【2022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 グラフィックデザインコース	学科 コース	1年				
担当教員		7	大久保 孝次				実務経験	検教員※				
12 3 秋兵	※デザイン制作	会社で	での実務経験を以っ	てデザイン構成を打	指導する。		○ 一般	教員				
 開講時期	前期·後	期·通	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45E (寺間 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	前提講義後に実	習)						
到達目標	規定の中で指定區	画材を:	適切に扱い、構成原	京理を基にした平面	構成が、色彩による	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	トにおり	ける構成原理を基Ⅰ	こした、アクリルガッ	シュによる平面構成	艾・色彩構成でのビジュアル え	表現。					
使用教具 テキスト 問題集 他	アクリルガッシュ、	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	題内容を踏まえた資料の収集及び、アイディアのスケッチ。										
	種別		割合			価基準・その他備考						
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できている	るか。 				
	課題・制作物	<u> </u>	80%		を捉えた表現の正確な スケー・	^{催性。} な作業がなされているか。						
						ェFF未かなされているか。 屋がされているか。						
成績評価の 方法				0 / 及来 () () / ()		±3.540.50.00%						
7174												
	その他		%									
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決定	ごします 。					
	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	【トーン概念図記	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	【人物のトーンタ	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	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	‡ o					
授業	11~13	9	【平面構成】画面			明度の関係の理解。						
スケジュール					メリハリのある							
	14~17	12	【イラスト構成】 		をモチーフとした		133					
				これまじの誄越の	り延長上としての『	画面構成。(B4ケントボー	(
	合計時数	: 45										
 履修上の 留意点	口部時数	1 40	1									

【2022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 コース	1年		
		7	大久保 孝次	1	実務経験	験教員※				
担当教員	※デザイン制作会	社での	の実務経験を以って	デザイン構成を指	導する。		○一般	教員		
開講時期	前期·後	期·证	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45E (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	文字についての基	基礎構	造・歴史を学び、タイ	イポグラフィⅡに繋	:げる基礎知識・技術	で習得する。				
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	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、	筆一章	式、マスキングテー?	プ、ケントイラストオ	ヾード、はさみ、カッ ク	ュー、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	夏内容を踏まえた資料の収集及び、アイディアのスケッチ。 								
	種別		割合			『価基準・その他備考				
-	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できている	るか。 		
	課題・制作物	<i>y</i>	80%		を捉えた表現の正	^{唯性。} な作業がなされているか。				
出生が圧の						握がされているか。				
成績評価の 方法										
	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。						
	週	時数			課題	 [概要				
	1	3	和文基本書体の約	習介と説明。						
	2~4	9	実習課題① レタ	ヌリング						
			和文タイプフェイ	イスのバランスを	意識・理解させる	0				
	5~8	10	実習課題② 漢字	字と事象						
			漢字の意味をタイ	イプフェイスに絡	ませビジュアル化	する。				
授業	9	3	欧文基本書体の総	習介と説明。						
スケジュール	10~13	10	実習課題③ 味覚	覚とイメージの構	成					
			欧文ロゴを制作し	ン欧文タイプフェ	イスのバランスを	意識・理解させる。商品バ	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								

【2022年度】			艿	漢計曲表(シラハス)			
科目名			絵本創作 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 コース	1年
七七			高松 秀岳				実務経験	澰教員※
担当教員	※デザイン制作	会社で	ごの実務経験を以っ	てデザイン構成を	指導する。		○一般	教員
開講時期	前期・後	期∙证	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45E (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 <i>そ</i> の	他(各課題、)	前提講義後に実	習)		
到達目標	ページの構成、書	籍の村	構成要素、絵本の持	まつ特性の理解と、	オリジナル絵本の	设作 。		
授業概要	絵本の特性に目を	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	a—, o	りり、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	ディアのスケッチ。				
	種別		割合			一個基準・その他備考		
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できている	るか。
	課題・制作物	נע	80%		を捉えた表現の正確	^{催忹。} な作業がなされているか。		
D 4 + =						^{aff} 柔がなされているか。 握がされているか。		
成績評価の 方法				0 / 18 × C1X J	で事業の正確な正	産が、これにてい、のか。		
	その他		%					
	自由記載		以上の評価観点を評価判断が難しい	· -総合的に満たして -場合は、学科責任	「いることを合格の基 :者・担当講師・学課	基準とします。 長による判定会議により決り	定します。	
	週	時数			課題	 概要		
	1	3	絵本・ページデサ	 ザインについての	ガイダンス。			
	2~3	6	【ワークショップ	プ】身近なところ	からテーマを見い	出し、展開する。		
	4~7	12	【トレーニング】	テーマを与えら	れてのストーリー	とビジュアルの制作。		
	8~12	12	オリジナルスト-	-リープロット制	作。			
	13~17	12	下描き制作。					
授業								
スケジュール								
	合計時数	45						
履修上の 留意点								

【2022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 グラフィックデザインコース	学科 コース 1年
		=	 F原 有理子				実務経験教員※
担当教員	 ※デザイン制作	会社で	での実務経験を以っ	てデザインアプリク	ケーションの指導を行	Ţὸ.	一般教員
					7 12 47 11 47 21	授業時間数	90時間
開講時期		_	值年▪特別講義 • 	その他()	(単位数)	(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	前提講義後に実	習)	
到達目標	Illustratorの使用に	方法を	基礎から実務レベル	レに至るまで実習る	を通じて習得する。		
授業概要	アプリケーション <i>0</i> 実習課題を行い習			. 各ツールの使いブ	ち、レイヤー構造、^	、ジェ曲線、グラデーション、	フィルタワークなど
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	loud(1	llusutrator), Mac E	Book Pro			
授業時間外に 必要な学修に ついて	特になし						
	種別		割合			er	
	平常点		20%	課題に対する取り	り組み姿勢が誠実	であるか。講師の指示を反	し映できているか。
	課題・制作物	7	80%		を捉えた表現の正確		
						な作業がなされているか。	
成績評価の				3)授業で扱った	と事実の正確な把	屋がされているか。 	
方法							
	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。				
	週	時数			課題	概要	
	1	6	導入。インターフ	フェイス、パレッ	トやデータ構造の	 理解。	
	2	6	ツールの使用方法				
	3~8		ベジェ曲線の理角		題①、実習課題②		
	9	6	レイヤー構造、オ				
	10~12	18	 描画方法と描画科				
I— 410	13~15		実習課題④を通し				
授業 スケジュール	14~17					、キャッチ、マークをレー	イアウトさせる。
	Λ=1 n+ ±u.	00					
	合計時数	90	<u> </u>				
履修上の 留意点							
	•						

担当教員					学科コース 学年	グラフィックデザインコース	コース 1年						
1 1/2	じ ノルル・ヘン・		三河の一郎				実務経験教員						
			「ザインノロダクショー 一 9年・特別講義・		・レーター、ScalaB d)	esign Lab 主辛 授業時間数 (単位数)	一般教員 / 15時間 (単位)						
開講時期 _	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、ī	前提講義後に実	習)							
到達目標	ベジエ曲線の描画	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≹	复合表現が出来る						
授業概要	教員のデモと実習	により	J、Adobe Photosho	p・Illustratorによる	CGイラスト表現の基	基礎を学び、作品制作につ な	にげる						
使用教具 テキスト ラ 問題集 他	テキストは無し、状	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	の回りのものをよ観察する事。												
	種別		割合			価基準・その他備考							
	平常点		20%		り組み姿勢が誠実	であるか。講師の指示を反	反映できているか。						
	課題∙制作物]	80%	内訳		11- Alle 1 0 1 3 4 0 5 1							
					%・発想力40%・4 		ルルナボデフ						
成績評価の				1誅退100点海点。		認めない、遅延は1日ごと の際は早急に申告すること							
方法					(, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	,						
	 その他		%										
	自由記載		以上の評価観点を		「いることを合格の基 者・担当講師・学課	基準とします。 長による判定会議により決	定します。						
	週	時数			課題	概要							
Γ	1	3	ガイダンス・トラ										
	2~3	6	C G表現基礎(/	ヾジエ曲線の描画)								
	4 ~ 5	6	CG表現基礎(P	hotoshop+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	とする)								
授業 スケジュール	11~17	15	自由課題(自由な	3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													

	ŀ	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 コース	1年		
		三河 一郎				実務紹	E験教員		
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	○ 一般	と教員		
前期•後:	期·通	且年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	(時間 単位)		
必修·選	択必	修 • 選択			授業時間	50	0分		
講義(演	習 '	· 実習 · その	他(各課題、前	前提講義後に実	習)				
ドライメディア(鉛筆	筆等)	で、様々な表現が出	来る	すことが出来る					
様々な画材をつか	ったん	作品例や教員のデ∹	Eンストレーションを	を考に、課題作品	を制作する				
テキスト無し、適宜	エプリン	ノト等を配布。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			
身の回りのものを	よく見	る事から始めましょ	う、通学時にも参え						
種別									
		20%		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。		
	<u>י</u>	80%		% ■ 発相 力// 0% ■	佐業スピー ド1006				
						に4点を減ず	る		
その他		%							
自由記載						定します。			
週	時数			課題	概要				
1	3	ガイダンス アラ	トログ描画トライ	アル課題					
2~3	6	鉛筆スケッチ(身	見せるためのスケ	ッチを反復練習)					
4									
5									
			_		細密描写。水彩による着家	彩テクニック	を学ぶ)		

						改見を 養う)			
13.517	"		マログ (日日)	光心で、子ができ	たりクーラクを収坑/				
合計時数	45								
	が ・ 選 海 知・後 海	ゲーム制作会社・工業 が	三河 一郎 ゲーム制作会社・工業デザインプロダクシー 前期・後期・通年・特別講義・必修・選択・修・選択・勝・選択・講義・選択・多・実習・その 講義 東部 (大の) 東親にあった選表現が出た。 大田 (大きなが、大きでは、一大きないは、一大きでは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大もないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大もないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大もないは、一大きないは、一大きないは、一大もないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大きないは、一大もないは、一大もないは、一大きないは、一大もな	三河 一郎	デーム制作会社・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	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 (前期・後期・通年・特別講義・その他() 授業時間数(単位数) 必修・選択②修・選択 授業時間数(単位数) 一度を持つがいる。 選択 授業時間数(単位数) 「大きない。 選択の後・選択の後・選択 授業時間数(単位数) 「大きない。 選択の後・選択の後・選択の他(各課題、前提講義後に実習) 開紙の特性を知り、表現にあった選択が出来る 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 「オイメディア(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 「大きないます。 「大きないます」を参考に、課題作品を制作する 「大きないます」を表現の関います。 「大きないます」を表現の関います。 「はいます」を表現の指示を反課題・制作物 のいい 内部 クオリティー30%・発起力40%・作業スピード10% 「課題100点満点。提出遅れば一切認めない、選延は1日ごと「提出遅れの際は早急に申告することをの他 9% 「課題の会議点、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決別をの他 第一時数 「実施概要 はいまっ」をの他 9% 「共享ないます」を表現の関います。 「はいます」を表現の関います。 「はいます」を表現します。 「はいます。 「はいます」を表現します。 「はいます」を表現します。 「はいます。 「はいます」を表現します。 「はいます。 「はいます。 「はいます」を表える。 「はいます。 「はいます。 「はいます。 「はいます。 「	学年		

