

2025 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
総合クリエイティブ学科

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
1 年
2025 年度 講義概要

2025年度 講義概要

科目名	デザインエスキース・エスキース演習Ⅰ	年次：1年次前期	
担当教員	岡村 洋	時間数：60時間	
授業概要	科目名の「エスキース」とは、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のことをいいます。 他者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、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っておく必要があります。この授業では、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、主に1消点透視図法（簡略）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を三面図やパース技法で描ける能力を身につける。（1消点透視図法の習得）		
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） 科目評価は（①×0.7）＋（②×0.3）＝100点満点で結果を算出。 ※単位認定（原則）__出席率100％・課題提出100％		
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）2回目授業時販売		
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。立方体や直方体から形を割り出す。	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（section2・3）__section2 課題	平面図形を折る、回す、くっつける。 点対称図形、線対称図形を理解する。	平面から立体へ
	第5回	立体図形を組み立てる、転がす、映す（section3）__section3 課題	頭の中で立体図形をイメージできるようにする。鏡像を描く。	立体をイメージ
	第6回	三面図 立体の描き方（section4）__section4 課題	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に3等分、5等分の方法	立体の作図法
	第7回	図面を元に立体を描く、そしてパースへ（section5）①	三面図と立体の関係を理解し、読み取り使える自分になる。	投影図と立体の各面
	第8回	図面を元に立体を描く、そしてパースへ（section5）②__section5 課題	三面図と立体の関係を理解し、読み取り使える自分になる。1点パースで簡単な図形を表現する。	投影図と立体の各面
	第9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… の空間、家具
	第10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基本学習	見えるはず… の空間、家具
	第11回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）__section6 課題	section6の締め括り課題に取り組む。 図面から室内空間を描く（1消点透視図法）	見えるはずの空間 と点景
	第12回	陰影をつけて立体表現（section7）__section7 課題	陰も影も「かげ」。光があるから陰影が出来る。 デッサン課題「四角い形のモチーフ」デッサン	立体空間上の 光と陰影
	第13回	三面図と立体図① 【自分がデザインしたイス】	イスをデザインし立体図（1消点パースor2消点パース）で描く。アイデアを3つ考える。	最終課題
	第14回	三面図と立体図② 【自分がデザインしたイス】完成提出	前回デザインしたイスの内1つを決め、既定の図法で表現する。（三面図+立体図）で表現し提出する。	最終課題
	第15回	最終回__未提出課題の取り組み。	これまでの未提出課題を確認。取組み。質疑応答。 リベンジ提出も受け付ける。低得点課題の再取組み。	最終回

※諸般の状況や、理解度合い、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。

2025年度 講義概要

科目名	カラーデザイン	年次　：　1年次　前期	
担当教員	鈴木健太郎	時間数　：　60時間	
授業概要	ものづくりにおいて色彩の基礎知識は重要な要素である。普段、私たちの日常生活を彩る色彩は、その種類によってそれぞれ特性が異なる。私たちの身の回りのものは色彩の効果を上手く利用したデザインで溢れている。色の持つ特性や、配色による効果について理解を深めることで、色彩についての基礎知識を身に付ける。		
到達目標	●基礎的な色彩の知識を身に付ける。 ●多様なものの見方や観察眼を養い、発想力、創造力の幅を広げる。 ●他の学習者と協働的に学び、思考を深める。		
評価方法・基準	・各課題評価：色彩に対する構想、理解、創造的技能、観察力を総合的に評価する。 ・総合評価：授業課題点：70%＋平常点（出席、取組姿勢など）30%＝100点満点評価（学年末科目評価）		
テキスト	デザインの色彩　必要に応じ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【色彩の基礎知識】①光と色	ガイダンス、評価基準の説明。用具の説明。色と光、色はどうして見えるのか。光の仕組み、目のしくみ。実験紫外線を用いて絵を描こう。	トレーシング ペーパー、 デザインの色彩
	第2回	1【色彩の基礎知識】②色相、明度、彩度について	色相、彩度、明度についての講義 デザインの色彩4、5Pの色相環、明度、彩度を取り組む。 (完成しなかった場合、宿題)	デザインの色彩、のり
	第3回	2トーン配色、配色技法	配色カードを用いてトーンとトーン別分類表を作成する。	デッサンの色彩、 のり B4ケント
	第4回	3同化現象、対比現象	同化と対比について配色カードを用いて実習	デッサンの色彩 配色カード、のり
	第5回	4色彩の心理的効果進出色、後退色	色相、彩度、明度の変化を用いて「甘い」、「辛い」、を色面で表現する。幾何形体のみで表現する。	デザインの色彩 配色カード、のり
	第6回	4色彩の心理的効果	色相、彩度、明度の変化を用いて「春」、「夏」、「秋」、「冬」を色面で表現する。幾何形体のみで表現する。	デザインの色彩、色鉛 筆、消しゴム B4ケント
	第7回	5継時加法混色、並置加法混色	継時加法混色、並置加法混色の講義。ピュンピュンゴマの作成、スーラ、シャニックの絵を模写する。色鉛筆を用いる。	デザインの色彩、色鉛 筆、消しゴム B4ケント
	第8回	6鑑賞　色彩の効果を用了た作品の鑑賞	スライドショー、もしくはレジュメを用いて作品を鑑賞する。 その鑑賞した作品について、色彩の観点から感じたことを文章化する。 レポート。	デザインの色彩、筆記 具
	第9回	7色彩の心理的効果を用了たポスターの制作	一つテーマを決めそのテーマに沿って色彩効果を上手く使い ポスターを作成する。	デザインの色彩、B5ケ ント紙 デッサン道具
	第10回	7色彩の心理的効果を用了たポスターの制作	一つテーマを決めそのテーマに沿って色彩効果を上手く使い ポスターを作成する。	デザインの色彩、B6ケ ント紙 デッサン道具
	第11回	8コラージュ表現	雑誌の切り抜きを色面として認識し、コラージュする。 それぞれのテーマに沿ったポスターを作成する。	デザインの色彩、雑 誌、のり、 B4ケント紙
	第12回	8コラージュ表現	雑誌の切り抜きを色面として認識し、コラージュする。 それぞれのテーマに沿ったポスターを作成する。	デザインの色彩、雑 誌、のり、 B5ケント紙
	第13回	8コラージュ表現	雑誌の切り抜きを色面として認識し、コラージュする。 それぞれのテーマに沿ったポスターを完成させる。合評、総括	デザインの色彩、雑 誌、のり、 B6ケント紙
	第14回	9小テスト	これまでの授業で学んだ確認するための小テスト	デザインの色彩、筆記 用具
	第15回	9小テストの振り返り	小テストの復習と授業全体の総括	デザインの色彩、筆記 用具

2025年度 講義概要

科目名	Illustrator演習	年 次 : 1年次前期	
担当教員	倉田浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザイン力をつけるために必須である、Illustratorの操作方法を習得。 DTP・印刷知識、ロゴや紙面デザインの考え方やルールにも関わりながら技術を深めていきます。またPhotoshopとの連携にて、Illustratorの役割を理解、実践します。		
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	Illustrator操作（演習課題）の理解と表現技術、授業の取組、制作における積極性 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	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Acrobat 等		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	Photoshop演習	年 次 : 1年次前期	
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行う、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Illustratorとの連携にて、Photoshopの役割を理解、実践します。		
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 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	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop、Illustrator、Acrobat 等		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	WEBデザイン基礎	年次　： 1 年次前期	
担当教員	平原栄治	時間数　： 60時間	
授業概要	インターネットに関わるデザインの基礎知識を担当。 「コード（スクリプト）記述によるデザイン」という枠組みのもとで、他の授業とは違うデザイン手法のジャンルを理解するきっかけを与える。		
到達目標	WEBサイトをデザインする知識として必修のHTMLとCSS・WEBデザインに関わるグラフィックや画像の作り方・基本的なネットリテラシーの習得を目標とする。		
評価方法・基準	課題評価・数回予定の小テスト・授業内での取り組み姿勢に出席率を加味して評価。		
テキスト	適時印刷物・オンラインデータ等で配布　検定試験受験希望者には別途対策テキスト		
参考文献			
使用ソフト	VisualStudioCode, Illustrator, Photoshop他		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	総合デザイン入門	年次　：1年次前期	
担当教員	中西　かおり	時間数　：60時間（半期）	
授業概要	本授業では、デザインとは何かを理解し関心を深めながら、市場とともに変化するデザインのニーズを捉え、新しい市場を作り出せるデザインのベースを養います。 デザインニーズを捉え新しい発想に繋げていく力を育むため、演習を中心に「インプット→アイデア創出→アイデア選定→可視化（表現）」のプロセスを体系的に学びます。		
到達目標	①観察力を養い、アイデアを生み出す力を高める。 ②多様な発想法を学び、適切なアイデアを選び取る力を身につける。 ③アイデアを的確に表現し、人に伝える技術を習得する。		
評価方法・基準	演習課題・課題を通して、評価。 理解度・取り組み姿勢、提出期限・内容、出席率70%以上、課題提出率100%厳守。		
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他		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	グラフィックデザイン	年次　：1年前期	
担当教員	後藤リオ	時間数　：60時間	
授業概要	グラフィックデザインの要素と原則を理解し、制作のための基礎技術を習得。 社会におけるグラフィックデザインの役割を認識し、アイデアの発案、届けたいメッセージに応じた表現、仕事に必要なクオリティの追求をおこないます。		
到達目標	グラフィックデザインに必要な文字・イラスト・写真を用いた表現技術の習得		
評価方法・ 基準	課題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	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator,Photoshop他		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	デジタルプレゼンテーション	年次 : 1年次 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→共感を呼び→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。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を活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	プレゼンソフトを使いこなし、自分らしく、他と差別化できる「伝わるプレゼンテーション技術」を見つけ出す。		
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	主に Keynote （その他 Illustrator , Photoshop など必要に応じて）		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	3Dデザイン	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	様々なデザインに対応する応用技術となる3DCGグラフィック制作の基本を学び、各種データの知識・管理など、必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	CG制作の基礎技術・空間デザインや3Dプリンタによる実物制作・プレゼンテーション等への展開。		
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。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Brender / Vectorworks / Photoshop / Illustrator 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	授業説明・準備	各アプリの説明	
	第2回	Brender CGグラフィック制作演習①	プレゼンテーションに向けた3D制作	
	第3回	Brender CGグラフィック制作演習②	課題1：イベント演出のための3Dアニメーション制作	
	第4回	Brender CGグラフィック制作演習③		
	第5回	Brender CGグラフィック制作演習④		
	第6回	Brender CGグラフィック制作演習⑤	課題1 提出	
	第7回	Vectorworks 3DCAD制作演習①	3Dプリンタ出力を目標とした作図モデリング実習	
	第8回	Vectorworks 3DCAD制作演習②	課題2：オリジナルスタンプのモデリング①	
	第9回	Vectorworks 3DCAD制作演習③		
	第10回	Vectorworks 3DCAD制作演習④	課題2 完成：3Dプリンターによる出力	
	第11回	店舗デザイン演習①	課題3：ポップアップ・ショップデザイン	
	第12回	店舗デザイン演習②		
	第13回	店舗デザイン演習③		
	第14回	店舗デザイン演習④		
	第15回	授業まとめ・予備日	課題3 提出	

2025年度 講義概要

科目名	インフォメーショングラフィック	年 次 ： 1年次後期	
担当教員	倉田浩平	時間数 ： 60時間	
授業概要	インフォグラフィックスと言われる、言葉や数字の情報を「整理」「分析」「デザイン化」し、視覚的にわかりやすく伝える表現技術を実践していきます。 ピクトグラム、チャート(相関図、フロー、年表など)、ダイヤグラムなどを制作します。		
到達目標	デザインの企画、情報収集力、アウトプットの技術力を習得		
評価方法・基準	制作課題の理解と表現技術、授業の取組、制作における積極性 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	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Acrobat 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	インフォメーショングラフィックとは	各種インフォグラフィックスの役割	
	第2回	インフォグラフィックス実習①	課題：ピクトグラム	
	第3回		↓ コンセプトワーク	
	第4回		↓ デザインワーク	
	第5回		↓ フィニッシュ	
	第6回	インフォグラフィックス実習②	課題：チャート	
	第7回		↓ コンセプトワーク	
	第8回		↓ デザインワーク	
	第9回		↓ フィニッシュ	
	第10回	インフォグラフィックス実習③	課題：ダイヤグラム	
	第11回		↓ コンセプトワーク	
	第12回		↓ デザインワーク	
	第13回		↓ フィニッシュ	
	第14回	インフォグラフィック動画について		
	第15回	総 括		

2025年度 講義概要

科目名	デザインイラスト	年次　：1年次後期	
担当教員	山 寄加那未	時間数　：　60時間	
授業概要	本講義では、世の中のデザインにおいて活用されるイラストの『持ち入れ方』『描き方』を、デザインの現場で求められる「視覚的に伝えられる力」「表現力」「構成力」を学び、イラストを活かした制作演習を通して養っていく。		
到達目標	デザイナーとして目的達成に担うイラスト表現力の習得		
評価方法・基準	1,総合評価：取り組み姿勢による精度、技術の習得による具現化 2,出席率70%以上、課題提出率100%を厳守		
テキスト	適宜紹介		
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	オリエンテーション	デザインイラストについて	
	第2回	講義・演習Ⅰ	流行と伝統	
	第3回	講義・演習Ⅱ	伝達するイラスト	
	第4回	課題Ⅰ	Illustratorで制作するデザインイラスト	
	第5回			
	第6回			
	第7回	課題Ⅱ	Illustrator、Photoshopで制作するデザインイラスト	
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回		仮出力・修正	
	第13回			
	第14回		本番出力	
	第15回	総括	プレゼンテーション	

2025年度 講義概要

科目名	商品パッケージデザイン	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	商品パッケージにおける構造とデザインの手法を、デザイン業界の形態に準じて計画し制作実習する。特に、商品情報を限られたスペースにレイアウトすることを踏まえたパッケージ制作技術を養う。		
到達目標	パッケージ設計とデザインの手法を習得する		
評価方法・基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Googleクラスルームを適宜使用（PC必須）		

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	紙の基本知識	
	第2回	II. パッケージ	パッケージの分類	
	第3回	III. 商品パッケージ	①商品のアプローチ	
	第4回	【課題テーマ】	②パッケージ展開図の仕組み	
	第5回	“お菓子のパッケージ”	③商品設計（ホワイトモデル作成）	
	第6回		↓ 商品ロゴ	
	第7回		↓	
	第8回		↓ 商品シズルと訴求表現	
	第9回		↓	
	第10回		↓ 裏面表現	
	第11回		↓	
	第12回		④カートンPOP	
	第13回		↓ POP-UOの仕組み	
	第14回		↓ デザイン制作	
	第15回		L 印刷・組み立て・包装（総括）	

2025年度 講義概要

科目名	デジタルフォトグラフィ	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	随時配布		
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	写真を使用したページレイアウト実習（1）	課題4：雑誌取材写真撮影→紙面制作	
	第14回	写真を使用したページレイアウト実習（2）	↓	
	第15回	写真を使用したページレイアウト実習（3）	課題4 提出	

2025年度 講義概要

科目名	ビデオグラフィ	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	WEBサイト運営やサイネージ広告、SNS・動画サイトによるPR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				
後期	第 1 回	授業説明		
	第 2 回	映像制作演習（1）	動画撮影実習	
	第 3 回	映像制作演習（2）	課題2::Premier実習『Vlog制作』	
	第 4 回	映像制作演習（3）		
	第 5 回	映像制作演習（4）	課題3:AfterEffectsモーショングラフィック制作	
	第 6 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 7 回	サウンド制作・編集実習（2）	サウンド録音・編集実習	
	第 8 回	映像制作演習（5）	課題2,3及び各種メディアを組み合わせる	
	第 9 回	映像制作演習（6）	課題2,3提出 動画メディアへのアップ	
	第 1 0 回	映像制作演習（7）	課題4インタビュー動画制作	
	第 1 1 回	映像制作演習（8）		
	第 1 2 回	映像制作演習（9）		
	第 1 3 回	映像制作演習（1 0）		
	第 1 4 回	映像制作演習（1 1）	課題4提出	
	第 1 5 回		まとめ	

2025年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用	年次 : 1年次前期	
担当教員	小柴 昌也	時間数 : 60時間(半期)	
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16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

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	メディア専門演習A (商品プロモーション演習)	年次　：1年次後期	
担当教員	山 嵯加那未	時間数　：　60時間	
授業概要	商品プロモーション演習では、商品に関わる販売促進・宣伝についての基礎知識・制作演習を行う。授業・制作課題を通して、商品企画視点でのプロモーション技術を学ぶ。		
到達目標	デザイナーとしての販売促進・宣伝の知識、およびプロモーション活動技術の習得		
評価方法・基準	1,総合評価：取り組み姿勢による精度、技術の習得による具現化 2,出席率70%以上、課題提出率100%を厳守		
テキスト	適宜紹介		
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	オリエンテーション	商品プロモーションについて	
	第2回	校外学習	フィールドワーク	
	第3回	講義・演習Ⅰ	ターゲットとプロモーション	
	第4回	講義・演習Ⅱ	フレーズと表現方法	
	第5回		商品	
	第6回		ホワイトサンプル	
	第7回		制作	
	第8回			
	第9回	店頭プロモーション	プロモーション制作	
	第10回			
	第11回			
	第12回	WEB広告	SNSプロモーション	
	第13回			
	第14回			
	第15回	総括	プレゼンテーション	

2025年度 講義概要

科目名	メディア専門演習B (広告・編集デザイン演習)	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	商品やブランドを広く認知してもらうための広告・編集デザインの知識をレクチャーを通して学び、媒体によって異なる表現手法やアプローチ方法を制作を通して追求します。		
到達目標	広告・編集の知識と制作技術の習得		
評価方法・ 基準	課題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	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
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	広告の種類と手法	商品広告の制作技術	
	第2回		↓	
	第3回		↓	
	第4回		↓	
	第5回	情報の編集とデザイン	冊子の編集技術	
	第6回		↓	
	第7回		↓	
	第8回		↓	
	第9回		↓	
	第10回	クライアントワークシミュレーション	複数媒体への展開	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	広告・編集デザイン	まとめ	

2025年度 講義概要

科目名	メディア専門演習C (WEB・SNS演習)	年次　：1年次後期	
担当教員	三輪大輔	時間数　：60時間(半期)	
授業概要	オリジナルWebサイトの制作を通じて、Webデザインからコーディングまでの基本的な制作プロセスを習得。FigmaやAdobe XDによるWebデザイン、Visual Studio Codeを用いたHTML・CSS・JavaScriptによるコーディングの基礎を学習。加えて、Webマーケティングの基礎知識として、SNS活用、バナー広告・動画広告の制作方法について理解を深める。さらに、生成AIを活用したWebデザイン・コーディング・マーケティングの活用法についても習得。		
到達目標	オリジナルWebサイトの制作から公開までの実践的なスキルを習得。 WebマーケティングにおけるSNS活用の基礎知識を身につける。		
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%、授業内での取り組み姿勢を評価。		
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	Visual Studio Code、Figma、AdobeXD、Photoshop、Illustrator、Premiere Pro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	WEBデザイン・コーディング演習1	WEB制作プロセスとデザイン思考の解説	
	第2回	WEBデザイン・コーディング演習2	WEB制作プロセスとFigma・Adobe XDの基本操作	
	第3回	WEBデザイン・コーディング演習3	最新の生成AIの概要とWEB制作への活用方法	
	第4回	WEBデザイン・コーディング実習1	オリジナルWEBサイト制作に向けたリサーチ	
	第5回	WEBデザイン・コーディング実習2	オリジナルWEBサイト制作に向けたコンセプト設計	
	第6回	WEB・SNSマーケティング基礎1	WEB・SNSマーケティングの基礎知識	
	第7回	WEB・SNSマーケティング基礎2	WEB・SNS動画活用とAdobe Premiere Proの基本操作	
	第8回	WEB・SNSマーケティング基礎3	WEB・SNS販促Instagramバナー・YouTubeサムネイル制作知識	
	第9回	WEBデザイン・コーディング実習6	オリジナルWEBサイトのワイヤーフレーム作成	
	第10回	WEBデザイン・コーディング実習7	オリジナルWEBサイトのデザイン制作	
	第11回	WEBデザイン・コーディング実習8	オリジナルWEBサイトのデザイン制作	
	第12回	WEBデザイン・コーディング実習9	オリジナルWEBサイトのデザイン制作	
	第13回	WEBデザイン・コーディング実習10	オリジナルWEBサイトのコーディング	
	第14回	WEBデザイン・コーディング実習11	オリジナルWEBサイトのコーディング	
	第15回	WEBデザイン・コーディング実習12	オリジナルWEBサイトのコーディング	

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
2 年
2025 年度 講義概要

2025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	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、より多くの人たちに魅力をアピールしていくためのブランディングデザインを実施します。		
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習得		
評価方法・基準	制作課題の理解と表現技術、授業の取組、グループワークにおける積極性 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	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自必要に応じて使用		

授業計画

[illegible]

2025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	倉田浩平	時間数 ： 60時間	
授業概要	コミュニケーションデザインコース（IT・グラフィックデザイン、商品・雑貨クリエーション各分野）における卒業制作研究として、発案・企画から制作・提出までを行います。		
到達目標	企画から制作を総合的に行える制作力の習得		
評価方法・基準	授業の取組、制作における積極性、企画審査会・作品審査会のプレゼンテーションにより評価 出席率70%以上、完成作品の提出で単位認定		
テキスト	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自必要に応じて使用		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
		卒業制作ガイダンス	発案構想開始	
後期	第1回	I. 卒業制作企画書の策定	①発案の決定	
	第2回		②背景・事例の作成	
	第3回		③デザインコンセプトの作成	
	第4回		④デザインスケッチの作成	
	第5回		⑤企画書作成	
	第6回		↓	
	第7回	企画審査会前の準備	(2025年11月14日(金) 予定)	
	第8回	II. 制作ガイダンス	制作物の実施方法について	
	第9回			
	第10回			
	第11回		年末スケジュールについて	
	第12回			
	第13回		出力スケジュールについて	
	第14回			
	第15回	総 括	提出について	

2025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　：120時間	
授業概要	ライフスタイル研究では、日本伝統文化を知り生活に活かすデザインに取り入れることも考え、様々な人の価値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む。		
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、教養を身につける。		
評価方法・基準	授業に取り組む姿勢、各課題の提出物に対しての理解度・完成度を客観的に評価する。 出席率70％以上、課題提出率100％、課題提出期限を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Abobe Illustrator、　Abobe Photoshop、Vectorworks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)	
	第3回	↓　テーブルコーディネートアイテム2	コンセプト、デザイン	
	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、折形制作	
	第6回	プレゼンまとめ	プレゼンまとめ	
	第7回	造形原理（錯視・模様文様他）	課題1発表・課題2説明・文様レポート	
	第8回	課題3-1 調査分析	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	
	第9回	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	調査分析4タイプ、まとめ	
	第10回	課題3-2 ライフスタイル研究- 提案	課題3-2 説明　期間限定ショップ企画デザイン	
	第11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12回	↓	コンセプト、プランニング、ファードデザイン	
	第13回	↓	ユニフォーム、ロゴ、PRコンテンツ他	
	第14回	↓	ショップエレメントデザイン、まとめプレゼン	
	第15回	まとめプレゼンワーク　発表・講評	発表・講評・課題4班分け	
後期	第16回	課題4 和のデザイン	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	
	第17回	↓　着物について	↓	
	第18回	↓　和室・茶の湯基礎知識	↓	
	第19回	↓　茶室見学・茶の湯体験	さかい利晶の杜見学・体験	
	第20回	課題4 グループワークでの企画デザイン提案	課題4 ワークショップ形式ディスカッション	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	分担決定、全体コンセプト、デザイン	
	第23回	↓	個別コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第24回	↓	商品、ロゴ、PRコンテンツ、インテリア他	
	第25回	↓	↓	
	第26回	課題4 発表	課題4 発表	
	第27回	課題4 修正・卒業制作	課題4 修正・卒業制作	
	第28回	卒業制作	卒業制作	
	第29回	↓	↓	
	第30回	卒業制作・総括	↓	

2025年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用（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(半期)	
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15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

[illegible]

2025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 (半期)	
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		
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ような基盤を身につける。		
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	Illustrator、Photoshop、In Design、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	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	営業思考コミュニケーション① 対職場スキル	言葉遣い、来客・訪問対応、名刺交換・パーソナルスペースetc	
	第3回	営業思考コミュニケーション② 対職場スキル	報連相とは	
	第4回	フィールドワーク (合同授業) 茶室見学・茶の湯体験	さかい利晶の杜見学・体験	
	第5回	営業思考コミュニケーション③ 対顧客スキルⅠ	メール・電話、ビジネス文章の扱い方	
	第6回	営業思考コミュニケーション④ 対顧客スキルⅡ	商談時、理解・共感・納得を得る話の組み立てと質問力	
	第7回	営業思考コミュニケーション⑤ 対顧客スキルⅢ	ロールプレイング	
	第8回	営業思考コミュニケーション⑥ 対顧客スキルⅣ	モノの価格から学ぶ企業会計の基礎	
	第9回	営業思考コミュニケーション⑦ 対顧客スキルⅤ	ビジネス4大書類の理解	
	第10回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	統括	まとめ	

