課題1
	第6回	Illustrator基本 文字とレイアウト1	プライベート名刺をデザインする1	〃
	第7回	Illustrator基本 文字とレイアウト2	プライベート名刺をデザインする2	〃
	第8回	Photoshop基本 写真加工とレタッチ	Photoコラージュの作成1	練習課題2
	第9回	Photoshop基本 レイヤー操作、画像合成	Photoコラージュの作成2	〃
	第10回	Photoshop基本 画像の入力と解像度、画像ファイルの保存	Photoコラージュの作成3	〃
	第11回	IllustratorとPhotoshopの連携1 (レイアウト用紙の作成)	トレーディングカードをデザインする	課題2
	第12回	IllustratorとPhotoshopの連携2 (画像の配置とマスク)	〃	〃
	第13回	IllustratorとPhotoshopの連携3 (画像トレース,ライブペイント)	〃	〃
	第14回	IllustratorとPhotoshopの連携3 (保存と出力、PDF)	〃	〃
	第15回	合評		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	パース基礎	年次　： 1 年次前期	
担当教員	水田　孝彦	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	漫画の背景を描くために必要不可欠なパース。その基本を学び、各自の作品に活かしていく。		
到達目標	様々な構図での画面作りを習得する。		
評価方法・基準	出席率及び課題の完成度を評価（パースの理解度・作業の丁寧さ）		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	目線（アイレベル）の存在	透視図法のパターンの紹介。	
	第 2 回	一点透視図法の基本	一点透視で廊下を描写する。	
	第 3 回	二点透視図法の基本	二点透視で室内を描写する。	
	第 4 回	三点透視図法の基本（フカン）	三点透視（フカン）で室内を描写する。	
	第 5 回	〃（アオリ）	三点透視（アオリ）で建物を描写する。	
	第 6 回	小テスト（透視図法の復習）	これまでの透視図法の復習。	
	第 7 回	透視図法の応用	目線を斜めに設定し、空間を作る。	
	第 8 回	モブシーン	複数の人物を配置する。	
	第 9 回	階段の描き方	正面から見た階段を描く。	
	第 1 0 回	〃	横から見た階段を描く。	
	第 1 1 回	〃	上から見た階段を描く。	
	第 1 2 回	最終課題	2 ページの漫画を制作する。	
	第 1 3 回	〃	〃	
	第 1 4 回	〃	〃	
	第 1 5 回	〃	〃	
後期	第 1 回			
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			

2022年度 講義概要

科目名	漫画表現	年次　： 1 年次前期	
担当教員	水田　孝彦	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	漫画における様々な効果（集中線・カケアミetc.）を毎回の課題を通じて身につける。		
到達目標	つけペンの使い方やトーンワークをマスターし、原稿の完成度を上げる。		
評価方法・基準	出席率及び課題の提出を評価（線に対する意識・作業の丁寧さ）		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	定規を使用した線（線の重要性）	つけペンの練習及び定規を使用した線	
	第 2 回	〃（集中線Ⅰ）	3パターンの集中線	
	第 3 回	〃（集中線Ⅱ）	ベタフラッシュ＋集中線の応用	
	第 4 回	フリーハンドによる効果Ⅰ	カケアミ＋ナワアミ	
	第 5 回	〃Ⅱ	カケアミ＋ナワアミの応用	
	第 6 回	雲型定規を使用した線	雲型定規の使い方	
	第 7 回	集中線の応用	3パターンのウニフラッシュ	
	第 8 回	ホワイトの効果的な使い方Ⅰ	ホワイトをペン先につけての作業	
	第 9 回	〃Ⅱ	パッティング　他	
	第 1 0 回	シフト（線の掛け合わせ）	様々な線の掛け合わせ	
	第 1 1 回	トーンの基本的な削り方Ⅰ	トーンの様々な削り方（フリーハンド）	
	第 1 2 回	〃	〃	
	第 1 3 回	トーンの基本的な削り方Ⅱ	トーンの様々な削り方（定規）	
	第 1 4 回	〃	〃	
	第 1 5 回	前期試験		
後期	第 1 回			
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			

2022年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅰ	年次：1年次前期	
担当教員	米山美樹・梅本昌樹	時間数：60時間(半期)	
授業概要	オリジナルストーリー漫画の制作。コマ割りの仕方やストーリーの作り方等、漫画制作の基礎を学んでいく。個人指導を原則とし、クラス担任によるカウンセリングも併せて行う。		
到達目標	16ページ漫画作品の完成		
評価方法・基準	完成作品の提出。各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	デジタルで制作する学生は「CLIP STUDIO」等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション／16ページ漫画制作	ミニ講義（ストーリーの基本構成）	
	第2回	16ページ漫画制作（アイデア出し・ネーム）	ミニ講義（ネームの描き方）	
	第3回	16ページ漫画制作（ネーム）	ミニ講義（原稿／下描き）	
	第4回	16ページ漫画制作（ネーム）	ミニ講義（原稿／ペン入れ・仕上げ）	
	第5回	16ページ漫画制作（下描き）	ミニ講義（漫画を描く道具）	
	第6回	16ページ漫画制作（下描き）	個別指導及びカウンセリング等	
	第7回	16ページ漫画制作（下描き）	〃	
	第8回	16ページ漫画制作（下描き）	〃	
	第9回	16ページ漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第10回	16ページ漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第11回	16ページ漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第12回	16ページ漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第13回	16ページ漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第14回	16ページ漫画制作（仕上げ）	〃	
	第15回	16ページ漫画制作（仕上げ）	※16ページ漫画締切（7月25日）	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅱ	年次：1年次後期	
担当教員	米山美樹・梅本昌樹	時間数：60時間(半期)	
授業概要	オリジナルストーリー漫画の制作。前期作品の反省点と各自のセールスポイントを活かし、よりレベルアップした作品制作を行う。個人指導を原則とし、クラス担任によるカウンセリングも併せて行う。		
到達目標	16ページ以上の漫画作品の完成		
評価方法・基準	完成作品の提出。各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献	「げこげこ」 水上悟志著 少年画報社		
使用ソフト	デジタルで制作する学生は「CLIP STUDIO」等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	ストーリー構成&キャラ作り	「げこげこ」を参考にした講義	
	第2回	〃	〃	
	第3回	16ページ以上の漫画制作（ネーム）	個別指導およびカウンセリング等	
	第4回	16ページ以上の漫画制作（ネーム）	〃	
	第5回	16ページ以上の漫画制作（下描き）	〃	
	第6回	16ページ以上の漫画制作（下描き）	〃	
	第7回	16ページ以上の漫画制作（下描き）	〃	
	第8回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第9回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第10回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第11回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第12回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第13回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	〃	
	第14回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	〃	
	第15回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	※作品提出締切／2月7日	

2022年度 講義概要

科目名	デジタルテクニック	年次 : 1年次通年	
担当教員	南谷 直美	時間数 : 120時間	
授業概要	【CLIP STUDIO】を使い、デジタルで漫画を作成する基礎を身につける。身につけた基本を元に本格的な漫画をデジタルで制作する。		
到達目標	デジタルでの漫画制作を通し、実践に向けた基本的な操作に慣れることを目標とする。		
評価方法・基準	出席率が70%未満、課題が提出されない、定められた課題内容に沿って制作を行っていない場合は不合格とする。課題、出席状況、授業態度などを総合的に評価する。		
テキスト	プリント配布、写真集、冊子、雑誌など		
参考文献	CLIP STUDIO参考書など		
使用ソフト	CLIP STUDIO（他、印刷するためにPhotoshopなどを使用）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	基本操作 下書き/ペン入れの作画方法	一枚絵の下書きからペン入れを行う	
	第2回	キャラクターのイラスト（課題①）	ペン入れ完成・トーンを貼る	
	第3回			
	第4回			
	第5回	背景の描き方（一点透視）	パース定規を使用した一点透視の練習課題	
	第6回	背景の描き方（二点透視）	パース定規を使用した二点透視の練習課題	
	第7回	インテリアを含むイラスト（課題②）	背景込みのイラスト制作	
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回	漫画原稿の作成（枠線・写植・効果線）・小テスト	パース、操作方法の確認小テスト	
	第12回	前期最終課題（課題③）	デジタルで漫画を一から作成する	
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	デジタル漫画制作の復習（課題①）	基本操作を簡単な課題を使用し復讐する	
	第17回			
	第18回	背景の描き方（三点透視）	パース定規を使用した三点透視の練習問題	
	第19回	三点透視を含んだ1P漫画（課題②）	パース定規を使用した漫画制作	
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回	小テスト		
	第24回	実際の写真をLT変換する（課題④）	LT変換した画像を背景に使用、加工する	
	第25回			
	第26回	LT変換、三点透視を使った2P漫画制作（課題⑤）	テーマに基づいた2P漫画制作	
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2022年度 講義概要

科目名	漫画のカメラワーク I	年次 : 1年次後期	
担当教員	谷口 龍彦	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	実写映像のカメラワークを参考にしながら、漫画における視覚的な効果、演出を考え、より読者に伝えやすいコマ割り、画面構成の基礎を学ぶ。		
到達目標	画面構成、コマ割りの基本的な技術を習得する		
評価方法・基準	授業の理解度。出席率。課題の完成度。小テストの成績。		
テキスト	「漫画のカメラワーク」		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	自己紹介と講義	「面白いもの」を見つける	
	第2回	課題「自己表現をする」	ショットサイズとショット構成	
	第3回	課題「自己表現をする」		
	第4回	原稿の模写	原稿作画について	
	第5回	原稿の模写		
	第6回	原稿の模写		
	第7回	参考資料の鑑賞	「カットバック」について	
	第8回	小テスト①	ネーム作成	
	第9回	参考資料の鑑賞	「イマジナリーライン」について	
	第10回	小テスト2	ネーム作成	
	第11回	課題「登校・下校」	漫画の絵とネームの考え方	
	第12回	課題「登校・下校」		
	第13回	課題「登校・下校」		
	第14回	課題「登校・下校」		
	第15回	課題「登校・下校」		

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

1 年

2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	デッサン	年次　：1年次通年（前期/後期）	
担当教員	鈴木健太郎	時間数　：　120時間	
授業概要	この「デッサン」は、主に静物デッサンを通して、対象物を正確に描写する基礎的な能力を身につけるための授業です。対象物を正確に画面の中に構成するためには、主に「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」の5つの要素が必要になってきます。これらの要素をよく理解し、習得することで、ものを見る目を養うことができます。またこれらの要素は表現における創造的能力の基礎です。この授業で基礎的な能力を高め、各自の制作の糧にしましょう。		
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」を理解し、対象物を正確に描写する基礎技能を習得する。		
評価方法・基準	課題提出70%　授業態度などの平常点　30%		
テキスト	適宜配布		
参考文献	なし		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス 授業導入 グレースケール①	授業概要、評価、準備物の説明 グレースケール制作	デッサン用具一式
	第2回	形と明暗 立方体② 木片	立方体、パース、陰影の説明。描写。	同上
	第3回	形と明暗 球と円柱③-1 球、円柱	円柱、球の説明。描写。	同上
	第4回	形と明暗 球と円錐③-2	描写。	同上
	第5回	空間と構図 漏斗とレンガ④	空間、構図の説明。描写。	同上
	第6回	空間と構図 漏斗とレンガ④	形をとり、満遍なく手を入れる訓練をする。	同上
	第7回	質感と固有色 ガラス瓶⑤	固有色、レタリング、ガラスの質感の説明。 描写。	同上
	第8回	質感と固有色 ガラス瓶⑤		同上
	第9回	調整回		同上
	第10回	赤いストライプ布と紙コップとけん玉⑥-1	構図、制作計画を練る。描写	同上
	第11回	赤いストライプ布と紙コップとけん玉⑥-1	描写	同上
	第12回	赤いストライプ布と紙コップとけん玉⑥-1	描写、合評	同上
	第13回	3点モチーフ⑥-2	今までの課題を基に、モチーフを組み描写する。	同上
	第14回	3点モチーフ⑥-2	描写	同上
	第15回	3点モチーフ⑥-2 「靴を描く」の課題説明	描写、合評	同上
後期	第16回	「靴を描く」⑦	課題説明、描写	同上
	第17回	「靴を描く」⑦	描写	同上
	第18回	「靴を描く」⑦	描写、中間合評	同上
	第19回	「靴を描く」⑦	描写	同上
	第20回	「靴を描く」⑦	合評、加筆	同上
	第21回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	課題説明、描写	同上
	第22回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第23回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第24回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第25回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第26回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第27回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第28回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写	同上
	第29回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	描写、合評	同上
	第30回	最終課題「お気に入りの箱」⑧	加筆	同上

2022年度 講義概要

科目名	クロッキーⅠ	年次　：1年次通年	
担当教員	三浦康男	時間数　：　120時間	
授業概要	「絵を描くための基礎トレーニング」 「やさしい美術解剖学」 「魅力的な線・人体の表現」 以上、3つの体験を授業の軸とし、毎回数多くの人物クロッキーを描きます		
到達目標	観察力の強化と、描画力の向上。知識を得たうえでの説得力のある描画ができるようになること。		
評価方法・基準	「対象の構造を踏まえた上で、動作・動勢（動的・静的）がうまくとらえられているか」「すばやく対象の本質までとらえることができているか」「魅力的な人物表現ができているか」出席率、作品提出率、提出された作品のレベル（上記3項目）を総合評価します。		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	・オリエンテーション／導入鉛筆について	練習課題「描いてみる」模写と純粋輪郭画	線の話、見え方
	第2回	・全身の構造について	頭身/バランス/簡略化図の解説	気持ちいい線
	第3回	・全身の構造について/全身	骨格	
	第4回	・全身の構造について/頭部	筋肉/実測	
	第5回	・頭部を描く	頭部/実測	
	第6回	・全身シルエットのとらえ方	頭身バランス、簡略化の再確認　一筆書き	色鉛筆
	第7回	ルビンの壺・陰影の抽出①	ネガポジの境界線を描く　形状の確認方法	色鉛筆コンテ
	第8回	描画画材とその表情　・線の見え方②	サインペンの使用/消えない道具を使う	サインペン色鉛筆
	第9回	鳥獣人物戯画	筆ペンを用いた表現/線の強弱とぼかし	筆ペン
	第10回	描画画材とその表情　・抽出②	コンテを用いた表現/光と陰影量感の表現	黒紙白鉛筆
	第11回	描画画材とその表情	パステル・色鉛筆を用いた表現/色彩	色鉛筆2色程度
	第12回	・遠近法	・EYEレベル、パースを意識する	
	第13回	・モデルクロッキーⅠ（女性ヌード）		
	第14回	前期授業統括　カウンセリング	チェックシートに基づき自己評価を実施	成果確認
	第15回	前期授業統括　カウンセリング	目標が達成できたか？確認する	
後期	第1回	全身の構造について再確認	頭身/骨格/頭部/腕/手/脚	
	第2回	・動きを捉える（ラジオ体操）	動いている人物の描写	
	第3回	・背景との関係性（映画のシーンを描く）	・目線の位置、パースを意識する	
	第4回	・身の回りの物体を描く　最低4方向から	・モチーフを持参し、それをクロッキーする	
	第5回	・グループクロッキー（自由なポーズ）	視野にあるものはすべて描く	
	第6回	・グループクロッキー（セルフチェック）	以降クロッキー枚数を多く描く	
	第7回	↓	場合に応じて随時復習と応用	
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	・モデルクロッキーⅡ（男性セミヌード）		
	第13回	クロッキー選集制作	1年間のクロッキーから40枚選出しファイリングする	
	第14回	クロッキー選集制作	ファイル提出	
	第15回	授業総括	各自チェックシート記入/目標が達成できたか？	