【2022年度】			15	美計画表(シラハス)						
科目名			パース描写		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 コース	1年			
			小林 有紀				実務経	験教員※			
担当教員	※漫画背景技法	き書(バ	ペース塾シリーズ)の)作例による参加系	圣験を以って、背景抗	描写の指導を行う。	─ -A	设教員			
開講時期	前期·後	:期∙证	五年・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	5	0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~	や家などの背景が拍	苗ける。							
授業概要	基本的な透視図泡	去を習っ	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	題内容を踏まえた資料の収集及び、アイディアのスケッチ。									
	種別		割合			福基準・その他備考					
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できてい	るか。			
_	課題・制作物	<u>//</u>	80%		を捉えた表現の正	^{唯性。} な作業がなされているか。					
成績評価の						握がされているか。					
成領計画の 方法											
	その他		%								
	自由記載				こいることを合格の基 E者・担当講師・学課	、準とします。 ・長による判定会議により決り。	定します 。				
	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	気透視の法則	を覚える。			
	4~5	6				連続する場合の描き方、窓					
	6~8	9		_ · - _ ·		(B4ケント紙/漫画用原稿	用紙)				
	9	3				物の比率について知る。					
	10	3			丸いものの描き方						
授業	11	3			造への理解を深め						
スケジュール	12~17	12			!題、これまでのま ···						
			家九	などの建物と、人	.物の人ったイラス	トの作成。(B4ケント紙/	漫画用原槅	书 紙)			
	合計時数	45									
 履修上の 留意点	H 81 M 30	<u>'I '°</u>	1								

【2022年度】													
科目名		١	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 コース 1年						
			岡田 治美			!	実務経験教員※						
担当教員	※庁生代理庁と			ED割作かどの宝数	奴除レ じ道奴除たっ	とに指導にあたる。	一般教員)						
	※ 囚占代理店 (正未	COLDIFASCOW	- ロ前下などの大物	作歌と日奈柱歌とて								
開講時期	前期·後	期∙追	值年・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	前提講義後に実	習)							
到達目標	HTMLとCSSのしく	(みを理	里解するとともに、W	ebクリエータースタ	ンダードの資格取行	导を目指す。							
授業概要		HTML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。 Webクリエー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		sbクリエーター能力認定試験(スタンダート)テキスト、問題集。 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		・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。 ・試験合格のため、自主的に問題集を繰り返し行う。 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・											
	種別		割合										
	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	しと進めているか。						
	理解度と試験総	洁果	80%	到達目標に対して	ての理解度。								
				試験の結果(合る	否ではなく当日の 	様子と想定結果から判断)							
成績評価の													
方法													
	7.04												
	その他		%										
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	達とします。 長による判定会議により決定	ご します。						
	週	時数			課題	概要							
	1	2	【Webの基礎知識	】Webの仕組みを	 理解する。								
	2-3	5	【HTMLの基礎】H	TMLの役割。記述	の仕方とともに基	本的なタグを覚える。							
	4–5	5	【CSSの基礎】CS	Sの仕組み。CSS <i>a</i>	D適用と記述方法を	を覚える。							
	6-7	7	[HTML+CSS] HTM	LにCSSをリンクし	、Webの基本的な	作りを理解する。							
	8-10	9	 【実践練習】具体	本例からHTMLとCS	Sの基本的な理解を	を深める。							
عللد			画像	象の挿入とfloat。	table作成とform	作成、それらのスタイル設	と定など。						
授業 スケジュール	11-14	10	【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	の理解を深める。						
7/21 N	15–16	6				分以内での合格点を目指す							
	17	1			≧試験スタンダーⅠ								
	合計時数	45											
履修上の 留意点		<u>ı -</u>	1	前期→1~	~17 後期→20)~36							
	l .												

1年
演教員※
:教員
時間 単位)
)分
の展開。
るか。

【2022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 コース ^{1年}					
			大久保 孝次				実務経験教員※					
担当教員			の実務経験を以って	デザン、掛けたも	道士ス		一般教員					
	※ アッイン制TF至		の美術経験を以うし	フッイン 博成で拍	等りる。	122 WE UT BE WE						
開講時期			值年·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	前提講義後に実	習)						
到達目標	日本語組版の基礎	楚知識	、オリジナルタイプフ	フェイス開発が出来	そるようになる。 タイ	ポグラフィⅢに繋げる知識・技	5術を習得する。					
授業概要			同様に視覚伝達にお 的な文字の取り扱い			フェイスの開発を行う。						
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	obe 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	題内容を踏まえた資料の収集及び、アイディアのスケッチ。										
	種別		割合	価基準・その他備考								
	平常点		20%	課題に対する取り	J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	d d	80%	1)課題の趣旨を	を捉えた表現の正確	確性。						
				2) 実制作におり	ハて繊細且つ丁寧:	な作業がなされているか。						
成績評価の				3)授業で扱った	と事実の正確な把	屋がされているか。						
方法												
	その他		%									
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	達とします。 長による判定会議により決定	≧します 。					
	週	時数			課題	概要						
	20	3	タイポグラフィ作	 F品の紹介と説明	0							
	21~24	7	日本語の基本的な	ℷ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 Adol	be Illustratorま	€利用して擬音や優	畳語を表現させる。						
					・平体・斜体の理							
	28~31	10	実習課題② 活字			·•· ·						
授業		'	スロ味歴で									
スケジュール	32~34	9				イプフェイスを制作する。						
	35~36					イ フフェイスを制作する。 を使用した商品企画制作。						
	00 - 00		人日际超受 大目		.c.34.1 W 1 V 1 V	と以からた同田正岡町仟。						
	合計時数	45										
履修上の 留意点		1	1									

科目名		グラフ	7 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 コース 1年						
担当教員	※デザイン制作会	_	大久保 孝次 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※						
開講時期	前期・後	期·道	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)						
NI HIT - 3 VVI	必修・選	択必	修 • 選択			授業時間	50分						
授業の方法	講義・演	谬 '	・実習・その	他(各課題、前	前提講義後に実	習)							
到達目標	課題制作を通じて	゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙	インの目的を考え、	伏況に適したデザ ィ	インを選択できるよう	ilこトレーニングする。							
授業概要	グラフィックデザィ	(ンにお	らける表現の基礎を	学ぶ。主にアイデス	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 C	be 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	思題内容を踏まえた資料の収集及び、アイディアのスケッチ。 -											
	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	り組み姿勢が誠実で	であるか。講師の指示を反	一映できているか。						
	課題∙制作物	b	80%	1)課題の趣旨で	を捉えた表現の正確	雀性。							
				2) 実制作におり	いて繊細且つ丁寧な	な作業がなされているか。							
成績評価の				3)授業で扱った	と事実の正確な把抗	屋がされているか。							
方法													
	その他		%										
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決り	定します。						
	週	時数			課題	概要							
	20	1	●グラフィックラ	 デザインとは									
	21~23		● グラフィック表										
				トリジナルパター	ン								
	24~29	14	○パッケージデサ										
		'		,」フ 竞合のあるパッケ [。]	―ゔデザイ ン								
	30~36	22	美自詠趣② 別		21912								
授業	30~30	23			<i>U</i> =								
スケジュール			美省謀趙③ /	パッケージ企画制 [・]	11'⊨								
	合計時数	45											
履修上の 留意点													
	<u> </u>												

科目名	2	エリל	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 ⊐ース ^{1年}			
担当教員			三河 一郎		, , ,		実務経験教員※	K		
2-1,550	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	──一般教員	\geq		
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、ī	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	5.			
使用教具 テキスト 問題集 他	Illustrator•Photos	hop。	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、アイディアのスケッチ。									
	種別		割合							
	平常点 理期 - 制作物				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	<u> </u>		内訳		11 Alt - 1 0 1340 - 1				
					%・発想力40%・6	作業スピード10% 認めない、遅延は1日ごと	ニルちたボデス			
成績評価の 方法						::::のない、 遅延は1日こと ,の際は早急に申告すること				
刀压							•			
	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。							
	週	時数			課題	 概要				
	20	6	ガイダンス・トラ	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	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	ノトについての調	査・レポート(A3	3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	乍。				
	31~32	8	課題制作1(イラ	スト制作、人物・	・ロボット等人型で	を排した作品)				
授業 スケジュール	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										

科目名	I	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 コース	1年
		:	———— 千原 有理子				実務経馬	検教員※
担当教員	 ※デザイン制作:	会社で	での実務経験を以っ	てデザイン構成を	指導する。		(一般	教員
 開講時期		_	五年・特別講義・)	授業時間数 (単位数)		当 寺間 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	前提講義後に実 ^っ	習)		
到達目標	ページの構成、書	籍の棒	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。	Bページ冊子デザイン。		
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	loud(I	nDesign), Mac Bo	ok 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	品完成に向けた作業	業、及び必要画材 <i>0</i>				
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反 …	映できている	か。
	課題・制作物	7	80%		を捉えた表現の正確	· · · · ·		
						は作業がなされているか。		
成績評価の				3) 技耒で扱つ/	こ 手美の止催な把抗	屋がされているか。		
方法								
	その他		%					
	自由記載		以上の評価観点を	<u></u> -総合的に満たして	いることを合格の基者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決な	さします。	
	週	時数			課題	概要		
	20	2	ページデザインと	 ノフト導入。イン	ターフェイス、パ	レットやデータ構造の理解 レットやデータ構造の理解	7	
	21~22		マスターページの		• · · · · ·	· ·		
	23~25	2	単体ページ制作					
	26~31	12	二つ折り冊子制作	乍				
	32~36	9	┃ ┃作品プレゼンテ−	−ション、及び講	評。			
授業 スケジュール								
	合計時数	45						
履修上の 留意点		-						

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 コース 1年		
+0 1/ #6 =		=	千原 有理子				実務経験教員※		
担当教員 	※デザイン制作会	会社での	の実務経験を以って	デザイン構成を指	導する。		一般教員		
開講時期	前期・後	期·道	五年·特別講義・ ⁻	その他()	授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)		
1213413. 3.223	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	前提講義後に実	習)			
 到達目標 	課題制作を通じて	゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙	インの目的を考え、∜	犬況に適したデザイ	インを選択できるよう	iにトレーニングする。			
授業概要	広告における表現	見の基準	礎を学ぶ。						
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	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	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。					
	種別		割合			価基準・その他備考			
	平常点								
	課題・制作物	勿	80%		を捉えた表現の正確				
						な作業がなされているか。			
成績評価の				3) 技耒で扱つ/	こ手美の止催な把抗	屋がされているか。			
方法									
	その他		%						
	自由記載		以上の評価観点を		いることを合格の基者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決え	 定します。		
	週	時数			課題	 概要			
	20	1	●広告デザインと	: は					
	21~23	7	●広告表現基礎						
			実習課題① 小	ヽ型グラフィック	広告				
	24~27	8	●ターゲット・ジ	ジャンプ率					
			実習課題② タ	ノーゲット ジャン	ノプ率				
علاد	28~32	16		'(取材)					
授業 スケジュール			実習課題③ 取	双材記事制作					
	33~36	13	●ビジュアルイン	パクト拡張性。					
			実習課題④ ホ	ポスター企画制作					
		4=							
	合計時数	45	<u> </u>						
履修上の 留意点									
	I.								