2025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：120時間	
授業概要	WEBサイト運営やサイネージ広告、SNS・動画サイトによるPR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）	課題1:プロモーション用写真撮影	
	第4回	写真技術応用（3）	課題1提出	
	第5回	映像制作演習（1）	課題2::Premier実習『Vlog制作』	
	第6回	映像制作演習（2）	課題3:AfterEffectsモーショングラフィック 制作	
	第7回	映像制作演習（3）		
	第8回	映像制作演習（4）		
	第9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10回	サウンド制作・編集実習（2）	サウンド録音・編集実習	
	第11回	映像制作演習（5）	課題2,3及び各種メディアを組み合わせた	
	第12回	映像制作演習（6）		
	第13回	映像制作演習（7）		
	第14回	映像制作演習(8)	課題2,3提出	
	第15回		前期まとめ	
後期	第16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実習	
	第17回	↓ インタビュー映像制作	課題3:インタビュー形式の映像制作	
	第18回	↓ ↓	課題4:景観・地域プロモーション映像制作	
	第19回	↓ ↓		
	第20回	↓ ↓		
	第21回	↓ ↓		
	第22回	↓ ↓		
	第23回	↓ ↓	課題3,4提出	
	第24回	課題提出	Youtube等各種メディアでの公開法	
	第25回	卒業制作	課題5:卒業制作をモチーフとした映像コンテンツ制作	
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	授業まとめ		

2025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(通年)	
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	自己紹介ボード作成	1年時での作成した課題をA3ボードにまとめて提出	
	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		A 3 ボードにまとめて提出	
	第 5 回		中銀マンションの 3 D データをもとに自由に部屋のデザインをしていきます。	
	第 6 回			
	第 7 回		A2ボードで提出	
	第 8 回	グループ制作でUMESHIBA BASEショップのデザイン	UMESHIBA BASEの活用コンセプトを提出	
	第 9 回		UMESHIBA BASE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 1 0 回		平面図を作成	
	第 1 1 回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第 1 2 回		同上	
	第 1 3 回		ボードを作成していきます。	
	第 1 4 回			
	第 1 5 回	合評会		
後期	第 1 6 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 1 7 回		平面図を作成	
	第 1 8 回		パース作成。	
	第 1 9 回		VR用静止画を作成していきます。	
	第 2 0 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 2 1 回		VR用静止画orアニメーションを作成していきます。	
	第 2 2 回			
	第 2 3 回			
	第 2 4 回			
	第 2 5 回		ボード提出。	
	第 2 6 回	合評会		
	第 2 7 回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成。	
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回		ボード提出。	

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ーと広告の関係を実習する	
	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	

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（通年）	
授業概要	本授業では、企業におけるDX推進の中心を担うWebサイト担当者や、通販企業・Web制作会社で即戦力として活躍できる人材の育成を目的としています。具体的には、Webサイトのレイアウト設計力、プランニング力、そして制作スキルを体系的に習得します。HTML5およびCSS3による基本的なレスポンシブWeb制作技術をベースに、ノーコードツール（WordPress）を活用した企業サイトやネット通販サイトの構築を行います。さらに、AIツールを活用したコンテンツ企画・デザイン力の向上にも取り組みます。加えて、ウェブデザイン技能検定3級（試験日8/24、11/30、2/15）および通販エキスパート検定3級の取得を目指します。		
到達目標	・企業サイトおよびネット通販サイトを企画・設計・制作できる実践的スキルを身につける。 ・HTML5+CSS3を基盤としたレスポンシブ対応の高度なレイアウトスキルを習得する。 ・AIツールを活用し、コンテンツ企画やデザイン表現の質を向上させる力を養う。 ・ノーコードツール（WordPress）上で、実務レベルのWeb制作を行える能力を獲得する。 ・関連する検定資格（ウェブデザイン技能検定3級、通販エキスパート検定3級）の合格を目指す。		
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。授業内での取り組み姿勢を評価。 ・HTML+CSSレスポンシブサイトやWordPress各授業内で出した課題を100％提出。 ・最終課題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	「HTML+CSS標準入門」MDN、「HTMLサイトをWordPressにする本」ソシム、「これからはじめるFigma Web・UIデザイン入門」マイナビ出版、適時授業で使用するテキストを配布します。		
参考文献	「改訂版Webデザイン技能検定3級」FOM出版、「通販エキスパート検定3級公式テキスト」通販エキスパート協会		
使用ソフト	Visual Studio Code、Figma、Keynote、Photoshop、Canva、WordPress、Filezilla、Elementor、Elementor PRO、各種AI他		

授業計画

期	回数		内容・方法等	備考
前期	第1回	ITリテラシー、Webリテラシー		
	第2回	HTML5＋CSS3基礎Ⅰ		
	第3回	HTML5＋CSS3基礎Ⅱ		
	第4回	HTML5＋CSS4テンプレート制作Ⅰ		
	第5回	HTML5＋CSS3テンプレート制作Ⅱ		
	第6回	UX/UI設計	Figmaで実践するデザインパーツ制作Ⅰ	
	第7回	UX/UI設計	Figmaで実践するデザインパーツ制作Ⅱ	
	第8回	WordPressテーマ作成基礎知識		
	第9回	WordPress開発環境設定準備		
	第10回	WordPressブロックエディター利用Ⅰ		
	第11回	WordPressブロックエディター利用Ⅱ		
	第12回	WordPressブロックエディター利用Ⅲ		
	第13回	グループサイト制作		
	第14回	グループサイト制作		
	第15回	グループサイト制作		
後期	第16回	WordPress機能拡張Ⅰ	ElementorⅠ	
	第17回	WordPress機能拡張Ⅱ	ElementorⅡ	
	第18回	WordPress機能拡張Ⅲ	ElementorⅢ	
	第19回	WordPress機能拡張Ⅳ	AI ElementorⅠ	
	第20回	WordPress機能拡張Ⅴ	AI ElementorⅡ	
	第21回	最終課題サイト制作		
	第22回	最終課題サイト制作		
	第23回	最終課題サイト制作		
	第24回	卒業制作課題サイト制作		
	第25回	卒業制作課題サイト制作		
	第26回	卒業制作課題サイト制作		
	第27回	卒業制作課題サイト制作		
	第28回	卒業制作課題サイト制作		
	第29回	卒業制作課題サイト制作		
	第30回	卒業制作課題サイト制作		

2025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	山寄加那未・後藤リオ（濱本修徳）		時間数　：　120時間	
授業概要	グループワークでのオリジナルブランドの制作を通じて、商品の発案・企画、商品デザイン、店頭ディスプレイ、セールスプロモーションの手法を学び、作品展での発表・販売を目指します。			
到達目標	商品・企画デザインの知識、および実践的な印刷物を用いた制作の習得			
評価方法・基準	1,総合評価：プロセスと制作の実践と正確さ、精密な取り組み、細心の検証を行い完成させること　2,出席率70%以上、課題提出率100%を厳守			
テキスト	適宜紹介			
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	第1回	オリエンテーション	商品・雑貨デザイン	
	第2回	課題Ⅰ.	暮らしと商品形態	
	第3回		ⅰネーミング	
	第4回		ⅱ商品名の表現方法・制作	
	第5回		ⅲプレゼンテーション	
	第6回	課題Ⅱ.	商品企画包装形態：軟包装パッケージ)	
	第7回		ⅰ	
	第8回		ⅱシズル描法	
	第9回		ⅲ	
	第10回		ⅱ商品の表記について	
	第11回		ⅲ特殊印刷・データ制作方法	
	第12回		ⅰ	
	第13回	売り場について	商品陳列	
	第14回		ⅰ	
	第15回	前期総括	ⅲプレゼンテーション	
後期	第16回	商品・雑貨分野制作	オリジナルブランドの制作（PMと合同）	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回	卒業制作企画審査会	卒業制作へ移行	
	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	商品デザイン	まとめ（作品展計画）	

2025年度 講義概要

科目名	POP販売促進	年次　：2年通年	
担当教員	後藤リオ	時間数　：120時間	
授業概要	社会におけるデザインとマーケティングの関係性、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学びます。また、制作を通してターゲットに響く店頭プロモーション・販促ツールの制作技術を習得します。		
到達目標	店舗やブランド・商品を想定した実践的なセールスプロモーション手法の制作力。		
評価方法・基準	課題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	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
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	第 1 回	POP・販売促進について	レクチャー・POP制作技術	
	第 2 回		↓	
	第 3 回		↓	
	第 4 回	POPグラフィック	レクチャー・POPツールの制作	
	第 5 回		↓	
	第 6 回		↓	
	第 7 回		↓	
	第 8 回		↓	
	第 9 回	販促キャンペーン	レクチャー・販促キャンペーン企画	
	第 1 0 回		↓	
	第 1 1 回		↓	
	第 1 2 回		↓	
	第 1 3 回		↓	
	第 1 4 回		↓	
	第 1 5 回	前期総括		
後期	第 1 6 回	商品・雑貨分野制作	オリジナルブランドの制作（AMと合同）	
	第 1 7 回		↓	
	第 1 8 回		↓	
	第 1 9 回		↓	
	第 2 0 回		↓	
	第 2 1 回	卒業制作企画審査会	卒業制作へ移行	
	第 2 2 回		↓	
	第 2 3 回		↓	
	第 2 4 回		↓	
	第 2 5 回		↓	
	第 2 6 回		↓	
	第 2 7 回		↓	
	第 2 8 回		↓	
	第 2 9 回		↓	
	第 3 0 回	POP・販売促進	まとめ（作品展計画）	

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	店舗デザインに必要な考え方を学び、表現するための手法を試す。課題店舗をデザインし、コンセプトから組立、新しい発想のデザインを試みる。		
到達目標	空間デザインの考え方、表現方法を学ぶ		
評価方法・基準	出席及び課題への取り組む姿勢　課題作品の完成度、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	カフェのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第 2 回		プランニング	
	第 3 回		プランニング	
	第 4 回		図面を作成	
	第 5 回		図面を作成	
	第 6 回		模型作成	
	第 7 回		プレゼンテーション	
	第 8 回	ストリートの中の休憩スペースのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第 9 回		プランニング	
	第 1 0 回		プランニング	
	第 1 1 回		図面を作成	
	第 1 2 回		図面を作成	
	第 1 3 回		模型作成	
	第 1 4 回		模型作成	
	第 1 5 回		プレゼンテーション	
後期	第 1 6 回	主張す「みせ」学生デザインコンペ	過去の作品のコンセプトを理解する	
	第 1 7 回		テーマを考える	
	第 1 8 回		コンセプト・イメージを考える	
	第 1 9 回		イメージをかたちにする	
	第 2 0 回		図面パースを作成	
	第 2 1 回		図面パースを作成	
	第 2 2 回		プレゼンテーションボード作成	
	第 2 3 回		プレゼンテーションボード作成	
	第 2 4 回	卒業制作		
	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		

2025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	寺中美加・駒井 友規子	時間数　：　120時間	
授業概要	一年次に体得した知識や技術をスキルアップしながら、エンドユーザーのインテリアに対する意識の高さと願望の多様性、異業種とのボーダレスな環境に柔軟に対応できる職能とプロとしての姿勢を体得する。		
到達目標	専門職としての基本的な図面の「読解力」と第三者に「伝える力」を身につける		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、課題の理解度、完成度を客観的に評価する。 実務の現場でのルールに倣って、課題提出期限、出席率を重視する。		
テキスト	配布・住まいの住空間設計（1 年次購入教科書）		
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	科目の説明・一年次の復習と整理	復習テスト	
	第 2 回	住宅のトータルコーディネート	2 階建住宅をトータルに考える（建築&エレメント）	
	第 3 回	仕上げ表、カラースキム表の作成	「イラストレーター」を使って	
	第 4 回	各階平面図を読み込み、整える	図面を理解する	
	第 5 回	各室のラフ展開図の作成	図面を作成する事で空間を理解する	
	第 6 回	壁をデザインする	イメージの収集　形状、仕上げ材	
	第 7 回	窓を考える	イメージの収集　採光・換気をも意識する	
	第 8 回	内部建具、内部造作材を考える	イメージの収集	
	第 9 回	床をデザインする	イメージの収集　形状、仕上げ材	
	第 1 0 回	階段を考える	吹抜、階の重なりを意識する(関連法規、法令)	
	第 1 1 回	天井をデザインする	イメージの収集　形状、仕上げ　天井伏図	
	第 1 2 回	家具配置と照明計画	スイッチ、コンセントを含むレイアウト図作成	
	第 1 3 回	同上	イメージの収集　種類とメーカーの調査	
	第 1 4 回	各室の展開図を作成する	各デザインに合わせてラフ展開図を完成させる	
	第 1 5 回	カラースキムを完成する		
後期	第 1 6 回	ウィンドウトリートメントについて	講義・解説	
	第 1 7 回	↓	SR見学	
	第 1 8 回	↓	プラン・見積もりの仕方	
	第 1 9 回	キッチン・設備休館について	講義・解説	
	第 2 0 回	↓	SR見学	
	第 2 1 回	↓	プラン	
	第 2 2 回	↓	詳細図	
	第 2 3 回	↓	ボードワーク・発表	
	第 2 4 回	卒業制作作業		
	第 2 5 回	↓		
	第 2 6 回	↓		
	第 2 7 回	↓		
	第 2 8 回	↓		
	第 2 9 回	↓		
	第 3 0 回	↓		

2025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(半期)	
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

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b (雑誌・編集デザイン)	年次 : 2 年次前期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	エディトリアルデザイン分野において、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に携わるために必要な知識と制作技術を、InDesignを通して養う。		
到達目標	編集デザインの知識を踏まえてInDesignによる制作技術の習得を目標とする		
評価方法・ 基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	Google クラウドから適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	InDesign・illustrator・Photoshop		

授業計画

[illegible]

科目名	グラフィック専門実習c (セルフブランディング)	年次　： 2年次後期	
担当教員	中西　かおり	時間数　： 60時間（半期）	
授業概要	本授業では、「デザイナー自身のセルフブランディング」と「企業ブランディング」の共通点を理解し、デザインの力を最大限に活用する視点を養います。今回は、企業向けのデザイン（BtoB）に焦点をあて、企業内でデザインを活かす方法（どう伝え・どう活かすか）を学びます。		
到達目標	①デザインの「伝え方」「活かし方」を意識した思考を身につける。 ②企業のデザイン戦略の基礎を学び、実践できる視点を習得する。		
評価方法・基準	①成果物に対するプレゼンテーションにより評価（取り組み姿勢含む） 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	Illustrator、Photoshop、In Design、blender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	セルフブランディングとは	企業ブランディングとの共通点	
		デザイン×ビジネスの関係	産業の仕組み、商取引（BtoC/BtoB）	
	第2回	実践的なプロジェクトに挑戦 デザイン×インナープロモーション（BtoB）	オリエン	
			コンセプトワーク	
			↓	
			↓	
			↓	
			制作	
			↓	
			↓	
			↓	
			プレゼンテーション	
			検証・まとめ	
	第12回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総括		

2025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	田中　和明	時間数　：　60時間	
授業概要	「ポスター」という媒体の意義と役割の理解を深め、「伝える」ことの的確な表現方法を習得する。また、ポスターデザインの表現を通して表現者としての独自性を追求する。		
到達目標	ポスターの制作実習を通して、メッセージを効果的に発信する能力を身につける。		
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）		
参考文献	特になし		
使用ソフト	主に Illustrator、Photoshopなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	ポスターデザインの授業概要	ポスターデザインの概念と目的の理解	
	第 2 回	広告ポスターの制作演習	広告ポスターの企画立案	
	第 3 回	広告プロモーションとポスター	広告コンテンツとしてのポスターの制作	
	第 4 回	PR戦略とポスター	ポスターの目的を明確化し構成要素を確認	
	第 5 回	メディア戦略とポスター	メディアの特性を理解	
	第 6 回	ポスターデザインの表現研究	ビジュアル表現の可能性を考察し研究	
	第 7 回	印刷媒体ポスターの表現	印刷媒体ポスターを試作	
	第 8 回	印刷媒体ポスターの構造と考察	試作した印刷媒体ポスターの検討	
	第 9 回	デジタルポスターの表現	デジタルポスターへの展開	
	第 1 0 回	デジタルポスターの構造と考察	試作したデジタルポスターの検討	
	第 1 1 回	プロモーション戦略とポスター	独自性を重視したテーマを立案	
	第 1 2 回	ポスター制作でのアプローチ選択	ポスターに落とし込む情報を確認	
	第 1 3 回	ポスター表現の可能性を追求	効果的な表現方法を追求し検証	
	第 1 4 回	客観的評価への対応	企画意図が効果的に表現されているか検証	
	第 1 5 回	ポスターデザイン 総括	制作物の総評	

2025年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習a (パッケージデザイン)	年次 : 2 年次前期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	パッケージの基本的な形態および構造の知識を学び、パッケージにオーバーラップさせるデザイン力を養う。		
到達目標	パッケージのデザイン計画及び構造設計の技術習得を目標とする		
評価方法・ 基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	『パッケージノート』2025年版を配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	illustrator・Photoshop		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習b (コスメティックデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	高橋 織江	時間数 : 60時間	
授業概要	化粧品は日常生活に関わることが多く、市場規模が大きい分野です。商品デザインとの関わりがとても深い需要があるため、本年度は企業（商品）を設定し、その中で商品設計から顧客が購入するまでの方法を学び、企画・パッケージまでを実践します。		
到達目標	商品設計から顧客が購入するまでのノウハウを取得		
評価方法・基準	商品の企画・設計からプロセスを踏んで企画表現しているかを判断する。事前のリサーチ、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	資料を適宜共有		
参考文献	適宜共有		
使用ソフト	Adobe illustrator.Adobe Photoshop.PowerPoint		

授業計画

[illegible]

科目名	商品デザイン専門実習c (カルトナージュ)	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	フランス式の布地製函技術を用いて、オリジナルのファブリックによる布箱ブランドを創作実習する。テキスタイルの面白さや貼り箱の技術を通じてクリエイターとしての素養を培う。		
到達目標	オリジナル布地を使った布箱ブランドを創作する		
評価方法・基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Google クラスルームを適宜使用 (PC必須)		

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. カルトナージュ	カルトナージュについて	
	第 2 回	II. カルトナージュ演習	ボックス「カレ」または「オーバル」	
	第 3 回		制作・完成	
	第 4 回	III. カルトナージュ実習	①ファブリック計画 (外装・内装)	
	第 5 回	【課題テーマ】	②ファブリックデザイン	
	第 6 回	“オリジナルファブリッ	Ⅱ 【発注】	
	第 7 回		③カルトン設計	
	第 8 回		↓	
	第 9 回		④紙取り	
	第 1 0 回		↓	
	第 1 1 回		⑤カルトン成形	
	第 1 2 回		↓	
	第 1 3 回		⑥布地貼函	
	第 1 4 回		↓	
	第 1 5 回		Ⅲ 総括 (作品展展示計画・準備)	

科目名	商品デザイン専門実習d (ギフトデザイン)	2年次後期	
担当教員	尾崎聡子	時間数 : 60時間	
授業概要	・「折る」「包む」「結ぶ」ことによるギフトのデザインをする。 ・日本におけるギフトの基本知識を身に付ける。 ・ラッピングによる季節イベントの演出（ギフトラッピングによるクリスマスワゴンを制作）		
到達目標	・ギフトの目的に合わせた包みと結びののカタチを表現することができる		
評価方法・基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	内容・方法等	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	wrappingの道具の使い方	
	第2回	ラッピング技法 贈答知識の基本	実習と座学	
	第3回	// //	// //	
	第4回	// //	// //	
	第5回	// //	// //	
	第6回	// //	// //	
	第7回	和の包みと水引	折形と水引の使い方、水引細工	
	第8回	ふろしきの基礎知識	日本の文様の種類と意味・包み方	
	第9回	Xmasワゴン&クリスマスツリー装飾の企画		
	第10回	// //		
	第11回	Xmasワゴン&クリスマスツリー制作		
	第12回	ギフトのデザイン制作		
	第13回			
	第14回			
	第15回	プレゼント交換会		

2025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	工藤一気	時間数　：　60時間	
授業概要	家具、照明のデザインについて考え、図面の書き方、表現の仕方を学ぶ。		
到達目標	家具や図面に関する理解を深め、展示会への出展を目指す		
評価方法・ 基準	図面、模型が綺麗に作れているか、理解出来ているか。自分の考えた物を形に出来たか。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習b (ディスプレイデザイン)	年次　： 2 年次	
担当教員	駒井友規子	時間数　：　60時間	
授業概要	空間を理解し、要望に応じた演出を様々な視点から考え、カタチにする方法を学ぶ。イメージを膨らませ空間を表現するスキルを体得する。		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアや空間表現・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	演出するとは		
	第 2 回	課題❶：キャラクターの部屋	キャラクターの特性を分析する。	
	第 3 回	↓	どんな場所でどんな生活をして欲しいかを考え提案する。	
	第 4 回	↓	↓	
	第 5 回	課題❷：総合祭・エントランス	現地調査	
	第 6 回	↓	各自提案（方向性決定）	
	第 7 回	↓	プランまとめ	
	第 8 回	↓	材料確認＋手配確認（各リーダー選出）	
	第 9 回	↓	↓	
	第 1 0 回	↓	↓	
	第 1 1 回	課題❸：ディスプレイ演習（実践）	現場確認	
	第 1 2 回	↓	↓	
	第 1 3 回	ディスプレイ製作	↓	
	第 1 4 回	↓	↓	
	第 1 5 回	総括（合評）		
後期	第 1 6 回			
	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			
	第 2 5 回			
	第 2 6 回			
	第 2 7 回			
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回			

2025年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習C (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		
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	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	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	
	第4回	PVC雑貨の制作/革雑貨の制作	雑貨のデザイン、制作(PVC/革)	
	第5回	↓	↓	
	第6回	革雑貨の制作/PVC雑貨の制作(交代)	雑貨のデザイン、制作(革/PVC)	
	第7回	↓	↓	
	第8回	オリジナルデザイン製作	オリジナルデザイン 5案作成	
	第9回	↓	S. 1/10 図面作図(製作物は原寸)	
	第10回	↓	材料等を選び、次の授業迄に各自購入	
	第11回	↓	購入した材料で実寸制作開始	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	完成	
	第15回	総括	撮影、ボード制作	

2025年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習d (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	余剰建築物を生かそうという大規模のものからDIYによる模様替えまで、既存のものを再生させることが脚光を浴びて久しいですが、ここでは身近な空間をもとにリフォームに必要な基礎知識、技術を一年次に体得したものにプラスしていきます。		
到達目標	自身の好みを超えたアイデアを提案できるプロとしての姿勢を身につける		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、課題の理解度、完成度を客観的に評価する。 実務の現場でのルールに倣って、課題提出期限、出席率を重視する。		
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				
後期	第 1 回	用途の変更	・ 空間の実測	
	第 2 回		・ 教室から個性的なホテルの客室への提案	
	第 3 回			
	第 4 回	バリアフリーとユニバーサルデザイン	・ エイジングセンターの見学	
	第 5 回		・ バリアフリーの知識に触れる	
	第 6 回	水回りを含む空間	・ 水回りの仕上げ材(タイル等)	
	第 7 回		・ 洗面室	
	第 8 回		・ LDK	
	第 9 回	階段のある空間	・ タテ、ヨコ同時にすり合わせする力	
	第 1 0 回		・ I型、L型、U型の必要スペースの相違	
	第 1 1 回		・ 材料、手すりのデザイン	
	第 1 2 回	玄関周りの提案	・ 家の顔のデザイン	
	第 1 3 回		・ 玄関近くにあったら、うれしい居室の提案	
	第 1 4 回		・ 居室の独立性の演出	
	第 1 5 回		・ 空間の分割と統合	

デザイン学科
インテリアデザインコース
2 年
2025 年度 講義概要

2025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	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、より多くの人たちに魅力をアピールしていくためのブランディングデザインを実施します。		
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習得		
評価方法・基準	制作課題の理解と表現技術、授業の取組、グループワークにおける積極性 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	適宜オンライン教材または配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自必要に応じて使用		

授業計画

[illegible]

2025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	インテリアを考える際に必要な問題点の抽出・改善案等における視点の持ち方について学び、空間デザイン・コーディネーション分野の卒業制作研究を行う。		
到達目標	図面から模型、CG・映像に至るまでを1人でこなせる技術力を養う		
評価方法・基準	企画審査会・作品審査会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				
		卒業制作ガイダンス	↓構想 9月4日に行う (予定)	
後期	第1回	I. 卒業制作企画書の策定	↓①発案の内容確認	
	第2回		↓②背景・事例の作成	
	第3回		↓③デザインコンセプトの作成	
	第4回		↓④デザインスケッチの作成	
	第5回		↓⑤平面図・配置図ラフ案	
	第6回		↓	
	第7回	企画審査会前の準備	↓(11月14日(金) 予定)	
	第8回	II. 制作ガイダンス	制作物の実施方法について	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		↓年末スケジュールについて	
	第12回		↓	
	第13回		↓出力スケジュールについて	
	第14回		↓	
	第15回	総括	提出について	

2025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　：120時間	
授業概要	ライフスタイル研究では、日本伝統文化を知り生活に活かすデザインに取り入れることも考え、様々な人の価値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む。		
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、教養を身につける。		
評価方法・基準	授業に取り組む姿勢、各課題の提出物に対しての理解度・完成度を客観的に評価する。 出席率70％以上、課題提出率100％、課題提出期限を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Abobe Illustrator、　Abobe Photoshop、Vectorworks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)	
	第3回	↓　テーブルコーディネートアイテム2	コンセプト、デザイン	
	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、折形制作	
	第6回	プレゼンまとめ	プレゼンまとめ	
	第7回	造形原理（錯視・模様文様他）	課題1発表・課題2説明・文様レポート	
	第8回	課題3-1 調査分析	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	
	第9回	課題3-1 ライフスタイル研究- 調査分析	調査分析4タイプ、まとめ	
	第10回	課題3-2 ライフスタイル研究- 提案	課題3-2 説明　期間限定ショップ企画デザイン	
	第11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12回	↓	コンセプト、プランニング、ファーストデザイン	
	第13回	↓	ユニフォーム、ロゴ、PRコンテンツ他	
	第14回	↓	ショップエレメントデザイン、まとめプレゼン	
	第15回	まとめプレゼンワーク　発表・講評	発表・講評・課題4班分け	
後期	第16回	課題4 和のデザイン	課題4グループワークでの企画デザイン提案	
	第17回	↓　着物について	↓	
	第18回	↓　和室・茶の湯基礎知識	↓	
	第19回	↓　茶室見学・茶の湯体験	さかい利晶の杜見学・体験	
	第20回	課題4グループワークでの企画デザイン提案	課題4　ワークショップ形式ディスカッション	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	分担決定、全体コンセプト、デザイン	
	第23回	↓	個別コンセプト、デザイン、スケッチ	
	第24回	↓	商品、ロゴ、PRコンテンツ、インテリア他	
	第25回	↓	↓	
	第26回	課題4 発表	課題4 発表	
	第27回	課題4 修正・卒業制作	課題4 修正・卒業制作	
	第28回	卒業制作	卒業制作	
	第29回	↓	↓	
	第30回	卒業制作・総括	↓	