2022年度 講義概要

科目名	コンピュータ基礎ⅠA (adb)	年次 : 1年次前期	
担当教員	石原 志保美	時間数 : 60時間	
授業概要	デザイン制作で使用するAdobeソフトウェアの基本操作をはじめ、デザイン現場で必要となるデータを正確かつ効率的に作成するオペレーション技術と知識の修得を目指します。		
到達目標	ソフトウェアの特徴を理解する。Adobeソフトウェアの基本操作の習得。		
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度		
テキスト	PDF資料配布		
参考文献			
使用ソフト	Adobe Creative Cloud (Adobe Illustrator , Photoshop , Bridge , Acrobat他)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション、DTPソフトウェア概論	使用するPC環境とソフトウェアを知る	
	第2回	デジタルデータの基礎知識	メディアに合わせたデータ作成、パターン作成	
	第3回	Illustrator基本 オブジェクトの描画,選択,色指定	アイコンの作成1 (基本図形を使用したイラスト)	練習課題1
	第4回	Illustrator基本 ペンツール、線の描画と設定	アイコンの作成2 (基本図形を使用したイラスト)	〃
	第5回	Illustrator基本 オブジェクトの編集とベクトルイラスト	フォントをベースにロゴを作成	課題1
	第6回	Illustrator基本 文字とレイアウト1	プライベート名刺をデザインする1	〃
	第7回	Illustrator基本 文字とレイアウト2	プライベート名刺をデザインする2	〃
	第8回	Photoshop基本 写真加工とレタッチ	Photoコラージュの作成1	練習課題2
	第9回	Photoshop基本 レイヤー操作、画像合成	Photoコラージュの作成2	〃
	第10回	Photoshop基本 画像の入力と解像度、画像ファイルの保存	Photoコラージュの作成3	〃
	第11回	IllustratorとPhotoshopの連携1 (レイアウト用紙の作成)	トレーディングカードをデザインする	課題2
	第12回	IllustratorとPhotoshopの連携2 (画像の配置とマスク)	〃	〃
	第13回	IllustratorとPhotoshopの連携3 (画像トレース,ライブペイント)	〃	〃
	第14回	IllustratorとPhotoshopの連携3 (保存と出力、PDF)	〃	〃
	第15回	合評	提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	コンピューター基礎1B 3 DCG	年次　：1年次前期	
担当教員	中村成吾	時間数　　：　60時間	
授業概要	3DCGの基本を学び制作の技術の幅を向上させる。		
到達目標	3Dに慣れ、就職活動に生きる作品づくりが出来る様になる。		
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度		
テキスト	適宜配布します。		
参考文献			
使用ソフト	MAYA		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	3DCGの概念	テキストを使用して基本操作を学ぶ（プリミティブモデル）	
	第2回	モデリング基本（ローポリゴンモデリング）	テンプレートを使用し、猪をモデリングする。	
	第3回	↓		
	第4回	モデリング基本完了		
	第5回	モデリング応用（フェイスモデリング）	テンプレートを使用し、顔をモデリングする。	
	第6回	↓		
	第7回	↓		
	第8回	モデリング応用完了		
	第9回	質感設定、テクスチャー	素材感など質感の作り方を学ぶ	
	第10回	質感設定完了		
	第11回	簡単なキャラクターのモデリング	レゴキャラクターモデリング（数値入力によるモデリング）	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	キャラクターモデリング完了	提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	パース基礎	年次　：1年次前期	
担当教員	谷口　龍彦	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	アニメーションの絵作りは人物が中心。単に背景描写のためのパースではなく、理解をすることで「絵作り」のためのパースまで高めていく。		
到達目標	パースの理解		
評価方法・基準	課題の理解度と提出、出席率等を総合的に評価。		
テキスト	必要に応じて配布。		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	パースの種類と考え方。	パースの種類と考え方。簡単な練習課題。	
	第2回	基本一点透視図法/基本二点透視図法	距離と角度について理解する。	
	第3回	分割と拡張	分割と拡張	
	第4回	簡略一点透視。	内観描写と人物配置	
	第5回	簡略一点透視。	内観描写と人物配置	
	第6回	簡略二点透視。	水飲み場を描く。	
	第7回	簡略二点透視。	水飲み場を描く。	
	第8回	傾斜、階段。一点透視。	パースを使って階段を描く。	
	第9回	傾斜、階段。二点透視。	パースを使って階段を描く。	
	第10回	陰影	パースを使って陰影を描く。	
	第11回	陰影	パースを使って陰影を描く。	
	第12回	外観描写	二点透視図法で住宅の外観を描く。	
	第13回	外観描写		
	第14回	外観描写		
	第15回	外観描写		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	キャラクター基礎テクニック	年次　：1年次前期	
担当教員	西村 大志	時間数　：　60時間	
授業概要	キャラクターを描く上での基礎や発想の仕方、描き方に関するコツを講義と実習を通して学ぶ。		
到達目標	キャラクターを描く上での理解度を上げ、キャラクターのフォルムやバランスをしっかりと描けるようにする。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時データで配布		
参考文献			
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	等身とバランスを意識する	キャラクターを描くためのバランスのとり方等	
	第2回	↓	提出	
	第3回	立体的にキャラクターを描く	単純な形から立体的にキャラクターを描く	
	第4回	↓	実習	
	第5回	↓	提出	
	第6回	キャラクターデザイン	キャラクターをデザインする上での発想方法と実習	
	第7回	↓	実習	
	第8回	↓	提出	
	第9回	キャラクターの所持品などの制作	キャラクターの所持品などの描き方に関する講義と実習	
	第10回	↓	実習	
	第11回	↓	提出	
	第12回	キャラクター設定画制作	三面図の作成等	
	第13回	↓	表情集、色見本〈三面図〉アニメーションを想定したイメージカット作成	
	第14回	↓	実習	
	第15回	↓	提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	モーションデザイン	年次 : 1年次/通年	
担当教員	市ノ川聡	時間数 : 120時間	
授業概要	前期は速度変化、軌道の取り方、形状変形など、商業作品で用いられる基礎的なアニメーション技法を作画演習を通じて学習する。後期は基礎的なアニメーション技法をベースに、短い動画作品を制作してアニメーションの制作力を身に着ける。		
到達目標	アニメーションの技法の基本を理解し、その応用していくテクニックを習得する。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	主にCLIP STUDIO PAINT EX		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	速度変化と軌道の基礎	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	物理を考慮した物体の動かし方	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7回	人物の動かし方1(日常的な動きなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	不定形物の動かし方(水や煙、旗のなびきなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	人物の動かし方2(全身運動など)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	制作準備	作品設定	
	第17回	↓	キャラクター設定	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	モーションテスト	
	第20回	↓	色見本作成	
	第21回	↓	絵コンテ作成	
	第22回	短編動画制作	表情アクション	
	第23回	↓		
	第24回	↓	走り(歩き)アクション	
	第25回	↓		
	第26回	↓	複数キャラクターのアクション	
	第27回	↓		
	第28回	↓	カメラワークを使用したアクション	
	第29回	↓		
	第30回	↓	合評	

2022年度 講義概要

科目名	制作実習Ⅰ	年次　：1年次後期	
担当教員	市ノ川　聡	時間数　　：　60時間	
授業概要	商業アニメーションの基本的なワークフローに基づいたアニメーション制作方法を学習する。		
到達目標	グループで制作を行い、共同作業で必要なスキルや考え方を学習する。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト			
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects / Premiere など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	企画立案	作品アイデア出し	
	第2回	↓	プロット検討	
	第3回	↓	プレゼンテーションとディスカッションにより企画決定	
	第4回	絵コンテ・設定制作	プロットから絵コンテをおこす	
	第5回	↓	制作時間や作業量の検討、絵コンテのブラッシュアップ	
	第6回	↓	キャラクターや舞台設定制作、イメージボードの作成	
	第7回	レイアウト・原画	絵コンテを元に画面構成(レイアウト)を作成	
	第8回	↓	作画監督によるレイアウトチェック	
	第9回	↓	原画制作	
	第10回	動画・仕上・背景	原画に中割を足して動きを作る(動画作成)	
	第11回	↓	動画を彩色する	
	第12回	↓	背景の制作	
	第13回	撮影	AfterEffectsなどで動画と背景を合成する	
	第14回	編集	カットを繋げて一本の映像にする	
	第15回	合評	完成発表	

2022年度 講義概要

科目名	映像研究	年次　：1年次後期	
担当教員	杉井ギサブロー/谷口龍彦	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	杉井ギサブロー先生の講義を中心に、映像、アニメーション制作のノウハウを学んでいく。また、講義とグループ制作（授業「制作実習Ⅰ」）を通して、卒業後や将来の仕事に対する可能性を考えていく。		
到達目標	講義で学んだアニメーション制作のノウハウをもとに、グループ制作を行う。		
評価方法・基準	課題の理解度と提出、出席率等を総合的に評価。		
テキスト	必要に応じて配布。		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	カメラワーク基礎①	ショットサイズとショット構成	
	第2回	カメラワーク基礎②	イマジナリーライン	
	第3回	ギサブローのアニメ講座①	アニメとアニメーション	
	第4回	カメラワーク基礎③	カットバック	
	第5回	ギサブローのアニメ講座②	アニメの企画について	
	第6回	「補完」による表現①	補完について。映像作品の鑑賞。	
	第7回	ギサブローのアニメ講座③	アニメの脚本(シナリオ)	
	第8回	「補完」による表現②	映像作品の解説。	
	第9回	ギサブローのアニメ講座④	アニメの絵コンテ	
	第10回	グループ制作		
	第11回	ギサブローのアニメ講座⑤	キャラクターデザインと舞台設定	
	第12回	グループ制作		
	第13回	ギサブローのアニメ講座⑥	アニメーションの技法	
	第14回	グループ制作		
	第15回	ギサブローのアニメ講座⑦	アニメの編集と音響	

2022年度 講義概要

科目名	デジタルアニメーションⅠ	年次　：1年次前期	
担当教員	市ノ川聡	時間数　：　60時間	
授業概要	作画、彩色、撮影などアニメーションの各制作工程で必要となるデジタル技術の学習		
到達目標	アニメーションの基本的制作方法の習得		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects / Premiere など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	デジタル作画の基礎	CLIP STUDIO PAINTの基本操作	
	第2回	↓	作画ツールの基本操作、タイムラインの操作	
	第3回	↓	ライトテーブルツールの操作	
	第4回	↓	紙素材のスキャンと彩色（紙で作画する場合の手順）	
	第5回	1カットアニメーション課題	特定のレイアウトを使用した動画制作練習課題	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	作品合評	
	第8回	ロトスコープ	実写の撮影と取り込み方法	
	第9回	↓	実写素材のトレース	
	第10回	↓	彩色	
	第11回	↓	完成	
	第12回	カメラワーク	カメラワークの実例解説	
	第13回	↓	カメラワークの作成、キーフレームの使い方	
	第14回	↓	練習課題	
	第15回	↓	↓	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	デジタルアニメーションII	年次　：1年次後期	
担当教員	中村成吾	時間数　：　60時間	
授業概要	アフターエフェクトの基本を学び制作の技術の幅を向上させる。		
到達目標	アフターエフェクト操作に慣れ高度な作品づくりが出来る様になる。		
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度		
テキスト	AfterEffects for アニメーション　BEGINNER		
参考文献			
使用ソフト	Adobe AfterEffects.		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	AEの基本操作	基本操作を学ぶ	
	第2回	↓		
	第3回	参考書Chapter01	アニメーション映像の基本	
	第4回	↓		
	第5回	参考書Chapter02		
	第6回	↓		
	第7回	参考書Chapter03	画面演出を学ぶ	
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	参考書Chapter04	編集作業を学ぶ	
	第11回	↓		
	第12回	AEの高度な技術	タイトル オープニングアニメーション作成	
	第13回	↓	エンドロール作成など、卒業制作に必要な技術向上	
	第14回	↓		
	第15回	↓		

クリエイティブ学科

漫画コース

2 年

2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	デッサンⅢ	年次： 2	
担当教員	原田 アキヒコ	時間数： 120	
授業概要	アーティストに必要な絵を描くための自己の内部循環を体得し、より高める授業です。 繰り返し描く中で自然に得られるものです。自分の中で自然に循環するようになるまでは、物と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちが大切です。1年次体得した基礎力を基に描写の領域を拡げていきます。		
到達目標	1年次のデッサンの基礎力をもとに観察力～洞察力～表現力の内部循環をより高める。		
評価方法 基準	1 実習中の取り組みの姿勢。2 提出率。 3 描写力。4 出席率。 1～4項目を総合的に点数化して評価する。		
テキスト	各回プリントを配布する		
参考文献	授業の中で紹介する		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法など	備考
前期	第1回	①モデル人形を描く	形態と動き、量感、空間の基本確認	紙に鉛筆
	第2回	②蝋燭の光で手を描く	ろうそくの明かりで手を描く / 光と物体	黒い紙に色鉛筆
	第3回	③モ/クロ+カラーデッサン (練習課題)	モ/クロ+カラーと陰影の繋がりを描く	紙に鉛筆、色鉛筆
	第4回	④モ/クロ+カラーデッサン	モ/クロ+カラーと陰影の繋がりを描く	紙に鉛筆、色鉛筆
	第5回		継続完成	
	第6回	⑤人物クロッキー (女性)	人物の動勢、構造を捉えて描く / クロッキー帳にペン	クロッキー帳にペン
	第7回	⑥人物デッサン (男性)	人物の動勢、量感、構造を捉えて描く	紙に鉛筆
	第8回	⑦石膏デッサン	石膏像の動勢、量感、陰影を捉えて描く	紙に鉛筆
	第9回		継続	
	第10回		継続	
	第11回		継続完成	
	第12回	⑧動物クロッキー	動物の動きと特徴を捉えて描く / クロッキー帳にペン	雨天順延或いは中止
	第13回	⑨写真を基に描く (基礎)	写真を忠実に見て描く、右脳の使い方、描き方のポイント	紙に鉛筆
	第14回		ちっちゃいフォトリアル演習数点	
	第15回		継続完成	
後期	第16回	⑩セルフポートレート	写真撮影 / パネル張りなど	
	第17回		写真撮影 / 加工 グリッド作成、形をとる	
	第18回		グリッド作成、形をとる	
	第19回	↓	描き進め方いろいろの説明、自分に合った進め方を決める	
	第20回		制作	
	第21回	↓	制作	
	第22回		制作	
	第23回	↓	制作	
	第24回		中間チェック、合評	
	第25回	↓	制作	
	第26回		制作	
	第27回	↓	制作	
	第28回		制作	
	第29回		制作	
	第30回		完成提出 / テープ、ビニール張	

2022年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅲ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	水田孝彦・南谷直美	時間数　：　　120時間(通年)	
授業概要	漫画の内容・完成度などプロレベルを意識し、出版社への投稿を前提としたオリジナル漫画作品を制作。課題としては、オリジナル漫画作品 2 作を制作する。※課題（漫画作品）は「投稿実習Ⅰ・Ⅱ」と共通。		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	漫画作品①（アイデア・ネーム）	1 年次の作品を基にカウンセリング	
	第 2 回	〃	〃	
	第 3 回	〃	〃	
	第 4 回	漫画作品①（ネーム）	学生個々に作品指導	
	第 5 回	〃	〃	
	第 6 回	漫画作品①（原稿下描き）	〃	
	第 7 回	〃	〃	
	第 8 回	〃	〃	
	第 9 回	〃	〃	
	第 1 0 回	漫画作品①（原稿ペン入れ）	〃	
	第 1 1 回	〃	〃	
	第 1 2 回	〃	〃	
	第 1 3 回	〃	〃	
	第 1 4 回	漫画作品①（原稿仕上げ）	〃	
	第 1 5 回	〃	※作品提出締切／9 月 1 2 日	
後期	第 1 6 回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1 作目を基にカウンセリング	
	第 1 7 回	漫画作品②（ネーム）	2 作目制作開始	
	第 1 8 回	〃	〃	
	第 1 9 回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第 2 0 回	〃	〃	
	第 2 1 回	〃	〃	
	第 2 2 回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第 2 3 回	〃	〃	
	第 2 4 回	〃	〃	
	第 2 5 回	〃	〃	
	第 2 6 回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第 2 7 回	〃	※卒業制作締切／1 2 月 2 4 日	
	第 2 8 回	作品展準備	作品集制作等	
	第 2 9 回	〃	〃	
	第 3 0 回	〃	〃	

2022年度 講義概要

科目名	作画実践	年次　：2年次通年	
担当教員	米山美樹	時間数　：　120時間	
授業概要	前期は服の基本的なデザインについて考えて、薄さ、厚さ、シワなどの描き方を検証していく、また石や樹などの自然物の描き方、光の量や種類によってどんな影がつくのか、などキャラクターだけではない作画を身につけて漫画作品に活かしていく。後期は体型や筋肉、アクションポーズなど1歩踏み込んだキャラクターの描き方について描いていく		
到達目標	細かい部分にも気を配り作画力、漫画力をスキルアップさせていく		
評価方法・基準	新しい事や今まであまり気にしてこなかったことに対してしっかりと対応しようとするか、積極的に取り入れようとするか、授業や課題に対する取り組み方を見ます。出席率		
テキスト	授業の時に配布		
参考文献	特になし		
使用ソフト	ipadで描き進めてプロジェクターに投影して進行していく		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	薄いものの描写	紙や布などの薄いもの～葉などの自然物	
	第2回	服（上着）	シャツやジャケットの描き方とシワ	
	第3回	服（ズボン、スカート）	ズボンやスカートの描き方とシワ	
	第4回	課題	服の課題	
	第5回	課題	服の課題	
	第6回	箱を描く	基本形（箱）の描き方と応用を復習する	
	第7回	自然描写　石	石や岩などの自然物表現	
	第8回	自然描写　樹	樹の描き方	
	第9回	課題	自然描写課題	
	第10回	課題	自然描写課題	
	第11回	光と影	光と影の表現方法	
	第12回	課題	光と影課題	
	第13回	課題	光と影課題	
	第14回	課題	光と影課題	
	第15回	筋肉描写	筋肉の基本の描き方	
後期	第16回	体型の描き分け	痩せている太っているの描き分け	
	第17回	年齢別描き分け　子供	幼年期、少年期の描き分け	
	第18回	年齢別描き分け　大人～老人	青年期、中年期、老年期の描き分け	
	第19回	課題	世代の描き分け課題	
	第20回	課題	世代の描き分け課題	
	第21回	課題	世代の描き分け課題	
	第22回	アクションポーズ	殴るポーズでアクションを考える	
	第23回	アクションポーズ	殴られるポーズでアクションを考える	
	第24回	アクションポーズ	殴る殴られるを合わせてシーンを作る	
	第25回	課題	アクションポーズ課題	
	第26回	課題	アクションポーズ課題	
	第27回	課題	アクションポーズ課題	
	第28回	課題	アクションポーズ課題	
	第29回	課題	アクションポーズ課題	
	第30回	課題	アクションポーズ課題	

2022年度 講義概要

科目名	背景描写	年次　： 2 年次通年	
担当教員	水田孝彦	時間数　：　120時間(通年)	
授業概要	漫画作品における背景処理について、毎回の講義・課題を通じて身につけていく。		
到達目標	説得力のある画面作りを心掛け、原稿の完成度アップを目標とする。		
評価方法・基準	出席率及び課題の提出と評価（細かな背景描写）		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	和室の描写	一点透視図法の復習	
	第 2 回	〃	〃	
	第 3 回	ビル街＋ペンで表現する雲	二点透視図法の復習	
	第 4 回	〃	〃	
	第 5 回	外観と内観	三点透視図法の復習	
	第 6 回	〃	〃	
	第 7 回	〃	〃	
	第 8 回	机の上の小物	机の上に物を置いていく（パースの復習）	
	第 9 回	〃	〃	
	第 1 0 回	水の表現Ⅰ（雨）	背景と雨の組み合わせ	
	第 1 1 回	〃	〃	
	第 1 2 回	前期試験	夜景のシーンを入れた2ページ漫画	
	第 1 3 回	〃	〃	
	第 1 4 回	〃	〃	
	第 1 5 回	〃	〃	
後期	第 1 6 回	学校の描写（教室）	教室の配置（パースの復習）	
	第 1 7 回	〃	〃	
	第 1 8 回	水の表現Ⅱ（海）	ペンとトーンでの水面の表現	
	第 1 9 回	描き文字	描き文字を意識した 1 ページ漫画	
	第 2 0 回	〃	〃	
	第 2 1 回	小物の描写（質感）	身近な小物の描写	
	第 2 2 回	〃	〃	
	第 2 3 回	〃	〃	
	第 2 4 回	〃	〃	
	第 2 5 回	最終課題	リアルな背景を入れた2ページ漫画	
	第 2 6 回	〃	〃	
	第 2 7 回	〃	〃	
	第 2 8 回	〃	〃	
	第 2 9 回	〃	〃	
	第 3 0 回	〃	〃	

2022年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅰ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	南谷直美・梅本昌樹・津田亜由美	時間数　：　　120時間(通年)	
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。（漫画制作と共通）		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①（アイデア・ネーム）	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①（ネーム）	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①（原稿下描き）	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①（原稿ペン入れ）	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①（原稿仕上げ）	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切／9月12日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2022年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅱ	年次　：2年次通年	
担当教員	南谷直美・梅本昌樹・津田亜由美	時間数　：　120時間(通年)	
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。（漫画制作と共通）		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①（アイデア・ネーム）	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①（ネーム）	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①（原稿下描き）	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①（原稿ペン入れ）	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①（原稿仕上げ）	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切／9月12日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2022年度 講義概要