【2022年度】			1.1	受業計画表(<i>y</i> , , , , ,			
科目名		W	eb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 コース	1年
10.11.41.12			岡田 治美				実務経験	 (教員※
担当教員	※広告代理店や	企業	での、DTPおよびW	EB制作などの実務	S経験と指導経験を も	とに指導にあたる。	一般	教員
開講時期	前期後	期・道	鱼年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45時 (排 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	割を理	解し、簡単なオリジ	ナルWebサイトを制	引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	に応し	ごてプリントを配布。					
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。作業がリー		生捗管理を行い次回に備える	00	
	種別		割合			価基準・その他備考		
-	平常点		20%			、行うべきことを把握しきち <i>/</i>	しと進めている 	か。
	課題		80%	1. 評価基準を清	ほんているか。 (ワイヤーフレーム	カンプ)		
day tarangan				3. 課題の完成。				
成績評価の 方法								
	その他		%					
	自由記載				ごいることを合格の基 任者・担当講師・学課	を準とします。 長による判定会議により決定	ごします 。	
	週	時数			課題	概要		
	20	2	【サイト制作の製実践のための			- 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	ついて】制作の流	れ(ワイヤーフレ	ーム、デザインカンプ、=	一ディング)	
	22	4	【アイディア】ヨ	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-	-ム】サイトのデ	゙ザインを手書きで	作成。全ページ作る。		
1111 111	25	3	【画像】使用する	る画像の準備。ト	リミングやWeb形式	弌での保存など 。		
授業 スケジュール	26-29	10	【デザインカン	プ】ワイヤ—フレ	ームをもとに、デ	ジタルで下書きを作成。		
- 1	30-35	16	【コーディング】	カンプをもとに	、Dreamweaverを使	吏ってコーディン グ。		
30-35 16 【コーディング】カンプをもとに、Dreamweaverを使って 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			プ実践。					
	合計時数	45						
 履修上の								

報告名 日本										
担当教員 ※打系企業での推理・起発等の実務機嫌を以ってWord文育処理の演奏をする。	科目名		W	ord文書処理		学科コース			1年	
対策企業での程度・投稿の実務経験を以ってWest文書処理の携機をする。	+11 1/1 1/1 1/1			井坂 康子				実務経験	美教員※	
開講時期	担当教員 	※IT系企業での	経理・	総務等の実務経験	を以ってWord文書	処理の講義をする。		一般	教員	
投業の方法		前期·後	期·道	五年·特別講義・ ⁻	その他()				
対応	101111111111111111111111111111111111111	必修 ・ 選	択必	修 • 選択			授業時間	50	分	
投業概要	授業の方法	講義・演	習 .	· 実習 · その	他(各課題、前	前提講義後に実 ³	習)			
使用数具	到達目標)知識・技術を得る。				
子本人内	授業概要					0				
必要な学修に ついて 程別 割合 評価基準・その他備考 日底点 10% 日原本からの算出による評価。 平常点 10% 日原本からの算出による評価。 平常点 10% 日原本からの算出による評価。 平常点 10% 日原本からの算出による評価。 中常点 日の地 日原本がらの算出による評価。 日原本がらの算出による評価。 日原本がらの真に対する取り組み姿勢が顕実であるか。章末テストを受けているか。 日原本 日原本 日原本 日原本 日原本がらの真に対していることを合格の基準とします。 日原本 日本 日	テキスト	公式テキスト、公	\式問;	題集。その他、補助	教材。					
出席点 10% 出席本からの算出による評価。	必要な学修に						チェックする。			
Right		種別	in the second se							
放続評価の 方法										
Reference				-			であるか。章末テストを受	けているか。		
大の他 大の他 大の他 大の他 大の神 大の		期末テスト		80%	前期末考査。60月	点以下は追試験。 				
その他 96										
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。 理	万法									
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。 理題概要		 その他		%						
20 2 【基本操作】 Wordの起動・画面構成とその操作。 21~22 4 【文字の入力および編集】 文字入力と編集。 23~25 2 【文書の印刷】 ページ設定と印刷手順。 26~28 6 【文書の作成と編集】 文字書式・段落書式。 29~32 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。 33~36 8 【検定対策】 検定問題の解き方の学習と練習。 合計時数 30		自由記載						定します。		
21~22 4 【文字の入力および編集】 文字入力と編集。		週	時数			課題	概要			
21~22 4 【文字の入力および編集】 文字入力と編集。		20	2	【基本操作】		Wordの起動・画	ーーーーー 「面構成とその操作。			
投業 23~25 2 [文書の印刷] ページ設定と印刷手順。 29~32 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。 33~36 8 [検定対策] 検定問題の解き方の学習と練習。 合計時数 30		21~22	4		び編集】	文字入力と編集	E 0			
接業スケジュール 合計時数 30 【文書の作成と編集】 文字書式・段落書式。			2		_	ページ設定と印	〕刷手順。			
授業 スケジュール 8 【検定対策】 検定問題の解き方の学習と練習。 合計時数 30 33~36 8 【検定対策】 履修上の 8 【検定対策】 検定問題の解き方の学習と練習。		26~28	6	 【文書の作成と編	集】	文字書式・段落	書式。			
授業 スケジュール		29~32	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。		
履修上の		33~36	8	【検定対策】		検定問題の解さ	方の学習と練習。			
		合計時数	30							

【2022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 グラフィックデザインコース	学科 コース	1年
40 V #P =		7	大久保 孝次		•		実務経験	験教員※
担当教員	※デザイン制作会	社での	の実務経験を以って	て指導する。			一般	教員
開講時期	前期後	期・通	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	30日	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	社会人として必要	なビジ	ジネスマナーを身に	着ける。就職活動を	ミ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						
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%	授業に対する取り	り組み姿勢が誠実	であるか。講師の指示を反	硬できている	らか。
	レポート		40%					
	期末試験		40%					
成績評価の								
方法								
	その他		%					
	自由記載			!	試験の結果を総合的	りに判断し就職活動を行う準	────────────────────────────────────	 るかを判定す
	週	時数				 概要		
	20	2	就職とは? 学校	 交入学の目的とは	?			
	21~22	4	自己振り返り、					
	23	2	得意不得意	_,,,				
	24		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	,				
授業 スケジュール	28		身だしなみ					
人グシュール	29~31	4	社会適応力					
	32~33	4	自己PR					
	34~36	4	履歴書					
	01 00							
	合計時数	30						
履修上の 留意点								_

【2022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 グラフィックデザインコース	学科 コース	1年
+D \V *F =			来栖 実咲				実務経	験教員※
担当教員	※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	の講義をする。		— <u>А</u>	设教員
開講時期	前期∙後	期•@	至·特別講義·	その他()	授業時間数 (単位数)	105	時間 単位)
1713413- 3773	必修·選	択必	修 • 選択			授業時間	5	0分
授業の方法	講義・演	習 •	実習 ・ その	他(各課題、前	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	多彩についての理論	前的・体系的な知識な	を得る。文部科学省後援色彩	検定の取得	0
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	関連する着彩作業	0		
使用教具 テキスト 問題集 他	公式テキスト、公司	式過去	問題。その他、補助	力教材。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	予習として、授業問	開始ま	でに知らない専門別	用語等の下調べを	する。復習として、譚	素内容の再確認と確認テス	トの振り返り	をする。
	種別		割合			『価基準・その他備考		
	平常点		10%			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		<u>~~</u>		
	制作物		10%		を捉えた表現の正確 ハア繊細貝の下窓	^{唯性。} な作業がなされているか。		
成績評価の 方法						ェースがなどれているか。 屋がされているか。		
73 /4				57 1XX C1X 37		20 C40 C0 000 0		
	その他		%					
	自由記載		以上の評価観点を評価判断が難しい	・ ・総合的に満たして ・場合は、学科責任	いることを合格の基 者・担当講師・学課	5準とします。 長による判定会議により決分	Eします 。	
	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	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	生。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。1	色の知覚的効果。		
	10~13	12	【色彩調和】	配色の基本的なる	考え方。色相から(の配色。トーンからの配色	。配色の基準	本的技法。
授業	14~16	9	【色彩効果】	色彩と構成。				
スケジュール	17~19	9	【色彩と生活】	色彩と生活。				
	20~21	6	【ファッション】	ファッションとに	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	影。インテリアの:	カラーコーディネーション	0	
	24~25	8	【模擬試験】	過去問題による記	试験対策。			
	26~29	12	【色彩構成1】	色彩調和を使った	た平面構成。			
	30~36	12	【色彩構成2】	色彩効果を使った	た平面構成。			
	合計時数	105						