2025年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用（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(半期)	
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15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

[illegible]

2025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（半期）	
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		
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ような基盤を身につける。		
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	Illustrator、Photoshop、In Design、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	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	営業思考コミュニケーション① 対職場スキル	言葉遣い、来客・訪問対応、名刺交換・パーソナルスペースetc	
	第 3 回	営業思考コミュニケーション② 対職場スキル	報連相とは	
	第 4 回	フィールドワーク（合同授業）茶室見学・茶の湯体験	さかい利晶の杜見学・体験	
	第 5 回	営業思考コミュニケーション③ 対顧客スキルⅠ	メール・電話、ビジネス文章の扱い方	
	第 6 回	営業思考コミュニケーション④ 対顧客スキルⅡ	商談時、理解・共感・納得を得る話の組み立てと質問力	
	第 7 回	営業思考コミュニケーション⑤ 対顧客スキルⅢ	ロールプレイング	
	第 8 回	営業思考コミュニケーション⑥ 対顧客スキルⅣ	モノの価格から学ぶ企業会計の基礎	
	第 9 回	営業思考コミュニケーション⑦ 対顧客スキルⅤ	ビジネス4大書類の理解	
	第 1 0 回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第 1 1 回	↓	↓	
	第 1 2 回	↓	↓	
	第 1 3 回	↓	↓	
	第 1 4 回	↓	↓	
	第 1 5 回	統括	まとめ	

2025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　：120時間	
授業概要	WEBサイト運営やサイネージ広告、SNS・動画サイトによるPR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）	課題1:プロモーション用写真撮影	
	第4回	写真技術応用（3）	課題1提出	
	第5回	映像制作演習（1）	課題2::Premier実習『Vlog制作』	
	第6回	映像制作演習（2）	課題3:AfterEffectsモーショングラフィック 制作	
	第7回	映像制作演習（3）		
	第8回	映像制作演習（4）		
	第9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10回	サウンド制作・編集実習（2）	サウンド録音・編集実習	
	第11回	映像制作演習（5）	課題2,3及び各種メディアを組み合わせた	
	第12回	映像制作演習（6）		
	第13回	映像制作演習（7）		
	第14回	映像制作演習(8)	課題2,3提出	
	第15回		前期まとめ	
後期	第16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実習	
	第17回	↓ インタビュー映像制作	課題3:インタビュー形式の映像制作	
	第18回	↓ ↓	課題4:景観・地域プロモーション映像制作	
	第19回	↓ ↓		
	第20回	↓ ↓		
	第21回	↓ ↓		
	第22回	↓ ↓		
	第23回	↓ ↓	課題3,4提出	
	第24回	課題提出	Youtube等各種メディアでの公開法	
	第25回	卒業制作	課題5:卒業制作をモチーフとした映像コンテンツ制作	
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	授業まとめ		

2025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(通年)	
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	自己紹介ボード作成	1年時での作成した課題をA3ボードにまとめて提出	
	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		A3ボードにまとめて提出	
	第5回		中銀マンションの3Dデータをもとに自由に部屋のデザインをしています。	
	第6回			
	第7回		A2ボードで提出	
	第8回	グループ制作で南館ショップのデザイン	南館の活用コンセプトを提出	
	第9回		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10回		平面図を作成	
	第11回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第12回		同上	
	第13回		ボードを作成していきます。	
	第14回			
	第15回	合評会		
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orアニメーション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	合評会		
	第27回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成。	
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出。	

2025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ー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	

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（通年）	
授業概要	本授業では、企業におけるDX推進の中心を担うWebサイト担当者や、通販企業・Web制作会社で即戦力として活躍できる人材の育成を目的としています。具体的には、Webサイトのレイアウト設計力、プランニング力、そして制作スキルを体系的に習得します。HTML5およびCSS3による基本的なレスポンシブWeb制作技術をベースに、ノーコードツール（WordPress）を活用した企業サイトやネット通販サイトの構築を行います。さらに、AIツールを活用したコンテンツ企画・デザイン力の向上にも取り組みます。加えて、ウェブデザイン技能検定3級（試験日8/24、11/30、2/15）および通販エキスパート検定3級の取得を目指します。		
到達目標	・ 企業サイトおよびネット通販サイトを企画・設計・制作できる実践的スキルを身につける。 ・ HTML5+CSS3を基盤としたレスポンシブ対応の高度なレイアウトスキルを習得する。 ・ AIツールを活用し、コンテンツ企画やデザイン表現の質を向上させる力を養う。 ・ ノーコードツール（WordPress）上で、実務レベルのWeb制作を行える能力を獲得する。 ・ 関連する検定資格（ウェブデザイン技能検定3級、通販エキスパート検定3級）の合格を目指す。		
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。授業内での取り組み姿勢を評価。 ・ HTML+CSSレスポンシブサイトやWordPress各授業内で出した課題を100％提出。 ・ 最終課題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	「HTML+CSS標準入門」MDN、「HTMLサイトをWordPressにする本」ソシム、「これからはじめるFigma Web・UIデザイン入門」マイナビ出版、適時授業で使用するテキストを配布します。		
参考文献	「改訂版Webデザイン技能検定3級」FOM出版、「通販エキスパート検定3級公式テキスト」通販エキスパート協会		
使用ソフト	Visual Studio Code、Figma、Keynote、Photoshop、Canva、WordPress、Filezilla、Elementor、Elementor PRO、各種AI他		

授業計画

期	回数		内容・方法等	備考
前期	第1回	ITリテラシー、Webリテラシー		
	第2回	HTML5+CSS3基礎Ⅰ		
	第3回	HTML5+CSS3基礎Ⅱ		
	第4回	HTML5+CSS4テンプレート制作Ⅰ		
	第5回	HTML5+CSS3テンプレート制作Ⅱ		
	第6回	UX/UI設計	Figmaで実践するデザインパーツ制作Ⅰ	
	第7回	UX/UI設計	Figmaで実践するデザインパーツ制作Ⅱ	
	第8回	WordPressテーマ作成基礎知識		
	第9回	WordPress開発環境設定準備		
	第10回	WordPressブロックエディター利用Ⅰ		
	第11回	WordPressブロックエディター利用Ⅱ		
	第12回	WordPressブロックエディター利用Ⅲ		
	第13回	グループサイト制作		
	第14回	グループサイト制作		
	第15回	グループサイト制作		
後期	第16回	WordPress機能拡張Ⅰ	ElementorⅠ	
	第17回	WordPress機能拡張Ⅱ	ElementorⅡ	
	第18回	WordPress機能拡張Ⅲ	ElementorⅢ	
	第19回	WordPress機能拡張Ⅳ	AI ElementorⅠ	
	第20回	WordPress機能拡張Ⅴ	AI ElementorⅡ	
	第21回	最終課題サイト制作		
	第22回	最終課題サイト制作		
	第23回	最終課題サイト制作		
	第24回	卒業制作課題サイト制作		
	第25回	卒業制作課題サイト制作		
	第26回	卒業制作課題サイト制作		
	第27回	卒業制作課題サイト制作		
	第28回	卒業制作課題サイト制作		
	第29回	卒業制作課題サイト制作		
	第30回	卒業制作課題サイト制作		

2025年度 講義概要

科目名	商品デザイン		年次　：2年次	
担当教員	山寄加那未・後藤リオ（濱本修徳）		時間数　：　120時間	
授業概要	グループワークでのオリジナルブランドの制作を通じて、商品の発案・企画、商品デザイン、店頭ディスプレイ、セールスプロモーションの手法を学び、作品展での発表・販売を目指します。			
到達目標	商品・企画デザインの知識、および実践的な印刷物を用いた制作の習得			
評価方法・基準	1,総合評価：プロセスと制作の実践と正確さ、精密な取り組み、細心の検証を行い完成させること　2,出席率70%以上、課題提出率100%を厳守			
テキスト	適宜紹介			
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	第1回	オリエンテーション	商品・雑貨デザイン	
	第2回	課題Ⅰ.	暮らしと商品形態	
	第3回		Ⅰ ネーミング	
	第4回		Ⅰ 商品名の表現方法・制作	
	第5回		Ⅰ プレゼンテーション	
	第6回	課題Ⅱ.	商品企画包装形態：軟包装パッケージ)	
	第7回		Ⅰ	
	第8回		Ⅰ シズル描法	
	第9回		Ⅰ	
	第10回		Ⅰ 商品の表記について	
	第11回		Ⅰ 特殊印刷・データ制作方法	
	第12回		Ⅰ	
	第13回	売り場について	商品陳列	
	第14回		Ⅰ	
	第15回	前期総括	Ⅰ プレゼンテーション	
後期	第16回	商品・雑貨分野制作	オリジナルブランドの制作（PMと合同）	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回	卒業制作企画審査会	卒業制作へ移行	
	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	商品デザイン	まとめ（作品展計画）	

2025年度 講義概要

科目名	POP販売促進	年次　：2年通年	
担当教員	後藤リオ	時間数　：120時間	
授業概要	社会におけるデザインとマーケティングの関係性、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学びます。また、制作を通してターゲットに響く店頭プロモーション・販促ツールの制作技術を習得します。		
到達目標	店舗やブランド・商品を想定した実践的なセールスプロモーション手法の制作力。		
評価方法・基準	課題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	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
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	第1回	POP・販売促進について	レクチャー・POP制作技術	
	第2回		↓	
	第3回		↓	
	第4回	POPグラフィック	レクチャー・POPツールの制作	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回		↓	
	第8回		↓	
	第9回	販促キャンペーン	レクチャー・販促キャンペーン企画	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括		
後期	第16回	商品・雑貨分野制作	オリジナルブランドの制作（AMと合同）	
	第17回		↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回	卒業制作企画審査会	卒業制作へ移行	
	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	POP・販売促進	まとめ（作品展計画）	

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(通年)	
授業概要	店舗デザインに必要な考え方を選び、表現するための手法を試す。課題店舗をデザインし、コンセプトから組立、新しい発想のデザインを試みる。		
到達目標	空間デザインの考え方、表現方法を学ぶ		
評価方法・基準	出席及び課題への取り組む姿勢　課題作品の完成度、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	カフェのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第 2 回		プランニング	
	第 3 回		プランニング	
	第 4 回		図面を作成	
	第 5 回		図面を作成	
	第 6 回		模型作成	
	第 7 回		プレゼンテーション	
	第 8 回	ストリートの中の休憩スペースのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第 9 回		プランニング	
	第 1 0 回		プランニング	
	第 1 1 回		図面を作成	
	第 1 2 回		図面を作成	
	第 1 3 回		模型作成	
	第 1 4 回		模型作成	
	第 1 5 回		プレゼンテーション	
後期	第 1 6 回	主張す「みせ」学生デザインコンペ	過去の作品のコンセプトを理解する	
	第 1 7 回		テーマを考える	
	第 1 8 回		コンセプト・イメージを考える	
	第 1 9 回		イメージをかたちにする	
	第 2 0 回		図面パースを作成	
	第 2 1 回		図面パースを作成	
	第 2 2 回		プレゼンテーションボード作成	
	第 2 3 回		プレゼンテーションボード作成	
	第 2 4 回	卒業制作		
	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		

2025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(半期)	
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

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b (雑誌・編集デザイン)	年次　： 2 年次前期	
担当教員	濱本修徳	時間数　：　60時間	
授業概要	エディトリアルデザイン分野において、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に携わるために必要な知識と制作技術を、InDesignを通して養う。		
到達目標	編集デザインの知識を踏まえてInDesignによる制作技術の習得を目標とする		
評価方法・ 基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	Googleクラスルームから適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	InDesign・illustrator・Photoshop		

授業計画

[illegible]

科目名	グラフィック専門実習c (セルフブランディング)	年次　： 2年次後期	
担当教員	中西　かおり	時間数　： 60時間（半期）	
授業概要	本授業では、「デザイナー自身のセルフブランディング」と「企業ブランディング」の共通点を理解し、デザインの力を最大限に活用する視点を養います。今回は、企業向けのデザイン（BtoB）に焦点をあて、企業内でデザインを活かす方法（どう伝え・どう活かすか）を学びます。		
到達目標	①デザインの「伝え方」「活かし方」を意識した思考を身につける。 ②企業のデザイン戦略の基礎を学び、実践できる視点を習得する。		
評価方法・基準	①成果物に対するプレゼンテーションにより評価（取り組み姿勢含む） 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	Illustrator、Photoshop、In Design、blender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	セルフブランディングとは デザイン×ビジネスの関係	企業ブランディングとの共通点 産業の仕組み、商取引（BtoC/BtoB）	
	第 2 回	実践的なプロジェクトに挑戦 デザイン×インナープロモーション（BtoB）	オリエン コンセプトワーク	
	第 3 回		↓	
	第 4 回		↓	
	第 5 回		↓	
	第 6 回		制作	
	第 7 回		↓	
	第 8 回		↓	
	第 9 回		↓	
	第 1 0 回		プレゼンテーション	
	第 1 1 回		検証・まとめ	
	第 1 2 回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第 1 3 回	↓	↓	
	第 1 4 回	↓	↓	
	第 1 5 回	総括		

2025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	田中　和明	時間数　：　60時間	
授業概要	「ポスター」という媒体の意義と役割の理解を深め、「伝える」ことの的確な表現方法を習得する。また、ポスターデザインの表現を通して表現者としての独自性を追求する。		
到達目標	ポスターの制作実習を通して、メッセージを効果的に発信する能力を身につける。		
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）		
参考文献	特になし		
使用ソフト	主に Illustrator、Photoshopなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	ポスターデザインの授業概要	ポスターデザイン概念と目的の理解	
	第 2 回	広告ポスターの制作演習	広告ポスターの企画立案	
	第 3 回	広告プロモーションとポスター	広告コンテンツとしてのポスターの制作	
	第 4 回	PR戦略とポスター	ポスターの目的を明確化し構成要素を確認	
	第 5 回	メディア戦略とポスター	メディアの特性を理解	
	第 6 回	ポスターデザインの表現研究	ビジュアル表現の可能性を考察し研究	
	第 7 回	印刷媒体ポスターの表現	印刷媒体ポスターを試作	
	第 8 回	印刷媒体ポスターの構造と考察	試作した印刷媒体ポスターの検討	
	第 9 回	デジタルポスターの表現	デジタルポスターへの展開	
	第 1 0 回	デジタルポスターの構造と考察	試作したデジタルポスターの検討	
	第 1 1 回	プロモーション戦略とポスター	独自性を重視したテーマを立案	
	第 1 2 回	ポスター制作でのアプローチ選択	ポスターに落とし込む情報を確認	
	第 1 3 回	ポスター表現の可能性を追求	効果的な表現方法を追求し検証	
	第 1 4 回	客観的評価への対応	企画意図が効果的に表現されているか検証	
	第 1 5 回	ポスターデザイン 総括	制作物の総評	

2025年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習a (パッケージデザイン)	年次 : 2 年次前期	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	パッケージの基本的な形態および構造の知識を学び、パッケージにオーバーラップさせるデザイン力を養う。		
到達目標	パッケージのデザイン計画及び構造設計の技術習得を目標とする		
評価方法・ 基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	『パッケージノート』2025年版を配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	illustrator・Photoshop		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習b (コスメティックデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	高橋 織江	時間数 : 60時間	
授業概要	化粧品は日常生活に関わることが多く、市場規模が大きい分野です。商品デザインとの関わりがとても深い需要があるため、本年度は企業（商品）を設定し、その中で商品設計から顧客が購入するまでの方法を学び、企画・パッケージまでを実践します。		
到達目標	商品設計から顧客が購入するまでのノウハウを取得		
評価方法・基準	商品の企画・設計からプロセスを踏んで企画表現しているかを判断する。事前のリサーチ、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	資料を適宜共有		
参考文献	適宜共有		
使用ソフト	Adobe illustrator.Adobe Photoshop.PowerPoint		

授業計画

[illegible]

科目名	商品デザイン専門実習c (カルトナージュ)	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	フランス式の布地製函技術を用いて、オリジナルのファブリックによる布箱ブランドを創作実習する。テキスタイルの面白さや貼り箱の技術を通じてクリエイターとしての素養を培う。		
到達目標	オリジナル布地を使った布箱ブランドを創作する		
評価方法・基準	出席率70％以上・課題提出100％		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Google クラスルームを適宜使用（PC必須）		

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. カルトナージュ	カルトナージュについて	
	第 2 回	II. カルトナージュ演習	ボックス「カレ」または「オーバル」	
	第 3 回		制作・完成	
	第 4 回	III. カルトナージュ実習	①ファブリック計画（外装・内装）	
	第 5 回	【課題テーマ】	②ファブリックデザイン	
	第 6 回	“オリジナルファブリッ	L 【発注】	
	第 7 回		③カルトン設計	
	第 8 回		↓	
	第 9 回		④紙取り	
	第 1 0 回		↓	
	第 1 1 回		⑤カルトン成形	
	第 1 2 回		↓	
	第 1 3 回		⑥布地貼函	
	第 1 4 回		↓	
	第 1 5 回		L 総括（作品展展示計画・準備）	

2025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)	2年次後期	
担当教員	尾崎聡子	時間数　：　60時間	
授業概要	・「折る」「包む」「結ぶ」ことによるギフトのデザインをする。 ・日本におけるギフトの基本知識を身に付ける。 ・ラッピングによる季節イベントの演出（ギフトラッピングによるクリスマスワゴンを制作）		
到達目標	・ギフトの目的に合わせた包みと結びののカタチを表現することができる		
評価方法・ 基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	内容・方法等	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	wrappingの道具の使い方	
	第2回	ラッピング技法 贈答知識の基本	実習と座学	
	第3回	// //	// //	
	第4回	// //	// //	
	第5回	// //	// //	
	第6回	// //	// //	
	第7回	和の包みと水引	折形と水引の使い方、水引細工	
	第8回	ふろしきの基礎知識	日本の文様の種類と意味・包み方	
	第9回	Xmasワゴン&クリスマスツリー装飾の企画		
	第10回	// //		
	第11回	Xmasワゴン&クリスマスツリー制作		
	第12回	ギフトのデザイン制作		
	第13回			
	第14回			
	第15回	プレゼント交換会		

2025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	工藤一気	時間数　：　60時間	
授業概要	家具、照明のデザインについて考え、図面の書き方、表現の仕方を学ぶ。		
到達目標	家具や図面に関する理解を深め、展示会への出展を目指す		
評価方法・ 基準	図面、模型が綺麗に作れているか、理解出来ているか。自分の考えた物を形に出来たか。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習b (ディスプレイデザイン)	年次　： 2 年次	
担当教員	駒井友規子	時間数　：　60時間	
授業概要	空間を理解し、要望に応じた演出を様々な視点から考え、カタチにする方法を学ぶ。イメージを膨らませ空間を表現するスキルを体得する。		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアや空間表現・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	演出するとは		
	第 2 回	課題❶：キャラクターの部屋	キャラクターの特性を分析する。	
	第 3 回	↓	どんな場所でどんな生活をして欲しいかを考え提案する。	
	第 4 回	↓	↓	
	第 5 回	課題❷：総合祭・エントランス	現地調査	
	第 6 回	↓	各自提案（方向性決定）	
	第 7 回	↓	プランまとめ	
	第 8 回	↓	材料確認＋手配確認（各リーダー選出）	
	第 9 回	↓	↓	
	第 1 0 回	↓	↓	
	第 1 1 回	課題❸：ディスプレイ演習（実践）	現場確認	
	第 1 2 回	↓	↓	
	第 1 3 回	ディスプレイ製作	↓	
	第 1 4 回	↓	↓	
	第 1 5 回	総括（合評）		
後期	第 1 6 回			
	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			
	第 2 5 回			
	第 2 6 回			
	第 2 7 回			
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回			

2025年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習C (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		
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	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	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	
	第4回	PVC雑貨の制作/革雑貨の制作	雑貨のデザイン、制作(PVC/革)	
	第5回	↓	↓	
	第6回	革雑貨の制作/PVC雑貨の制作(交代)	雑貨のデザイン、制作(革/PVC)	
	第7回	↓	↓	
	第8回	オリジナルデザイン製作	オリジナルデザイン 5案作成	
	第9回	↓	S. 1/10 図面作図(製作物は原寸)	
	第10回	↓	材料等を選び、次の授業迄に各自購入	
	第11回	↓	購入した材料で実寸制作開始	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	完成	
	第15回	総括	撮影、ボード制作	

2025年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習d (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	余剰建築物を生かそうという大規模のものからDIYによる模様替えまで、既存のものを再生させることが脚光を浴びて久しいですが、ここでは身近な空間をもとにリフォームに必要な基礎知識、技術を一年次に体得したものにプラスしていきます。		
到達目標	自身の好みを超えたアイデアを提案できるプロとしての姿勢を身につける		
評価方法・ 基準	各課題の提出物に対して、課題の理解度、完成度を客観的に評価する。 実務の現場でのルールに倣って、課題提出期限、出席率を重視する。		
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				
後期	第 1 回	用途の変更	・ 空間の実測	
	第 2 回		・ 教室から個性的なホテルの客室への提案	
	第 3 回			
	第 4 回	バリアフリーとユニバーサルデザイン	・ エイジングセンターの見学	
	第 5 回		・ バリアフリーの知識に触れる	
	第 6 回	水回りを含む空間	・ 水回りの仕上げ材(タイル等)	
	第 7 回		・ 洗面室	
	第 8 回		・ LDK	
	第 9 回	階段のある空間	・ タテ、ヨコ同時にすり合わせする力	
	第 1 0 回		・ I型、L型、U型の必要スペースの相違	
	第 1 1 回		・ 材料、手すりのデザイン	
	第 1 2 回	玄関周りの提案	・ 家の顔のデザイン	
	第 1 3 回		・ 玄関近くにあったら、うれしい居室の提案	
	第 1 4 回		・ 居室の独立性の演出	
	第 1 5 回		・ 空間の分割と統合	

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

1 年

2025 年度 講義概要

2025年度 講義概要

科目名	デッサン	年 次 ： 1 年次 通年	
担当教員	中迫梨恵	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。対象物を正確に描くためには、主に「構図」、「形」、「固有色」、「質感」、「明暗」の5つの要素が必要不可欠です。これらの要素についてよく理解し、その表現方法を習得することで、観察力を養い、表現における創造性の基盤を築きます。この授業で基礎を固め、各自の制作活動に活かしましょう。		
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「質感」、「明暗」の5つの要素を理解し、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	・各課題評価：課題提出や完成度に加えデッサンの5つの要点（構図・形・陰影・質感・固有色）に対する習熟度を総合的に評価。		
テキスト	必要に応じ授業資料を適宜配布		
参考文献	必要に応じ紹介		
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 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。	購入用具一式
	第 2 回	形と明暗 立方体②-1	立方体、パース、陰影の説明。描写。	デッサン用具一式
	第 3 回	形と明暗 円錐と円柱②-2	円錐、円柱の説明。描写。	デッサン用具一式
	第 4 回	形と明暗 円錐と円柱②-3	描写。簡易合評。	デッサン用具一式
	第 5 回	空間と構図 漏斗とレンガ③-1	空間、構図の説明。描写。	デッサン用具一式
	第 6 回	空間と構図 漏斗とレンガ③-2	簡易合評。	デッサン用具一式
	第 7 回	形と明暗 球②-4	球の説明。描写。	デッサン用具一式
	第 8 回	質感と固有色 ガラス瓶とゴムボール④-1	固有色、レタリング、ガラスの質感の説明。	デッサン用具一式
	第 9 回	質感と固有色 ガラス瓶とゴムボール④-2	描写。合評。	デッサン用具一式
	第 1 0 回	ストライプ布と紙コップとけん玉⑤-1	空間、構図の説明。制作計画を練る。描写。	デッサン用具一式
	第 1 1 回	ストライプ布と紙コップとけん玉⑤-2	描写、合評。	デッサン用具一式
	第 1 2 回	細密描写 薪を描く⑥-1	構図、制作計画を練る。描写。	デッサン用具一式
	第 1 3 回	細密描写 薪を描く⑥-2	形をとり、調子を描く。	デッサン用具一式
	第 1 4 回	細密描写 薪を描く⑥-3	固有色をしっかりと塗り、明暗を描いていく。	デッサン用具一式
	第 1 5 回	細密描写 薪を描く⑥-4	描写、ディテールを描き込む。合評、後期課題の説明。	デッサン用具一式
後期	第 1 6 回	1年共通課題「靴を描く」⑦-1	課題説明、描写。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第 1 7 回	1年共通課題「靴を描く」⑦-2	描写。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第 1 8 回	1年共通課題「靴を描く」⑦-3	描写、中間合評。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第 1 9 回	1年共通課題「靴を描く」⑦-4	描写、最終課題のタイトルカードの説明。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第 2 0 回	1年共通課題「靴を描く」⑦-5	合評、加筆。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第 2 1 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-1	描写、課題説明。構図の決定。形をとる。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 2 2 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-2	描写、形をとり、明暗を意識して調子を描く。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 2 3 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-3	描写、固有色をしっかりとぬりこんでいく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 2 4 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-4	描写、固有色を塗り込みつつ明暗も描き込んでいく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 2 5 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-5	描写。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 2 6 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-6	描写、細部を描いていく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 2 7 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-7	描写、中間合評、この時点で8割完成を目指す。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 2 8 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-8	加筆。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 2 9 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-9	加筆。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第 3 0 回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-10	加筆、完成、合評、総括。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ

