

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	Illustrator	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン (コース共通)	学科 1年
担当教員	大久保孝次、千原 有理子 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザインアプリケーションの指導を行う。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	Illustratorの使用方法を基礎から実務レベルに至るまで実習を通じて習得する。			
授業概要	アプリケーションの概要の理解を深めた後、各ツールの使い方、レイヤー構造、ベジェ曲線、グラデーション、フィルタワークなど実習課題を行い習熟度を上げる。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(Illustrator), Mac Book Pro			
授業時間外に必要な学修について	特になし			
成績評価の方法	種別	割合	er	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	3	導入。インターフェイス、パレットやデータ構造の理解。	
	2	3	ツールの使用方法の理解。	
	3~8	12	ベジェ曲線の理解と実習。実習課題①、実習課題②	
	9	3	レイヤー構造、オブジェクトの属性の理解。	
	10~12	9	描画方法と描画種類の理解。実習課題③	
	13~15	9	実習課題④を通じ描画方法の習熟度を上げる。	
	14~17	6	最終課題⑤、これまで習得したスキルを使い、図版、キャッチ、マークをレイアウトさせる。	
合計時数	45			
履修上の留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	ベーシックデザイン	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン (コース共通)	学科 1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	規定の中で指定画材を適切に扱い、構成原理を基にした平面構成が、色彩によるトーンの表現を用いて描画ができる。			
授業概要	デザインレイアウトにおける構成原理を基にした、アクリルガッシュによる平面構成・色彩構成でのビジュアル表現。			
使用教具 テキスト 問題集 他	アクリルガッシュ、筆一式、マスキングテープ、ケント紙、イラストボード。			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	3	【画材の使い方】アクリルガッシュ平塗りによる描画トレーニング。	
	2~3	5	【トーン概念図着彩】純色・明清色・暗清色・濁色・グレースケールの理解。(B4ケント紙)	
	4~8	10	【人物のトーン分解】トーン概念図を踏まえた描画表現。(B4ケントボード)	
	9	3	【構成原理】点・線・面による構成要素の理解。	
	10	3	【画面分割】面の分割による平面構成。シンメトリー・アシンメトリーの理解。	
	11~13	9	【平面構成】画面分割を踏まえた平面構成。色相と明度の関係の理解。 粗・密の理解と、メリハリのある表現。	
14~17	12	【イラスト構成】最終課題。動物をモチーフとした画面構成。 これまでの課題の延長上としての画面構成。(B4ケントボード)		
	合計時数	45		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	パース描画	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン (コース共通)	学科 1年
担当教員	小林 有紀			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	透視図法を用い、部屋や家などの背景が描ける。			
授業概要	基本的な透視図法を習得し、空間を認識した背景を描写する能力を高める。			
使用教具 テキスト 問題集 他	パース塾(廣済堂出版)、定規、ケント紙			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1~3	9	【透視図法基礎】何も知らない状態で部屋を描き、実力を知った上で、1~3点透視の法則を覚える。	
	4~5	6	【分割・増殖】パースが掛かった場で、同じものが連続する場合の描き方、窓の描き方。	
	6~8	9	【部屋を描く】基礎を知った上で再度部屋を描く。(B4ケント紙/漫画用原稿用紙)	
	9	3	【スケール】物の大きさや、家具や建物に対する人物の比率について知る。	
	10	3	【円】パースが掛かった状態での丸いものの描き方と、その応用。	
	11	3	【傾斜】屋根や階段の描き方、構造への理解を深める。	
12~17	12	【家が一軒以上ある風景】最終課題、これまでのまとめ。 家などの建物と、人物の入ったイラストの作成。(B4ケント紙/漫画用原稿用紙)		
	合計時数	45		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	色彩概論		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン (コース共通)	学科 1年
担当教員	千原 有理子 、 来栖 実咲 ※デザイン制作会社での実務経験を以って色彩計画・概論の講義をする。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・ <b>通年</b> ・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	105時間 ( 単位)	
	<b>必修</b> ・選択必修・選択		授業時間	50分	
授業の方法	<b>講義</b> ・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	デザイン・クリエイティブな分野における、色彩についての理論的・体系的な知識を得る。文部科学省後援色彩検定の取得。				
授業概要	公式テキスト等を用いての講義、章末での確認テスト。検定に関連する着色作業。				
使用教具 テキスト 問題集 他	公式テキスト、公式過去問題。その他、補助教材。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	予習として、授業開始までに知らない専門用語等の下調べをする。復習として、講義内容の再確認と確認テストの振り返りをする。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	10%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。章末テストを受けているか。		
	期末テスト	80%	前期末考査。60点以下は追試験。		
	制作物	10%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。				
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	3	【色の働き】 色の働き		
	1~3	9	【光と色】 色はなぜ見えるのか。眼の仕組み。照明と色の見え方。混色		
	4~6	10	【色の表示】 色の分類と三属性。PCCS。言葉による色表示。		
	7~9	9	【色彩心理】 色の心理的効果。色の視覚効果。色の知覚的効果。		
	10~13	12	【色彩調和】 配色の基本的な考え方。色相からの配色。トーンからの配色。配色の基本的技法。		
	14~16	9	【色彩効果】 色彩と構成。		
	17~19	9	【色彩と生活】 色彩と生活。		
	20~21	6	【ファッション】ファッションとは。ファッションと色彩。		
	22~23	6	【インテリア】 インテリアと色彩。インテリアのカラーコーディネーション。		
	24~25	8	【模擬試験】 過去問題による試験対策。		
	26~29	12	【色彩構成1】 色彩調和を使った平面構成。		
	30~36	12	【色彩構成2】 色彩効果を使った平面構成。		
合計時数	105				
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	Word文書処理	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン (コース共通)	学科 1年
担当教員	井坂 康子			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	30時間 ( 単位)
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	文書作成ソフト(Word)を用いて、ビジネス文書作成のための知識・技術を得る。 サーティファイ Word文書処理技能認定試験3級の取得。			
授業概要	公式テキスト等を用いての講義および、章末での確認テスト。 公式問題集を用いて、資格取得のための検定対策を行う。			
使用教具 テキスト 問題集 他	公式テキスト、公式問題集。その他、補助教材。			
授業時間外に 必要な学修に ついて	予習として、授業開始までにテキストに記載された操作方法等で知らない部分をチェックする。 復習として、講義内容の再確認と確認テストの振り返りをする。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	出席点	10%	出席率からの算出による評価。	
	平常点	10%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。章末テストを受けているか。	
	期末テスト	80%	前期末考査。60点以下は追試験。	
	その他	%		
自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	2	【基本操作】	Wordの起動・画面構成とその操作。
	2~3	4	【文字の入力および編集】	文字入力と編集。
	4~6	2	【文書の印刷】	ページ設定と印刷手順。
	7~9	6	【文書の作成と編集】	文字書式・段落書式。
	10~13	8	【表作成・図形や画像の操作】	表の作成と編集。図形や画像の挿入と編集。
	14~17	8	【検定対策】	検定問題の解き方の学習と練習。
合計時数	30			
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	就職実務 I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン (コース共通)	学科 1年
担当教員	大久保 孝次			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	30時間 ( 単位)	
	<del>必修</del> ・選択必修・選択	授業時間	50分	
授業の方法	<del>講義</del> ・演習・実習・その他( )			
到達目標	社会人として必要なビジネスマナーを身に着ける。就職活動をスタートするための準備ができる。			
授業概要	自己振り返りから始まり、履歴書の作成方法。身だしなみなどの指導。テキストを用いた就職試験対策など。			
使用教具 テキスト 問題集 他	就職試験パーフェクト問題集など			
授業時間外に 必要な学修に ついて	外部講師を招いた講習			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	授業に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	レポート	40%		
	期末試験	40%		
	その他	%		