【2022年度】			13	₹ 未 計凹衣(
科目名		クリュ	ニイティブワーク	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 コー:	/표
担当教員			三河 一郎				実系	⁸ 経験教員
担当教員	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		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	Adobe Illustrator	Adobe	e Photoshopを使用	し、二次元CG技能	能を習得し、自身の服	凶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 アップ	用力を	つけるため高度な	テクニックを教員か	「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
使用教具 テキスト 問題集 他	テキストは無し、キ	犬況に	応じてプリント等をi	配布。パソコン・ペン	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	知的好奇心を持つ	っこと。	机上の思考だけで	はなく行動すること	≤.			
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%		り組み姿勢が誠実	であるか。講師の指示を反	映できて	こいるか。
	課題・制作物	<u>//</u>	80%	内訳	06 . 癸相力/1006	作業スピード10% 		
- */≠==/π o							こ4点を派	 或ずる
成績評価の 方法				7,000		の際は早急に申告すること		
	その他		%					
	自由記載		以上の評価観点を評価判断が難しい	を総合的に満たして 場合は、学科責任	「いることを合格の基 ∃者・担当講師・学説	基準とします。 基長による判定会議により決り	定します。	
	週	時数			課題	概要		
	1	4	ガイダンス・トラ	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	見極める)
	1~2	2	デモンストレー	ンョン(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	イヤーの効果的な作	吏い方、描画系ツール以外	の表現習	[得)
	10~12		表現手法 1 (質原					
授業	13~15				写真を効果的に取	(り入れる)		
スケジュール	16~17	26	課題制作1(自然 	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								
	I							

科目名		グラフ	⁷ ィックデザイン]	Ι	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 コース 2年	<u>-</u>
担当教員	※デザイン制作会		ト久保 孝次 の実務経験を以って	「デザイン構成を指	道する		実務経験教員	*
					行 りる。	授業時間数	90時間	
開講時期			通年·特別講義・ ────	その他()	(単位数)	(単位	<u>ኔ</u>)
	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	前提講義後に実 ^語	習)		
到達目標	生活の中で機能す	するグ ・	ラフィックデザインを	課題制作を通して	役割を考え実勢作で	ごきる 。		
授業概要	グラフィック表現の	つ幅を	広げ、機能と役割を	持ったデザイン的。	思考能力を身に着け	⁺ る。		
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	loud ,	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	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。				
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点	,	20%			であるか。講師の指示を反 …	映できているか。	
	課題・制作物	7	80%		を捉えた表現の正確	· · · · ·		
						な作業がなされているか。 屋がされているか。		
成績評価の				3)授業で扱う/	こ事美の正確なだけ	生かされているか。		
方法								
	その他		%					
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決策	Eします 。	
	週	時数			課題	概要		
	1~4	20	●図案の簡略化					
			ピクトグラム制	訓作 オリエンテ	一ション後、制作	。 プリプレスデータ制作	Ē	
	4~9	22	●図版の効果と様	幾能				
			インフォグラフ	フィックス オリ	エンテーション後	、制作。 プリプレスデー	-タ制作	ļ
	10~13	24	●デザインの展開	用				
 授業			コンストラクシ	ショングリッド	アイテム展開 オ	リエンテーション後、制作	F。プリプレスデータ	ヌ制作
スケジュール	14~17	24	●CI計画					
			CIにおけるVI制	削作と展開 オリ	エンテーション後	、制作。		
	Λ =1 n+ 10							
	合計時数	90						
履修上の 留意点								
L	1							

【2022年度】			12	(木川凹仏)									
科目名		W	eb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 コース	2年					
担当教員			WebデザインII 学科コース 学年 デキャラフィックデザインコース グラフィックデザインコース 子科 コース 岡田 治美 企業での、DTPおよびWEB制作などの実務経験と指導経験をもとに指導にあたる。 一般 授業時間数 (単位数) 45B 切・通年・特別講義・その他() 授業時間数 (単位数) (単位数) アント・実習・その他(各課題、前提講義後に実習) ・実習・その他(各課題、前提講義後に実習) インと、Webクリエーターエキスパートの資格取得を目指す。 こ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。。 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。 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。。 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。 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。。 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。 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。。 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。 おけるビジュアルデザインの原則と、実践的なHTMLをCSSを覚える。。 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。 おけるビジュアルデザインの原則と、実践的なHTMLをCSSを覚える。。 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。 おけるビジュアルデザインの原則と、実践的なHTMLをCSSを覚える。。 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。 おけるビジュアルデザインの原則と、実践的なHTMLをCSSを覚える。。 エキスパート・ディ										
担ヨ教貝	※広告代理店や	か企業	での、DTPおよびWi	EB制作などの実務	経験と指導経験を	とに指導にあたる。	一般	:教員					
開講時期	前期•後	湖∙道	五年・特別講義・	その他()		45E (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デカ	 デインと	:、Webクリエーター:	エキスパートの資材	各取得を目指す。								
授業概要													
使用教具 テキスト 問題集 他				ート) テキスト、問題	重集。								
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	問題対策は広範囲に	及ぶため、自主的に問題集を	を繰り返し行う	j _o					
	種別		割合	授業に同かっ公			しまちんと1	± <i>M</i> 7116					
	平常点			か。			.069/06/	= 0, 0, 0					
	理解度と試験組	枯果				の様子と相完結里から判除	新)						
世徳証佐の				2. 成场人 0 7 市日 木	(10 (16 6 ()1		71 7						
成績評価の 方法													
	その他		%										
	自由記載						さします 。						
	週	時数			課題	概要							
	1-2	5	【Webデザインの	基礎知識】									
						2, , , , , , , , , ,		0 - 0					
	3			· · · -			^を理解する。	o .					
	4-5						7						
	6-8 9-12	12				、ティアクエリ、その他の. 一トレベルのHTMLとCSSのヨ							
授業	13-16	10				一トレベルのITMEと633003 分以内での合格点を目指す) ₀					
スケジュール 	17	3			定試験エキスパー		0						
				1 7 130 7 110 7									
	合計時数	45											
履修上の 留意点		<u>1 .~</u>	I	前期→1・	~17 後期→20)~36							

【2022年度】			15	党 兼計画表(ンラハス)			
科目名	т	ディト	-リアルデザイン	п	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 コース	2年
担当教員			千原 有理子		実務経			
	※テザイン制作	会社で	の実務経験を以っ	てテザイン構成を	指導する。 	1=: Alk 5+ 00 Mt	_	教員
開講時期			五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45₽ (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	籍の村	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。ホ	ポートフ	'オリオ制作。					
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	loud(I	nDesign), Mac Bo	ok 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。			
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できている	か。
	課題・制作物	7	80%		を捉えた表現の正確	^{催性。} な作業がなされているか。		
一生 三 一 一 の						_{を作来がなどれているか。} 握がされているか。		
成績評価の 方法								
	その他		%					
	自由記載		以上の評価観点を 評価判断が難しい	そ総合的に満たして 場合は、学科責任	いることを合格の基 任者・担当講師・学課	を準とします。 長による判定会議により決定	≅します 。	
	週	時数			課題	概要		
	1	2	8ページ冊子制作	作。事前講義。				
	2~4	6	台割、デザイン第	案制作 。				
	5		素材収集。					
	6~7		デザイン制作。					
	8		ポートフォリオにつ	いて。				
授業	9~11		デザイン制作。					
スケジュール	12 13~15		進行チェック。 完成。					
	10.410	ľ	元· 火 。					
	ᄉᆗᆣᄽ	45						
	合計時数	45						
履修上の 留意点								

科目名		アド	バタイジング 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 コース 2年
10 V/ #L E		=	千原 有理子				実務経験教員※
担当教員	※デザイン制作会	社での	の実務経験を以って	デザイン構成を指	導する。		一般教員
開講時期	前期·後	期·道	且年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)
1513141 3 3 5 5 3	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	前提講義後に実 ^っ	習)	
 到達目標 	1年次に学んだ知	識を応	ま用し、広告制作の2	スキルアップをはか	る。		
授業概要	基礎から条件に応	でたた	広告物を制作する。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	loud ,	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	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。			
	種別		割合			価基準・その他備考	
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できているか。
	課題∙制作物	7	80%		と捉えた表現の正確		
						な作業がなされているか。	
成績評価の				3) 授業で扱っ7	と事実の止催な把犯	屋がされているか。	
方法							
	その他		%				
	自由記載		以上の評価観点を		いることを合格の基 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決定	E します。
	週	時数			課題	 概要	
	1~4		●広告企画制作訓				
	5 ~ 9	12	●公募ポスター制				
	10~14	12	●公募ポスター制				
	15~17	12	●新聞広告制作	😅			
	10 17	'-	入稿作業指導	道等 あり			
授業 スケジュール			·入恫下来拍《	手 守 の り			
		45					
履修上の	口口时双	1 70	<u>I</u>				
留意点							

【2022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 コース	2年	
担当教員		:	福井 正道				実務経験	教員※	
担当教具	※イラストレータ カット・イラストにず			商業作品掲載実 績	を都内デザイン専門	門学校での教育経験を元に	一般	教員	
開講時期	前期·後	期∙通	Ĺ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	こアイディアをまとめ	か、カット・イラストと	こして描写ができる。	また印刷における知識の習行	得する。		
授業概要	出版・広告に携わ	る様々	な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/Illu	hotoshop/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	料の収集及び、アイ	イディアのスケッチ 。	٥				
	種別		割合			価基準・その他備考			
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	快できている	か。	
	課題・制作物	<u> </u>	80%		を捉えた表現の正征	唯性。 な作業がなされているか。			
一 生 三 エ の						量がされているか。			
成績評価の 方法									
	その他		%						
	自由記載				こいることを合格の 任者・担当講師・学説	基準とします。 果長による判定会議により決り	定します。		
	週	時数			課題	概要			
	1	3	【2色カット制作	乍】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。訪	説明。資料探し	
	2~3	6	コンセプト記	没定。2バリエー	ションのアイディ	アスケッチを行う。アイデ	ィアスケッチ	・ のチェック。 ・	
	4~7	9	アイディア》	央定。下絵からデ	ジタル制作(CMYK	モードで2色のみ使用)			
	8	3			ratorに配置してし				
	9	3				ラスト制作。コンセプトと	共通テーマ <i>の</i>)設定。資料 	
授業	10~11	6				ィアスケッチのチェック。			
スケジュール	11~14	9		央定。下絵からデ -・・・ー・・・					
	15~17	6	Illustratoi	こレイアウトを行	い元成させる。				
	合計時数	45							
履修上の 留意点									