※ 諸般の状況、理解度合い、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。

2025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	観察力の育成と、描写力の向上。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」		
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-正しく描こう！	授業紹介年間スケジュール確認	
	第2回	・描いてみる　境界線を描く意味	正しく描くために①　純粋輪郭画法/友だちを描く	
	第3回	・頭部のプロポーションと線について	線の見え方/頭部プロポーション/友達の顔	
	第4回	・8頭身の簡略化	頭身解説と8頭身について/2段階の簡略化	
	第5回	・骨格/身体構造	テキスト解説・境界線を描き情報量を増やす	一筆書き
	第6回	・描く目標を明確化する	エンタテインメント範囲とリアル	
	第7回	・純粋輪郭画法の応用とキーポイント	正しく描くために②　各テキスト解説	
	第8回	・ルビンの壺/+スペースと-スペース	テキスト解説・境界線を描き情報量を増やす	
	第9回	・正しく描くを実践し定着させる	終日クロッキーを描く	
	第10回	・人体の遠近法と正中線	アイレベルと正中線の見え方の解説	
	第11回	クロッキー　枚数を描く	前期のポイントを押さえて描く	
	第12回	・人体について再確認	身体のランドマークと正中線について	
	第13回	・モデルクロッキー①（男性セミヌード）	男性セミヌードクロッキーを実施	
	第14回	・アニメ的表現を取り入れる①	豆の形状と小麦粉袋　単純形状の擬人化	
	第15回	・アニメ的表現を取り入れる②	スカッシュ&ストレッチでアクションを誇張する	ビッグシェイプで描く
後期	第1回	・クイックスケッチ①/印象を強調し描く	クイックスケッチのトレーニング方法の理解と実践	後期開始
	第2回	・クイックスケッチ②	トレーニングポイントの再確認と分解解説	想定クロッキー
	第3回	・クイックスケッチ③　能動的に描くために	ポーズを捉える　アクションライン	
	第4回	・クイックスケッチ④　イメージと実像	棒人間から描く　全身のバランスと動き	
	第5回	・クイックスケッチ⑤	イメージと実像の中間を意識して描く　3～5分	
	第6回	・クイックスケッチ⑥	1分～3分でのグループクロッキー　多く描く	
	第7回	・陰と陽を描く①	暗部のみを描く/光と陰影の量感の表現①	
	第8回	・陰と陽を描く②　描画画材とその表情	明部のみを描く/光と陰影の量感の表現②	
	第9回	・モデルクロッキー②（女性ヌード）	女性ヌードクロッキーを実施	
	第10回	統括クロッキー	今まで学習したことに基づいて自由に描く	
	第11回	統括クロッキー	↓	
	第12回	・モデルクロッキー③（着衣orヌード）	モデルクロッキーを実施	
	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	成果の確認	

※　諸般の状況、理解度合い、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。

2025年度 講義概要

科目名	コンピュータ基礎ⅠA	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，XD,Acrobat他）		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

[illegible]

2025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

[illegible]

2025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	橋口 翔太郎	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	キャラクターデザインのためのアナトミー		
到達目標	キャラクター作画の基礎を学び、個性あふれるキャラクターを創造する力を養う		
評価方法・ 基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	ClipStudioPaint		

授業計画

[illegible]

2025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】速度差、軌道、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】前期で学習した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	アニメーションの基本技法と、作品制作に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	CLIP STUDIO PAINT EX　/ 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	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	絵コンテ・設定を使ってアニメーションのカットを制作	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	合評	

2025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				
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	動画制作	
	第11回	↓	動画仕上	
	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	Premiere等で編集・ダビングを行う	
	第15回	合評	完成発表	

2025年度 講義概要

科目名	映像研究Ⅰ	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			
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				
後期	第1回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第2回	ギサブローのアニメ講座①		
	第3回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第4回	ギサブローのアニメ講座②		
	第5回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第6回	ギサブローのアニメ講座③		
	第7回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第8回	ギサブローのアニメ講座④		
	第9回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第10回	ギサブローのアニメ講座⑤		
	第11回	映像作品の鑑賞。	映像作品の鑑賞。	
	第12回	ギサブローのアニメ講座⑥		
	第13回	グループ制作		
	第14回	ギサブローのアニメ講座⑦		
	第15回	グループ制作		

2025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基礎学習		
到達目標	アニメーションの基本的概念と制作方法の習得		
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 など		

授業計画

[illegible]

2025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、編集技術を学ぶ。			
到達目標	アフターエフェクト操作に慣れ、作品制作が出来る様になる。			
評価方法・基準	出席率、授業の理解度、課題提出の厳守、課題のクオリティ			
テキスト	適宜配布します。			
参考文献	AfterEffects for アニメーション　BEGINNER　を使用します。			
使用ソフト	Adobe AfterEffects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	AEの基本操作	基本操作を学ぶ（インターフェイス、移動、回転、スケール等）	
	第2回	アニメーションBEGINNER	テキストを使用し、アニメーション映像の基本を学ぶ。	
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	↓		
	第7回	↓		
	第8回	パーティクル	パーティクルの使い方を学ぶ	
	第9回	エクスプレッション	便利なエクスプレッションを覚えよう	
	第10回	3D	アフターエフェクトでの3D表現に挑戦	
	第11回	エクスプレッション	便利なエクスプレッションを覚えよう	
	第12回	カメラトラッキング	カメラトラッキング昨日を知ろう	
	第13回	モーショングラフィックス	文字の動かし方を学ぶ	
	第14回	フローラルアニメーション	フローラルアニメーションに挑戦	
	第15回	↓		

2025年度 講義概要

科目名	アニメーション技法Ⅰ	年次　：1年次後期	
担当教員	橋口 翔太郎	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	アニメーションの作画演習・基本		
到達目標	アニメーション制作に必要な基礎知識・技術を習得する		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価		
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	概要説明・タイムシートとセルワーク	基本の確認	
	第2回			
	第3回			
	第4回	軌道・つめ	動画の演習	
	第5回	おくり・のこし	動画の演習	
	第6回	予備動作・つぶし・のぼし	動画の演習	
	第7回			
	第8回	歩き・走り	動画の演習	
	第9回			
	第10回			インターバル
	第11回	作画基礎	空間表現や画面構成	
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回	まとめ		

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

2 年

2025 年度 講義概要

科目名	クロッキーⅡ	年次　：2年次通年	
担当教員	岡村　洋	時間数　：　120時間	
授業概要	1年次のクロッキーでは様々なクロッキーを行ってみることで、その概要を学びました。 では、クロッキーとは何か。クロッキーは作品ではなく間違いなく「練習」です。　では何のための練習か。その意味をきちんと自覚し、自らに課す主体的で能動的な取り組みが出来る人と、そうでない人に分かれます。　後者にあたる場合、自分の目的がはっきりせず「練習」を行い、観察力も低いレベルで留まり、自分が想定した絵を満足に描ける力を持つ未来とは程遠いものになってしまいます。 完成させたいと強く望む作品を作り出すために「自分に必要な練習」をする。そのための一手段がクロッキーです。 この授業では、まずあなたが何を自由に描ける自分になりたいのかを問い、そして自分が取り組むべき課題を決め、目標到達を毎回のゴールにします。		
到達目標	自らが課題を設定する力と実行力を得る。自己課題に取り組み（練習し）自他が納得できうる描写力を得る。		
評価方法・基準	評価対象　→　・個別自己課題　・採点対象課題。　左記の2つで課題点100点満点を割り出す。 科目評価基準＝課題点（70％）＋平常点（出席、取組姿勢など30％）＝100点満点評価 ※原則（出席率100％・課題提出100％）		
テキスト	必要の都度プリント資料として配布。		
参考文献	・A.ルーミス著「やさしい人物画」　・M.ローリセラ「モルフォ人体デッサンシリーズ」		
使用ソフト	Google Classroom（連絡、資料共有等で使用）※classroomからの連絡は常に確認をしてください。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	理想のクロッキー__自分の目標が見える化する	現時点実力確認。　／　目標とする想像クロッキーとモデルクロッキー画像を集め、illustratorで編集→提出。フォーマット配布	己を知る ・自己技能再認識 ・手本or目標決定 ・5回目テストクロッキーに向けて自己鍛錬。
	第2回	想像で描く人物①__想像でポーズを描く。	想像クロッキーをブラッシュアップ。課題設定	
	第3回	想像で描く人物②__①の結果を更に分析。	最適解を更に模索。自分に何が必要か考える。自己課題を設定する。自分の課題を克服する。	
	第4回	想像で描く人物③__前週の続き。課題をこなす。	自己課題をこなし、理想とする描画に到達する。	
	第5回	クロッキーテスト①__ 想像で描くクロッキー	テスト内容は前週に発表。 採点対象課題① 。	
	第6回	モデルクロッキー①__空間と人物	空間の中での人物。課題設定	実モデルクロッキーの最適解を見つけ出す。 着衣クロッキーのスタイルを完成する。
	第7回	モデルクロッキー②__パース意識	空間での人物パース（見え方）	
	第8回	モデルクロッキー③__課題設定／本日の結果を出す。	採点対象課題②	
	第9回	モデルクロッキー④__課題設定／本日の結果を出す。	採点対象課題③	
	第10回	クロッキーテスト② モデルを見て描くクロッキー	テスト内容は前週に発表。採点対象課題④。	
	第11回	ヌードクロッキー①__人体構造を意識して	ヌードクロッキー動画活用	ヌードクロッキーのスタイル完成 ※前期成績は 卒業見込み証明書 をかけた成績となる。
	第12回	ヌードクロッキー②__①の結果をブラッシュアップ	前週の結果をブラッシュアップし、最適解を模索する。	
	第13回	ヌードクロッキー③__ヌードクロッキーの答え	ヌードクロッキー動画活用/自らのヌードクロッキーを完成させる。／ 採点対象課題⑤	
	第14回	クロッキーテスト③__ プロモデル男性or女性	プロモデル/ヌードorセミヌードクロッキー/ 採点対象課題⑥	
	第15回	前期未提出課題の取り組み	未完成・未提出クロッキー課題をこなし全て提出。	
後期	第1回	自分のキャラクターを描く①30体のポーズを描く。	自身のキャラクター2体を夫々10ポーズクロッキー／ブラッシュアップ時間制限あり。	モデルクロッキーをキャラクタークロッキーに生かすには？
	第2回	自分のキャラクターを描く②2体1組の状況ポーズを描く。	2体1組の状況ポーズを描く。10状況ポーズ。ブラッシュアップ	
	第3回	詳細内容未定	後期開始前に発表	
	第4回			
	第5回	クロッキーテスト④__キャラクターで描く	採点対象課題⑦	
	第6回	詳細内容未定	後期開始前に発表	
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回	クロッキーテスト⑤__実モデルクロッキー	採点対象課題⑧	クロッキーのまとめ 自己練習法の確立
	第11回	ヌードクロッキーテスト__プロモデル男性or女性	プロモデル/ヌードorセミヌードクロッキー/採点対象課題⑨	
	第12回	前週の結果をブラッシュアップ	最適解のクロッキーを模索し結果を出す。	
	第13回	ヌードクロッキーテスト__プロモデル男性or女性	プロモデル/ヌードorセミヌードクロッキー/ 採点対象課題⑩	
	第14回	調整回	授業進行度合い・クラスの理解度を見て決定	
	第15回	通年クロッキー課題のファイリング	合計40枚のベストクロッキーを選びファイリングする	

科目名	アニメーション技法Ⅱ	年次　：2年次通年	
担当教員	橋口 翔太郎	時間数　：　120時間(通年)	
授業概要	前期： アニメーションの作画演習・発展 後期： 卒業制作への対応		
到達目標	アニメーション制作のより実践的な知識・技術を習得する		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	ClipStudioPaint EX, AdobeCreativeCloud		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	概要説明		
	第 2 回	ClipStudioPaintの高度な設定・運用	より実践的なソフトウェアの活用	
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回	キャラクターの芝居	キャラクターを自然にみせる動作	
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回	自然表現	火や水など、エフェクトの作画演習	
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回	テストカット	卒業制作に向け試作カットを制作	インターバル
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			
後期	第 1 6 回	卒業制作対応	卒業制作の作業時間として使用・技術支援	
	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			
	第 2 5 回			
	第 2 6 回			
	第 2 7 回			インターバル
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回	まとめ		

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の基本から学びアニメーション制作における技術の幅を向上させる。		
到達目標	3DCGにおける表現技法、アニメーション技法を取得する。		
評価方法・基準	出席率、授業の理解度、課題提出の厳守、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	Autodesk　Maya3D		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	Mayaのモデリング操作の復讐	1年で学んだ技術復讐（プリミティブキャラアニメーション）	
	第2回	マテリアル設定方法	ハイパーシェードの使い方	
	第3回	↓		
	第4回	ライティング基本	ライトの種類	
	第5回	ライティング応用	室内のライティングに挑戦	
	第6回			
	第7回	アニメーション基本	ボールの動きをアニメーションする	
	第8回	ボーンの入れ方	簡単に骨の入れ方を学ぶ。（手に骨を入れる）	
	第9回	オートリギング	キャラクターに自動でリギングする	
	第10回	↓		
	第11回	レゴのキャラクターモデリング		
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	レゴを歩かせる。	アニメーション基礎	
後期	第16回	レゴキャラクターで短編のアニメを作る	絵コンテを描き、簡単な短編動画作成	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	卒業制作における高度な技術習得		
	第24回	↓		
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	↓		

2025年度 講義概要

科目名	イラストレーション	年次　：2年次通年	
担当教員	黄　愛揚	時間数　：120時間(通年)	
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います。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・基準	出席率、課題内容、目標達成度を総合評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Clip Studio paint、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	作画練習-自己紹介のイラスト	現状の作画レベルの把握	350dpiデータで提出
	第 2 回	アイデアスケッチ	卒業制作のアイデア出し、スケッチで視覚化によって構想を固めていく	350dpi
	第 3 回	〃	〃	提出
	第 4 回	イメージボード（コンセプトイラスト）	資料収集、メインビジュアル（企画書表紙用）などの作成	350dpi
	第 5 回	〃	作中のシーンを想定したイラスト	
	第 6 回	〃	〃	
	第 7 回	キャラクターデザインと設定	キャラクターのデザインコンセプト検討	350dpi最低三枚
	第 8 回	〃	三面図の作成	
	第 9 回	〃	比較表の作成	7/20提出
	第 1 0 回	〃	〃	
	第 1 1 回	美術設定及び資料集め	世界観の設定と参考資料、小物などのデザイン	最終課題提出日〆切
	第 1 2 回	背景の描き方-パース定規	練習課題-一点透視で規定した物や空間を描く	
	第 1 3 回	〃		提出
	第 1 4 回	〃	練習課題-二点透視で物や空間を描く	
	第 1 5 回	〃		提出
後期	第 1 6 回	背景の描き方-パース定規	練習課題-三点透視で物や空間を描く	
	第 1 7 回	〃	〃	提出
	第 1 8 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 1 9 回	〃		
	第 2 0 回	〃		
	第 2 1 回	〃		提出
	第 2 2 回	ポスタービジュアル	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	ラフ 3 枚
	第 2 3 回	〃	メインイラスト制作	
	第 2 4 回	〃		
	第 2 5 回	〃		
	第 2 6 回	卒業制作タイトルロゴデザイン	アニメーション作品中に使用するタイトルロゴなどのデザイン	
	第 2 7 回	〃		
	第 2 8 回	〃		
	第 2 9 回	ポスター完成	ポスタービジュアル+タイトル+制作者名+コピー（売り文句）	
	第 3 0 回	〃		提出

2025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	市ノ川聡	時間数　：　120時間	
授業概要	卒業制作の進行とサポート(「企画シナリオメソッド」・「演出実習」に準じる)		
到達目標	卒業制作アニメーション作品の完成		
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	卒業制作・プリプロダクション	企画書チェック	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	シナリオチェック	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	絵コンテチェック	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	卒業制作・プロダクション	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	↓	完成発表	

2025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	卒業制作の進行とサポート(「企画シナリオメソッド」・「演出実習」に準じる)		
到達目標	卒業制作アニメーション作品の完成		
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

[illegible]

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。定期的な打ち合わせを交えての演出面のサポートを行う。制作過程の各セッ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				
後期	第1回	卒業制作・レイアウト制作の検討	画面構成やカットのつながりのチェック	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	卒業制作・原画	芝居のチェックとリテイク	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7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8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	卒業制作・撮影	撮影チェックとリテイク	
	第11回	↓	↓	
	第12回	仮編集	カッティングとリテイク	
	第13回	↓	↓	
	第14回	ブラッシュアップ	動き、エフェクトなどの追加や修正	
	第15回	↓	↓	

2025年度 講義概要

科目名	映像効果	年次　：2年次前期	
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応用力を学び制作の技術の幅を向上させる。商業アニメーションの画面作りで使われるエフェクト政策の基本を、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、授業の理解度、課題提出の厳守、課題のクオリティ		
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

[illegible]

科目名	映像編集	年次　：2年次後期	
担当教員	中村　成吾	時間数　：　60時間	
授業概要	前半は講義と自習時間の両立を行い、後半は卒業制作について、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し、アフターエフェクトを使用した卒業制作のクオリティー向上を目指す。		
到達目標	After Effects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		
評価方法・基準	出席率、授業の理解度、課題提出の厳守、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	Adobe After Effects 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	授業の内容解説+前期の課題提出物閲覧		
	第 2 回	講義+自習（卒業制作）		
	第 3 回	↓		
	第 4 回	↓		
	第 5 回	↓		
	第 6 回	↓		
	第 7 回	↓		
	第 8 回	↓		
	第 9 回	卒業制作・撮影・編集	各自の作品に合わせた撮影手法を指導	
	第 1 0 回	↓		
	第 1 1 回	↓		
	第 1 2 回	↓		
	第 1 3 回	↓		
	第 1 4 回	↓		
	第 1 5 回	↓		

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(半期)	
授業概要	音響についての基礎知識と作品の演出に必要な技術を学ぶ。		
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				
後期	第 1 回	音声のフォーマットについて	音声フォーマットとその種類について	
	第 2 回	音響作業の進め方	録音・ミックスの基礎	
	第 3 回	著作権について	著作権の種類について	
	第 4 回	音素材について①	音素材を探してみよう	
	第 5 回	音素材について②	シーンに合った効果音の使い方	
	第 6 回	音素材について③	シーンに合った音楽の使い方	
	第 7 回	効果音について	基本概論	
	第 8 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 9 回	制作実習	卒業制作作業（&進捗確認作業）	
	第 1 0 回	制作実習	卒業制作作業	
	第 1 1 回	制作実習	卒業制作作業	
	第 1 2 回	制作実習	卒業制作作業（&進捗確認作業）	
	第 1 3 回	制作実習	卒業制作作業	
	第 1 4 回	制作実習	卒業制作作業	
	第 1 5 回	制作実習	卒業制作作業	

科目名	映像研究Ⅱ	年次　：2年次 前期	
担当教員	谷口 龍彦　/　濱田 明美	時間数　：60時間(前期)	
授業概要	・アニメーション色々：色々な、アニメーションのジャンルに接し、その可能性知る。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。 ・ジブンデザイン：自分を知り、自分らしい働き方を知る。目標を明確にし主体的に動く事を学ぶ。		
到達目標	卒業制作（プリプロ/絵コンテ段階）の完成。就活用ポートフォリオの完成、提出。		
評価方法・基準	出席率。卒業制作（プリプロ/コンテまでの段階）の評価。就活用ポートフォリオの評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

漫画・アニメーション学科

漫画コース

1 年

2025 年度 講義概要

2025年度 講義概要

科目名	デッサンⅠ		年次　：1年次通年	
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Ⅰ」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。対象物を正確に描くためには、主に「構図」、「形」、「固有色」、「質感」、「明暗」の5つの要素が必要不可欠です。これらの要素についてよく理解し、習得することで、観察力を養い、表現における創造性の基盤を築きます。この授業で基礎を固め、各自の制作活動に活かしましょう。			
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「質感」、「明暗」の5つの要素を理解し、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	・各課題評価：課題提出や完成度に加えデッサンの5つの要点（構図・形・陰影・質感・固有色）に対する習熟度を総合的に評価。・総合評価：提出課題点：70％＋平常点（出席、取組姿勢など）30％＝100点満点評価（学年末科目評価） ・出席率70％以上(原則は100％)の条件を満たし、課題提出率が100％である事が単位認定の条件である。			
テキスト	必要に応じ授業資料を適宜配布			
参考文献	必要に応じ紹介			
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　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。	購入用具一式
	第2回	形と明暗　立方体②-1	立方体、パース、陰影の説明。描写。	デッサン用具一式
	第3回	形と明暗　円錐と円柱②-2	円錐、円柱の説明。描写。	デッサン用具一式
	第4回	形と明暗　円錐と円柱②-3	描写。簡易合評。	デッサン用具一式
	第5回	空間と構図　漏斗とレンガ③-1	空間、構図の説明。描写。	デッサン用具一式
	第6回	空間と構図　漏斗とレンガ③-2	簡易合評。	デッサン用具一式
	第7回	形と明暗　球②-4	球の説明。描写。	デッサン用具一式
	第8回	質感と固有色　ガラス瓶とゴムボール④-1	固有色、レタリング、ガラスの質感の説明。	デッサン用具一式
	第9回	質感と固有色　ガラス瓶とゴムボール④-2	描写。簡易合評。	デッサン用具一式
	第10回	ストライプ布と紙コップとけん玉⑤-1	空間、構図の説明。制作計画を練る。描写。	デッサン用具一式
	第11回	ストライプ布と紙コップとけん玉⑤-2	描写、合評。	デッサン用具一式
	第12回	細密描写　薪を描く⑥-1	構図、制作計画を練る。描写。	デッサン用具一式
	第13回	細密描写　薪を描く⑥-2	形をとり、調子を描く。	デッサン用具一式
	第14回	細密描写　薪を描く⑥-3	固有色をしっかりと塗り、明暗を描いていく。	デッサン用具一式
	第15回	細密描写　薪を描く⑥-4	描写、ディテールを描き込む。合評、後期課題の説明。	デッサン用具一式
後期	第16回	1年共通課題「靴を描く」⑦-1	課題説明、描写。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第17回	1年共通課題「靴を描く」⑦-2	描写。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第18回	1年共通課題「靴を描く」⑦-3	描写、中間合評。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第19回	1年共通課題「靴を描く」⑦-4	描写、最終課題のタイトルカードの説明。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第20回	1年共通課題「靴を描く」⑦-5	合評、加筆。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第21回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-1	描写。課題説明。構図の決定。形をとる。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第22回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-2	描写。形をとり、明暗を意識し調子を描く。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第23回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-3	描写。固有色をしっかりとぬりこんでいく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第24回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-4	描写。固有色を塗り込みつつ明暗も描き込んでいく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第25回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-5	描写。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第26回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-6	描写、細部を描いていく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第27回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-7	描写、中間合評、この時点で8割完成を目指す。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第28回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-8	加筆。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第29回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-9	加筆。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第30回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-10	加筆、完成、合評、総括。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ

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

2025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	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（みる、かんじる～かんがえる～あらわす）は、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、対象と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちを持って継続して描くことが大切です。美術解剖学の知見を基に、実際の人物モデルを短時間で描く体験型授業です。			
到達目標	人体の動勢を解剖学知見を基に的確に表現し自由に描けることを目標とする。			
評価方法・基準	①授業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・線の動きとリズム／動勢の捉え方。 ③画力。④出席率（課題提出率は出席率に準ずる。） ①～④項目を総合的に判断し評価する。			
テキスト	各回授業資料を直接及び class room 内で配布する。			
参考文献	授業の中で紹介する。「やさしい人物画」A. ルーミス、「アーティストのための美術解剖学」ヴァレリー・L・ウィンスロー、「スカルプターのための美術解剖学」アルディス・ザリンス / サンディス・コンドラッツ、など。			
使用ソフト	クロッキー帳、鉛筆、ペン、筆ペン、コンテパステルなど。			
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	1年間の授業の流れと概要説明。終了後絵を描くための基礎トレーニングに移行。	説明後実習
	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	全身のプロポーション骨格簡略図。	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。	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。	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。	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。 / 男女差	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	男性と女性の骨格の性差とその特徴。	実習
	第 1 5 回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。	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 / 頸部	表情筋、頸部の筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第 1 8 回	筋肉 / 体幹（前面）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第 1 9 回	描画画材とその表情 1	墨を用いた表現 / 筆ペン / 線の強弱。	講義後実習
	第 2 0 回	筋肉 / 体幹（側面）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第 2 1 回	描画画材とその表情 2	墨を用いた表現 / 割りばしペン / 線の強弱とぼかし。	講義後実習
	第 2 2 回	筋肉 / 体幹（背面）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第 2 3 回	描画画材とその表情 3	コンテ（単色）を用いた表現 / 光と陰影。	講義後実習
	第 2 4 回	筋肉 / 上肢（上腕・前腕）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第 2 5 回	筋肉 / 下肢（大腿・下腿）	筋肉の描き方とその働き。	講義後実習
	第 2 6 回	描画画材とその表情 4	色彩を用いた表現 / 色鉛筆 / 色彩。	講義後実習
	第 2 7 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 8 回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。男性の特徴を意識。	実習
	第 2 9 回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー。女性の特徴を意識。	実習
	第 3 0 回	クロッキーをまとめる	作品集制作。（B4 ファイルに 4 0 枚を選別。）	講義後実習