科目名	漫画のカメラワークⅡ	年次：2年次前期	
担当教員	梅本昌樹	時間数：60時間	
授業概要	一年次の「漫画のカメラワークⅠ」の応用。より高度な画面構成、コマ割りの技法を学ぶ。		
到達目標	画面構成、コマ割りの応用技法の習得。		
評価方法・基準	授業の理解度。出席率。課題の完成度。小テストの成績。		
テキスト	「漫画のカメラワーク」		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	補完	講義と参考作品上映	
	第2回	補完	「無音漫画」原稿課題	
	第3回	補完	「無音漫画」原稿課題	
	第4回	補完	「無声漫画」原稿課題	
	第5回	移動と方向性	講義	
	第6回	移動と方向性	「移動」原稿課題	
	第7回	移動と方向性	「移動」原稿課題	
	第8回	移動と方向性	「移動」原稿課題	
	第9回	小テスト	ネーム作成	
	第10回	映像を漫画化	参考作品鑑賞	
	第11回	映像を漫画化	絵コンテ作成、映像クロッキー	
	第12回	映像を漫画化	ネーム作成	
	第13回	映像を漫画化	「映画のラストシーン」最終課題	
	第14回	映像を漫画化	「映画のラストシーン」最終課題	
	第15回	映像を漫画化	「映画のラストシーン」最終課題	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	デジタルイラスト	年次　：2年次前期	
担当教員	越智 夏実	時間数　：　6 0 時間	
授業概要	ドローイングソフトを使い、デジタルでカラーイラストの制作をしていきます。デジタルツールに慣れてもらうのは当たり前として、表紙や巻頭カラーを意識したいわば「興味を引く」カラーイラストとはどんなものなのか？という部分にもフォーカスをあてていきます。		
到達目標	デジタルツールに慣れる、デジタル作画での「自分らしさ」を模索する		
評価方法・基準	・ 作品の完成度、理解度 ・ 締め切りを守れた否か ・ 課題へ取り組み姿勢		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	clipstudio、Photoshopなどのデジタルツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	練習課題　デジタルツールに慣れる	自己紹介として授業時間内に 1 点イラストを提出	
	第 2 回	課題①「色」に着目する	色を意識した作品制作、ラフを提出　チェックします	
	第 3 回		課題①の続き、本描き開始	
	第 4 回	課題①　ㄩ切	課題①　完成　提出	
	第 5 回	課題②「雰囲気」を捉える	印象や雰囲気をコントロールし作品を制作する	
	第 6 回		課題②の続き、ラフを提出　チェックします	
	第 7 回		課題②の続き、本描き開始	
	第 8 回		課題②の続き、本描き続き	
	第 9 回	課題②　ㄩ切	課題②　完成　提出	
	第 1 0 回	課題③「多人数」を描く	画面内に4人以上のキャラを配置した作品を制作	
	第 1 1 回		課題③の続き　ラフを提出　チェックします	
	第 1 2 回		課題③の続き　本描き開始	
	第 1 3 回		課題③　制作	
	第 1 4 回	課題③　ㄩ切	課題③　完成　提出	
	第 1 5 回	課題③　合評	課題③で提出された作品の合評をします	
後期	第 1 回			
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			

2022年度 講義概要

科目名	アナログイラスト	年次 : 2 年次後期	
担当教員	黄 愛揚	時間数 : 60時間	
授業概要	色彩の知識、表現方法で、テーマに合わせてストーリー性があるイラストを制作する。		
到達目標	色の表現で、世界観と物語性を伝えられるアナログイラストを制作できる。		
評価方法・基準	課題と出席状況を総合的に評価する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回			
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			
後期	第 1 回	色彩の心理的な効果	理論説明 (ラフ、下描き→水貼り)	特殊サイズ
	第 2 回	*	(着色 課題提出)	
	第 3 回	光と影の表現	物語性のあるイラストを描く(ラフ、下描き→水貼り)	A4サイズ
	第 4 回	*	(着色 課題提出)	
	第 5 回	感情の表現	物語性のあるイラストを描く(ラフ、下描き→水貼り)	A4サイズ
	第 6 回		(着色 課題提出)	
	第 7 回	時間の表現	物語性のあるイラストを描く(ラフ、下描き→水貼り)	A4サイズ
	第 8 回		(着色 課題提出)	
	第 9 回	2ページのカラー漫画を描く	(ラフ、下描き)	B4サイズ
	第 1 0 回	*	(トレース→水貼り)	
	第 1 1 回	*	(着色)	
	第 1 2 回	*	(仕上げ→課題提出)	
	第 1 3 回	漫画作品のカラー表紙	(ラフ、下描き)	B4サイズ
	第 1 4 回	*	(トレース→水貼り、着色)	
	第 1 5 回	*	(仕上げ→課題提出)	

2022年度 講義概要

科目名	漫画演習	年次： 2 年後期	
担当教員	梅本昌樹	時間数：60時間	
授業概要	作画の応用や漫画的視覚表現の応用を原稿課題を中心に学ぶ。		
到達目標	動物、複雑なアクションポーズなどの作画力の習得		
評価方法・基準	授業の理解度、課題の完成度、出席率の総合評価		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	デジタル制作の学生はclipstudioなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	動物描写	作画練習（哺乳類）	
	第2回	動物描写	作画練習（鳥類）	
	第3回	動物描写	作画練習（恐竜）	
	第4回	動物描写	原稿課題	
	第5回	動物描写	原稿課題	
	第6回	動物描写	原稿課題	
	第7回	民族衣装の描写	資料招集	
	第8回	民族衣装の描写	原稿課題	
	第9回	民族衣装の描写	原稿課題	
	第10回	道具を使ったアクションシーン	作画練習（棒を振り回す）	
	第11回	道具を使ったアクションシーン	作画練習（物を投げる）	
	第12回	道具を使ったアクションシーン	作画練習（突く、斬る）	
	第13回	道具を使ったアクションシーン	原稿課題	
	第14回	道具を使ったアクションシーン	原稿課題	
	第15回	道具を使ったアクションシーン	原稿課題	

クリエイティブ学科
アニメーションコース
2 年
2022 年度 講義概要

科目名	クロッキーⅢ	年次：2年次 通年	
担当教員	江藤政行	時間数：120	
授業概要	1年次のクロッキーを踏まえ、基礎表現の更なる技術と理論を深める授業です。 自己の表現を高める為に必要な観察力、描写力を身に付けることで、各々が目指すクリエイターとしての資質を高めていきます。 1年次に学んできた事を活かし、しっかり時間を費やして描く事の大切さを学びます。		
到達目標			
評価方法・基準	課題提出・内容 70% 授業態度など平常点 30%		
テキスト	プリント等適宜配布		
参考文献	「やさしい人物画」他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	1	オリエンテーション／右脳トレ／クロッキー演習	授業説明・輪郭画法の実践とクロッキー	
	2	逆転の構図／クロッキー演習 大きく描く	物体を形だけで捉えて描く／大きくクロッキー	テキスト
	3	巨匠のタッチを真似てみる／手の表情	ダヴィンチ、ピカソを真似る／手のクロッキー	テキスト
	4	クラフト紙に描くクロッキー	質量を出す感覚・陰影のドローイング・色鉛筆	
	5	クラフト紙に描くクロッキー 2	質量を出す感覚・陰影のドローイング・ペン	
	6	利き手と逆の日	鉛筆を使って利き手と逆の手で描いてみる	テキスト
	7	筆ペンシリーズ 1	ハリウッドスターを描く・筆ペンで描くクロッキー	テキスト
	8	筆ペンシリーズ 2	線、面の開放・筆ペンで描くクロッキー	テキスト
	9	郊外クロッキー会／風景も描く	スカイビル周辺でクロッキー	
	10	服・布のシワのお勉強	シワの種類を知る	テキスト
	11	モデルクロッキー（民族衣装）	20分モデルクロッキー	
	12	あおりとふかんのグループクロッキー	校内階段を使用してのクロッキー	
	13	みんなで抽選クロッキー 1	カードに好きなポーズを描く、ポーズ抽選	
	14	夏休み前合評	プレゼン合評	
	15	コンテの使い方・コンテでクロッキー 1	コンテを使った大胆な構図の切り取り方	テキスト
後期	1	コンテの使い方・コンテでクロッキー 2	コンテを使って筋肉に陰影をつける	テキスト
	2	絵の具でワークショップ	筆、色、線の可能性を探る	
	3	絵の具でクロッキー 1	グリザイユでクロッキー	テキスト
	4	絵の具でクロッキー 2	バストアップカラー仕上げ	テキスト
	5	郊外クロッキー（天王寺動物園）	天王寺動物園	
	6	描く事座談会・合評	描くことについて質疑／クロッキー合評	
	7	絵の具でクロッキー 3	全身像・コスプレ	
	8	自分の得意な画材は何？	好きな画材で描く人物クロッキー	
	9	クラフト紙に描くクロッキー 3	画材との相性を感じクラフト紙に描く	
	10	モデルクロッキー（ヌード）	20分モデルクロッキー	
	11	文章を紐解き挿絵のためのポージング	音楽や小説からイメージしたポージングを描く	テキスト
	12	みんなで抽選クロッキー 2	カードに好きなポーズを描く、ポーズ抽選	
	13	作品集制作 1	自分のベストクロッキー集の制作	
	14	作品集制作 2	自分のベストクロッキー集の制作	
	15	合評	作品プレゼン合評	

2022年度 講義概要

科目名	アニメーション技法	年次　：2年次通年	
担当教員	市ノ川聡	時間数　：　120時間	
授業概要	実践的な課題設定のもとで、「速度変化」「軌道」「変形」といった動きの要素を1年時よりさらに掘り下げて学ぶ。後期は卒業制作に沿った個別の技術指導を行う。		
到達目標	卒業制作において実践的技法を用いたアニメーション付けを行う		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	動画中割実践基礎（軌道・詰め・線割・タップ割等）	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	レイアウト制作基礎(カメラワークやパースペクティブなど)	現場の仕様に準じた素材を用いたレイアウト制作練習	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	作画実践演習1(人物の動き)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	作画実践演習2(自然現象・流体の動きなど)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第13回	↓	↓	
	第14回	作画実践演習3(エフェクト・動物など)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	卒業制作・プロダクション工程の進行指導	レイアウトチェック	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	原画チェック	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	動画チェック	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	リテイク	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	↓	

2022年度 講義概要

科目名	CGアニメーション	年次　：2年次通年	
担当教員	中村　成吾	時間数　　：　120時間	
授業概要	3DCGの基本から学び制作の技術の幅を向上させる。		
到達目標	3Dに慣れ、就職活動に生きる作品づくりが出来る様になる。		
評価方法・基準	授業の理解度、課題提出日の厳守、課題のクオリティ		
テキスト	適宜配布します。		
参考文献			
使用ソフト	Maya3D		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	アニメーション基本 (セットキー、グラフエディター)		
	第2回	↓		
	第3回	簡単なキャラクターを歩かせる。		
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	歩くアニメーション完了		
	第7回	↓		
	第8回	簡易キャラクターで短編のアニメを作る		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	短編動画完了		
後期	第16回	ライティング	ライトの基本を学び、室内のライティングをする。	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	ライティング完了		
	第20回	ボーン初級	手をモデリングし、ボーンを入れてアニメーションする	
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	初級完了		
	第24回	ボーン中級	ドローイングドールにボーン入れ歩かせる	
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	中級完了		
	第28回	ボーン上級	自動でボーン入れ、アニメーションする	
	第29回	↓		
	第30回	↓		

科目名	イラストレーション	年次 : 2年次通年	
担当教員	西村 大志	時間数 : 120時間	
授業概要	卒業制作における様々なビジュアルの制作とクオリティアップを図るための指導を行う。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時データで配布する		
参考文献			
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / Photoshop / Illustratorなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	等身とバランスを意識する	キャラクターを描くためのバランスのとり方等	
	第2回	↓	提出	
	第3回	立体的に描く	単純な形から立体的にキャラクターの素体を描く	
	第4回	↓	提出	
	第5回	背景の基礎	背景の基礎理解と簡易的な背景素材の制作	
	第6回	↓	提出	
	第7回	イメージボード(コンセプトイラスト)	アニメーションの構想を固めていくためのスケッチ等	
	第8回	↓	資料収集、メインビジュアル〈企画書表紙用〉等の作成	
	第9回	↓	作中のシーンを想定したイラスト(スケッチ)数点	
	第10回	↓	提出	
	第11回	キャラクター設定画制作	登場キャラクターのデザインコンセプト検討	
	第12回	↓	三面図の作成、表情集の作成	
	第13回	↓	デザイン修正、対比表、色見本〈三面図〉作成	
	第14回	↓	アニメーションを想定したイメージカット制作	
	第15回	↓	提出	
後期	第16回	背景メインのイラスト制作	卒業制作の中で背景中心のカットを選んで仕上げる	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	提出	
	第20回	卒業制作展示用ポスター等展示物制作	卒業制作作品をPRするポスターのデザインプランニング	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	メインイラスト制作	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	卒業制作作品ロゴデザイン	アニメーション作品中で使用するタイトルロゴ等のデザイン	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	Illustratorでのロゴ等素材の仕上	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	Illustratorでのポスター仕上	
	第30回	↓	提出	

2022年度 講義概要

科目名	制作実習 II	年次 : 2年次 通年	
担当教員	谷口 龍彦	時間数 : 120時間(通年)	
授業概要	前期: 色々な、アニメーションのジャンルに接し、その可能性を知る。また、それによって卒業制作の参考や、卒業後のアニメーションとの関わり方を考える。 ※「ギサブローのアニメ講座」を2回予定。後期: 主に卒業制作の作業。		
到達目標	卒業制作の完成。		
評価方法・基準	出席率。卒業制作の内容および完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	卒業制作について。アニメーション色々①	卒業制作について。アニメーション色々「長編」	
	第2回	アニメーション色々②	アニメーション色々「短編」	
	第3回	アニメーション色々③	アニメーション色々「短編」	
	第4回	アニメーション色々④	アニメーション色々「ストップモーションアニメ」	
	第5回	ギサブローのアニメ講座⑤	アニメーション技法について	杉井先生
	第6回	アニメーション色々⑤	アニメーション色々「ストップモーションアニメ」	
	第7回	アニメーション色々⑥	アニメーション色々「長編」	
	第8回	卒業制作企画プレゼンテーション	企画の確認	杉井先生
	第9回	アニメーション色々⑦	アニメーション色々「長編」	
	第10回	卒業制作。		
	第11回	ギサブローのアニメ講座⑥	編集と音響	杉井先生
	第12回	卒業制作。		
	第13回	卒業制作。		
	第14回	卒業制作。		
	第15回	卒業制作。		
後期	第16回	卒業制作。	スケジュール確認。	
	第17回	卒業制作。		
	第18回	卒業制作。		
	第19回	卒業制作。		
	第20回	卒業制作。		
	第21回	卒業制作。		
	第22回	卒業制作。		
	第23回	卒業制作。		
	第24回	卒業制作。		
	第25回	卒業制作。		
	第26回	卒業制作。		
	第27回	卒業制作。		
	第28回	卒業制作。		
	第29回	卒業制作。		
	第30回	卒業制作。		

2022年度 講義概要

科目名	ポートフォリオ	年次　： 2 年次前期	
担当教員	谷口　龍彦	時間数　　：　60時間(半期)	
授業概要	就職活動用のポートフォリオを作成する。		
到達目標	就職活動の実践		
評価方法・ 基準	出席数及び課題の提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	adobe illustrator　Powerpoint、Excelなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	オリエンテーション ポートフォリオ作成①	ポートフォリオの基を作る。	
	第 2 回	先輩たちのポートフォリオ	実際に使用されたポートフォリオを見る	前田
	第 3 回	ポートフォリオ作成①	ポートフォリオの基を作る。提出。	
	第 4 回	ジブンデザイン①	自己分析	濱田
	第 5 回	ジブンデザイン②	自己分析	
	第 6 回	ジブンデザイン③	働き方	濱田
	第 7 回	ジブンデザイン④	働き方	
	第 8 回	ジブンデザイン⑤	自己PR	濱田
	第 9 回	ジブンデザイン⑥	自己PR	
	第 1 0 回	ジブンデザイン⑦	自己PR	
	第 1 1 回	ジブンデザイン⑧	プレゼンテーション	濱田
	第 1 2 回	ポートフォリオ作成②	ポートフォリオの作成	
	第 1 3 回	ポートフォリオ作成②	ポートフォリオの作成	
	第 1 4 回	ポートフォリオ作成②	ポートフォリオの作成	
	第 1 5 回	ポートフォリオ作成②	ポートフォリオの作成/完成	
後期	第 1 回			
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			

2022年度 講義概要

科目名	企画シナリオメソッド	年次 : 2年次前期	
担当教員	市ノ川 聡	時間数 : 60時間	
授業概要	卒業制作のプリプロダクションを行う。 企画立案から始め、シナリオ・絵コンテ・各種デザインの設定等を制作する。		
到達目標	卒業制作のプロダクションに入るための準備を完了する。		
評価方法・基準	提出課題、出席率、授業態度などを加味して総合的に評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	制作の流れ	企画～完成までの工程の説明・各セクションの解説	
	第2回	企画制作練習	模擬的な企画を想定した企画書を作成し、企画書制作の要点を学習する。	
	第3回	↓	↓	
	第4回	卒業制作・企画立案	コンセプト・テーマ・視聴ターゲットなど、どんな作品を作るのか企画概要を固める	
	第5回	↓	↓	
	第6回	プロットの作成	ストーリーの概要を作成する	
	第7回	イメージボードの作成	作品の完成イメージをスチールで何点か制作し、より具体化していく。また動画のサンプルカットも作成する。	
	第8回	↓	↓	
	第9回	シナリオ制作	箱書きを使ってシナリオを組み立てる	
	第10回	↓	↓	
	第11回	絵コンテ・設定制作	ハコ書きを元に絵コンテで映像を設計していく。同時にキャラクターや美術設定も作成する	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	※絵コンテが未完成の場合、夏季休暇を使用して絵コンテ・設定を完成させる	
	第14回	↓	ビデオコンテ作成	
	第15回	作画打ち合わせ	プロダクションを開始するにあたってのミーティング	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	演出実習	年次　：2年次後期	
担当教員	市ノ川　聡	時間数　：　60時間	
授業概要	卒業制作においてのプロダクションの進行と講義を交えての演出面のサポートを行う。 制作過程の各セクションでの演出の考え方を学ぶ。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・ 基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	卒業制作・レイアウト制作の検討	演出意図を伝えるための画面構成、イマジナリーライン、カットの連続性などのチェック	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	卒業制作・原画	キャラクター等の演技のチェックとリテイク	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	卒業制作・動画仕上げ・背景制作など	動画のチェックとリテイク	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	卒業制作・撮影	撮影チェックとリテイク	
	第13回	↓	↓	
	第14回	ブラッシュアップ	カッティングとリテイク	
	第15回	↓	↓	

2022年度 講義概要

科目名	映像効果	年次　：2年次前期	
担当教員	高間　浩史	時間数　：　60時間	
授業概要	商業アニメーションの画面作りで使われるエフェクト制作の基本を、演習を通じて学習する。		
到達目標	AfterEffectsを使用してアニメーション撮影で使用される基本エフェクトを作成できるようになる		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	AfterEffects for アニメーション [CC対応改訂版] 大平幸輝 (著)		
参考文献			
使用ソフト	Adobe After Effects等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	カメラワーク	PAN、TU・TB、follow、画面動、マルチなど	
	第2回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第3回	↓	↓	
	第4回	フィルター	ノイズ、ディフュージョン、フレアなど	
	第5回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第6回	↓	↓	
	第7回	シミュレーション	パーティクル、3Dカメラなど	
	第8回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第9回	↓	↓	
	第10回	自然物などの表現	水、炎、雨、雷などのエフェクト作成	
	第11回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第12回	↓	↓	
	第13回	その他のアニメ的表現	モーションパス、エクスプレッションを使用した制御など	
	第14回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第15回	↓	↓	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	映像編集	年次　：2年次後期	
担当教員	高間　浩史	時間数　：　60時間	
授業概要	卒業制作について、主に撮影・編集工程の指導を行う。 学生のニーズに合わせてサポートする。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト	Adobe After Effects /Premiere など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	After Effectsの応用表現	練習素材を用いた演習を行う	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	卒業制作OP/ED制作	タイトル&エンドロール等のアニメーション制作	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	卒業制作・撮影	各自の作品に合わせた撮影手法を指導	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	追加エフェクト指導	
	第28回	↓	↓	
	第29回	卒業制作・編集	ダビング等の最終調整を行う	
	第30回	↓	↓	

