

2026 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
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
2026 年度 講義概要

2026年度 講義概要

科目名	デザインエスキース	年次：1 年次前期	
担当教員	岡村 洋	単位数：2単位	
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、相手の前で図やイメージ画を描いて示すと、「あ〜なるほど!」と一瞬で伝わることを経験した人は少なくないと思います。 これと同じで、デザインの業界では自分のイメージを仲間や顧客に正しく伝える術を持つておく必要があります。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てもらいます。		
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。デザインの基本は「立方体」に存在する。	・ テキスト販売予定 ・立方体の再提出可
	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③（section6）__section6 課題	1消点透視図法で空間を描いてみる③基本学習	見えるはず… の空間、家具
	第12回	基本ルールを覚えて空間描写③（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13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14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つ以上考える。	最終課題
	第15回	三面図と立体図② 【自分がデザインしたイス】完成提出	・アイディアスケッチしたイスの内1つを決め、既定の図法- -（三面図+立体図）で表現し提出する。	

※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。

2026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	単位数：2	
授業概要	ものづくりにおいて色彩の基礎知識は、極めて重要な役割を果たす。日常に溢れる色彩は、それぞれ固有の特性を有しており、多くのデザインはそれらの心理的・視覚的效果を戦略的に活用している。色彩の特性や配色の視覚効果を体系的に理解することは、デザインの基礎を習得する上で不可欠である。		
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：色彩に関する観察、理解、構想、創造的技能、表現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。 ※前期終了時に本校の定める必要出席率を有していることが単位取得の条件である。		
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	【色彩の基礎知識】 光と色	ガイダンス、評価基準の説明。各用具の説明。 色と光、色はなぜ見えるのか。光の仕組み、目のしくみについて講義。実験：「紫外線を用いて絵を描こう。」に取り組む。	
	第2回	1【色彩の基礎知識】 色相、明度、彩度について	色相、明度、彩度についての講義。 デザインの色彩4、5Pの「色相環、明度、彩度」に取り組む。 無彩色の理解を深める課題をこなす。	
	第3回	2【色彩の基礎知識】 トーン配色、配色技法	トーン概念、トーン配色、配色技法に関する講義。 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。 色紙を用いて有彩色の理解を深める課題をこなす。	
	第4回	3【色彩の基礎知識】 色の性質と心理的效果 - 1 色彩の心理的效果。進出色、後退色	第2,3回課題の振り返り。簡易合評。 色の性質と心理的效果について講義。 色相、彩度、明度の特性を用いて与えられたテーマを色面で表現する。	
	第5回	4【色彩の基礎知識】 様々な配色技法 - 1	第4回課題の合評。配色技法の種類と効果について講義。色相、彩度、明度の特性を用いて与えられたテーマを色面で表現する。幾何形体のみで表現する。対になる色面の組み合わせを其々、色彩カード、絵具で表現する。	
	第6回	4【色彩の基礎知識】 様々な配色技法 - 2	第5回課題の取り組み。 同化と対比について配色カードを用いて実習。	
	第7回	5【色彩の基礎知識】 継時加法混色、並置加法混色	第5回課題の合評。 継時加法混色、並置加法混色の講義。 ビュンビュンゴマの作成、スーラ、シャニックの絵を部分模写する。 色鉛筆や絵具を用いて混色や重色に挑戦。	
	第8回	6【色彩の応用】 鑑賞 色彩の効果を用いた作品の鑑賞	スライドショーや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。レポート作成。	
	第9回	7【色彩の応用】 色彩の心理的效果を用いた課題の制作	与えられた条件の中で色彩効果を上手く用いて色彩構成する。	
	第10回	7【色彩の応用】 色彩の心理的效果を用いた課題の制作	色彩構成課題の続きを作成。	
	第11回	8【最終課題】 コラージュ表現	第7課題合評。雑誌の切り抜きを色面として認識し、コラージュする。コラージュの良さを生かしつつ絵具も用いて構わない。それぞれのテーマに沿って課題を作成する。アイディアを出し各自テーマを決定。	
	第12回	8【最終課題】 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て課題を作成する。	
	第13回	8【最終課題】 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。	
	第14回	9【確認テスト】 確認テスト実施＋最終課題加筆	前期で学んできたことを基に確認テストを実施する。 授業後半では、前回の課題の続きを行う。	
	第15回	9【確認テスト】 確認テストの振り返り・まとめ	確認テストの返却。復習と前回提出課題の合評。授業全体の総括。	

※ 諸事情やクラスの理解度、授業の進行状況などにより、内容を一部変更する場合があります。その際は、classroom等で事前に連絡いたします。

2026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	単位数 : 2	
授業概要	グラフィックデザインの現場で通用する、Illustratorの操作技術の習得		
到達目標	Illustrator操作を活かしたデザインの可能性を知る！		
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]

2026年度 講義概要

[illegible]

2026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	単位数 : 2	
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

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ガイダンス、授業説明	コンピュータ設定	
	第 2 回	インターネット研究	デザイン手法のいろいろ/WWWの概念と利用	
	第 3 回	WEBデザイン基礎（講義・実習）1	HTML基本（使用アプリ・実習手順の説明）	
	第 4 回	WEBデザイン基礎（講義・実習）2	HTML基本（記述すること・数値化すること）	
	第 5 回	WEBデザイン基礎（講義・実習）3	HTML基本（構成要素について1）	
	第 6 回	WEBデザイン基礎（講義・実習）4	HTML基本（構成要素について2）	
	第 7 回	画像・グラフィック演習 1	各種データの扱い方	
	第 8 回	画像・グラフィック演習 2	ディスプレイ上のデザイン（UIデザイン基礎）	
	第 9 回	WEBデザイン基礎（講義・実習）5	CSS基本（デザイン記述の基本1）	
	第 1 0 回	WEBデザイン基礎（講義・実習）6	CSS基本（デザイン記述の基本1）	
	第 1 1 回	WEBデザイン基礎（講義・実習）7	CSS基本（ユニバーサルデザインについて）	
	第 1 2 回	WEBデザイン基礎（講義・実習）8	CSS基本（UXについて）	
	第 1 3 回	インターネットリテラシー 1	「デザイナー」として発信することと注意すべきこと	
	第 1 4 回	インターネットリテラシー 2	著作物の考え方	
	第 1 5 回	授業まとめ		
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			

2026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	単位数：2	
授業概要	本授業では、デザインを「見た目を整えること」ではなく、市場や生活者の変化に応じて“意味を設計すること”と捉えます。演習を通して、「観察→意味づけ→発想→選択→可視化」のプロセスを段階的に体験しながら、何となく作のではなく、理由をもって選び、形にする基礎的な思考力を身につけます。社会の変化とともに更新されるデザインの役割を理解し、変化する状況の中で「誰に・どの場面で・どんな気持ちに届けるのか」を考え、自ら判断できる基礎力を養います。		
到達目標	①市場や生活者の変化を観察し、デザインに必要な“意味”を読み取ろうとする視点を身につける。 ②ひとつのテーマに対して複数の視点から意味づけを行い、発想を広げる基礎的な力を身につける。 ③アイデアを選択する際に、市場・生活場面・気持ちの観点から理由を説明できるようになる。 ④色・素材・季節・文化的背景などの要素に着目し、意図をもって可視化しようとする姿勢を身につける。		
評価方法・基準	演習課題・提出物および授業内の取り組み姿勢を総合的に評価する。 とくに、演習における思考過程と試行錯誤の積み重ねを重視する。 ①観察・分析への取り組み：市場や生活場面、気持ちを具体的に捉えようとしているか。 ②意味づけの広がり：複数の視点から発想しようとしているか。一つの正解に固定せず考えを深めているか。 ③選択理由の説明力：アイデアを選んだ根拠を、市場・場面・気持ちと結びつけて説明しようとしているか。 ④可視化の意図性：色・素材・構成などの選択に理由を持ち、表現しようとしているか。 ⑤授業への取り組み姿勢：演習への積極的な参加、提出期限の遵守、課題提出率100%、出席率70%以上を必須とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide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	市場とともに変化するデザインのニーズ	4月16日
	第2回	アイデアを出すインプット術	問題意識をもった観察とは	4月23日
	第3回	デザイン設計とプロセス	市場、4P、メディア（媒体）とデザインの役割	4月30日
	第4回	アイデアを出すデザイン思考①	観察実習（フィールドワーク）	5月7日
	第5回	アイデアを出すデザイン思考②	ブレインストーミング（発散）	5月14日
	第6回	アイデアを出すデザイン思考③	5W1H法（深掘り）	5月21日
	第7回	アイデアを出すデザイン思考④	リストアップ法～KJ法	6月4日
	第8回		（発想幅の拡大～分類・構造化）	6月11日
	第9回	アイデアの選択手法と アイデアの可視化（表現）①	アイデア整理・選択（季節・トレンド）	6月18日
	第10回	アイデアの選択手法と アイデアの可視化（表現）②	制作～発表・まとめ	6月25日
	第11回		観察実習（フィールドワーク）	
	第12回		アイデア整理・選択（五感・文化的背景・商取引）	7月2日
	第13回		スケッチ・着彩手法	7月9日
	第14回		アイデア整理・選択	7月16日
	第15回		制作	7月23日
	第15回	総括	プレゼンテーション・総括	7月30日

2026年度 講義概要

科目名	デザイン基礎	年次 : 1年次前期	
担当教員	後藤リオ	単位数 : 2	
授業概要	世の中におけるデザインの目的と役割を事例を通して紹介。デザインの視野を広げ、身につけるとともに、レクチャーと演習を通して、文字・写真・図版・配色など基礎的な平面構成力を培う。		
到達目標	文字・写真・図版・配色など基礎的な平面構成力の習得		
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]

2026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	濱本修徳	単位数 : 2	
授業概要	自分の提案を伝えるとき。新たな企画を通していくとき。相手を魅了しようとするとき。プレゼン内容の魅力と興味のフックをつくるための、実践的なプレゼンテーション技術を学ぶ。		
到達目標	プレゼン資料の作成・表現と発表技術を習得する		
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	PowerPoint, Keynote 使用用具：ノートPC		

授業計画

[illegible]

2026年度 講義概要

科目名	3Dデザイン基礎		年次： 1 年次後期	
担当教員	平原栄治		単位数　　：　　2	
授業概要	様々なデザインに対応する応用技術となる 3 DCG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		テーマ	内容・方法等	
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		
	第 3 回	Brender CGグラフィック制作演習②	課題 1：オリジナル・アバター制作	
	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		
	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	3Dプリンターによる出力	
	第 1 0 回	Vectorworks 3DCAD制作演習④		
	第 1 1 回	店舗デザイン演習①	課題 3：ショップデザイン	
	第 1 2 回	店舗デザイン演習②		
	第 1 3 回	店舗デザイン演習③		
	第 1 4 回	店舗デザイン演習④		
	第 1 5 回	授業まとめ・予備日		

2026年度 講義概要

科目名	DTPデザイン	年 次 : 1年次後期	
担当教員	倉田浩平	単位数 : 2	
授業概要	前期のIllustratorの応用とした、印刷物データを作成する技術の習得。 DTP・印刷知識、紙面デザインの考え方やルールにも関連しながら技術を深めていきます。 グラフィック分野とパッケージ分野、それぞれに役立つ企画デザインを実習。		
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で成果を出す！		
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、InDesign、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	オリエンテーション	DTPの概要・役割・仕事、Illustrator演習の復習（誌面構成）	
	第2回	DTPデザイン実習①	課題：インフォメーショングラフィックス（G&P別課題検討）	
	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	DTPデザイン実習②	課題：パーソナルオフィスロゴ（G&P共通）	
	第7回		↓ デザインワーク	
	第8回		↓ データ化	
	第9回		↓ フィニッシュ	
	第10回	DTPデザイン実習③	課題：商品ラベル（G&P別テーマ検討）	
	第11回		↓ コンセプトワーク(チーム)	
	第12回		↓ デザインワーク	
	第13回		↓ データ化	
	第14回		↓ フィニッシュ	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	

2026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		単位数 : 2	
授業概要	世の中のデザインにおいて、活用されるイラストの用いられ方を、現場で求められる「視覚的に伝える力」「構成・表現力」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	目的達成に担うイラスト表現力を養うための、デザインイラストを行なった制作物の完成			
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	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	イラストの用いられ方について	10月2日
	第2回	講義・演習Ⅰ	言語とその表現化	10月9日
	第3回	講義・演習Ⅱ	ムーブメント	10月23日
	第4回	講義・演習Ⅲ	印刷表現について	10月30日
	第5回		制作	11月6日
	第6回		印刷	11月13日
	第7回	課題	イラストを用いたデザイン制作課題	11月20日
	第8回		Ⅰ ラフスケッチ	11月27日
	第9回		Ⅱ	12月4日
	第10回		Ⅲ	12月11日
	第11回		Ⅳ	12月18日
	第12回		Ⅴ 仮出力・修正	1月8日
	第13回		Ⅵ	1月15日
	第14回		Ⅶ 本番出力	1月22日
	第15回	総括	プレゼンテーション	1月29日

2026年度 講義概要

科目名	写真・動画編集	年次 : 1年次後期	
担当教員	大西 ひろし	単位数 : 2	
授業概要	本講義では、写真および動画編集の基礎技術から実務レベルの応用までを体系的に学ぶ。 写真撮影・画像補正・色調整・レタッチ・動画編集・テロップ・音声処理などを通じて、 視覚表現の質を高めるスキルを習得する。		
到達目標	・写真の基本的な撮影と補正(露出・色・構図調整)ができる。 ・動画のカット編集、テロップ、音声調整などができる。 ・目的に応じた動画編集(SNS・広告など)ができる。 ・制作物を一定のクオリティで納品できる。		
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	Photoshop・Premiere Pro・After Effects		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	写真の本質とカメラの基礎	露出(F/SS/ISO)のコントロールと構図	
	第2回	人物撮影と光の理解	順光/逆光/サイド光・立ち位置/背景	
	第3回	商用撮影(物撮り)	ライティング/質感	
	第4回	レタッチの基礎	明るさ補正・色調整	
	第5回	ロケ or 実践撮影	写真撮影実践	
	第6回	映像制作概論・駒川商店街	映像の歴史や未来・今後の授業について	
	第7回	Premiereの基本操作①	カット編集・テンポ・テロップ・BGM	
	第8回	Premiereの基本操作②	応用とカラー編集	
	第9回	AfterEffects モーション①		
	第10回	AfterEffects モーション②		
	第11回	映像編集実習①	駒川商店街の映像編集	
	第12回	映像編集実習②		
	第13回	SNS・サイネージ 縦型動画		
	第14回	制作課題①		
	第15回	制作課題②		

2026年度 講義概要

科目名	デザイン法規（知的財産権）	年次：1年次後期	
担当教員	小柴 昌也	単位数：2	
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、授業態度および期末テスト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、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 ※後期授業開始時に最新のもの		
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	知的財産法を学ぶ意義	オリエンテーション・ディスカッション	
	第2回	法律の基礎的な考え方・民法の基礎	講義	
	第3回	特許法・実用新案法の基礎（1）	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第4回	特許法・実用新案法の基礎（2）	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第5回	意匠法の基礎（1）	意匠法の講義・模擬試験など	
	第6回	意匠法の基礎（2）	意匠法の講義・模擬試験など	
	第7回	商標法の基礎（1）	商標法の講義・模擬試験など	
	第8回	商標法の基礎（2）	商標法の講義・模擬試験など	
	第9回	著作権法の基礎（1）	著作権法の講義・模擬試験など	
	第10回	著作権法の基礎（2）	著作権法の講義・模擬試験など	
	第11回	不正競争防止法の基礎	不正競争防止法の講義・模擬試験など	
	第12回	独占禁止法の基礎	独占禁止法の講義・模擬試験など	
	第13回	国際的な側面（条約など）	条約などの講義・模擬試験など	
	第14回	種苗法の基礎	種苗法の講義・模擬試験など	
	第15回	弁理士法の基礎	弁理士法の講義・模擬試験など	

2026年度 講義概要

科目名	Webコンテンツ・SNS	年次 : 1年次後期	
担当教員	三輪大輔	単位数 : 2	
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、UI/UXデザインの基礎として、使いやすさや見やすさを意識した画面設計について理解を深める。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、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UI/UXデザインの解説	
	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	

2026年度 講義概要

科目名	グラフィックデザイン	年次 : 1年次後期	
担当教員	後藤リオ	単位数 : 2	
授業概要	グラフィックデザインにおける情報を正しく、美しく、意図通りに伝える力を養い、タイポグラフィ、レイアウト構成、色彩の設計の知識を活用した制作力を身につける。		
到達目標	グラフィックデザインにおける印刷物制作の知識と技術の習得		
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	I.グラフィックデザインの基本	レイアウト観察と分解 / 模写 (雑誌or広告)	10月1日
	第2回		グリッド基礎 / 文字組 (和文・欧文+混植)	10月8日
	第3回		情報整理と階層設計 (見出し・本文)	10月15日
	第4回		ビジュアルと文字の関係 / 機能としての色彩設計	10月22日
	第5回	II.エディトリアル課題	InDesign/グループワーク	10月29日
	第6回		InDesign/グループワーク	11月5日
	第7回		InDesign/グループワーク	11月12日
	第8回		InDesign/グループワーク	11月19日
	第9回		InDesign/グループワーク	11月26日
	第10回	III.VIデザインシステム課題	VIデザインシステム課題	12月3日
	第11回		VIデザインシステム課題	12月10日
	第12回		VIデザインシステム課題	12月17日
	第13回		VIデザインシステム課題	1月14日
	第14回		VIデザインシステム課題	1月21日
	第15回		VIデザインシステム課題	1月28日

2026年度 講義概要

科目名	ビジュアルデザイン（グラフィック分野）		年 次 ： 1年次後期	
担当教員	倉田浩平		単位数 ： 2	
授業概要	ビジュアルコミュニケーション（視覚伝達）におけるグラフィックデザイン媒体の制作。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する。☒			
到達目標	グラフィックデザイン分野として、圧倒的なビジュアルデザイン評価を得る！			
評価方法・基準	独創的な発想と制作課題の理解と表現技術、授業の取組や積極性 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	ビジュアルデザイン演習	練習課題（フライヤーデザイン）	
	第2回		↓	
	第3回	ビジュアルデザイン実習①	課題：ブックカバー	
	第4回		↓ コンセプトワーク（書籍決定）	
	第5回		↓ デザインワーク（カバーや帯の素材研究）	
	第6回		↓	
	第7回		↓	
	第8回		↓ フィニッシュ～プレゼンテーション	
	第9回	ビジュアルデザイン実習②	課題：イベント企画（ポスター＆リーフレット）	
	第10回		↓ コンセプトワーク	
	第11回		↓ デザインワーク	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓ フィニッシュ	
	第15回	総 括	プレゼンテーション	

2026年度 講義概要

科目名	パッケージデザイン基礎	年次 : 1 年次後期	
担当教員	濱本修徳	単位数 : 2	
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、商品パッケージに展開できるデザインの基礎力を養う。		
到達目標	パッケージの基本的な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	Googleクラスルームから適宜配布		
参考文献	『パッケージノート』2026年版		
使用ソフト	illustrator・Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	I. パッケージ基礎	パッケージの基本形態	10月6日
	第2回	II. 紙器の素材	紙・板紙	10月13日
	第3回	III. 紙器の基礎	パッケージ構造と展開図	10月20日
	第4回		①紙器.a	10月27日
	第5回		↓	11月10日
	第6回		②紙器.b	11月17日
	第7回		↓	11月24日
	第8回		③紙器.c	12月1日
	第9回		↓	12月8日
	第10回		↓	12月15日
	第11回	進級課題	作品展に向けた取り組み	12月22日
	第12回		↓	1月12日
	第13回		↓	1月19日
	第14回		↓	1月26日
	第15回		モックアップ／総括	2月2日

2026年度 講義概要

科目名	パッケージデザイン計画		年次　：1 年次後期	
担当教員	山 寄 加 那 未		単位数　：　2	
授業概要	別科目の「基礎」を基盤とし、この科目ではパッケージのビジュアル表現を構築します。 消費者の購買意欲に繋げる講義・演習を行い、最終進級制作のモックアップ完成を通じてパッケージの表現力を養います。			
到達目標	進級制作課題のモックアップ完成			
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	Adobe 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	オリエンテーション	パッケージデザインについて/視覚表現要素	10月6日
	第 2 回	講義・演習Ⅰ	商品（パッケージ）と消費者	10月13日
	第 3 回	講義・演習Ⅱ	購買意欲を高める「視覚戦略」①	10月20日
	第 4 回	講義・演習Ⅲ	購買意欲を高める「視覚戦略」②	10月27日
	第 5 回	[練習制作]	ネーミング	11月10日
	第 6 回		食感（テクスチャ）の文字表現	11月17日
	第 7 回		デザイン制作	11月24日
	第 8 回		印刷	12月1日
	第 9 回	講義・演習Ⅳ	進級課題に向けての講座①	12月8日
	第 1 0 回	講義・演習Ⅴ	進級課題に向けての講座②	12月15日
	第 1 1 回	進級制作課題	課題について	12月22日
	第 1 2 回			1月12日
	第 1 3 回			1月19日
	第 1 4 回			1月26日
	第 1 5 回	総括	最終モックアップの提出	2月2日

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
2 年
2026 年度 講義概要

2026年度 講義概要

科目名	セルフブランディング	年次 : 2年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間	
授業概要	セルフブランディングとは、ブランドの考え方に基づき自身の価値を整理し、社会や企業に対してどのように活かすかを考えるプロセスである。本授業では、「資源 → 体験 → 価値 → ターゲット → 表現 → 提案」の思考プロセスに基づき、ブランド設計の流れを体験的に学ぶとともに、実務において求められる「価値を整理し、伝える力」を意識した課題に取り組む。各演習を通して価値の言語化・視覚化を行い、提案としてまとめる力を養い、実社会との接続を踏まえた視点の獲得を目指す。さらに、この考え方を自身に応用し、自身の価値を言語化し、説明できる状態へとつなげる。本授業は、デザインを「作る」だけでなく、「価値として伝える力」の習得を目的とする。		
到達目標	①ブランドの基本概念（資源・体験・価値・ターゲット・表現）を理解。 ②資源から価値を抽出し、ブランド構造として整理。 ③価値を言語化および視覚表現として具体化。 ④ブランドの構造を踏まえ、提案として説明。 ⑤自身の資源や強みを整理し、セルフブランドとして言語化。		
評価方法・基準	演習課題・提出物および授業内の取り組み姿勢を総合的に評価。 ① 理解度：資源・体験・価値・ターゲットの関係を整理できているか。 ② 企画力：価値をもとにブランド構造を構築できているか。 ③ 表現力：価値を言語および視覚表現として整理できているか。 ④ 一貫性：表現・構成に一貫性があるか。 ⑤ 取り組み姿勢：演習参加度、提出状況。 ※出席率70%以上、課題提出率100%を単位認定条件とする。		
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、keynote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	なぜ人や商品が選ばれるのかを考察し、ブランドの目的および役割を理解。	4月17日
		ブランドとは何か	価値の4階層を用いてブランド構造を把握。	
	第2回	ブランドの構造	ブランドを構成する資源を整理し、体験および価値を抽出。	4月24日
	第3回	ブランド思考演習	演習を通して、価値・ターゲット・ブランドの関係を整理。	5月1日
	第4回	ブランド企画演習①	企業オリエンテーション	5月8日
			デザインとビジネスの関係、BtoB、ターゲットによるブランド変化を把握。	
	第5回	ブランド企画演習②	対象テーマの資源を整理し、体験および価値を抽出。	5月15日
	第6回	ブランド企画演習③	抽出した価値を言語化し、表現の方向性を整理。	5月22日
	第7回	ブランド企画演習④	価値をもとに視覚表現の方向性を設計。	5月29日
	第8回	ブランド企画演習⑤	視覚表現を制作し、ブランド表現を具体化。	6月5日
	第9回	ブランド企画演習⑥	提案先・価値・表現の関係を整理し、一貫性を確認。	6月12日
	第10回	ブランド企画演習⑦	ブランド価値を伝えるビジュアルを設計し、媒体への展開を検討。	6月26日
	第11回	ブランド企画演習⑧	コピー・視覚表現・ビジュアルを統合し、媒体構成を設計。	7月3日
	第12回	ブランド企画演習⑨	媒体制作を行い、ブランドの伝達を具体化。	7月10日
	第13回	ブランド企画発表	価値・表現・構成の関係を説明し提案。	7月17日
	第14回	セルフブランディング	ブランド思考を自己に応用し、自身の資源および価値を整理。	7月24日
	第15回	まとめ	発表および振り返り	7月31日

2026年度 講義概要

科目名	ライフスタイルデザイン	年次 : 2 年次 前期	
担当教員	矢代 恵	時間数 : 60時間	
授業概要	ライフスタイルデザインでは、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（錯視他）	課題1 発表・課題2 説明	
	第8回	課題3-1 調査分析	課題3-1 ライフスタイルデザイン- 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web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webショップデザイン	コンセプト、デザイン	
	第12回	↓	商品、ロゴ、PRコンテンツ、webデザイン他	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	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	

2026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	企業や商品に対して独自の価値やイメージを付加することで、顧客に強い印象を与え、その魅力を引き出すことを目的としたマーケティング手法にて、ブランディングデザインを実施する。☑		
到達目標	社会に発信できるブランディングデザインの発表！		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、授業およびチーム制作における取組の積極性 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]

2026年度 講義概要

科目名	Japanese デザイン	年次 : 2 年次前期	
担当教員	尾崎聡子（濱本修徳・矢代恵）	時間数 : 60時間	
授業概要	日本人が長い時間をかけて育んできた文化や精神性を形として少しでも表現できるように学ぶ。		
到達目標	3 人の講師それぞれが伝えることを理解し、それぞれジャパニーズデザインとして正しく形に仕上げる。		
評価方法・基準	出席率70%以上・課題、レポート提出100%		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2026年度 講義概要