自由記載	授業で行われるレポート提出と期末試験の結果を総合的に判断し就職活動を行う準備が出来ているかを判定する。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	20	2	就職とは？ 学校入学の目的とは？	
	21~22	4	自己振り返り、自分の興味	
	23	2	得意不得意	
	24	2	社会人基礎力	
	25~26	4	目標とプランニング	
	27	2	能力と価値観	
	28	2	身だしなみ	
	29~31	4	社会適応力	
	32~33	4	自己PR	
34~36	4	履歴書		
合計時数	30			
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	Excel表計算		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン (コース共通)	学科 1年
担当教員	井坂 康子			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・ <b>通年</b> ・特別講義・その他( )			授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)
	<b>必修</b> ・選択必修・選択			授業時間	50分
授業の方法	<b>講義</b> ・ <b>演習</b> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	表計算ソフト(Excel)を用いて、ビジネスにおける表計算を用いた資料等の作成のための知識・技術を得る。 サーティファイ Excel表計算技能認定試験3級の取得。				
授業概要	公式テキスト等を用いての講義および、章末での確認テスト。 公式問題集を用いて、資格取得のための検定対策を行う。				
使用教具 テキスト 問題集 他	公式テキスト、公式問題集。その他、補助教材。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	予習として、授業開始までにテキストに記載された操作方法等で知らない部分をチェックする。 復習として、講義内容の再確認と確認テストの振り返りをする。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	出席点	10%	出席率からの算出による評価。		
	平常点	10%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。章末テストを受けているか。		
	期末テスト	80%	前期末考査。60点以下は追試験。		
	その他	%			
自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。				
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	2	【基本操作】	Excelの起動・画面構成とその操作。	
	2~3	6	【データの編集】	データの入力・編集。	
	4~6	6	【表の編集①】	表の作成・編集(主にセル)。	
	7~9	6	【表の編集②】	表の編集(表示形式・列行の調整)。	
	10~13	10	【ブックの印刷/グラフ①】	ページ設定と印刷手順。グラフの作成。	
	14~17	10	【グラフ②/図形の作成と編集】	グラフの編集。図形の作成と編集。	
	20~22	10	【模擬試験1】	検定対策1	
	24~30	20	【模擬試験2】	検定対策2	
	31~33	10	【書式デザイン1】	見積書制作	
	34~36	10	【書式デザイン2】	請求書制作	
合計時数	90				
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	就職実務Ⅱ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン (コース共通)	学科 2年
担当教員	大久保 孝次			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	15時間 ( 単位)
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他( )			
到達目標	ポートフォリオの制作ができる。就職試験に向けた具体的な準備ができる。			
授業概要	就職内定を得るための面接練習。デザイン業界で必要となるポートフォリオの制作指導。			
使用教具 テキスト 問題集 他	就職試験パーフェクト問題集など			
授業時間外に 必要な学修に ついて	企業研究			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	授業に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	レポート	40%		
	期末試験	40%		
	その他	%		
自由記載	授業で行われるレポート提出と期末試験の結果を総合的に判断し就職活動を行う準備が出来ているかを判定する。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	1	アポイント	
	2~3	2	就職活動の書類の作り方	
	4	1	業界研究・企業研究	
	5	1	面接の練習	
	6~13	7	ポートフォリオ	
	14~17	3	就職試験対策	
合計時数	15			
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	タイポグラフィ I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	大久保 孝次 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	文字についての基礎構造・歴史を学び、タイポグラフィⅡに繋げる基礎知識・技術を習得する。			
授業概要	和文書体、欧文書体の構造を理解し、実習課題を通して文字についてのバランス取りを学ぶ。			
使用教具 テキスト 問題集 他	アクリルガッシュ、筆一式、マスキングテープ、ケントイラストボード、はさみ、カッター、のりなど			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	3	和文基本書体の紹介と説明。	
	2~4	9	実習課題① レタリング 和文タイプフェイスのバランスを意識・理解させる。	
	5~8	10	実習課題② 漢字と事象 漢字の意味をタイプフェイスに絡ませビジュアル化する。	
	9	3	欧文基本書体の紹介と説明。	
	10~13	10	実習課題③ 味覚とイメージの構成 欧文ロゴを制作し欧文タイプフェイスのバランスを意識・理解させる。商品パッケージロゴ制作。	
	14~17	10	実習課題④ タイプフェイスと聴覚イメージの構成 タイプフェイスとビジュアルイメージを総合的に構成しデザインする。CDジャケット制作。	
合計時数	45			
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	タイポグラフィⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	大久保 孝次			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	日本語組版の基礎知識、オリジナルタイプフェイス開発が出来るようになる。タイポグラフィⅢに繋げる知識・技術を習得する。			
授業概要	文字は写真・イラストと同様に視覚伝達における重要なものであると考える。 デザイン表現上の効果的な文字の取り扱いを学ぶ。既存書体にはない新しいタイプフェイスの開発を行う。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud , Mac Book Pro			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	20	3	タイポグラフィ作品の紹介と説明。	
	21~24	7	日本語の基本的な組版や行間・行長・文字詰め等を学ぶ。 読みやすい文字組み、用途にあった級数・組み方を考える。前提として学生には文字組みを集めさせる。	
	25~27	7	実習課題① Adobe Illustratorを利用して擬音や畳語を表現させる。 フィルタ機能の理解、書体の長体・平体・斜体の理解。	
	28~31	10	実習課題② 活字でタイトルロゴ制作 題材は誰もがイメージできるものとする。	
	32~34	9	実習課題③ 数字のデザイン 数字のオリジナルタイプフェイスを制作する。	
	35~36	9	実習課題④ 実習課題③で制作した数字のデザインを使用した商品企画制作。	
合計時数	45			
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	ドローイング	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	三河 一郎 ゲーム制作会社・工業デザインプロダクションを経て、イラストレーター、ScalaB design Lab 主宰			実務経験教員 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義 (演習) ・ 実習 ・ その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	用紙の特性を知り、表現にあった選択が出来る ドライメディア(鉛筆等)で、様々な表現が出来る ウェットメディア(水彩・アクリル絵具等)の特性を知り使いこなすことが出来る			
授業概要	様々な画材をつかった作品例や教員のデモンストレーションを参考に、課題作品を制作する			
使用教具 テキスト 問題集 他	テキスト無し、適宜プリント等を配布。透明水彩・ガッシュ・鉛筆・練り消しゴム・筆一式・画用紙・イラストボードを使用			
授業時間外に必要な学修について	身の回りのものをよく見る事から始めましょう、通学時にも参考になるものは沢山あるはずです。			
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	内訳	
			クオリティー30%・発想力40%・作業スピード10%	
			1課題100点満点。提出遅れは一切認めない、遅延は1日ごとに4点を減ずる (提出遅れの際は早急に申告すること)	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	3	ガイダンス アナログ描画トライアル課題	
	2~3	6	鉛筆スケッチ (見せるためのスケッチを反復練習)	
	4	3	各種画材によるカラーチャート作成 (画材と基底材の特性を理解)	
	5	3	鉛筆 円柱 静物 下書き (様々なマチエールの題材を細密描写)	
	6~7	6	透明水彩 静物 (点描・ハッチング等色鉛筆による細密描写。水彩による着彩テクニックを学ぶ)	
	8~10	9	自然を描く (鉛筆と絵具により「石」を表現)	
	11~12	6	偶然性を活かした表現 (デカルコマニー等)	
	13~14	6	各種画材による模写 (既成のアートやデザインを鑑賞・評価・模写し、美的感覚を養う)	
	15~17	3	オリジナルイラスト制作 (自由な発想で、学んできたテクニックを表現)	
	合計時数	45		
履修上の留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	Photoshop		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	三河 一郎 ゲーム制作会社・工業デザインプロダクションを経て、イラストレーター、ScalaB design Lab 主宰			実務経験教員 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	ベジエ曲線の描画が自由にできる。ペンタブレットを使用して自由な線を描画出来る。アナログ画材とCGの複合表現が出来る				