科目名	-	ヒーハ	レスプロモ ーシ ョ:	ン	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 コース	2年
			来栖 実咲				実務経馴	食教員※
担当教員	 ※デザイン制作会	≩社での	の実務経験を以って	デザイン構成を指	導する。		一般	教員
 	前期•後	期•道	五年·特別講義··	その他()	授業時間数 (単位数)	45B	 詩間 単位)
נאל נייי דיייינולו	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	前提講義後に実 ^っ	習)		
到達目標	広告制作における	るセール	レスプロモーションの	の目的と使用効果を	を考え、SPツールが	制作できる。		
授業概要	ツールとして販売	促進に	紫がるデザインを	考え実制作する。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	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	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。				
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できている	か。
	課題・制作物	勿	80%		を捉えた表現の正確	· · · · ·		
						な作業がなされているか。 言がされているか。		
成績評価の				3) 授業で扱つ/	と事実の正確な把拠	至かされているか。		
方法								
	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 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決な	定します。	
	週	時数			課題	 概要		
	1~2	3	●セールスプロモ	 ∃ーションとは				
					ャンペーンプロモ・	ーション、ダイレクトマー	-ケティングカ	など
	5~9	12	●販売促進ツール		_			
					トリジナル飲料缶.	シール、ベンダーポスタ	-)	
	10~12	12	●販売促進ツール				,	
	""	'-		_	プアップ、三角POP.	陣列棚PNPかど)		
授業	13~17	18	●キャンペーング		, , , , , _ <u>, , , , , , , , , , , , , ,</u>	N N N 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
スケジュール	1017	"			オープン司令も	ャンペーン(Tシャツ)		
			大日林思 7 '	, ノ , ルノフント	オーノン記ぶ 十	マンハーン (エンヤン)		
	合計時数	45						
		1 10	<u> </u>					
履修上の 留意点								
L	1							

前期・後	経理•	el表計算Ⅰ・Ⅱ 井坂 康子 総務等の実務経験	を以ってEveel寿計	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 コース 実務経験	1年
前期・後	経理・		を以ってEvcel表計			実務経験	数昌》
前期・後		総務等の実務経験	を以ってEvcel表計				(秋县)
	期〔〕		C X J CLXOOLXIII	算の講義をする。		一般	教員
必修・選	_	鱼年·特別講義·	その他()	授業時間数 (単位数)	45時間/ (´30時間 単位)
	択必	修 • 選択			授業時間	50:	分
講義・演	習.	実習 ・ その	他(各課題、前	前提講義後に実	習)		
		用いて、ビジネスに 計算技能認定試験		いた資料等の作成	のための知識・技術を得る。		
				0			
公式テキスト、公	:式問:	題集。その他、補助	教材。				
					チェックする。		
種別		割合			価基準・その他備考		
出席点		10%					
					であるか。章末テストを受	けているか。	
カネナスト		80%	則期木考宜。60点	ス以下は追試験。 			
その他		%					
自由記載						ご します。	
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	7	【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。		
	8		の作成と編集】		図形の作成と編集。		
			. 1				
			_				
04 · 00			- 1	明小百咖啡			
V =1 =7 m	7.						
合計時数	75						
	公式問題集を用 公式テキスト、公 習習ととして 種用点 平末テスト その他 自由記載 1 2~3 4~6 7~9	公式問題集を用いて、 公式テキスト、公式問題 予習として、講義内容 種別 出席点 平常点 期末テスト その他 自由記載 周	公式門題集を用いて、資格取得のための公式テキスト、公式問題集。その他、補助予習として、持業開始までにテキストに記復習として、講義内容の再確認と確認テス種別 割合出席点 10%平常点 10% 第一次 10%	公式問題集を用いて、資格取得のための検定対策を行う。 公式テキスト、公式問題集。その他、補助教材。 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 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 種別 割合 出席率からの算出 平常点 10% 出席率からの算出 平常点 10% 課題に対する取り 期末テスト 80% 前期末考査。60点 おの他 % は上の評価観点を総合的に満たして 評価判断が難しい場合は、学科責任 2~3 6 【データの編集】 4~6 6 【表の編集①】 7~9 6 【表の編集②】 10~13 7 【ブックの印刷/グラフ①】 14~17 8 【グラフ②/図形の作成と編集】 20~22 10 【模擬試験 1】 20~22 10 【模擬試験 1】 24~30 10 【模擬試験 2】 31~33 10 【書式デザイン1】	公式テキスト、公式問題集。その他、補助教材。 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。 種別 割合	公式 問題集を用いて、資格取得のための検定対策を行う。 公式 テキスト、公式 問題集。その他、補助教材。 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。 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。章末テストを受期末テスト 80% 前期末考査。60点以下は追試験。 その他 96 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 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。	公式門題集を用いて、資格取得のための検定対策を行う。

科目名		Ī	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 グラフィックデザインコース	学科 コース 2年	
10 V/ 4/L B			大久保 孝次				実務経験教員※	<u> </u>
担当教員	※デザイン制作会	社での	の実務経験を以って	指導する。			一般教員	
開講時期	前期・後	期•通	五年・ 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	引作が [.]	できる。就職試験に	こ向けた具体的な準	単備ができる。			
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	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							
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%	授業に対する取り	り組み姿勢が誠実で	であるか。講師の指示を反	映できているか。	
	レポート 期末試験		40%					
 成績評価の	No. No. No. No.		40%					
成領計画の 方法								
	その他		%					
	自由記載		授業で行われるレ る。	ポート提出と期末記	試験の結果を総合的	りに判断し就職活動を行う準	備が出来ているかを判り	定す
	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	の作り方				
	4	1	業界研究・企業研	开究				
	5		面接の練習					
	6~13		ポートフォリオ					
授業 スケジュール	14~17		就職試験対策					
	合計時数	15						
履修上の 留意点								

<u> </u>								
科目名		アド	「バタイジング 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 コース	2年
担当教員		=	千原 有理子				実務経験	敎員※
担当教員	※デザイン制作会	社での	の実務経験を以って	デザイン構成を指	導する。		一般	教員
開講時期	前期-後	期·道	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45時 (計間 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	前提講義後に実 ^っ	習)		
到達目標	広告企画立案から	ら広告	ビジュアルの展開力	方法を学ぶ。				
授業概要	一過性の表現だり	ナでなく	く、広告として仕掛い	ナを追求しビジュア	ル表現に落とし込む	· o		
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	loud ,	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	容を踏まえた資料の収集及び、アイディアのスケッチ。 種別						
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できている	か。
	課題・制作物	7	80%		を捉えた表現の正確			
						な作業がなされているか。 言がされているか。		
成績評価の				3) 授耒で扱つ/	と事実の正確な把握	至かされているか。		
方法								
	その他		%					
	自由記載		以上の評価観点を	<u></u> -総合的に満たして	いることを合格の基 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決り	定します。	
	週	時数				 概要		
	20~24	12	●企画立案					
			オリエンテージ	ション後、制作				
	25~28	12	●広告企画制作の					
				゚ ヒプレゼンテーシ	ョン			
	29~32	12	●モックアップ					
	35 32			しっと りを立体にして確	認			
授業	33~36	9	●グループワーク					
スケジュール								
	合計時数	45						
履修上の 留意点		•	•					

【2022年度】										
科目名		W	eb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 コース ^{2年}			
			岡田 治美				実務経験教員※			
担当教員	※広告代理店や	企業"	での、DTPおよびWE	EB制作などの実務	経験と指導経験をも	らとに指導にあたる。	一般教員			
開講時期	前期•後	期・道	重年・特別講義・ ・	その他()	授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)			
17134131 3773	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	前提講義後に実	習)				
到達目標			ポートフォリオサイト リオとして活用できる		デザインを工夫し、	さらにPCとスマホに対応でき	うるWebサイトを目指す。			
授業概要			ンの記述方法とjQu でのカンプ作成なと			をデザイン制作する。				
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	ントを配	配布。							
授業時間外に 必要な学修に ついて		品の検討と整理。遅れている作業があれば進める。 セットされないよう、進捗管理を行い次回に備える。								
	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	しと進めているか。			
	課題・制作物	7		1. 評価基準を満						
					コンセプト、ワイ	ヤーフレーム、カンプ)。				
成績評価の				3. 課題の完成。 4. レスポンシブM	Vebデザインの完成					
方法				4. DXADDD	VCD 7 7 1 2 07 10 10.	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
	その他		%							
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	.準とします。 長による判定会議により決策	≧します。			
	週	時数			課題	 概要				
	20	2	【レスポンシブW	ebデザイン】Web	技術の現状。スマ	ホサイズに切り替えるメカ	コニズムと方法。			
	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	【コンセプトの樹	食討】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。				
授業	25-27	9	【デザインカンフ	プ】ワイヤ―フレ	ームをもとに、デ	ジタルで下書きを作成。原	可で描く。			
スケジュール	28	2	【素材作成】[ustratorのスライ	′ス機能。カンプカ	いら素材を作る。				
	29-32	12	【コーディング】	カンプをもとに	、Dreamweaverを使	吏ってコーディング 。				
	33-35	8	【コーディング2	】メディアクエリ	Jを挿入。スマホ+	ナイズのスタイルを設定。				
	36	2	【サイトのアップ	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				

【2022年度】			13	(未計凹衣)	ンノハス)			
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 コース	2年
担当教員			福井 正道				実務経馬	食教員※
	※イラストレータ カット・イラストに必			药業作品掲載実 績	と都内デザイン専₹	学校での教育経験を元に	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)	45B (寺間 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	她(各課題、ī	前提講義後に実	'習)		
到達目標	指示された案件に	対して	こアイディアをまとめ)、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	寻する 。	
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	力的なオリジナリティ	でを生かした描写を行う。		
使用教具 テキスト 問題集 他	Photoshop / Illust	rator/	∕CLIP STUDIO∕∦	记布プリント				
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	料の収集及び、アイ	゚゙ディアのスケッチ。				
	種別		割合			一価基準・その他備考		
	平常点	.	20%			であるか。講師の指示を反	映できている	るか。
	課題・制作物	<u>U</u>	80%		を捉えた表現の正	^{唯1} 年。 な作業がなされているか。		
-b (+=== (== -						を作業がなされているか。 握がされているか。		
成績評価の 方法				0 / IXX CIX 5 /		iner choco on a		
	7.0 114							
	その他		%					
	自由記載				「いることを合格の基 - 者・担当講師・学課 	基準とします。 長による判定会議により決策 	ごします。	
	週	時数			課題	概要		
	20	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。		
	21~23	6	世界観を決めて	てアイディアスケ	ッチを行う。アイ	ディアスケッチのチェック		
	24~27	9	下絵からデジタ					
	28	3			アウトにイラスト			
	29	3				誌の見開きで制作。資料招	-	
授業	30~31	6			ッチを行う。アイ	ディアスケッチのチェック	0	
スケジュール	32~34 35~36	9	下絵からデジタ			. ∓1 ₩		
	3330	0	Triustrator 02	不住 前心 小仏 [田] Vグ レンコン	アウトにイラスト ?	₹ 比 但 。		
		45						