[illegible]

2026年度 講義概要

科目名	空間グラフィックⅡ		年次　：2年次 後期	
担当教員	松木　　洋		時間数　　：　60時間	
授業概要	ディスプレイデザインや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、VRも静止画ベースで表現する。			
到達目標	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	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	blender、Twinmotion、Adobe Photoshop、Illustrator、			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	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2回		平面図を作成	
	第3回		パース作成。卒業審査会后、卒業制作の作業も並行で進めます。	
	第4回		VR用静止画を作成していきます。	
	第5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6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回		ボード提出。	
	第10回	合評会		
	第11回	卒業制作	卒業制作の課題をフォローしていきます。	
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2026年度 講義概要

科目名	トランスフラブル	年次 : 2年次後期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間	
授業概要	本授業は、専門職として社会に出る直前の学生を対象に、中小企業を中心とした実務環境で円滑にスタートを切るための「デザイナー版・新入社員研修」として実施する。組織理解、対職場・対顧客コミュニケーション、商談・修正対応、価格および利益構造の理解、ビジネス書類作成、AIを活用した業務効率化などを実践形式で学ぶ。また会社の事業構造とお金の流れを理解し、デザインを「コスト」ではなく「価値を生み出す投資」として捉える視点を養い、専門領域以外での不安を最小限にした状態で社会に出る基盤を整える。		
到達目標	①組織構造と自身の役割を理解し、適切に行動できる。 ②顧客・上司の意図を把握し、提案・修正に反映できる。 ③商談・報連相・ビジネス文書を通じて、業務を円滑に進められる。 ④価格や利益構造を理解し、自身のデザインの価値を説明できる。 ⑤AIツールを業務に活用できる。		
評価方法・基準	実践課題（商談演習・書類作成・文書課題）・演習課題（レポート）の提出物および授業内の取り組み姿勢・改善度を総合的に評価する。 ※出席率70%以上、課題提出率100%を単位認定条件とする。		
テキスト	オリジナルテキストを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Word、Excel、ChatGPT他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
後期	第1回	デザインと経営構造	売上・利益構造理解、組織構造と役割整理	10月6日
	第2回	社会人としての役割	学生から社員への意識転換、求人票から読み解く会社理解	10月13日
	第3回	対職場スキル	言葉遣い、報連相、基本所作	10月20日
	第4回	フィールドワーク	市場観察（企画の種を抽出）	10月27日
	第5回	メール・電話対応	実務演習	11月10日
	第6回	ビジネス文書	Word操作、各種報告書作成	11月17日
	第7回	質問力	5W1H、仮説思考	11月24日
	第8回	商談設計	ヒアリング構成	12月1日
	第9回	商談演習	ロールプレイング	12月8日
	第10回	価格理解と4大書類	デザインフィー構造、見積・請求書作成	12月15日
	第11回	AI活用	要約・作成・整理・量産など	12月22日
	第12回	卒業制作研究期間	制作研究	1月12日
	第13回	↓	↓	1月19日
	第14回	↓	↓	1月26日
	第15回	統括	まとめ	2月2日

2026年度 講義概要

科目名	ビジネスデザイン	年次 : 2年次後期	
担当教員	河口泰彦	時間数 : 60時間	
授業概要	実際のデザインワークの流れや実例をベースに、クライアントの課題を起点として、ユーザー中心の観点でデザインソリューションおよび付加価値を創造するプロセスを実践形式で学ぶ		
到達目標	基本的な企画フレームワークの習得、ビジネス資料作成スキルの習得		
評価方法・基準	出席率：70%以上、課題提出率100%		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	PowerPoint、Excel、Illustrator、Google 各種AIサービス（Geminiなど無料版）		

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	ビジネスデザインの概要説明／自己PR資料作成（現状把握）	
	第2回	Powerpointの基本操作	資料作成のマインドセット／基本操作実践	
	第3回	課題発見力・解決力の養成-1	実例のレビュー／営業資料の改善	
	第4回	課題発見力・解決力の養成-2	マニュアルの改善	
	第5回	企画力・提案力の養成-1	企画のフレームワーク説明	
	第6回	企画力・提案力の養成-2	ワークショップ	
	第7回	企画力・提案力の養成-3	ワークショップ	
	第8回	企画力・提案力の養成-4	プレゼンテーション	
	第9回	ビジネスにおけるAI活用	AIの概要説明／実践／改善	
	第10回	ビジネス文書の作成	契約に関わる手続き／費用の決め方／テンプレ作成	
	第11回	ロールプレイ学習-1	課題①：ペルソナ設定／ヒアリング	
	第12回	ロールプレイ学習-2	課題①：コンセプトワーク／相互プレゼン	
	第13回	ロールプレイ学習-3	課題②：ペルソナ設定／ヒアリング	
	第14回	ロールプレイ学習-4	課題②：コンセプトワーク／相互プレゼン	
	第15回	クロージング	自己PR資料のブラッシュアップ	

2026年度 講義概要

科目名	卒業制作研究Ⅰ	年次　：2年次後期	
担当教員	平原栄治・後藤リオ	時間数　：　60時間	
授業概要	コミュニケーションデザインコース（商品プロモーション専攻、Webデザイン専攻）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	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				
		卒業制作ガイダンス（9/3）	発案構想開始	
後期	第1回	I. 卒業制作企画書の策定	発案の決定	10月2日
	第2回		デザインコンセプトの作成	10月9日
	第3回		デザインスケッチの作成	10月23日
	第4回		企画書作成	10月30日
	第5回		企画書作成	11月6日
	第6回	II. 企画審査会	企画審査会	11月13日
	第7回	III. 制作	制作スケジュールの策定 基本デザイン	11月20日
	第8回		展開設計	11月27日
	第9回		展開設計	12月4日
	第10回		展開設計	12月11日
	第11回		制作	12月18日
	第12回		制作	1月8日
	第13回		制作	1月15日
	第14回		ボードワーク	1月22日
	第15回	総括	ボードワーク仮出力	1月29日

2026年度 講義概要

科目名	卒業制作研究Ⅱ	年次　：2年次後期	
担当教員	平原栄治・後藤リオ	時間数　：　60時間	
授業概要	コミュニケーションデザインコース（商品プロモーション専攻、Webデザイン専攻）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	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				
		卒業制作ガイダンス（9/3）	背景・事例の作成	
後期	第1回	I. 卒業制作企画書の策定	デザインコンセプトの作成	10月2日
	第2回		デザインスケッチの作成	10月9日
	第3回		企画書作成	10月23日
	第4回		プレゼン準備	10月30日
	第5回		企画審査会	11月6日
	第6回	II. 企画審査会	基本デザイン	11月13日
	第7回	III. 制作	基本デザイン	11月20日
	第8回		基本デザイン	11月27日
	第9回		展開設計	12月4日
	第10回		展開設計	12月11日
	第11回		制作	12月18日
	第12回		制作	1月8日
	第13回		制作	1月15日
	第14回		ボードワーク	1月22日
	第15回	総括	ボードワーク仮出力	1月29日

2026年度 講義概要

科目名	広告・編集デザイン専攻実習	年次　：2年次通年	
担当教員	後藤リオ	時間数　：　120時間	
授業概要	広告のこれからの可能性を追求し、実践的な視点で消費者の体験・共感・拡散を視野にいれた広告・編集の知識と技術を養います。		
到達目標	メディアを駆使した広告・編集技術の習得		
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	第1回	I.職業実践	オリエンテーション　ヒアリング	4月15日
	第2回		グループディスカッション　テーマ決定	4月22日
	第3回		デザインワーク	4月29日
	第4回		デザインワーク	5月13日
	第5回		デザインワーク	5月20日
	第6回		提案書策定　プレゼン準備	6月3日
	第7回		プレゼンテーション	6月10日
	第8回		フィードバック　総括	6月17日
	第9回	II.体験型広告	企画策定と施策立案→提出→フィードバック	6月24日
	第10回		制作	7月1日
	第11回		制作	7月8日
	第12回		制作	7月15日
	第13回		制作→提出→フィードバック	7月22日
	第14回		制作→提出	7月29日
	第15回		合評・フィードバック	9月2日
後期	第16回	III.クロスメディア戦略	企画策定と施策立案→提出→フィードバック	10月1日
	第17回		制作	10月8日
	第18回		制作	10月15日
	第19回		制作	10月22日
	第20回		制作→提出→フィードバック	10月29日
	第21回		制作→提出	11月5日
	第22回		合評・フィードバック	11月12日
	第23回	III.卒業制作	ビジュアルワーク	11月19日
	第24回		ビジュアルワーク	11月26日
	第25回		ビジュアルワーク	12月3日
	第26回		コンテンツ制作	12月10日
	第27回		コンテンツ制作	12月17日
	第28回		コンテンツ制作	1月14日
	第29回		ボードワーク	1月21日
	第30回		ボードワーク	1月28日

2026年度 講義概要

科目名	商品プロモーション実習（選択）		年次　：2年次 通年	
担当教員	山 嵯加那未		時間数　：　120時間	
授業概要	商品に関わる専門領域を確立し、多角的な発想力を養うために新商品の企画からパッケージのモックアップ、プロモーション計画の工程を実践。卒業制作の核となる独自の着眼点と、高精度なモックアップ制作、展開力の獲得を徹底追求する。			
到達目標	新商品発売を想定したBI計画・モックアップの作成・プロモーションの提案企画書			
評価方法・基準	1,実制作 および プレゼンテーションにより評価 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	学習ポイント・スケジュールについて	4月13日
	第2回	課題制作について	リサーチ	4月20日
	第3回	BI計画	企画提案書の作成	4月27日
	第4回		提出	5月11日
	第5回	BI計画／商品パッケージ	商品パッケージ設計	5月18日
	第6回		ホワイトサンプル	5月25日
	第7回			6月1日
	第8回	制作／施策について	パッケージデザイン	6月8日
	第9回			6月15日
	第10回		パッケージモックアップ完成	6月22日
	第11回	プロモーション 作成	プロモーション 売場の各ツールについ	6月29日
	第12回		制作	7月6日
	第13回			7月13日
	第14回			7月27日
	第15回	プレゼンテーション	前期課題の提出	8月31日
後期	第16回	後期実習課題の制作について		10月5日
	第17回			10月12日
	第18回			10月19日
	第19回			10月26日
	第20回		商品撮影等	11月2日
	第21回	中間締め	卒業制作前総括	11月9日
	第22回	卒業制作	卒業制作　各自進行	11月16日
	第23回			11月23日
	第24回			11月30日
	第25回			12月7日
	第26回			12月14日
	第27回			12月21日
	第28回			1月18日
	第29回			1月25日
	第30回	総括	卒業制作の確認	2月1日

2026年度 講義概要

科目名	Web・SNS専攻実習	年次　： 2 年次前期	
担当教員	林　芳男	時間数　：　60時間	
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ス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 8/30、11/29、2/21）の取得を目指します。		
到達目標	・ 企業サイトの企画・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ス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 7 0 % 以上必須。授業内での取り組み姿勢を評価。 ・ HTML+CSSレスポンスサイトや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スサイト構築の出来上がりを評価。		
テキスト	「HTML+CSSコーディングの強化書」MDN、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		
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	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	Webデザインと情報設計の基礎	授業全体の流れとWebサイト制作工程を理解し、Webデザインにおける情報設計の役割を学ぶ。サイトの目的、ターゲット、簡易ベルソナの考え方を整理し、利用者視点で考える基礎を身につける。	
	第2回	コンテンツ整理とサイト構造設計	Webサイトに必要な情報を洗い出し、分類、優先順位付けを行ったうえで、サイトマップを作成する。利用者が迷わず情報にたどり着ける構造を考える。	
	第3回	ユーザー導線とワイヤーフレーム	ユーザー導線の基本を学び、トップページと下層ページの役割を理解する。情報設計をもとに、ページ内の情報の順番や見せ方を整理し、ワイヤーフレームを作成する。	
	第4回	ページ構成の整理と設計内容の確定	情報設計、導線、ワイヤーフレームを見直し、サイト全体のページ構成とトップページ構成を整理する。コンテンツの不足や重複を確認し、制作前の設計を固める。	
	第5回	HTML5の基本とページ構造	HTML5とCSS3の役割、Webページの基本構造、見出し、段落、リンク、画像などの基本タグを学ぶ。簡単なページを作成し、Webページの骨組みを理解する。	
	第6回	CSS3の基本と文字・余白・装飾	CSS3の基本的な書き方、セレクトタ、文字装飾、余白、背景、罫線を学び、読みやすいページデザインの基礎を身につける。HTMLにCSSを適用して見た目を整える。	
	第7回	レイアウト基礎とレスポンシブ対応	display、Flexbox、基本レイアウト、レスポンシブデザイン、メディアクエリを学び、PCとスマートフォンの表示差に対応したページ制作を行う。	
	第8回	HTML/CSSによる小規模サイト制作	トップページと下層ページを含む小規模サイトを制作し、HTML／CSSによる構造理解を定着させる。複数ページ構成、ナビゲーション、共通パーツの考え方も学ぶ。	
	第9回	WordPressの基本とCMSの理解	CMSの考え方とWordPressの基本機能を学ぶ。投稿と固定ページの違い、テーマの役割、管理画面の基本操作を理解し、企業サイト制作への準備を行う。	
	第10回	HTML／CSSをWordPressへ反映する方法	フォルダー環境で作成したHTML／CSSを、WordPress環境へ展開する方法を学ぶ。ページ本文には Custom HTMLブロック、見た目の調整には Additional CSS を用いる流れを理解し、静的ページとCMS実装の違いを確認する。	
	第11回	WordPressによる企業サイト構成	固定ページ、投稿、メニュー、画像設定を用いて、企業サイトに必要なページ構成を整える。トップページ、会社概要、事業内容、お知らせ、お問い合わせの役割を理解し、サイト全体を組み立てる。	
	第12回	デザイン再現とWordPressページ編集	既存デザイン資料をもとに、見出し構造、セクション構成、画像配置、余白、導線を読み取り、WordPress上で再現する。HTMLブロックとテーマ設定を使い分けながら、ページの完成度を高める。	
	第13回	Jetpack AI Assistantを活用したコンテンツ作成	Jetpack AI Assistant を用いて、見出し、説明文、表現の言い換え、要約、フォーム文面などを作成・調整する。AI生成結果をそのまま使うのではなく、目的やターゲットに合わせて修正する姿勢を学ぶ。Jetpack AI Assistant は、Jetpack接続済みサイトでブロックエディター上から利用できる。	
	第14回	企業サイト制作の仕上げと公開前確認	下層ページ、お問い合わせ導線、会社概要、お知らせ等を追加し、企業サイトとして完成度を高める。リンク確認、表示確認、スマートフォン表示確認、文言修正、画像調整を行い、公開前の最終確認を行う。必要に応じてAI補助機能で文面調整を行う。	
	第15回	企業サイト完成・発表・総まとめ	制作した企業サイトを発表し、情報設計、HTML／CSS基礎、フォルダー環境でのコーディング、WordPress実装、AI補助機能活用の流れを振り返る。制作意図、改善点、今後の課題を整理し、実務的な制作プロセスへの理解を深める。	

2026年度 講義概要

科目名	WEB・SNS専攻演習	年次：2 年次後期	
担当教員	平原栄治	時間数：60	
授業概要	様々なデジタル・コンテンツの制作を目標として、グラフィック・CG・写真や動画などの要素を研究し、今後のデザイン・プロデュース業務へのステップへと結びつくネットワーク・デザインの技術・知識を習得。		
到達目標	写真や映像・CG・モーショングラフィックなどを総合しWEBデザインとして展開する。		
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。 また卒業制作の評価ともリンクします。		
テキスト	適時授業・オンデマンドにて配布		
参考文献	適時授業・Classroom内で配布		
使用ソフト	グラフィック系・WEB系アプリケーションを総合して使用します。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	コンテンツ・デザイン実習①	課題：自分のホームページ運営 実際にWEBサイトを運営し、サーバーやコンテンツ制作のノウハウを学習。	
	第2回	コンテンツ・デザイン実習②		
	第3回	コンテンツ・デザイン実習③		
	第4回	UI・UXデザイン実習①	ネットやゲーム・アプリ画面で使用するグラフィックデザインとその意味に関して学習し、実際の画面でその動作について検証する。	
	第5回	UI・UXデザイン実習②		
	第6回	UI・UXデザイン実習③		
	第7回	卒業制作	卒業制作に必要な制作技術を学びながら、WEBサイト構築→運営までをトータルに行う。	
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	授業まとめ		

2026年度 講義概要

科目名	IT専門実習Ⅰ（Eコマース）	年次：2年次後期	
担当教員	林 芳男	時間数：60	
授業概要	1年次からの技術を土台に、ECサイトの戦略立案、Elementor Pro×WooCommerceによる構築、さらに生成AIを活用した最新プロモーションまでを網羅します。SWOT分析によるブランディングから始まり、AIを用いたメールマーケティングや動画入りLP制作まで、ビジネスを動かす一連のフローを実践的に習得します。☑		
到達目標	1. SWOT分析に基づいたブランディングと、根拠のあるUI/UX設計ができる。 2. Elementor ProとWooCommerceを使い、設計通りのECサイトを構築できる。 3. 生成AIを活用して、販促用メールや動画入りLPを効率的かつ高品質に制作できる。 4. ネット検定の知識に基づき、適切な集客戦略とCRM分析（デシル・RFM・LTV）を提案できる。 5. 関連する検定資格（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5点で評価します。 ・出席率70%以上必須、課題提出100%・ブランディング・プランニングシート：20% ・ECサイト構築の完成度：40%・AI活用プロモーション成果物（メール・動画LP）：20% ・CRM施策提案プレゼン：20%		
テキスト	適時授業で使用するテキストを配布します。		
参考文献	「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、WooCommerce、Filezilla、Elementor、Elementor PRO、各種AI他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
後期	第1回	EC戦略①：SWOT分析とブランド	販売製品のSWOT分析を行い、強みを活かしたブランディングを定義する。	
	第2回	EC戦略②：UI/UX・コンテンツ設計	顧客体験（UX）に基づいた動線設計。FigmaでのUIパーツとコンテンツ構成案。	
	第3回	構築準備：環境とWP基本設定	ネット検定（業界構造）学習。WP、Elementor Pro、WooCommerceの導入。	
	第4回	サイト構築①：共通パーツ実装	Figmaの設計を反映したヘッダー・フッター、ナビゲーションの制作。	
	第5回	サイト構築②：商品管理と詳細	商品データ登録。Elementorテーマビルダーによる商品詳細ページの独自実装。	
	第6回	サイト構築③：一覧と回遊設計	商品アーカイブ（一覧）、検索・フィルタ機能、マイページの実装。	
	第7回	サイト構築④：購入・法務ページ	カート・チェックアウトUI調整。特商法・プライバシーポリシーページの作成。	
	第8回	集客戦略：広告と媒体	ネット検定対策（媒体・広告）。バナー制作とランディングページ理論。	
	第9回	AI活用販促：メールマーケ実践	生成AIを使用し、デシル分析結果に合わせたテキストメルマガ・HTMLメール制作。	
	第10回	AI活用販促：動画入りLP制作	AI動画生成ツールを活用。Elementorで動きのある高CVRなLPを制作。	
	第11回	フルフィルメント（検定対策）	注文後の受注・物流・顧客サポートの流れを学習。運用フローの理解。	
	第12回	CRM分析：デシル分析・RFM分析	顧客データの分析手法。既存客をランク分けし、ターゲット層を特定する。	
	第13回	LTV分析とリピート戦略	LTV（顧客生涯価値）最大化の施策。再来訪を促す仕組みの企画。	
	第14回	CRM実装と最終調整	分析に基づき、クーポンやポップアップをサイトへ最終実装。	
	第15回	最終プレゼンテーション	分析・構築・AI販促・CRM運用の全プロセスの成果発表。	

2026年度 講義概要

科目名	広告専門実習Ⅰ（アートディレクション）	年次：2 年次後期	
担当教員	高柳雅弘	時間数：60	
授業概要	「売れる仕組みを視覚化する」アートディレクションの理論と実践を学び、デザインを「自己表現」ではなく、ビジネスの課題を解決し、消費者の心を動かす「機能」として捉え、客観的な判断基準（良し悪しの物差し）を養います。		
到達目標	デザインの「言語化・客観視」能力とアートディレクターとしての「俯瞰的視点」の習得を目指す		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、発想・表現技術・コミュニケーション力を総合的に判断。出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	資料プリントをデータ共有・プロジェクターにて説明		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション：流通におけるADの定義	売れている理由の言語化。コンビニのヒット商品を1つ選び、そのデザインが「誰に」「何を」伝えているか書き出す。	
	第2回	ターゲットの解像度：ペルソナとインサイト	特定のターゲット（例：都心共働き・タイパ重視層）が好む雑誌やWEBサイトからコラージュ（ムードボード）を作成	
	第3回	情報設計（IA）：視線誘導と優先順位①	情報過多なスーパーのチラシを、スマートフォンの1画面に収まる「最優先情報」だけにリデザインする	
	第4回	情報設計（IA）：視線誘導と優先順位②	実習	
	第5回	色彩と書体の心理学：信頼と購買意欲	同一商品の「1,000円版」と「5,000円版」のパッケージを、色と書体のみで表現	
	第6回	パッケージデザイン：棚での「0.5秒の勝負」	視認性（見つけやすさ）と可読性（読みやすさ）。競合との差別化ポイントの抽出。1.5m四方の催事スペースのレイアウト図作成	
	第7回	プロモーションと広告：キャンペーンの運動/写真ディレクション：シズル感の作り方	店頭・WEB・SNSを一貫性のある「キービジュアル」の作り方。トーン＆マナーの維持。撮影指示書（番宣表）の書き方。	
	第8回	DXとデザイン	ECサイトにおけるUI/UX。実店舗とデジタルを行き来する「OMO」時代のデザイン。	
	第9回	最終課題（1）：ブランドコンセプトの立案	架空の小売店、または新商品のディレクション。	
	第10回	最終課題（2）：VIとロゴ・展開案	ロゴデザインを他媒体に展開された時のイメージ作成。	
	第11回	最終課題（3）：メインビジュアルと販促物	顧客とのタッチポイントのデザイン。	
	第12回	最終課題（3）：メインビジュアルと販促物	実習	
	第13回	プレゼン技法（説得のロジック）	プレゼン資料の構成案作成。比較案（A案・B案）の出し方。（A案の作成）	
	第14回	プレゼン技法（説得のロジック）	実習（B案の作成）	
	第15回	プレゼン・総括	制作物のプレゼンテーション	

2026年度 講義概要

科目名	出版専門実習Ⅰ（カルトナージュ）	年次　：2年次後期（選択）	
担当教員	濱本修徳	時間数　：　60	
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	使用用具：ノートPC／カッター、裁ち鋏、ナイロン筆		

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	10月3日
	第2回	II. 形態演習	BOXの基本	10月10日
	第3回		制作・完成	10月24日
	第4回	III. 作品実習	①ファブリック計画（外装・内装）	10月31日
	第5回	【テーマ】	②ファブリックデザイン	11月7日
	第6回	“オリジナルファブリック”	Ⅱ 【発注】	11月14日
	第7回		③モデル設計	11月21日
	第8回		↓	11月28日
	第9回		④紙取り	12月5日
	第10回		↓	12月12日
	第11回		⑤カルトン成形	12月19日
	第12回		↓	1月9日
	第13回		⑥布地貼函	1月16日
	第14回		↓	1月23日
	第15回		Ⅲ総括（作品展展示計画・準備）	1月30日

2026年度 講義概要

科目名	プロモーション専門実習Ⅰ（売り場プロデュース）	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	商品のコンセプトを理解しながら売り場の空間を理解し、どのように販売ブースを計画するかを考えます。自分の頭の中にあるイメージを膨らませ、空間に表現するスキルを体得する。 販売ブースの大きさや見え方、様々な視点から見せたいコト・モノを空間の中にカタチにしていく方法を学びます。		
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				
後期	第 1 回	空間について	空間演習・ディスプレイ	
	第 2 回	課題❶ POP UPショップの提案	（前期・コスメブランディングをもとに）	
	第 3 回		イメージワーク	
	第 4 回		空間計画（平面・展開図・パーススケッチ）	
	第 5 回		プレゼンボード完成	
	第 6 回	課題❷ クリスマスディスプレイ	グループワーク（テーマ決定）	
	第 7 回		展示場所確認・デザインワーク	
	第 8 回		制作活動	
	第 9 回		展示	
	第 1 0 回	課題❸ 店舗計画	依頼を想定し、クライアントの意向に合う店舗を考える	
	第 1 1 回		イメージワーク	
	第 1 2 回		空間計画（平面・展開図・パーススケッチ）	
	第 1 3 回			
	第 1 4 回		ボードワーク	
	第 1 5 回		プレゼンテーション	