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

2025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	キャラクターの基本的なポーズを中心にキャラクターを描き分ける事を目指します。		
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ようにしていく		
評価方法・基準	授業に対する取り組みの姿勢。積極的に自分の作品作りに活かしているか、応用させているか。出席率		
テキスト	授業時に配布		
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	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	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アングル描写	
	第5回	手の基本	部分描写としての手の基本描写	
	第6回	足の基本	部分描写としての足の基本描写	
	第7回	立ちポーズ 基本	バランスのとれた立ちポーズ	
	第8回	立ちポーズ 女性	女性のフォルムの立ちポーズ	
	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(椅子)	椅子に座るポーズの基本	
	第13回	座る(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種を描く	
	第17回	手と顔 食べる	道具を使って食べるポーズ	
	第18回	手と顔 飲む	道具を使って飲むポーズ	
	第19回	食器と食べ物	食器や食べ物の描き方	
	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	表情の描き分け	
	第25回	サブキャラクター	様々なキャラクターの描き分け	
	第26回	アオリとフカンの立つポーズ	全身のアオリとフカン	
	第27回	課題	最終課題	
	第28回	課題	最終課題	
	第29回	課題	最終課題	
	第30回	課題	最終課題	

2025年度 講義概要

科目名	パース基礎	年次 : 1 年次後期	
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				
後期	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	〃	〃	

2025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

[illegible]

2025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	水田孝彦・黄愛揚	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	1 6 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

[illegible]

2025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	水田孝彦・黄愛揚	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	1 6 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				
後期	第 1 回	ストーリー構成&キャラ作り	個別指導およびカウンセリング等	
	第 2 回	〃	〃	
	第 3 回	16ページ以上の漫画制作（ネーム）	〃	
	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 1 0 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 1 1 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 1 2 回	16ページ以上の漫画制作（ペン入れ）	〃	
	第 1 3 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	〃	
	第 1 4 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	〃	
	第 1 5 回	16ページ以上の漫画制作（仕上げ）	※作品提出締切／2月10日	

2025年度 講義概要

科目名	デジタルテニック	年次　： 1 年前期	
担当教員	黄　愛揚	時間数　： 60時間	
授業概要	Clip studio Paintを使いデジタルで漫画を作成する基礎を身につける。課題によって講義した内容を実践、向上し、本格的な漫画を制作する		
到達目標	Clip studio Paint の基本的な操作を課題で実践することによって慣れることを目標		
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	プリント配布		
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

[illegible]

2025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				
後期	第1回	自己紹介と講義	漫画の絵とネームの考え方	
	第2回	参考資料の鑑賞	「面白いもの」を見つける	
	第3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4回	課題「自己表現をする」		
	第5回	原稿の模写	原稿作画について	
	第6回	原稿の模写		
	第7回	原稿の模写		
	第8回	参考資料の鑑賞	「カットバック」について	
	第9回	小テスト①	ネーム作成	
	第10回	参考資料の鑑賞	「イマジナリーライン」について	
	第11回	小テスト②	ネーム作成	
	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」		

2025年度 講義概要

科目名	アナログイラスト	年次　： 1 年次前期	
担当教員	南谷直美	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	画材の特徴と表現方法を研究し、色彩の知識を深める。テーマに合わせたイラストを制作する。		
到達目標	カラーの特徴を活かし、一枚の絵で世界観と物語り性のあるイラストを制作する。		
評価方法・ 基準	・ 作品の完成度。画材を使いこなしているか。 ・ 授業への取り組み態度。提出期限を守れているか。		
テキスト	授業ごとにクラスルームにアップ		
参考文献	画集・写真集・雑誌など。		
使用ソフト	透明水彩、ミリペン		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	スクロール漫画	年次　： 1 年後期	
担当教員	黄　愛揚	時間数　：　60時間	
授業概要	協力企業による講義等を通して、Webtoon（主にスクロール漫画）業界の現状を理解し、今後の可能性を考える。また、実作をする事で、従来のページ漫画との違いを体験し〔漫画表現〕の幅を広げていく。		
到達目標	スクロール漫画の表現と、その業界の理解		
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	プリントなど配る		
参考文献			
使用ソフト	Clip studio Paint		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	課題①　16ページ漫画からスクロール漫画を制作		
	第 2 回	色塗り+レイヤー合成モード 練習課題①		提出×切
	第 3 回	企業による講義	LINE漫画「スクロール漫画とは」	
	第 4 回		課題②キャラクターの着色	
	第 5 回	色塗り+レイヤー合成モード 練習課題②	部屋のライティング	提出×切
	第 6 回	課題②背景とキャラクターを着色		
	第 7 回	〃		提出×切
	第 8 回	企業による講義02+課題③説明	フーモア「商品としての漫画」	提出×切
	第 9 回	課題②　PR漫画	ネームチェック	
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回	課題③自由制作(パース定規を使った背景は 3 コマ以上)	ネームチェック + 下描き	
	第 1 3 回	〃	下描き + ペン入れ	
	第 1 4 回	企業による講義03	ジャンプTOON「webtoonの可能性」	
	第 1 5 回	〃	仕上げ	提出×切

漫画・アニメーション学科

漫画コース

2 年

2025 年度 講義概要

科目名	デッサンⅡ		年次　：2年次通年	
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し、より高める授業です。観察～発見～創造へ、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もと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	セルフポートレイトの写真加工の際フォトショップを使用。			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	1年間の流れと概要説明。終了後課題1に移行。	
	第2回	1. 室内光で手を描く	光源の歴史と特性。絵画表現への影響。レンブラント、ラ・トゥール等を紹介。終了後合評。	黒い紙に白鉛筆 B4 黒ケント紙
	第3回	2. 蝋燭の光で手を描く	ろうそくの明かりで手を描く / ろうそくの光による色彩表現。終了後合評	黒い紙に色鉛筆 B4 ケント紙
	第4回	3.LOOMIS METHOD を用い友人の頭部を描く	1年次に学んだ General Method と Loomis Method との比較。その利点と欠点を解説。	B3 ケント紙に鉛筆
	第5回		絵を描く場合、より実践的な Loomis Method を使って友人の顔を描いてみる。	
	第6回		(線による表現のみ。陰影はつけない。)	
	第7回	4. 石膏デッサン (ミロのヴィーナス面取り)	面の意識。面の向きと明暗の調子、光源との相関関係を意識し学ぶ。	木炭紙大ケントに鉛筆
	第8回		主たる光源による明から暗の調子と反射光の調子との大きな違いを特に意識し描き始めに差をつけることが重要である。	
	第9回			
	第10回		石膏像の形態、動勢、量感、陰影、奥行き、空間を捉えて描く。	
	第11回			
	第12回		石膏デッサン完成提出。合評。	
	第13回	5. 顔の部分の拡大描写	後期の最終課題のレベルアップの為、顔の部分（目口鼻耳）を拡大描写する。	B3 ケント紙に鉛筆
	第14回		実在的な形態を客観的に見直し、先入観と思い込みを取り払うことをその目的とする。	
	第15回		この課題中、後期の自画像の写真撮影を随時行う。	
後期	第1回	6. セルフポートレイト（自画像）	写真を忠実に見て描くいろいろな方法の解説。 描き方は一つではない。	B2 ケントボードに鉛筆
	第2回		1、マス目の作成。形のポイントを描く。線描。	
	第3回		マス目を基準に位置を正確に写し取ること。強く描きすぎないこと。	
	第4回		2、線描後、大きく丁寧に明暗の調子を入れる。	
	第5回		主たる光源の調子と反射光の調子を意識し下地で作っておくこと。	
	第6回		3、明暗の幅を徐々に広げ画面全体に一通り調子を付けること。	
	第7回		部分的に進めず常に全体的に描き進めることを基本とする。	随時中間合評。
	第8回		4、濃い調子を積極的に入れながら明るい調子と暗い調子の幅を広げながら部分を仮決定していくこと。	
	第9回			
	第10回		5、描き進める中でいろいろの部分の本決定し、細部を描き足して完成に向け描いていくこと。	
	第11回			
	第12回		6、全体のバランスを画面から離れ客観的に見て調整し手直ししながら最後まで描き切ること。	
	第13回			
	第14回			
	第15回		完成提出。合評。	

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

2025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	米山美樹・梅本昌樹	時間数　：　120時間	
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）	「げこげこ」を参考にした講義	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第4回	漫画作品①（ネーム）	〃	
	第5回	〃	学生個々に作品指導	
	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17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23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2025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	キャラクターのアクションやキャラ以外の様々な描写を描いていく		
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	授業時に配布		
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	薄っぺらいものの描写	紙や布など薄いものの描き方	
	第 2 回	服（上着）	シャツの描き方とシワ	
	第 3 回	服（ジャケット）	ジャケットの描き方とシワ	
	第 4 回	服（ズボン）	ズボンの描き方とシワ	
	第 5 回	服（スカート）	スカートの描き方とシワ	
	第 6 回	課題	服の課題	
	第 7 回	課題	服の課題	
	第 8 回	箱を各	基本形（箱）の描き方と応用	
	第 9 回	自然描写 石と岩	石や岩の描き方	
	第 1 0 回	自然描写 樹	樹の描き方	
	第 1 1 回	課題	自然描写課題	
	第 1 2 回	課題	自然描写課題	
	第 1 3 回	課題	自然描写課題	
	第 1 4 回	課題	自然描写課題	
	第 1 5 回	筋肉	筋肉の描き方	
後期	第 1 6 回	アクションポーズ	殴るポーズ	
	第 1 7 回	アクションポーズ	殴られるポーズ	
	第 1 8 回	アクションポーズ	合わせたアクションポーズ	
	第 1 9 回	課題	アクション課題	
	第 2 0 回	課題	アクション課題	
	第 2 1 回	課題	アクション課題	
	第 2 2 回	課題	アクション課題	
	第 2 3 回	体型の描き分け	痩せている、太っているキャラ描きわけ	
	第 2 4 回	年齢別 子供	幼年期、少年期描きわけ	
	第 2 5 回	年齢別 大人～老人	中年期、老年期描きわけ	
	第 2 6 回	最終課題	世代別描きわけ	
	第 2 7 回	最終課題	世代別描きわけ	
	第 2 8 回	最終課題	世代別描きわけ	
	第 2 9 回	最終課題	世代別描きわけ	
	第 3 0 回	最終課題	世代別描きわけ	

2025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	
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	〃	〃	

2025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	
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17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23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2025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	
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17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23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2025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	谷口　龍彦	時間数　：　60時間	
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

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	カラー漫画	年次 : 2 年次後期	
担当教員	南谷直美	時間数 : 60時間	
授業概要	1年次で学んだ知識を活かし、漫画の世界観をカラーで表現する。		
到達目標	作家性や個性を育てる。さらなる表現力を身につける。		
評価方法・基準	・ 作品の完成度。自分の世界観を表現出来ているか。 ・ 授業への取り組み態度。提出期限を守れているか。		
テキスト	授業ごとにクラスルームにアップ		
参考文献			
使用ソフト	透明水彩、ミリペン、インク、CLIP STUDIO EX		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	カラーイラスト制作	ベタと線画でモノクロのイラストを描く	A4サイズ
	第 2 回		イラストの一部に着色（使用する色は黒を入れた計3色まで）	デジタルの人はデータとプリントアウト
	第 3 回	漫画・カラー表紙	2年前期の作品の表紙を着色：トレース・ペン入れ	B4サイズ
	第 4 回		着色	（データと原画提出）
	第 5 回		着色（スキャンしてクリスタでタイトルと名前を入れる）	
	第 6 回	カラー漫画（1P）制作	ネーム・下描き	B4サイズ
	第 7 回		下描き・トレース	（データと原画提出）
	第 8 回		ペン入れ・着色	
	第 9 回		着色（スキャンしてクリスタでセリフを入れる）	
	第 1 0 回	カラー漫画（2P）制作	ネーム・下描き	B4サイズ× 2
	第 1 1 回		下描き	（データと原画提出）
	第 1 2 回		トレース・ペン入れ	
	第 1 3 回		着色	
	第 1 4 回		着色	
	第 1 5 回		着色（スキャンしてクリスタでセリフを入れる）	

2025年度 講義概要

科目名	漫画演習	年次：2年次通年	
担当教員	梅本昌樹	時間数：120時間	
授業概要	作画やカメラワークの復習と応用。漫画的な視覚表現、技法を学ぶ。		
到達目標	複雑なアクションポーズ、動物などの作画力と、それらを活かす漫画表現の習得。		
評価方法・基準	出席率、課題の提出および完成度、授業の理解度など。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	課題によってClipstudio		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	コマの表現	講義、課題	
	第2回	コマの表現	講義、課題	
	第3回	コマの表現	講義、課題	
	第4回	コマの表現	課題、提出	
	第5回	民族衣装を描く	課外授業、民族学博物館見学会	AB合同
	第6回	民族衣装を描く	講義、課題	
	第7回	民族衣装を描く	課題	
	第8回	民族衣装を描く	課題、提出	
	第9回	動物描写	作画練習	
	第10回	動物描写	作画練習	
	第11回	動物描写	作画練習	
	第12回	動物描写	作画練習	
	第13回	動物描写	課題	
	第14回	動物描写	課題	
	第15回	動物描写	課題、提出	
後期	第16回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第17回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第18回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第19回	武器、道具を使ったアクション	講義と作画練習	
	第20回	武器、道具を使ったアクション	講義と作画練習	
	第21回	小テスト①	テスト実施	
	第22回	小テストの作例と解説		
	第23回	小テスト②	テスト実施	
	第24回	小テストの作例と解説		
	第25回	武器、道具を使ったアクション	課題	
	第26回	武器、道具を使ったアクション	課題	
	第27回	武器、道具を使ったアクション	課題、提出	
	第28回	個人作品集用課題	課題	
	第29回	個人作品集用課題	課題	
	第30回	個人作品集用課題	課題、提出	

漫画・アニメーション学科

コミックアートコース

1 年

2025 年度 講義概要

科目名	デッサン		年次　：1年次通年	
担当教員	浜本隆司/内藤紫帆/中迫梨恵		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。対象物を正確に描くためには、主に「構図」、「形」、「固有色」、「質感」、「明暗」の5つの要素が必要不可欠です。これらの要素についてよく理解し、その表現方法を習得することで、観察力を養い、表現における創造性の基盤を築きます。この授業で基礎を固め、各自の制作活動に活かしましょう。			
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「質感」、「明暗」の5つの要素を理解し、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	・各課題評価：課題提出や完成度に加えデッサンの5つの要点（構図・形・陰影・質感・固有色）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点：70%＋平常点（出席、取組姿勢など）30%＝100点満点評価（学年末科目評価） ・出席率70%以上(原則は100%)の条件を満たし、課題提出率が100%である事が単位認定の条件である。			
テキスト	必要に応じ授業資料を適宜配布			
参考文献	必要に応じ紹介			
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　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。	購入用具一式
	第2回	形と明暗　立方体②-1	立方体、パース、陰影の説明。描写。	デッサン用具一式
	第3回	形と明暗　円錐と円柱②-2	円錐、円柱の説明。描写。	デッサン用具一式
	第4回	形と明暗　円錐と円柱②-3	描写。簡易合評。	デッサン用具一式
	第5回	空間と構図　漏斗とレンガ③-1	空間、構図の説明。描写。	デッサン用具一式
	第6回	空間と構図　漏斗とレンガ③-2	簡易合評。	デッサン用具一式
	第7回	形と明暗　球②-4	球の説明。描写。	デッサン用具一式
	第8回	質感と固有色　ガラス瓶とゴムボール④-1	固有色、レタリング、ガラスの質感の説明。	デッサン用具一式
	第9回	質感と固有色　ガラス瓶とゴムボール④-2	描写。合評。	デッサン用具一式
	第10回	ストライプ布と紙コップとけん玉⑤-1	空間、構図の説明。制作計画を練る。描写。	デッサン用具一式
	第11回	ストライプ布と紙コップとけん玉⑤-2	描写。合評。	デッサン用具一式
	第12回	細密描写　薪を描く⑥-1	構図、制作計画を練る。描写。	デッサン用具一式
	第13回	細密描写　薪を描く⑥-2	形をとり、調子を描く。	デッサン用具一式
	第14回	細密描写　薪を描く⑥-3	固有色をしっかりと塗り、明暗を描いていく。	デッサン用具一式
	第15回	細密描写　薪を描く⑥-4	描写、ディテールを描き込む。合評、後期課題の説明。	デッサン用具一式
後期	第16回	1年共通課題「靴を描く」⑦-1	課題説明、描写。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第17回	1年共通課題「靴を描く」⑦-2	描写。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第18回	1年共通課題「靴を描く」⑦-3	描写。中間合評。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第19回	1年共通課題「靴を描く」⑦-4	描写。最終課題のタイトルカードの説明。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第20回	1年共通課題「靴を描く」⑦-5	合評。加筆。	デッサン用具一式 靴モチーフ
	第21回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-1	描写。課題説明。構図の決定。形をとる。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第22回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-2	描写。形をとり、明暗の調子を描く。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第23回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-3	描写。固有色をしっかりとぬりこんでいく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第24回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-4	描写。固有色を塗り込みつつ明暗も描き込んでいく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第25回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-5	描写。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第26回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-6	描写。細部を描いていく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第27回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-7	描写。中間合評、この時点で8割完成を目指す。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第28回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-8	加筆。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第29回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-9	加筆。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第30回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-10	加筆。完成、合評、総括。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ

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

2025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	野一色優美/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	観察力の育成と、描写力の向上。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、授業への取り組みと内容の理解度、描かれたクロッキーのレベル（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-正しく描こう！	授業紹介年間スケジュール確認	
	第2回	・描いてみる　境界線を描く意味	正しく描くために①　純粹輪郭画法/友だちを描く	
	第3回	・頭部のプロポーションと線について	線の見え方/頭部プロポーション/友達の顔	
	第4回	・8頭身の簡略化	頭身解説と8頭身について/2段階の簡略化	
	第5回	・骨格/身体構造	テキスト解説・境界線を描き情報量を増やす	一筆書き
	第6回	・描く目標を明確化する	エンタテインメント範囲とリアル	
	第7回	・純粹輪郭画法の応用とキーポイント	正しく描くために②　各テキスト解説	
	第8回	・ルビンの壺/+スペースと-スペース	テキスト解説・境界線を描き情報量を増やす	
	第9回	・正しく描くを実践し定着させる	終日クロッキーを描く	
	第10回	・人体の遠近法と正中線	アイレベルと正中線の見え方の解説	
	第11回	クロッキー　枚数を描く	前期のポイントを押さえて描く	
	第12回	・人体について再確認	身体のランドマークと正中線について	
	第13回	・モデルクロッキー①（男性セミヌード）	男性セミヌードクロッキーを実施	
	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16回	前期の振り返り　チェッククロッキー	自己評価ポイントの再確認と振り返り	後期開始
	第17回	・陰と陽を描く①	陰部のみを描く/光と陰影の量感の表現①	
	第18回	・陰と陽を描く②　描画画材とその表情	明部のみを描く/光と陰影の量感の表現②	
	第19回	・クイックスケッチ①/印象を強調し描く	クイックスケッチのトレーニング方法の理解と実践	
	第20回	・クイックスケッチ②	トレーニングポイントの再確認と分解解説	
	第21回	・クイックスケッチ③	1分～3分でのグループクロッキー　多く描く	
	第22回	・クイックスケッチ④/イメージと実像	クイックスケッチと通常クロッキーの融合	
	第23回	・クイックスケッチ⑤	イメージと実像の中間を意識して描く　3～5分	
	第24回	・モデルクロッキー②（女性ヌード）	女性ヌードクロッキーを実施	
	第25回	統括クロッキー	今まで学習したことに基づいて自由に描く ↓	
	第26回	統括クロッキー		
	第27回	・モデルクロッキー③（着衣orヌード）	モデルクロッキーを実施	
	第28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29回	クロッキー選集制作	ファイル提出	
	第30回	授業総括	成果の確認	

※　諸般の状況、理解度合い、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。

2025年度 講義概要

科目名	空間描写	年次 : 1 年次前期	
担当教員	俵積田、古谷、祖川	時間数 : 60時間	
授業概要	コミックアートイラストにおけるキャラクター周辺の空間づくりに必要な透視図法等の技法を学ぶ。		
到達目標	空間描写の基本を理解し自身の作品制作に生かせるようになる。		
評価方法・基準	提出された課題の完成度、授業の理解度、出席率などを加味して評価する。 (出席率70%以上・課題提出100%)		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT		

授業計画

[illegible]

2025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・浦野	時間数　：　120時間	
授業概要	・自分の作品と作家としての自分をどのように対外的にプレゼンテーションしていくか、就職、フリーランス、作家それぞれに共通の課題となります。 ・この授業では1年生の1月にその時点なりの自分のポートフォリオをどこまで完成されるかに焦点をあてて、目的別に作品構成・編集内容のブラッシュアップに取り組むとともに、実際にポートフォリオを制作するために必要なデザインツールの学習も併せて行います。 ・またキャリアサポートセンターによる「ジブンデザイン」の授業も前期、後期にそれぞれ特別授業として入れていきます。		
到達目標	自分の作品と自分自身を分析する能力を養成するとともにポートフォリオ用のグラフィックデザインの基礎的な力をつける。		
評価方法・基準	・自分の描き手としての方向性を視野に入れた作品制作意欲。 ・課題の提出期限を守る。		
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	各種の作画ツール、Illustrator、Photoshopなどのグラフィックデザインツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 はじめての1枚絵と1Pの紹介ページデザイン	A4　1枚絵制作	
	第2回	・Illustratorによるページデザイン基礎練習		
	第3回	・Photoshopを使った画像加工練習	ラフチェック（作画の範囲をチェック）	
	第4回			
	第5回			
	第6回		提出	
	第7回	課題2　グッズデザイン	・缶バッジ用イラスト制作・ロゴデザイン	
	第8回	・缶バッジデザインを実際に行う		
	第9回	・HNなどのロゴを作る		
	第10回			
	第11回		提出	
	第12回	課題3　自己分析と自己紹介資料作成	キャリアサポ ジブンデザイン特別授業	
	第13回	説明	自分のことと作品について分析し、目標を立てる	
	第14回	制作		
	第15回		提出	
後期	第16回	課題4　イラスト本制作	イラスト本用作品制作/編集デザイン	
	第17回	・ページ編集デザインの練習	構成チェックと並行してカウンセリング	
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回		提出	
	第24回	課題5 履歴書作成とポートフォリオ制作	キャリアサポ 特別授業含む	
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回		提出(最終課題提出日)	

2025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	PhotoshopやCLIP STUDIOの操作に慣れ、一枚絵を描けるようになる。		
評価方法・基準	出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	適時Googleドライブでの資料データ配布。		
参考文献	担当教員の絵。自作教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	Photoshop・CLIP STUDIO		

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	
	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	塗りのレイヤー分け	
	第5回	線画と塗分け⑤	着彩して提出	
	第6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	
	第7回	厚塗りイラスト②	ブラッシュアップ	
	第8回	厚塗りイラスト③	ブラッシュアップ	
	第9回	厚塗りイラスト④	提出	
	第10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11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12回	グリザイユで描くモンスターイラスト③	着彩	
	第13回	グリザイユで描くモンスターイラスト④	着彩して提出	
	第14回	ストーリーを感じるイメージ背景①	描きたい設定やストーリーを考える	
	第15回	ストーリーを感じるイメージ背景②	ラフを作る	
後期	第16回	ストーリーを感じるイメージ背景③	作画作業	
	第17回	ストーリーを感じるイメージ背景④	作画作業	
	第18回	ストーリーを感じるイメージ背景⑤	提出	
	第19回	自然風景イラスト①	Photoshopでオリジナルブラシを作成	
	第20回	自然風景イラスト②	ラフを作る	
	第21回	自然風景イラスト③	作画作業	
	第22回	自然風景イラスト④	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	地下展示の投票	

2025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	
担当教員	越智 夏実	時間数　：　120時間(通年)	
授業概要	アナログ画材の使い方から基礎技法を中心に、アナログらしい表現方法から新たな発想を得ていきます。描いて終わりではなく額縁に入れたらどんな風に絵が見えるか、盛り上げ表現でどんな事ができるか？等、絵を描く『作業』ではなく『研究』する課題の制作を行います。		
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　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：ドローイング作品の制作	ポストカードサイズの紙に線画を作成する・ミリペン	
	第 2 回	課題①：色鉛筆でキャラクターを描く	模様の表現を学ぶ 課題①の説明ラフ制作	
	第 3 回		制作　提出	
	第 4 回	練習課題2：絵の具を知る①	絵具の特性を知る　水彩絵の具を使って野外スケッチを行う	
	第 5 回	練習課題3：絵具を知る②	絵具の特性を知る　アクリル絵の具を使って果物を入れた作品を描く	
	第 6 回		仕上げ	
	第 7 回	課題②：画材の特性を生かした作品制作	画材の特性を意識して作品制作を行う。自分のスタイルを見つける(ラフ)	
	第 8 回	↓	ラフチェックOK　描き込み	
	第 9 回	↓	描き込み	
	第 1 0 回	完成 提出	仕上げ	
	第 1 1 回	課題③：物語の世界を描く ↓	物語を読み、ストーリーの一部を表現する。興行きのテクニックを活かした背景を必ず使って描く。図書館に行き、案を決定する。	
	第 1 2 回	↓	ラフ制作	
	第 1 3 回	↓	ラフ提出　描き込み	
	第 1 4 回	↓	描き込み	
	第 1 5 回	完成 提出	仕上げ	
後期	第 1 6 回	課題④販売を目的とした作品制作	ラフ提出　描き込み	
	第 1 7 回	↓	描き込み	
	第 1 8 回	完成 提出	仕上げ	
	第 1 9 回	課題⑥構成を意識した作品制作	モチーフと人物像の掘り下げ	
	第 2 0 回	↓	モチーフと人物像の掘り下げ	
	第 2 1 回	↓	モチーフと人物像の掘り下げ	
	第 2 2 回	↓	ラフ制作	
	第 2 3 回	↓	ラフ制作	
	第 2 4 回	↓	描き込み	
	第 2 5 回	↓	描き込み	
	第 2 6 回	完成 提出	仕上げ	
	第 2 7 回	課題⑤額縁に合わせた作品制作	額縁に合わせて作品を制作する　額を買いに行く	
	第 2 8 回	↓	ラフ制作	
	第 2 9 回	↓	描き込み	
	第 3 0 回	完成 提出	仕上げ	