授業概要	教員のデモと実習により、Adobe Photoshop・IllustratorによるCGイラスト表現の基礎を学び、作品制作につなげる				
使用教具 テキスト 問題集 他	テキストは無し、状況に応じてプリント等を配布。パソコン・ペンタブレット・Adobe CCを使用				
授業時間外に 必要な学修に ついて	身の回りのものを観察する事。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	内訳		
			クオリティー30%・発想力40%・作業スピード10%		
			1課題100点満点。提出遅れは一切認めない、遅延は1日ごとに4点を減ずる (提出遅れの際は早急に申告すること)		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	3	ガイダンス・トライアル課題		
	2~3	6	CG表現基礎 (ベジエ曲線の描画)		
	4~5	6	CG表現基礎 (Photoshop+タブレット)		
	6~7	6	CG表現応用1 (アナログ+CG複合表現)		
	8~10	9	CG表現応用2 CGで思考を具現化する)		
	11~17	15	自由課題 (自由な発想で、学んできたテクニックを表現)		
	合計時数	45			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	クリエイティブワーク I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	三河 一郎 ゲーム制作会社・工業デザインプロダクションを経て、イラストレーター、ScalaB design Lab 主宰			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)	
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	アナログ及びデジタル、或いは複合表現により、自身の脳内イメージを自由に具現化できる			
授業概要	教員がデモンストレーションを行い。応用力をつけるため高度なテクニックを教員が学生各々にアドバイスする。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Illustrator・Photoshop。各種画材は自身選択による。テキスト等は無し。場合によりプリントを配布			
授業時間外に必要な学修について	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	内訳	
			クオリティー30%・発想力40%・作業スピード10%	
			1課題100点満点。提出遅れは一切認めない、遅延は1日ごとに4点を減ずる (提出遅れの際は早急に申告すること)	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	20	6	ガイダンス・トライアル課題(授業計画を説明・各々の現時点でのスキルを見極める)	
	21~22	4	デモンストレーション(教員作品によるデモンストレーション)	
	23~24	8	アートムーブメントについての調査・レポート(A3ヨコ5枚)	
	25~30	12	上記レポートをもとに其のオマージュ作品を2点制作。	
	31~32	8	課題制作1(イラスト制作、人物・ロボット等人型を排した作品)	
	32~36	52	課題制作2(中間制作。一年時の集大成となる作品を制作)	
後期→20~36				
合計時数	90			
履修上の留意点				

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	グラフィックデザイン I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	大久保 孝次 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ <b>一般教員</b>
開講時期	前期・ <b>後期</b> ・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	<b>必修</b> ・選択必修・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・ <b>その他</b> (各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	課題制作を通じてデザインの目的を考え、状況に適したデザインを選択できるようにトレーニングする。			
授業概要	グラフィックデザインにおける表現の基礎を学ぶ。主にアイデア発想法から展開を学ぶ。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud, Mac Book Pro			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	1	●グラフィックデザインとは	
	2~4	7	●グラフィック表現基礎 実習課題① オリジナルパターン	
	5~8	8	●マーク・アイコンの作り方 実習課題② コンストラクショングリッド	
	9~13	16	●パッケージデザイン 実習課題③ 競合のあるパッケージデザイン	
	14~17	13	●グラフィックデザイン拡張性。 実習課題④ パッケージ企画制作	
	合計時数	45		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	アドバタイジング I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	大久保 孝次 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・選択必修・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	課題制作を通じてデザインの目的を考え、状況に適したデザインを選択できるようにトレーニングする。			
授業概要	広告における表現の基礎を学ぶ。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud, Mac Book Pro			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	1	●広告デザインとは	
	2~4	7	●広告表現基礎 実習課題① 小型グラフィック広告	
	5~8	8	●ターゲット・ジャンプ率 実習課題② ターゲット ジャンプ率	
	9~13	16	●グループワーク(取材) 実習課題③ 取材記事制作	
	14~17	13	●ビジュアルインパクト拡張性。 実習課題④ ポスター企画制作	
	合計時数	45		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	絵本創作	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	ページの構成、書籍の構成要素、絵本の持つ特性の理解と、オリジナル絵本の製作。			
授業概要	絵本の特性に目を向けながら、オリジナル絵本を創作し、ページ構成や書籍の構成要素を理解する。			
使用教具 テキスト 問題集 他	コピー用紙、カッター、のり、ハサミなど、作品内容に合わせた絵本製作用各種用紙、及び各種彩色用画材。			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	3	ページデザインについてのガイダンス。	
	2~4	7	【トレーニング1】テーマを与えられてのストーリーとビジュアルの制作。	
	5~7	7	【トレーニング2】テーマを与えられてのストーリーとビジュアルの制作。	
	8~10	8	オリジナルストーリープロット制作。	
	11~13	8	下描き制作。	
	14~16	9	実制作。	
	17	3	作品プレゼンテーション、及び講評。	
合計時数	45			
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	エディトリアルデザイン I		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・ <del>通年</del> ・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	ページの構成、書籍の構成要素、デザイン編集ソフトの習得。				
授業概要	ページデザインソフトの導入。アプリケーションの概要の理解と実習課題の制作。8ページ冊子デザイン。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) , Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた作品完成に向けた作業、及び必要画材の準備。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20	2	ページデザインソフト導入。インターフェイス、パレットやデータ構造の理解。		
	21~22	20	マスターページの理解。		
	23~25	2	単体ページ制作		
	26~31	5	二つ折り冊子制作		
	32~36	12	作品プレゼンテーション、及び講評。		
	合計時数	41			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	カットイラスト I		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科	1年
担当教員	福井 正道 ※イラストレーターとして出版・広告への商業作品掲載実績と都内デザイン専門学校での教育経験を元にカット・イラストに必要な技能を指導する。				実務経験教員※ <u>一般教員</u>	
開講時期	前期・ <u>後期</u> ・通年・特別講義・その他( )			授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)	
	必修 <u>選択必修</u> ・ 選択			授業時間	50分	
授業の方法	講義 <u>演習</u> ・ 実習 ・ その他(各課題、前提講義後に実習)					
到達目標	指示された案件に対してアイデアをまとめ、カット・イラストとして描写ができる。また印刷における知識の習得する。					
授業概要	出版・広告に携わる様々なカットやイラスト表現を理解し、魅力的なオリジナリティを生かした描写を行う。					
使用教具 テキスト 問題集 他	Photoshop/illustrator/CLIP STUDIO/配布プリント					
授業時間外に必要な学修について	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。					
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考			
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。			
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。			
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。			
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。			
	その他	%				
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。				
授業 スケジュール	週	時数	課題概要			
	1	3	【2色カット制作】テーマ：バレンタイン・ハロウィン・クリスマスのカットイラスト。説明。資料探し。			
	2~3	6	コンセプト設定。2バリエーションのアイデアスケッチを行う。アイデアスケッチのチェック。			