2026年度 講義概要

科目名	IT専門実習Ⅱ（Webコンテンツデザイン）	年次：2年次前期	
担当教員	三輪大輔	時間数：60	
授業概要	Web・SNSコンテンツの企画・制作・発信までの一連のプロセスを実践的に習得する。Webサイト・Instagram・YouTubeの主要プラットフォームの特性を理解し、ターゲット設定から企画立案、ビジュアル・動画・テキスト素材の制作、編集、公開までを一貫して学ぶ。素材制作ではAI生成ツール（Veo・Adobe Firefly・Suno等）、フリー素材、撮影素材を目的に応じて使い分ける力を養い、Adobe Premiereによる動画編集の基本も習得する。加えて、AIを活用したコンテンツ制作の可能性と著作権・倫理面の注意点についても理解を深め、就職活動にも活かせるポートフォリオ作品の完成を目指す。		
到達目標	Web・SNSコンテンツとしての動画の計画・制作・配信の方法も学ぶ。		
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、Google Antigravity、Figma、Photoshop、Illustrator、Premiere Pro他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	Webコンテンツ基礎1	授業の全体像・成績評価課題の説明 Webコンテンツの種類と役割の整理	
	第2回	Webコンテンツ基礎2	SNS各プラットフォームの特性と Webマーケティング基礎。	
	第3回	Webコンテンツ基礎3	コンテンツ企画の基本フレームワーク 誰に・何を・どう届けるか	
	第4回	Webコンテンツ演習1	ビジュアル素材の作り方と選び方 バナー広告制作の基礎	
	第5回	Webコンテンツ演習2	動画素材の作り方と選び方 AIテキスト／音声の活用	
	第6回	Webコンテンツ演習3	動画編集とSNS・Web動画広告への仕上げ	
	第7回	Webコンテンツ演習4	ショート動画制作	
	第8回	Webコンテンツ演習5	最終課題の企画立案	
	第9回	Webコンテンツ実習1	コンテンツ設計とストーリーボード	
	第10回	Webコンテンツ実習2	制作ワーク1 - 素材制作	
	第11回	Webコンテンツ実習3	制作ワーク2 - 編集・組み立て	
	第12回	Webコンテンツ実習4	制作ワーク3 - ブラッシュアップ	
	第13回	Webコンテンツ実習5	制作ワーク4 - 最終仕上げ	
	第14回	Webコンテンツ実習6	制作ワーク5 - Webでの発信	
	第15回	発表と振り返り	動画課題の最終発表＋振り返り	

2026年度 講義概要

科目名	広告専門実習Ⅱ（雑誌・書籍デザイン）	年次　： 2 年次前期（選択）	
担当教員	濱本修徳	時間数　：　60	
授業概要	エディトリアルデザイン分野における、書籍の装丁および雑誌やカタログをはじめとする冊子等をテーマとして、編集やページレイアウトに携わる知識と技術をInDesignを通じて実践的に学ぶ。		
到達目標	編集デザインの知識を踏まえた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]

2026年度 講義概要

科目名	出版専門実習Ⅱ（モーショングラフィック）		年次：2 年次後期	
担当教員	平原栄治		時間数　　：　　60	
授業概要	グラフィックデザインの新しい潮流であるサイネージ広告やインフォメーション・グラフィックなど、動的デザインからコンテンツデザインへの応用技術を学習します。			
到達目標	1 年次の写真・映像技術で習得した技術を元に、AfterEffectの技術などさらに専門的な動画作成技術を習得。			
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。			
テキスト	授業で配布			
参考文献				
使用ソフト	Aftereffects / Premier / 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	総合映像編集実習	課題① 地域景観映像制作	
	第 2 回	総合映像編集実習		
	第 3 回	総合映像編集実習		
	第 4 回	総合映像編集実習		
	第 5 回	総合映像編集実習		
	第 6 回	AfterEffects応用演習	課題② リリック・ビデオの制作	
	第 7 回	AfterEffects応用演習		
	第 8 回	AfterEffects応用演習		
	第 9 回	AfterEffects応用演習		
	第 1 0 回	インフォメーショングラフィック演習	課題③ インフォメーション・グラフィック制作	
	第 1 1 回	インフォメーショングラフィック演習		
	第 1 2 回	インフォメーショングラフィック演習		
	第 1 3 回	インフォメーショングラフィック演習		
	第 1 4 回	インフォメーショングラフィック演習		
	第 1 5 回	授業まとめ・予備日		

2026年度 講義概要

科目名	プロモーション専門実習Ⅱ（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	
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、本年度は企業モデルを設置し商品をつくる過程を体験しながら商品設 計・顧客が購入するまでの方法を学び、パッケージからWebマーケティングまでを実践します。		
到達目標	（企業モデルあり）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 ゲットを踏まえて通る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.Excel		

授業計画 ※9:30～と11:10～の2部構成(1コマ1H30授業)

[illegible]

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

1 年

2026 年度 講義概要

2026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		単位数　：　4単位	
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、その描写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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	描写。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。描写。	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。全体的に素材の質感を描き進めていく。	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

※ 諸事情やクラスの理解度、授業の進行状況などにより、内容を一部変更する場合があります。

2026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	岡村 洋	単位数 : 4単位	
授業概要	クロッキーとはフランス語で[croquis]速写/速写画のことで、英語だとスケッチ（写生/写生画）になります。これは、対象物の形態や見え方の特徴を的確に得るために、画家たちが自ら進んで行うトライアル&エラーであり、デッサンと並んで基本となる描写訓練法のひとつといえます。この授業では、 【絵を描くための基礎トレーニング】【チョットだけ美術解剖学】【魅力的な線・人体の表現】 3つの事柄を授業の軸として、毎回多くの人物クロッキーを描きます。		
到達目標	毎回制限時間内に描ききる事を重視。人体のプロポーショナルや動勢を的確に描写表現する能力を身につける。		
評価方法・基準	提出課題点（70%）＋平常点（出席、取組姿勢など30%）＝100点満点評価		
テキスト	適宜プリント配布。Google Classroomにてデータ共有。		
参考文献	A.ルーミス著「やさしい人物画」 その他、必要に応じ紹介		
使用ソフト	Google Classroom（連絡、資料共有等で使用）		

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／様々なクロッキー1	授業紹介／基本クロッキー（現在の描写力）	道具に名前シール
	第2回	様々なクロッキー2_対象認識の変換	純粹、ネガ、肌以外…など視覚的描写	
	第3回	様々なクロッキー3_陰影で描くクロッキー①	純粹・輪郭・肌以外輪郭／ 暗部のみ描く 。画像模写	
	第4回	様々なクロッキー4_陰影で描くクロッキー②	肌以外輪郭・ 暗部のみ／明部のみ 。実モデル描写	
	第5回	様々なクロッキー5_陰影で描くクロッキー③	肌以外輪郭・ 暗部のみ／明部のみ 。継続反復。	
	第6回	フリークロッキー1/Bookの使い方・構図	描写画面の収まり。時間の違いと画面の向き（縦長/横長）	
	第7回	フリークロッキー2/時短クロッキー	徐々に時間を短く描写。最短1分描写を目指す。	
	第8回	胸から上__頭部__頭髮・顔の表現。	5～6名のチームに分かれ、交代でモデル役。胸から上を指定時間で描く。	
	第9回	手の表現__肘肘から指先__上肢の表現	5～6名のチーム。交代で腕のモデル役。肘から指先までを指定時間で描く。	
	第10回	脚部の表現__素足の表現	5～6名のチーム。ハーフパンツなど膝から下が出せる服装。交代で足のモデル。腰・腿モモ・膝ひざ・足までの素足を描く。	短パン着用登校忘れずに。膝下が見える服装。
	第11回	遠近法を意識したクロッキー（パースと人物）	アイレベル（EL=HL）から始まるクロッキー／複数人描写	
	第12回	様々なアングル・ポーズを探る①__カメラによる取材	カメラと肉眼。あおり/俯瞰。画角見え方。見せ方。 2人1組で、一人合計 50パターン 撮影する。	
	第13回	様々なアングル・ポーズを探る②__取材画像を使う描写	取材画像全てをクロッキーする。1体3分。	
	第14回	アングルクロッキー①/アイレベルを変えて描く。	180分授業の中で、100体のクロッキー描写に挑む。	
	第15回	アングルクロッキー②/2名状況ポーズを描く。	モデル2名。モデルは 状況設定 。描く人は アイレベル を変えて描く。	前期成績
後期	第16回	前期のおさらい	前期の描き方を一通りこなす。	後期開始
	第17回	人体構造①/全身比率/頭部寸法・正面側面	簡略化～骨格・筋肉・人体構造 __頭部簡略比率・自分の顔パーツ比率	
	第18回	人体構造②全身骨格詳細（男性骨格）	男女簡略プロポーショナル違い／骨格詳細（男性）を模写	
	第19回	人体構造③身体特徴・体表ランドマーク	体表に表れる骨格解説／骨格図➡筋肉全面/背面模写	
	第20回	人体構造④頭部を描く__写真人物から	人物画像（表情あり）を元に頭部簡略比率画法を用いて、頭部角度変化による顔面パーツの見え方変化を意識化して描く。	6体以上
	第21回	人体構造⑤モルフォ人体デッサン①	ミシェル・ローリセラ著「 手と足を描く 」より。解説と模写__手	
	第22回	人体構造⑥モルフォ人体デッサン②	「 手と足を描く 」より。解説と模写__足模写。上肢・下肢模写	
	第23回	人体構造⑥モルフォ人体デッサン③	ミシェル・ローリセラ著「 骨から描く 」より。解説と模写__体幹	
	第24回	人体構造⑥モルフォ人体デッサン④	「骨から描く」より。はじめに～模写。頭部と頸部模写	
	第25回	ヌード画像クロッキー①__YouTubeクロッキー動画	ヌードクロッキー①（実モデル）に向けてのクロッキー （人体構造理解度/描写くせの確認/描写の困難を乗り越える。）	
	第26回	プロモデル ヌードクロッキー①	男性セミヌードクロッキー（フルヌードを予定）	プロモデル来校
	第27回	ヌード画像を見て、普段と違う画材で描く	鉛筆、ペン、コンテ、筆ペン…様々な画材の特徴を理解し、クロッキーに生かす手段を模索する。	
	第28回	ヌード画像クロッキー②__YouTubeクロッキー動画	ヌードクロッキー②（実モデル）に向けてのクロッキー （人体構造理解度/描写くせの確認/描写の困難を乗り越える。）	
	第29回	プロモデル ヌードクロッキー②	女性セミヌードクロッキー（フルヌードを予定）	プロモデル来校
	第30回	1年間の成果__40枚セレクトクロッキー作成	クロッキー総括／クロッキーファイル40枚セレクト作成	通年成績 （前期+後期）

※ 諸般の状況や、授業進行度合いや理解度合い等により、内容を一部変更する場合があります。

2026年度 講義概要

[illegible]

2026年度 講義概要

[illegible]

2026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	単位数　：　2単位	
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]

2026年度 講義概要

[illegible]

2026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	単位数　：　4単位	
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き	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	人物の動き1(シンプルな動作)	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	流体の動かし方(水や煙、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	人物の動き2(回転・全身運動きなど)	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	↓	モーシヨントテスト	
	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	

2026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	山崎 幸一	単位数 : 2単位	
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、分業作業に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、プロット検討	
	第2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3回	↓		
	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、タイムシートの説明	
	第10回	動画・仕上・背景	動画制作、背景の制作	
	第11回	↓	動画仕上	
	第12回	↓		
	第13回	撮影	動画と背景を合成する	
	第14回	編集	編集・ダビングを行う	
	第15回	合評	完成発表	

2026年度 講義概要

科目名	映像研究	年次 : 1年次後期	
担当教員	杉井ギサブロー/谷口龍彦	単位数 : 2単位	
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	出席率、受講態度、感想文の提出等		
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	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		10月14日
	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		10月28日
	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		11月11日
	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		11月25日
	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		12月9日
	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		12月23日
	第13回	グループ制作		
	第14回	ギサブローのアニメ講座⑦		1月20日
	第15回	グループ制作		

2026年度 講義概要

科目名	デジタルアニメーション	年次　：1年次通年	
担当教員	山崎幸一	単位数　：　4単位	
授業概要	前期：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 後期：アフターエフェクトの基本を学び、撮影・編集技術を学ぶ。		
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。アフターエフェクトの基本操作の習得。		
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・AffterEffects for アニメーションBEGINNER [CC対応改訂版]		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX/AffterEffects		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	デジタル作画の基礎	CLIP STUDIO PAINTの基本操作	
	第2回	↓	作画ツールの基本操作、タイムラインの操作	
	第3回	↓	ライトテーブルツールの操作	
	第4回	1カットアニメーション制作	作画、彩色、映像出力までの基本工程の演習	
	第5回	↓	↓	
	第6回	アナログ素材の利用	紙素材のスキャンと彩色（紙で作画する場合の手順の説明）2値化の説明	
	第7回	動画の合理化	セル分けの基本	
	第8回	ロトスコープ制作	実写の撮影と取り込み方法	
	第9回	↓	実写素材のトレース	
	第10回	↓	彩色の効率化	
	第11回	カメラワークの基本	カメラワークの実例解説と導入方法	
	第12回	↓	CLIP STUDIO 内のカメラツールの基本説明	
	第13回	↓	↓	
	第14回	最終課題	カメラワーク練習課題	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	AEの基本操作	基本操作を学ぶ（インターフェース、移動、回転、スケール等）	
	第17回	アニメーションBEGINNER	BEGINNER　チャプター1～2までの基本設定	
	第18回	キーフレーム、コマ打ち	キーフレーム操作とタイムリマップの使用（p74～p95）	
	第19回	↓		
	第20回	レイヤーの同時スライド	レイヤーの親子関係を学び、LOの指示通りにスライドさせる。（p96～p102）	
	第21回	キーフレームの停止	繰り返し使用するセルの配置（p104～p112）	
	第22回	PANとトラックマット	アニメーションにおけるカメラワークを学ぶ（p114～p132）	
	第23回	T.U、T.B/オーバーラップ	ズームインアウトを表現、オーバーラップのやり方を学ぶ(p134～p156)	
	第24回	↓		
	第25回	モーションブラー、合成モードの変更	Q.T.Bによる残響効果、セルの合成モードを変更し青ざめた表現を作る(p158～p179)	
	第26回	エフェクトプリセット、透過光を作成	プリセットの説明、素材を使い透過光を作成する。（p180～191）	
	第27回	3Dレイヤー	3次元上での画面の操作を学ぶ(p192～p203)	
	第28回	↓		
	第29回	ピン送り、アイリスアウト	ピント送り、マルチボケの手順を学ぶ(p204～p221)	
	第30回	編集、エンディングクレジット	授業作成したカットを繋げ完成させる、テキストレイヤーの説明	

2026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		単位数　：　2単位	
授業概要	原画・動画の演習を通して、アニメーション制作への理解を深める			
到達目標	作画の総合的な基礎向上を目指す			
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	アニメーションの基礎知識大百科			
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	クリンナップ	概要説明・鉛筆の使い方	
	第2回	ClipStudioアニメーション機能発展	ソフトウェアの設定と工夫	
	第3回	組と合成	セルワーク・TPの処理方法	
	第4回	カメラワーク	カメラの使用と性質	
	第5回	レイアウト	アニメのレイアウト基礎	
	第6回			
	第7回	タイミングと中枚数	原画から動きを探る・2コマと3コマ	
	第8回	人物の移動	歩き始めと終わりの自然な足運びの練習	
	第9回			
	第10回	動物の動き	4足歩行、羽ばたきなど、人外の動き	
	第11回			
	第12回	流動	ひもや炎など、波に関連した柔らかな動き・自然表現	
	第13回			
	第14回	破壊	破壊をテーマに自由に表現する	
	第15回			

漫画・アニメーション学科

アニメーションコース

2 年

2026 年度 講義概要

2026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	三浦康男	時間数　：　120時間	
授業概要	一年次の基礎的なクロッキーを踏まえ、人物描画のレベルを上げるトレーニング。毎回様々な方法で多くの人物クロッキーを描きます。		
到達目標	自身のイメージを説得力のある絵としての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／プロポーションと線についての再確認	授業ガイダンス/年間スケジュール確認	
	第2回	・能動的に描く①　ポーズを自由に描くために	簡略化/棒人間からBase body	Base bodyを憶える
	第3回	・能動的に描く②　楕円ボリュームの理解	正中線の重要性/楕円球の関係性を解説	随時囲み グループクロッキー
	第4回	・能動的に描く③　Base body展開練習①	全身のバランスと動き/楕円球の関係性を理解する	↓
	第5回	・能動的に描く④　Base body展開練習②	画像をBase body化する	↓
	第6回	・能動的に描く⑤　様々な角度から描く	同一ポーズを様々な角度から描く/三面図	想定クロッキー
	第7回	・グループクロッキー	沢山描く	
	第8回	・空間を意識する①	床のグリッド内に人物を配置する	解説→実施
	第9回	・映画のクロッキー①	映画のシーンを描く	
	第10回	・映画のクロッキー②	映画のシーンを描く	
	第11回	・空間を意識する②	俯瞰と煽り教室外を利用して描く	解説→実施
	第12回	・背景との関係性	俯瞰と煽り/部屋の隅を利用して一体化する	解説→実施
	第13回	・人体について再確認	モデルクロッキーのために再度解説確認	
	第14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	成果確認
後期	第1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2回	・自由に描く		
	第3回	・自由に描く		
	第4回	クイックスケッチⅡ①	単純形状で感情ポーズを表現する短時間で少ない線で描き可能な限り沢山描く	時短クロッキー
	第5回	クイックスケッチⅡ②/フィールドクロッキー	目に見える範囲を描く→情報量を増やしていく	
	第6回	卒業制作ポスターチェック	卒業制作ポスターのラフ、デザインチェック	
	第7回	卒業制作ポスターチェック	↓	
	第8回	卒業制作ポスターチェック	↓	
	第9回	・人体について再確認	モデルクロッキーのために再度解説確認	
	第10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11回	クイックスケッチⅢ①	ディテールを意識してポーズを描く短時間で可能な限り情報を増やし沢山描く	時短クロッキー
	第12回	・モデルクロッキー③（男性セミヌード）	男性セミヌードクロッキーを実施	
	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	成果確認
	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。

2026年度 講義概要

科目名	アニメーション技法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	前期：商業作品で要求される実践的なアニメーション制作の技術・手法を演習を通して学習する。後期：卒業制作のサポート		
到達目標	実践的なアニメーションの手法と技術を習得し、卒業制作作品に応用する		
評価方法・基準	提出課題、出席率、授業態度などを加味して総合的に評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX/Adobe Creative Cloud等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	カメラワーク	カメラポジション、アングル、焦点距離等	
	第2回	↓	カメラワークの種類と使用例	
	第3回	カッティング演習	サンプルシナリオを使用して絵コンテの作成演習	
	第4回	↓	カットの連続性(イマジナリーライン等)、必要尺の検討	
	第5回	↓		
	第6回	コンテ撮制作	After Effectsを使用して絵コンテを編集・映像化	
	第7回	↓		
	第8回	実践カット演習1	ベクターレイヤーの使用、TP処理、パラ見の方法等	
	第9回	↓	口パク、目パチなど頻出する基本動作の制作	
	第10回	実践カット演習2	合成・組みを使った演習	
	第11回	↓		
	第12回	テストカット制作	卒業制作の1カットをサンプルとして制作	
	第13回	↓	制作手法とコストの検討	
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第16回	卒業制作のサポート	卒業制作の作業時間として使用。適宜、技術支援	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	↓		
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	↓		

2026年度 講義概要

科目名	CGアニメーション	年次：2年次 通年	
担当教員	中村 成吾	時間数：120時間	
授業概要	本授業では、1年次に収束したMayaのモデリング技術を基盤とし、マテリアル設定、ライティング、アニメーション、リギングといった3DCG [政策における一連の行程を段階的に学習する。これにより、モデル制作にとどまらず、映像表現までを含めた総合的な制作フローを理解し、実践的な制作力の習得を目指す。		
到達目標	アニメーション制作に必要な技術と表現を学び、創造的な映像表現を実現するための技術力を養う。		
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	適宜デジタル資料を配布する。		
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	オリエンテーション、1年で学んだ技術復讐	
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	マテリアル基礎 (Hypershade)	色・質感の概念理解	
	第6回	マテリアル応用 (質感表現)	マテリアル球制作	
	第7回	ライティング基礎	ライトの種類 光の基本理解	
	第8回	ライティング応用 (室内表現)	室内のライティング 明暗バランス	
	第9回	アニメーション基礎①	ボールの上下運動 アニメーションの基本理解	
	第10回	リギング基礎 (ボーン)	Joint作成 手に骨を入れる	
	第11回	オートリギング	キャラクターにリグ適用	
	第12回	数値入力による精密モデリング	正確なモデリング (Legoキャラクター制作)	
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	アニメーション基本制作 (レゴ)	歩行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	↓		

2026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	
	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

2026年度 講義概要

科目名	制作実習Ⅱ	年次：2年次 通年	
担当教員	谷口 龍彦	時間数：120時間(通年)	
授業概要	前期：色々な、アニメーションのジャンルに接し、その可能性知り、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。※「カメラワーク基礎」の講義を数回予定。後期：主に卒業制作の作業。		
到達目標	卒業制作の完成。		
評価方法・基準	出席率。卒業制作の内容および完成度。感想文等の提出。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	卒業制作について。アニメーション色々①	卒業制作について。アニメーション色々「長編」	4月17日
	第2回	アニメーション色々②卒業制作	アニメーション色々「短編」	4月24日
	第3回	アニメーション色々③卒業制作	アニメーション色々「短編」	5月1日
	第4回	アニメーション色々④卒業制作	アニメーション色々「ストップモーションアニメ」	5月8日
	第5回	アニメーション色々⑤卒業制作	アニメーション色々「ストップモーションアニメ」	5月15日
	第6回	アニメーション色々⑥卒業制作	アニメーション色々「長編」	5月22日
	第7回	卒業制作「企画書」修正	企画の確認と修正（谷口・橋口・山崎）	5月29日
	第8回	アニメーション色々⑦卒業制作	アニメーション色々「長編」	6月6日
	第9回	卒業制作「カメラワーク基礎」	ショットサイズとカット割りと色々	6月12日
	第10回	卒業制作「カメラワーク基礎」	イマジナリーライン①と色々	6月26日
	第11回	卒業制作「カメラワーク基礎」	イマジナリーライン②と色々	7月3日
	第12回	卒業制作		7月10日
	第13回	卒業制作「絵コンテ」修正	絵コンテの確認と修正（谷口・橋口・山崎）	7月17日
	第14回	卒業制作		7月24日
	第15回	卒業制作	進行状況の確認。（谷口・橋口・山崎）	9月4日
後期	第16回	卒業制作		
	第17回	卒業制作		
	第18回	卒業制作		
	第19回	卒業制作		
	第20回	卒業制作		
	第21回	卒業制作		
	第22回	卒業制作		
	第23回	卒業制作		
	第24回	卒業制作		
	第25回	卒業制作		
	第26回	卒業制作		
	第27回	卒業制作		
	第28回	卒業制作		
	第29回	卒業制作		
	第30回	卒業制作		

2026年度 講義概要

[illegible]

2026年度 講義概要

科目名	演出実習		年次　：2年次後期	
担当教員	橋口 翔太郎		時間数　：　60時間	
授業概要	卒業制作進行学生それぞれの企画内容に応じて個別に指導 各々の作品に寄り添った進行と演出面の指導			
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	アニメーションの基礎知識大百科			
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	進行準備	進行計画と進行表の作成	
	第2回	プロダクション進行	レイアウト工程の流れ	
	第3回		レイアウト作業の実践	
	第4回		原画作業の実践	
	第5回		動画・仕上げ工程	
	第6回		動画・仕上げ工程作業の実践	
	第7回		背景美術工程	
	第8回		背景美術作業の実践	
	第9回		撮影のコンポ作業	
	第10回		撮影・カッティング・ラッシュチェック	
	第11回		コンポ調整	
	第12回	プリプロダクション	編集とリテーク対応	
	第13回		編集調整	
	第14回		最終調整	
	第15回		完パケ準備	

2026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	参考書を基盤とした体系的な演習と通じて、After Effectsの応用力を習得し、映像制作における技術的表現の幅を拡張する。あわせて、商業アニメーションにおける画面設計で用いられる各種エフェクトの基盤について、演習を通じて理解を深め、実生活に応用可能な技術の定義をはかる。		
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	適宜デジタル資料を配付する。		
参考文献	AfterEffects for アニメーション [CC対応改訂版] 大平幸輝 (著)		
使用ソフト	Adobe After Effects等		

授業計画

[illegible]

2026年度 講義概要

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	前半では、参考書を基盤とした体系的な演習を通じて、After Effectsの応用技術および円蔵表現力の進化を図る。後半では、卒業制作を対象に、各学生の制作内容や到達度に応じた個別サポートを実施する。これにより、After Effectsを活用した映像作品の完成度と表現品質の向上を目指す。		
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	適宜デジタル資料を配付する。		
参考文献	AfterEffects for アニメーション [CC対応改訂版] 大平幸輝（著）		
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	オリエンテーション、イントロダクション	オリエンテーション　Effects：パーティクル	
	第 2 回	After Effects for アニメーション　CHAP2	Effects：ディストーション／コースティック	
	第 3 回	↓	Effects：粒子化、炎	
	第 4 回	↓	Effects：モーションパス／3 DFollow	
	第 5 回	↓	Effects：素材の合成／ベジェワープ	
	第 6 回	↓	Effects：エクスプレッション	
	第 7 回	↓		
	第 8 回	After Effects for アニメーション　CHAP3	各自の作品に合わせた撮影手法を指導	
	第 9 回	↓		
	第 1 0 回	↓		
	第 1 1 回	↓		
	第 1 2 回	↓		
	第 1 3 回	前期課題制作		
	第 1 4 回	↓	↓	
	第 1 5 回	課題提出		

2026年度 講義概要

科目名	音響効果	年次　：2年次後期	
担当教員	小松 寛史	時間数　：　60時間	
授業概要	音響についての基礎知識と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	

2026年度 講義概要

科目名	ポートフォリオ制作	年次　：2年次 前期	
担当教員	山崎幸一/濱田明美	時間数　：60時間	
授業概要	就職活動を前提としたポートフォリオの制作や面接練習を行う。 ・ポートフォリオ制作：目指す職種に応じたポートフォリオを制作する。 ・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	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

2026 年度 講義概要

2026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		単位数　：　4単位	
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、その描写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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	描写。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。描写。	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1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2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3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4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5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6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7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8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9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10回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-5	描写。全体的に素材の質感を描き進めていく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第11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12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13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14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15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