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 コース			
担当教員			て久保 孝次、高 デザインプロダクシ		トレーター、ScalaB	design Lab 主宰	実務経験教員			
 開講時期		_)	授業時間数 (単位数)	300時間			
1917 144 147 147	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	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	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 C	loud ,	Mac Book Pro、表到	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。							
	種別		割合			価基準・その他備考				
	平常点					诚実であるか。講師の指示 	を反映できているか。			
	課題•制作物	<u> </u>	80%		取旨を捉えた表現(
						な作業がなされているか。 実の正確な把握がされてい	\ Z +\			
成績評価の 方法				3) 2年间の子(アの中で扱うに事:	夫の正確な拒控かられて(`จม _ั ง			
) 万 <u>太</u> 										
	その他		%							
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	5準とします。 長による判定会議により決	定します。			
	週	時数			課題	概要				
	15	6	オリエンテーショ	ョン(前期、夏季	 休業前)					
	20~22	40	企画							
	23	12	 企画プレゼンテ-	-ション						
	24~25	30	企画最終決定							
	26~34	166	作品制作期間							
授業	35	12	卒業制作プレゼン	ノテーション						
スケジュール	36	34	卒業制作展準備							
	—————————————————————————————————————	300								
履修上の 留意点										
	1									

【2000年本】			拧	受業計画表(シラバス)			
【2022年度】 科目名		-			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 コース	1年
			加藤 廣司	<u> </u>	実務経	 験教員※		
担当教員	 ※マンガ家(駆	けろ!	大空、マンガのマ	ンガなどの 著作、	主に小学館で執筆)	<u> </u>	设教員
開講時期	前期·後	期·证	五年・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	5	0分
授業の方法	講義(演	習 '	・実習(その	他(各課題、ī	前提講義後に実	習)		
到達目標	コマ表現をマスター	-L, 8	3ページのストーリー	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	<u>-</u> ン				
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	ノーントー 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	料の収集及び、アイ	′ディアのスケッチ。				
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%	1		であるか。講師の指示を反	映できてい	るか。
	課題・制作物	<u> </u>	80%		を捉えた表現の正確	^{准性。} な作業がなされているか。		
D (+== /						ェース・スピールでいるが。 屋がされているか。		
成績評価の 方法					, C 4-) (0) II- 10 10 10 10 10 10 10 1	2.0 (4.0 (0.0 0.0		
	その他		%					
	自由記載				こいることを合格の基 全者・担当講師・学課	5準とします。 長による判定会議により決定	Eします 。	
	週	時数			課題	概要		
	1~3	15	マンガ表現の講		 ·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	ンガの下描き作品	或(マンガ原稿用 糺	低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(〃	ペンいれ、トーン処	L理、ベタ入れ)して原稿	を完成させる	3
授業 スケジュール								
	合計時数	an						
 履修上の 留意点	山山町数	<u>1 30 </u>	<u>I</u>					

【2022年度】						T		
科目名		キャ	ラクターデッサン	,	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 コース	1年
担当教員					実務経	験教員※		
担当铁县	※著書「ヒロマ+	ナのお	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。	一般	教員
開講時期	前期·後	·期·追	通年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	901	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	キャラクターを構み	成する	要素を理解し、そ <i>の</i>	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	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	うお絵かき講座 顔・	本の描き方編		
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえ	えた資料	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。				
	種別			-mer. 11 1- 7 m-		平価基準・その他備考	· ·	
-							映できている	るか。
	DAKE (PITE)	<i>y</i> J	00%					
成績評価の								
方法								
	7.0/14							
	ての他							
	自由記載		評価判断が難しい		任者・担当講師・学問 ・	長による判定会議により決定	とします。	
	週	時数			課題	概要		
	1~4	18						
	5~6	'-						
	7~9	'-						0
	10~11 12~13	'-					_	太判 佐
	14~15	'-					トヤンシダー	で 加11F。
授業 スケジュール	11 10	'-				/	描写。	
スクシュール	16~17	12	【オリジナルキュ	ャラクター制作】			• •	<i>,</i>
	∧= 1 n+ ± + + + + + + + + + + + + + + + + +	ģ 90						
	合計時数	x 90	<u> </u>					
履修上の 留意点								
	1							

【2022年度】	ı				I	1		
科目名		パー	-ステクニック 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 コース	1年
			小林 有紀			•	実務経験	教員※
担当教員	※漫画背景技法	書(ハ	ペース塾シリーズ) σ)作例による参加紹	E験を以って、背景打	描写の指導を行う。	一般	数 真
開講時期	前期·後	期∙通	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45時 (:間 単位)
N11H14 - 3 741	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	前提講義後に実	習)		
到達目標	透視図法を用い、	部屋や	や家などの背景が抗	苗ける。				
授業概要	iti							
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	料の収集及び、アイ	゙ ディアのスケッチ。				
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できている	か。
	課題∙制作物	7	80%		を捉えた表現の正確			
						な作業がなされているか。 握がされているか。		
成績評価の 方法				3/技术飞波3/	(事実の正確な形)	座がられているが。		
7174								
	その他		%					
	自由記載				「いることを合格の基 者・担当講師・学課	基準とします。 長による判定会議により決定		
	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	意透視の法則 で	を覚える。
	4 ~ 5	6	【分割・増殖】ノ	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	器の描き方。	
	6~8	9	【部屋を描く】基	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	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】パースが抱	卦かった状態での	丸いものの描き方	と、その応用。		
授業	11	3	【傾斜】屋根や隣	皆段の描き方、構	造への理解を深め	る。		
スケジュール	12~17	12	【家が一軒以上な	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
	合計時数	45						
履修上の 留意点								

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 コース
担当教員			木村 幸子				実務経験教員※
	※商業誌での出席	版実績	や都内専門学校での	の講師経験を元に、	漫画制作に必要な技	は法を指導する。	一般教員
開講時期	前期・御	ģ期•ì	通年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45時間 (単位)
	必修 ・選技	沢必修	多 ・ 選択			授業時間	50分
授業の方法	講義・演	₹ •	実習(その他	(各課題、前掛	是講義後に実習)	
到達目標	漫画制作に必要な	画材€)使用方法の習得、)	及び、基礎的な漫画	ī表現技法の描画がで	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	引する画材を使用し、	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、	つけぺ	ン各種、ミリペン各種	重、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	ィアのスケッチ。			
	種別		割合		i	平価基準・その他備考	
	平常点		20%			あるか。講師の指示を反映	できているか。
	課題・制作物]	80%		捉えた表現の正確		
						作業がなされているか。	
成績評価の				3) 授業で扱うだ	∠事実の正確な把握:	かされているか。	
方法							
	その他		%				
	自由記載		以上の評価観点を	 総合的に満たしてし	、ることを合格の基準 ・・担当講師・学課長	とします。 こよる判定会議により決定しる	ます。
	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	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	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	種類の効果線を必ず	絵の中に用い、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	・一ンを使用し、基礎	遊的な貼り方、削り方等の	技法を学ぶ。
	9	3	【質感表現】漫画	i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。
1 111 111	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。
授業 スケジュール	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	ヽし、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。
		45					
履修上の 留意点		1					

【2022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 コース	1年
担当教員			来栖 実咲		•		実務経験	食教員※
担ヨ叙貝	※デザイン制作会	会社での	の実務経験を以って	でデザイン構成を排	指導する。		一般	教員
開講時期	前期•後	期∙追	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	CLIP STUDIO PA	AINT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 PA	AINTの	デジタル表現に特付	比した機能を知り、	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 PA	AINT P	RO/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	えた資料	料の収集及び、アイ	゚゙ディアのスケッチ。				
	種別		割合	-mer. 11 1- 7 m		平価基準・その他備考		
	平常点 課題・制作物		20%		り組み姿勢か誠実 を捉えた表現の正	であるか。講師の指示を反	映できている	か。
	武水选 * 即 1 F 15	9)	80%			^{唯は。} な作業がなされているか。		
成績評価の						握がされているか。		
方法								
	H							
	その他		%					
	自由記載				ていることを合格の基 壬者・担当講師・学課	基準とします。 !長による判定会議により決定 	さします 。	
	週	時数			課題	概要		
	1~4					- 、ペンタブレットでの描	写に慣れる	
	5 ~ 7					ファイルの書き出し方法		
	8~10					ァイルの書き出し方法		
	10~15	15	これまでの技術を	を踏まえた最終作	F品制作。			
授業								
スケジュール								
	소크대뿌	h 1E						
	合計時数	t 45						
履修上の 留意点								
	<u> </u>							

【2022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 マンガ・イラストコース	ー 学科 1年 コース	<u> </u>
担当教員	※デザイン制作			てデザインアプリケ		T-5.	実務経験教員:	<u> </u>
開講時期			五年•特別講義•)	授業時間数(単位数)		
和岬叶初	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	前提講義後に実	習)		
到達目標	Illustratorの使用だ	方法を	基礎から実務レベル	レに至るまで実習る	を通じて習得する。			
授業概要	アプリケーションの 実習課題を行い習			各ツールの使いブ	ち、レイヤー構造、^	ヾジェ曲線、グラデーション、こ	フィルタワークなど	
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	Cloud(1	Illusutrator) , Mac E	Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	特になし							
	種別		割合			er		
	平常点	,				であるか。講師の指示を反	(映できているか。	
	課題・制作物	勿	80%		を捉えた表現の正確			
b ++==		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。						
成績評価の 方法					C 4- 50 0 12 mg 0- 12.			
7372								
	その他		%					
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	基準とします。 長による判定会議により決り	定します。	
	週	時数			課題	概要		
	1	3	導入。インターフ	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	よの理解 。				
	3~8	12	ベジェ曲線の理解	翼と実習。実習課	題①、実習課題②)		
	9	3	レイヤー構造、オ	トブジェクトの属	性の理解。			
	10~12	9	描画方法と描画種	重類の理解。実習	課題③			
授業	13~15	9	実習課題④を通じ	じ描画方法の習熟	度を上げる。			
スケジュール	14~17	6	最終課題⑤、これ	ιまで習得したス	キルを使い、図版	:、キャッチ、マークをレ <i>~</i>	イアウトさせる。	
	合計時数	45						
履修上の 留意点								