	4~7	9	アイデア決定。下絵からデジタル制作（CMYKモードで2色のみ使用）			
	8	3	データの特徴変換。Illustratorに配置してレイアウト。			
	9	3	【四季のイラスト】テーマ：四季をテーマとしたイラスト制作。コンセプトと共通テーマの設定。資料探し。			
	10~11	6	資料を元にアイデアスケッチを行う。アイデアスケッチのチェック。			
	11~14	9	アイデア決定。下絵からデジタル制作。			
	15~17	6	Illustratoにレイアウトを行い完成させる。			
	合計時数	45				
履修上の留意点						

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	Web/HTML	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	岡田 治美			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	90時間 (単位)
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	HTMLとCSSのしくみを理解するとともに、Webクリエイタースタンダードの資格取得を目指す。			
授業概要	①HTMLとCSSの理解、Webサイト制作における基礎知識と基本的な技術。 ②Webクリエイタースタンダード試験に特化した受験対策。			
使用教具 テキスト 問題集 他	・Webクリエイター能力認定試験(スタンダード)テキスト、問題集。 ・そのほか、オリジナル資料などを配布。			
授業時間外に 必要な学修に ついて	積み重ねの知識が必要なため、授業進捗に伴ってHTMLとCSSの基本的知識を理解できるようにする。 資格試験合格のため、自主的に問題集を繰り返し行う。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	授業に向かう姿勢。講師の指示に従い、行うべきことを把握しきちんと進めているか。	
	理解度と試験結果	80%	到達目標に対する理解度。	
			試験の結果(合否ではなく当日の様子と想定結果から判断)	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	4	【Webの基礎知識】 Webの仕組みを理解する。	
	2-3	10	【HTMLの基礎】 HTMLの役割。記述の仕方とともに基本的なタグを覚える。	
	4-5	10	【CSSの基礎】 CSSの仕組み。CSSの適用と記述方法を覚える。	
	6-7	14	【HTML+CSS】 HTMLにCSSをリンクし、Webの基本的な作りを理解する。	
	8-10	18	【実践練習】 具体例からHTMLとCSSの基本的な理解を深める。 画像の挿入とfloat。table作成とform作成、それらのスタイル設定など。	
	11-14	20	【試験のための学習】 サンプル問題から試験の流れを覚え、さらにHTMLとCSSの理解を深める。	
	15-16	12	【模擬練習】 模擬問題を繰り返し行い、制限時間60分以内での合格点を目指す。	
17	2	【試験】 Webクリエイター能力認定試験スタンダードの受験。		
	合計時数	90		
履修上の 留意点	前期→1～17 後期→20～36			

## 授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	Webデザイン I		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 1年
担当教員	岡田 治美			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )			授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)
	必修・選択必修・選択			授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	HTMLとCSSの役割を理解し、簡単なオリジナルWebサイトを制作することができる。				
授業概要	前期で覚えた基本的なHTMLとCSSで表現できるWebサイトをデザイン制作する。その過程を誠実に進めサイト制作の基本を覚える。				
使用教具 テキスト 問題集 他	テキストなし。必要に応じてプリントを配布。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	スケジュールを立て、間に合わない場合は進める。作業がリセットされないよう、進捗管理を行い次回に備える。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	授業に向かう姿勢。講師の指示に従い、行うべきことを把握しきちんと進めているか。		
	課題	80%	1. 評価基準を満たしているか。 2. 制作の過程(ワイヤーフレーム、カンブ)。 3. 課題の完成。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20	2	【サイト制作の基礎知識】 実践のためのHTMLとCSSの理解を深める。サイト制作に必要なファイルとフォルダ管理。		
	21	2	【サイト制作について】制作の流れ(ワイヤーフレーム、デザインカンブ、コーディング)		
	22	4	【アイディア】現存するサイトを例に、サイトのイメージを考える。		
	23-24	6	【ワイヤーフレーム】サイトのデザインを手書きで作成。全ページ作る。		
	25	3	【画像】使用する画像の準備。トリミングやWeb形式での保存など。		
	26-29	10	【デザインカンブ】ワイヤーフレームをもとに、デジタルで下書きを作成。		
	30-35	16	【コーディング】カンブをもとに、Dreamweaverを使ってコーディング。		
36	2	【サイトのアップ】サーバにアップする方法とアップ実践。			
	合計時数	45			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	WebデザインⅡ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科	2年
担当教員	岡田 治美				実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )			授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・選択必修・選択			授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)					
到達目標	実践的なWebデザインと、Webクリエイターエキスパートの資格取得を目指す。					
授業概要	①Webサイト制作におけるビジュアルデザインの原則と、実践的なHTMLとCSSを覚える。 ②Webクリエイターエキスパートに特化した受験対策と、対策から覚える実践的な技術を取得する。					
使用教具 テキスト 問題集 他	・Webクリエイター能力認定試験(エキスパート)テキスト、問題集。 ・そのほか、オリジナル資料などを配布。					
授業時間外に 必要な学修に ついて	資格試験の模擬練習は授業時間だけでは少なく、また知識問題対策は広範囲に及ぶため、自主的に問題集を繰り返し行う。					
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考			
	平常点	20%	授業に向かう姿勢。講師の指示に従い、行うべきことを把握しきちんと進めているか。			
	理解度と試験結果	80%	1. 到達目標に対する理解度。 2. 試験の結果(合否ではなく当日の様子と想定結果から判断)			
	その他	%				
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。				
授業 スケジュール	週	時数	課題概要			
	1-2	5	【Webデザインの基礎知識】 ビジュアルデザインの基礎、色彩の基礎と配色、ユーザビリティに配慮したデザインなど。			
	3	3	【実践的なWebデザイン】レスポンスWebデザインについて。jQueryとは何かを理解する。			
	4-5	4	【HTML応用】HTML5のタグ。効率的な入力。コーディングの整形。			
	6-8	8	【CSS応用】ボックスモデルの理解、疑似クラス、メディアクエリ、その他のスタイル。			
	9-12	12	【試験のための学習】サンプル問題から、エキスパートレベルのHTMLとCSSの理解を深める。			
	13-16	10	【模擬練習】模擬問題を繰り返し行い、制限時間90分以内での合格点を目指す。			
17	3	【試験】Webクリエイター能力認定試験エキスパートの受験。				
	合計時数	45				
履修上の 留意点	前期→1～17 後期→20～36					

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	WebデザインⅢ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 2年
担当教員	岡田 治美			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・ <del>通年</del> ・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	自分の作品をまとめたポートフォリオサイトを制作。ビジュアルデザインを工夫し、さらにPCとスマホに対応できるWebサイトを目指す。卒業した後もポートフォリオとして活用できるようにしたい。				
授業概要	レスポンスWebデザインの記述方法とjQueryの扱いを覚え、実践的なWebサイトをデザイン制作する。コンセプトの検討や原寸でのカンパ作成など、制作行程の重要性を覚える。				
使用教具 テキスト 問題集 他	テキストなし。 必要に応じてプリントを配布。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	載せる作品の検討と整理。遅れている作業があれば進める。 作業がリセットされないよう、進捗管理を行い次回に備える。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	授業に向かう姿勢。講師の指示に従い、行うべきことを把握しきちんと進めているか。		
	課題・制作物	80%	1. 評価基準を満たしているか。		
			2. 制作の過程(コンセプト、ワイヤーフレーム、カンパ)。		
			3. 課題の完成。		
			4. レスポンスWebデザインの完成度。		
	その他	%			
自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。				
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20	2	【レスポンスWebデザイン】 Web技術の現状。スマホサイズに切り替えるメカニズムと方法。		
	21	2	【jQueryの利用】 jQueryを利用して画像を動的に表現する。 <制作>		
	22	2	【コンセプトの検討】 クライアントを想定し、サイトのコンセプトを考える。		
	23-24	6	【ワイヤーフレーム】 デザインの下書きを作成。スマホサイズもすべて作る。		
	25-27	9	【デザインカンパ】 ワイヤーフレームをもとに、デジタルで下書きを作成。原寸で描く。		
	28	2	【素材作成】 Illustratorのスライス機能。カンパから素材を作る。		
	29-32	12	【コーディング】 カンパをもとに、Dreamweaverを使ってコーディング。		
	33-35	8	【コーディング2】 メディアクエリを挿入。スマホサイズのスタイルを設定。		
	36	2	【サイトのアップ】 サーバにアップ。修正と再アップ。		