※ 諸事情やクラスの理解度、授業の進行状況などにより、内容を一部変更する場合があります。

2026年度 講義概要

科目名	クロッキー	年次　：1年次通年	
担当教員	三浦康男	単位数　：　4単位	
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	・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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	適宜プリント配布		
参考文献	モルフォ人体デッサン 骨から描く		
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　（描いてみる）	人間を描こう
	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	向かい合わせ バストアップ
	第3回	・頭部プロポーション/8頭身の簡略化	友だちの顔/全身クロッキー	囲みクロッキー
	第4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+実習	
	第5回	・ルビンの壺/+スペースと-スペース	正しく描くために③　各テキスト解説+実習	
	第6回	・人体の遠近法と正中線	正しく描くために④　アイレベルと正中線の見え方の解説	
	第7回	・「正しく描く」を実践し定着させる	4～6回までの振り返り　終日クロッキーを描く	
	第8回	・骨格/身体構造①全身	テキスト解説・ランドマーク/身体構造	一筆書き
	第9回	・骨格/身体構造②部位	テキスト解説・男女の体格の違い/部位（手足）	
	第10回	・簡略化とBase body	サイボーグのイメージで描く　Base body	
	第11回	・人体について再確認	身体のランドマークの再確認	
	第12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13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	・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	PCタブレット クロッキー帳
後期	第16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17回	・クイックスケッチ③	ポーズを捉える　アクションライン	
	第18回	・クイックスケッチ④　能動的に描くために	棒人間とBase body/全身のバランスと動き	
	第19回	・クイックスケッチ⑤　イメージと実像	イメージと実像の中間を意識して描く　3～5分	
	第20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21回	・陰と陽を描く①	光と陰影の量感の表現①練習課題と画材の使用方法	
	第22回	・陰と陽を描く②　描画画材とその表情	暗部のみを描く/光と陰影の量感の表現	
	第23回	・陰と陽を描く③　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	黒ケント3枚
	第24回	・人体について再確認	身体のランドマークと男女の体格の違い再確認	
	第25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26回	・統括クロッキー	今までの描き方を踏まえて描く	
	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	1年間のクロッキーから40枚選出しファイリングする	カウンセリング
	第29回	・クロッキー選集制作②		カウンセリング
	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。

2026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	単位数　：4単位	
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	・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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	授業時に配布		
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	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	

2026年度 講義概要

[illegible]

2026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	単位数　：　2単位	
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	・ 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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・ 総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	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	〃	〃	

2026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	単位数　：　2単位	
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	・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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2026年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅰ	年次　：　1 年次前期	
担当教員	米山美樹・梅本昌樹	単位数　：　2単位	
授業概要	オリジナルストーリー漫画の制作。コマ割りの仕方やストーリーの作り方等、漫画制作の基礎を学んでいく。個人指導を原則とし、クラス担任によるカウンセリングも併せて行う。		
到達目標	16ページ漫画作品の完成		
評価方法・基準	・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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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			
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]

2026年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅱ	年次　： 1 年次後期	
担当教員	米山美樹・梅本昌樹	単位数　：　2単位	
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	・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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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			
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	16ページ以上の漫画制作（ネーム）	個別指導およびカウンセリング等	
	第 2 回	16ページ以上の漫画制作（ネーム）	〃	
	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	

2026年度 講義概要

科目名	デジタルテクニック	年次　：1年次通年	
担当教員	黄 愛揚	単位数　：　4単位	
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とする。		
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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	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				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	クリスタの基本・アンケート	下描き・ペン入れの作画方法　課題1：キャラクターを描く	
	第 2 回	課題①　キャラクターを描く	前半トーンの復習、練習課題　後半　作業単位	
	第 3 回	課題①　キャラクターを描く	課題①作業、データの書き出し説明、提出	課題①提出ㄨ切
	第 4 回	練習課題　レイヤーマスク　白フチ　図形ツールの使い方	前半：マスクの機能についてマスクの練習 後半：画像の白フチ　白フチの練習	
	第 5 回	課題②レイヤーマスクの応用	課題説明、作業	
	第 6 回	課題②レイヤーマスクの応用	課題作業、提出　データの書き出し復習	課題②提出ㄨ切
	第 7 回	カラーの塗り方　データづくりの説明	前半　色塗り　練習課題①　物を描く	
	第 8 回	カラーの塗り方　データづくりの説明	レイヤー合成モード　練習課題②	
	第 9 回	課題③キャラクターの着色	課題説明、作業	
	第 1 0 回	課題③キャラクターの着色	課題の作業	課題③提出ㄨ切
	第 1 1 回	漫画原稿の作り方	フキダシ、効果線、枠線の説明　練習課題	
	第 1 2 回	漫画原稿の作り方	原稿サイズの設定復習、各種のデータの書き出しの練習	
	第 1 3 回	漫画原稿の作り方	テスト、課題④の説明	
	第 1 4 回	課題④漫画原稿の作り方の応用	課題④の作業	
	第 1 5 回	課題④漫画原稿の作り方の応用	課題④の作業、提出	課題④提出ㄨ切
後期	第 1 6 回	パース定規-一点透視	パース定規の使い方　練習課題　一点透視で机を描く	
	第 1 7 回	パース定規-二点透視	二点透視でソファを描き、キャラクターを座らせる(マスク使用)	
	第 1 8 回	課題⑤　キャラ＋背景	課題説明、下描きチェック	
	第 1 9 回	〃	背景の描き方	
	第 2 0 回	練習課題＋課題⑥パース定規-三点透視	前半：三点透視で机を描く 後半：課題⑥三点透視の部屋の中にキャラを立たせる(カラー＋トーン)	課題⑤提出ㄨ切
	第 2 1 回	課題⑥　パース定規-三点透視	課題⑥の作業　レイヤー合成モード、トーンの復習	
	第 2 2 回	課題⑥　パース定規-三点透視	課題⑥の作業	
	第 2 3 回	課題⑦　パース定規を応用し、1 ページ漫画を描く	課題説明　ネームチェック　下描き	課題⑥提出ㄨ切
	第 2 4 回	課題⑦　パース定規を応用し、1 ページ漫画を描く	ペン入れ、仕上げ	
	第 2 5 回	背景LT変換	練習課題	課題⑦提出ㄨ切
	第 2 6 回	課題⑧背景LT変換	学校の写真をLT変換し、キャラクターを入れる	
	第 2 7 回	スクロール漫画の作り方	データの設定、ネームの考え方　練習課題1 6 ページ漫画のクライマックスシーンをスクロール漫画にする　後半：課題⑨の提示	課題⑧提出ㄨ切
	第 2 8 回	課題⑨　スクロール漫画の作成	テーマ：自由制作　ネームチェック	
	第 2 9 回	課題⑨　スクロール漫画の作成	下描き・ペン入れ	
	第 3 0 回	課題⑨　スクロール漫画の作成	前半：原稿サイズの設定、各種データの書き出し復習　後半：作業	課題⑨提出ㄨ切

2026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	単位数　：　2単位	
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	・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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	「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」		

2026年度 講義概要

漫画・アニメーション学科

漫画コース

2 年

2026 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	原田明彦	時間数　：　120時間	
授業概要	「デッサンⅡ」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て、「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点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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。平行して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	【石膏スケッチ・石膏デッサンに向けて-】④	第7回のマスキングテープの課題を通して塊としてのものを見る感覚を維持しつつ、石膏像のアタリを取る訓練をする。次回の石膏デッサンに向けて美しい構図を学ぶ。	クロッキー帳
	第9回	【石膏像デッサン】⑤-1__構図を決め、面で形を捉える。	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（大まかに形をとる）→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10回	【石膏像デッサン】⑤-2__大まかな明暗をつける。	複雑な細部は一旦気にせず、全体を塊として捉える。	デッサン用具
	第11回	【石膏像デッサン】⑤-3__中間の明暗の幅を広げる。	徐々に中間の明暗（ハーフトーン）の幅を広げていく。	デッサン用具
	第12回	【石膏像デッサン】⑤-4__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13回	【石膏像デッサン】⑤-5__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14回	【応用デッサン】⑥	モチーフを自由に選択し描く。平行して、自画像課題の構想を練り、各自の写真を撮る。①	B3ケント紙、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。自画像用写真を撮る。② 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】⑦-1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】⑦-2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】⑦-3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。	
	第19回	【自画像】⑦-4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。	グリッドは、まだ消さない
	第20回	【自画像】⑦-5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】⑦-6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。	
	第22回	【自画像】⑦-7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。	以降必要に応じ部分的にグリッド消去
	第23回	【自画像】⑦-8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】⑦-9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】⑦-10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】⑦-11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】⑦-12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】⑦-13合評	最終課題【自画像】の合評。　合評後、再度加筆。	
	第29回	【自画像】⑦-14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】⑦-15最終合評	最終合評、総括。	

※ 諸事情やクラスの理解度、授業の進行状況などにより、内容を一部変更する場合があります。

2026年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅲ	年次　： 2 年次通年	
担当教員	水田孝彦・黄愛揚	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14日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2026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10回	自然描写　樹	樹の描き方	
	第11回	課題	自然描写課題	
	第12回	課題	自然描写課題	
	第13回	課題	自然描写課題	
	第14回	課題	自然描写課題	
	第15回	筋肉	筋肉の描き方	
後期	第16回	アクションポーズ	殴るポーズ	
	第17回	アクションポーズ	殴られるポーズ	
	第18回	アクションポーズ	合わせたアクションポーズ	
	第19回	課題	アクション課題	
	第20回	課題	アクション課題	
	第21回	課題	アクション課題	
	第22回	課題	アクション課題	
	第23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24回	年齢別　子供	幼年期、少年期描きわけ	
	第25回	年齢別　大人～老人	中年期、老年期描きわけ	
	第26回	最終課題	世代別描きわけ	
	第27回	最終課題	世代別描きわけ	
	第28回	最終課題	世代別描きわけ	
	第29回	最終課題	世代別描きわけ	
	第30回	最終課題	世代別描きわけ	

2026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	〃	〃	

2026年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅰ・Ⅱ 共通	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14日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月24日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2026年度 講義概要

授業計画

2026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	カラー表紙	2年前期の作品の表紙を着色	B4サイズ
	第 2 回		(デジタル・アナログどちらでも可)	(データと原画提出)
	第 3 回	カラー見開き	漫画作品の見開き 2 P を着色する	B4サイズ
	第 4 回		(デジタル・アナログどちらでも可)	(データと原画提出)
	第 5 回		着色	
	第 6 回	カラー漫画 (2 P) 制作	曲のイメージを 2 P のカラー漫画にする	B4サイズ
	第 7 回		(デジタル・アナログどちらでも可)	(データと原画提出)
	第 8 回		着色	
	第 9 回		着色	
	第 1 0 回	カラー漫画 (4 ～ 6 P) 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		ペン入れ	
	第 1 3 回		着色	
	第 1 4 回		着色	
	第 1 5 回		着色	

2026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や応用を取り入れ、総合的な漫画的視覚表現の向上を目指す。 また、広告漫画課題で産学連携にも携わっていく。		
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	A B 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	課題提出	
	第 8 回	産学連携	交通安全チラシ用漫画	
	第 9 回	産学連携	交通安全チラシ用漫画	
	第 1 0 回	産学連携	交通安全チラシ用漫画	
	第 1 1 回	産学連携	交通安全チラシ用漫画	
	第 1 2 回	動物描写	作画練習	
	第 1 3 回	動物描写	作画練習	
	第 1 4 回	動物描写	作画練習	
	第 1 5 回	動物描写	作画練習	
後期	第 1 6 回	動物描写	課題	
	第 1 7 回	動物描写	課題提出	
	第 1 8 回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第 1 9 回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第 2 0 回	武器、道具を使ったアクション	作画練習	
	第 2 1 回	小テスト①	テスト実施	
	第 2 2 回	小テストの作例と解説		
	第 2 3 回	小テスト②	テスト実施	
	第 2 4 回	小テストの作例と解説		
	第 2 5 回	武器、道具を使ったアクション	課題	
	第 2 6 回	武器、道具を使ったアクション	課題	
	第 2 7 回	武器、道具を使ったアクション	課題	
	第 2 8 回	小テスト③	テスト実施	
	第 2 9 回	小テストの作例と解説		
	第 3 0 回	武器、道具を使ったアクション	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

2026 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	内藤紫帆・野一色優美・中迫梨恵		単位数　：　4単位	
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、その描写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・固有色・質感・明暗）に対する習熟度を総合的に評価。 ・総合評価：提出課題点70点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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	描写。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。描写。	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1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2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3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4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5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6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7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8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9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10回	1年共通最終課題「〇〇な箱」⑧-5	描写。全体的に素材の質感を描き進めていく。	デッサン用具一式 箱課題のモチーフ
	第11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12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13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14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15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

※ 諸事情やクラスの理解度、授業の進行状況などにより、内容を一部変更する場合があります。

2026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	内藤・中迫・野一色・三浦	単位数　：　4単位	
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	モルフォ人体デッサン 骨から描く		
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 線の見え方について様々な描き方	向かい合わせ バストアップ
	第3回	・頭部のプロポーショナル/8頭身の簡略化	友達の顔/全身クロッキー バストアップ/全身を描く	囲みクロッキー
	第4回	・骨格/身体構造①	テキスト解説 身体構造/骨格筋肉	一筆書き
	第5回	・骨格/身体構造②	テキスト解説 男女骨格の違い/ランドマーク	
	第6回	・描く目標を明確化する	終日クロッキーを描く	
	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	正しく描くために③ テキスト解説	
	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	グループクロッキー
	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の際確認	
	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	合評
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	・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18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19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20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21回	・陰と陽を描く①	光と陰影の量感の表現①練習課題と画材の使用法	カラーパステル
	第22回	・陰と陽を描く② 描画画材とその表情	暗部のみを描く/光と陰影の量感の表現	
	第23回	・陰と陽を描く③ 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	黒ケント3枚
	第24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25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26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）	モデルクロッキー男性または女性を実施	
	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	カウンセリング
	第29回	クロッキー選集制作	カウンセリング ファイル提出	カウンセリング
	第30回	授業総括	成果の確認 合評	

※ 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。

2026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	単位数　：　2単位	
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。 またそれらを用いた背景イラストの制作に取り組む。		
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	出席率、授業の理解度、課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT		

授業計画

[illegible]

科目名	セルフプロデュースⅠ	年次　：　1年次通年	
担当教員	加地陽美・浦野菜々子	単位数　：　4単位	
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「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　adobeのお金PC持参の呼びかけ	
	第 2 回	Adobeインストール	IllustratorとPhotoshopをインストール	
	第 3 回		IllustratorとPhotoshopをインストール	
	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 6 回			
	第 1 1 回		提出	
	第 1 2 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 1 3 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 1 4 回	制作	提出	
	第 1 5 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	
後期	第 1 6 回	・ ページ編集デザインの練習	構成チェック	
	第 1 7 回			
	第 1 8 回			
	第 1 9 回			
	第 2 0 回			
	第 2 1 回			
	第 2 2 回		提出	
	第 2 3 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 2 4 回		PF企画書提出者から順次カウンセリング	
	第 2 5 回			
	第 2 6 回			
	第 2 7 回			
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回		提出(最終課題提出日)	

2026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	単位数：4単位	
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	デジタルイラストレーションの基礎知識を学ぶ	
	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	塗りのレイヤー分け	
	第4回	線画と塗分け④	着色して提出	
	第5回	厚塗りイラスト①	デジタルイラストレーションの基礎知識を学ぶ	
	第6回	厚塗りイラスト②	ブラッシュアップ	
	第7回	厚塗りイラスト③	ブラッシュアップ	
	第8回	厚塗りイラスト④	提出	
	第9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10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11回	グリザイユで描くモンスターイラスト③	着色	
	第12回	グリザイユで描くモンスターイラスト④	着色して提出	
	第13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14回	ストーリーを感じるイメージ背景②	ラフを作る	
	第15回	ストーリーを感じるイメージ背景③	作画作業	
後期	第16回	ストーリーを感じるイメージ背景④	作画作業	
	第17回	ストーリーを感じるイメージ背景⑤	提出	
	第18回	自然風景イラスト①	Photoshopでデジタルイラストレーションを作成する	
	第19回	自然風景イラスト②	ラフを作る	
	第20回	自然風景イラスト③	作画作業	
	第21回	自然風景イラスト④	作画作業	
	第22回	自然風景イラスト⑤	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	

2026年度 講義概要

科目名	アナログイラストレーション	年次　：　1年次通年	
担当教員	越智 夏実	単位数　：　4単位	
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る 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？絵を描く『作業』ではなく『研究』をする課題をこなしてもらう		
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	ガイダンス／ペンを使った作品制作	ペンを使った濃淡の表現、タッチの表現等	
	第 2 回		作品の貼り出し	
	第 3 回	水彩絵の具、色鉛筆の技法を学ぶ	水彩・色鉛筆練習(技法、質感表現)→作品制作	
	第 4 回	好きな色の組み合わせで絵を描く	作品の保存方法について	
	第 5 回		作品をデータ化する方法について	
	第 6 回	アクリルガッシュを使った作品制作	アクリルガッシュ技法練習→作品制作	
	第 7 回	制作		
	第 8 回	制作	作品をデータ化する方法について	
	第 9 回	仕上げ・作品提出	提出	
	第 1 0 回	課題①複数の画材を使った作品制作	それぞれの画材が持つ質感に注目しながら 絵を描く	
	第 1 1 回	制作		
	第 1 2 回	制作		
	第 1 3 回	制作		
	第 1 4 回	課題①仕上げ・作品提出	作品の提出	
	第 1 5 回	小作品の制作	作品の値付けの方法について	
後期	第 1 6 回	課題②　物語の世界を描く	物語のワンシーンを描く	
	第 1 7 回	制作		
	第 1 8 回	制作		
	第 1 9 回	制作		
	第 2 0 回	課題②仕上げ・作品提出		
	第 2 1 回	課題③　モチーフを構成した作品制作	モチーフを構成して感情を描く	
	第 2 2 回	制作		
	第 2 3 回	制作		
	第 2 4 回	課題③仕上げ・作品提出		
	第 2 5 回	課題④「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	
	第 2 6 回	制作		
	第 2 7 回	制作		
	第 2 8 回	制作		
	第 2 9 回	制作		
	第 3 0 回	課題④仕上げ・作品提出		

2026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	単位数　：　4単位	
授業概要	基礎的な顔や人体の描き方から表情の付け方などを学ぶ。キャラクターデザインを行う上で必要な見 た目のデザイン方法から設定の考え方などを、実際にキャラクターを作りながら学習していく。		
到達目標	人体に違和感のないキャラを描けるようになる。1枚絵に活かせるキャラを作れるようになる。		
評価方法・ 基準	提出作品の完成度と課題への理解度(60%)　提出期限を守れているか(20%) 授業態度(10%)　応用課題(10%)		
テキスト	各課題開始時に配布		
参考文献	授業内にて随時紹介		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT、Photoshopなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	初回授業	オリエンテーション&自己紹介カードを描く	
	第2回	課題①自在に顔を描けるようになるう	色々な角度の顔を描く練習をする	
	第3回		ラフチェック→作画作業	
	第4回		①完成提出	
	第5回	課題②人体の構造を覚える	基本的な人の描き方を学び、全身を描く	
	第6回		ラフチェック→作画作業	
	第7回		②完成提出	
	第8回	課題③擬人化キャラクターを描く	擬人化キャラクターをデザインする	
	第9回		案出しラフチェック→作画作業	
	第10回		作画作業	
	第11回		③完成提出	
	第12回	課題④光と闇のキャラクターを考える	二人組のキャラ、属性の表現に挑戦する	
	第13回		案出しラフチェック→作画作業	
	第14回		作画作業	
	第15回		④完成提出	
後期	第16回	課題⑤ミニキャラを描いてみよう	4頭身以下のキャラを練習する	
	第17回		作画作業	
	第18回		⑤完成提出	
	第19回	課題⑥世界観からキャラをデザインする	ストーリー性のあるキャラクターを作る	
	第20回		作画作業	
	第21回		ラフチェック→作画作業	
	第22回		作画作業	
	第23回		⑥完成提出	
	第24回	課題⑦設定を元に1枚絵を描く	⑥で作成したキャラの設定を伝える1枚絵を描く	
	第25回		作画作業	
	第26回		ラフチェック→作画作業	
	第27回		作画作業	
	第28回		作画作業	
	第29回		作画作業	
	第30回		⑥完成提出	

2026年度 講義概要

科目名	デザイン基礎	年次　：1年次前期	
担当教員	石原・中原・小山・清水	単位数　：　2単位	
授業概要	Adobe Illustrator, Photoshopを使用したレイアウトデザインに必要な基本操作を、主に印刷物の制作実習を踏まえて習得します。		
到達目標	Adobe Illustrator, Photoshopそれぞれの特性の理解。		
評価方法・ 基準	アプリケーションソフトの基本操作と機能的確な使い方の理解度。授業態度、課題の取り組み姿勢。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定。		
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		

授業計画

[illegible]

2026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・和塚・俵積田・魏・岩田	単位数　：　2単位	
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	

2026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	浦野・岩田・中森・古谷・吉岡・加地	単位数　：　2単位	
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 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	

漫画・アニメーション学科

コミックアートコース

2年

2026 年度 講義概要

2026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	鈴木健太郎・内藤紫帆・浜本隆司・原田明彦	時間数：120時間	
授業概要	「デッサンⅡ」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て、「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く応用し、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点＋平常点（出席、取組姿勢など）30点＝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。平行して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	【石膏スケッチ・石膏デッサンに向けて・】④	第7回のマスキングテープの課題を通して塊としてものを見る感覚を維持しつつ、石膏像のアタリを取る訓練をする。次回の石膏デッサンに向けて美しい構図を学ぶ。	クロッキー帳
	第9回	【石膏像デッサン】⑤・1__構図を決め、面で形を捉える。	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。	木炭紙大500×650
	第10回	【石膏像デッサン】⑤・2__大まかな明暗をつける。	アタリ（大まかに形をとる）→暗部の陰影のみ捉える（最暗部）	ケント販売
	第11回	【石膏像デッサン】⑤・3__中間の明暗の幅を広げる。	複雑な細部は一旦気にせず、全体を塊として捉える。	デッサン用具
	第12回	【石膏像デッサン】⑤・4__進行具合の確認／合評	徐々に中間の明暗（ハーフトーン）の幅を広げていく。	デッサン用具
	第13回	【石膏像デッサン】⑤・5__量感（塊り）加筆完成提出	前半：描写継続／授業後半：全員並べて合評	合評
	第14回	【石膏像デッサン】⑤・5__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
後期	第15回	【応用デッサン】⑥	モチーフを自由に選択し描く。平行して、自画像課題の構想を練り、各自の写真撮る。①前期未完成課題の取り組みと提出。自画像用写真を撮る。②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。	B3ケント紙、自画像撮影①
	第16回	【自画像】⑦・1ボード購入、グリッド 陰影の下描き作業	モチーフを自由に選択し描く。平行して、自画像課題の構想を練り、各自の写真撮る。①前期未完成課題の取り組みと提出。自画像用写真を撮る。②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
	第17回	【自画像】⑦・2アタリ／陰影の下描き①	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。	提出課題返却
	第18回	【自画像】⑦・3全体構想__陰影の下描き②	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
	第19回	【自画像】⑦・4全体構想__陰影の下描き③	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。	デッサン用具持参
	第20回	【自画像】⑦・5全体構想__陰影の下描き④ 一旦完成	明暗を意識して画面全体的に調子をつけていく。	※グリッドは特に消さない
	第21回	【自画像】⑦・6各部位の描き込み①髪	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。	グリッドは、まだ消さない
	第22回	【自画像】⑦・7各部位の描き込み②髪、目、鼻、口元	画面全体の陰影の下描きを完了させる。	
	第23回	【自画像】⑦・8各部位の描き込み③髪、目、鼻、口元	順次各部位の描き込みの作業を行う。	
	第24回	【自画像】⑦・9各部位の描き込み④小物、服など	眼、鼻、口元を六割ほど仕上げる。	以降必要に応じ部分的にグリッド消去
	第25回	【自画像】⑦・10各部位の描き込み⑤肌	一見複雑な物は大きな塊として意識して描く。	
	第26回	【自画像】⑦・11仕上げ②質感の描き込み	メガネ・小物・手など他の要素あれば一旦仕上げる。	
	第27回	【自画像】⑦・12仕上げ③細部の描き込み、全体の調整	全体の明暗の調子を整える。特に肌。	
	第28回	【自画像】⑦・13合評	全体感の明暗の調子を整える。／小物、細部、質感を上げるなど	
	第29回	【自画像】⑦・14未完成・再提出課題に取り組む	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30回	【自画像】⑦・15最終合評	最終課題【自画像】の合評。 合評後、再度加筆。	

※ 諸事情やクラスの理解度、授業の進行状況などにより、内容を一部変更する場合があります。

2026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 ・〆切を守ったか		
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	ガイダンス/課題①産学連携	授業説明／課題①企画書ラフ制作	
	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	課題② 最高傑作(地下展示)	企画書ラフ制作	
	第8回	↓	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	完成作品提出	仕上げ	
	第14回	卒業制作メインビジュアル説明		
	第15回	前期末ガイダンス	後期の卒業制作の流れの説明	
後期	第16回	空間演出フォームについて説明		
	第17回	卒業制作フィードバック	受けたフィードバックから企画書に修正が必要か検討	
	第18回		受けたフィードバックから企画書に修正が必要か検討	
	第19回	決定版企画書提出締切		
	第20回	卒業制作メインビジュアル〆切 空間演出フォーム一次締め切り		
	第21回		卒業制作に係る作業全般の進行	
	第22回		卒業制作に係る作業全般の進行	
	第23回		卒業制作に係る作業全般の進行	
	第24回		展示に必要な物品など教員とすり合わせる	
	第25回		展示に必要な物品など教員とすり合わせる	
	第26回	空間演出フォーム完全〆切	展示に必要な物品など教員とすり合わせる	
	第27回		卒業制作に係る作業全般の進行	
	第28回	卒業制作データ提出		
	第29回	卒業作品集編集作業		
	第30回		パネル張り作業等	