2022年度 講義概要

科目名	音響効果	年次　：2年次後期	
担当教員	小松　寛史	時間数　：　60時間	
授業概要	音響についての基礎知識と実際の現場での作業事例を学ぶ。		
到達目標	作品制作において自分の考えている音響表現ができるようになる。		
評価方法・基準	提出課題、出席率、授業態度などを加味して総合的に評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト	Adobe Audition　/ Premiere等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	音響制作で知っておくべき基礎知識	音の3要素、作業で使用する機材及びソフトウェア	
	第2回	音響機材について	マイク、ミキサー、エフェクター等	
	第3回	音響作業の進め方	録音・ミックスの基礎	
	第4回	音収録実習	フィールドワークを実際に行ってみる	
	第5回	音編集	フィールドワークで録音したものを編集する	
	第6回	音編集	フィールドワークで録音したものを編集する	
	第7回	効果音について	基本概論	
	第8回	効果音について	基本概論	
	第9回	制作における準備	台本等の読み方及びコンセプトワークの方法	
	第10回	制作実習	卒業制作作業	
	第11回	制作実習	卒業制作作業	
	第12回	制作実習	卒業制作作業	
	第13回	制作実習	卒業制作作業	
	第14回	制作実習	卒業制作作業	
	第15回	制作実習	卒業制作作業	

クリエイティブ学科
アートクリエイティブコース
1 年
2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	デッサン	年次　： 1 年次通年	
担当教員	立嶋　滋樹	時間数　： 120時間	
授業概要	デッサン制作を通して作品制作に必要な観察眼、遠近法をはじめとする平面表現の知識、作成の準備と手順、完成度の判断能力を養う。		
到達目標	規定の時間内に遠近法、明暗法を駆使したデッサンが自分で完成できる。		
評価方法・基準	各課題の評価票による通常課題点、最終課題点、授業態度、出席率によって評価。		
テキスト			
参考文献	「やさしい人物画」A.ルーミス「パーフェクトマスターデッサン 人物」原田 アキヒコ (著) 「秘密の知識」デイビッド・ホックニー (著)		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	授業ガイダンス／鉛筆でトーン表を作る	基礎の意味と作品作りとの連携／鉛筆の削り方、ハッチングの方法	
	第 2 回	「玉葱」を描く	画面への大きさ／トーンの幅を使う／ハッチングの方向	
	第 3 回	「バナナ」を描く	面を見つける	
	第 4 回	立方体を描く「木片」を描く	立方体を明暗で表す。材質の明暗とのバランスを取る。	
	第 5 回	立方体を描く「煉瓦」を描く	遠近法と目測	
	第 6 回	立方体を描く「円柱」を描く	曲面のハッチング	
	第 7 回	立方体を描く「球」を描く	曲面のハッチング、明暗と輪郭の関係を考える	
	第 8 回	立方体を描く「瓶」を描く 1	素材の特性を観察する	
	第 9 回	立方体を描く「瓶」を描く 2		
	第 1 0 回	「ストライプの布」を描く 1	遠近法に沿った平面を描く	
	第 1 1 回	「ストライプの布」を描く 2		
	第 1 2 回	構造を考えて描「けん玉」を描く	構造を考えて描く、二つのモチーフの関係を遠近法に沿って描く	
	第 1 3 回	「けん玉」を描く 1		
	第 1 4 回	「けん玉」を描く 2		
	第 1 5 回	「靴」を描く 1	総合的な表現と手順の整理	
後期	第 1 6 回	「靴」を描く 2		
	第 1 7 回	「靴」を描く 3		
	第 1 8 回	「靴」を描く 4		
	第 1 9 回	合評／パネル水張り作業	進級課題	
	第 2 0 回	最終課題「箱詰め」 1		
	第 2 1 回	最終課題「箱詰め」 2		
	第 2 2 回	最終課題「箱詰め」 3		
	第 2 3 回	最終課題「箱詰め」 4		
	第 2 4 回	最終課題「箱詰め」 5		
	第 2 5 回	最終課題「箱詰め」 6		
	第 2 6 回	最終課題「箱詰め」 7		
	第 2 7 回	最終課題「箱詰め」 8		
	第 2 8 回	最終課題「箱詰め」 9		
	第 2 9 回	完成／合評		
	第 3 0 回	ビニール張り作業		

2022年度 講義概要

科目名	芸術詳論	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	岡山　拓	時間数　：　120時間	
授業概要	美術・芸術・工芸などの過去から現在までの歴史と流れを知り、今という時代に生き、視覚表現を主体に表現しようとする学生個々の客観的なポジショニングとそこから湧き出る主観的な感覚、思い、意思を確認する。		
到達目標	表現者になろうとする学生本人の歴史的時代的ポジショニングの把握と主観的な意思確認		
評価方法・基準	・美術、芸術の文脈の把握。 ・興味をもった時代、作品、作家に対する踏み込んだ研究をしようとする姿勢。 ・学ぶだけでなくその結果として自分の作品づくりがどのようなものになるのかの必然性を考察する姿勢。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	講義 1　歴史や文脈を知ることの意味		
	第 2 回	講義 2　西洋美術・芸術 1		
	第 3 回	講義 3　西洋美術・芸術 2		
	第 4 回	講義 4　東洋美術・芸術 1		
	第 5 回	講義 5　東洋美術・芸術 2		
	第 6 回	講義 6　西洋美術・芸術 3		
	第 7 回	講義 7　西洋美術・芸術 4		
	第 8 回	講義 8　東洋美術・芸術 3	西洋美術・芸術　レポート提出	
	第 9 回	講義 9　東洋美術・芸術 4		
	第 1 0 回	講義 1 0　日本美術・芸術 1	東京美術・芸術　レポート提出	
	第 1 1 回	講義 1 1　日本美術・芸術 2		
	第 1 2 回	講義 1 2　日本美術・芸術 3		
	第 1 3 回	講義 1 3　現代美術・芸術 1		
	第 1 4 回	講義 1 4　現代美術・芸術 2	美術館・ギャラリー視察	
	第 1 5 回	講義 1 5　現代美術・芸術 3	美術館・ギャラリー視察　前期総合レポート提出	
後期	第 1 6 回	演習 1　興味を持った作家の研究	調査・研究	
	第 1 7 回		調査・研究	
	第 1 8 回		調査・研究レポート提出	
	第 1 9 回	演習 2　興味をもった作品の研究	調査・研究	
	第 2 0 回		調査・研究	
	第 2 1 回		調査・研究レポート提出	
	第 2 2 回	演習 3　実地研修	美術館	
	第 2 3 回		ギャラリー	
	第 2 4 回		ギャラリー	
	第 2 5 回		イベント	
	第 2 6 回		レポート作成	
	第 2 7 回	演習 3 自分の表現活動の将来を文脈から構想	調査・研究・構想作成	
	第 2 8 回		調査・研究・構想作成	
	第 2 9 回		調査・研究・構想作成	
	第 3 0 回		構想レポート提出	

2022年度 講義概要

科目名	基礎造形演習Ⅰ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	吉坂　峰子	時間数　：　120時間	
授業概要	◎多様な平面表現の体験を積み、学生個々の適正を講師が検証する。 ・代表的な絵画の画材と作品について研究し、実際に作画体験を積む。 ・代表的な画材以外の素材による表現方法について、学び経験する。 ・絵画とは言われない表現方法を経験する。（漫画・絵本・アニメーションなど）		
到達目標	平面表現の多様な経験をし、自分の適性を認識する。		
評価方法・基準	・平面表現における自分の適正や可能性についての真剣な検証と分析プロセスを踏んだか。 ・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の質により総合評価する。 ・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視し、総合的に評価する。		
テキスト	随時配付		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	講義 1　平面表現の研究（基底材）	絵の土台（ベース）となる材料について。各種用紙（洋紙・和紙）、麻キャンバス、板素材（木、金属、樹脂）壁材（漆喰、コルクなど）	
	第 2 回	↓		
	第 3 回	講義 2　画材研究（描画画材）	鉛筆、ペン（水性・油性）、筆、スプレーペンキ、透明水彩、ガッシュ、アクリル絵具油彩、顔彩、膠、フレスコ（湿式・乾式）、インク、ビグメントなど	
	第 4 回	↓		
	第 5 回	講義 3　技法研究（基底材×画材、相性）	コラージュ、フロッターージュ、アッセンブリッジ、コンパイン、ポアリング、ドリップング、デカルコマニー、ステイニング、プリコラージュ、など	
	第 6 回	↓		
	第 7 回	課題 1　気になる素材・画材で描く①	今までに得た情報知識を基に	
	第 8 回	↓　テーマ：身体	自分に合いそうな組み合わせで描く	
	第 9 回	課題 2　気になる素材・画材で描く②	今までに得た情報知識を基に	
	第 1 0 回	↓　テーマ：時間	自分に合いそうな組み合わせで描く　※①以外	
	第 1 1 回	課題 3　気になる素材・画材で描く③	今までに得た情報知識を基に	
	第 1 2 回	↓　テーマ：ダイバーシティ（多様性）	自分に合いそうな組み合わせで描く　※①②以外	
	第 1 3 回	課題 4　テーマを選んで描く		
	第 1 4 回	↓　テーマ：各自	課題 1・2・3 から、一番自分に合った組み合わせの技法を使って、各自で決めたテーマに従って描く	
	第 1 5 回	↓		
後期	第 1 6 回	課題 5　壁画を描く・・・テーマ指定		屋上の壁（一部）
	第 1 7 回	↓		
	第 1 8 回	↓	ステンシル技法（例：パンクシー）	
	第 1 9 回	↓		
	第 2 0 回	課題 6　連作を描く・・・テーマ指定		
	第 2 1 回	↓　　　　　　　※物語性		
	第 2 2 回	↓	テーマに基づいて、連続する絵を描く	
	第 2 3 回	↓		
	第 2 4 回	↓		
	第 2 5 回	課題 7　版画的表現で描く・・・テーマ指定		
	第 2 6 回		間接的な表現、モノタイププリント。身近な素材を使用して、偶然性を狙った表現を行う。オリジナルとコピー※スチレン版画・リノカット・ドライポイント	
	第 2 7 回			
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回	まとめ・・・改めて「描くこと」を考える。	1年を振り返り、自分が「何を・どのように・描く・（なぜ）」を考察する。	

2022年度 講義概要

科目名	基礎造形演習Ⅱ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	津本　治也	時間数　：　120時間	
授業概要	多様な立体表現の体験を積み、学生個々の適性を講師が検証する。 ・代表的な立体造形素材と作品について研究し、実際に造形体験をする。 ・代表的な素材以外の素材による表現方法について学び経験する。 ・空間とともに成立する造形の考え方を理解する。		
到達目標	立体表現の多様な経験をし自分の適性を認識する。		
評価方法・基準	・積極的にいろんな素材での造形に挑戦する姿勢があるか。 ・立体表現における自分の適性や可能性についての真剣な検証と分析プロセスを踏んだか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	講義 1　立体造形概論	・立体造形の分類や歴史と潮流、現在のトレンドを知る。	
	第 2 回		・立体表現にすることの意味や意義について知る。	
	第 3 回	講義2　立体造形素材と加工法の研究1	・立体造形に使用される素材・材料などと加工方法	
	第 4 回		の実際について知る。	
	第 5 回	講義 3　立体造形素材と加工法の研究2	・立体造形に使用される素材・材料などと加工方法	
	第 6 回		の実際について知る。	
	第 7 回	課題 1　彫刻体験 1	粘土造形を基本に体験	
	第 8 回		制作	
	第 9 回		制作	
	第 1 0 回		提出	
	第 1 1 回	課題 3　彫刻体験 2	木材や石など自然素材を使って彫刻	
	第 1 2 回		制作	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		提出	
後期	第 1 6 回	講義 4　立体造形の拡がり	空間を使った表現、動きのある表現について学ぶ	
	第 1 7 回	課題 4　空間を意識した立体造形	空間とともに表現される造形体験	
	第 1 8 回		制作	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		制作	
	第 2 3 回		制作	
	第 2 4 回		提出	
	第 2 5 回	課題 5　特殊な立体造形体験	水や煙などを使ったインスタレーション的な造形体験	
	第 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		提出	

2022年度 講義概要

科目名	基礎造形演習Ⅲ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	大内　沙智子	時間数　：　120時間	
授業概要	デジタルツールを使った造形・表現手法の経験を積み、学生個々の適性を講師が検証する。 ・デジタルツールだけでの表現手法を体験。 ・アナログ表現との融合手法を体験。 ・デジタル立体造形（デジタル彫刻）を体験。 ・映像制作の実務を体験。		
到達目標	デジタル表現の多様な経験をし自分の適性を認識する。		
評価方法・基準	・デジタル表現の多様さに挑戦する姿勢があるか。 ・デジタル表現における自分の適性や可能性についての真剣な検証と分析プロセスを踏んだか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	講義 1　デジタル表現の研究	・平面、立体、映像などデジタルツールで可能な表現手段を知る。 ・デジタルのメリットとデメリットについて知る	
	第 2 回			
	第 3 回	講義 2　デジタルツールの使い方紹介	Photoshop、CLIPSTUDIOなどでデジタル線画	
	第 4 回	課題 1　デジタルで絵を描いてみる	線画体験	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		提出	
	第 7 回	課題 2　デジタルで絵を描く（着彩）	Photoshop、CLIPSTUDIO　Fresceなどでデジタル着彩	
	第 8 回		課題 1 の絵を着彩作業	
	第 9 回		制作	
	第 1 0 回		制作	
	第 1 1 回		提出	
	第 1 2 回	課題3アナログで描いた絵をデジタルで表現	基礎造形演習で描いた絵をデジタルで再現する	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		制作　前期最終課題提出日に提出	
後期	第 1 6 回	課題 4　デジタル立体表現	Zbrush　Blenderの体験	
	第 1 7 回		制作	
	第 1 8 回		制作	
	第 1 9 回		提出	
	第 2 0 回	課題 5　映像制作	A E、Premireをつかった映像制作/ツール操作練習	
	第 2 1 回		素材制作	
	第 2 2 回		素材制作	
	第 2 3 回		映像編集	
	第 2 4 回		映像編集	
	第 2 5 回		提出	
	第 2 6 回	課題 5　V R 空間での表現	V R 空間での作画、造形、編集の練習	
	第 2 7 回		平面素材、立体素材制作	
	第 2 8 回		平面素材、立体素材制作	
	第 2 9 回		V R 開発	
	第 3 0 回		映像化　提出	

2022年度 講義概要

科目名	創作演習Ⅰ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	涌井　晃	時間数　：　120時間	
授業概要	・他の授業で学んだり体験したことを踏まえた自主制作に取り組む。 ・課題を設定し、その課題を作るために必要な基礎トレーニングや練習制作に取り組む時間を必ずとる。 ・作品の完成度よりも2年次自分が重きを置く表現内容、表現手法、それに必要となる技術を意識しながら取り組む。		
到達目標	2年次の自主制作課題、卒業制作などを念頭に置きながら方向性を定めていく。		
評価方法・基準	・2年次にメインで取り組む制作の方向性を意識して取り組んでいるか。 ・必要な基礎トレーニングをやったか、練習制作を真剣にやったか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	授業内容と流れの説明		
	第 2 回	課題 1　制作計画の提示		
	第 3 回	課題 2　自主制作 1	必要な基礎練習や習作制作	
	第 4 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 5 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 6 回		本制作	
	第 7 回		本制作	
	第 8 回		本制作	
	第 9 回		本制作	
	第 1 0 回		作品提出・合評	
	第 1 1 回	課題 3　自主制作 2	必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 2 回	★夏休みを本制作期間とする。	必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 3 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 4 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 5 回		本制作　前期最終課題提出日に提出	
後期	第 1 6 回	課題 4　自主制作 3	必要な基礎練習や習作制作/課題 3 合評	
	第 1 7 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 8 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 9 回		本制作	
	第 2 0 回		本制作	
	第 2 1 回		本制作	
	第 2 2 回		本制作	
	第 2 3 回		本制作	
	第 2 4 回		作品提出・合評	
	第 2 5 回	課題 5　2年次制作物の計画作成	計画のための資料収集	
	第 2 6 回		基本構想プラン作成	
	第 2 7 回		費用や条件の検証	
	第 2 8 回		実施計画案作成→講師チェック	
	第 2 9 回		基本計画案修正	
	第 3 0 回		実施計画提出	

2022年度 講義概要

科目名	創作演習Ⅱ	年次　： 1 年次　通年	
担当教員	中島　麦	時間数　：　120時間	
授業概要	・他の授業で学んだり体験したことを踏まえた自主制作に取り組む。 ・課題を設定し、その課題を作るために必要な基礎トレーニングや練習制作に取り組む時間を必ずとる。 ・作品の完成度よりも2年次自分が重きを置く表現内容、表現手法、それに必要となる技術を意識しながら取り組む。 ・創作演習Ⅱはオーソドックスな美術のアプローチを行う。		
到達目標	2年次の自主制作課題、卒業制作などを念頭に置きながら方向性を定めていく。		
評価方法・基準	・2年次にメインで取り組む制作の方向性を意識して取り組んでいるか。 ・必要な基礎トレーニングをやったか、練習制作を真剣にやったか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	授業内容と流れの説明		
	第 2 回	課題 1　制作計画の提示		
	第 3 回	課題 2　自主制作 1	必要な基礎練習や習作制作	
	第 4 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 5 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 6 回		本制作	
	第 7 回		本制作	
	第 8 回		本制作	
	第 9 回		本制作	
	第 1 0 回		作品提出・合評	
	第 1 1 回	課題 3　自主制作 2	必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 2 回	★夏休みを本制作期間とする。	必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 3 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 4 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 5 回		本制作　前期最終課題提出日に提出	
後期	第 1 6 回	課題 4　自主制作 3	必要な基礎練習や習作制作/課題 3 合評	
	第 1 7 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 8 回		必要な基礎練習や習作制作	
	第 1 9 回		本制作	
	第 2 0 回		本制作	
	第 2 1 回		本制作	
	第 2 2 回		本制作	
	第 2 3 回		本制作	
	第 2 4 回		作品提出・合評	
	第 2 5 回	課題 5　2年次制作物の計画作成	計画のための資料収集	
	第 2 6 回		基本構想プラン作成	
	第 2 7 回		費用や条件の検証	
	第 2 8 回		実施計画案作成→講師チェック	
	第 2 9 回		基本計画案修正	
	第 3 0 回		実施計画提出	