	合計時数	45			
履修上の 留意点	前期→1～17 後期→20～36				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	タイポグラフィⅢ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科	2年
担当教員	大久保 孝次 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	オリジナルフォント制作、CI計画に伴うビジュアルの展開を考え、実行できる。				
授業概要	より高度な文字についてのデザイン制作全般を学習する。 組版ルールの理解、コーポレートアイデンティティの企画・展開方法を学ぶ。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud, Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1~4	7	ピクトグラム 実習課題① デザインの簡略化。ピクトグラム制作を通じ、デザインの機能を考える。		
	5~9	15	CI計画 実習課題② CI計画に伴うVIを構築しアイテムに展開する。		
	10~12	8	オリジナルフォント制作 実習課題③ これまでの実習課題を踏まえてオリジナルフォントを制作する。(アルファベット)		
	13~17	15	自由制作 実習課題④ タイポグラフィパフォーマンス。		
	合計時数	45			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	クリエイティブワークII	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 2年
担当教員	三河 一郎 ゲーム制作会社・工業デザインプロダクションを経て、イラストレーター、ScalaB design Lab 主宰			実務経験教員 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	Adobe Illustrator・Adobe Photoshopを使用し、二次元CG技能を習得し、自身の脳内イメージを自由に具現化できる			
授業概要	訓練から脱し、応用力をつけるため高度なテクニックを教員が学生各々にアドバイスする。後期は卒業制作に向けテクニックをブラッシュアップ			
使用教具 テキスト 問題集 他	テキストは無し、状況に応じてプリント等を配布。パソコン・ペンタブレット・Adobe CGを使用			
授業時間外に必要な学修について	知的好奇心を持つこと。机上の思考だけではなく行動すること。			
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	内訳	
			クオリティー30%・発想力40%・作業スピード10%	
			1課題100点満点。提出遅れは一切認めない、遅延は1日ごとに4点を減ずる (提出遅れの際は早急に申告すること)	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	4	ガイダンス・トライアル課題(授業計画を説明・各々の現時点でのスキルを見極める)	
	1~2	2	デモンストレーション(教員作品によるデモンストレーション)	
	3~6	12	Illustratorブラッシュアップ(より効率の良いオブジェクトの描画、ルーチンワークの効率化)	
	7~9	12	Photoshopブラッシュアップ(レイヤーの効果的な使い方、描画系ツール以外の表現習得)	
	10~12	16	表現手法1(質感表現を習得)	
	13~15	18	表現手法2(アナログイメージ・写真を効果的に取り入れる)	
	16~17	26	課題制作1(自然の中からモチーフを見つけ制作)	
	合計時数	90		
履修上の留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	グラフィックデザインⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 2年
担当教員	大久保 孝次 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	135時間 ( 単位)	
	必修・選択必修・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	広告企画立案から広告ビジュアルの展開方法を学ぶ。			
授業概要	一過性の表現だけでなく、広告として仕掛けを追求しビジュアル表現に落とし込む。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud, Mac Book Pro			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1~4	28	●表現の正確性 広告実習制作① オリエンテーション後、制作。 プリプレスデータ制作	
	4~9	48	●図版の効果と機能 広告実習制作② オリエンテーション後、制作。 プリプレスデータ制作	
	10~13	28	●デザインの機能性 広告実習制作③ オリエンテーション後、制作。 プリプレスデータ制作	
	14~17	31	●媒体に沿った広告表現考察 広告自由制作 オリエンテーション後、制作。	
	合計時数	135		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	グラフィックデザインⅢ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 2年
担当教員	大久保 孝次 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・ <del>通年</del> ・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)	
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	広告企画立案から広告ビジュアルの展開方法を学ぶ。			
授業概要	一過性の表現だけでなく、広告として仕掛けを追求しビジュアル表現に落とし込む。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud , Mac Book Pro			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	20~23	18	●企画立案(グループワーク) 広告企画制作① オリエンテーション後、制作。	
	24~31	45	●ビジュアル表現・展開・期待するムーブメントを企画書にまとめる。 広告企画制作②	
	32~34	9	●企画に応じたビジュアル展開の具現化。プレゼンテーション。 広告企画制作③	
	35~36	18	●広告賞学生部門へ投稿(主催のレギュレーションに沿う) 新聞広告原稿	
	合計時数	90		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	エディトリアルデザインⅡ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 2年
担当教員	高松 秀岳			実務経験教員※ <u>一般教員</u>	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )			授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択			授業時間	50分
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	ページの構成、書籍の構成要素、デザイン編集ソフトの習得。				
授業概要	小冊子の制作。ポートフォリオ制作。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) , Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	小冊子用の情報整理及び写真撮影。ポートフォリオ用の作品整理。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	2	8ページ冊子制作。事前講義。		
	2~4	6	台割、デザイン案制作。		
	5	3	素材収集。		
	6~7	10	デザイン制作。		
	8	2	ポートフォリオについて。		
	9~11	12	デザイン制作。		
	12	2	進行チェック。		
13~15	8	完成。			
合計時数	45				
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	カットイラストⅡ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 2年
担当教員	福井 正道 ※イラストレーターとして出版・広告への商業作品掲載実績と都内デザイン専門学校での教育経験を元にカット・イラストに必要な技能を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期(後期・通年・特別講義・その他( ))		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修(選択必修・選択)		授業時間	50分	
授業の方法	講義(演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習))				
到達目標	指示された案件に対してアイデアをまとめ、カット・イラストとして描写ができる。また印刷における知識の習得する。				
授業概要	出版・広告に携わる様々なカットやイラスト表現を理解し、魅力的なオリジナリティを生かした描写を行う。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Photoshop/illustrator/CLIP STUDIO/配布プリント				
授業時間外に必要な学修について	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	3	【切手デザイン】オリジナルの切手デザイン制作。資料探し。		
	2~3	6	世界観を決めてアイデアスケッチを行う。アイデアスケッチのチェック。		
	4~7	9	下絵からデジタル制作。		
	8	3	Illustratorの雑誌紙面のレイアウトにイラストを配置。		
	9	3	【物語イラスト】テーマ：童話「北風と太陽」を雑誌の見開きで制作。資料探し。		
	10~11	6	世界観を決めてアイデアスケッチを行う。アイデアスケッチのチェック。		
	11~14	9	下絵からデジタル制作。		
	15~17	6	Illustratorの雑誌紙面のレイアウトにイラストを配置。		
	合計時数	45			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	卒業制作		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン グラフィックデザインコース	学科 2年
担当教員	三河 一郎 (大久保 孝次、高松 秀岳) ゲーム制作会社・工業デザインプロダクションを経て、イラストレーター、ScalaB design Lab 主宰			実務経験教員 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	285時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	2年間の集大成としての作品制作。B1二点以上のボリュームで展開する。卒業制作作品プレゼンテーション。				