2025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	伊澤　李香	時間数　：　120時間	
授業概要	キャラクターデザインを行う上で必要な人体構造の知識や表情に加えて、魅力的なキャラクターを描くために設定を考える方法・外見のデザイン方法などを学んでいきます。制作したキャラクターを活かして、1枚絵の制作に繋がられるようなストーリーや場面を考える力も身に付けていきます。		
到達目標	違和感のない人物が描けるようになる・外見と内面どちらも魅力のあるキャラクターを制作できるようになる		
評価方法・基準	提出作品の完成度、期限を守れているか(60%) 課題内容を理解して取り組めているか(20%) 出席率、授業態度(10%)　応用課題(10%)		
テキスト	随時配布		
参考文献	モルフォ人体デッサンシリーズなど　随時紹介		
使用ソフト	CLIP STUDIO・Photoshop・Procreateなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	自己紹介シートを描こう！		
	第2回	課題①色々な角度の顔を描く	顔の構造や描き方を学んで、顔と表情を描く	
	第3回			
	第4回	課題②全身を描けるようになるう	基本的な人の描き方を学び、立ち絵を描いてみる	
	第5回		比率でバランスを取れるようになる・自分の絵柄に合った頭身を探す	
	第6回			
	第7回	課題③動物の擬人化をしよう	デザインの基本を学びながらキャラクターを作る	
	第8回		モチーフを活かす方法・設定の作り方・見た目の考え方など	
	第9回			
	第10回			
	第11回	課題④人外キャラクターを描こう	動物の骨格や機械の構造などを知ってデザインに活かす	
	第12回		パリエーションがあるキャラクターが描けるようになる	
	第13回			
	第14回			
	第15回	課題⑤1枚絵のためのキャラクターデザイン	設定・関係性を重視したキャラクターを2人以上作る	キャラ3回
後期	第16回			
	第17回		キャラクター完成	
	第18回		キャラクターの設定や関係を伝える一枚絵を制作する	1枚絵5回
	第19回		親密さや関係を表現するために必要な仕草や表情を描けるようになる	
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回	課題⑥属性の違う2人組を描こう	要素に沿ったキャラクター作りが出来るようになる	
	第24回		属性とは何か、どうしたら属性が分かる？を研究しよう	
	第25回		定められた世界観を元に自分なりの解釈を広げていく	
	第26回			
	第27回			
	第28回	課題⑦デザインのバージョンアップ！	課題③で制作したキャラの新立ち絵・新衣装を考える	
	第29回		過去作品のバージョンアップをする・リッチ感を増やす	
	第30回			

2025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	いきなりキャラクターを描くのではなく、昔話のストーリーを基に、自分なりのキャラクター・世界観・状況を設定し、画面展開（画面レイアウト・構図）を考える。その後、ミニラフを制作し、全体の流れを確認・修正をしてから作画を行う。これら段階を踏まえた作業をこなすことにより、描くものがより豊かなものとして、見る人に伝わるようになります。		
到達目標	設定のしっかりした画面が連続する絵本的な作品づくり。（テーマや世界観について具体的に語れること）		
評価方法・基準	・学習した絵本の作り方（物語展開）、プロセスに沿って作品を作っているか。 ・出席率70%以上、課題提出率100%が基本。授業態度、制作の姿勢。提出された課題の質により総合評価する。		
テキスト	担当教員が適宜配付します。課題によっては、作業に必要な用紙も配付します。		
参考文献	必要に応じ、テーマに合った絵本を紹介します。		
使用ソフト	各自で決定（アナログ・デジタル）使用ソフトは自由		

授業計画

[illegible]

2025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	越智夏実・和塚信太郎・中森康夫・森田萌乃香・祖川華	時間数　：60時間	
授業概要	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付ける。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について学ぶ。それぞれに必要なソフトやツールの技術習得に加えて、興味がある分野・適正を自ら模索し、広角で自分の可能性を検討していく。		
到達目標	自分が興味のある分野における実務を理解し、2年次に強化して取り組む分野を明確にする。		
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				
後期	第1回	■課題1　導入練習問題	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	分野の中で最も頻度の高い業務を想定した課題に取り組む	
	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	分野の中で最も頻度の高い業務を想定した課題に取り組む	
	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	分野の中で最も頻度の高い業務を想定した課題に取り組む	
	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	

2025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	伊澤李香・中森康夫・中島麦・古谷有紗・吉岡聡	時間数　：60時間	
授業概要	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付ける。専門技術演習Ⅱでは、商業イラスト、漫画制作、アニメーション分野の授業について学ぶ。それぞれに必要なソフトやツールの技術習得に加えて、興味がある分野・適正を自ら模索し、広角で自分の可能性を検討していく。		
到達目標	自分が興味のある分野における実務を理解し、2年次に強化して取り組む分野を明確にする。		
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				
後期	第1回	■課題1　導入練習問題	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	分野の中で最も頻度の高い業務を想定した課題に取り組む	
	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	分野の中で最も頻度の高い業務を想定した課題に取り組む	
	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	分野の中で最も頻度の高い業務を想定した課題に取り組む	
	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	

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
2025 年度 講義概要

2025年度 講義概要

科目名	実践技術演習Ⅱ	年次　： 2 年次	
担当教員	小幡高久	時間数　：　120時間	
授業概要	産学連携、共同研究、業務受託案件などの対応を行う。学習のための学習ではなく、実際の業務のスピード感、業界や業務内容によって異なる作品制作における優先順位や求められるクォリティの違いなどを実際のクライアントとともに仕事をする事で養う。		
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	・ 質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・ 外部機関とのコミュニケーションスキルの向上		
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	■実践課題 1	オルソグループメタバース案件　UEFN開発	
	第 2 回	実施ミーティング		
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回	↓		
	第 6 回	■実践課題 2	泉州観光コンテンツ	
	第 7 回	実施ミーティング		
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回		視察・取材ほか等	
	第 1 2 回		視察・取材ほか等	
	第 1 3 回		視察・取材ほか等	
	第 1 4 回			
	第 1 5 回	↓		
後期	第 1 6 回	■実践課題 3	ホテルプラザオーサカ+十三メタバース事前体験	
	第 1 7 回	現地ミーティング	視察・取材ほか等	
	第 1 8 回		視察・取材ほか等	
	第 1 9 回		作業	
	第 2 0 回		作業	
	第 2 1 回		作業	
	第 2 2 回		作業	
	第 2 3 回		作業	
	第 2 4 回		作業	
	第 2 5 回	↓	作業	
	第 2 6 回	■実践課題 4	未定	
	第 2 7 回		作業	
	第 2 8 回		作業	
	第 2 9 回		作業	
	第 3 0 回	↓	作業	

2025年度 講義概要

科目名	コンテンツ研究Ⅱ	年次　： 2 年次	
担当教員	西内純奈	時間数　：　120時間	
授業概要	卒業制作をメインに行う。2年間の集大成ではなく、卒業後に向けた勇気ある挑戦であることを重視し、自分の目標に向けた有意義なマイルストーンとなるような作品作りに取り組む。同じ時間にスキルアップグレードの授業、グループワークの授業、キャリアプロモーションの授業課題を並行で進めることも許可する。コンテンツ設計Ⅱと連動授業。		
到達目標	自分の目標に向けての有意義が実験となる作品制作ができるか。		
評価方法・基準	チャレンジ精神 計画性		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	DCCツール　ゲームエンジン　映像編集ツール　グラフィックツールほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	企画書作成	改革書作成指示	
	第 2 回	企画書提出→教員チェック→企画書修正		
	第 3 回	作業開始	●前期は卒業制作にかかわる素材制作に重点を置き、就職活動やTGSでの発表など、品質の高い作品のストックを増やすことを視野に入れて取り組む。 ●学外連携やスキルアップ課題の並行作業や素材の共用なども認める。 ●あくまで個人制作が基本であるが、同級生などに部分的に作業をお願いするなども教員と相談の上可能なものとする。（お互いにプラスになる場合）	
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回	↓		
	第 1 0 回	・中間チェック・工程修正		
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回	↓		
	第 1 5 回	前期チェック・工程修正		
後期	第 1 6 回	作業開始		
	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	↓		
	第 2 5 回	仕上げ前提出・教員チェック	発表に向けての備品やシステムのチェック	
	第 2 6 回	仕上げ作業		
	第 2 7 回	仕上げ作業		
	第 2 8 回	仕上げ作業		
	第 2 9 回	仕上げ作業	↓	
	第 3 0 回	仕上げ作業	最終課題提出日に提出	

2025年度 講義概要

科目名	コンテンツ開発Ⅱ	年次　： 2 年次	
担当教員	谷口結音・涌井晃	時間数　：　120時間	
授業概要	卒業制作をメインに行う。2年間の集大成ではなく、卒業後に向けた勇気ある挑戦であることを重視し、自分の目標に向けた有意義なマイルストーンとなるような作品作りに取り組む。同じ時間にスキルアップグレードの授業、グループワークの授業、キャリアプロモーションの授業課題を並行で進めることも許可する。コンテンツ研究Ⅱと連動授業。		
到達目標	自分の目標に向けての有意義が実験となる作品制作ができるか。		
評価方法・基準	チャレンジ精神 計画性		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	DCCツール　ゲームエンジン　映像編集ツール　グラフィックツールほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	卒業制作の方針とレギュレーション説明	改革書作成指示	
	第 2 回	企画書提出→教員チェック→企画書修正		
	第 3 回	作業開始	●前期は卒業制作にかかわる素材制作に重点を置き、就職活動やTGS での発表など、品質の高い作品のストックを増やすことを視野に入れて取り組む。 ●学外連携やスキルアップ課題の並行作業や素材の共用なども認める。 ●あくまで個人制作が基本であるが、同級生などに部分的に作業をお願いするなども教員と相談の上可能なものとする。（お互いにプラスになる場合）	
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回	↓		
	第 1 0 回	・中間チェック・工程修正		
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回	↓		
	第 1 5 回	前期チェック・工程修正		
後期	第 1 6 回	作業開始		
	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	↓		
	第 2 5 回	仕上げ前提出・教員チェック	発表に向けての備品やシステムのチェック	
	第 2 6 回	仕上げ作業		
	第 2 7 回	仕上げ作業		
	第 2 8 回	仕上げ作業		
	第 2 9 回	仕上げ作業	↓	
	第 3 0 回	仕上げ作業	最終課題提出日に提出	

2025年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅰ	年次　： 2 年次	
担当教員	ジョナタンフェロン	時間数　：　120時間	
授業概要	前期は教員によるテーマ指定・メンバー指定でのグループワークとする。個々の特性とメンバー間連携で制作実務だけでなく役割分担によるチーム制作の経験値を積む。後期はメンバー、テーマともに自由に設定し、卒業後の目標やビジョンを優先にしたプロジェクトに取り組む。学外との共同研究や業務受託なども含まれる。3DCG実習Ⅱとセットの授業となる。		
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	・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 ・発表・公開を前提とした完成度の高さ		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	DCCツール　ゲームエンジン　映像編集ツール　グラフィックツールほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	■PW 1 メンバー設定とテーマ説明		
	第 2 回	企画協議		
	第 3 回	企画書提出　教員指導→修正		
	第 4 回	作業開始	教員による進捗管理・相談対応	
	第 5 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 6 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 7 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 8 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 9 回	↓	教員による進捗管理・相談対応	
	第 1 0 回	中間報告	修正指示と対策対応	
	第 1 1 回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第 1 2 回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第 1 3 回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第 1 4 回	↓	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第 1 5 回	全体に発表・教員評価・講評会	TGS出展もあり	
後期	第 1 6 回	■PW 2　メンバー設定・企画協議	企画作成	
	第 1 7 回	企画書提出→教員チェック後作業開始	企画完成→提出→教員チェック	
	第 1 8 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 1 9 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 0 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 1 回	↓	教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 2 回	完成作品提出	教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 3 回	■PW 2　メンバー設定・企画協議	企画完成→提出→教員チェック	
	第 2 4 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 5 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 6 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 7 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 8 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 9 回	↓	教員による進捗管理・相談対応	
	第 3 0 回	完成作品提出	作品展提出準備	

2025年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅱ	年次　： 2 年次	
担当教員	谷口結音	時間数　：　120時間	
授業概要	前期は教員によるテーマ指定・メンバー指定でのグループワークとする。個々の特性とメンバー間連携で制作実務だけでなく役割分担によるチーム制作の経験値を積む。後期はメンバー、テーマともに自由に設定し、卒業後の目標やビジョンを優先にしたプロジェクトに取り組む。学外との共同研究や業務受託なども含まれる。3DCG実習Ⅱとセットの授業となる。		
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	・ 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 ・ 発表・公開を前提とした完成度の高さ		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	DCCツール　ゲームエンジン　映像編集ツール　グラフィックツールほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	■PW 1 メンバー設定とテーマ説明		
	第 2 回	企画協議		
	第 3 回	企画書提出　教員指導→修正		
	第 4 回	作業開始	教員による進捗管理・相談対応	
	第 5 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 6 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 7 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 8 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 9 回	↓	教員による進捗管理・相談対応	
	第 1 0 回	中間報告	修正指示と対策対応	
	第 1 1 回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第 1 2 回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第 1 3 回		最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第 1 4 回	↓	最終仕上げに向けてのグループ調整作業	
	第 1 5 回	全体に発表・教員評価・講評会	TGS出展もあり	
後期	第 1 6 回	■PW 2　メンバー設定・企画協議	企画作成	
	第 1 7 回	企画書提出→教員チェック後作業開始	企画完成→提出→教員チェック	
	第 1 8 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 1 9 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 0 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 1 回	↓	教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 2 回	完成作品提出	教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 3 回	■PW 2　メンバー設定・企画協議	企画完成→提出→教員チェック	
	第 2 4 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 5 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 6 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 7 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 8 回		教員による進捗管理・相談対応	
	第 2 9 回	↓	教員による進捗管理・相談対応	
	第 3 0 回	完成作品提出	作品展提出準備	

2025年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅲ	年次　： 2 年次	
担当教員	ジョナタンフェロン	時間数　：　120時間	
授業概要	一段上のスキルアップグレードを目標に、新ツールへの挑戦、A I 活用スキル、作品制作のスピードの向上、作品完成度の飛躍的な向上など個々人の課題や目標に従って教員の監督のもとに各自でタスクを定め取り組む。前期は自分の能力を上げる、広げるをテーマに、後期は卒業後に必要と思われる実践的なタスクの量的経験値の向上に取り組む。		
到達目標	自分の明確な武器をもつ、スキルの幅を広げるなど明確な結果を達成する。		
評価方法・基準	・自分の殻を破る、可能性を広げる意識を持って取り組んでいるか		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	DCCツール　ゲームエンジン　映像編集ツール　グラフィックツールほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	■自主設定タスク 1	取組計画作成と教員チェック	
	第 2 回		制作作業	
	第 3 回		制作作業	
	第 4 回		制作作業	
	第 5 回	↓	制作作業	
	第 6 回	・中間チェック・工程修正	制作作業	
	第 7 回		制作作業	
	第 8 回		制作作業	
	第 9 回		制作作業	
	第 1 0 回	↓	提出	
	第 1 1 回	■自主設定タスク 2	取組計画作成と教員チェック	
	第 1 2 回		制作作業	
	第 1 3 回		制作作業	
	第 1 4 回		制作作業（夏休み作業含む）	
	第 1 5 回	提出 ↓	制作作業	
後期	第 1 6 回	■実践タスク 1	取組計画作成と教員チェック	
	第 1 7 回		制作作業	
	第 1 8 回		制作作業	
	第 1 9 回		制作作業	
	第 2 0 回	↓	制作作業	
	第 2 1 回	■実践タスク 2	取組計画作成と教員チェック	
	第 2 2 回		制作作業	
	第 2 3 回		制作作業	
	第 2 4 回		制作作業	
	第 2 5 回	↓	制作作業	
	第 2 6 回	■実践タスク 3	取組計画作成と教員チェック	
	第 2 7 回		制作作業	
	第 2 8 回		制作作業	
	第 2 9 回		制作作業	
	第 3 0 回	↓	制作作業	

2025年度 講義概要

科目名	3DCG実習Ⅳ	年次　： 2 年次	
担当教員	涌井・谷口・フェロン・溝内	時間数　：　120時間	
授業概要	分野別に各教員が講座を行い、各自の希望で受講する。映像・デジタルファッション・ゲーム開発・フィギュア・建築CG 分野に分けて教員が個々に対応する。自分の得意分野を伸ばす、あるいは不得意分野を是正するなど学生によって異なる目的となる。		
到達目標	目的に応じた技術の奥行きをつける。		
評価方法・基準	・ 選択した分野への深い探求心とチャレンジ精神 ・ ポートフォリオに使える、卒業後を見据えた取組みなどの意識を持っている。		
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	映像・デジタルファッション・ゲーム開発・フィギュア・建築CG 分野分けて授業進行		
	第 2 回	■課題 1		講義
	第 3 回		講義＋作業	
	第 4 回		講義＋作業	
	第 5 回		講義＋作業	
	第 6 回		講義＋作業	
	第 7 回	↓	提出	
	第 8 回	提出・講評		
	第 9 回	■課題 2		講義
	第 1 0 回		講義＋作業	
	第 1 1 回		講義＋作業	
	第 1 2 回		講義＋作業	
	第 1 3 回		講義＋作業	
	第 1 4 回		講義＋作業	
	第 1 5 回	提出・講評　↓	提出	
後期	第 1 6 回	■課題 3		講義
	第 1 7 回		講義＋作業	
	第 1 8 回		講義＋作業	
	第 1 9 回		講義＋作業	
	第 2 0 回		講義＋作業	
	第 2 1 回		講義＋作業	
	第 2 2 回		作業	
	第 2 3 回	中間発表・教員指導	作業	
	第 2 4 回		作業	
	第 2 5 回		作業	
	第 2 6 回		作業	
	第 2 7 回		作業	
	第 2 8 回		作業	
	第 2 9 回	↓	作業	
	第 3 0 回	提出・講評		提出

2025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	
担当教員	小幡・ジョナタンフェロン	時間数　：　120時間	
授業概要	1 年次のポートフォリオ制作をベースに具体的な就業計画を作り、その実行を行う。 専門職就職、一般職＋フリーランス、起業、進学など「卒業後の自立」にむけてのサポートを行う。 同じ時間帯でキャリアサポートセンターに行くことも可能とする。		
到達目標	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	各種3DCGツール、グラフィックデザインツール、エクセルなど		

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　カウンセリングシート入力	就職活動、営業活動のガイダンス	
	第 2 回		ポートフォリオの整備	
	第 3 回	カウンセリング	3年計画作成	
	第 4 回	カウンセリング	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 5 回	カウンセリング	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 6 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 7 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 8 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 9 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 0 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 1 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 2 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 3 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 4 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 5 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
後期	第 1 6 回	中期カウンセリング	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 7 回	中期カウンセリング	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 8 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 1 9 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 0 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 1 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 2 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 3 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 4 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 5 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 6 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 7 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 8 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 2 9 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	
	第 3 0 回	P F 更新＋履歴書更新＋素材制作と整理	個別支援（履歴書チェック＆ポートフォリオ修正	

**クリエイティブ学科
コミックアートコース
2 年
2025 年度 講義概要**

科目名	クロッキー＆ドローイング	年次　：　2年次　通年	
担当教員	岡村洋/中迫梨恵/野一色優美	時間数　：　120時間	
授業概要	「クロッキー＆ドローイング」の授業は基礎的な描写力と観察力を養う事を目的としています。1年次の「デッサン」の授業では静物デッサンを通し、「構図」「形」「陰影」「質感」「固有色」の基礎について理解し、これらの要素の表現方法について学びました。この授業では「石膏デッサン」「自画像」などの応用課題により1年次に学んだ内容をさらに深め、描写力、観察力の基盤を構築します。確固たる知識と技術を身につける事で自身の表現の幅を広げていきましょう。		
到達目標	1年次に学んだ「構図」「形」「陰影」「質感」「固有色」の5つの要素に対する理解をさらに深め応用し、描写力と観察力を向上させる。		
評価方法・基準	・各課題評価：課題提出や完成度に加えデッサンの5つの要点（構図・形・陰影・質感・固有色）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点：70％＋平常点（出席、取組姿勢など）30％＝100点満点評価（学年末科目評価） ・出席率70％以上(原則は100％)の条件を満たし、課題提出率が100％である事が単位認定の条件である。		
テキスト	必要に応じ授業資料を適宜配布		
参考文献	必要に応じ紹介		
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	オリエンテーション【フォトデッサン〇〇な手】①-1構図	【何かをする手】を考案し写真撮影。B4ケント紙にグリッド線を引く。	スマートフォン、カメラ等
	第2回	【フォトデッサン〇〇な手】①-2グリッド→陰影拡大模写	グリッドを用いて拡大模写する。陰影の下描き→明暗の最暗部決定→ハーフトーン描写。の順でどんどん描き込む。	B4ケント、デッサン用具
	第3回	【フォトデッサン〇〇な手】①-3描き込み	大きな描写が終わり次第、全体感を意識しつつもタッチを重ね描き込んでいく。	デッサン用具
	第4回	【フォトデッサン〇〇な手】①-4仕上げ作業→完成・提出	仕上げ作業。H群の鉛筆を使い、仕上げタッチ、明暗の細かな調整、描き込み。完成・提出	デッサン用具
	第5回	【白いモチーフを描く】②-1	白いモチーフを描く。塊としての意識、ハーフトーンの幅、白の描き分けなど	B3ケント紙、デッサン用具
	第6回	【白いモチーフを描く】②-2	仕上げ／完成・提出	B3ケント紙、デッサン用具
	第7回	【マスキングテープで石膏を描く】③	スポットライトで光源を限定的に絞り、石膏像をマスキングテープを用いて描く。細かい描写ではなく、大きな塊としての量感を意識する訓練をする。	白色鉛筆、消しゴム、B4黒ケント
	第8回	【石膏像デッサン】④-1__面で形を捉える。明暗トーンで下描き。	ミロ島ビーナス胸像（面取り）を描く。ネガスペースを意識する。アタリ（大きく全体を捉える）→暗部の陰影のみ捉える（最暗部）	木炭紙大500×650ケント販売
	第9回	【石膏像デッサン】④-2__中間グレー（ハーフトーン）の完了	塊として捉える。中間の明暗（ハーフトーン）を完成させる。	
	第10回	【石膏像デッサン】④-3__進行具合の確認／合評	前半：描写継続／授業後半：全員並べて合評	合評
	第11回	【石膏像デッサン】④-4__量感（塊り）加筆完成提出	合評を受けて加筆／完成提出	完成・提出
	第12回	【プロモデル人体】⑤／セミヌード男性	【ワンポーズで実施】1セット20分×4セット（セット間休憩10分）	B3ケント紙 デッサン用具
	第13回	【プロモデル人体】⑥／ヌード女性	【ワンポーズで実施】1セット20分×4セット（セット間休憩10分）	B3ケント紙 デッサン用具
	第14回	【自由モチーフ課題】⑦ポートフォリオ掲載デッサン	就活などポートフォリオに掲載するためのデッサンを描く。B3ケント紙に鉛筆デッサン。この機に後期自画像デッサンの為の撮影を行う。最終課題説明。	自画像撮影①
	第15回	未完成課題の取り組み__最終課題「自画像」説明	前期未完成課題の取り組みと提出。自画像写真の選択完了→夏季休暇中講師がトリミングとプリント行う。	自画像撮影② 提出課題返却
後期	第16回	【自画像】⑧-1ボード購入、グリッド　陰影の下描き作業	ボード購入（Kawachi画材）／グリッド製図／グリッドを基に下描きをする。	B2ボード購入 デッサン用具持参 ※グリッドは特に淡くひく。
	第17回	【自画像】⑧-2アタリ／陰影の下描き①	輪郭線を追うのではなく、あくまで面を意識して陰影を捉える。	
	第18回	【自画像】⑧-3全体構想__陰影の下描き②	明暗を意識して画面全体的に調子をつけていく。	グリッドは、まだ消さない
	第19回	【自画像】⑧-4全体構想__陰影の下描き③	明暗を意識しつつも固有色をのせていく。最も固有色が濃い部分、薄い部分、最も暗い部分、明るい部分をそれぞれ描き分ける。	
	第20回	【自画像】⑧-5全体構想__陰影の下描き④　一旦完成	画面全体の陰影の下描きを完了させる。	
	第21回	【自画像】⑧-6各部位の描き込み①髪	順次各部位の描き込みの作業を行う。	以降必要に応じ部分的にグリッド消去
	第22回	【自画像】⑧-7各部位の描き込み②髪、目、鼻、口元	眼、鼻、口元を六割ほど仕上げる。	
	第23回	【自画像】⑧-8各部位の描き込み③髪、目、鼻、口元	一見複雑な物は大きな塊として意識して描く。	
	第24回	【自画像】⑧-9各部位の描き込み④小物、服など	メガネ・小物・手など他の要素あれば一旦仕上げる。	
	第25回	【自画像】⑧-10各部位の描き込み⑤肌	全体の明暗の調子を整える。特に肌。	
	第26回	【自画像】⑧-11仕上げ②質感の描き込み	全体の明暗の調子を整える。／小物、細部、質感を上げるなど	
	第27回	【自画像】⑧-12仕上げ③細部の描き込み、全体の調整	全体感を意識しつつも細部を徹底的に描き込む。完成・提出	完成提出
	第28回	【自画像】⑧-13合評	最終課題【自画像】の合評。　合評後、再度加筆。	年明け初回授業
	第29回	【自画像】⑧-14未完成・再提出課題に取り組む	各自、未完成課題、再提出課題に取り組む。　但し他科目課題は不可	
	第30回	【自画像】⑧-15最終合評	最終合評、総括。	