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	

2026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・加地陽美	時間数 : 120時間	
授業概要	イラストをもとにしたコンテンツ、グッズや映像作品などイラストの価値を向上させ、経済的な価値を生み出すことのできる方向性を各自の特性に沿って制作する。		
到達目標			
評価方法・基準	・出席率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 バリエーション制作	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	

2026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」 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	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	↓	制作	
	第4回	↓	制作	
	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	後期ガイダンス	後期作業についての説明 課題③キャプション用Googleサイト制作 キャプションボード制作　について	
	第17回	作品説明の考え方の説明	卒業制作作業/作品説明の案出し	
	第18回	↓	卒業制作作業/作品説明の案出し	
	第19回	↓	卒業制作作業/作品説明の案出し	
	第20回	↓	卒業制作作業/作品説明の案出し	
	第21回	↓	卒業制作作業/作品説明の案出し	
	第22回	↓	卒業制作作業/作品説明の案出し	
	第23回	↓	卒業制作作業/作品説明の案出し	
	第24回	作品説明の案の提出	卒業制作作業/作品説明の案③　提出	
	第25回	↓	Googleサイトで詳細ページを制作する	
	第26回	↓	Googleサイトで詳細ページを制作する	
	第27回	↓	Googleサイトで詳細ページを制作する	
	第28回	↓	Googleサイトで詳細ページを制作する	
	第29回	↓	仕上げ	
	第30回	課題③提出	提出	

2026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	中森・川添・笹川・和塚・蘇	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、3 D C G 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 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	

2026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	今村・祖川・小田・中西・魏・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	

2026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・西内	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Ⅲでは、3DCG、ソーシャルゲーム系イラスト、WE B 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 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		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 1 0 回		作業日	
	第 1 1 回		作業日	
	第 1 2 回		中間チェック	
	第 1 3 回		仕上げ作業	
	第 1 4 回		最終仕上げ・提出	
	第 1 5 回		合評会	
後期	第 1 6 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 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 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 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	

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
2026 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	単位数　：　2単位	
授業概要	ものづくりにおいて色彩の基礎知識は、極めて重要な役割を果たす。日常に溢れる色彩は、それぞれ固有の特性を有しており、多くのデザインはそれらの心理的・視覚的效果を戦略的に活用している。色彩の特性や配色の視覚効果を体系的に理解することは、デザインの基礎を習得する上で不可欠である。		
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：色彩に関する観察、理解、構想、創造的技能、表現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。 ※前期終了時に本校の定める必要出席率を有していることが単位取得の条件である。		
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	【色彩の基礎知識】 光と色	ガイダンス、評価基準の説明。各用具の説明。 色と光、色はなぜ見えるのか。光の仕組み、目のしくみについて講義。 実験：「紫外線を用いて絵を描こう。」に取り組む。	トレーシングペーパー、デザインの色彩、筆記用具、色紙
	第 2 回	1【色彩の基礎知識】 色相、明度、彩度について	色相、明度、彩度についての講義。 デザインの色彩4、5Pの「色相環、明度、彩度」に取り組む。 無彩色の理解を深める課題をこなす。	デザインの色彩、のり、筆記用具、色紙、筆
	第 3 回	2【色彩の基礎知識】 トーン配色、配色技法	トーン概念、トーン配色、配色技法に関する講義。 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。 色紙を用いて有彩色の理解を深める課題をこなす。	デザインの色彩、のり、筆記用具、色紙、カッター、定規
	第 4 回	3【色彩の基礎知識】 色の性質と心理的效果 - 1 色彩の心理的效果。進出色、後退色	第2,3回課題の振り返り。簡易合評。 色の性質と心理的效果について講義。 色相、彩度、明度の特性を用いて与えられたテーマを色面で表現する。	デザインの色彩、配色カード、のり、筆記用具、カッター、定規
	第 5 回	4【色彩の基礎知識】 様々な配色技法 - 1	第4回課題の合評。 配色技法の種類と効果について講義。 色相、彩度、明度の特性を用いて与えられたテーマを色面で表現する。幾何形体のみで表現する。対になる色面の組み合わせを其々、色彩カード、絵具で表現する。	デザインの色彩、配色カード、のり、筆記用具、絵具道具一式、カッター、定規
	第 6 回	4【色彩の基礎知識】 様々な配色技法 - 2	第5回課題の取り組み。 同化と対比について配色カードを用いて実習。	デザインの色彩、色鉛筆、消しゴム、B4ケント、筆記用具、絵具一式、カッター、定規
	第 7 回	5【色彩の基礎知識】 継時加法混色、並置加法混色	第5回課題の合評。 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、シャニックの絵を部分模写する。 色鉛筆や絵具を用いて混色や重色に挑戦。	デザインの色彩、色鉛筆、消しゴム、B4ケント、筆記用具絵具一式
	第 8 回	6【色彩の応用】 鑑賞　色彩の効果を用いた作品の鑑賞	スライドショーや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。 レポート作成。	デザインの色彩、筆記用具
	第 9 回	7【色彩の応用】 色彩の心理的效果を用いた課題の制作	与えられた条件の中で色彩効果を上手く用いて色彩構成する。	デザインの色彩、B4ケント紙、絵具一式、筆記用具
	第 1 0 回	7【色彩の応用】 色彩の心理的效果を用いた課題の制作	色彩構成課題の続きを作成。	デザインの色彩、B4ケント紙、絵具一式、筆記用具
	第 1 1 回	8【最終課題】 コラージュ表現	第7課題合評。雑誌の切り抜きを色面として認識し、コラージュする。コラージュの良さを生かしつつ絵具も用いて構わない。それぞれのテーマに沿って課題を作成する。アイディアを出し各自テーマを決定。	デザインの色彩、雑誌、のり、B4ケント紙、筆記用具、絵具一式、カッター、定規
	第 1 2 回	8【最終課題】 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て課題を作成する。	デザインの色彩、雑誌、のり、B4ケント紙、筆記用具、絵具一式、カッター、定規
	第 1 3 回	8【最終課題】 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、B4ケント紙、筆記用具、絵具一式、カッター、定規
	第 1 4 回	9【確認テスト】 確認テスト実施＋最終課題加筆	前期で学んできたことを基に確認テストを実施する。 授業後半では、前回の課題の続きを行う。	デザインの色彩、筆記用具、絵具一式カッター、定規
	第 1 5 回	9【確認テスト】 確認テストの振り返り まとめ	確認テストの返却。復習と前回提出課題の合評。授業全体の総括。	デザインの色彩、筆記用具

※ 諸事情やクラスの理解度、授業の進行状況などにより、内容を一部変更する場合があります。その際は、classroom等で事前に連絡いたします。

科目名	写真・映像基礎		年次　：1年次通年	
担当教員	平原栄治・中村成吾		単位数　：　4単位	
授業概要	前期は写真・映像に関する知識・技術取得はクリエイティブワークの必須条件です。 この授業では映像制作の道具として重要な『カメラ』についての知識を中心に、デジタル画像の扱い方、映像編集などを総合的に学びます。後期はAfter Effectsの基礎操作を体系的に学び、映像編集の基本技術を習得する。演習課題を通じて、意図を持った映像表現を構築する力を養う。			
到達目標	道具としての『カメラ』を活用して、自ら撮影・加工・編集する技術を学習し、After Effectsの基本操作および各種機能を理解し、目的に応じた映像表現を構築できる基礎的な制作能力を身につける。			
評価方法・基準	前期：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。 後期：出席状況および授業理解度、課題提出状況を基礎とし、制作課題の完成度、構成力、表現力を総合的に評価する。			
テキスト	適宜デジタル資料を配布する。			
参考文献	必要に応じて授業内で提示する。			
使用ソフト	Adobe After Effects 等			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス	課題1：写真をセレクションしタイトルをつける	
	第2回	カメラ基礎（1）基本的なカメラの使い方・機能解説		
	第3回	カメラ基礎（2）データ・解像度	課題2：写真ZINEの制作	
	第4回	カメラ基礎（3）レンズによる表現		
	第5回	カメラ基礎（4）露出による表現		
	第6回	カメラ基礎（5）ライティングについて		
	第7回	映像撮影演習（1）	課題3:Vlog制作	
	第8回	映像撮影演習（2）		
	第9回	映像撮影演習（3）		
	第10回	映像撮影演習（4）		
	第11回	映像撮影演習（5）		
	第12回	写真撮影実習（1）	課題4：ポートフォリオ用の作者近影を撮影する	
	第13回	写真撮影実習（1）		
	第14回	写真撮影実習（1）	課題5：自分の作品を撮影する	
	第15回	写真撮影実習（1）		
後期	第1回	After Effectsの基本操作	インターフェース、トランスフォームを実習形式で習得する。	
	第2回	↓	素材配置、トランジション、音の関係性を理解し簡易編集を行う。	
	第3回	↓		
	第4回	カメラトラッキング	カメラトラッキング機能を用いた合成表現を習得する。	
	第5回	1、タイトル映像課題　設計・準備	撮影前に「何を作るか」を明確にし、“考えて撮る”状態を作る	
	第6回	2、外ロケ撮影	タイトル映像用素材収集	雨天中止
	第7回	3、編集	現実空間にタイトルを合成する映像を制作する。	
	第8回	パーティクル	パーティクルの基本原理と表現方法を理解する。	
	第9回	エクスプレッション	エクスプレッションの基礎を学び、効率的な制作を行う。	
	第10回	3D	3Dレイヤーおよび空間表現の基礎を理解する。	
	第11回	モーショングラフィックス	文字の動かし方を学ぶ。	
	第12回	15秒ストーリー映像課題	課題説明、設計・準備	
	第13回	課題提出		
	第14回	チェック・講評	クオリティアップ	
	第15回	発表		

科目名	デジタル空間演習	年次　： 1 年次通年	
担当教員	溝内雅伸	単位数　： 4単位	
授業概要	Blenderによる建築CG（内装）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	3DCG制作の基礎技術と、建築CGの基礎知識の習得		
評価方法・ 基準	・ Blender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	Blender・Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ガイダンス	3DCG、PC操作、講義の説明など	
	第 2 回	演習課題 1 「プリミティブモデリング」	モデリング①、マテリアル①	
	第 3 回	↓	ライティング①、レンダリング①	
	第 4 回	演習課題 2 「家具①」	モデリング②	
	第 5 回	↓	↓	
	第 6 回	演習課題 3 「部屋①」	マテリアル②、ライティング②	
	第 7 回	↓	↓	
	第 8 回	↓	↓	
	第 9 回	↓	↓	
	第 1 0 回	演習課題 4 「家具②」	モディファイア	
	第 1 1 回	↓		
	第 1 2 回	↓		
	第 1 3 回	↓		
	第 1 4 回	↓	一次提出	
	第 1 5 回	↓	最終提出	
後期	第 1 6 回	演習課題 3 「部屋②」	躯体作成	
	第 1 7 回	↓	↓	
	第 1 8 回	↓	↓	
	第 1 9 回	↓	↓	
	第 2 0 回	↓	一次提出	
	第 2 1 回	↓	家具、小物の作成	
	第 2 2 回	↓	↓	
	第 2 3 回	↓	↓	
	第 2 4 回	↓	↓	
	第 2 5 回	↓	↓	
	第 2 6 回	↓	↓	
	第 2 7 回	↓	二次提出	
	第 2 8 回	↓	ブラッシュアップ	
	第 2 9 回	↓	↓	
	第 3 0 回	↓	最終提出	

科目名	デザイン表現実習	年次　：1年次通年	
担当教員	中森康夫	単位数　：4単位	
授業概要	グラフィックソフトの基礎を学習し、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、　出席率(70%)と課題提出率(100%)を加味して総合的に評価		
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	Illustrator (基礎練習)_1	オリエンテーション：Gデザイン/仕事の流れ	
	第2回	Illustrator (基礎練習)_2	Gデザイン作品紹介・トレース課題	
	第3回	Illustrator (基礎練習)_3	トレース　段落・文字・変形・整列	
	第4回	Illustrator (基礎練習)_4	トレース　画像配置Photoshop/公募について	
	第5回	Illustrator (基礎練習)_5	トレース　ピクトグラム	
	第6回	① Personal ロゴデザイン	ピクトグラム合評　ラフ制作 → ラフ案提出	
	第7回		ラフチェックバック～制作	
	第8回		制作～データ提出	
	第9回	② Personal ロゴを活用した名刺	名刺：印刷原稿作成～制作	
	第10回		名刺制作→合評(修正)・レイアウト練習	
	第11回		課題解説 → 企画書作成	
	第12回		ラフ制作～UP	
	第13回		データ制作	
	第14回		データ制作 ～ 提出	
	第15回		合評(修正)・後期課題について	
後期	第16回	⑤ レイアウト課題	印刷原稿フォーマット作成 ※トリムマーク	
	第17回		画像編集 ※画像配置(リンク・埋め込み)	
	第18回		★デザインワーク &レイアウト→ データ提出	
	第19回		★合評&修正	
	第20回	⑥ ポスターデザイン(作品展)	課題資料収集	
	第21回		ラフチェック ～ 制作	
	第22回		デザインワーク	
	第23回		デザインワーク	
	第24回		★データ提出	
	第25回		合評&修正	
	第26回	⑦ 新商品企画・デザイン	課題内容解説 ～ アイデア	
	第27回		★企画書 & ラフ 提出	
	第28回		制作	
	第29回		★制作 → データ提出	
	第30回		★合評&修正・データ提出&授業アンケート	

科目名	デジタルコンテンツ研究Ⅰ	年次： 1年次通年	
担当教員	涌井晃	単位数 ： 4単位	
授業概要	映像コンテンツの視聴や、外部での展示を観覧するなどして、様々なコンテンツに積極的に触れることで作品表現の多様性やさまざまな表現メディアやジャンルの違いなどについて知識や経験として吸収し、自身の今後の作品表現における選択肢を豊富にすることを目的とします。またクリエイティブ系の仕事に特に関連のあるAIに関する最新の情報を共有し、実際に使ってみることでコンテンツ表現の可能性について研究し、小課題の制作に取り組みます。後期は身近なアナログ素材や身体表現を出発点として、撮影・編集・AI活用を通じてデジタルコンテンツへ展開する方法を研究する。クレイ、砂、紙、手描きの絵など、一見アナログな素材を映像作品として成立させるプロセスを体験し、表現メディアの特性と変換の面白さを学ぶ。		
到達目標	映像・展示・インスタレーション・Web・ゲームなど、多様な表現メディアの特性を理解できる。 作品鑑賞を通して、表現意図・構成・演出・技術の関係を分析できる。 AIを活用したコンテンツ制作の基礎的な方法と可能性を理解できる。 調査・鑑賞・実験をもとに、自分なりの表現方法を試行し、小課題としてまとめることができる。 他者への共有や講評を通して、自身の作品や発想を言語化できる。		
評価方法・基準	多様なコンテンツや事例に対して主体的に触れようとしているか 作品や技術について、自分の視点で考察できているか AIを単なる模倣ではなく、表現研究の道具として活用しようとしているか 小課題において、調査内容や実験結果を作品・提案へつなげられているか 発表や提出物において、意図やプロセスを言語化できているか		
テキスト	指定テキストは設けず、授業内で配布する資料、スライド、サンプルデータを使用する。		
参考文献	映像、展示、デジタルアート、インタラクティブコンテンツ、AI活用事例に関する資料を授業内で適宜紹介する。		
使用ソフト	授業内で適宜使用		

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／デジタルコンテンツ研究とは何か	授業の目的、進め方、評価方法の説明。現代のコンテンツ表現の広がりについて概観する。	
	第 2 回	映像表現の基礎研究	映画、アニメ、MV、CM、SNS動画などの違いを比較し、構成・演出・編集の特徴を学ぶ。	
	第 3 回	展示・空間表現の基礎研究	美術館展示、インスタレーション、体験型展示、プロジェクション、メディアアートなどの事例を通して、空間での表現方法を考える。	
	第 4 回	表現メディアごとの違いを知る	映像、静止画、立体、Web、ゲーム、XRなどを比較し、伝わり方や体験設計の違いを分析する。	
	第 5 回	作品リサーチの方法	参考作品の探し方、比較のしかた、観察ポイント、記録のまとめ方を学ぶ。	
	第 6 回	外部鑑賞・観覧レポートの準備	展覧会・上映・配信作品などの鑑賞ポイントを整理し、レポートの視点を設定する。	
	第 7 回	AIとクリエイティブの最新動向1	画像生成、動画生成、文章生成、音声生成などの概要と、クリエイティブ業界との関係を学ぶ。	
	第 8 回	AIとクリエイティブの最新動向2	実際にAIツールを試し、発想支援、構図案、テキスト案、ビジュアル案などへの応用を体験する。	
	第 9 回	AI活用の可能性と課題	著作権、倫理、オリジナリティ、信頼性、便利さと危うさについて議論する。	
	第 1 0 回	小課題1：リサーチをもとにした表現実験	鑑賞・調査内容をもとに、短い実験課題を制作する。	
	第 1 1 回	小課題1 講評	制作意図、参考にした事例、表現手法、改善点を共有する。	
	第 1 2 回	小課題2：AIを活用した表現実験	AIを補助的に活用しながら、各自のテーマに基づいた小課題制作を行う。	
	第 1 3 回	小課題2 制作・中間確認	途中経過を共有し、方向性や表現方法の調整を行う。	

	第 1 4 回	最終まとめ制作または発表準備	これまでの研究・鑑賞・実験を整理し、自身の表現の方向性としてまとめる。	
	第 1 5 回	最終発表・講評	最終発表・講評	
後期	第 1 6 回	参考作品鑑賞（クレイアニメーション）／課題説明	クレイアニメーション作品を鑑賞し、粘土という素材が持つ変形性、質感、動きの面白さを学ぶ。あわせて、小課題1の内容を確認する。	
	第 1 7 回	小課題1制作① クレイアニメーション企画・造形・テスト撮影	動物をモチーフにした短い物語を考え、キャラクターや小物を粘土で制作し、テスト撮影を行う。	
	第 1 8 回	小課題1制作② クレイアニメーション本撮影	ストップモーションによる本撮影を行い、動物の動きや変化を映像として構成する。	
	第 1 9 回	小課題1制作③ 編集・仕上げ・講評	撮影素材を編集し、短いクレイアニメーション作品として完成させ、発表・講評を行う。	
	第 2 0 回	参考作品鑑賞（砂絵・サンドアニメーション）／課題説明	砂絵アニメーション作品を鑑賞し、粒子感や変形による表現の魅力を学ぶ。あわせて、小課題2の内容を確認する。	
	第 2 1 回	小課題2制作① 砂絵文字アニメーション構成・試作	アルファベットが1文字ずつ変化して文を伝え、最後に象徴的なマークへ変化する構成を考え、試作を行う。	
	第 2 2 回	小課題2制作② 砂絵アニメーション制作・編集・講評	本制作と編集を行い、短い砂絵アニメーション作品として仕上げ、発表・講評を行う。	
	第 2 3 回	参考作品鑑賞（紙・切り絵・パーツアニメーション）／課題説明	紙に描いた絵を切り分けて動かす作品や、バラバラ漫画的な表現を鑑賞し、紙の質感や線の魅力を活かした映像表現について学ぶ。	
	第 2 4 回	小課題3制作① 作画・パーツ設計	紙にキャラクターやモチーフを描き、動きを意識しながらパーツ分けを行う。必要に応じてバラバラ漫画的なフレーム制作も行う。	
	第 2 5 回	小課題3制作② 取り込み・動作設計	描いた素材をスキャンまたは撮影で取り込み、パソコン上で配置・分解し、基本的な動きを設計する。	
	第 2 6 回	小課題3制作③ 編集・仕上げ・講評	デジタル上で動きを完成させ、短い作品として編集し、発表・講評を行う。	
	第 2 7 回	参考作品鑑賞（実写＋AI変換映像）／課題説明	人物や実写素材をAIで変換・加工した映像作品を鑑賞し、実写と生成表現の接続方法を学ぶ。あわせて発展課題の内容を確認する。	
	第 2 8 回	発展課題制作① 実写撮影または既存素材の再活用＋AI加工実	人物の動作や表情を撮影する、または既存の小課題素材を使い、AIによる変換や質感変更、世界観の変容を試みる。	
	第 2 9 回	発展課題制作② 編集・再構成	AI加工した映像や既存小課題を再編集し、アナログとデジタルの往復を意識した短編映像として構成する。	
	第 3 0 回	最終発表・講評・振り返り	後期で制作した小課題および発展課題を発表し、素材ごとの表現の違い、アナログとデジタルの接続の可能性について振り返る。	

科目名	3DCGデジタル基礎Ⅰ	年次　：1年次通年	
担当教員	Jonathan Veron　（ジョナタンフェロン）	単位数　：　4単位	
授業概要	UnrealEngineを用いた3DCG制作の基礎を学び、空間制作・ライティング・マテリアル・映像表現などの基本技術を習得する。最終的には、これらの技術を活用し、一つの空間作品として完成させることを目的とする。		
到達目標	Unreal Engineの基本操作を理解し、空間制作・ライティング・演出を用いた作品を完成できる。		
評価方法・基準	出席率、授業態度、課題提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Unreal Engine		

授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	UE基礎操作およびスターターコンテンツの理解	ゲームエンジンの基礎知識とUnreal Engineの基本操作を学ぶ	
	第2回	カメラ・レンダリング・動画制作の基礎	映像制作の基本概念およびレンダリングの仕組みを理解する	
	第3回	ランドスケープおよびQuixel Bridgeの活用	ステージ制作の基礎として地形作成およびアセット活用方法を学ぶ	
	第4回	マテリアル基礎とアセットのインポート	外部ソフトで作成したデータのUEへのインポート手法を習得する	
	第5回	ライティングとゴッドレイ表現	Unreal Engineにおけるライティングの基本技術を学ぶ	
	第6回	教室環境制作①/島プロジェクト①	シーン制作の基礎構築を行う	
	第7回	教室環境制作②/島プロジェクト②	作成したシーンにマテリアルおよびライティングを適用する	
	第8回	水表現マテリアルとポストプロセス	水の質感表現およびポストプロセスによる演出技法を学ぶ	
	第9回	カウスティクスおよび水中表現	水中環境の雰囲気表現および光の表現手法を習得する	
	第10回	魚モデルのインポートとアニメーション制御	Spline等を用いた魚の動きの制御方法を学ぶ	
	第11回	ランドスケープマテリアル制作	地形に適用するマテリアルの作成手法を習得する	
	第12回	Niagaraエフェクトと群集表現（Fish School）	エフェクトシステムの基礎および群集表現の実装方法を学ぶ	
	第13回	アクアリウム製作作業	最終課題に向けての仕上げ作業及び提出	
	第14回	アクアリウム製作作業		
	第15回	アクアリウム製作作業（提出）		
後期	第16回	アクアリウム合評会	作品フィードバックを実施する	
	第17回	ブループリント基礎①（インタラクション）	基本的なBlueprintの概念を学び、簡単なインタラクションを実装する	
	第18回	ブループリント基礎②（イベント制御）	イベント駆動処理およびオブジェクト制御の基礎を習得する	
	第19回	Niagaraエフェクト①	基礎・ブループリントを使ってエフェクトを学ぶ	
	第20回	Niagaraエフェクト②		
	第21回	サウンド実装と演出	環境音・効果音の配置および演出への活用方法を習得する	
	第22回	シーケンサー基礎（映像制作）	Sequencerを用いたカットシーン制作の基礎を学ぶ	
	第23回	ライティング、ポストプロセス、カメラワーク応用	空間やシーンの仕上げに向けての練習	
	第24回	レベルデザイン基礎	ユーザー体験を意識した空間設計の基本を学ぶ	
	第25回	プロジェクト制作①（企画・構成）	最終制作に向けた企画立案および構成設計を行う	
	第26回	プロジェクト制作②（制作開始）	各自のテーマに基づき制作を開始する	
	第27回	プロジェクト制作③（中間制作）	制作を進行し、必要に応じて技術指導を行う	
	第28回	プロジェクト制作④（ブラッシュアップ）	クオリティ向上のための調整および改善を行う	
	第29回	最終制作仕上げ	完成に向けた最終調整および書き出しを行う	
	第30回	最終発表・講評	制作作品の発表および講評を実施する	

科目名	3DCGデジタル基礎Ⅱ	年次　： 1 年次通年	
担当教員	溝内雅伸	単位数　： 4単位	
授業概要	Mayaを使用し、3DCG制作の全般的な基礎スキルを習得する。		
到達目標	Maya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 ・ 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	Maya・Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ガイダンス	3DCG、PC操作、講義の説明など	
	第 2 回	演習課題 1 「プリミティブモデリング」	モデリング①、ライティング①、レンダリング①	
	第 3 回	校外学習	博物館見学	
	第 4 回	演習課題 2 「シンプルな形状」	モデリング②	
	第 5 回	演習課題 3 「ローポリキャラ」	UV①、テクスチャ①、マテリアル①	
	第 6 回	↓	アニメーション①	
	第 7 回	演習課題 4 「武器」	トポロジー、UV②、テクスチャ②	
	第 8 回	↓	↓	
	第 9 回	演習課題 5 「魚」	リグ①、アニメーション②	
	第 1 0 回	↓	↓	
	第 1 1 回	水族館用モデル制作	モデリング③	
	第 1 2 回	↓	↓	
	第 1 3 回	↓	↓	
	第 1 4 回	↓	一次提出	
	第 1 5 回	↓	二次提出（最終提出はUE授業の水族館）	
後期	第 1 6 回	演習課題 6 「動画作品制作」	モデリング④、マテリアル②	
	第 1 7 回	↓	↓	
	第 1 8 回	↓	↓	
	第 1 9 回	↓	カメラ、ライティング②	
	第 2 0 回	↓	アニメーション②	
	第 2 1 回	↓	↓	
	第 2 2 回	↓	エフェクト	
	第 2 3 回	↓	↓	
	第 2 4 回	↓	↓	
	第 2 5 回	↓	↓	
	第 2 6 回	↓	一次提出	
	第 2 7 回	↓	ブラッシュアップ	
	第 2 8 回	↓	↓	
	第 2 9 回	↓	↓	
	第 3 0 回	↓	最終提出	