2022年度 講義概要

科目名	デザイン基礎〔AC〕1年次 通年〔120時間〕		担当教員 中森康夫
授業概要	グラフィックデザインの基本として、デザイン作業に必要なイラストやタイポグラフィ的要素の効果的な考え・手法を理解して、表現技術を学びます。 応用課題として地域活性化プロジェクト課題としてバナーデザインなどの制作を行う。 尚、必須AdobeソフトとしてIllustrator、Photoshopの基本操作を通して実習していきます。		
到達目標	グラフィックソフトの基本操作とデザインの基本を習得。		
評価方法 基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性、使用ソフトの基本操作力		
テキスト	オリジナルテキスト配布	使用ソフト	Adobe Illustrator・Photoshop他
参考文献	必要に応じて、随時紹介		

授業計画

期	授業回数	テーマ	内容・方法等
前期	第1回	① illustrator基本操作 基本となるツールを繰り返し習得	オリエンテーション 授業内容 今後の持参物等解説
	第2回		■ illustrator基本操作
	第3回		ツールの操作練習&トレース課題など
	第4回		
	第5回		
	第6回		
	第7回		●
	第8回	② オリジナルロゴマーク制作 自分自身のロゴマーク作成	■ オリジナルロゴ制作
	第9回		
	第10回		
	第11回		● データ提出⇒Google drive内指定の場所
	第12回	③ 名刺デザインデータ制作 名刺の印刷原稿作成	■ 名刺デザインデータ制作
	第13回		
	第14回		
	第15回		● データ提出⇒Google drive内指定の場所
後期	第16回	④ 地域活性化PROJECT課題 オーナメント制作 大阪の北区役所に設置するための オリジナルツリーを彩るオリジナル イラストを使用したオーナメントを 企画・デザインする。	■ illustrator応用課題 課題解説&資料収集
	第17回		プランニングcheck
	第18回		
	第19回		
	第20回		
	第21回		
	第22回		● データ提出⇒Google drive内指定の場所
	第23回		合評 ⇒ データ修正
	第24回		ツリー設置〔11月後半を予定〕
	第25回	⑤ デザイン応用最終課題 リニューアルDesign課題(予定)	■ illustrator応用課題 Design Work課題
	第26回		
	第27回		
	第28回		
	第29回		
	第30回		● データ提出⇒Google drive内指定の場所

クリエイティブ学科
デジタルクリエイティブコース
1 年
2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	3D造形基礎 I	年次 :1年次前期	
担当教員	伊澤 李香	時間数 : 60時間	
授業概要	3D造形基礎は造形基本技能の習得に加え、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は講義と説明に従って操作を覚えることに重点を置く。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Zbrushを使った造形技術、テクスチャツール、モーションツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○講義1 Zbrush操作基礎1	動物キャラクター造形	
	第2回	○講義2 Zbrush操作基礎2	初歩的な人物キャラクター造形	
	第3回	○講義3 Zbrush操作基礎3	人物キャラクター造形1	
	第4回	○講義4 Zbrush操作基礎4	人物キャラクター造形2	
	第5回	○講義5 テクスチャ基礎	SubstancePainter基礎技術習得	
	第6回	○講義6 テクスチャ応用	SubstancePainter応用1	
	第7回	○講義7 テクスチャ応用	SubstancePainter応用2	
	第8回	○講義8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携その1	
	第9回	○講義9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携その2	
	第10回	○講義10 メディアツール連携1	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携1	
	第11回	○講義11 メディアツール連携2	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	課題説明と制作プロセス指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	3D造形基礎Ⅱ	年次 : 1年次前期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	3D造形基礎は造形基本技能の習得に加え、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1の科目を受けての実施作業で課題制作に取り組む。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Zbrushを使った造形技術、テクスチャツール、モーションツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Zbrush操作基礎	動物キャラクター造形 制作業務	
	第2回	○練習課題2 Zbrush操作基礎	初歩的な人物キャラクター造形 制作業務	
	第3回	○練習課題3 Zbrush操作基礎	人物キャラクター造形1 制作業務	
	第4回	○練習課題4 Zbrush操作基礎	人物キャラクター造形2 制作業務	
	第5回	○練習課題5 テクスチャ基礎	SubstancePainter基礎技術習得	
	第6回	○練習課題6 テクスチャ応用	SubstancePainter応用1 制作業務	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ応用	SubstancePainter応用2 制作業務	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題1	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	3D造形基礎Ⅲ	年次 :1年次前期	
担当教員	奥井 花音	時間数 : 60時間	
授業概要	3D造形基礎は造形基本技能の習得に加え、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1、2の科目を通じた練習課題、課題の提出を行う。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Zbrush操作基礎	動物キャラクター造形 練習課題提出	
	第2回	○練習課題2 Zbrush操作基礎	初歩的な人物キャラクター造形 練習課題提出	
	第3回	○練習課題3 Zbrush操作基礎	人物キャラクター造形1 練習課題提出	
	第4回	○練習課題4 Zbrush操作基礎	人物キャラクター造形2 練習課題提出	
	第5回	○練習課題5 テクスチャ基礎	SubstancePainter基礎技術習得	
	第6回	○練習課題6 テクスチャ応用	SubstancePainter応用1 練習課題提出	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ応用	SubstancePainter応用2 練習課題提出	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	3D演出基礎 I	年次 :1年次前期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D演出基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は講義と説明に従って操作を覚えることに重点を置く。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○講義1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作	
	第2回	○講義2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用	
	第3回	○講義3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形	
	第4回	○講義4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1	
	第5回	○講義5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2	
	第6回	○講義6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3	
	第7回	○講義7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携技術	
	第8回	○講義8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携その1	
	第9回	○講義9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携その2	
	第10回	○講義10 メディアツール連携1	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携1	
	第11回	○講義11 メディアツール連携2	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	3D演出基礎Ⅱ	年次 :1年次前期	
担当教員	伊澤 李香	時間数 : 60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1の科目を受けての実施作業で課題制作に取り組む。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作業務	
	第2回	○練習課題2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用制作業務	
	第3回	○練習課題3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形制作業務	
	第4回	○練習課題4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1 制作業務	
	第5回	○練習課題5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2 制作業務	
	第6回	○練習課題6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3 制作業務	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携 制作業務	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題1	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	3D演出基礎Ⅲ	年次 : 1年次前期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。 3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1、2の科目を通じた練習課題、課題の提出を行う。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作 練習課題提出	
	第2回	○練習課題2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用 練習課題提出	
	第3回	○練習課題3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形 練習課題提出	
	第4回	○練習課題4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1 練習課題提出	
	第5回	○練習課題5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2 練習課題提出	
	第6回	○練習課題6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3 練習課題提出	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携技術 練習課題提出	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	3D映像基礎 I	年次 :1年次前期	
担当教員	小幡 高久	時間数 : 60時間	
授業概要	Adobe系のグラフィックツールの基本を学び、そのうえでメインツールとなるAfterEffectsの操作能力を養う。映像制作、アニメーション制作、3Dエフェクトなどゲーム、映像、メディアアートすべての分野に波及するツールをひとまず動かせるスキルを身に付けていく。 授業の後半はモデリングやモーション系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	AfterEffectsの操作に習熟すること、3Dコンテンツの組み込みやデータ連携スキルを身に着けること		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守/課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop	
	第2回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop	
	第3回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop+AE	
	第4回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop+AE	
	第5回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop+AE	
	第6回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop+AE	
	第7回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第8回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第9回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第10回	○練習課題8 メディアツール連携1	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題1	
	第11回	○練習課題8 メディアツール連携2	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	3D映像基礎Ⅱ	年次 : 1年次前期	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	
授業概要	VR開発に不可欠となるゲームエンジンの操作能力を養う。 具体的にはUnrealEngineをメインツールに、VRコンテンツの具体的な制作技術とプロセスを学び、サブにUnityを使用する。 授業の後半はモデリングやモーション系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	UnrealEngineの操作に習熟すること、3Dコンテンツの組み込みやデータ連携スキルを身に着けること		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守/課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第2回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第3回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第4回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第5回	○VR開発ツール基礎	Unity	
	第6回	○VR開発ツール基礎	Unity	
	第7回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第8回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第9回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第10回	○練習課題8 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題8 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2022年度 講義概要

科目名	実践技術演習 I	年次 :1年次後期	
担当教員	魏 子青	時間数 : 60時間	
授業概要	他コース他学科のコンテンツの3D化・VR化・映像化などの取り組みを行うとともに、対外企業や団体等との共同プロジェクトや依頼案件に取り組む。		
到達目標	実際に存在する仕事、依頼などに対応する経験を積むこと、それに対応できる技量の実情を知ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・他コース他学科企業等との緻密な連携業務の進行		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■取り組み課題の決定	教員のチェック	
	第2回	■ミーティング	他コース他学科との打ち合わせ	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業	
	第6回		制作作業	
	第7回	■ミーティング	中間チェック(教員及び関係学生)	
	第8回		制作作業	
	第9回		制作作業	
	第10回		制作作業	
	第11回		制作作業	
	第12回		制作作業	
	第13回		完成・提出	
	第14回		修正	
	第15回		修正	

2022年度 講義概要

科目名	コンテンツ研究 I	年次 :1年次後期	
担当教員	奥井 花音	時間数 : 60時間	
授業概要	本格的なコンテンツ開発に取り掛かるにおいて自らの作ろうとする作品の傾向や使用されている技術を把握し、重点的に必要とされるスキルをいくつか絞り、そのブラッシュアップに取り組む。またコンペ作品などを研究し、試作(ラフ制作)を行うなどを通じて自分の強みと弱みを把握し、強みのブラッシュアップと弱みの改善を図る。 2年次前期のグループワークにおける役割分担にも通じる授業。 上記の意味合いからこの授業では企業インターンを認める授業とする。		
到達目標	コンテンツ制作における得意分野不得意分野の客観的に把握と対処トレーニング		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・試作・ラフ制作作品が自分の長所進展、短所改善に沿ったものか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■作品研究1	求められるものの実態把握	
	第2回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第3回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第4回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第5回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第6回	■作品研究2	コンペ作品の研究	
	第7回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第8回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第9回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第10回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第11回	■ポートフォリオ制作	就活ポートフォリオに関連する制作	
	第12回	※キャリアサポート含む	就活ポートフォリオに関連する制作	
	第13回		就活ポートフォリオに関連する制作	
	第14回		就活ポートフォリオに関連する制作	
	第15回		就活ポートフォリオに関連する制作	

2022年度 講義概要

科目名	コンテンツ開発 I	年次 :1年次後期	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	
授業概要	1年次後半は独力での複数コンテンツ開発に挑戦することを大きな課題とし本科目はその中心基地となる授業。メインコンテンツ1種類とそこから派生するサブコンテンツ2種類以上を同時並行で一人で制作し、メインコンテンツは映像系、ゲーム系、サブコンテンツはフィギュア、印刷物、プロモーション映像、モーショングラフィックなどを想定している。 この授業においてもスキルアップのための企業インターンを認める。		
到達目標	複数コンテンツを個人で同時に開発する経験を通じて自分の得意分野を客観視できるようにする。		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■個人プロジェクトの発表	個人制作のメインとサブコンテンツの発表	
	第2回	■工程表管理表作成	造形・演出・映像化別工程管理表作成	
	第3回		制作業務(インターン可)	
	第4回		制作業務(インターン可)	
	第5回		制作業務(インターン可)	
	第6回		制作業務(インターン可)	
	第7回	■中間報告会	教員のアドバイス、方向修正ほか	
	第8回		制作業務(インターン可)	
	第9回		制作業務(インターン可)	
	第10回		制作業務(インターン可)	
	第11回		制作業務(インターン可)	
	第12回		制作業務(インターン可)	
	第13回		制作業務(インターン可)	
	第14回	■プロジェクト作品全体提出	プロジェクトコンテンツ提出	
	第15回	■次年度コンテンツ計画発表	チーム分けと制作内容発表	

2022年度 講義概要

科目名	3DCG演習 I	年次 :1年次後期	
担当教員	伊澤 李香	時間数 : 60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「メインコンテンツの造形技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	メインコンテンツの造形技術側面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1 メインコンテンツ制作	ゲーム・映像分野からメインコンテンツ制作	
	第2回		制作業務＋造形メイン指導	
	第3回		制作業務＋造形メイン指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第5回		制作業務＋造形メイン指導	
	第6回		制作業務＋造形メイン指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務＋造形メイン指導	
	第9回		制作業務＋造形メイン指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第11回		制作業務＋造形メイン指導	
	第12回		制作業務＋造形メイン指導	
	第13回	■メインコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

2022年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅱ	年次：1年次後期	
担当教員	魏 子青	時間数：60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「メインコンテンツの演出・メディア系技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	メインコンテンツのモーションデザインとメディア連携面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1 メインコンテンツ制作	ゲーム・映像分野からメインコンテンツ制作	
	第2回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第3回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務+演出・メディア系指導	
	第5回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第6回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第9回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務+演出・メディア系指導	
	第11回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第12回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第13回	■メインコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

2022年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅲ	年次：1年次後期	
担当教員	伊澤 李香	時間数：60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「サブコンテンツの造形・メディア系技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	サブコンテンツの造形連携とメディア連携面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第2回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第3回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形・メディア系指導	
	第5回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第6回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第9回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形・メディア系指導	
	第11回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第12回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第13回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

2022年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅳ	年次：1年次後期	
担当教員	魏 子青	時間数：60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「サブコンテンツの演出・メディア系技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	サブコンテンツのモーションデザインとメディア連携面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第2回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第3回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋演出・メディア系指導	
	第5回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第6回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第9回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋演出・メディア系指導	
	第11回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第12回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第13回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

クリエイティブ学科
デジタルクリエイティブコース
2 年
2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	実践技術演習Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	中村 成吾	時間数：120時間	
授業概要	他コース他学科のコンテンツの3D化・VR化・映像化などの取り組みを行うとともに、対外企業や団体等との共同プロジェクトや依頼案件に取り組む。		
到達目標	実際に存在する仕事、依頼などに対応する経験を積むこと、それに対応できる技量の実情を知ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・他コース他学科企業等との緻密なら連携業務の進行		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■取り組み課題1の決定	教員のチェック	
	第2回	■ミーティング	他コース他学科企業等との打ち合わせ	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業	
	第6回		制作作業	
	第7回	■ミーティング	他コース他学科企業等との打ち合わせ	
	第8回		制作作業	
	第9回		制作作業	
	第10回		制作作業	
	第11回		制作作業	
	第12回		制作作業	
	第13回		完成・提出	
	第14回		修正	
	第15回		修正	
後期	第16回	■取り組み課題2の決定	教員のチェック	
	第17回	■ミーティング	他コース他学科企業等との打ち合わせ	
	第18回		制作作業	
	第19回		制作作業	
	第20回		制作作業	
	第21回		制作作業	
	第22回	■ミーティング	他コース他学科企業等との打ち合わせ	
	第23回		制作作業	
	第24回		制作作業	
	第25回		制作作業	
	第26回		制作作業	
	第27回		制作作業	
	第28回		完成・提出	
	第29回		修正	
	第30回		修正提出	

2022年度 講義概要

科目名	コンテンツ研究Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	涌井 晃	時間数：120時間	
授業概要	前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定してのコンテンツ開発に取り組むが成果発表の場を研究し、どこに重点を置くかを決め、制作に取り組む。 後期は卒業後に向けた技術のブラッシュアップに重点を置いて技術研鑽に取り組む。 本授業はその性格からインターンを認める授業とする。		
到達目標	造形、モーション、映像化、VR化の一通りの制作作業に習熟するとともに、個人の得意分野を特化させる。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・プロジェクト＝グループワークにおける役割意識の高さ ・制作作業における集中力		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■PW チームミーティング	教員・助手参加で状況共有	
	第2回	・東京ゲームショウなど発表機会を見据えて、重点的に対応すべきポイントの把握と対策を練る。	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第3回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第4回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第5回	■PW チームミーティング	教員・助手参加で進捗でチェック	
	第6回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第7回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第8回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第9回	■PW チームミーティング	教員・助手参加で進捗でチェック	
	第10回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第11回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第12回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第13回	■PW チームミーティング	発表時に向けての各種対策会議	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■進路に向けた制作・技術研究1	強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第17回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第18回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第19回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第20回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第21回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第22回	★技術研究1の成果発表	取組成果の発表と講評会	
	第23回	■進路に向けた制作・技術研究1	強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第24回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第25回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第26回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第27回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第28回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第29回		強化技術のブラッシュアップ(インターン可)	
	第30回	★技術研究2の成果発表	取組成果の発表と講評会	

2022年度 講義概要

科目名	コンテンツ開発Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	涌井 晃	時間数：120時間	
授業概要	前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定しての3DCG実習1・2・3・4と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業はそのベース(基地)となる授業。全体の進捗状況を全体で把握できる機会とし好評会などを通じて意見交換する場とする。初めてのグループワークとなるため、個々人の強みを生かしたチーム構成でコンテンツ制作、学外成果発表に取り組む。 後期は卒業制作に取り組み個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。		
到達目標	プロジェクトワークを仕上げ切り、対外発表に耐えうる作品を作ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・プロジェクト＝グループワークにおける進捗管理意識と学外発表を直視した仕上げ方、見せ方の意識 ・PW・卒業制作ともに完成度の高さ		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■課題1 PW計画発表	・チームでプレゼンテーションと講評会	
	第2回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第3回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第4回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第5回	・中間チェック・工程修正	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第6回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第7回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第8回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第9回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第10回	・中間チェック・工程修正	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第11回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第12回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第13回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■卒業制作ト 計画発表	卒業制作の企画発表	
	第17回	■工程表管理表作成	造形・演出・映像化別工程管理表作成	
	第18回		制作業務(インターン可)	
	第19回		制作業務(インターン可)	
	第20回		制作業務(インターン可)	
	第21回		制作業務(インターン可)	
	第22回	■中間報告会	制作業務(インターン可)	
	第23回		制作業務(インターン可)	
	第24回		制作業務(インターン可)	
	第25回		制作業務(インターン可)	
	第26回		制作業務(インターン可)	
	第27回		制作業務(インターン可)	
	第28回		制作業務(インターン可)	
	第29回	■卒業制作作品提出	プロジェクトコンテンツ提出	
	第30回		修正作業	