【2022年度】			15	(条計画表)	ンフハス)				
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 マンガ・イラストコース	学科 コース	1年	
10 V 47 B			高松 秀岳				実務経馬	食教員※	
担当教員	※デザイン制作	会社で		一般	教員				
開講時期	前期・後	謝∙i	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45₽ (寺間 単位)	
	必修 ・ 選	【択必	修 • 選択			授業時間	50	分	
授業の方法	講義・演		· 実習 <i>そ</i> の	他(各課題、前	前提講義後に実	習)			
到達目標	ページの構成、書	書籍の	構成要素、絵本の持	持つ特性の理解と、	オリジナル絵本の卽	设作 。			
授業概要	絵本の特性に目で と展開。	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。マンガシ	ナリオ制作発	想の引き出り	
使用教具 テキスト 問題集 他	コピー用紙、カック	日紙、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	えた資	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。					
	種別		割合			平価基準・その他備考 			
	平常点	/m	20%			であるか。講師の指示を反	映できている	か。	
	課題・制作物	7 0	80%	1)課題の趣旨を 2)実制作におし					
代徳証体の				3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。					
成績評価の 方法									
	7.D/H								
	その他		%	ļ.					
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	§準とします。 !長による判定会議により決策 	営します。		
	週	時数	:		課題	概要			
	1	3	絵本・ページデ	ザインについての	ガイダンス。				
	2~3	6	【ワークショップ	プ】身近なところ	からテーマを見い	出し、展開する。			
	4~7					とビジュアルの制作。			
	8~12		オリジナルスト-	-リープロット制	作。				
	13~17	12	下描き制作。						
授業									
スケジュール									
	合計時数	4 5							
履修上の 留意点									

【0000年中】			13	受業計画表(ンフハス)			
【2022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 コース	1年
			加藤 廣司		<u> </u>		実務経験	 教員※
担当教員	※マンガ家(駆	けろ!	大空、マンガのマ	ンガなどの 著作、	主に小学館で執筆)	一般	教員
開講時期	前期後	期·通	通年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	90時 (·間 単位)
1213413. 3.22	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、ī	前提講義後に実	習)		
到達目標	16ページのストー	ノーマ	ンガの作成。					
授業概要	マンガ表現、ストー	-リーキ	構成の実践トレーニ	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	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	料の収集及び、アイ	(ディアのスケッチ 。				
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%				映できている	か。
	課題・制作物		80%		を捉えた表現の正確	· · · · ·		
- <u>+</u>						であるか。講師の指示を反映できているか。 在性。 な作業がなされているか。 屋がされているか。		
成績評価の 方法					7.	Z3 C40 C0 070 8		
	その他		%					
	自由記載				こいることを合格の基 任者・担当講師・学課	5準とします。 長による判定会議により決定		
	週	時数			課題	概要		
	20~21	10	16Pの ストーリ	ーマンガのアイ	 デア・プロットのf	f成、5W1Hの設定とシ	 ナリオの作成	
	22~24	20	16Pの ストーリ	ーマンガのネーム	ム作成			
	25~30	30	16Pの ストーリ	ーマンガの下描る	き作成(マンガ原科	高用紙に鉛筆で下絵を描く))	
	31~36	30	16Pの ストーリ	ーマンガの仕上げ	ず(ペンいれ・ト-	-ン・ベタ処理をして)原?	稿を完成させる	3.
授業 スケジュール								
	A	0.0						
	合計時数	90	<u> </u>					
履修上の 留意点								

【2022年度】								
科目名		٦٤	シックイラスト 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 コース	1年
担当教員			上田 浩正				実務経	験教員※
担当教具	※著書「ヒロマ+	ナのお	絵かき講座」を執筆	。その経験を以って	てコミックイラストを打	旨導する 。	○ 一般	と教員 🔵
開講時期	前期(後	期•通	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	901	時間 単位)
	必修・選	択必	修 • 選択			授業時間	50	0分
授業の方法	講義・演	習.	実習 ・ その	他(各課題、前	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	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、	МасВо	ook、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	上た資料	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。				
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できている	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								
-12 A+== 1						ェース・カース さんだいるか。 屋がされているか。		
成績評価の 方法					C-1-200 TE NE 0-101	20 640 60 000		
	その他		%					
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	達とします。 長による判定会議により決策	ごします 。	
	週	時数			課題	概要		
	20	6	【クリップスタミ	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	‡ o	
	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る	`	
	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	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	スの良い配色、「	色相・明度・彩度	」の理解。		
授業	28~30	12	【トレース】線画	国トレーニング・	プロの配色や描画	の理解。		
スケジュール	31~32	12			たイラストを模写			
	33~36	30	【オリジナルキ+ 	ィラクター作成】	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		1	<u> </u>					

科目名		パー	-ステクニック 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 コース	1年				
10 11 11 1			パーステクニックII 学科コース 学年 ピンユアルナサイン マンガ・イラストコース 子村 コース 1年 小林 有紀 実務経験教員※ 書(パース塾シリーズ)の作例による参加経験を以って、背景描写の指導を行う。 一般教員 期・通年・特別講義・その他() 授業時間数 (単位数) 45時間 (単位) 択必修・選択 授業時間 50分 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出来る。 ** 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出来る。 ** おおおおいた背景を描写する能力を高める。 ** 出版)、定規、漫画用原稿用紙、CLIP STUDIO PAINT PRO/ペンタブレット ** た資料の収集及び、アイディアのスケッチ。 ** 割合 評価基準・その他備考 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。									
担当教員	※漫画背景技法	書(ハ	パース塾シリーズ)の)作例による参加経	経験を以って、背景描	写の指導を行う。	一般	教員				
 開講時期	前期後	パーステクニック I 学科 コース 学年 ドンガ・イラストコース コース 学年 マンガ・イラストコース フース 大杯 有紀 実務経野 実際経野 実際 (単位数) (単位数) (単位数) (単位数) (単位数) (単位数) (単位数) (単位数) (単位数) (表別・通年・特別講義・その他(各課題、前提講義後に実習) (本別とです。 大藤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出来る。 (本別とです。 大藤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出来る。 (本別とです。 大藤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出来る。 (本別とを習得し、空間を認識した背景を描写する能力を高める。 (本別とでは、 全間が表現した背景を描写する能力を高める。 (本別とのでは、 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。 (本別をのは、 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。 (本別をのは、 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。 (本別をのは、 20% 課題に対する取り組みを勢が誠実であるか。 講師の指示を反映できている。 (本別をのは、 20% 課題に対する取りが表現の正確な、 20% 課題概要 (お別を記述を持定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。 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。 評価判断が難しい場合は、 20% 課題概要 (以上の評価別を組み合わせての部屋の指写 3 30素材を使っての背景作画の仕方 家から出入りのある1ページ漫画 15 2ページ以上の漫画の制作										
1913 64 64 610	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	前提講義後に実	習)						
到達目標	透視図法を用い、	部屋々	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	宇 画が出来る。						
授業概要	基本的な透視図泡	去を習っ	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	や(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	容を踏まえた資料の収集及び、アイディアのスケッチ。										
	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	り組み姿勢が誠実で	であるか。講師の指示を反	映できている	か。				
	課題・制作物	y	80%			· · · · ·						
成績評価の				3)授業で扱った	た事実の正確な把抗	屋がされているか。 						
方法												
	その他		0/									
	自由記載		以上の評価観点を	· - :総合的に満たして			ニーニーニーニー こうしょう こうしょう こうします 。					
	週	時数										
		1232		1~9占添担の笠								
	20				で医影をフロし抽	` 0						
	22				₩ LI 							
	23~24											
	25				-							
	26~28											
授業	29~36											
スケジュール	2900	13	ここ ノ以工の漫	ᆸᄽᆒᄔ								
	合計時数	45										
履修上の 留意点		•										

【2022—1文】											
科目名	+	・ャラケ	クターメイキング	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 コース ^{1年}				
			福井 正道				実務経験教員※				
担当教員	※イラストレーター	として	出版・広告への商業	作品掲載実績経験	を元にカット・イラスト	に必要な技能を指導する。	一般教員				
開講時期	前期後	期・通	囿年·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	前提講義後に実	習)					
到達目標	キャラクターが想力を養わせ		様々な性質とキ	ャラクターデザ・	インにおける法具	川やルールを理解させ、	デザインに対しての発				
授業概要	発想、アイディ 表現させる。	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				
使用教具 テキスト 問題集 他	Photoshop/II	shop/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	まえナ	こ資料の収集及	び、アイディアの)スケッチ。 -						
	種別		割合			■基準·その他備考					
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	一般できているか。				
	課題・制作	物	80%		旨を捉えた表現						
						丁寧な作業がなされている。					
成績評価の				3) 技未で扱	つに争夫の正領	な把握がされているがある。	, o				
方法											
	その他		%								
	自由記載	•				F合格の基準とします。 講師・学課長による判定	E会議により決定しま				
	週	時数			課題	概要					
	1	3	【キャラクタ・	ーデザインにつ	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】ラ	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	アイディアスケッチ)					
	5 ~ 7	9	アイディア	スケッチのチュ	゠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	マラクター化する	商品の選別。コンセプ)トの設定				
₩ ₩	10~12	6	デザインスク	ッチ制作。(キ	Fャラクターデサ	「インのバリエーション	スケッチ)				
授業 スケジュール	13~15	6	デジタル制 ^ん	作。イラストレ	ノーターでパス [・]	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	≡ ₀				
				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)				
	Δ= Lπ+ ₩-	. 45									
	合計時数	45									
履修上の 留意点	特になし										

【2022年度】					受講対象		33£ 1		
科目名			DTP I		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	学科コース	1年	
+0 小 朴 台			来栖 実咲				実務経験	験教員※	
担当教員	※デザイン制作会	き社で(の実務経験を以って	てデザイン構成を指	導する。		一般	教員	
開講時期	前期·後	期·道	通年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	45E (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、ī	前提講義後に実	習)			
到達目標	デザインアプリケ-	ーション	ンを使用して印刷 用	ヨデータが作成でき	る。				
授業概要	印刷の実習を通し	ノてデス	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 C	Creative Cloud , Clip studio EX , 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	料の収集及び、アイ	゚ ディアのスケッチ。 -					
	種別		割合			平価基準・その他備考			
	平常点		20%	1		であるか。講師の指示を反	映できている	るか。 	
	課題・制作物	/ /	80%		を捉えた表現の正の大郷の工物				
- <u>*</u> /===/==0	3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。				寧な作業がなされているか。 把握がされているか。				
成績評価の 方法					7C 42 2C 42 1C 67 1C				
	その他		%						
	自由記載				こいることを合格の基 (計量を表現では、 (1) では、 (1) では、	基準とします。 !長による判定会議により決定	 ≅します。		
	週	時数				 i概要			
	20	3	印刷概論						
	21~26		実習課題① 入稿	高データ作成を見	.込む課題制作 I				
	27~31	14	実習課題② 入稿	高データ作成を見	.込む課題制作Ⅱ				
	32~36	15	実習課題③ 印刷	利用の入稿データ	制作				
授業									
スケジュール									
	合計時数	45							
	口川町数	1 72	<u> </u>						
履修上の 留意点									