科目名	3D表現基礎	年次　： 1 年次後期	
担当教員	西内純奈	単位数　：　2単位	
授業概要	実践的な制作スキルと自分らしい表現や世界観を学び、ゲーム業界以外の企業にも役立つ、アイデアを立体的に表現する力を身につける		
到達目標	Blenderの基本操作の習得、制作における過程の理解		
評価方法・基準	授業ごとの進捗・完成品の提出/授業内での授業態度と意欲（授業外のことをしていないか）		
テキスト	必要に応じて作成したものを授業毎に配布		
参考文献	なし		
使用ソフト	Blender／Substance Painter		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	Blenderの基本操作講座	授業説明/カメラやオブジェクトの基本操作について	
	第 2 回	「モディファイア」について	各モディファイアの機能と応用について/課題「コンセント」	
	第 3 回	公式課題1「身近にあるもの」		
	第 4 回	「UV」について	UVについての説明と理解/制作したもののUV展開について	
	第 5 回	↓		
	第 6 回	「テクスチャとマテリアル」について	テクスチャについての説明/Blender内でのテクスチャの反映	
	第 7 回	「ボーン」について	ボーンのつけ方やウェイトペイントについて/ボーン的应用	
	第 8 回	公式課題2「キャラクター」を制作		
	第 9 回		自身をモチーフにしたデフォルトキャラクターの制作	
	第 1 0 回			
	第 1 1 回	↓	キーフレームでの手打ちアニメーションや、mixamoの使用	
	第 1 2 回	「ボーン」について（復習）		
	第 1 3 回	提出＆合評		
	第 1 4 回	作品展に向けてのフィードバック	プロフィールシートの制作/展示作品の編集/4kレンダリング	
	第 1 5 回	↓		

科目名	デジタルコンテンツ設計Ⅰ	年次　： 1 年次後期	
担当教員	大沢　妙（西内純奈）	単位数　：　2単位	
授業概要	服飾の歴史や型紙などで仕上がるデザインの違いや名称などを知ること、また、実際のデザインがどうできていくのかを既製服の製造工程を知ることので、3 DCG（キャラクターや時代背景など）作成時に理解を深めやすくするのが狙い。		
到達目標	※服の構造を把握して3Dデジタル作成に対応できる力を付ける		
評価方法・基準	●授業ごとの進捗・完成品の提出 ●授業内での授業態度・出席率・課題提出内容		
テキスト	適宜配布		
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	服飾の歴史について		
	第 2 回	服の形と型紙		
	第 3 回	タイトスカート　トワール組み立て		
	第 4 回	↓		
	第 5 回	タイトスカートからのバリエーション		
	第 6 回	↓		
	第 7 回	タイトスカート製作用裁断パターン作製		
	第 8 回	↓		
	第 9 回	スカート製作　裁断		
	第 1 0 回	ミシン縫製（道具の説明）		
	第 1 1 回	↓		
	第 1 2 回	↓		
	第 1 3 回	↓		
	第 1 4 回	提出		
	第 1 5 回	発表　まとめ	型紙や制作物は変更になる可能性があります。	

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
2年
2026 年度 講義概要

2026年度 講義概要

科目名	デジタルコンテンツ設計	年次　：2年次通年	
担当教員	Jonathan Veron (ジョナタンフェロン)	時間数　：　120時間	
授業概要	1年次に習得したUnrealEngineの技術を発展させるとともに、Unityの基礎に触れ、複数の制作ツールに対する理解を深める。後半では各自のテーマに基づいた作品制作を行い、ツール選択から完成までの一連の制作プロセスを実践する。		
到達目標	複数ツールの基礎を理解し、目的に応じて選択しながら自主的に作品制作・発表ができる。		
評価方法・基準	出席率、授業態度、課題提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Unreal Engine　, Unity		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	作品レビューおよび改善計画	1年次作品の課題分析および改善方針を設定す	
	第2回	表現強化（ライティング・演出）	視覚表現のクオリティ向上を目的とした調整を行	
	第3回	ポートフォリオ対応ブラッシュアップ	提出用作品として完成度を高める	
	第4回	Unity基礎操作の理解	エディタ構成および基本操作を学ぶ	
	第5回	空間制作の基礎	簡単な3D空間の構築を行う	
	第6回	マテリアル・ライティング基礎	見た目の調整方法を学ぶ	
	第7回	簡易インタラクション体験	既存スクリプト等を用いた基本的な動作を体験する	
	第8回	プラットフォーム紹介（Spatial / VRChat）	外部公開環境の概要を理解する	
	第9回	簡易アップロード体験	制作物の公開手順を体験する	
	第10回	最終制作概要説明・方向性選択	使用ツール（UE / Unity等）および制作テーマを決定する	
	第11回	企画立案（コンセプト設計）	制作意図および体験設計を整理する	
	第12回	構成設計（シーン・演出）	空間構成および演出プランを作成する	
	第13回	制作①（ブロッキング）	全体構造のラフ制作を行う	
	第14回	制作②（アセット配置）	必要な要素を配置し空間を構築する	
	第15回	制作③（基礎表現）	マテリアル・ライティングの適用を行う	
後期	第16回	制作④（演出強化）	カメラ・エフェクト等の演出を追加する	
	第17回	制作⑤（インタラクション）	必要に応じた動作・体験要素を実装する	
	第18回	中間発表①	制作状況の共有およびフィードバックを行う	
	第19回	制作⑥（改善）	指摘内容をもとに修正を行う	
	第20回	制作⑦（クオリティ向上）	表現力向上のための調整を行う	
	第21回	中間発表②	完成度を高めるためのレビューを実施する	
	第22回	制作⑧（最終調整）	細部の完成度を高める	
	第23回	制作⑨（最適化・書き出し）	実行環境を考慮した最終調整を行う	
	第24回	作品完成	最終成果物を完成させる	
	第25回	ポートフォリオ設計	作品の見せ方および構成を考える	
	第26回	作品資料作成	説明資料およびビジュアル整理を行う	
	第27回	プレゼン準備	発表内容の構成および練習を行う	
	第28回	模擬発表	発表練習および改善点の確認	
	第29回	最終発表	成果発表を実施する	
	第30回	総括・講評	全体の振り返りおよび講評を行う	

2026年度 講義概要

科目名	映像表現実習		年次　：　2 年次通年	
担当教員	中村成吾		時間数　：　120時間（通年）	
授業概要	映像編集の基礎技術を学び、作品の魅力を効果的に伝えるための映像化およびプレゼンテーション資料の制作力を養う。			
到達目標	映像編集ソフトの基本操作を理解し、制作した作品の意図や特徴を整理し、映像構成としてまとめることができる力			
評価方法・基準	制作課題の完成度および技術理解度を評価の主軸とし、制作プロセスにおける思考力・改善力、ならびに授業への参加態度・出席状況を加味して総合的に評価する。			
テキスト	適宜デジタル資料を配布する。			
参考文献				
使用ソフト	Adobe After Effects 等			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	オリエンテーション・AfterEffects基礎復習	授業目的、到達目標の共有	
	第 2 回	↓	基本操作	
	第 3 回	↓		（民族博物館）
	第 4 回	↓		
	第 5 回	映像ストーリーについて	ログラインの概念理解と発想トレーニング（アイデア発想ワーク）	
	第 6 回	↓	ストーリーテリングの基本構造（起承転結・三幕構成）を学ぶ	
	第 7 回	↓	映像における演出の基礎を実例から理解する。	
	第 8 回	文字、テロップについて	文字設計の基礎（カーニング・フォント選定・可読性）を学ぶ。	
	第 9 回	↓	情報伝達としてのテロップ設計（優先順位・視認性）を学ぶ。	
	第 1 0 回	テキストアニメーション	テキストアニメーションの基礎と目的別演出を理解する	
	第 1 1 回	↓		
	第 1 2 回	プロモーション映像	観光映像の本質（他者を動かす映像）を分析し、構成設計を行う。	
	第 1 3 回	↓	Vlogの本質（体験共有）を理解し、ナラティブ設計を行う。	
	第 1 4 回			
	第 1 5 回	研修旅行課題	撮影素材でVlog又は観光映像を制作、構成力と表現力の向上	
後期	第 1 6 回			
	第 1 7 回	インフォグラフィックについて	インフォグラフィックの役割と構造理解（情報整理・視覚化）。	
	第 1 8 回	基本操作	数字・情報の視覚化、シンプルな図表・動き	
	第 1 9 回	インフォグラフィック課題		
	第 2 0 回	↓	作品講評、学びの整理	
	第 2 1 回	AIを用いた映像表現	AIツール紹介、生成AIと著作権、使いどころと注意点	技術動向により内容を変更する場合があります。
	第 2 2 回	AI静止画像生成	AIを駆使して架空の映画ポスターデザイン	
	第 2 3 回	AIを用いた課題	短編映画もしくはそのプロモーション映像	
	第 2 4 回	最終課題	制作課題説明　（ポートフォリオ映像）素材整理・編集準備	
	第 2 5 回	↓		
	第 2 6 回	↓		
	第 2 7 回	課題提出		
	第 2 8 回	チェック・講評	クオリティアップ	
	第 2 9 回	↓		
	第 3 0 回	発表		

2026年度 講義概要

科目名	デザイン演習	年次：2年次前期	
担当教員	中森康夫	時間数：60時間	
授業概要	グラフィックソフトを使ったデザインワークを中心とした実習授業、ロゴタイプ・レイアウト課題と目指す業界への就職を意識したポートフォリオ制作を行う。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	オリジナリティがあり、誰が見ても分かりやすく、説得力のあるデザインを目指す。		
評価方法・基準	オリジナリティのある独創的な発想と表現技術、出席率(70%)と課題提出率(100%)を加味して総合的に評価		
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]

2026年度 講義概要

科目名	コンテンツ研究Ⅱ	年次　：2年次通年	
担当教員	Jonathan Veron（ジョナタンフェロン）	時間数　：　120時間	
授業概要	グループでの作品制作を通じて、企画立案・役割分担・スケジュール管理など、実制作におけるチームワークの流れを学ぶ。制作だけでなく、進行管理や発表まで含めた一連のプロセスを経験し、実践的な制作力の向上を目指す。		
到達目標	チームで役割分担と進行管理を行い、協働して作品制作・発表ができる。		
評価方法・基準	出席率、授業態度、課題提出、チーム内の態度（協力）		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Blender , Unreal Engine ,Unity ,Maya ,After Effects , Substance Painter ,Photoshop , Premiere P		

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：グループ制作概要説明	制作目的および進行方法を説明し、チーム分けを行う	
	第2回	企画立案①（アイデア出し）	テーマに基づき企画アイデアを検討する	
	第3回	企画立案②（コンセプト設計）	作品の目的・ターゲット・体験内容を明確化する	
	第4回	企画書作成	企画内容を資料として整理・作成する	
	第5回	企画発表・フィードバック	各チームの企画発表および講評を行う	
	第6回	役割分担および制作計画	各メンバーの担当決定および制作フローを設計する	
	第7回	スケジュール設計	制作工程を整理し進行スケジュールを作成する	
	第8回	制作①（プリプロダクション）	必要素材の準備および制作環境を整備する	
	第9回	制作②（初期制作）	各担当ごとに制作を開始する	
	第10回	制作③（進行管理）	進捗確認および課題共有を行う	
	第11回	中間チェック・レビュー	制作状況の確認および改善点の整理を行う	
	第12回	制作④（修正・ブラッシュアップ）	フィードバックをもとに品質向上を図る	
	第13回	制作⑤（最終調整）	完成に向けた最終調整を行う	
	第14回	発表準備	プレゼン資料および発表内容の整理を行う	
	第15回	最終発表・講評	グループごとに成果発表を行い講評する	
後期	第16回	課題②：グループ制作概要説明	制作目的および進行方法を説明し、チーム分けを行う	
	第17回	企画立案①（アイデア出し）	テーマに基づき企画アイデアを検討する	
	第18回	企画立案②（コンセプト設計）	作品の目的・ターゲット・体験内容を明確化する	
	第19回	企画書作成	企画内容を資料として整理・作成する	
	第20回	企画発表・フィードバック	各チームの企画発表および講評を行う	
	第21回	役割分担および制作計画	各メンバーの担当決定および制作フローを設計する	
	第22回	スケジュール設計	制作工程を整理し進行スケジュールを作成する	
	第23回	制作①（プリプロダクション）	必要素材の準備および制作環境を整備する	
	第24回	制作②（初期制作）	各担当ごとに制作を開始する	
	第25回	制作③（進行管理）	進捗確認および課題共有を行う	
	第26回	中間チェック・レビュー	制作状況の確認および改善点の整理を行う	
	第27回	制作④（修正・ブラッシュアップ）	フィードバックをもとに品質向上を図る	
	第28回	制作⑤（最終調整）	完成に向けた最終調整を行う	
	第29回	発表準備	プレゼン資料および発表内容の整理を行う	
	第30回	最終発表・講評	グループごとに成果発表を行い講評する	

2026年度 講義概要

科目名	3DCGデジタル演習Ⅰ	年次　：2年次通年	
担当教員	溝内雅伸	時間数　：120時間	
授業概要	Mayaを改めて学ぶことで基礎力を高め、作品を制作する。 フィードバックとブラッシュアップを行い、クオリティを高めていく。		
到達目標	Mayaの復習と作品制作		
評価方法・ 基準	・ Mayaによる作品制作ができているか ・ 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	Maya・Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	演習課題1「ローポリキャラ」	UV①、テクスチャ①、マテリアル①	
	第2回	↓	アニメーション①	
	第3回	演習課題2「武器」	トポロジー、UV②、テクスチャ②	
	第4回	↓	↓	
	第5回	演習課題3「動画制作」	カメラ、ライティング	
	第6回	↓	アニメーション②	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	エフェクト	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	作品制作①	企画・ラフ制作	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	進捗提出	
	第15回	↓	最終提出	
後期	第16回	作品制作②	企画・ラフ制作	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	本制作	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	↓	
	第21回	↓	一次提出	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	二次提出	
	第27回	↓	ブラッシュアップ	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	最終提出	

2026年度 講義概要

科目名	3DCGデジタル演習Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	小幡高久・JonathanVeron・西内純奈	時間数：120時間	
授業概要	仮想空間プラットフォーム運用に関わる全ての制作作業のスキルの向上と実務的な産学案件への取り組み。スマートグラフ普及を視野に入れた新しいコミュニケーションシステムの試行実験も行う。		
到達目標	取組むべき課題プロセスの各段階での目標達成		
評価方法・基準	・実現可能な計画づくり/出席率80% ・日常的な計画進捗状況の報告頻度 ・目標の達成状況		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種の仮想空間開発にかかわるツール		

授業計画

期	回数	テーマ		内容・方法等	備考
前期	第1回	①芝田XR2.0制作	②オルソGメタバース2期	前期授業の進め方と具体的な案件説明	
	第2回	現地調査	病院農園空間開発	制作	
	第3回	UEFN実習	病院農園空間開発	制作	
	第4回	UEFN実習	病院農園空間開発	制作	
	第5回	UEFN実習	病院農園空間開発	制作	
	第6回	UEFN実習	クリニック空間開発	制作	
	第7回	街区空間構築	クリニック空間開発	制作	
	第8回	街区空間構築	クリニック空間開発	制作	
	第9回	街区空間構築	クリニック空間開発	制作	
	第10回	街区空間構築	クリニック空間開発	中間報告会	
	第11回	アセット制作	アバター開発	制作	
	第12回	アセット制作	アバター開発	制作	
	第13回	アセット制作	アバター開発	制作	
	第14回	アセット制作	仮想空間セット	制作	
	第15回	アセット制作	仮想空間セット	制作	
後期	第16回	内部イベント機能開発	③十三ワールド対応	後期授業の進め方と具体的な案件説明	
	第17回	内部イベント機能開発	オリエンテーション	制作	
	第18回	内部イベント機能開発	現地視察	制作	
	第19回	内部イベント機能開発	現地視察	制作	
	第20回	実験イベント対応	街区空間構築	制作	
	第21回	ミニハート作品制作	街区空間構築	中間報告会	
	第22回	ミニハート作品制作	街区空間構築	制作	
	第23回	ミニハート作品制作	街区空間構築	制作	
	第24回	ミニハート作品制作	アセット制作	制作	
	第25回	ミニハート作品制作	アセット制作	制作	
	第26回	ミニハートイベント対応	アセット制作	制作	
	第27回	ハッカソン参加	仮想空間仕上げ	制作	
	第28回	ハッカソン参加	仮想空間仕上げ	制作	
	第29回	ハッカソン参加	仮想空間仕上げ	制作	
	第30回	総括講評		最終成果発表会と教員総括	

2026年度 講義概要

科目名	プロジェクト実習 1	年次　： 2 年次通年	
担当教員	涌井晃	時間数　： 120時間	
授業概要	本授業では、UE（Unreal Engine）の基礎知識を有する学生を対象に、UEFN（Unreal Editor for Fortnite）を用いたゲームフィールド制作とゲーム実装を学ぶ。ゼロからモデルを制作したり、テクスチャを一から描き起こしたりすることを主目的とはせず、既存アセットやUEFN上で利用可能な素材を活用しながら、ゲームの構造、遊びの設計、空間構成、演出、プレイヤー体験について理解を深める。前期では、ボタン、アイテム取得、カウント、敵の発生、撃破判定、条件による扉の開閉など、ゲームにおける基本的な仕組みを、各種デバイスを用いて段階的に学ぶ。あわせて、カメラ演出、ムービーシーケンス、ゲーム導線、見せ方の工夫についても扱い、ゲーム空間を「遊べる場」として構成する基礎力を養う。後期では、前期で学んだ内容を発展させ、各自またはグループで1本の作品として成立するゲームフィールドを企画・制作する。ゲームの目的設定、遊びの流れ、難易度調整、演出、テストプレイ、改善を重ね、最終的には卒業制作展示等で実際に来場者が遊べる状態で実装・公開できる作品へと仕上げることを目標とする。		
到達目標	UEFNの基本操作と制作フローを理解し、ゲームフィールドを構築できる。 各種デバイスの基本機能を理解し、単体または組み合わせてゲームの仕組みを作ることができる。 アイテム取得、条件分岐、敵出現、目標達成など、ゲームの基本構造を設計・実装できる。 カメラ、シーケンス、空間演出を活用し、プレイヤー体験を意識したフィールド制作ができる。 企画、制作、検証、改善の流れを通じて、展示・発表に耐えうるゲーム作品としてまとめることができる。 制作したゲームについて、意図や工夫を説明し、他者に伝えることができる。		
評価方法・基準	授業内課題・実習成果：40％ 各回で扱うデバイスや仕組みの理解度、課題の完成度を評価する。 前期成果物：20％【前期で学んだ複数の仕組みを組み合わせた小規模なゲームフィールド、または実装課題の完成度を評価する。】 後期制作物（最終作品）：30％【企画性、完成度、遊びとしての成立、演出、展示運用を含めた総合評価を行う。】 授業参加態度・取り組み姿勢：10％ 出席状況、作業進行、フィードバックへの対応、テストプレイや改善への積極性を評価する。 ※遅刻・欠席が多い場合、制作進行および評価に影響する。 ※課題提出がない場合、評価対象とならないことがある。		
テキスト	指定テキストは設けず、授業内で配布する資料、スライド、サンプルデータを使用する。		
参考文献	Epic Games 公式ドキュメント（UEFN / Fortnite Creative / Verse 関連）授業内配布資料必要に応じてゲームデザイン、レベルデザイン、演出設計に関する参考資料を紹介する		
使用ソフト	UEFN（Unreal Editor for Fortnite）FortniteUnreal Engine（必要に応じて参照）画像編集ソフト（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	第 1 回	ガイダンス／UEFNとは何か／ゲームフィールド制作の考え方	授業全体の進め方、評価方法、前期・後期の目標を説明する。あわせて、UEFNの特徴、Fortniteというプラットフォーム上でゲームを制作する意味、ゲームフィールド制作における基本的な考え方を学ぶ。既存作品の事例も参照しながら、「ゲームとは何か」「遊びの構造とは何か」を確認する。	授業概要説明
	第 2 回	UEFNの基本操作と制作環境の確認	UEFNの画面構成、基本操作、マップ編集、配置、保存、プレイ確認までの流れを確認する。既存アセットを使いながら、小規模な空間を組み立て、ゲームフィールド制作の基礎に触れる。	基本操作演習
	第 3 回	ゲーム空間の構成とプレイヤー導線	プレイヤーがどのように空間を認識し、移動し、目的へ向かうかを考えながら、フィールドの導線設計を学ぶ。既存アセットを用いて、小さな遊び場を構成する。	空間設計基礎
	第 4 回	ボタンデバイスの基礎	ボタンデバイスの使い方を学び、押すことで何かが起こる仕組みを作成する。インタラクションの基本を理解し、ゲーム内での反応の設計を体験する。	デバイス演習②
	第 5 回	アイテム取得とカウントの仕組み	アイテムを取得し、それを数として認識・管理する仕組みを作る。取得物が目標達成や条件分岐につながるゲームの基本構造を学ぶ。	デバイス演習②
	第 6 回	条件達成による扉の開閉	一定条件を満たした時に扉が開く、道が開通するなどの仕組みを作る。アイテム取得やカウント機能と組み合わせ、ゲームらしい進行構造を設計する。	デバイス演習③
	第 7 回	敵の発生と撃破判定	敵キャラクターの出現、撃破、クリア条件への反映など、バトルや対処行動に関わる基本要素を学ぶ。ゲーム内イベントとしての敵配置と活用を考える。	デバイス演習④
	第 8 回	複数デバイスの組み合わせによる小課題制作	これまで学んだボタン、取得、カウント、開閉、敵出現などを組み合わせ、小規模な課題作品を制作する。単体機能ではなく、複合的なゲーム構造として成立させることを目指す。	中間実習①
	第 9 回	ゲームの目的設定とルール設計	ゲームにおける目的、達成条件、失敗条件、報酬などの基本設計を学ぶ。単なる仕掛けの集合ではなく、プレイヤーにわかりやすいゲーム体験へまとめる視点を養う。	ゲームデザイン基礎

2026年度 講義概要

	第 1 0 回	チェックポイントと進行管理	プレイヤーの進行を管理する仕組みや、途中経過を持たせる方法を学ぶ。ステージ構造や達成感の設計に必要な考え方を確認する。	デバイス演習⑤
	第 1 1 回	UI・情報提示とプレイヤーへの伝達	プレイヤーに何をどう伝えるかを考え、ゲーム内情報の見せ方、目的の提示、誘導の工夫を学ぶ。プレイしやすさと理解しやすさを重視した設計を行う。	演演出・伝達基礎出実習②
	第 1 2 回	カメラ演出の基礎	カメラを使った見せ方や印象操作について学ぶ。視点の固定、切り替え、見せたい対象の強調など、ゲーム体験を豊かにする演出を試作する。	演出実習①
	第 1 3 回	ムービーシーケンスの基礎	シーケンスを用いた簡単な演出を制作し、開始時やイベント時の見せ方を学ぶ。ゲーム内演出とプレイヤー体験のつながりを考える。	演出実習②
	第 1 4 回	前期まとめ制作	前期で学んだ仕組みと演出を用いて、小規模ながら一連の遊びとして成立するフィールドを制作する。ゲームの目的、導線、達成条件、演出までを含めて構成する。	中間実習②
	第 1 5 回	前期成果発表・講評	前期の成果物を発表し、相互にプレイ・講評を行う。仕組みの完成度だけでなく、遊びやすさ、わかりやすさ、演出面についても振り返り、後期制作につなげる。	前期まとめ
後期	第 1 6 回	後期ガイダンス／作品制作の方向性決定	後期の目標である「展示で遊べる作品制作」について確認し、各自またはグループで制作テーマを検討する。作品の方向性、ジャンル、規模感を整理する。	企画立案開始
	第 1 7 回	企画書作成とゲームコンセプト整理	作品コンセプト、目的、ターゲット、ルール、遊びの流れを言語化し、企画書として整理する。実装可能性と展示時の見せ方も含めて検討する。	企画設計
	第 1 8 回	レベルデザインと構成案作成	ゲームフィールド全体の構成、導線、ギミック配置、難易度の流れを設計する。紙や図を用いて設計し、その後UEFN上で配置に移る。	設計演習
	第 1 9 回	制作① フィールド基礎構築	企画に沿ってフィールドのベースを制作する。空間の大枠、移動範囲、主要オブジェクトの配置を進める。	作品制作①
	第 2 0 回	制作② 基本ギミック実装	前期に学んだデバイスを活用し、作品の中核となるゲームの仕組みを組み込む。遊びの目的と進行が成立する状態を目指す。	作品制作②
	第 2 1 回	制作③ 条件分岐と進行構造の強化	アイテム取得、カウント、開閉、敵出現などを組み合わせ、プレイ体験に変化を持たせる。単調にならない展開構成を考える。	作品制作③
	第 2 2 回	制作④ 演出要素の導入	カメラ演出、シーケンス、見せ場の演出を加え、作品としての印象を高める。プレイヤーの感情や注意を誘導する工夫を行う。	作品制作④
	第 2 3 回	中間発表・テストプレイ	途中段階の作品を発表し、他者にプレイしてもらいながら問題点や改善点を洗い出す。企画意図と実際のプレイ体験の差を確認する。	中間講評
	第 2 4 回	改善① プレイアビリティの向上	中間発表で得た意見をもとに、操作性、視認性、目的の伝わりやすさ、難易度などを改善する。展示時に初見でも遊びやすい設計を意識する。	改善制作①
	第 2 5 回	改善② 演出と完成度の向上	世界観、見た目、演出、空間の完成度を高める。作品としての一貫性や印象づくりを重視し、体験価値を高める工夫を行う。	改善制作②
	第 2 6 回	展示を意識した実装設計	卒業制作展示などで実際に遊んでもらうことを想定し、プレイ時間、導入のわかりやすさ、繰り返しプレイへの対応、トラブル回避などを整理する。	展示運用検討
	第 2 7 回	最終制作①	最終発表に向けて制作を進め、作品の完成度を高める。必要に応じて追加実装や調整を行う。	作品制作⑤
	第 2 8 回	最終制作②	最終調整を行い、作品を公開・展示可能な状態に近づける。動作確認や不具合修正も含めて仕上げを行う。	作品制作⑥
	第 2 9 回	最終発表・講評	完成作品を発表し、プレイ、講評、相互評価を行う。ゲームとしての完成度、体験性、演出、展示適性について総合的に振り返る。	最終講評
	第 3 0 回	総括／展示・公開に向けた最終確認	授業全体を振り返り、展示や今後の作品制作につながる改善点や課題を整理する。必要に応じて展示時の調整、説明資料の準備、運用確認を行う。	総まとめ