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

2025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	越智・笹川・伊澤・浦野・魏	時間数　：120時間	
授業概要	本授業では、「見せること」に重点を置いた作品制作を通じて、コミックアートの表現力を高めることを目的とします。単にビジュアルのクオリティを追求するだけでなく、求められているテーマやコンセプトを的確に理解し、それを視覚的に表現する力を養います。また、企画書の作成を通じて、計画的に作品を制作するプロセスを学び、創作活動をより効果的に進めるためのスキルを身につけます。アイデアの発案から完成に至るまでの一連の流れを実践的に学ぶことで、より説得力のある作品を生み出せるようになることを目指します。		
到達目標	展示や発表に耐えられる、中身と技術を伴った作品を描く癖をつける		
評価方法・基準	・作品の完成度　・取り組み姿勢　・メ切を守ったか		
テキスト	授業毎に適宜用意		
参考文献			
使用ソフト	各種画材(デジタル、アナログ問わず)		

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　最高傑作の制作	今自分がかつた力を最大限使った作品を描く企画書・ラフ制作をすること	
	第2回	↓	企画書ラフ制作	
	第3回	↓	ラフチェック完了	
	第4回	↓	制作	
	第5回	↓	制作	
	第6回	完成作品提出	仕上げ	
	第7回	卒業制作説明	入稿関係の注意・卒業制作の資料集め	
	第8回	課題②　産学連携(UMESHIBA広報)	企画書ラフ制作	
	第9回	↓	企画書ラフ制作	
	第10回	↓	ラフチェック完了	
	第11回	↓	制作	
	第12回	↓	制作	
	第13回	↓	制作	
	第14回	完成作品提出	仕上げ	
	第15回	卒業制作メインビジュアル説明	企画書ラフ制作	
後期	第16回	課題③作品展ファサード作成	企画書ラフ制作	
	第17回	↓	企画書ラフ制作	
	第18回	↓	ラフチェック完了	
	第19回	↓	制作	
	第20回	↓	制作	
	第21回	↓	制作	
	第22回	↓	制作	
	第23回	↓	制作	
	第24回	完成作品提出	仕上げ	
	第25回	卒業制作作業	卒業作品展関係進捗チェック	
	第26回	↓	卒業作品展関係進捗チェック	
	第27回	↓	作品集、キャプションボード説明	
	第28回	↓	作品集、キャプションボード制作	
	第29回	↓	パネル張り作業等	
	第30回	↓	パネル張り作業等	

2025年度 講義概要

科目名	プロジェクト実習	年次　： 2年次通年	
担当教員	清水・中原・小山	時間数　：120時間	
授業概要	イラストがデザインワークの素材として活用される広告やイベントキャンペーン広報、マスコットキャラクター制作など、特定の企業等からの依頼業務を前提に、イラストによるコミュニケーションが広報等の目的達成にいかに関与できるかという制約をかけてトレーニングを行う授業。イラストレーターやPhotoshopの良く使う機能もデザインを仕上げていく中で身につけていく。		
到達目標	目的に合わせたイラスト制作能力の向上、デザインツールのベーシック操作の習熟		
評価方法・基準	・各課題で示されるコミュニケーション上の目的が何かをずらさずに視覚化表現ができるか。 ・デザインツールの基本的な操作が問題なくできるか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時配布		
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	第1回	illustrator 基本操作①	授業解説、グラフィックデザインについて	
	第2回	illustrator 基本操作②	illustrator 基本操作・練習課題	
	第3回	illustrator 基本操作③	illustrator 基本操作・練習課題	
	第4回	課題1 パーソナルロゴ制作 illustrator 基本操作④	パーソナルロゴ課題説明、アイデア出し・ラフスケッチ・illustrator 練習課題	
	第5回	基本操作⑤	パーソナルロゴ課題説明、アイデア出し・ラフスケッチ・illustrator 練習課題	
	第6回		パーソナルロゴ 制作	
	第7回		制作	
	第8回	課題2 パーソナルロゴを使って名刺制作	アイデア出し、Photoshop 基本操作	
	第9回		制作	
	第10回		提出	
	第11回	illustrator 基本操作 地図製作練習	illustrator 地図制作練習	
	第12回		illustrator 地図制作練習	
	第13回	課題3 フライヤー制作(A4片面)	課題説明	
	第14回		アイデア出し・ラフスケッチ	
	第15回		制作	
後期	第16回		制作	
	第17回		制作	
	第18回		提出	
	第19回	課題4 UMEDA MAP制作	課題説明、アイデア出し、ラフスケッチ	
	第20回		取材、ラフ制作	
	第21回		取材、ラフ制作	
	第22回	・地図・キャラクター・アイコン（ピクトグラム）がセットとなったA3サイズのMAP制作	制作	
	第23回	・目標は外国人が見ただけでなんとなくわかりそうな内容	制作	
	第24回	（日本語説明がなくてもイメージできるようなもの）	制作	
	第25回	食・服・アート・ファッションなどテーマカテゴリーを絞ったMAPでもよい。	制作	
	第26回		提出	
	第27回	課題5 朝日広告賞のデザイン	課題説明、アイデア出し、ラフスケッチ	
	第28回		制作	
	第29回		制作	
	第30回		提出	

2025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	今村 愛菜	時間数 : 90 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	目的に応じたイラスト制作能力の向上		
評価方法・基準	・出席率70%以上・課題提出100%・授業の取り組む姿勢、締切厳守度・課題の完成度 等		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	illustrator・CLIP STUDIO・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	課題1 キャラクターグッズ制作	企画書作成	
	第2回		企画書チェック	
	第3回		制作	
	第4回		制作	
	第5回		制作	
	第6回		提出	
	第7回	課題2 ロゴ制作	課題説明・ラフ制作	
	第8回		ラフ提出	
	第9回		ラフチェック	
	第10回		制作	
	第11回		制作	
	第12回		提出	
	第13回	課題3 AEでイラストを動かす	After Effectsの操作説明	
	第14回		ラフ制作	
	第15回		ラフ提出	
後期	第16回		制作	
	第17回		制作	
	第18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19回	※空間演出を行わない人は別課題	企画・ラフチェック	
	第20回		企画・ラフチェック	
	第21回		制作	
	第22回		制作	
	第23回		制作	
	第24回		制作	
	第25回		制作	
	第26回		制作・PRポスター提出	
	第27回		制作	
	第28回		制作	
	第29回		制作	
	第30回		提出	

2025年度 講義概要

科目名	セルフプロデュースⅡ	年次　： 2年次通年	
担当教員	小田志穂・加地陽美	時間数　：120時間	
授業概要	・進路に向けての本格的な準備と相談の授業。就活・フリー受注・作家・プロジェクトコラボなど様々な出口対策に個別アドバイスを行います。 ・対外を意識した特定テーマのイラスト制作/産官学連携授業への取り組み。 ・後期後半はコミックアート実習などと連動して卒業制作に充てられます。		
到達目標	自分の現時点の方向性を明確にし、卒業後の準備を行う。		
評価方法・基準	・計画性を持って取り組んでいる。 ・自分自身の方向性を能動的に決めていく意識をもっている。		
テキスト	授業毎に適宜用意		
参考文献			
使用ソフト	各種の作画ツール、Illustrator、Photoshopなどのグラフィックデザインツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	自己分析シートの作成	自己分析シートを作成、ワークシートの確認	
	第2回	課題①「自己課題設定」	ワークシートの内容をチェックし自分に課題を設定 教員と相談し課題を決定する	
	第3回	イラスト関係(三面図制作、ゲームを想定した1枚絵の制作、展示を想定した作品制作等		
	第4回			
	第5回	↓	制作	
	第6回	↓	中間チェック	
	第7回	↓	中間チェック	
	第8回	↓	制作	
	第9回	完成作品提出	仕上げ	
	第10回	課題②コンテスト応募、投稿等	コンテストに応募する	
	第11回	↓	ラフ制作	
	第12回	↓	ラフ制作、ラフチェック	
	第13回	↓	制作	
	第14回	↓	制作	
	第15回	完成作品提出	制作	
後期	第16回	卒業制作作業	仕上げ	
	第17回	↓	企画書ラフ制作	
	第18回	↓	企画書ラフ制作	
	第19回	↓	制作	
	第20回	↓	制作	
	第21回	↓	制作	
	第22回	↓	制作	
	第23回	↓	制作	
	第24回	↓	仕上げ	
	第25回	卒業制作作業	卒業作品展関係進捗チェック	
	第26回	↓	卒業作品展関係進捗チェック	
	第27回	↓	作品集、キャプションボード説明	
	第28回	課題③キャプション用詳細ページの制作	Googleサイトで詳細ページを制作する	
	第29回	↓	制作	
	第30回	完成提出	仕上げ	

2025年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅰ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	濱野・中森・二星・和塚・川添・笹川	時間数　：　120時間	
授業概要	就職等卒業後の進路に対応した専門技術を学ぶ授業として位置づける。就職するため、仕事を受注するための技術ではなく、仕事の現場で必要とされる重要なスキルを身に付けていくという考え方で第1線で活躍する講師が技術指導を行い、実践的な現場力を養う。専門実践演習Ⅰでは、商業イラスト、デジタルイラスト、グラフィックデザイン、3DCGの分野の授業を行う。		
到達目標			
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	授業説明、対象とする業界説明	講義	
	第2回	課題1　適性を見るための導入課題	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第3回		ラフ案の講師チェック	
	第4回		中間チェック	
	第5回		仕上げ作業	
	第6回		提出・合評会	
	第7回	課題2　条件を指定しての演習作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第8回		ラフ案の講師チェック	
	第9回		中間チェック	
	第10回		仕上げ作業	
	第11回		提出・合評会	
	第12回	課題3　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作1	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第13回		ラフ案の講師チェック	
	第14回		中間チェック	
	第15回		仕上げ作業・提出・合評会	
後期	第16回	課題4　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作2	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第17回		ラフ案の講師チェック	
	第18回		中間チェック	
	第19回		仕上げ作業	
	第20回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第21回	課題5　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作3	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第22回		ラフ案の講師チェック	
	第23回		中間チェック	
	第24回		仕上げ作業	
	第25回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第26回	課題6　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作4	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第27回		ラフ案の講師チェック	
	第28回		中間チェック	
	第29回		仕上げ作業	
	第30回		最終仕上げ・提出・合評会	

2025年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅱ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	中島・今村・溝内・祖川・森田・小田・俵積田	時間数　：　120時間	
授業概要	就職等卒業後の進路に対応した専門技術を学ぶ授業として位置づける。就職するため、仕事を受注するための技術ではなく、仕事の現場で必要とされる重要なスキルを身に付けていくという考え方で第1線で活躍する講師が技術指導を行い、実践的な現場力を養う。専門実践演習Ⅱではゲームイラスト、空間表現、アナログイラスト、LIVE 2 D 分野の授業を行う。		
到達目標	卒業後の仕事の現場で必要とされる重要スキルの学習、制作経験を積む。		
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	授業説明、対象とする業界説明	講義	
	第 2 回	課題 1　適性を見るための導入課題	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 3 回		ラフ案の講師チェック	
	第 4 回		中間チェック	
	第 5 回		仕上げ作業	
	第 6 回		提出・合評会	
	第 7 回	課題 2　条件を指定しての演習作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 8 回		ラフ案の講師チェック	
	第 9 回		中間チェック	
	第 1 0 回		仕上げ作業	
	第 1 1 回		提出・合評会	
	第 1 2 回	課題 3　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作1	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 1 3 回		ラフ案の講師チェック	
	第 1 4 回		中間チェック	
	第 1 5 回		仕上げ作業・提出・合評会	
後期	第 1 6 回	課題 4　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作2	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 1 7 回		ラフ案の講師チェック	
	第 1 8 回		中間チェック	
	第 1 9 回		仕上げ作業	
	第 2 0 回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第 2 1 回	課題5　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作3	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 2 2 回		ラフ案の講師チェック	
	第 2 3 回		中間チェック	
	第 2 4 回		仕上げ作業	
	第 2 5 回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第 2 6 回	課題6　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作4	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第 2 7 回		ラフ案の講師チェック	
	第 2 8 回		中間チェック	
	第 2 9 回		仕上げ作業	
	第 3 0 回		最終仕上げ・提出・合評会	

2025年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅲ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	魏・中山・吉岡・古谷・伊澤・溝内	時間数　：　120時間	
授業概要	就職等卒業後の進路に対応した専門技術を学ぶ授業として位置づける。就職するため、仕事を受注するための技術ではなく、仕事の現場で必要とされる重要なスキルを身に着けていくという考え方で第1線で活躍する講師が技術指導を行い、実践的な現場力を養う。専門実践演習Ⅲでは、3DCG、ソーシャルゲーム系イラスト、WEBデザイン、アナログイラストの分野の授業を行う。		
到達目標	卒業後の仕事の現場で必要とされる重要スキルの学習、制作経験を積む。		
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	授業説明、対象とする業界説明	講義	
	第2回	課題1　適性を見るための導入課題	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第3回		ラフ案の講師チェック	
	第4回		作業日	
	第5回		中間チェック	
	第6回		仕上げ作業	
	第7回		最終仕上げ・提出	
	第8回	課題2　条件を指定しての演習作品制作	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第9回		ラフ案の講師チェック	
	第10回		作業日	
	第11回		作業日	
	第12回		中間チェック	
	第13回		仕上げ作業	
	第14回		最終仕上げ・提出	
	第15回		合評会	
後期	第16回	課題3　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作1	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第17回		ラフ案の講師チェック	
	第18回		中間チェック	
	第19回		仕上げ作業	
	第20回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第21回	課題4　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作2	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第22回		ラフ案の講師チェック	
	第23回		中間チェック	
	第24回		仕上げ作業	
	第25回		最終仕上げ・提出・合評会	
	第26回	課題5　実際の仕事の仕様にもとづく作品制作3	課題の目的・進め方・完成仕様・納期・注意点の説明	
	第27回		ラフ案の講師チェック	
	第28回		中間チェック	
	第29回		仕上げ作業	
	第30回		最終仕上げ・提出・合評会	

総合クリエイティブ学科
デジタルクリエイティブラボコース
1 年
2025 年度 講義概要

2025年度 講義概要

科目名	コンテンツ研究Ⅰ	年次：1年次	
担当教員	涌井晃・谷口結音・西内純奈	時間数：120時間	
授業概要	前期は他の授業がアウトプットに偏重しているため、逆にインプットを重視し、デジタルコンテンツを幅広い視点から考察・研究を通じて個々の学生の知見を拡げ、将来に対するモチベーションを形成を試みる。 後期はコンテンツ設計Ⅱとセットで、造形・質感表現・アニメーション、モーションデザイン・効果、仮想空間構成、動画編集が一体となった統合コンテンツを制作し、前期に学んだ技術が連関していることをしっかり把握し、かつ今後の得意な領域を追求する土台を作る。		
到達目標	前期はモチベーションの向上、後期はコンテンツ制作の全容理解と目指すクリエイター像の形成		
評価方法・基準	・前期は自分の関心事の外にあることへの好奇心や観察する意欲 ・後期は技術の連関性と個々技術の役割の理解		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	DCCツール、ゲームエンジン、動画編集ツール、グラフィックデザインツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■デジタルコンテンツ業界概論（講義）	現状のコンテンツマーケットの現状について	
	第2回	■コンテンツ研究1	映画コンテンツ1本＋解説＋レポート提出	
	第3回	■コンテンツ研究2	アニメコンテンツ3本＋解説＋レポート提出	
	第4回	■コンテンツ研究3	動画コンテンツ5本鑑賞＋解説＋レポート	
	第5回	■コンテンツ研究4	プロモコンテンツ10本鑑賞＋解説＋レポート	
	第6回	■技術解説1（講義＋ツール体験）	3DCGツールの現状	
	第7回	■技術解説2（講義＋ツール体験）	ゲームエンジンとAI活用の現状	
	第8回	■特別講義	講師招聘・レポート提出	
	第9回	■コンテンツ研究5	ゲームコンテンツ体験1	
	第10回	■コンテンツ研究6	ゲームコンテンツ体験2	
	第11回	■コンテンツ研究7	外部視察1	
	第12回	■コンテンツ研究8	★自分の将来ビジョンの計画作成	
	第13回	カウンセリング	カウンセリング	
	第14回	■コンテンツ研究9	ビジョンに従った作品鑑賞→夏季休暇含む	
	第15回		最終レポート提出 自分の方向性仮説設定	
後期	第16回	■課題：仮想水族館コンテンツ制作	全体概要説明と上級生による過去作品の紹介	
	第17回	①取材と情報収集	海遊館または須磨シーワールド視察	
	第18回	②コンテンツ企画の作成	企画書の作成 コンテンツコンセプト明確化	
	第19回	③コンテンツ企画のチェックと作業開始	教員によるチェック後作業に着手	
	第20回	④素材制作	モデリング・質感表現・モーションデザインをメインに構成素材を作っていく	
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回	⑤仮想空間構成・演出	ゲームエンジンを使った仮想空間構成と演出VRパッケージとして仕上げる	
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回	⑥映像編集	動画編集ツールでVRとは別に見せるための「映像作品」として編集作業を行う。平面映像と360°映像の2種類を作る。	
	第29回			
	第30回	提出		

2025年度 講義概要

科目名	3DCG基礎Ⅰ	年次　： 1 年次	
担当教員	溝内雅伸	時間数　： 120時間	
授業概要	建築内装CGに関連する基本スキルを習得する。 使用ツールの基本操作、基本的な造形技術と質感表現の基礎を身に付ける。		
到達目標	建築CGの基礎知識と3DCG制作技術の習得		
評価方法・基準	・ 3dsMAXの基本操作を理解し、3DCG制作技術を習得できているか ・ 課題提出日を守ることができているか ・ 自主的な探求心があるか		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	3dsMAX・Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	3DCGと3dsMAXについて	インストール、3DCGの知識、3dsMAX基本操作	
	第2回	基礎演習1「躯体」	プロジェクト管理、モデリング	
	第3回	↓	マテリアル、テクスチャ	
	第4回	↓	ライティング、カメラ、レンダリング	
	第5回	基礎演習2「建具」	ドア、窓、照明	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	基礎演習3「家具」	テーブル、ソファ、チェスト	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	課題A「部屋」	演習A～Cをまとめて部屋にし、一次提出	
	第14回	↓	ブラッシュアップ	
	第15回	↓	最終提出	
後期	第16回	課題B「2LDK」	躯体	
	第17回	↓	建具、設備	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	↓	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	アセット活用	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	一次提出	
	第28回	↓	ブラッシュアップ	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	最終提出	

2025年度 講義概要

科目名	デザイン表現実習Ⅰ・Ⅱ	年次：1年次 通年	
担当教員	中森康夫	時間数：120時間	
授業概要	Adobe Illustratorの基礎を学習し、実習においては、ビジュアルと文字情報を組み合わせ様々な媒体を通して、誰が見ても分かりやすく、説得力のあるデザイン表現の基本を学ぶ 又、外部コンテスト情報等に関しては随時アナウンスします		
到達目標	グラフィックソフトの基礎操作を身に着ける事と、アイデアを視覚化できる力を習得する		
評価方法・基準	グラフィックソフト操作、独創的な発想と表現技術を総合的に評価 出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
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	第1回	① Illustrator (基礎練習)	授業内容解説・Gデザインについて・基礎練習	
	第2回	② Illustrator (基礎練習)	色の設定・線の設定	
	第3回	③ Illustrator (基礎練習)	段落スタイル・文字・変形・整列	
	第4回	④ Illustrator (基礎練習)	解像度・配置・クリッピングマスク等	
	第5回	⑤ Illustrator (基礎練習)	外部公募・コンテストについて 他	
	第6回	❶ 課題 ロゴデザイン	ラフチェック～制作	
	第7回		制作	
	第8回		制作～データ提出	
	第9回	❷ 課題 フライヤーデザイン	ラフスケッチチェック～制作	
	第10回		制作	
	第11回		制作～データ提出	
	第12回	❸ 課題 リーフレットデザイン	ラフチェック～制作	
	第13回		制作	
	第14回		制作～データ提出	
	第15回		合評(修正)・後期課題について	
後期	第16回	❹ 課題 パッケージデザイン	課題内容解説～アイデア	
	第17回		ラフチェック～制作	
	第18回		制作	
	第19回		制作～データ提出	
	第20回		パッケージ仕上げ&合評	
	第21回	❺ 課題 ポスターデザイン	課題内容解説～アイデア	
	第22回		ラフチェック～制作	
	第23回		データ提出	
	第24回	❻ 課題 企画・デザイン	課題内容解説～アイデア	
	第25回		企画書&ラフ提出	
	第26回		制作	
	第27回		データ提出・合評(修正再提出)	
	第28回	❼ 課題 ビジネスツールデザイン	アイデア～制作	
	第29回		制作・授業アンケート	
	第30回		制作～データ提出	

2025年度 講義概要

科目名	3 DCG基礎Ⅲ	年次　： 1 年次	
担当教員	溝内雅伸・西内純奈	時間数　：120時間	
授業概要	前期はDCCツールの基本を学ぶプロセスとして3DCG基礎ⅣとセットでMayaを学ぶ。モデリングと質感表現を中心に基本的な操作を学ぶ。後期は幅広い分野の出口対応に備えるため、Mayaと類似した機能をもつBlenderの操作学習を加え、最終的には動かないものと動くもの（キャラクターを含む）を素材として完成させる技術を身に付ける。		
到達目標	MayaとBlenderの基本操作と3DCG制作技術の習得		
評価方法・基準	・ Mayaの基本操作を理解し、3DCG制作技術を習得できているか ・ 課題提出日を守ることができているか ・ MayaとBlenderの違いを理解し、使い分けができるか		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Maya・Blender・Photoshop・Substance 3D Painter		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	Mayaとは	インストール、Maya基本操作	
	第2回	基礎演習「モデル制作」	プロジェクト管理、モデリング	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	UV、マテリアル、テクスチャ	
	第5回	↓	↓	
	第6回	演習課題A「写真模写」	ライティング、カメラ、レンダリング	
	第7回	↓	制作	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	基礎演習「アニメーション」	アニメーション基礎	
	第11回	演習課題B「写真模写」	資料収集	
	第12回	↓	制作	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	最終提出	
後期	第16回	基本操作講座	モディファイヤーを含めた基本操作の説明と	
	第17回	「マテリアルとUV」について	ノードの解説とテクスチャについての解説	
	第18回	「ボーン」について	IKや追従などの解説	
	第19回	「レンダリング」について	コンポジットを使用したレンダリング方法	
	第20回	身近にある小物の制作	テクスチャからレンダリングまでの作成制作	
	第21回			
	第22回			
	第23回	「動きのある魚」の制作	簡単な魚の制作やボーンのつけ方から、ループアニメーションの作成方法と、アニメーションレンダリングの方法	
	第24回			
	第25回			
	第26回	水族館に用いるアセット制作	個々の水族館に向けた建築物や、アセットなどの制作方法の提案	
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回	提出 & 合評		

2025年度 講義概要

科目名	3 DCG基礎Ⅳ	年次　： 1 年次	
担当教員	溝内雅伸・ジョナタンフェロン	時間数　：120時間	
授業概要	DCCツールの基本を学ぶプロセスとして前期は3DCG基礎ⅢとセットでMayaを学ぶ。前期はモデリングと質感表現を中心に基本的な操作を学ぶ。後期は様々な分野で必要となるモーションデザインに重点を置き、MayaあるいはBlenderを使用してモーションデザインやエフェクトの基本操作とリギング済みの人体アセットの修正などに取り組む。		
到達目標	MayaとBlenderの基本操作と3DCG制作技術の習得		
評価方法・基準	・ Mayaの基本操作を理解し、3DCG制作技術を習得できているか ・ 課題提出日を守ることができているか ・ モーションデザインの作業を一通り完了できるか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Maya・Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	Mayaとは	モデリング～レンダリング	
	第 2 回	基礎演習「モデル制作」	プロジェクト管理、モデリング	
	第 3 回	↓	↓	
	第 4 回	↓	UV、マテリアル、テクスチャ	
	第 5 回	↓	↓	
	第 6 回	演習課題A「写真模写」	ライティング、カメラ、レンダリング	
	第 7 回	↓	制作	
	第 8 回	↓	↓	
	第 9 回	↓	↓	
	第 1 0 回	基礎演習「アニメーション」	パーティクル、ダイナミクスなど	
	第 1 1 回	演習課題B「写真模写」	資料収集	
	第 1 2 回	↓	制作	
	第 1 3 回	↓	↓	
	第 1 4 回	↓	↓	
	第 1 5 回	↓	最終提出	
後期	第 1 6 回	①モーションデザインの基礎	モーションベーシック、グラフエディター、	
	第 1 7 回	↓		
	第 1 8 回	↓		
	第 1 9 回	↓		
	第 2 0 回	②モーション課題人（歩く、ジャンプetc	人型のモデルを色々なモーション作る	
	第 2 1 回	↓		
	第 2 2 回	↓		
	第 2 3 回	↓		
	第 2 4 回	カメラワークス	カメラのアングルやカットを意識して作る	
	第 2 5 回	↓		
	第 2 6 回	↓		
	第 2 7 回	④モーション課題	最終課題：人、動物、などをカットシーン	
	第 2 8 回	↓		
	第 2 9 回	↓		
	第 3 0 回	↓	提出	