授業概要	オリエンテーション～情報収集～企画～作品制作～プレゼンテーションの流れの中で、担当講師のチェックを受けながら進める。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud , Mac Book Pro、表現手法に捉われる必要はない。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	作品制作に必要な全ての作業。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	卒業制作に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 卒業制作の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 2年間の学びの中で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	15	6	オリエンテーション (前期、夏季休業前)		
	20～22	40	企画		
	23	12	企画プレゼンテーション		
	24～25	25	企画最終決定		
	26～34	166	作品制作期間		
	35	12	卒業制作プレゼンテーション		
	36	24	卒業制作展準備		
	合計時数	285			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	マンガ制作 I		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	加藤 廣司			実務経験教員※ <u>一般教員</u>	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	コマ表現をマスターし、8ページのストーリーマンガが描ける。				
授業概要	マンガ表現、ストーリー構成の実践トレーニング				
使用教具 テキスト 問題集 他	マンガ原稿用紙、インク、ペン、定規、スクリーントーン、筆など。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1~3	15	マンガ表現の講義と実践トレーニング		
	3~4	6	8Pストーリー マンガのアイデア・プロットの作成、5W1Hの設定とシナリオの作成		
	5~8	20	8Pストーリーマンガのネーム作成		
	8~11	24	8Pストーリーマンガの下描き作成(マンガ原稿用紙に鉛筆で下絵を描く)		
	11~17	25	8Pストーリーマンガの仕上げ(ペン入れ、トーン処理、ベタ入れ)して原稿を完成させる		
	合計時数	90			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	マンガテクニック	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	木村 幸子			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)
	必修 選択必修 選択		授業時間	50分
授業の方法	講義 演習 実習 その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	漫画制作に必要な画材の使用法の習得、及び、基礎的な漫画表現技法の描画ができる。			
授業概要	漫画制作に必要な、主にアナログ作画で使用する画材を使用し、実際に漫画で使用される表現技法を学び、練習、習得する。			
使用教具 テキスト 問題集 他	漫画用原稿用紙、つけペン各種、ミリペン各種、製図用インク、トーン。			
授業時間外に必要な学修について	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1~2	6	【ペントレーニング】つけペン各種とインクを使用した、線を引く描画トレーニング	
	3~4	6	【効果線】漫画の基礎的な技法であるカケアミ等の効果線を、つけペンとインクを使用し描写する。	
	5~6	6	【3つの効果線イラスト】学んだ3種類の効果線を必ず絵の中に使い、モノクロイラストを制作する。	
	7~8	6	【トーン技法】汎用性の高いアミトーンを使用し、基礎的な貼り方、削り方等の技法を学ぶ。	
	9	3	【質感表現】漫画の中で様々な物体を描く際、それを「それらしく」見せる為の技法を学ぶ。	
	10~12	6	【自然物描写】漫画の背景描写に多用される、樹木や水、岩等の自然物を描画する。	
	13~16	9	【背景付きイラスト】最終課題。これまでに学んだ技法を活かし、背景のあるモノクロイラストを制作する。	
17	3	【確認テスト】これまでに学んだ基礎的要所が理解できているか、確認の為の試験を行う。		
	合計時数	45		
履修上の留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	マンガ制作Ⅱ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	加藤 廣司 ※マンガ家( 駆ける! 大空、マンガのマンガなどの 著作、主に小学館で執筆 )			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・ <del>通年</del> ・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)	
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他( 各課題、前提講義後に実習 )			
到達目標	16ページのストーリーマンガの作成。			
授業概要	マンガ表現、ストーリー構成の実践トレーニング。			
使用教具 テキスト 問題集 他	マンガ原稿用紙、インク、ペン、定規、スクリーン・トーン、筆、デジタルツールなど。			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1~2	10	16Pの ストーリーマンガのアイデア・プロットの作成、5W1Hの設定とシナリオの作成	
	2~5	20	16Pの ストーリーマンガのネーム作成	
	6~10	30	16Pの ストーリーマンガの下描き作成(マンガ原稿用紙に鉛筆で下絵を描く)	
	10~17	30	16Pの ストーリーマンガの仕上げ(ペンいれ・トーン・ベタ処理をして)原稿を完成させる。	
	合計時数	90		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	クリップスタジオ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	来栖 実咲 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択		授業時間	50分
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	CLIP STUDIO PAINTを用いて、デジタルでモノクロ・カラーのが描ける。			
授業概要	CLIP STUDIO PAINTのデジタル表現に特化した機能を知り、効率的な作品制作のノウハウを習得する。			
使用教具 テキスト 問題集 他	CLIP STUDIO PAINT PRO/ペンタブレット			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1~4	6	CLIP STUDIO PAINTのカスタマイズ、パレットの統一、ペンタブレットでの描写に慣れる	
	5~7	12	デジタルでのモノクロイラスト作成、psd形式でのファイルの書き出し方法	
	8~10	12	デジタルでのカラーイラスト作成、psd形式でのファイルの書き出し方法	
	10~15	15	これまでの技術を踏まえた最終作品制作。	
	合計時数	45		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	DTP I		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	大久保 孝次			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )			授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)
	必修・選択必修・選択			授業時間	50分
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	デザインアプリケーションを使用して印刷用データが作成できる。				
授業概要	印刷の実習を通してデスクトップパブリッシングを学ぶ。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud , Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20	3	印刷概論		
	21~26	13	実習課題① 印刷用の入稿データ制作		
	27~31	14	実習課題② 入稿データ作成を見込む課題制作 I		
	32~36	15	実習課題② 入稿データ作成を見込む課題制作 II		
合計時数	45				
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	キャラクターデッサンⅠ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	上田 浩正 ※著書「ヒロマサのお絵かき講座」を執筆。その経験を以ってコミックイラストを指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	キャラクターを構成する要素を理解し、その方法を用いてキャラクターの「顔」「体」をバランスよく描画できる。			
授業概要	キャラクターをバランスよく描くための要素を学び、オリジナルデザインのキャラクターを描画。			
使用教具 テキスト 問題集 他	シャープペンシル、鉛筆、消しゴム、ルーズリーフ、ヒロマサのお絵かき講座 顔・体の描き方編			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1~4	18	【顔の描き方】正面や斜め横向き、横向きなど基本的なキャラクターの顔の描き方を学ぶ。	
	5~6	12	【煽りと俯瞰】複雑なアングルを描くためのポイントを学び、自由にアングルを描画する。	
	7~9	12	【体の頭身や比率】体をバランスよく描くためのルールを理解し、体を描くのに活かす。	
	10~11	12	【筋肉】キャラクターを構成する筋肉を学び、キャラクターに説得力を持たせる	
	12~13	12	【衣服】衣服の特徴を掴み、立体を理解。オリジナルデザインの衣服を着たキャラクターを制作。	
	14~15	12	【ポーズや構図】よいポーズやよい構図のルールを理解する。キャラクターを引き立たせるための、ポーズや構図を考えて描写。	
16~17	6	【オリジナルキャラクター制作】最終課題、これまでの課題の延長として自身のオリジナルキャラクターを制作する。		
	合計時数	84		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	キャラクターデッサンⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	上田 浩正 ※著書「ヒロマサのお絵かき講座」を執筆。その経験を以ってコミックイラストを指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・選択必修・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	キャラクターを引き立てるポーズや構図を7習得する。			
授業概要	キャラクターをバランスよく描くための要素を学び、オリジナルデザインのキャラクターを描画。			
使用教具 テキスト 問題集 他	シャープペンシル、鉛筆、消しゴム、ルーズリーフ、ヒロマサのお絵かき講座 顔・体の描き方編			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	20	8	【衣服】衣服の特徴を掴み、立体を理解。オリジナルデザインの衣服を着たキャラクターを制作。	