2026年度 講義概要

科目名	3D造形応用	年次　： 2 年次後期	
担当教員	西内純奈	時間数　：　60時間	
授業概要	造形技術に加え、出力を前提とした構造設計や後処理・塗装を通じて、デジタルデータを実体化するための知識と技術を習得する。また、3Dプリントおよび塗装までの一連の工程を実践的に学ぶ。		
到達目標	Zbrushの基礎の応用、 3 D プリントするにあたっての過程と構造の理解		
評価方法・基準	授業ごとの進捗・完成品の提出/授業内での授業態度と意欲		
テキスト	必要に応じて作成したものを授業毎に配布		
参考文献	なし		
使用ソフト	Zbrush／Substance Painter		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第 1 回	コンセント設計「OCを作ろう」	自分自身をモチーフにしたOCの作成・デザイン、計画書の提出	
	第 2 回	ラフモデルの作成	Zsphereやその他オブジェクトを使っでの素体のラフ制作	
	第 3 回	ハイモデル作成	顔や特徴の作成	
	第 4 回		3頭身に向けての服やディティールの作成	
	第 5 回	パーツ分解とダボ設計	接続部の設定と破損しやすいパーツの扱い/中抜き	
	第 6 回	ローポリオブジェクトの制作	3Dプリンターで出力用のデータ軽量化/出力時のエラー防止	
	第 7 回	データの最終調節	厚さ調整/出力スケールの確認、パーツ分け	
	第 8 回			
	第 9 回	3Dプリンター出力	stl書き出し/出力中はsubstanceでの塗装を想定した色塗り	
	第 1 0 回	出力物の後処理	サポート除去/やすりなどでの表面処理	
	第 1 1 回	塗装	下地や本塗装/塗料についての説明	
	第 1 2 回			
	第 1 3 回	ステージの作成	出力物を展示するためのステージの作成	
	第 1 4 回	作品展展示に向けてのプレゼン	コンセプト解説などの展示用フレームの制作	
	第 1 5 回	提出＆合評		

2026年度 講義概要

科目名	キャラクターデザイン	年次　：2年次前期	
担当教員	魏子青	時間数　：　60時間	
授業概要	キャラクターデザインを行う上で必要な、人体の構造や表情、キャラクターに感情を持たせて魅力的に動かす方法を学んでいきます。基礎的な人体構造理解、キャラクターデザインをする上での考え方、デザインへの落とし込み方などを学習する授業です。		
到達目標	人体構造に違和感のない魅力的な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んでいるか(20%) 出席率、授業態度(20%)		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIP STUDIO、Photoshop、Procreate、アナログ作画　他		

授業計画

[illegible]

2026年度 講義概要

科目名	デジタル背景制作	年次　：2 年次後期	
担当教員	涌井晃	時間数　：60時間	
授業概要	本授業では、デジタルツールを活用して3DCG的な背景表現を制作する力を身につける。前半ではTwinmotionを用いて、空間の構成、素材設定、ライティング、カメラワークなど背景制作の基礎を学ぶ。中盤ではAIを活用した背景イメージの発想、造形案の生成、モチーフ展開などを取り入れ、背景制作のアイデアを広げる方法を学ぶ。後半ではUnreal Engineを用い、既存アセットや外部データを活用しながら、より発展的な3DCG背景制作を行う。各回とも、まず基本的な解説を行い、その後に課題制作へ進む形式とする。		
到達目標	・ 背景制作に必要な基本ツールの使い方を理解している。 ・ 簡単な3DCG背景空間を自力で構築できる。 ・ AIを活用して背景制作の補助を行える。 ・ Unreal Engine上で既存データを活用し、背景表現を制作できる。 ・ 最終的に、自分の意図に沿った背景作品としてまとめることができる。		
評価方法・基準	平常点、課題提出、授業への取り組み姿勢、最終課題によって総合的に評価する。		
テキスト	指定テキストは設けず、授業内で配布する資料、スライド、サンプルデータを使用する。		
参考文献	Epic Games 公式ドキュメント授業内配布資料必要に応じてコンセプトアートやアニメの背景画などの専門書を紹介します		
使用ソフト	Twinmotion、Unreal Engine、画像生成AI等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
後期	第 1 回	3DCG背景制作とは何か、Twinmotionの概要	背景制作における空間構成、素材、光、カメラの重要性を学ぶ。Twinmotionの基本画面や操作方法	
	第 2 回	Twinmotion基礎1：画面操作、オブジェクト配置、空間構成	基本操作を学び、簡単な地形や建物、オブジェクトを配置しながら背景空間の組み立て方を理解	
	第 3 回	Twinmotion基礎2：マテリアル、植生、環境設定	マテリアルの変更、植生の追加、天候や時間帯の調整など、背景空間の印象を左右する基本設定	
	第 4 回	ライティング、カメラ、見せ方	ライティングやカメラアングルの基礎を学び、背景を「作品として見せる」ための構図づくり	
	第 5 回	制作課題1：Twinmotionで小規模な背景作品を制作	各自で小規模な背景作品の制作を進める。世界観設定を意識して制作	
	第 6 回	制作課題1の発展：演出の追加と仕上げ	環境演出や視線誘導の補足解説を行い、前回制作した背景作品をブラッシュアップ	
	第 7 回	AI活用基礎1：背景アイデアの発想と構成案づくり	AIを用いて背景イメージや構図案を発想する方法を学ぶ。背景制作におけるAIの役割を理解	
	第 8 回	AI活用基礎2：背景モチーフの展開とデザイン補助	AIを用いて建築物、地形、小物、世界観モチーフなどの発想を広げる方法を学ぶ	
	第 9 回	AI活用課題：背景コンセプトシート制作	冒頭でAI画像の選び方や編集の考え方を補足し、その後、自分の背景作品のためのコンセプトシートを作成	
	第 1 0 回	冒頭でAI画像の選び方や編集の考え方を補足し、その後、自分の背景作品のためのコンセプトシートを作成	既存アセットや外部データを活用した背景制作	
	第 1 1 回	Unreal Engine基礎2：背景配置、ライティング、カメラ	背景空間の組み立て、ライトの設定、カメラによる見せ方を学ぶ	
	第 1 2 回	Unreal Engine基礎3：発展表現と空間演出	空気遠近法、フォグ、発光表現	
	第 1 3 回	最終課題制作1：Unreal Engineによる背景作品制作	自のテーマに沿って背景作品の制作。	
	第 1 4 回	最終課題制作2：背景作品の仕上げ	画面密度、視線誘導、色調整	
	第 1 5 回	講評・発表	完成作品の発表と講評。今後の背景制作に向けた振り返り。	

2026年度 講義概要

科目名	デザインプロセス実習	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	家具や素材、物作りについての知識や技術を学ぶ		
到達目標	家具作りの知識、技術の習得		
評価方法・基準	出席率70%以上・課題提出100%、制作の過程から完成		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
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	工具類、素材について	工具、木材等の説明	
	第2回	革雑貨の制作／PVC雑貨の制作	革・PVC雑貨デザイン案作成	
	第3回	↓	雑貨デザイン制作(PVC／革)	
	第4回	↓	↓	
	第5回	PVC雑貨の制作／革雑貨の制作(交代)	雑貨デザイン制作(革／PVC)	
	第6回	↓	↓	
	第7回	テーブルデザイン	セメントで土台を制作	
	第8回	↓	支柱にテーブル部分を取り付ける	
	第9回	↓	撮影、ボード制作	
	第10回	スツールデザイン	デザイン案5案作成	
	第11回	↓	図面作図	
	第12回	↓	制作開始	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	総括	撮影、ボード制作	

2026年度 講義概要

科目名	海外研修旅行	年次　：　2年次	
担当教員	駒井　友規子	時間数　：　60時間	
授業概要	日本とは異なる海外の文化・建築・デザインを通して見聞を広げ、視野を広く持てるデザイナー視点を身につける。現地で感じる空気やスケール感・素材感などを観察し、スケッチや撮影にて記憶に留め、撮影する構図等の学びを実践にて行う。西洋建築の歴史を学び、理解する。		
到達目標	異なる海外の文化・建築・デザインを通してデザイナー視点を広げる		
評価方法・基準	研修前の英会話授業や研修地域の学び授業、研修時の課題・スケッチ・撮影、研修後のまとめ作業や復習等の取り組む姿勢		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

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
2026 年度 講義概要

2026年度 講義概要

科目名	パーススケッチ演習		年次　：　1 年次通年	
担当教員	高橋雅博		単位数　：　4 単位	
授業概要	パーススケッチ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。また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、色鉛筆やコンピューター上で彩色し、プランを具体的に表現できるようにしていく。			
到達目標	短時間で、対象となる空間を色々なアングルや見せ方で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の配布			
参考文献				
使用ソフト	Adobe Illustrator ・ Photoshop			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	透視の基本	与えられた状況を各自が持つイメージで描く	
	第2回	簡略1 消点透視図法	1 消点透視図法の説明と簡略図法の基本、練習問題	
	第3回	〃	課題：簡略室内、アングル変更	
	第4回	〃	〃	
	第5回	〃	〃	
	第6回	〃	〃	
	第7回	〃	家具、小物類の立ち上げ、アングル変更	
	第8回	椅子、家具のスケッチ	模型を使っでのスケッチ	
	第9回	〃	図面、写真からのスケッチ	
	第10回	マーカー色鉛筆での着彩	着彩の基本	
	第11回	〃	パース立ち上げ後の着彩	
	第12回	〃	〃	
	第13回	有名建築課題	立ち上げ、アングル検証	
	第14回	〃	立ち上げ	
	第15回	〃	着彩	
後期	第16回	2 消点グリッド図法	作図の基本と説明	
	第17回	〃	課題：簡略室内、アングル変更	
	第18回	〃	〃	
	第19回	〃	〃	
	第20回	スケッチパース	室内写真の模写、アングル考察	
	第21回	〃	〃	
	第22回	〃	フリーハンドでの図面からの立ち上げ	
	第23回	〃	〃	
	第24回	最終課題	以下最終課題イメージ作成を適宜組み込む	
	第25回	〃	Illustrator,Photoshopを使った表現技法	
	第26回	〃	〃	
	第27回	〃	〃	
	第28回	〃	〃	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

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	単位数　：　2 単位	
授業概要	ものづくりにおいて色彩の基礎知識は、極めて重要な役割を果たす。日常に溢れる色彩は、それぞれ固有の特性を有しており、多くのデザインはそれらの心理的・視覚的效果を戦略的に活用している。色彩の特性や配色の視覚効果を体系的に理解することは、デザインの基礎を習得する上で不可欠である。		
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：色彩に関する観察、理解、構想、創造的技能、表現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。 ※前期終了時に本校の定める必要出席率を有していることが単位取得の条件である。		
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	【色彩の基礎知識】 光と色	ガイダンス、評価基準の説明。各用具の説明。 色と光、色はなぜ見えるのか。光の仕組み、目のしくみについて講義。	
	第 2 回	1【色彩の基礎知識】 色相、明度、彩度について	色相、明度、彩度についての講義。 デザインの色彩4、5 Pの「色相環、明度、彩度」に取り組む。	
	第 3 回	2【色彩の基礎知識】 トーン配色、配色技法	トーン概念、トーン配色、配色技法に関する講義。 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。 色紙を用いて有彩色の理解を深める課題をこなす。	
	第 4 回	3【色彩の基礎知識】 色の性質と心理的效果 - 1 色彩の心理的效果。進出色、後退色	第2,3回課題の振り返り。簡易合評。 色の性質と心理的效果について講義。 色相、彩度、明度の特性を用いて与えられたテーマを色面で	
	第 5 回	4【色彩の基礎知識】 様々な配色技法 - 1	第4回課題の合評。 配色技法の種類と効果について講義。 色相、彩度、明度の特性を用いて与えられたテーマを色面で	
	第 6 回	4【色彩の基礎知識】 様々な配色技法 - 2	第5回課題の取り組み。 同化と対比について配色カードを用いて実習。	
	第 7 回	5【色彩の基礎知識】 継時加法混色、並置加法混色	第5回課題の合評。 継時加法混色、並置加法混色の講義。 ビュンビュンゴマの作成、スーラ、シャニックの絵を部分模	
	第 8 回	6【色彩の応用】 鑑賞　色彩の効果を用いた作品の鑑賞	スライドショーや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。	
	第 9 回	7【色彩の応用】 色彩の心理的效果を用いた課題の制作	与えられた条件の中で色彩効果を上手く用いて色彩構成する。	
	第 1 0 回	7【色彩の応用】 色彩の心理的效果を用いた課題の制作	色彩構成課題の続きを作成。	
	第 1 1 回	8【最終課題】 コラージュ表現	第7課題合評。雑誌の切り抜きを色面として認識し、コラージュする。 コラージュの良さを生かしつつ絵具も用いて構わない。	
	第 1 2 回	8【最終課題】 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て課題を作成する。	
	第 1 3 回	8【最終課題】 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。	
	第 1 4 回	9【確認テスト】 確認テスト実施＋最終課題加筆	前期で学んできたことを基に確認テストを実施する。 授業後半では、前回の課題の続きを行う。	
	第 1 5 回	9【確認テスト】 確認テストの振り返り まとめ	確認テストの返却。復習と前回提出課題の合評。授業全体の総括。	

※ 諸事情やクラスの理解度、授業の進行状況などにより、内容を一部変更する場合があります。その際は、classroom等で事前に連絡いたします。

2026年度 講義概要

科目名	写真・映像基礎		年次　：1年次通年	
担当教員	平原栄治・中村成吾		単位数　：4単位	
授業概要	前期は写真・映像に関する知識・技術取得はクリエイティブワークの必須条件です。 この授業では映像制作の道具として重要な『カメラ』についての知識を中心に、デジタル画像の扱い方、映像編集などを総合的に学びます。後期はAfter Effectsの基礎操作を体系的に学び、映像編集の基本技術を習得する。演習課題を通じて、意図を持った映像表現を構築する力を養う。			
到達目標	道具としての『カメラ』を活用して、自ら撮影・加工・編集する技術を学習し、After Effectsの基本操作および各種機能を理解し、目的に応じた映像表現を構築できる基礎的な制作能力を身につける。			
評価方法・基準	前期：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。 後期：出席状況および授業理解度、課題提出状況を基礎とし、制作課題の完成度、構成力、表現力を総合的に評価する。			
テキスト	適宜デジタル資料を配布する。			
参考文献	必要に応じて授業内で提示する。			
使用ソフト	Adobe After Effects 等			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス	課題1：写真をセレクションしタイトルをつける	
	第2回	カメラ基礎（1）基本的なカメラの使い方・機能解説		
	第3回	カメラ基礎（2）データ・解像度	課題2：写真ZINEの制作	
	第4回	カメラ基礎（3）レンズによる表現		
	第5回	カメラ基礎（4）露出による表現		
	第6回	カメラ基礎（5）ライティングについて		
	第7回	映像撮影演習（1）	課題3：Vlog制作	
	第8回	映像撮影演習（2）		
	第9回	映像撮影演習（3）		
	第10回	映像撮影演習（4）		
	第11回	映像撮影演習（5）		
	第12回	写真撮影実習（1）	課題4：ポートフォリオ用の作者近影を撮影する	
	第13回	写真撮影実習（1）		
	第14回	写真撮影実習（1）	課題5：自分の作品を撮影する	
	第15回	写真撮影実習（1）		
後期	第1回	After Effectsの基本操作	インターフェース、トランスフォームを実習形式で習得する。	
	第2回	↓	素材配置、トランジション、音の関係性を理解し簡易編集を行う。	
	第3回	↓		
	第4回	カメラトラッキング	カメラトラッキング機能を用いた合成表現を習得する。	
	第5回	1、タイトル映像課題　設計・準備	撮影前に「何を作るか」を明確にし、“考えて撮る”状態を作る	
	第6回	2、外ロケ撮影	タイトル映像用素材収集	雨天中止
	第7回	3、編集	現実空間にタイトルを合成する映像を制作する。	
	第8回	パーティクル	パーティクルの基本原理と表現方法を理解する。	
	第9回	エクスプレッション	エクスプレッションの基礎を学び、効率的な制作を行う。	
	第10回	3D	3Dレイヤーおよび空間表現の基礎を理解する。	
	第11回	モーショングラフィックス	文字の動かし方を学ぶ。	
	第12回	15秒ストーリー映像課題	課題説明、設計・準備	
	第13回	課題提出		
	第14回	チェック・講評	クオリティアップ	
	第15回	発表		

2026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	単位数　： 2 単位	
授業概要	人や物が存在する空間を想像し、デザインする力コーディネートする技術、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・コーディネーターとしての基礎技術の取得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ガイダンス	コンピューター設定等・インテリアの仕事について	
	第 2 回	インテリアの基本・寸法	仕事に対する心構え・物の寸法について考える	
	第 3 回	カタチとスケール	図面で表現してみる（スケールと縮尺）	
	第 4 回	図面を表現する	着彩（色鉛筆・マーカー）	
	第 5 回	イメージについて	イメージについての表現（グループワーク）	
	第 6 回	イメージを表現する	友達のイメージ	
	第 7 回		↓	発表会
	第 8 回	コーディネート課題	家具について	
	第 9 回	（有名建築家の家に住む）	↓　　ライフスタイル設定	
	第 1 0 回		↓　　ラフイメージ	
	第 1 1 回		↓　　配置計画	
	第 1 2 回		↓　　図面完成	
	第 1 3 回		↓　　着彩	
	第 1 4 回		↓　　ボードワーク	
	第 1 5 回		↓　　発表会	発表会
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			

2026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	単位数　： 2 単位	
授業概要	前期の授業内容を踏まえ、人や物が存在する空間理解を広げ、自分が考えたイメージを形にすることの楽しさを学ぶ。空間を図面に表現し、第三者に伝える表現力・提案するための知識を習得する。		
到達目標	空間デザイナー・コーディネーターとしての基本技術の習得		
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	適時印刷物・オンラインデータ等で配布		
参考文献			
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	空間表現課題	五感を研ぎ澄まして考える（スチレン・粘土）	
	第 2 回		感覚を鋭く、イメージを広げる力をつける	
	第 3 回		↓	
	第 4 回		↓	
	第 5 回	コーディネート	照明について（見学）	
	第 6 回		↓	
	第 7 回	最終課題	ライフスタイル調査	
	第 8 回	（マンションコーディネート）	↓　平面図作成（ラフプラン）	
	第 9 回		↓	
	第 1 0 回		↓　コーディネート	
	第 1 1 回		↓	
	第 1 2 回		↓　清書・ボードワーク	
	第 1 3 回		↓	発表会
	第 1 4 回		修正	
	第 1 5 回		完成・提出	

2026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	単位数：2単位	
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]

2026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	単位数：2単位	
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	建築製図 基本の基本（変更の可能性あり）		
参考文献	住まいの建築計画		
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	立面図、断面図の基礎	立面図、断面図の役割を理解し開口部や屋根形状を学ぶ	
	第2回	構造図の基礎	矩計図の作成	
	第3回	〃	構造図の基礎を理解し基礎伏図、小屋伏図等を作成	
	第4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5回	2階建平面図の基礎	2階建て住宅の平面図を作成	
	第6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7回	最終課題	小規模住宅（共同住宅）の計画	
	第8回	最終課題		
	第9回	最終課題		
	第10回	最終課題		
	第11回	最終課題		
	第12回	最終課題		
	第13回	最終課題		
	第14回	最終課題		
	第15回	最終課題		

2026年度 講義概要

科目名	デジタル空間演習	年次：1 年次通年	
担当教員	溝内雅伸	単位数：4 単位	
授業概要	Blenderによる建築CG（内装）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	3DCG制作の基礎技術と、建築CGの基礎知識の習得		
評価方法・基準	・ Blender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	Blender・Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス	3DCG、PC操作、講義の説明など	
	第2回	演習課題1「プリミティブモデリング」	モデリング①、マテリアル①	
	第3回	↓	ライティング①、レンダリング①	
	第4回	演習課題2「家具①」	モデリング②	
	第5回	↓	↓	
	第6回	演習課題3「部屋①」	マテリアル②、ライティング②	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	演習課題4「家具②」	モディファイア	
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓	一次提出	
	第15回	↓	最終提出	
後期	第16回	演習課題3「部屋②」	躯体作成	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	一次提出	
	第21回	↓	家具、小物の作成	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	二次提出	
	第28回	↓	ブラッシュアップ	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	最終提出	

2026年度 講義概要

科目名	デザイン表現実習	年次　：1年次通年	
担当教員	中森康夫	単位数　：4 単位	
授業概要	グラフィックソフトの基礎を学習し、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、　出席率(70%)と課題提出率(100%)を加味して総合的に評価		
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	Illustrator (基礎練習)_1	オリエンテーション：Gデザイン/仕事の流れ	
	第 2 回	Illustrator (基礎練習)_2	Gデザイン作品紹介・トレース課題	
	第 3 回	Illustrator (基礎練習)_3	トレース　段落・文字・変形・整列	
	第 4 回	Illustrator (基礎練習)_4	トレース　画像配置Photoshop/公募について	
	第 5 回	Illustrator (基礎練習)_5	トレース　ピクトグラム	
	第 6 回	① Personal　ロゴデザイン	ピクトグラム合評　ラフ制作 → ラフ案提出	
	第 7 回		ラフチェックバック～ 制作	
	第 8 回		制作～データ提出	
	第 9 回	② Personal　ロゴを活用した名刺	名刺：印刷原稿作成～制作	
	第 1 0 回		名刺制作→合評(修正)・レイアウト練習	
	第 1 1 回		課題解説 → 企画書作成	
	第 1 2 回		ラフ制作～UP	
	第 1 3 回		データ制作	
	第 1 4 回		データ制作　～　提出	
	第 1 5 回		合評(修正)・後期課題について	
後期	第 1 6 回	⑤ レイアウト課題	印刷原稿フォーマット作成　※トリムマーク	
	第 1 7 回		画像編集　※画像配置(リンク・埋め込み)	
	第 1 8 回		★デザインワーク　&レイアウト→ データ提出	
	第 1 9 回		★合評&修正	
	第 2 0 回	⑥ ポスターデザイン(作品展)	課題資料収集	
	第 2 1 回		ラフチェック　～ 制作	
	第 2 2 回		デザインワーク	
	第 2 3 回		デザインワーク	
	第 2 4 回		★データ提出	
	第 2 5 回		合評&修正	
	第 2 6 回	⑦ 新商品企画・デザイン	課題内容解説　～ アイデア	
	第 2 7 回		★企画書 & ラフ　提出	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		★ 制作 → データ提出	
	第 3 0 回		★合評 & 修正・データ提出 & 授業アンケート	

2026年度 講義概要

科目名	3DCG演習	年次 : 1年次通年	
担当教員	駒井友規子/宮本千夏	単位数 : 4 単位	
授業概要	前期：Vectorworksの操作の習得 後期：3DCGの作成とボードワーク、CAD検定練習(希望者受験)		
到達目標	CADにて図面の作成、3DCGの作成		
評価方法・基準	出席率70%以上・課題提出100%・課題クオリティ		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
参考文献	CAD検定過去問題集より抜粋して配付		
使用ソフト	Vectorworks・illustrator・Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	コーディネートボード制作①	イラストレーターにて賃貸マンションの家具コーディネート	
	第2回	校外学習		
	第3回	コーディネートボード制作②	イラストレーターにてボードワーク制作、発表	
	第4回	CAD実習 平面図作成①	vectorworksにてツール習得（テキスト使用）	
	第5回	CAD実習 平面図作成②	↓	
	第6回	CAD実習 平面図作成③	↓	
	第7回	CAD実習 平面図作成④	↓	
	第8回	CAD実習 平面図作成⑤	平面図完成、小テスト	
	第9回	CAD実習 3Dモデリング①	vectorworksのツール習得（テキスト使用）	
	第10回	CAD実習 3Dモデリング②	↓	
	第11回	CAD実習 3Dモデリング③	↓	
	第12回	CAD実習 3Dモデリング④	↓	
	第13回	CAD実習 3Dモデリング⑤	3Dモデリング完成、小テスト	
	第14回	住宅3DCGコーディネート課題①	コンセプト設定、イメージボード作成	
	第15回	前期まとめ、予備日		
後期	第16回	住宅3DCGコーディネート課題②	有名建築の内装コーディネート、3DCGパース製作	CAD検定の過去問練習
	第17回	住宅3DCGコーディネート課題③	↓	↓
	第18回	住宅3DCGコーディネート課題④	↓	↓
	第19回	住宅3DCGコーディネート課題⑤	↓	↓(継続)
	第20回	住宅3DCGコーディネート課題⑥	↓(1階モデリング完成)、3階モデリング開始	
	第21回	住宅3DCGコーディネート課題⑦	↓	
	第22回	住宅3DCGコーディネート課題⑧	↓	
	第23回	住宅3DCGコーディネート課題⑨	ボードワークの製作	
	第24回	住宅3DCGコーディネート課題⑩	↓	
	第25回	住宅3DCGコーディネート課題⑪	↓	
	第26回	住宅3DCGコーディネート課題 発表	↓	
	第27回	住宅3DCGコーディネート課題 手直し①		
	第28回	住宅3DCGコーディネート課題 手直し②		
	第29回	Vectorworks動画製作	完成した住宅3DCGコーディネート課題を動画にて取出し	
	第30回	後期まとめ、予備日		