2025年度 講義概要

科目名	コンテンツ設計Ⅰ	年次：1年次	
担当教員	ジョナタンフェロン	時間数：120時間	
授業概要	コンテンツを構成するゲームエンジンの操作を知り、コンテンツ設計力の基礎を身に付ける。 前期はUNREALENGINEの操作を学び、素材を制作または他の授業で作ったオブジェクトを素材としながら、仮想空間構成やエフェクト活用の基本技術を習得する。後期はファッションとXR開発（ゲームエンジンのUNITY）のいずれかを選択し開発能力を拡張することに取り組む。		
到達目標	前期：アンリアルエンジンの基礎を身に付ける 後期；オプションスキルの拡張		
評価方法・基準	・前期：UnrealEngineでゲームエンジンの基本操作が習得できているか ・後期：デジタルクリエイティブ分野のプラスαのスキルの視野を上げられるか		
テキスト	データ共有		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	DCCツール、ゲームエンジン、動画編集ツール、グラフィックデザインツール、デジタルファッションツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	UE基本操作、スターターコンテンツの紹介	ゲームエンジンの知識と基本操作	
	第2回	カメラ、レンダー動画	動画制作の基本ちしき	
	第3回	ランドスケープ、Quixel Bridgeの紹介、(フォリッジ)	ステージ作り、アセット	
	第4回	マテリアルの紹介、ものをインポート方法	他のソフトからUEにインポート	
	第5回	ライト、ゴッドレー	UEライティング	
	第6回	教室スタート	教室のプロジェクト開始、MAYAで作ったもの	
	第7回	教室のライトやマテリアルの適用	をUEに設置する。	
	第8回	水のマテリアルとポストプロセス	水中の雰囲気作成	
	第9回	カウスティックス(Caustics)、水中の雰囲気		
	第10回	魚インポート、アニメーション、Spline(パス)	魚を動かす	
	第11回	ランドスケープマテリアル	地面のマテリアル作る	
	第12回	ナイアガラ(エフェクト)、Fish School(魚の群れ)、足跡など	エフェクト紹介	
	第13回	ゲームや映像のステージ作り	空間を作って、今まで作ったもの、カメラワークやレンダリング、動画として制作	
	第14回			
	第15回		提出	
後期	第16回	A：ファッション B：XR表現	A：ファッション	
	第17回	スカート制作 UNITY基礎操作	リアル・デジタルの服作りに必要な基本知識を 実際に服を作っていくことで理解する。 着れない、縫えないは「服」とは言えず、作ったものがそうならないような基本構造や制約条件の理解する。後半は3Dデータでモデリングする技術を身に付ける。	
	第18回			
	第19回			
	第20回	プラットフォーム演習	B：XR表現	
	第21回			
	第22回	ブラウス制作 SPATIAL		
	第23回		仮想空間コミュニケーションシステムの最終形はUnrealEngineベースとなるが、過渡期の現在はUNITYベースのプラットフォームが多いため、実業務ではその両方に対応できることが望ましく、前期でアンリアルエンジンを行うため、後期はUNITYに特化して取り組む。	
	第24回			
	第25回			
	第26回	CG制作(CLO)	VRchat	
	第27回	プラットフォーム演習		
	第28回	CLUSTER		
	第29回	SPATIAL		
	第30回	課題提出	提出→合評	

2025年度 講義概要

科目名	コンテンツ設計Ⅱ	年次　： 1 年次	
担当教員	西内純奈	時間数　：120時間	
授業概要	前期はコンテンツ素材のハイポリゴン化に対応する技術を磨くためのデジタル彫刻（スカルプト）ツールの基本操作を覚え、その役割と今後の可能性を実感する。後期はコンテンツ研究Ⅰとセットで、造形・質感表現・アニメーション、モーションデザイン・効果、仮想空間構成、動画編集が一体となった統合コンテンツを制作し、前期に学んだ技術が連関していることをしっかり把握し、かつ今後の得意な領域を追求する土台を作る。		
到達目標	前期はZbrushの基本操作の習得、後期は後期はコンテンツ制作の全容理解と目指すクリエイター像の形成		
評価方法・基準	・ 前期：デジタル彫刻の基本操作の習熟度 ・ 後期：技術の連関性と個々技術の役割の理解		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	DCCツール、ゲームエンジン、動画編集ツール、グラフィックデザインツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	Zbrushの特性把握と基本操作講座	コンテンツ分野でのZbrushの役割を知り、今後に視野を向けた学習の方針を認識する。	
	第2回	・練習課題「オブジェクト」について		
	第3回	・練習課題「マスクと抽出」について	基本操作をマスターするためのオブジェクト制作を練習課題に取り組む	
	第4回	・練習課題「ペイント」について		
	第5回	公式課題1「モンスターの顔」を制作	再現を最重視し、生物モチーフの作品制作ペインティングまで含む	
	第6回			
	第7回			
	第8回	提出＆合評		
	第9回	・練習課題「素体づくり」について	「主役となる人物または生き物＋演出要素」を完全再現と想像上の造形要素のMIXを条件として、かつ360°での見え方（ポージング）などを考慮した作品制作に取り組む。 夏休みの作業を考慮した課題。	
	第10回	公式課題2「生物の全身」の制作		
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回	提出＆合評		
後期	第16回	■課題：仮想水族館コンテンツ制作	全体概要説明と上級生による過去作品の紹介	
	第17回	①取材と情報収集	海遊館または須磨シーワールド視察	
	第18回	②コンテンツ企画の作成	企画書の作成 コンテンツコンセプト明確化	
	第19回	③コンテンツ企画のチェックと作業開始	教員によるチェック後作業に着手	
	第20回	④素材制作	モデリング・質感表現・モーションデザインをメインに構成素材を作っていく	
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回	⑤仮想空間構成・演出	ゲームエンジンを使った仮想空間構成と演出 VRパッケージとして仕上げる	
	第25回			
	第26回			
	第27回		動画編集ツールでVRとは別に見せるための「映像作品」として編集作業を行う。 平面映像と360°映像の2種類を作る。	
	第28回	⑥映像編集		
	第29回			
	第30回	提出		

2025年度 講義概要

科目名	映像制作実習	年次　：1年次	
担当教員	松木 洋・中村成吾	時間数　：120時間	
授業概要	建築写真について、写真の撮り方やデジタル現像の仕方を学んでいただきます。		
到達目標	一眼レフカメラの使い方やデジタル現像での表現方法を習得する。		
評価方法・基準	課題に沿った撮影ができるか、画像処理ができるか応用力を作品を見ながら判断します。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Adobe Lightroom Classic,Photoshop, Capture One		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	露出について。	シャッター速度、ISO感度、絞りの関係を	
	第2回		実機を使用しながら学びます。	
	第3回	デジタル現像について。	Adobe Lightroom Classic,Photoshop, を使用していきます。	
	第4回	カメラの種類について	デジカメや、フィルムカメラ、中判カメラの説明をします。	
	第5回			
	第6回	建築写真について	建築写真の撮り方を学びます。	
	第7回	模型写真について	模型写真の撮り方を学びます。	
	第8回			
	第9回			
	第10回	ポートレート写真について	ポートレート写真をライトなどを使用して撮影の仕方を学びます。	
	第11回			
	第12回			
	第13回	校外授業で撮影会	予定、中之島公会堂 御堂筋淀屋橋から本町駅までスナップ	
	第14回		御堂筋フォトコンテスト提出	
	第15回	合評会		
後期	第16回	AEの基本操作	基本操作を学ぶ(インターフェイス、移動、回転、スケール等)	
	第17回	素材の並べ方、不透明度、音楽、テンション等	静止画素材をディゾルプでつなげ、動画を作成する。	
	第18回	↓		
	第19回	トランジッションの種類	フィルターを使用し色々なトランジッションを学ぶ。	
	第20回	↓	ナレーション等	
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	パーティクル	パーティクルの使い方を学ぶ。	
	第24回	エクスプレッション	便利なエクスプレッションを覚えよう	
	第25回	3D	アフターエフェクトでの3D表現に挑戦	
	第26回	エクスプレッション	便利なエクスプレッションを覚えよう	
	第27回	カメラトラッキング	カメラトラッキング機能を知ろう。	
	第28回	モーショングラフィックス	文字の動かし方を学ぶ。	
	第29回	フローラルアニメーション	フローラルアニメーションに挑戦	
	第30回	↓		

総合クリエイティブ学科
インテリアデザインコース
1 年
2025 年度 講義概要

2025年度 講義概要

科目名	エスキース演習Ⅰ	年次　： 1 年次前期	
担当教員	岡村　洋	時間数　： 60時間	
授業概要	科目名の「 エスキース 」とは、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のことをいいます。 他者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、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く伝える術を持っておく必要があります。この授業では、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 、 主に1消点透視図法（簡略） 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を三面図やパース技法で描ける能力を身につける。（1消点透視図法の習得）		
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） 科目評価 は（①×0.7）＋（②×0.3）＝100点満点で結果を算出する。 ※単位認定（原則）__出席率100％・課題提出100％		
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）2 回目授業時販売		
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。立方体や直方体から形を割り出す。	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（section 1・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 （section 2・3）__section 2 課題	平面図形を折る、回す、くっつける。 点対称図形、線対称図形を理解する。	平面から立体へ
	第 5 回	立体図形を組み立てる、転がす、映す （section3）__section 3 課題	頭の中で立体図形をイメージできるようにする。鏡像を描く。	立体をイメージ
	第 6 回	三面図 立体の描き方（section 4） __section 4 課題	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に 3等分、5等分の方法	立体の作図法
	第 7 回	図面を元に立体を描く、そしてパースへ （section 5）①	三面図と立体の関係を理解し、読み取り使える自分になる。	投影図と立体の各面
	第 8 回	図面を元に立体を描く、そしてパースへ （section 5）②__section 5 課題	三面図と立体の関係を理解し、読み取り使える自分になる。 1点パースで簡単な図形を表現する。	投影図と立体の各面
	第 9 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… の空間、家具
	第 1 0 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基本学習	見えるはず… の空間、家具
	第 1 1 回	基本ルールを覚えて空間描写② （section6）__section 6 課題	section 6 の締め括り課題に取り組む。 図面から室内空間を描く（1消点透視図法）	見えるはずの空間 と点景
	第 1 2 回	陰影をつけて立体表現（section 7） __section 7 課題	陰も影も「かげ」。光があるから陰影が出来る。 デッサン課題「四角い形のモチーフ」デッサン	立体空間上の 光と陰影
	第 1 3 回	三面図と立体図① 【自分がデザインしたイス】	イスをデザインし立体図（1消点パースor2消点パース）で描く。 アイデアを3つ考える。	最終課題
	第 1 4 回	三面図と立体図② 【自分がデザインしたイス】 完成提出	前回デザインしたイスの内1つを決め、既定の図法で表現する。 （三面図+立体図）で表現し提出する。	最終課題
	第 1 5 回	最終回__未提出課題の取り組み。	これまでの未提出課題を確認。取り組み。質疑応答。 リベンジ提出も受け付ける。低得点課題の再取り組み。	最終回

※諸般の状況や、理解度合い、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。

2025年度 講義概要

科目名	エスキース演習Ⅱ	年次　： 1 年次後期	
担当教員	高橋雅博	時間数　： 6 0 時間	
授業概要	エスキースは自分の考える空間イメージやコンセプトをすばやく紙に定着し、第三者（クライアント）に理解してもらえる手段です。細かい造作やディテールなどはないが、その分空間を正確に表現するために透視図法を理解しておく必要があります。早描きで家具や添景を自由に描けるようにして鉛筆やマーカー、色鉛筆などで彩色し、プランを具体的に表現できるようにしていく。		
到達目標	与えられた時間内にイメージする空間を表現できるようにする		
評価方法・基準	透視図法の理解度、表現力、完成度を評価　出席率70％以上、課題提出率100％、提出期限厳守とする		
テキスト	オリジナルテキストを配布		
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				
後期	第 1 回	簡略 1 消点図法	簡略 1 消点図法の解説と練習課題	
	第 2 回	〃	簡略 1 消点課題	複数課題
	第 3 回	簡略 2 消点図法	簡略 2 消点図法の解説と練習課題	
	第 4 回	〃	簡略 2 消点課題	複数課題
	第 5 回	家具・添景のスケッチ	写真をもとにスケッチする	
	第 6 回	〃	スケッチ課題	複数課題
	第 7 回	スケッチパース	図面をもとに 1 消点か 2 消点での早描き解説と練習課題	
	第 8 回	〃	スケッチパース課題	複数課題
	第 9 回	〃	〃	複数課題
	第 1 0 回	スケッチパース着彩	鉛筆、サインペン、マーカー等での着彩練習	
	第 1 1 回	〃	スケッチパース着彩課題①	
	第 1 2 回	〃	スケッチパース着彩課題②	
	第 1 3 回	最終課題		
	第 1 4 回	〃		
	第 1 5 回	〃		

2025年度 講義概要

科目名	色彩・素材演習	年次　： 1 年次前期	
担当教員	駒井友規子	時間数　：　60時間	
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、コーディネート力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することでより魅力的に表現することが出来るようにカラーコーディネーションを学ぶ。		
到達目標	色彩コーディネート手法の習得		
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			
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	写真・映像基礎	年次　： 1 年次前期	
担当教員	松木 洋	時間数　： 60時間	
授業概要	建築写真について、写真の撮り方やデジタル現像の仕方を学んでいただきます。		
到達目標	一眼レフカメラの使い方やデジタル現像での表現方法を習得する。		
評価方法・ 基準	課題に沿った撮影ができるか、画像処理ができるか応用力を作品を見ながら判断します。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Adobe Lightroom Classic,Photoshop, Capture One		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	空間デザイン研究・基礎	年次　： 1 年次前期	
担当教員	駒井　友規子	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

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	空間デザイン研究・応用	年次　： 1 年次後期	
担当教員	駒井　友規子	時間数　： 6 0 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				
後期	第 1 回	インテリアコーディネーターとは	仕事に対する心構え	
	第 2 回	エレメント・レイアウトについて	基本寸法・物の寸法について考える	
	第 3 回	レイアウトについて	家具・内装材について	
	第 4 回	コーディネート課題	三角スケールの使い方	
	第 5 回		イメージを合わせたコーディネート	
	第 6 回		ボードワーク（家具）	
	第 7 回	コーディネート課題	照明について/演出について	
	第 8 回		↓	
	第 9 回		↓	
	第 1 0 回	コーディネート課題	コンセプトに応じたコーディネート	
	第 1 1 回	(1年・最終まとめ課題)	↓	
	第 1 2 回		↓	
	第 1 3 回		↓	
	第 1 4 回		↓	
	第 1 5 回	総括	↓	

2025年度 講義概要

科目名	インテリア製図演習	年次　：1年次前期	
担当教員	姉川　仁	時間数　：　60時間(半期)	
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、インテリア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	はじめてのインテリア製図　合格する図面の描き方		
参考文献	住まいの建築計画		
使用ソフト	なし		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	設計製図	年次　：1年次後期	
担当教員	姉川　仁	時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	建築物の構造の基礎知識を習得し、特に木造建築に焦点を当て、前期に学んだインテリア製図のスキルを基盤とし、木造建築の構造図作成に取り組む。さらに、木造建築特有の構造特性や設計手法を理解し、実践的な知識を身につけることを目指す。		
到達目標	製図における基本的なルール、構造を理解した上で、二階建て住宅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	住まいの建築設計製図		
参考文献	住まいの建築計画・建築製図 基本の基本（変更の可能性あり）		
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				
後期	第 1 回	木造建築の基礎知識と設計プロセスの理解	木造建築の基本構造や特徴を学習し平屋建て住宅平面図を作成	
	第 2 回	立面図の基礎	立面図の役割を理解し開口部や屋根形状を学ぶ	
	第 3 回	断面図の基礎	断面図の目的と基本的な描き方	
	第 4 回	構造図の基礎	矩計図の作成	
	第 5 回	〃	構造図の基礎を理解し基礎伏図、小屋伏図等を作成	
	第 6 回	構造図の基礎・詳細図の基礎	部分的な詳細を理解し詳細図を作成	
	第 7 回	2階建平面図の基礎	2階建て住宅の平面図を作成	
	第 8 回	2階建立立面図の基礎	2階建て住宅の立面図を作成	
	第 9 回	最終課題	小規模住宅（共同住宅）の計画	
	第 1 0 回	最終課題		
	第 1 1 回	最終課題		
	第 1 2 回	最終課題		
	第 1 3 回	最終課題		
	第 1 4 回	最終課題		
	第 1 5 回	最終課題		

2025年度 講義概要

科目名	シュミレーション演習Ⅰ	年次：1 年次前期	
担当教員	溝内雅伸	時間数：60時間	
授業概要	建築内装CGに関連する基本スキルを習得する。 使用ツールの基本操作、基本的な造形技術と質感表現の基礎を身に付ける。		
到達目標	建築CGの基礎知識と3DCG制作技術の習得		
評価方法・基準	・ 3dsMAXの基本操作を理解し、3DCG制作技術を習得できているか ・ 課題提出日を守ることができているか ・ 自主的な探求心があるか		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	3dsMAX・Photoshop		

授業計画

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	シュミレーション演習Ⅱ	年次　： 1 年次後期	
担当教員	溝内雅伸	時間数　： 60時間	
授業概要	建築内装CGに関連する基本スキルを習得する。 使用ツールの基本操作、基本的な造形技術と質感表現の基礎を身に付ける。		
到達目標	建築CGの基礎知識と3DCG制作技術の習得		
評価方法・ 基準	・ 3dsMAXの基本操作を理解し、3DCG制作技術を習得できているか ・ 課題提出日を守ることができているか ・ 自主的な探求心があるか		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	3dsMAX・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	課題B「2LDK」	躯体	
	第2回	↓	建具、設備	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	アセット活用	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	一次提出	
	第13回	↓	ブラッシュアップ	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	最終提出	

2025年度 講義概要

科目名	デザイン表現実習Ⅰ	年次　：1年次 前期	
担当教員	中森康夫	時間数：120時間	
授業概要	Adobe Illustratorの基礎を学習し、実習においては、ビジュアルと文字情報を組み合わせ様々な媒体を通して、誰が見ても分かりやすく、説得力のあるデザイン表現の基本を学ぶ　又、外部コンテスト情報等に関しては随時アナウンスします		
到達目標	グラフィックソフトの基礎操作を身に着ける事と、アイデアを視覚化できる力を習得する		
評価方法・ 基準	グラフィックソフト操作、独創的な発想と表現技術を総合的に評価 出席率70%以上・課題提出100%		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
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

[illegible]

2025年度 講義概要

科目名	デザイン表現実習Ⅱ	年次　：1年次 後期	
担当教員	中森康夫	時間数：60時間	
授業概要	Adobe Illustratorの基礎を学習し、実習においては、ビジュアルと文字情報を組み合わせ様々な媒体を通して、誰が見ても分かりやすく、説得力のあるデザイン表現の基本を学ぶ　又、外部コンテスト情報等に関しては随時アナウンスします		
到達目標	グラフィックソフトの基礎操作を身に着ける事と、アイデアを視覚化できる力を習得する		
評価方法・基準	グラフィックソフト操作、独創的な発想と表現技術を総合的に評価 出席率70％以上・課題提出100％		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
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	⑤ 課題 パッケージデザイン	課題内容解説 ～ アイデア	
	第2回		ラフチェック ～ 制作	
	第3回		制作	
	第4回		制作 ～ データ提出	
	第5回		パッケージ仕上げ&合評	
	第6回	⑥ 課題 ポスターデザイン	課題内容解説 ～ アイデア	
	第7回		ラフチェック ～ 制作	
	第8回		データ提出	
	第9回	⑦ 課題 企画・デザイン	課題内容解説 ～ アイデア	
	第10回		企画書&ラフ 提出	
	第11回		制作	
	第12回		データ提出・合評(修正再提出)	
	第13回	⑧ 課題 ビジネスツールデザイン	アイデア～制作	
	第14回		制作・授業アンケート	
	第15回		制作～データ提出	

2025年度 講義概要

科目名	3DCG基礎	年次： 1 年次前期	
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]

2025年度 講義概要

科目名	3DCG応用	年次： 1 年時後期	
担当教員	宮本千夏・駒井友規子	時間数：60時間	
授業概要	前期で学んだCADによる作図技術、 3 DによるCG制作能力をさらに高め、実際のデザインワークに準じた作業方法を習得し、デザインプレゼンテーションに必要なコンピューターの技術を学習します。		
到達目標	コンピューター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	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	CAD (Vectorworks) 実習①	平面図制作 (レイアウトまで)	
	第 2 回	CAD (Vectorworks) 実習②	課題 1 制作：美容室デザインCG制作	
	第 3 回	CAD (Vectorworks) 実習③	↓ モデリング	
	第 4 回	CAD (Vectorworks) 実習④	↓ モデリング 3D完成	
	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	
	第 9 回	CAD検定演習①	過去問練習	
	第 1 0 回	CAD検定演習②	過去問練習	
	第 1 1 回	CGモデリング演習①	課題 2 制作：進級課題CG制作	
	第 1 2 回	CGモデリング演習②	↓	
	第 1 3 回	CGモデリング演習③	↓	
	第 1 4 回	CGモデリング演習④	↓	
	第 1 5 回	CGモデリング演習⑤	課題 2 完成	

科目名	模型演習	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使用する道具類、素材に関して学ぶ。		
到達目標	様々なスケールの模型を制作する、知識や技術の修得		
評価方法・基準	●出席率70%以上 ●課題提出率100% ●課題提出期日を厳守する理解度、完成度を客観的に評価する		
テキスト	スケール、クオリティや制作過程		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	スチレンボード、バルサ模型の制作	模型の土台、壁、天井等躯体作り	
	第2回	↓	家具模型作り	
	第3回	スタイロフォーム、植栽模型の制作	素材に合った道具類の使い方	
	第4回	基礎模型の制作	簡易住宅模型の制作	
	第5回	↓	完成	
	第6回	店舗模型の制作	土台、壁、天井等の制作	
	第7回	↓	内装等の制作	
	第8回	↓	什器、商品の制作	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	完成	
	第11回	最終課題(住宅模型)	土台、壁、天井等の制作	
	第12回	↓	内装等の制作	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	家具等の制作	
	第15回	↓	仕上げ	

科目名	映像制作実習	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編集技術を学ぶ。		
到達目標	アフターエフェクト操作に慣れ、作品制作が出来る様になる。		
評価方法・基準	出席率、授業の理解度、課題提出の厳守、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	Adobe After Effects 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	AEの基本操作	基本操作を学ぶ(インターフィス、移動、回転、スケール等)	
	第 2 回	素材の並べ方、不透明度、音楽、テンション等	静止画素材をディゾルブでつなげ、動画を作成する。	
	第 3 回	↓		
	第 4 回	トランジッションの種類	フィルターを使用し色々なトランジッションを学ぶ。	
	第 5 回	↓	ナレーション等	
	第 6 回	↓		
	第 7 回	↓		
	第 8 回	パーティクル	パーティクルの使い方を学ぶ。	
	第 9 回	エクスプレッション	便利なエクスプレッションを覚えよう	
	第 1 0 回	3 D	アフターエフェクトでの 3 D表現に挑戦	
	第 1 1 回	エクスプレッション	便利なエクスプレッションを覚えよう	
	第 1 2 回	カメラトラッキング	カメラトラッキング機能を知ろう。	
	第 1 3 回	モーショングラフィックス	文字の動かし方を学ぶ。	
	第 1 4 回	フローラルアニメーション	フローラルアニメーションに挑戦	
	第 1 5 回	↓		

2025年度 講義概要

科目名	コンテンツ設計Ⅰ	年次：1年次後期	
担当教員	西内純奈	時間数：60時間	
授業概要	後期はファッションとXR開発（ゲームエンジンのUNITY）のいずれかを選択し開発能力を拡張することに取り組む。		
到達目標	オプションスキルの拡張		
評価方法・基準	デジタルクリエイティブ分野のプラスαのスキルの視野を広げられるか		
テキスト	データ共有		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	DCCツール、ゲームエンジン、動画編集ツール、グラフィックデザインツール、デジタルファッションツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	A：ファッション B：XR表現	A：ファッション	
	第2回	スカート制作 UNITY基礎操作	リアル・デジタルの服作りに必要な基本知識を実際に服を作っていくことで理解する。着れない、縫えないは「服」とは言えず、作ったものがそうならないような基本構造や制約条件の理解する。後半は3Dデータでモデリングする技術を身に付ける。	
	第3回			
	第4回			
	第5回	プラットフォーム演習		
	第6回			
	第7回	ブラウス制作 SPATIAL		
	第8回		B：XR表現	
	第9回		仮想空間コミュニケーションシステムの最終形はUnrealEngineベースとなるが、過渡期の現在はUNITYベースのプラットフォームが多いため、実業務ではその両方に対応できることが望ましく、前期でアンリアルエンジンをを行うため、後期はUNITYに特化して取り組む。	
	第10回			
	第11回	CG制作（CLO）		
	第12回	プラットフォーム演習		
	第13回	CLUSTER		
	第14回	SPATIAL		
	第15回	課題提出	提出→合評	

研究科

1 年

2025 年度 講義概要

2025年度 講義概要

科目名	テーマ研究Ⅰ	年次：通年	
担当教員	吉岡 聡・小幡 高久・魏 子青	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Ⅱと合わせて教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
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	

2025年度 講義概要

科目名	テーマ研究Ⅱ	年次：通年	
担当教員	浦野 菜々子・魏 子青	時間数：120時間	
授業概要	テーマ研究Ⅰ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Ⅰ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	テーマ研究Ⅰの計画作成	テーマ研究Ⅰ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			
	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	

2025年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅰ	年次：通年	
担当教員	川添美有・笹川 淳平	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るレベルの基礎作画能力の確保		
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 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	

2025年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅱ	年次：通年	
担当教員	森田 萌乃香・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	

2025年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅲ	年次：通年	
担当教員	古谷 有咲・加地 陽美	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	

2025年度 講義概要

科目名	専門選択Ⅳ	年次：通年	
担当教員	浦野 菜々子・魏 子青	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・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 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	

2025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	小幡高久・魏子青	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	

2025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

[illegible]