2022年度 講義概要

科目名	3DCG実習 I	年次 : 2年次通年	
担当教員	魏 子青	時間数 : 120時間	
授業概要	前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定してコンテンツ開発2・3DCG実習2・3・4と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業は「メインコンテンツの個人制作」に重点をおいて制作。クオリティはもちろん、工程管理をグループと個人でしっかり行うことを重視する。後期は卒業制作に取り組み個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。		
到達目標	プロジェクトワークを仕上げ切り、対外発表に耐えうる作品を作ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・プロジェクト＝グループワークにおける個人の役割をしっかりと果たす意識 ・PW・卒業制作ともに完成度の高さ		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■PW メインコンテンツ個別作業	メインコンテンツの個人制作	
	第2回		メインコンテンツの個人制作	
	第3回		メインコンテンツの個人制作	
	第4回		メインコンテンツの個人制作	
	第5回	・中間チェック・工程修正	メインコンテンツの個人制作	
	第6回		メインコンテンツの個人制作	
	第7回		メインコンテンツの個人制作	
	第8回		メインコンテンツの個人制作	
	第9回		メインコンテンツの個人制作	
	第10回	■PW グループ作業	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第11回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第12回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第13回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■卒業制作 メインコンテンツ制作	ゲーム・映像分野からメインコンテンツ制作	
	第17回		制作業務＋造形メイン指導	
	第18回		制作業務＋造形メイン指導	
	第19回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第20回		制作業務＋造形メイン指導	
	第21回		制作業務＋造形メイン指導	
	第22回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第23回		制作業務＋造形メイン指導	
	第24回		制作業務＋造形メイン指導	
	第25回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第26回		制作業務＋造形メイン指導	
	第27回		制作業務＋造形メイン指導	
	第28回	■メインコンテンツ作品提出	提出	
	第29回	修正		
	第30回	修正	修正提出	

2022年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	魏 子青	時間数 : 120時間	
授業概要	前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定してコンテンツ開発2・3DCG実習1・3・4と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業は「サブコンテンツの個人制作」に重点をおいて制作。クオリティはもちろん、工程管理をグループと個人でしっかり行うことを重視する。後期は卒業制作に取り組み個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。		
到達目標	プロジェクトワークを仕上げ切り、対外発表に耐えうる作品を作ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・プロジェクト＝グループワークにおける個人の役割をしっかりと果たす意識 ・PW・卒業制作ともに完成度の高さ		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■PW サブコンテンツ個別作業	サブコンテンツの個人制作	
	第2回		サブコンテンツの個人制作	
	第3回		サブコンテンツの個人制作	
	第4回		サブコンテンツの個人制作	
	第5回	・中間チェック・工程修正	サブコンテンツの個人制作	
	第6回		サブコンテンツの個人制作	
	第7回		サブコンテンツの個人制作	
	第8回		サブコンテンツの個人制作	
	第9回		サブコンテンツの個人制作	
	第10回	■PW グループ作業	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第11回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第12回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第13回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■卒業制作 メインコンテンツ制作	ゲーム・映像分野からメインコンテンツ制作	
	第17回		制作業務+演出メイン指導	
	第18回		制作業務+演出メイン指導	
	第19回	工程表管理表の修正	制作業務+演出メイン指導	
	第20回		制作業務+演出メイン指導	
	第21回		制作業務+演出メイン指導	
	第22回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第23回		制作業務+演出メイン指導	
	第24回		制作業務+演出メイン指導	
	第25回	工程表管理表の修正	制作業務+演出メイン指導	
	第26回		制作業務+演出メイン指導	
	第27回		制作業務+演出メイン指導	
	第28回	■メインコンテンツ作品提出	提出	
	第29回	修正		
	第30回	修正	修正亭主っ	

2022年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅲ	年次 : 2年次通年	
担当教員	伊澤 李香	時間数 : 120時間	
授業概要	前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定してコンテンツ開発2・3DCG実習1・2・4と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業は「メインコンテンツのグループ制作」に重点をおいて制作。クオリティはもちろん、工程管理をグループと個人でしっかり行うことを重視する。後期は卒業制作に取り組み個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。		
到達目標	プロジェクトワークを仕上げ切り、対外発表に耐えうる作品を作ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・プロジェクト＝グループワークにおけるお互いの業務連携・補完の意識、スケジュール管理意識 ・PW・卒業制作ともに完成度の高さ		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■PW メインコンテンツ共同作業	メインコンテンツのグループ制作	
	第2回		メインコンテンツのグループ制作	
	第3回		メインコンテンツのグループ制作	
	第4回		メインコンテンツのグループ制作	
	第5回	・中間チェック・工程修正	メインコンテンツのグループ制作	
	第6回		メインコンテンツのグループ制作	
	第7回		メインコンテンツのグループ制作	
	第8回		メインコンテンツのグループ制作	
	第9回		メインコンテンツのグループ制作	
	第10回	■PW グループ作業	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第11回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第12回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第13回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■卒業制作 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第17回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第18回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第19回	工程表管理表の修正	制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第20回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第21回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第22回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第23回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第24回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第25回	工程表管理表の修正	制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第26回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第27回		制作業務＋メディアツールメイン指導	
	第28回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第29回	修正		
	第30回	修正	修正提出	

2022年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅳ	年次 : 2年次通年	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 120時間	
授業概要	前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定してコンテンツ開発2・3DCG実習1・2・3と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業は「サブコンテンツのグループ制作」に重点をおいて制作。クオリティはもちろん、工程管理をグループと個人でしっかり行うことを重視する。後期は卒業制作に取り組み個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。		
到達目標	プロジェクトワークを仕上げ切り、対外発表に耐えうる作品を作ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・プロジェクト＝グループワークにおけるお互いの業務連携・補完の意識、スケジュール管理意識 ・PW・卒業制作ともに完成度の高さ		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■PW メサブコンテンツ共同作業	サブコンテンツのグループ制作	
	第2回		サブコンテンツのグループ制作	
	第3回		サブコンテンツのグループ制作	
	第4回		サブコンテンツのグループ制作	
	第5回	・中間チェック・工程修正	サブコンテンツのグループ制作	
	第6回		サブコンテンツのグループ制作	
	第7回		サブコンテンツのグループ制作	
	第8回		サブコンテンツのグループ制作	
	第9回		サブコンテンツのグループ制作	
	第10回	■PW グループ作業	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第11回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第12回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第13回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■卒業制作 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第17回		制作業務+総合指導	
	第18回		制作業務+総合指導	
	第19回	工程表管理表の修正	制作業務+総合指導	
	第20回		制作業務+総合指導	
	第21回		制作業務+総合指導	
	第22回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第23回		制作業務+総合指導	
	第24回		制作業務+総合指導	
	第25回	工程表管理表の修正	制作業務+総合指導	
	第26回		制作業務+総合指導	
	第27回		制作業務+総合指導	
	第28回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第29回	修正		
	第30回	修正	修正提出	

2022年度 講義概要

科目名	キャリアプロモーション	年次 : 2年次通年	
担当教員	小幡 高久	時間数 : 120時間	
授業概要	1年次後半からインターンや企業説明会などに取り組み、ポートフォリオ制作は進めているが、現時点でまだ進路が決まっていない、または明確に方向性を決められていない学生を中心に面談によるカウンセリングを通じて具体的なアクションを起こせるように指導する。		
到達目標	就職、フリー、進学など卒業後の姿を具体的な目標として設定しその準備をする。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・緻密な連絡や相談		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■ガイダンス	就職活動、営業活動のガイダンス	
	第2回	■ポートフォリオのブラッシュアップ	1年次制作PFの更新	
	第3回	■対外活動	個別面談・個別支援	
	第4回		個別面談・個別支援	
	第5回		個別面談・個別支援	
	第6回		個別面談・個別支援	
	第7回		個別面談・個別支援	
	第8回	■学科長面談	個別面談・個別支援	
	第9回		個別面談・個別支援	
	第10回		個別面談・個別支援	
	第11回		個別面談・個別支援	
	第12回		個別面談・個別支援	
	第13回		個別面談・個別支援	
	第14回		個別面談・個別支援	
	第15回	↓	前期活動報告	
後期	第16回	後期ガイダンス	就職活動・営業活動の実践について	
	第17回	■対外活動	個別面談・個別支援	
	第18回		個別面談・個別支援	
	第19回		個別面談・個別支援	
	第20回		個別面談・個別支援	
	第21回		個別面談・個別支援	
	第22回		個別面談・個別支援	
	第23回	■学科長面談	個別面談・個別支援	
	第24回		個別面談・個別支援	
	第25回		個別面談・個別支援	
	第26回		個別面談・個別支援	
	第27回		個別面談・個別支援	
	第28回		個別面談・個別支援	
	第29回	↓ ↓	個別面談・個別支援	
	第30回	総括	総括	

クリエイティブ学科
コミックアートコース 1 年
2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	デッサン	年次 : 1年次通年	
担当教員	鈴木健太郎・岡本里栄・江藤 政行	時間数 : 120時間	
授業概要	デッサンの基礎を習得する。 ●  筆での調子付け（ハッチング・シェーディング・塗りの技法）を身につける。 ●  のを見る目を養う（観察眼を養う） ●  次元のものを2次元に写し取る様々な方法を知る。（描写表現力を養う）		
到達目標	ものの形を正確に写し取り、ものの陰影を表現できるようになる。観察力と集中力を高める。		
評価方法・基準	作品評価／課題ごとの目標にどれだけ近づけられたか（個々の達成度） 80％ 授業態度（意欲）／作品の完成と提出への責任 20％		
テキスト	特になし		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	ハッチング・シェーディング・塗りの技法	
	第2回	立方体 1	白と黒の立方体	
	第3回	立方体 2	白と黒の立方体	
	第4回	木片とレンガ 1	立方体の応用	
	第5回	木片とレンガ 2	立方体の応用 ～ 質感の表現	
	第6回	円柱	円柱の陰のつき方と反射光	
	第7回	球	球の陰のつき方と反射光	
	第8回	瓶とビニールボール 1	基本幾何形体の応用 1	
	第9回	瓶とビニールボール 2	基本幾何形体の応用 2	
	第10回	ワイン瓶 1	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第11回	ワイン瓶 2	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第12回	ワイン瓶 3	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第13回	けん玉 1	複雑な形体を正確に描写	
	第14回	けん玉 2	複雑な形体を正確に描写	
	第15回	ワイングラスとおもちゃのアヒル	前期終了テスト	
後期	第16回	ボーダー柄の布で包むもの 1	布の皺と中の見えない形を表現	
	第17回	ボーダー柄の布で包むもの 2	布の皺と中の見えない形を表現	
	第18回	ボーダー柄の布で包むもの 3	布の皺と中の見えない形を表現	
	第19回	靴 1	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第20回	靴 2	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第21回	靴 3	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第22回	靴 4	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第23回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 1	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第24回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 2	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第25回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 3	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第26回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 4	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第27回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 5	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第28回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 6	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第29回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 7	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第30回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 8	モチーフとして魅力的な構成を考える	

2022年度 講義概要

科目名	クロッキー	年次　：1年次通年	
担当教員	三浦康男・浜本隆司・立嶋滋樹	時間数　：　120時間	
授業概要	アーティストに必要な絵を描くための自己の内部循環を体得する授業です。 繰り返し描く中で、自然に得られるものです。自分の中で自然に循環するようになるまでは、物と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちが大切です。美術解剖学の知見を基に、実際のモデルを短時間で描く体験型実習です。		
到達目標	人体の動勢を解剖学知見を基に的確に表現する力をつける。		
評価方法・基準	1 実習中の取り組みの姿勢。2 課題の理解力。3 人体の骨格・筋肉及びプロポーション・動き／動勢の捉え方。 4 ドローイング力。5 出席率。 1～5 項目を総合的に点数化して評価する。		
テキスト	各回プリントを配布する		
参考文献	授業の中で紹介する		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	オリエンテーション	絵を描くための基礎トレーニング	講義後実習
	第 2 回	人体測定　頭部のプロポーション	顔・頭部、正面と横顔を実測し描く	講義後実習
	第 3 回	人体測定　全身のプロポーション	頭部のプロポーション簡略図/全身のプロポーション簡略図	講義後実習
	第 4 回	人体のパース	パースの実験/人体のパースの板　骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第 5 回	人物と空間	目の高さと平行線/空間の位置　骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第 6 回	顔の部分	目の描き方/漫画表現との比較　骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第 7 回	顔の部分	口、鼻、耳の描き方/漫画表現との比較	講義後実習
	第 8 回	手と足	手と足の描き方/骨格や比率を基にした描き方	講義後実習
	第 9 回	骨格/頭部	頭部の骨格と比率/猿から人へ、動物との比較	講義後実習
	第 1 0 回	骨格/胸、腰、脊柱	胸郭、骨盤、脊柱の構造/男女差	講義後実習
	第 1 1 回	骨格/腕	腕と鎖骨、肩甲骨の連動	講義後実習
	第 1 2 回	骨格/脚	骨盤と脚部の構造	講義後実習
	第 1 3 回	全身の骨格	人体の全身骨格/動物・空想の生物との比較	講義後実習
	第 1 4 回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー	実習
	第 1 5 回	前期まとめ		実習
後期	第 1 6 回	オリエンテーション	全身の筋肉の概略説明	講義後実習
	第 1 7 回	筋肉/頭部（表情筋）	人物の表情と筋	講義後実習
	第 1 8 回	動物クロッキー	近郊の動物園にて実習	実習
	第 1 9 回	筋肉/頭頸部	首の筋肉の描き方/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 0 回	描画画材とその表情 1	墨を用いた表現/線の強弱とぼかし	実習
	第 2 1 回	筋肉/体幹（前面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 2 回	筋肉/体幹（側面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 3 回	筋肉/体幹（背面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 4 回	描画画材とその表情 2	コンテを用いた表現/光と陰影	実習
	第 2 5 回	筋肉/上肢（上腕・前腕）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 6 回	筋肉/下肢（大腿・下腿）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第 2 7 回	描画画材とその表情 3	水彩・色鉛筆を用いた表現/色彩	実習
	第 2 8 回	全身筋肉まとめ	筋肉の描き方とその働き/動物との比較	講義後実習
	第 2 9 回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー	実習
	第 3 0 回	クロッキーをまとめる	作品集制作	実習

2022年度 講義概要

科目名	空間描写	年次 : 1年次前期	
担当教員	竹岡 美咲・祖川 華	時間数 : 60時間	
授業概要	・世界観表現に関わる空間描写技術の基礎を学び、本格的なコミックアート表現の手法を学ぶ。 ・就職率が上がっているアニメーション作画分野への貢献度の高い技術であり全員が理解し実践できる技術の習得を目指す。		
到達目標	・透視図法の技術と世界観表現の方法論を習得		
評価方法・基準	・正確な透視図法の技術習得への意欲 ・キャラクター演出としての空間表現の必要性の認識強化		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Photoshop C L I P STUDIOPAINT		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1－透視図法	1点透視・2点透視の講義と練習	
	第2回		3点透視の講義と練習	
	第3回		課題制作	
	第4回		課題制作・提出	
	第5回	課題2－遠近法	空気遠近法・色彩遠近法の説明と練習	
	第6回		空気遠近法・色彩遠近法の練習	
	第7回		課題制作	
	第8回		課題制作・提出	
	第9回	課題3－世界観表現演習	いくつかの設定から希望するものを選び空間表現	
	第10回		課題制作	
	第11回		課題制作	
	第12回		課題制作・提出	
	第13回			
	第14回	課題4 コンセプトアート制作	課題制作（夏休み含む）	
	第15回		提出	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2022年度 講義概要

科目名	セルフプロデュースⅠ	年次 : 1年次通年	
担当教員	加地陽美・小幡高久	時間数 : 120時間	
授業概要	卒業後を念頭に置きながら、自らが目指す方向性を検討する機会とし、一方で必要とされる準備について無理のない範囲で対応し、最終的には作品集（ポートフォリオ）を作成することを目指す。		
到達目標	ポートフォリオの完成		
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 1枚絵の作成	企画書の作成	
	第2回		ラフチェック	
	第3回		制作	
	第4回		制作	
	第5回		制作・提出	
	第6回	課題2 コンピュータ基礎1	主要Adobeツール説明	
	第7回		Illustrator実習	
	第8回		Illustrator実習	
	第9回		Illustrator実習	
	第10回		Photoshop実習	
	第11回		Photoshop実習	
	第12回		Acrobat & AfterEffects実習	
	第13回		Acrobat & AfterEffects実習	
	第14回	課題3 進路講座1－自己分析	自己分析シート・PRシート作成	
	第15回		先生にプレゼンテーション	
後期	第16回	課題4 進路講座2－業界ガイダンス	進路に向けての実践的な講義	
	第17回		進路に向けての実践的な講義	
	第18回	課題5 コンピュータ基礎2	印刷物のデザイン	
	第19回		制作	
	第20回		制作	
	第21回		制作	
	第22回		制作	
	第23回	課題6 ポートフォリオ制作・履歴書制作	キャリアサポートセンターセミナー	
	第24回		ポートフォリオ制作セミナー	
	第25回		制作・履歴書チェック	
	第26回		制作・履歴書チェック	
	第27回		制作・履歴書チェック	
	第28回		制作	
	第29回		制作	
	第30回		制作	

2022年度 講義概要

科目名	デジタルイラストレーション	年次 : 1年次通年	
担当教員	笹川 淳平	時間数 : 120時間	
授業概要	デジタルソフトの基礎知識を学んでデジタルでの描画作業に慣れながら、描ける物を増やして表現の幅を広げる切っ掛けとする。		
到達目標	デジタルでの描画に慣れ、キャラクター以外の物も描けるようになる。		
評価方法・基準	提出作品 (80%) 授業への取り組み (20%)		
テキスト	適時プリントやデータを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	Photoshop(推奨)、クリップスタジオ		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	線画と塗分け①	オリジナルキャラクターをデザインしラフを作	
	第2回	線画と塗分け②	線画を描く	
	第3回	線画と塗分け③	線画を描く	
	第4回	線画と塗分け④	色を塗り提出	
	第5回	厚塗りイラスト①	オリジナルキャラクターをデザインしラフを作	
	第6回	厚塗りイラスト②	作画作業	
	第7回	厚塗りイラスト③	提出	
	第8回	背景に建物のあるイラスト①	パースの説明と練習課題	
	第9回	背景に建物のあるイラスト②	オリジナルの建物を考えてラフを作る	
	第10回	背景に建物のあるイラスト③	作画作業	
	第11回	背景に建物のあるイラスト④	作画作業	
	第12回	背景に建物のあるイラスト⑤	作画作業	
	第13回	背景に建物のあるイラスト⑥	作画作業	
	第14回	背景に建物のあるイラスト⑦ 夏休み宿題①	作画作業	
	第15回	背景に建物のあるイラスト⑧ 夏休み宿題②	夏休みの課題と合わせて提出	
後期	第16回	オリジナルブラシによるイラスト①	Photoshopでオリジナルブラシを作成する	
	第17回	オリジナルブラシによるイラスト②	ラフを作る	
	第18回	オリジナルブラシによるイラスト③	作画作業	
	第19回	オリジナルブラシによるイラスト④	提出	
	第20回	グリザイユで描くモンスターイラスト①	モンスターをデザインする	
	第21回	グリザイユで描くモンスターイラスト②	モノクロで描き込む	
	第22回	グリザイユで描くモンスターイラスト③	着彩して提出	
	第23回	情報量の多いイラスト①	題材を決める	
	第24回	情報量の多いイラスト②	ストーリーを考えてラフを作る	
	第25回	情報量の多いイラスト③	ラフチェック	
	第26回	情報量の多いイラスト④	ラフチェック	
	第27回	情報量の多いイラスト⑤	作画作業	
	第28回	情報量の多いイラスト⑥	作画作業	
	第29回	情報量の多いイラスト⑦	提出	
	第30回	投票		