	21~28	18	【ポーズや構図】よいポーズやよい構図のルールを理解する。 キャラクターを引き立たせるための、ポーズや構図を考えて描写。	
	30~36	19	【オリジナルキャラクター制作】 最終課題、これまでの課題の延長として自身のオリジナルキャラクターを制作する。	
	合計時数	45		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	コミックイラスト I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科	1年
担当教員	上田 浩正 ※著書「ヒロマサのお絵かき講座」を執筆。その経験を以ってコミックイラストを指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)		
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択	授業時間	50分		
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	イラスト・マンガ制作ソフト「クリップスタジオ」を用いて、基本的なキャラクターイラストを描画できる。				
授業概要	クリップスタジオの基礎を学び、色彩や構図を考えたオリジナルキャラクターのイラストを制作。				
使用教具 テキスト 問題集 他	クリップスタジオ、MacBook、ペンタブレット				
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20	6	【クリップスタジオ基礎操作】 キャンパス作成から、保存など基本操作の理解。		
	21~24	12	【ツールやショートカット】 ツールの基本操作、ショートカットについて学ぶ。		
	25	6	【イラスト加工・エフェクト】 画像の加工、エフェクトの理解。		
	26	6	【縮小・拡大・回転・変形】 イラスト画像の細かな調整の仕方を理解。		
	27	6	【色彩】 バランスの良い配色、「色相・明度・彩度」の理解。		
	28~30	12	【トレース】 線画トレーニング・プロの配色や描画の理解。		
	31~32	12	【模写】 基礎操作の確認。用意したイラストを模写、自由に着色。		
	33~36	30	【オリジナルキャラクター作成】 最終課題。オリジナルキャラクターを工程を経て完成させる。		
合計時数	90				
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	パーステクニック		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	小林 有紀				実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・通年・特別講義・その他( )			授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択			授業時間	50分
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	透視図法を用い、部屋や家などの背景をしっかり描ける・デジタル環境での背景作画ができる。				
授業概要	基本的な透視図法を習得し、空間を認識した背景を描写する能力を高める。				
使用教具 テキスト 問題集 他	パース塾(廣済堂出版)、定規、漫画用原稿用紙、CLIP STUDIO PAINT PRO/ペンタブレット				
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	18	3	前期のおさらい。1~2点透視の箱を陰影をつけて描く。		
	19~20	6	均等でない分割の方法		
	21	3	CLIP STUDIO PAINTでのパースの取り方		
	22~23	6	平面図を組み合わせての部屋の描写		
	24	3	3D素材を使っでの背景作画の仕方		
	25~27	9	家から出入りのある1ページ漫画		
27~36	15	2ページ以上の漫画の制作			
	合計時数	45			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	キャラクターデザイン I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン マンガ・イラストコース	学科 1年
担当教員	福井 正道			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・ <u>後期</u> ・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	<u>必修</u> ・選択必修・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	キャラクターが持つ様々な性質とキャラクターデザインにおける法則やルールを理解させ、デザインに対しての発想力を養わせる。			
授業概要	発想、アイデアの組み合わせ、デザインの流れで、キャラクターのビジュアル、世界観を構築させ、デジタルで表現させる。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Photoshop/ Illustrator/ CLIP STUDIO/ 配布プリント			
授業時間外に必要な学修について	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	3	【キャラクターデザインについて】解説とトレーニング。	
	2	3	【陰陽のキャラクター制作】テーマ：天使と悪魔。コンセプトと世界観の設定。	
	3~4	6	デザインスケッチ制作。(天使と悪魔のアイデアスケッチ)	
	5~7	9	アイデアスケッチのチェック。デザインを決定してデジタル制作。	
	8~10	6	【商品キャラクター制作】キャラクター化する商品の選別。コンセプトの設定	
	10~12	6	デザインスケッチ制作。(キャラクターデザインのバリエーションスケッチ)	
	13~15	6	デジタル制作。イラストレーターでパスで線画を制作。	
	16~17	6	着色設定。(特色4色指定を行う)キャラクターボードを制作。 これまでの課題の延長上としての画面構成。(B4セントボード)	
合計時数	45			
履修上の留意点	特になし			

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	ストーリーマンガⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科 2年
担当教員	加藤 廣司 ※マンガ家( 駆ける! 大空、マンガのマンガなどの 著作、主に小学館で執筆 )			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他( 各課題、前提講義後に実習 )			
到達目標	24ページ以上のストーリーマンガの作成。			
授業概要	マンガ表現、ストーリー構成の実践トレーニング。			
使用教具 テキスト 問題集 他	マンガ原稿用紙、インク、ペン、定規、スクリーントーン、筆、デジタルツールなど。			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1~2	10	24P以上の ストーリーマンガのアイデア・プロットの作成、5W1Hの設定とシナリオの作成	
	2~5	20	24P以上の ネーム作成とチェック&修正	
	6~10	30	24P以上の ストーリーマンガの下描き作成(マンガ原稿用紙に鉛筆で下絵を描く)	
	10~17	30	24P以上の ストーリーマンガの仕上げ(ペン入れ、トーン・ベタ処理をして)原稿を完成させる。	
	合計時数	90		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	4コママンガⅡ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科 2年
担当教員	木村 幸子 ※商業誌での出版実績や都内専門学校での講師経験を元に、漫画制作に必要な技法を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )			授業時間数 (単位数)	90時間 ( 単位)
	必修・選択必修・選択			授業時間	50分
授業の方法	講義 演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	与えられたテーマや想定読者に合わせ、商業誌や広告媒体への掲載を意識した4コマ漫画が制作できる。				
授業概要	掲載雑誌や宣伝媒体を設定し、それぞれに適切な内容の4コマ漫画を考え、制作各過程を経て作品として完成させる。				
使用教具 テキスト 問題集 他	アナログ漫画制作画材(漫画原稿用紙・つけペン・インク等)またはデジタル漫画制作画材(PC・ペイントソフト等)				
授業時間外に必要な学修について	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1~4	24	【学校宣伝4コマ漫画を描く】 学校のパンフレットに掲載されると仮定し、つくばビジネスカレッジ専門学校を宣伝する4コマ漫画を描く。 モノクロで作画：2ページ(4コマ4本)		
	5~9	24	【広告4コマ漫画を描く】 宣伝媒体となる商品を用意し、その広告4コマ漫画がビジネス雑誌に掲載されると仮定して描く。 カラーで作画：1ページ(4コマ2本)		
	10~17	42	【オリジナル4コマ漫画を描く】 掲載雑誌や読者層、テーマも指定無く、自由にオリジナルの4コマ漫画作品を制作する。 漫画雑誌編集部やイベント出張編集部への持ち込み可能なクオリティを目指す。 モノクロで作画：最低5ページ(表紙カット+4コマ9本)		
	合計時数	90			
履修上の留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	デジタルマンガⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科	2年
担当教員	小林 有紀 ※YKK、JAF、ライオンなどの企業広告マンガ制作をデジタルで行い、comico、日文などの縦読み漫画の構成の実務経験を活かした指導			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	CLIP STUDIO PAINTを用いて、デジタルで漫画が描ける。				
授業概要	CLIP STUDIO PAINTのデジタル漫画に特化した機能を知り、効率的な作品制作のノウハウを習得する。				
使用教具 テキスト 問題集 他	CLIP STUDIO PAINT PRO/ペンタブレット				
授業時間外に必要な学修について	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	3	【おさらい】ペンタブレットでの描画や、ソフトの使い方の復習。		
	2~5	12	【写真トレス背景】著作権フリーの写真をとレスし、リアルな漫画背景を描く。 ベクターレイヤーとラスターレイヤーを使い分け素材として使える背景にする。 白と黒のみでもリアルな背景を描ける事を学ぶ。		
	6~7	6	【縦読み漫画基礎】スマートフォンで読みやすい、縦読み漫画のネーム構成について知る。 過去に描いた漫画を縦読み形式で再構成、ブラッシュアップする。		
	8~17	24	【縦読み漫画制作】縦読み漫画の基礎を知った上での作品制作。 縦読みであれば、ジャンルは自由。形式はフルカラーでもグレースケールでも可。 漫画賞や縦読み対応漫画投稿サイトに応募可能なものを目指す。		
	合計時数	45			