2026年度 講義概要

科目名	模型演習	年次　：1年次後期	
担当教員	工藤　　一気	単位数　：　2単位	
授業概要	基本的な模型の作り方やスケール、模型作りに使用する道具類の使い方について学ぶ		
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100％、製作物のクオリティー・制作過程		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
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	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	模型の作り方	模型、道具類の説明	
	第2回	↓	□100mmの箱制作	
	第3回	有名建築模型(S.1/50)	土台、壁の制作	
	第4回	↓	内装、家具の制作	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	完成	
	第8回	最終課題模型(S.1/30)	土台、壁の制作	
	第9回	↓	内装、家具の制作	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	完成	
	第13回	リアル家具模型(S.1/10)	制作開始	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	仕上げ	

総合クリエイティブ学科
インテリアデザインコース
2年
2026 年度 講義概要

2026年度 講義概要

科目名	建築法規	年次　： 2 年次後期	
担当教員	溝渕　弘章	時間数　：　30時間	
授業概要	建築法規の用語及び法令集の見方・引方の説明。法適合に必要な安全性・防火性・避難規定・関係法令の基礎解説。又、小テストの実施により将来の建築士試験対策も行う。		
到達目標	建築法規の用語を理解する。法令集の引き方を習得する。法令遵守の必要性を認識する。		
評価方法・基準	出席率70％以上、かつ授業最後に行う小テストの正答率が60％以上であること。		
テキスト	○令和 8 年版 建築関係法令集 法令編　　○いちばんやさしい 建築基準法 改訂3版　　○その他 必要に応じて適宜配付		
参考文献	適宜紹介		
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				
後期	第 1 回	自己紹介　事例紹介及び法規入門解説	建築事例を紹介しつつ、法規の必要性を解説	
	第 2 回	建築用語・法令集の説明	用語及び法令集の見方・引方を説明	
	第 3 回	確認申請が必要なもの等	確認申請が必要なもの・各検査事項	
	第 4 回	一般構造　平均天井高さ	採光・換気の考え方　平均天井高の求め方	
	第 5 回	構造耐力　構造強度	法令で定められている各構造形式	
	第 6 回	防火区画	区画の必要性と区画方法　界壁について	
	第 7 回	避難施設	避難規定の重要性和階段の規定　排煙設備について	
	第 8 回	内装制限　建築設備	内装制限の考え方　法令で定められている設備方式	
	第 9 回	道路・用途地域	道路の定義　用途地域内の建築物の制限	
	第 1 0 回	建蔽率・容積率	建築面積・延床面積の算定方法	
	第 1 1 回	高さ制限	道路・隣地・北側斜線の算定方法	
	第 1 2 回	防火・準防火地域	耐火・準耐火建築物について	
	第 1 3 回	関係法令　建築士法	建築士及び建築士士事務所の規則	
	第 1 4 回	関係法令　都市計画法　消防法	建築基準法以外の建築制限	
	第 1 5 回	関係法令　バリアフリー法　省エネ法等　総括	関係法令の確認と授業のまとめ	

2026年度 講義概要

科目名	建築構造	年次 : 2 年次後期	
担当教員	溝渕 弘章	時間数 : 30時間	
授業概要	構造の基本及び荷重と外力に対する設計の考え方を解説。 建築材料の特性も学び、建築士としての知識を養う。		
到達目標	各構造の特徴/長所・短所を理解する。 建築士としての知識を習得することにより、構造体の重要性を理解する。 (↑内装設計においても、構造体は安易に触ってはいけないという意識付をしたい。)		
評価方法・基準	出席率70%以上		
テキスト	○世界で一番やさしい建築構造 増補改訂版(世界で一番やさしい建築シリーズ 02) ○その他 必要に応じて適宜配付		
参考文献	適宜紹介		
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				
後期	第 1 回	事例紹介及び、構造入門解説	建築事例を紹介しつつ、構造形式を解説	
	第 2 回	力のつりあいと設計の基礎	簡単なモーメントの考え方と計算の分類	
	第 3 回	荷重及び外力(1)	固定・積載荷重	
	第 4 回	荷重及び外力(2)	各外力への計算方式	
	第 5 回	構造計画等	EXPJ 重心と剛心 短柱等 各破壊形式について	
	第 6 回	木構造	構造形式と特徴	
	第 7 回	木構造 + 耐力壁の計算	壁量計算の実施	
	第 8 回	鉄骨造	構造形式と特徴	
	第 9 回	鉄筋コンクリート造	構造形式と特徴	
	第 10 回	鉄骨鉄筋コンクリート造と組積造(CB)	構造形式と特徴 特に擁壁の危険性を解説	
	第 11 回	基礎構造とその他構造形式	地盤調査 杭形状 土の性質	
	第 12 回	耐震性 制震と免震	制震構造・免震構造・P C 梁の説明	
	第 13 回	建築材料	木材・コンクリートの性質を解説	
	第 14 回	建築材料	鋼材・アルミニウムの性質を解説	
	第 15 回	総括	授業の振り返りとまとめ	

2026年度 講義概要

科目名	インテリアデザイン演習Ⅰ	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	インテリアのデザインは、そこでの快適な活動を基本としたものでなければなりません。他科目と連動を図りながら、住宅計画を中心に住環境、設備の基礎知識、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	自身の好みを越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	一年次の教科書、配布資料		
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	住宅計画の基礎①	居室の床面積と必要開口面積の関係	
	第 2 回		採光、換気算出の実技	
	第 3 回	住宅計画の基礎②	洗面室の提案	
	第 4 回		プレゼンシートの作成	
	第 5 回	進級制作	3 科目共同	
	第 6 回	↓		
	第 7 回	↓		
	第 8 回	↓		
	第 9 回	↓		
	第 1 0 回	↓		
	第 1 1 回	↓		
	第 1 2 回	↓		
	第 1 3 回	↓		
	第 1 4 回	↓		
	第 1 5 回	科目のまとめ		

2026年度 講義概要

科目名	商空間デザインⅠ	年次：2年次通年	
担当教員	林 茂勝	時間数：120時間	
授業概要	商空間デザインに必要な基本となる図面を描く。店舗課題のデザインをする。コンセプトを明確にし、いろいろな切り口で新しい発想を試みる。表現の手法として、図面・模型・パースを作成する。		
到達目標	空間デザインの考え方及びの表現方法を学ぶ。		
評価方法・基準	出席及び課題に取り組む姿勢 課題作品の完成度(コンセプト・デザイン・クオリティ) 課題作品の提出期限の厳守		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	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		イメージを探す	
	第3回		プランニング	
	第4回		プランニング	
	第5回		図面を作成 模型作成	
	第6回		図面を作成 模型作成	
	第7回		プレゼンテーション	
	第8回	ショールーム見学		
	第9回	ストリートの中の休憩スペース		
	第10回		コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第11回		アイデアスケッチ	
	第12回		アイデアスケッチ	
	第13回		模型作成	
	第14回		模型作成	
	第15回		プレゼンテーション	
後期	第16回	サロンのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第17回		イメージを探す	
	第18回		プランニング	
	第19回		プランニング	
	第20回		図面を作成 模型作成	
	第21回		図面を作成 模型作成	
	第22回		プレゼンテーション	
	第23回	ショールーム見学		
	第24回	進級制作課題	コンセプトとデザインのきっかけ作り	
	第25回		イメージを探す	
	第26回		プランニング	
	第27回		プランニング	
	第28回		図面を作成 模型作成	
	第29回		図面を作成 模型作成	
	第30回		プレゼンテーション	

2026年度 講義概要

科目名	住宅コーディネートⅠ	年次：2年次通年	
担当教員	駒井 友規子	時間数：120時間	
授業概要	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要望の多様性、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	適宜配布		
参考文献	住まいの建築計画（1年次購入教科書）		
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	
	第2回	照明について	選び方やカタログの見方	
	第3回	↓	SR見学	
	第4回	↓	照明計画	
	第5回	↓	スイッチ計画	
	第6回	ボードワーク	プレゼン	
	第7回	ウィンドウトリートメントについて	講義・解説	
	第8回	↓	SR見学	
	第9回	↓	プラン・見積もりの仕方	
	第10回	↓	オードワーク 提出	
	第11回	キッチン・設備について	講義・解説	
	第12回	↓	SR見学	
	第13回	↓	プラン	
	第14回	↓	詳細図	
	第15回	↓	ボードワーク・発表	
後期	第16回	水回りプラン	洗面・脱衣	
	第17回	↓	手書きラフにて提出	
	第18回	進級課題（戸建て住宅）	コンセプトワーク	
	第19回	↓	ゾーニング	
	第20回	↓	ラフプラン（平面）	
	第21回	↓	コーディネート（イメージ）	
	第22回	↓プレゼンテーション	担当決め（コンセプトプレゼン・スケッチ図面等）	
	第23回	↓	平図面・立面図等の入力（清書）	
	第24回	↓	パース作成	
	第25回	↓		
	第26回	↓	ボードワーク →発表会（12月23日（水））	
	第27回	↓	模型制作・ボード修正	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	↓	完成

2026年度 講義概要

科目名	映像表現実習		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	映像編集の基礎技術を学び、作品の魅力を効果的に伝えるための映像化およびプレゼンテーション資料の制作力を養う。			
到達目標	映像編集ソフトの基本操作を理解し、制作した作品の意図や特徴を整理し、映像構成としてまとめることができる力			
評価方法・基準	制作課題の完成度および技術理解度を評価の主軸とし、制作プロセスにおける思考力・改善力、ならびに授業への参加態度・出席状況を加味して総合的に評価する。			
テキスト	適宜デジタル資料を配布する。			
参考文献				
使用ソフト	Adobe After Effects 等			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	オリエンテーション・AfterEffects基礎復習	授業目的、到達目標の共有	
	第 2 回	↓	基本操作	
	第 3 回	↓		(民族博物館)
	第 4 回	↓		
	第 5 回	映像ストーリーについて	ログラインの概念理解と発想トレーニング（アイデア発想ワーク）	
	第 6 回	↓	ストーリーテリングの基本構造（起承転結・三幕構成）を学ぶ	
	第 7 回	↓	映像における演出の基礎を実例から理解する。	
	第 8 回	文字、テロップについて	文字設計の基礎（カーニング・フォント選定・可読性）を学ぶ。	
	第 9 回	↓	情報伝達としてのテロップ設計（優先順位・視認性）を学ぶ。	
	第 1 0 回	テキストアニメーション	テキストアニメーションの基礎と目的別演出を理解する	
	第 1 1 回	↓		
	第 1 2 回	プロモーション映像	観光映像の本質（他者を動かす映像）を分析し、構成設計を行う。	
	第 1 3 回	↓	Vlogの本質（体験共有）を理解し、ナラティブ設計を行う。	
	第 1 4 回			
	第 1 5 回	研修旅行課題	撮影素材でVlog又は観光映像を制作、構成力と表現力の向上	
後期	第 1 6 回			
	第 1 7 回	インフォグラフィックについて	インフォグラフィックの役割と構造理解（情報整理・視覚化）。	
	第 1 8 回	基本操作	数字・情報の視覚化、シンプルな図表・動き	
	第 1 9 回	インフォグラフィック課題		
	第 2 0 回	↓	作品講評、学びの整理	
	第 2 1 回	AIを用いた映像表現	AIツール紹介、生成AIと著作権、使いどころと注意点	技術動向により内容を変更する場合があります。
	第 2 2 回	AI静止画像生成	AIを駆使して架空の映画ポスターデザイン	
	第 2 3 回	AIを用いた課題	短編映画もしくはそのプロモーション映像	
	第 2 4 回	最終課題	制作課題説明　（ポートフォリオ映像）素材整理・編集準備	
	第 2 5 回	↓		
	第 2 6 回	↓		
	第 2 7 回	課題提出		
	第 2 8 回	チェック・講評	クオリティアップ	
	第 2 9 回	↓		
	第 3 0 回	発表		

2026年度 講義概要

科目名	デザイン演習	年次　：　2 年次前期	
担当教員	中森康夫	時間数　：　60時間	
授業概要	グラフィックソフトを使ったデザインワークを中心とした実習授業、 ロゴタイプ・レイアウト課題と目指す業界への就職を意識したポートフォリオ制作を行う 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	オリジナリティがあり、誰が見ても分かりやすく、説得力のあるデザインを目指す		
評価方法・ 基準	オリジナリティのある独創的な発想と表現技術、 出席率(70%)と課題提出率(100%)を加味して総合的に評価		
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	❶ 課題　ロゴデザイン	店舗ロゴをリサーチ	
	第 2 回		店舗ロゴ(梅田)をリサーチ	
	第 3 回		リニューアルロゴ制作 → データ提出	
	第 4 回		データ制作 ～ 提出	
	第 5 回	❷ 課題　レイアウトデザイン	印刷原稿フォーマット作成	
	第 6 回		画像編集作業	
	第 7 回		デザインワーク → データ提出	
	第 8 回		合評&データ修正	
	第 9 回	❸ 課題　ポートフォリオデザイン	ポートフォリオ全体の構成　ページネーション	
	第 1 0 回		ページフォーマット作成	
	第 1 1 回		プロフィールページ作成	
	第 1 2 回		制作_1	
	第 1 3 回		制作_2	
	第 1 4 回		データ 提出　ai・PDFデータ提出	
	第 1 5 回		ポートフォリオ提出 ～合評　授業アンケート	
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			

2026年度 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次　：　2年次前期	
担当教員	矢代　恵	時間数　：　60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	Illustrator、Photoshop、Vectorworks、3Dソフト他		

授業計画

[illegible]

2026年度 講義概要

科目名	空間設計プロジェクトⅠ	年次　：　2年次通年	
担当教員	寺中美加・矢代恵	時間数　：　120時間	
授業概要	図面は、建築業界の共通言語であり、それはデジタルな作図環境においても同じ。自身の考えを図面を通して、クライアントに伝えられることを目指します。前期は手を動かして考える、考えて手を動かすというアナログな作業を基本とします。後期は、専用住宅を店舗併用住宅にリノベーションすることに取り組む。知識と経験を増やし、生活空間と商空間の2つの視点で時間の変化・人や空間のつながりも踏まえたデザイン能力を養う。校外学習（見学・体験）を通し知識と体感を得て空間デザインへ活かす。		
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。 様々な角度から物事を捉え、より良い空間へ昇華させる力を身につける。		
評価方法・基準	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。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	一年次の教科書及び、配布資料		
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、図面から情報を読む	
	第2回	フリーハンドで図面をかく	プランニングシートを使って1/100平面図を描く	
	第3回	教室の実測と作図	平面図と展開図を正しい縮尺でスケッチする	
	第4回	東西南北の立面図	平面図から四面を仕上げる	
	第5回	階段のある断面図	空間を理解しながら、断面図を1/50で描く	
	第6回	↑		
	第7回	矩計図（木造）	1/20 or 1/30の図面を描く	
	第8回	↑		
	第9回	縮尺による表現の違い	JIS記号の復習	
	第10回	断面詳細図	構造の成り立ち	
	第11回	軸組パースのトレース	木造の成り立ちを知る	
	第12回	小さい家の計画	同面積で違う形、勾配屋根の家	
	第13回	↑	1/100のボリューム模型	
	第14回	↑		
	第15回	授業まとめ		
後期	第16回	概論・店舗併用住宅課題説明	講義、コンセプト	
	第17回	和室について	講義・コンセプトチェック	
	第18回	茶の湯基礎知識	講義・コンセプトチェック・ゾーニング	
	第19回	見学体験を通して体感する	「さかい利晶の杜」見学体験・レポート	
	第20回	店舗併用住宅課題	プラン・立面・CGなど	
	第21回	↓	中間チェック1	
	第22回	↓	課題	
	第23回	プレゼンワーク発表・講評	発表・講評・課題修正	
	第24回	進級制作/住宅設計	コンセプト、プラン、ファサード他	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	模型制作・プレゼンワーク	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	プレゼンまとめ	

2026年度 講義概要

科目名	デザインプロセス実習	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	家具や素材、物作りについての知識や技術を学ぶ		
到達目標	家具作りの知識、技術の習得		
評価方法・基準	出席率70%以上・課題提出100%、制作の過程から完成		
テキスト	必要に応じて適宜配付		
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	工具類、素材について	工具、木材等の説明	
	第 2 回	革雑貨の制作／PVC雑貨の制作	革・PVC雑貨デザイン案作成	
	第 3 回	↓	雑貨デザイン制作(PVC／革)	
	第 4 回	↓	↓	
	第 5 回	PVC雑貨の制作／革雑貨の制作(交代)	雑貨デザイン制作(革／PVC)	
	第 6 回	↓	↓	
	第 7 回	テーブルデザイン	セメントで土台を制作	
	第 8 回	↓	支柱にテーブル部分を取り付ける	
	第 9 回	↓	撮影、ボード制作	
	第 1 0 回	スツールデザイン	デザイン案5案作成	
	第 1 1 回	↓	図面作図	
	第 1 2 回	↓	制作開始	
	第 1 3 回	↓	↓	
	第 1 4 回	↓	↓	
	第 1 5 回	総括	撮影、ボード制作	

2026年度 講義概要

科目名	ディスプレイ演習	年次　：　2年次前期	
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

[illegible]

科目名	デジタル実習Ⅰ		年次　：　2年次通年	
担当教員	松木　　洋		時間数　：　120時間	
授業概要	住宅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、Illustrator、			
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	1.8m角の屋台を作成、デジタル化していきます。	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。	A3ボードにまとめて提出
	第4回	中銀マンションのコーディネート	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きます。	
	第5回			
	第6回		A2ボードで提出	
	第7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8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9回		平面図を作成	
	第10回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第11回		同上	
	第12回		ボードを作成していきます。	
	第13回	合評会前のボード提出		
	第14回			
	第15回	合評会		
後期	第16回	ICOROBA CafeTerrace インテリアデザイン提案	イメージボード提出、	
	第17回		平面図を作成、現地ロケハン。	
	第18回		外構を含めてデザイン検討していきましょう。	
	第19回		パース作成	
	第20回		ボード作成	
	第21回		ボード提出。	
	第22回			
	第23回	合評会	実際に携わってる卒業生も審査にこられる予定。	
	第24回	進級制作の住宅のインテリアデザインを考える	住宅のインテリアデザインをデジタル化していきます。	
	第25回		進級の課題の住宅のデジタル化してもらいます。	
	第26回			
	第27回		ボードを作成していきます。	
	第28回			
	第29回		進級制作の課題をフォローしていきます。	
	第30回			

2026年度 講義概要

科目名	海外研修旅行	年次　：2年次	
担当教員	駒井　友規子	時間数　：60時間	
授業概要	日本とは異なる海外の文化・建築・デザインを通して見聞を広げ、視野を広く持てるデザイナー視点を身につける。現地で感じる空気やスケール感・素材感などを観察し、スケッチや撮影にて記憶に留め、撮影する構図等の学びを実践にて行う。西洋建築の歴史を学び、理解する。		
到達目標	異なる海外の文化・建築・デザインを通してデザイナー視点を広げる		
評価方法・基準	研修前の英会話授業や研修地域の学び授業、研修時の課題・スケッチ・撮影、研修後のまとめ作業や復習等の取り組む姿勢		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

研究科

1 年

2026 年度 講義概要

科目名	テーマ研究Ⅰ	年次　：1年次通年	
担当教員	小幡高久・古谷有咲	単位数　：　4単位	
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	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	

科目名	テーマ研究Ⅱ	年次：1年次通年	
担当教員	浦野菜々子・魏子青	単位数：4単位	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	取組むべき課題プロセスの各段階での目標達成		
評価方法・基準	・実現可能な計画づくり/出席率80% ・日常的な計画進捗状況の報告頻度 ・目標の達成状況		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		

授業計画

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

科目名	専門選択Ⅰ	年次：1年次通年	
担当教員	笹川 淳平・蘇忠男	単位数：4単位	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	商業メディアに耐えうるレベルの基礎作画能力の確保		
評価方法・基準	・出席率 ・授業態度と課題への取り組み姿勢 ・課題の提出期限順守と完成度の確保上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO Photoshop ほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	課題1 表情表現演習	課題説明	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業	
	第6回		制作作業・中間チェック	
	第7回		提出	
	第8回		制作作業・中間チェック	
	第9回	課題2 見せ方－構図設定演習	課題説明	
	第10回		ラフ提出－ラフチェック	
	第11回		制作作業	
	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 世界観演出の工夫	課題説明	
	第17回		ラフ提出－ラフチェック	
	第18回		制作作業	
	第19回		制作作業	
	第20回		制作作業・中間チェック	
	第21回		制作作業	
	第22回		提出	
	第23回	課題4 自由設定課題	課題内容の計画とスケジューリング	
	第24回		教員チェック→制作作業	
	第25回		制作作業	
	第26回		制作作業	
	第27回		制作作業	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出・合評	

科目名	専門選択Ⅱ	年次　：1年次通年	
担当教員	岩田・祖川　・今村	単位数　：　4単位	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	コンテンツ開発ツールの操作スピード向上、正確さ、応用操作の習得		
評価方法・ 基準	・出席率 ・授業等への取り組み姿勢 ・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　U I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	
	第4回		練習課題	
	第5回		本課題 LIVE 2Dモデリング基礎	
	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 2Dアニメーション制作	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検討	
	第11回		ビジュアルデザインの複数案作成	
	第12回		制作	
	第13回		制作	
	第14回		制作	
	第15回		課題提出	
後期	第16回	課題3 作品発表スキル向上	発表機会のバリエーションと意義についての講義	
	第17回		発表コンテンツの企画	
	第18回		ビジュアルデザイン案制作	
	第19回		ビジュアルデザイン案制作	
	第20回		ビジュアルデザイン案制作	
	第21回		作品提出	
	第22回		発表準備作業	
	第23回		発表準備作業	
	第24回		発表と講評	
	第25回	課題4 自由設定課題	課題内容の計画とスケジューリング	
	第26回		教員チェック→制作作業	
	第27回		制作作業	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出・合評	

科目名	専門選択Ⅲ	年次　：1年次通年	
担当教員	伊澤李香・吉岡聡・中山夏希	単位数　：　4単位	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	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	

科目名	専門選択Ⅳ	年次　：1年次通年	
担当教員	浦野菜々子・魏子青	単位数　：　4単位	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	企画を立てて絵を描くプロセスを身に付ける。		
評価方法・基準	・出席率 ・授業等の取り組みの姿勢 ・課題の提出期限順守と完成度上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO　ほかデジタル画材		

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	

2026年度 講義概要

科目名	キャリアプロモーション	年次：1年次通年	
担当教員	小幡高久・古谷有咲	単位数：4単位	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。 テーマ研究1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	具体的なスケジュール化と実践結果の創出		
評価方法・基準	・実現可能なスケジュールリング作成 ・出席率80％ ・計画進捗状況の定期的報告義務の順守		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		

授業計画

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

科目名	外部機関連携制作	年次：1年次通年	
担当教員	小幡 高久（古谷有咲）	単位数：4単位	
授業概要	テーマ研究1と併せて行う研究活動。自身の将来目標に向けて達成すべき課題を明確にし、その取り組み計画を作成し、それに基づいて作品制作、外部に向けての発表やアクションを行う。テーマ研究1と同じく教員が個別に進捗管理とアドバイスを行う。		
到達目標	実践的な制作業務の体験		
評価方法・基準	・出席率80% ・課題における企業等のニーズの正確な把握認識に基づいた制作への取り組み ・課題のそのものの完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	各種画材		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 外部連携課題演習-キャラクター開発	企画説明 提案の方向性検討	
	第2回		企画立案 ラフチェック	
	第3回		制作	
	第4回		制作	
	第5回		制作 中間チェック	
	第6回		制作	
	第7回		制作	
	第8回		提出	
	第9回	課題2 東大阪工場キャンペーン案件	企画説明 提案の方向性検討	
	第10回		オリエンテーション	
	第11回		制作	
	第12回		制作	
	第13回		制作 中間チェック	
	第14回		制作	
	第15回		提出	
後期	第16回	課題3 芝田2丁目XRプロジェクト対応（1）	企画説明 オリエンテーション	
	第17回		メインビジュアル案ラフ	
	第18回		ラフチェック→制作移行	
	第19回		制作	
	第20回		制作	
	第21回		制作	
	第22回		提出	
	第23回	課題4 芝田2丁目XRプロジェクト対応（2）	ワークショップの趣旨説明	
	第24回		企画会議	
	第25回		企画会議	
	第26回		XR用パーツ制作	
	第27回		XR用パーツ制作	
	第28回		ハッカソン準備	
	第29回		ハッカソン参加	
	第30回		ハッカソン参加	