2022年度 講義概要

科目名	アナログイラストレーション	年次：1年次通年	
担当教員	越智 夏実	時間数：120時間	
授業概要	筆を取り紙に線を引きデジタルイラストのような、アンドゥの無い世界で一枚のイラストを仕上げるプロセスを指導する。 アナログイラストを描く事により、自分の強みと弱み、作家性や個性などの発掘を目標とし、さらにアナログの世界では重要視される「表現力」を研磨していく。		
到達目標	作家性や個性の発掘、表現力の強化		
評価方法・基準	・ 作品の完成度、発想の新しさ ・ 授業への取り組み態度 ・ 提出期限を守れているか 等		
テキスト	授業毎に担当教員より配布		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、色鉛筆、透明水彩、アクリルガッシュ、水彩紙唐等のアナログ画材全般		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	自己紹介、練習課題1：線画の作成	ポストカードサイズの紙に線画を作成する	
	第2回	練習課題2：線画を塗る	前回製作した線画に色を塗る(画材自由)	
	第3回	練習課題3：アクリル絵の具を知る	アクリル絵の具を使用しモチーフをスケッチする	
	第4回	課題1：画材を知る	A4サイズの紙に画材を3種以上使用し作品を描く	
	第5回	↓		
	第6回	↓		
	第7回	課題2：タイトルから作品を描く	決められたタイトルから作品を描く	
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	課題3：言葉から作品を考える	名言、格言、歌詞から発想し作品を描く	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第16回	課題4：物語の世界を描く	既存の寓話、童話、神話の一部、もしくはそれをモチーフとした創作の世界観を描く	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	課題5：シリーズ作品を描く	二枚以上の作品群を制作する	
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	↓		
	第25回	↓		
	第26回	中間チェック		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	↓		

2022年度 講義概要

科目名	キャラクターデザイン	年次：1年次通年	
担当教員	中山 夏希	時間数：120時間	
授業概要	体や表情の基礎的なバランスを学びながら、魅力的なポージングやデザインのキャラクターを制作できるようになることを目指します。		
到達目標	自然な動きや魅力的なデザインのキャラクターを制作する		
評価方法・基準	・授業を通じたスキルアップへの取り組み姿勢 ・課題の内容に沿った制作が出来ているか ・フィニッシュワークの水準		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 表情表現－表情差分表現	顔回りを中心としたデザインの制作	
	第2回		制作作業	
	第3回		提出－合評	
	第4回	課題2 表情表現－年齢差分表現	年齢別の表情差分表現	
	第5回		制作作業・ラフチェック	
	第6回		制作作業	
	第7回		提出－合評	
	第8回	課題3 人体描写－その1	ポーズ絵＋3面図（正面、側面、背面）制作	
	第9回		制作作業・ラフチェック	
	第10回		制作作業	
	第11回		提出－合評	
	第12回	課題4 人体描写－ポーズ研究	ひねり、コントラポストなど動きのあるポーズに挑戦する	
	第13回		制作作業・ラフチェック	
	第14回		制作作業	
	第15回		提出－合評	
後期	第16回	課題5 キャラクターデザイン演習1	与えられた設定で描く（ポーズ絵＋3面図）	
	第17回		制作作業・ラフチェック	
	第18回		制作作業	
	第19回		提出－合評	
	第20回	課題6 キャラクターデザイン演習2	自分で世界観設定してキャラクターデザイン	
	第21回		制作作業・ラフチェック	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業	
	第24回		提出－合評	
	第25回	課題7 キャラクターデザイン演習3	課題6にサブキャラ最低2点追加し設定資料制作	
	第26回		制作作業・ラフチェック	
	第27回		制作作業	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出－合評	

2022年度 講義概要

科目名	イラスト表現演習	年次：1年次前期	
担当教員	吉坂 峰子	時間数：60時間	
授業概要	「見る側に伝えたいことがしっかり伝わるイラスト」を制作するためには、ストーリー・物語などキャラクターや世界観設定をしっかり組み立てたうえで、キャラクター表現、画面構成をする必要があります。・好きなものを描きたい、可愛いものを表現したいという単純な発想からのイラスト制作も決して間違いではありませんが、この授業ではしっかり絵の説明ができるためのストーリー作りの方法論を、『絵本制作』の演習を通		
到達目標	・しっかりとした設定を伴った連続する作品を作れること。（テーマや世界観についてしっかり語れること）		
評価方法・基準	・学習した絵本の作り方（物語の展開）、プロセスにそって作品を作っているか。		
テキスト	担当講師が適宜配布します。		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、水彩、アクリルなどのアナログ画材及び、専用紙など（iPad所持者はiPadでのデジタル制作も認めます）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題0 絵本のキャラクター作成	キャラクター設定・作成 キャラクターシートの作成。	
	第2回	課題0 絵本制作 『絵本とは』 講義／ストーリー展開・絵とことばの役割	アイデアシート・ミニラフシート作成	
	第3回	課題① 2画面絵本、ミニラフ制作。作画	テーマ設定、原画制作+ことば B5×2画面分	
	第4回	課題① 2画面絵本、作画	原画制作+ことば B5×2画面分	
	第5回	課題① 2画面絵本、作画	原画制作+ことば B5×2画面分	
	第6回	課題① 2画面絵本、データ提出	※テーマごとにまとめて製本	
	第7回	課題② 4画面絵本、講義。ミニラフ制作	テーマに沿って、アイデアシート・ミニラフシート作成	
	第8回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作+ことば A4×4画面分	
	第9回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作+ことば A4×4画面分	
	第10回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作+ことば A4×4画面分	
	第11回	課題② 4画面絵本、簡易製本、完成	絵本完成、提出。	
	第12回	課題③ 4画面折本制作	※折本作り 決められたテーマで、ミニラフシート作成	
	第13回	課題③ 4画面折本制作	作画	
	第14回	課題③ 4画面折本制作	作画～完成	
	第15回	課題③ 4画面折本制作	提出、合評	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2022年度 講義概要

科目名	専門技術演習Ⅰ	年次　：1年次後期	
担当教員	笹川淳平・中森康夫・中村成吾・伊藤李利・田淵加奈	時間数　：　60時間	
授業概要	就職等卒業後の進路を視野に入れながら専門技術を体験的に学ぶ授業として位置づける。明確に進路への意志が固まっていない段階で、興味のある分野・適性を自ら模索し、広角で自分の可能性を検討する。専門技術演習Ⅰではソーシャルゲーム系イラスト、デジタルイラスト、グラフィックデザイン系イラストの分野の授業を行う。		
到達目標	自分の興味のある分野の実際の業務を知り、2年次の取組み強化分野を明確にする。		
評価方法・基準	・ 課題作品の完成度 ・ 授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・ 課題やレポートの期限内提出の遵守		
テキスト	必要に応じて講師が用意		
参考文献	必要に応じて講師が用意・紹介		
使用ソフト	Adobe系ツール　ClipStudioPaint　Maya等3 Dツール　アナログ画材ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1　導入練習課題	分野の内容やスキルが理解できる課題に取り組む。	
	第2回		制作	
	第3回		制作/提出	
	第4回	■課題2　実践モデル課題1	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第5回		制作/ラフチェック	
	第6回		制作/中間チェック	
	第7回		制作/提出	
	第8回	■課題3　実践モデル課題2	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第9回		制作/ラフチェック	
	第10回		制作/中間チェック	
	第11回		制作/提出	
	第12回	■課題4　実践モデル課題3	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第13回		制作/ラフチェック	
	第14回		制作/中間チェック	
	第15回		制作/提出	

2022年度 講義概要

科目名	専門技術演習Ⅱ	年次　：1年次後期	
担当教員	和塚信太郎・竹岡美咲・俵積田陽南・時川美優・祖川華	時間数　：　60時間	
授業概要	就職等卒業後の進路を視野に入れながら専門技術を体験的に学ぶ授業として位置づける。明確に進路への意志が固まっていない段階で、興味のある分野・適性を自模索し、広角で自分の可能性を検討する。専門技術演習Ⅱでは、商業イラスト、漫画制作、アニメーションの分野について学ぶ。		
到達目標	自分の興味のある分野の実際の業務を知り、2年次の取組み強化分野を明確にする。		
評価方法・基準	・ 課題作品の完成度 ・ 授業や目指す将来目標への取り組み姿勢 ・ 課題やレポートの期限内提出の遵守		
テキスト	必要に応じて講師が用意		
参考文献	必要に応じて講師が用意・紹介		
使用ソフト	Adobe系ツール　ClipStudioPaint　Maya等3Dツール　アナログ画材ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1　導入練習課題	分野の内容やスキルが理解できる課題に取り組む。	
	第2回		制作	
	第3回		制作/提出	
	第4回	■課題2　実践モデル課題1	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第5回		制作/ラフチェック	
	第6回		制作/中間チェック	
	第7回		制作/提出	
	第8回	■課題3　実践モデル課題2	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第9回		制作/ラフチェック	
	第10回		制作/中間チェック	
	第11回		制作/提出	
	第12回	■課題4　実践モデル課題3	分野で最も頻度の高い業務想定 of 課題に取り組む。	
	第13回		制作/ラフチェック	
	第14回		制作/中間チェック	
	第15回		制作/提出	

コミックアート学科

2年

2022年度 講義概要

科目名	デッサンIII	年次　：　2年次　通年	
担当教員	岡村　洋	時間数　：　120時間	
授業概要	この授業では、前期は主に【人物クロッキー】に取り組み、石膏像デッサンによりじっくりと筋肉や骨格による体表の明暗をデッサンします。後期は、2年間の【デッサン】を締めくくり「自画像」に取り組みます。クロッキーやデッサンは、スポーツで言う筋力トレーニングと同じと考えて良いです。作品制作においては、腕の劣る難しい描写テーマを無意識に避け、知らぬ間に安易で無難な表現を行い勝ちの人は案外多いかも知れません。自己満足の作品作りで良い場合、デッサンやクロッキーで自身の「目」と「描写力」を鍛える必要はありません。趣味で描くもよし、自己を鍛えなんとしても自己満足から脱却して人のために生き描く存在になるもよし。です。ここでは自己満足から脱却すべく少々辛いことも自ら挑む姿勢が基本として大事であることを学びます。		
到達目標	毎回やりきる事を重視。クロッキーを制限時間内に、デッサンを最後まで描ききる事が出来るようになる。		
評価方法・基準	提出課題点：70%＋平常点（出席、取組姿勢など）30%＝100点満点評価		
テキスト	都度、独自作成プリント配布又は、データ共有。		
参考文献	必要に応じ紹介		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション／人物クロッキー1	基本クロッキー（純粹、ネガ、肌以外…など全体）	各自の力量確認
	第2回	人物クロッキー2_対象認識の変換	上下逆の絵／純粹輪郭／ネガスペース／フリー	
	第3回	人物クロッキー3_反対を描く	アウトラインのみ／肌以外／色以外／ネガ描写	
	第4回	人物クロッキー4_全体の中の不思議な形	明部のみ／暗部のみ／水墨クロッキー	黒画用紙B4 白画用紙B4
	第5回	人物クロッキー5_水墨クロッキー＝筆＝面	水墨クロッキー　暗部だけ→ネガSだけ→ポジネガ＝画	水彩筆、パレット
	第6回	人物クロッキー6_塊として描く	一筆描き／連続リング／構図と見るアングル／人物のパス	
	第7回	人物クロッキー7_人体骨格	骨格レクチャーと演習	鉛筆・ペン
	第8回	人物クロッキー8_人体筋肉	筋肉レクチャーと演習	透明水彩
	第9回	プロモデルクロッキー／着衣モデル	1セット最大20分×3ポーズ（セット間休憩10分）	
	第10回	プロモデルクロッキー／ヌード	1セット最大20分×3ポーズ（セット間休憩10分）	
	第11回	石膏デッサン　1	導入（大きく全体を捉える）	木炭紙大ケント
	第12回	石膏デッサン　2	塊として重要部分に陰影（全体：構成部）	
	第13回	石膏デッサン　3	授業後半合評	合評
	第14回	石膏デッサン　4	合評での気付きを生かし描き込み／完成提出	自画像撮影①
	第15回	調整回（未定）	クラスの習得進行度合いに応じて決定	自画像撮影②
後期	第16回	最終課題「自画像」画像選択とトリミング	画像選びとトリミング（構図）	
	第17回	B1パネル水張り／静物モチーフデッサン	B2パネル水張り／90分デッサンB3	カッターナイフ、 雑巾
	第18回	【自画像】1 パネルグリッド引き/アタリ拡大転写	B2パネル/自画像写真　縦8等分/横8等分　計64マスに	デッサン道具
	第19回	【自画像】2 形の把握_描き出し ①線(境界) ②面(明暗)	細部に拘りすぎると作業進行を大きく遅らせ自己の力量は発揮できなくなる。常に全体を見る癖と作業の箇所を見抜くことが重要。	
	第20回	【自画像】3 最暗部と最明部、その間のグラデーション	最も暗い部分と最も明るい部分を見切る中間のグレースケールが決まる。	
	第21回	【自画像】4 質感とは	質感といえど、デッサンの媒体構成要素は、紙と鉛筆の粒子＝明暗の置き方	中間小合評
	第22回	【自画像】5 肌の膨らみ感	見切った中間トーンのグレースケールグラデーション	
	第23回	【自画像】6 髪の実現／眼鏡や小道具表現	髪を一本づつ描くことと、髪の一見複雑な束の明暗を見切ることの大切さ。	
	第24回	【自画像】7 細部に拘るあまり…未完成にならない様	常に全体を把握しつつ取り組む。仕事全般に通じる全体観を持つ。	
	第25回	【自画像】8 不自然を見抜く→最終調整／自画像の完成	部分やパーツに於いて描く作業時間のかけ回しで描き込みバランスが大抵崩れる。その崩れている不自然さを見抜く力は作品の完成度に影響する。	
	第26回	【自画像】9　合評	全員合評	
	第27回	3時間デッサン　自由モチーフ（授業内で完成提出）	自らモチーフを設定し3時間で仕上げる。（就活アピール）	
	第28回	クロッキー	クロッキーは筋トレと同じ。怠るだけ腕は確実に落ちる。	
	第29回	調整回（未定）	クラスの習得進行度合いに応じて決定	
	第30回	自画像B2パネル額装／総括	縁テープ貼りとビニール張り（自画像完成提出）／まとめ総括	

2022年度 講義概要

科目名	グラフィックデザインⅢ		年次　：2年次通年	
担当教員	清水　優子		時間数　：60時間	
授業概要	1年次に学んだ基本的なグラフィックデザインの応用。 各自の制作したイラストを使用したりして興味を持たせながらも徐々にレベルを上げていき、最終的に「自分でもある程度までならデザインができる」「アート≠デザイン」「イラストはデザインと切り離せない存在」などを理解できるような授業にする。			
到達目標	グラフィックの基本的な知識を理解できるようになること			
評価方法・基準	第一に制作前に説明したこと、概要・要素を理解して制作しているか。授業をきちんと受けているか。 その次にデザインのレベルで評価します。			
テキスト	必要な場合があれば適宜用意します。			
参考文献				
使用ソフト	Illustrator、Photoshop			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	講義	グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習？）	
	第2回	講義	グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習？）	
	第3回	講義	グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習？）	
	第4回	課題1 マップのデザイン＋講義	場所を指定し、各々の好きなテイストの地図を制作	
	第5回	課題1 マップのデザイン	場所を指定し、各々の好きなテイストの地図を制作、提出	
	第6回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）＋講義	要素支給＋課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第7回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給＋課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第8回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給＋課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第9回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給＋課題1で制作したMAPを使用して制作、提出	
	第10回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）＋講義	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第11回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第12回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第13回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第14回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第15回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作、提出	
後期	第16回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）＋講義	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第17回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第18回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第19回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作、提出	
	第20回	課題5 アートワーク＋講義	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作	
	第21回	課題5 アートワーク	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作	
	第22回	課題5 アートワーク	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作、提出	
	第23回	課題6 装丁デザイン＋講義	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第24回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第25回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第26回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作、提出	
	第27回	課題7 朝日広告賞＋講義	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第28回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第29回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第30回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作、提出	

2022年度 講義概要

科目名	コミックアート実習	年次 : 2 年次通年	
担当教員	大内 沙智子	時間数 : 120時間	
授業概要	目的（主に発表活動）に合わせてイラストを制作することに取り組む。 発表を前提とするためすべて企画書を作ったの制作とし、イラスト制作の練度を高めていく。		
到達目標	目的と整合性のある作品づくりに取りくめる能力の獲得		
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	課題 1 自己分析シート作成	自己分析シート作成	
	第 2 回		公開プレゼンテーション	
	第 3 回	課題 2 A 3 作品の制作	企画書・ラフ制作	
	第 4 回	★地下展示を行います。	企画書ラフチェック	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		制作	
	第 7 回		制作	
	第 8 回		制作・提出 → 地下展示	
	第 9 回	課題 3 イロリムラ展示に向けての制作	企画書・ラフ制作	
	第 1 0 回		企画書ラフチェック	
	第 1 1 回		制作	
	第 1 2 回		制作	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		制作・提出 イロリムラ展示（9月予定）	
後期	第 1 6 回	課題 4 個人別発表活動に向けた制作	企画書・ラフ制作	
	第 1 7 回	展示・イベント・WEB公開などに向けて	企画書ラフチェック	
	第 1 8 回		制作	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		制作・提出 → 発表活動へ	
	第 2 3 回	課題 5 自由目的の制作	企画書・ラフ制作	
	第 2 4 回		企画書ラフチェック	
	第 2 5 回		制作	
	第 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		予備日	
	第 3 0 回		予備日	

2022年度 講義概要

科目名	イラストコンテンツ制作	年次 : 2 年次通年	
担当教員	田淵・大内	時間数 : 120時間	
授業概要	イラストをもとにしたコンテンツ、グッズや映像作品などイラストの価値を向上させ、経済的な価値を生み出すことのできる方向性を各自の特性に沿って制作する。		
到達目標			
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	課題 1 キャラクターグッズ制作	企画書・設定資料作成	
	第 2 回	・メイン/サブキャラ設定	企画書・設定資料のチェック	
	第 3 回	・展開ツール3種類デザイン	企画書・設定資料のチェック	
	第 4 回		制作	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		制作・提出	
	第 7 回	課題 2 カラーバリエーション	企画書・ラフプラン作成	
	第 8 回	・デザインテイストは同じで、カラーバリエーションを伴うグッズ制作	企画書等チェック	
	第 9 回		制作	
	第 1 0 回		制作	
	第 1 1 回		制作・提出	
	第 1 2 回	課題 3 簡単な映像制作	絵コンテ制作	
	第 1 3 回	AE・Premierを使った自己紹介映像制作	制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		制作	
後期	第 1 6 回		制作	
	第 1 7 回		提出	
	第 1 8 回	課題 4 卒業制作空間演出	企画書制作・展示プラン制作	
	第 1 9 回		企画・ラフのチェック	
	第 2 0 回		企画・ラフのチェック	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回	課題 5 卒業制作展 P R ポスター	制作	
	第 2 3 回		制作	
	第 2 4 回		制作	
	第 2 5 回		制作	
	第 2 6 回		制作・P R ポスター提出	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		制作	
	第 3 0 回		提出	