履修上の留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	コミックイラストⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科	2年
担当教員	上田 浩正 ※著書「ヒロマサのお絵かき講座」を執筆。その経験を以ってコミックイラストを指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	イラスト・マンガ制作ソフト「クリップスタジオ」を用いて、基本的なキャラクターイラストを描画できる。				
授業概要	クリップスタジオの基礎を学び、色彩や構図を考えたオリジナルキャラクターのイラストを制作。				
使用教具 テキスト 問題集 他	クリップスタジオ、MacBook、ペンタブレット				
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	3	【クリップスタジオ基礎操作】キャンパス作成から、保存など基本操作の理解。		
	1~4	6	【ツールやショートカット】ツールの基本操作、ショートカットについて学ぶ。		
	5	3	【イラスト加工・エフェクト】画像の加工、エフェクトの理解。		
	6	3	【縮小・拡大・回転・変形】イラスト画像の細かな調整の仕方を理解。		
	7	3	【色彩】バランスの良い配色、「色相・明度・彩度」の理解。		
	8~10	6	【トレース】線画トレーニング・プロの配色や描画の理解。		
	11~12	6	【模写】基礎操作の確認。用意したイラストを模写、自由に着色。		
	13~17	15	【オリジナルキャラクター作成】最終課題。オリジナルキャラクターを工程を経て完成させる。		
合計時数	45				
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	コミック編集Ⅱ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科 2年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <u>選択必修</u> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	<u>講義</u> ・ <u>演習</u> ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	マンガタイトルのデザイン。ページデザインソフトの理解。			
授業概要	マンガタイトルのデザイン、ページデザインソフトによる編集。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud , Mac Book Pro			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1~6	12	マンガタイトルのデザイン制作。	
	7~12	18	ストーリーマンガ編集。	
	13~17	15	編集後記、中綴じ製本。 編集作業の進捗によっては作品制作を進める。	
	合計時数	45		
履修上の 留意点	前期→1~17 後期→20~36			

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	キャラクターデザインⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科 2年
担当教員	福井 正道 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・選択必修・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	物語に登場するキャラクターの立ち位置を理解させ、新しい世界観を取り入れながらキャラクターデザインを制作させる。			
授業概要	キャラクターたちの物語内における役割分担を法則に基づき解説。キャラクターデザインから設定ボードまでを制作させる。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Photoshop/illustrator/CLIP STUDIO/配布プリント			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	1	3	【魔法使いと魔法少女のデザイン】 テーマ: NGアイテムを使わずデザインを行う。	
	2~3	6	コンセプトを設定。アイデアスケッチ。物語性を持たせた中でキャラクターのイメージを組み立てる。	
	4~7	6	アイデアスケッチのチェック。デザイン決定。デジタル制作。	
	8~9	6	Illustratorにキャラクターボードを制作。	
	10	3	【オズの魔法使いのキャラクター制作】 映画鑑賞。物語からキャラクターの立ち位置や役割を分析。	
	11~13	9	オリジナルの世界観でオズの世界を描く。コンセプトと世界観を2案設定。資料を集める。	
	14~15	6	主要4キャラクターのデザインスケッチを2バリエーション制作。デザインの決定案を決める。	
16~17	6	デザインの決定案を決めデジタル制作。		
	合計時数	45		
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	コミック編集Ⅲ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科 2年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン構成を指導する。			実務経験教員※ 一般教員
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・ <del>通年</del> ・特別講義・その他( )	授業時間数 (単位数)	45時間 ( 単位)	
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択	授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)			
到達目標	マンガタイトルのデザイン。ページデザインソフトの理解。			
授業概要	マンガタイトルのデザイン、ページデザインソフトによる編集。			
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud , Mac Book Pro			
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。			
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考	
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。	
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。	
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。	
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。	
	その他	%		
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。		
授業 スケジュール	週	時数	課題概要	
	20~23	10	マンガタイトルのデザイン制作。	
	24~27	12	ストーリーマンガ編集。	
	28~32	8	編集後記、中綴じ製本。	
	33~36	15	在学中制作の作品を作品集として再編集する。	
合計時数	45			
履修上の 留意点				

## 授業計画表(シラバス)

## 【2020年度】

科目名	カットイラスト	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科	2年
担当教員	福井 正道 ※イラストレーターとして出版・広告への商業作品掲載実績と都内デザイン専門学校での教育経験を元にカット・イラストに必要な技能を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)	
	必修 選択必修 ・ 選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義 演習 ・ 実習 ・ その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	指示された案件に対してアイデアをまとめ、カット・イラストとして描写ができる。また印刷における知識の習得する。				
授業概要	出版・広告に携わる様々なカットやイラスト表現を理解し、魅力的なオリジナリティを生かした描写を行う。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Photoshop/illustrator/CLIP STUDIO/配布プリント				
授業時間外に必要な学修について	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	3	【物語イラスト】テーマ：童話「北風と太陽」を雑誌の見開きで制作。資料探し。		
	2~3	6	世界観を決めてアイデアスケッチを行う。アイデアスケッチのチェック。		
	4~7	9	下絵からデジタル制作。		
	8	3	Illustratorの雑誌紙面のレイアウトにイラストを配置。		
	9	3	【四季のイラスト】テーマ：四季をテーマとしたイラスト制作。コンセプトと共通テーマの設定。資料探し。		
	10~11	6	資料を元にアイデアスケッチを行う。アイデアスケッチのチェック。		
	11~14	9	アイデア決定。下絵からデジタル制作。		
	15~17	6	Illustratoにレイアウトを行い完成させる。		
	合計時数	45			
履修上の 留意点					

## 授業計画表(シラバス)

【2020年度】

科目名	卒業制作		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン コミッククリエイティブコース	学科 2年
担当教員	加藤 廣司 (木村 幸子、高松 秀岳) ※マンガ家( 駆ける! 大空、マンガのマンガなどの 著作、主に小学館で執筆 )			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・ <del>後期</del> ・通年・特別講義・その他( )		授業時間数 (単位数)	330時間 ( 単位)	
	必修・ <del>選択必修</del> ・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・ <del>演習</del> ・実習・その他( 各課題、前提講義後に実習 )				
到達目標	32ページ以上のストーリーマンガの作成。				
授業概要	出版社への投稿・持ち込みを想定した作品作り。				
使用教具 テキスト 問題集 他	マンガ原稿用紙、インク、ペン、定規、スクリーントーン、筆、デジタルツールなど。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえた資料の収集及び、アイデアのスケッチ。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20~23	60	32P以上の ストーリーマンガのアイデア・プロットの作成、5W1Hの設定とシナリオの作成		
	24~27	90	32P以上の ネー作成		
	28~31	90	32P以上の ストーリーマンガの下書き作成 (マンガ原稿用紙に鉛筆で下絵を描く)		
	32~36	90	32P以上の ストーリーマンガの仕上げ (ペン入れ、トーン・ベタ処理をして) 原稿を完成させる。		
	合計時数	330	※講師との打ち合わせで取り組む作品やテーマの選択をする。 シラバスは「ストーリーマンガ」選択時の例。		
履修上の 留意点					