2022年度 講義概要

科目名	専門技術実習Ⅰ〔CA〕2年次 通年〔120時間〕		担当教員 中森康夫
授業概要	地域活性化に繋がる課題や公募課題を中心に自分自身が考えたビジュアルを活用し、社会に役立つグラフィック作品の制作を行う。 デザインワークに関しては、AdobeソフトとしてIllustrator、Photoshopを使用。		
到達目標	内容に合わせた表現力と使用ソフトの技術力を身に着ける事と、外部の案件に取り組む事で実績を繋げる事を目標としています。		
評価方法基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性を総合的に評価。		
テキスト	オリジナルテキスト配布	使用ソフト	Adobe Illustrator・Photoshop他
参考文献	必要に応じて、随時紹介		

授業計画

期	授業回数	テーマ	内容・方法等
前期	第1回	① 地域活性化PROJECT課題 ユニフォームデザイン まち歩き事業に参加するガイドボランティア用ユニフォーム4点セット(帽子、ベスト、旗、名札)のデザイン	オリエンテーション 授業解説 地域活性化とは等
	第2回		課題内容解説→資料収集(発想方法 資料収集について)
	第3回		アイデア&ラフcheck
	第4回		データ制作
	第5回		
	第6回		
	第7回		● データ提出⇒Google drive内指定の場所
	第8回	② 大阪市消防局「消防出初式」 ポスターデザイン 毎年1月にATC(アジア太平洋トレードセンター)前で開催される消防出初式のポスターを制作。	課題内容解説→資料収集(フォントサイズ選択について)
	第9回		アイデア&ラフcheck デザイン公募について
	第10回		データ制作 ビジュアル作成
	第11回		
	第12回		
	第13回		
	第14回		● データ提出⇒Google drive内指定の場所
	第15回		合評〔データ修正〕
	授業予備日		
後期	第16回	③ 地域活性化PROJECT課題 街頭フラッグデザイン 梅田の芝田商店街に設置を目的とした街頭フラッグの制作 12月設置予定 協力団体/芝田商店会・PVC_NEXT	課題内容解説→資料収集
	第17回		ラフcheck
	第18回		データ制作
	第19回		
	第20回		
	第21回		● データ提出⇒Google drive内指定の場所
	第22回	④ 「紅茶美人」(フルーツ紅茶専門店) デザインツール制作 大阪 中崎町にあるフルーツ紅茶専門店を活用するデザインツールの制作。	課題内容解説⇒現地視察
	第23回		資料収集⇒構想まとめ&ラフcheck
	第24回		データ制作
	第25回		
	第26回		
	第27回		
	第28回		
	第29回		● データ提出⇒Google drive内指定の場所
	第30回		合評〔データ修正〕
	授業予備日		

科目名	専門技術実習Ⅱ	年次　：2年次通年	
担当教員	吉岡　聡	時間数　：120時間	
授業概要	様々なメディアを想定したテーマにあわせて実際の「仕事」としてのイラストを作成することで、個人的な表現に留まらない商業ベースのイラスト制作を実践し学習する。		
到達目標	求められるクオリティラインを意識することで弱点を補正し、自身の作画クオリティを向上する。		
評価方法・基準	課題作品の提出率・取り組み姿勢・作品レベルを総合的に評価。 個々の作品の表現力・アイディア・技術力を基準に評価し、その総合的なクオリティを評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献	その都度、本人が必要とする参考資料など持参。		
使用ソフト	PhotoShop（推奨）・クリスタ・適時必要なアプリケーション		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業ガイダンス・課題説明	ラフ作成	
	第2回	課題1：オリジナルマスクのイラスト制作	ラフチェック	
	第3回	↓		
	第4回	↓	仕上げ・提出	
	第5回	課題2：書籍の挿画制作(モノクロ)	ラフ作成	
	第6回	↓	ラフ・構成チェック	
	第7回	↓		
	第8回	↓	進捗チェック	
	第9回	↓	仕上げ・提出	
	第10回	課題3：ゲームショーのポスター制作	ラフ作成	
	第11回	↓	ラフ・構成チェック	
	第12回	↓		
	第13回	↓	中間チェック	
	第14回	↓		
	第15回	↓	仕上げ・提出	
後期	第16回	課題4：広告用コミックイラスト	ラフ作成	
	第17回	↓	ラフ・構想チェック	
	第18回	↓		
	第19回	↓	中間チェック	
	第20回	↓		
	第21回	↓	仕上げ・提出	
	第22回	課題5：映画のDVDのパッケージイラスト	ラフコンテ作成	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	ラフ・構成チェック	
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	↓	中間チェック	
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	総括	仕上げ・提出	

科目名	専門技術実習Ⅲ	年次：2年次通年	
担当教員	笹川 淳平	時間数：120時間	
授業概要	表現の幅を広げたり自分の世界観を掘り下げる中で、絵に対するこだわりを育て、人に見せることを意識した見応えのある一枚絵を仕上げることを目指す。 技術面で上手いだけでなく、面白い作品を作ろうとする意識を育てる。		
到達目標	信念や美学を持った作家の育成。		
評価方法・基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)		
テキスト	適時プリントを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	自由		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	感情表現①	表現したい感情を決めてラフを作る	
	第2回	感情表現②	作画作業	
	第3回	感情表現③	作画作業	
	第4回	感情表現④	提出	
	第5回	状況説明①	提示された条件が伝わるようにラフに起こす	
	第6回	状況説明②	作画作業	
	第7回	状況説明③	作画作業	
	第8回	状況説明④	作画作業	
	第9回	状況説明⑤	提出	
	第10回	隠喩を使ったイラスト①	表現したいテーマを決める	
	第11回	隠喩を使ったイラスト②	テーマを表現する隠喩表現を考える	
	第12回	隠喩を使ったイラスト③	作画作業	
	第13回	隠喩を使ったイラスト④	作画作業	
	第14回	隠喩を使ったイラスト⑤	作画作業	
	第15回	隠喩を使ったイラスト⑥	提出	
後期	第16回	テーマイラスト①	表現したいテーマを決めて考えを深める	
	第17回	テーマイラスト②	アイデアをチェックして方向性を練る	
	第18回	テーマイラスト③	アイデアチェックを元に考えを煮詰めてラフを作る	
	第19回	テーマイラスト④	作画作業	
	第20回	テーマイラスト⑤	作画作業	
	第21回	テーマイラスト⑥	作画作業	
	第22回	テーマイラスト⑦	提出	
	第23回	メッセージのイラスト①	誰に対する気持ちを表現するのか考える	
	第24回	メッセージのイラスト②	どんなメッセージを伝えたいのか考える	
	第25回	メッセージのイラスト③	アイデアをチェックして方向性を練る	
	第26回	メッセージのイラスト④	アイデアチェックを元に考えを煮詰めてラフを作る	
	第27回	メッセージのイラスト⑤	作画作業	
	第28回	メッセージのイラスト⑥	作画作業	
	第29回	メッセージのイラスト⑦	提出	
	第30回	講評		

研究科

1 年

2022 年度 講義概要

2022年度 講義概要

科目名	テーマ研究Ⅰ	年次：通年	
担当教員	越智夏美	時間数：120時間	
授業概要	自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究2と合わせて教員が個別に進捗管理とアドバイスをを行う。		
到達目標	取り組むべき課題プロセスの各段階での目標達成		
評価方法・基準	・実現可能な計画づくり/出席率80% ・日常的な計画進捗状況の報告頻度 ・目標の達成状況		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	■計画策定	年間計画の作成	
	第3回	■計画策定	年間計画の作成・計画の発表	
	第4回	■制作・研究・発表活動(準備含む)	個別研究活動	
	第5回		個別研究活動	
	第6回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第7回		個別研究活動	
	第8回		中間報告会	
	第9回	↓	個別研究活動	
	第10回	■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動	個別研究活動	
	第11回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第12回		個別研究活動	
	第13回		個別研究活動	
	第14回		個別研究活動	
	第15回	↓	前期報告会	
後期	第16回	■前期報告と後期計画の提示	個別研究活動	
	第17回	■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動	個別研究活動	
	第18回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第19回		個別研究活動	
	第20回		個別研究活動	
	第21回		中間報告会	
	第22回	↓	個別研究活動	
	第23回	■後期中間報告会	個別研究活動	
	第24回	■修了制作	個別研究活動	
	第25回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第26回		個別研究活動	
	第27回		個別研究活動	
	第28回		個別研究活動	
	第29回	↓	個別研究活動	
	第30回	■研究活動報告会	最終成果発表会と教員総括	

2022年度 講義概要

科目名	テーマ研究Ⅱ	年次 : 通年	
担当教員	笹川淳平	時間数 : 120時間	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。 自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	取組むべき課題プロセスの各段階での目標達成		
評価方法・基準	・実現可能な計画づくり/出席率80% ・日常的な計画進捗状況の報告頻度 ・目標の達成状況		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	テーマ研究1の計画作成	テーマ研究1の進捗に準ずる個別研究活動	
	第2回	■計画策定	年間計画の作成	
	第3回	■計画策定	年間計画の作成・計画の発表	
	第4回	■制作・研究・発表準備	個別研究活動	
	第5回		個別研究活動	
	第6回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第7回		個別研究活動	
	第8回		中間報告会	
	第9回	↓	個別研究活動	
	第10回	■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動	個別研究活動	
	第11回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第12回		個別研究活動	
	第13回		個別研究活動	
	第14回		個別研究活動	
	第15回	↓	前期報告会	
後期	第16回	■前期報告と後期計画の提示	個別研究活動	
	第17回	■発表活動・インターン・専門職就活等対外活動	個別研究活動	
	第18回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第19回		個別研究活動	
	第20回		個別研究活動	
	第21回		中間報告会	
	第22回	↓	個別研究活動	
	第23回	■後期中間報告会	個別研究活動	
	第24回	■修了制作	個別研究活動	
	第25回		個別研究活動・進捗状況チェック	
	第26回		個別研究活動	
	第27回		個別研究活動	
	第28回		個別研究活動	
	第29回	↓	個別研究活動	
	第30回	■研究活動報告会	最終成果発表会と教員総括	

2022年度 講義概要

科目名	専門選択 I	年次 : 通年	
担当教員	中森康夫・笹川淳平・伊藤李莉	時間数 : 120時間	
授業概要	キャラクターデザインに関連する授業を選択し、人物の描写能力に特化し、見る人に違和感を感じさせない作画スキルの習得を目指す。		
到達目標	商業メディアに耐えうるレベルの基礎作画能力の確保		
評価方法・基準	・出席率 ・授業態度と課題への取り組み姿勢 ・課題の提出期限順守と完成度の確保 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO Photoshop ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	課題1 表情表現演習	課題説明	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業・中間チェック	
	第5回		提出	
	第6回	課題2 人体作画1	課題説明	
	第7回		制作作業	
	第8回		制作作業・中間チェック	
	第9回		制作作業	
	第10回		提出	
	第11回	課題3 人体作画2	課題説明	
	第12回		制作作業	
	第13回		制作作業・中間チェック	
	第14回		制作作業	
	第15回		提出	
後期	第16回	課題4 衣服・小物の描写	課題説明	
	第17回		制作作業	
	第18回		制作作業・中間チェック	
	第19回		制作作業	
	第20回		提出	
	第21回	課題5 世界観に沿ったキャラクターデザイン	課題説明	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業・中間チェック	
	第24回		提出	
	第25回	課題6 キャラクター設定集の作成	課題説明	
	第26回		制作作業	
	第27回		制作作業・中間チェック	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出	

2022年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅱ	年次 : 通年	
担当教員	時川美優・竹岡美咲・和塚信太郎・祖川華	時間数 : 120時間	
授業概要	基本的なグラフィックデザインの考え方を理解し、目的に応じた表現企画力と必須ツールの操作力のレベルアップを図る。		
到達目標	デザインにおける目標に合わせた表現計画力と基本ツールの操作スピード向上、正確さ、応用操作の取得		
評価方法・基準	・出席率 ・授業等への取組み姿勢 ・課題の完成度 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Illustrator Photoshop AfterEffects UI系ソフト		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	課題1 ツール操作確認1	課題説明	
	第3回		練習課題 Illustrator	
	第4回		練習課題 Photoshop	
	第5回		本課題 フライヤー作成	
	第6回		制作作業	
	第7回		制作作業・中間チェック	
	第8回		提出	
	第9回	課題2 企画デザイン1 店舗案件	課題説明 与件設定	
	第10回		コンセプト立案とビジュアルデザインの方向性検討	
	第11回		ビジュアルデザインの複数案作成	
	第12回		ビジュアルデザイン案中間プレゼンテーション	
	第13回		メインビジュアル及び各種アプリケーション制作	
	第14回		提出・プレゼンテーションと合評	
	第15回	課題3 企画デザイン2 観光案件	課題説明 与件設定	
後期	第16回		コンセプト立案とビジュアルデザインの方向性検討	
	第17回		ビジュアルデザインの複数案作成	
	第18回		ビジュアルデザイン案中間プレゼンテーション	
	第19回		メインビジュアル及び各種アプリケーション制作	
	第20回		提出・プレゼンテーションと合評	
	第21回	課題4 UIデザイン/ピクトグラム	課題説明 与件設定	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業・中間チェック	
	第24回		制作作業 プレゼンボード制作	
	第25回		提出・合評	
	第26回	課題6 動画制作	課題説明 与件設定 ツール操作演習	
	第27回		ツール操作演習 絵コンテ制作とチェック	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出・合評	

2022年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅲ	年次 : 通年	
担当教員	加地陽美・田淵加奈・竹岡美咲	時間数 : 120時間	
授業概要	コンセプトやストーリーを明確にし、表現企画を立案、それに沿った画面構成計画をつくり、1枚絵のコンセプトアート(始まりの絵、基本設定画)を作成するスキルを身に付ける。		
到達目標	企画を立てて絵を描くプロセスを身に付ける。		
評価方法・基準	・出席率 ・課題への取り組みの姿勢 ・課題の提出期限順守と到達度 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO アナログ画材 など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	課題1 フリーテーマ	課題説明	
	第3回		ラフチェック	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業 中間チェック	
	第6回		制作作業	
	第7回		提出・合評	
	第8回	課題2 ストーリー設定で描くコンセプトアート	課題説明 設定資料作成	
	第9回		計画とラフの発表	
	第10回		制作作業	
	第11回		制作作業	
	第12回		制作作業	
	第13回		提出・合評	
	第14回	課題3 日本を意識させるコンセプトアート	課題説明 設定資料作成	
	第15回		計画とラフの発表	
後期	第16回		制作作業	
	第17回		制作作業	
	第18回		制作作業	
	第19回		提出・合評	
	第20回	課題4 複数枚で見せるコンセプトアート	課題説明 設定資料作成	
	第21回		制作作業	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業 中間チェック	
	第24回		制作作業	
	第25回		制作作業	
	第26回		提出・合評	
	第27回	課題5 動画コンテンツで見せる	課題説明 動画編集方法指導	
	第28回		動画制作	
	第29回		動画制作	
	第30回		提出・合評	

2022年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅳ	年次 : 通年	
担当教員	竹岡美咲・祖川華	時間数 : 120時間	
授業概要	ゲーム、Vtuber、ライトノベルなどを含む商業イラストについてメディアに耐えうるレベルの作画テクニックを身に付ける。		
到達目標	企画を立てて絵を描くプロセスを身に付ける。		
評価方法・基準	・出席率 ・授業等の取り組みの姿勢 ・課題の提出期限順守と完成度 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO ほかにデジタル画材		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	課題1 ライブ2D描き分け	課題説明 ライブ2Dツール説明	
	第3回		イラスト描き分け指導	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業 中間チェック	
	第6回		制作作業	
	第7回		提出・合評	
	第8回	課題2 ライブ2Dモーション	課題説明 モーションツール説明	
	第9回		モーションデザイン	
	第10回		モーションデザイン 中間チェック	
	第11回		修正制作	
	第12回		提出・合評合評	
	第13回		提出・合評	
	第14回	課題3 ライトノベル装丁・挿絵演習	課題説明 イラストコンペ資料説明	
	第15回		設定画ラフ提出	
後期	第16回		制作作業	
	第17回		制作作業	
	第18回		制作作業	
	第19回		提出・合評	
	第20回	課題4 ソーシャルゲームイラスト1 人物	課題説明 設定資料作成	
	第21回		制作作業	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業 中間チェック	
	第24回		制作作業	
	第25回		提出・合評	
	第26回	課題5 ソーシャルゲームイラスト2 武器・小物	課題説明 設定資料作成	
	第27回		制作作業	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業 中間チェック	
	第30回		提出・合評	

2022年度 講義概要

科目名	キャリアプロモーション	年次 : 通年	
担当教員	中山夏希	時間数 : 120時間	
授業概要	就職、受注系フリーランス、作家など将来計画に向けた具体的な準備とスケジュール化を行い、その推進をサポートする。		
到達目標	具体的なスケジュール化と実践結果の創出		
評価方法・基準	・実現可能なスケジュールリング作成 ・出席率80% ・計画進捗状況の定期的報告義務の順守		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 プランの作成	カウンセリングとキャリアデザインプラン作成	
	第2回		カウンセリングとキャリアデザインプラン作成	
	第3回	課題2 個別指導支援	個別カウンセリングと活動サポート	
	第4回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第5回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第6回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第7回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第8回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第9回	課題3 計画の変更調整協議	個別面談	
	第10回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第11回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第12回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第13回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第14回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第15回	課題4 中間計画進捗報告1	個別面談	
後期	第16回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第17回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第18回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第19回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第20回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第21回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第22回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第23回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第24回	課題5 中間計画進捗報告2	個別面談	
	第25回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第26回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第27回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第28回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第29回		個別カウンセリングと活動サポート	
	第30回		個別カウンセリングと活動サポート	

2022年度 講義概要

科目名	外部機関連携制作	年次 : 前期	
担当教員	小幡高久	時間数 : 60時間	
授業概要	外部企業、団体の広報やデザインニーズに対応する依頼を受けた形で実践的な制作活動に取り組む。		
到達目標	実践的な制作業務の体験		
評価方法・基準	・出席率80% ・課題における企業等のニーズの正確な把握認識に基づいた制作への取り組み ・課題のそのものの完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 寺社観光テーマのポスター作製	企画説明 提案の方向性検討	
	第2回		企画立案 ラブチェック	
	第3回		制作	
	第4回		制作	
	第5回		制作 中間チェック	
	第6回		制作	
	第7回		制作	
	第8回		提出	
	第9回	課題2 赤十字献血啓発	企画説明 提案の方向性検討	
	第10回		企画立案 ラブチェック	
	第11回		制作	
	第12回		制作	
	第13回		制作 中間チェック	
	第14回		制作	
	第15回		提出	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			