【2022年度】	1					1	
科目名		J	広告マンガ 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 コース 1年
			木村 幸子				実務経験教員※
担当教員	※商業誌での出	版実績	や都内専門学校での	法を指導する。	一般教員		
 	前期(麦期	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	択必何	多・ 選択			授業時間	50分
授業の方法	講義(演	習・	実習・ その他	2(各課題、前提	是講義後に実習)	
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	7漫画が制作できる。	
授業概要	掲載雑誌や宣伝娘	某体を記	足定し、それぞれに遊	通切な内容の4コマ海	漫画を考え、制作各過	程を経て作品として完成させる	5.
使用教具 テキスト 問題集 他	アナログ漫画制作	画材()	曼画原稿用紙・つけん	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	ィアのスケッチ。			
	種別		割合			平価基準・その他備考	
	平常点		20%	課題に対する取り	り組み姿勢が誠実で	あるか。講師の指示を反映で	できているか。
	課題・制作物	为	80%	1)課題の趣旨を	と捉えた表現の正確	性。	
				2) 実制作におし	いて繊細且つ丁寧な	作業がなされているか。	
成績評価の				3)授業で扱った	∠事実の正確な把握	がされているか。	
方法							
	その他		%				
	自由記載		以上の評価観点を評価判断が難しい	総合的に満たしてし 場合は、学科責任者	\ることを合格の基準 ∮・担当講師・学課長	とします。 こよる判定会議により決定しま	ं व .
	週	時数			課題	概要	
	20~24	12	【パロディ4コマ	マンガ】			
			-	れる為のトレーニ ける(作画はしない)		のキャラクターや昔話を元に	こした 4 コママンガを考え
	25~29	12	 【学校宣伝4コマ ⁻	マンガ】			
					こと仮定し 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
				」、1ページ(4コマ			
授業	30~36	21	【告カラーマンガ		247		
スケジュール	30*-30	21		=	の広告カラーフン	ガがビジネス雑誌に掲載され	1.スト仮学し ナ世ノ
					,の広占カラーマク 」自由。カラーで作i		でのと似たして描く。
			形式はストーリ	- C + 4 - 4 C +	J自田。カラーでTFI	画: 「ペーク	
	合計時数	t 45					
	山口印列	1 10	<u> </u>				
履修上の 留意点							
	1						

科目名		W	/ord文書処理		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 コース	1年				
10 VV #/- E		# 学科コース 学年 アンガ・イラストコース 1年 アンガ・イラストコース 10 株別 (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位)										
担当教員	※IT系企業での	経理・	総務等の実務経験	を以ってWord文書	処理の講義をする。		一般	教員				
開講時期	前期-後	期・通	五年・特別講義・									
NUMBER	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	前提講義後に実 ^達	習)						
到達目標)知識・技術を得る。							
授業概要					0							
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		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。 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。										
	種別		割合			価基準・その他備考						
	出席点		1 1 1 1	i i								
	平常点					であるか。章末テストを受	けているか。					
	期末テスト		80%	則期末考査。60月	点以下は追試験。							
成績評価の 方法												
刀压												
	その他		%									
	自由記載						定します。					
	週	時数			課題	 概要						
	20	2	【基本操作】		Wordの起動・画	 Ī面構成とその操作。						
	21~22		【文字の入力およ	はび編集】	文字入力と編集	Ęo						
	23~25	2	【文書の印刷】		ページ設定と印]刷手順。						
	26~28	6	【文書の作成と総	編集 】	文字書式・段落	書式。						
	29~32	8	【表作成・図形や	や画像の操作】	表の作成と編集	[。図形や画像の挿入と編	集。					
授業 スケジュール	33~36	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												

【2022年度】			12	(木川凹仏)				
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 マンガ・イラストコース	学科 コース	1年
担当教員	※デザイン制作会		高松 秀岳	ご指導する。			実務経験	
開講時期	前期後	期・通	通年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	30開	
ואני היא נא מנועו	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()		ı	
到達目標	社会人として必要	なビジ	ジネスマナーを身に	着ける。就職活動を	ミ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	での指導。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						
	種別		割合		ā	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	え映できている	か。
	レポート		40%					
	期末試験		40%					
成績評価の 方法								
	その他		%					
	自由記載			l .	試験の結果を総合的	りに判断し就職活動を行う準	重備が出来てい	るかを判定す
	週	時数				 概要		
	20	2	就職とは? 学村	 交入学の目的とは	·?			
	21~22	4	自己振り返り、					
	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					
授業 スケジュール	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						
		1 00	<u> </u>					
履修上の 留意点								

【2022年度】			12		シラバス)			
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 マンガ・イラストコース	学科 コース	1年
担当教員		=	千原 有理子				実務経験	教員※
担ヨ教貝	※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。		一般	教員
開講時期	前期・後	期•@	值年·特別講義·	その他()	授業時間数 (単位数)	105	寺間 単位)
1711 11 - 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	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、ī	前提講義後に実	習)		
到達目標	デザイン・クリエ· 得。	イティ	ブな分野における	る、色彩について	の理論的・体系的	」な知識を得る。文部科学:	省後援色彩植	食定の取
授業概要	公式テキスト等を	を用し	での講義、章末で	での確認テスト。	検定に関連する剤	靠彩作業 。		
使用教具 テキスト 問題集 他	公式テキスト、公	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、授業をする。	美開始	までに知らない真	専門用語等の下記	調べをする。復習の	として、講義内容の再確認	と確認テスト	の振り返 ^い
	種別		割合			価基準・その他備考		
	平常点		10%			であるか。章末テストを受	けているか。	
	期末テスト		80%		点以下は追試験。 	'호사		
	制作物		10%		を捉えた表現の正確	^{唯性。} な作業がなされているか。		
成績評価の 方法						ェースがなどれているか。 握がされているか。		
73 /4				0 / 1X × C1/X >	72 - 7 - 7 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	ZA CHOCO WAS		
	その他		%					
	自由記載				ごいることを合格の基 ∈者・担当講師・学課	5準とします。 長による判定会議により決定	≅します 。	
	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。
授業	14~16	9	【色彩効果】	色彩と構成。				
スケジュール	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	0	
	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			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·					

【2022年度】			15	(美計画表)	ンフハス)				
科目名		-	マンガ制作Ⅲ		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 コース	/III	
担当教員			加藤 廣司		,		実務約	圣験教員※	
担当教員	※マンガ家(駆	[けろ!	大空、マンガのマ	ンガなどの 著作、3	主に小学館で執筆)		般教員	
開講時期	前期·後	期∙证	通年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	(0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	24ページ以上のス	ストーリ	ーマンガの作 成。	(中間制作作品とし	,ての完成度)				
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。最終的に中	間制作作品として仕	:上げる。			
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	リーントーン、筆、テ	·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	ディアのスケッチ。					
	種別		割合			価基準・その他備考			
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できてし	ハるか。	
	課題・制作物	7	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。					
- <u>+</u> -/						ェース・ロックルでいるか。 屋がされているか。			
成績評価の 方法				0 / IXX C IX 3 /		<u>πης την του σην η</u>			
	その他		%						
	自由記載		以上の評価観点を 評価判断が難しい	と総合的に満たして 場合は、学科責任	いることを合格の基 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決り	定します。		
	週	時数			課題	概要			
	1~2	10	24P以上の スト-	-リーマンガのア	イデア・プロット	の作成、5W1Hの設定と	ヒシナリオ	の作成	
	2~5	20	24P以上の ネー	ム作成とチェック	7 &修正				
	6~10					ブ原稿用紙に鉛筆で下絵を			
	10~17	30	24P以上の スト	ーリーマンガの付	±上げ(ペン入れ、	トーン・ベタ処理をして)原稿を見	記成させる。	
授業									
スケジュール									
	A =	1							
	合計時数	90							
履修上の 留意点									
	i .								

【2022年度】			15	(未計画表)	ンフハス)						
科目名		⊐₹	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 マンガ・イラストコース	学科 コー <i>ス</i>) <u>—</u>			
担当教員			上田 浩正			•	実務	経験教員※			
但当教員	※著書「ヒロマサ	-のお	絵かき講座」を執筆	。その経験を以って	てコミックイラストを扌	指導する。		-般教員			
開講時期	前期·後	期・追	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、育	前提講義後に実	習)					
到達目標	イラスト・マンガ制	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。(中間制作作品としての完成度)									
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。最終的に中間	制作作品と	こして仕上げる。			
使用教具 テキスト 問題集 他	クリップスタジオ、	МасВо	ook、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	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。							
	種別		割合			「価基準・その他備考					
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できて	いるか。			
	課題・制作物	ני	80%		を捉えた表現の正	^{唯1} 年。 な作業がなされているか。					
成績評価の				3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。							
方法											
	7.0.11		96								
	その他		%								
	自由記載		以上の評価観点を評価判断が難しい	と総合的に満たして 場合は、学科責任	いることを合格の基 者・担当講師・学課	§準とします。 !長による判定会議により決? 	定します。				
	週	時数			課題	概要					
	1	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	7 牛。				
	1~4	12				ョートカットについて学え	, , ,				
	5	6			像の加工、エフェ						
	6	6				調整の仕方を理解。					
	7	6			色相・明度・彩度						
授業	8~10 11~12	12			プロの配色や描画 たイラストを模写						
スケジュール	13~17	12				、日田に有巴。 ナルキャラクターを工程?	た 終 ア 空 け	; + + 5			
	合計時数	90									
履修上の 留意点		<u>1 - </u>	1								
	I										

科目名	選扎	尺必何	多(マンガ/イラ)	スト)	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 コース 2年						
担当教員	高松 秀	岳※	、加藤浩司、上	田 浩正			実務経験教員※						
	※デザイン制作	会社で	での実務経験を以っ	てデザイン構成を	指導する。		○ 一般教員 ○						
開講時期	前期·後	期·证	五年・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	前提講義後に実 ^注	習)							
到達目標	【コミックイラスト II	マンガ制作Ⅲ選択】 24ページ以上のストーリーマンガの作 成。 コミックイラストⅡ選択】 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。 いずれも中間制作作品としての完成度を目指す)											
授業概要		選択				リジナルキャラクターのイラン	ストを制作。						
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	リーントーン、クリッ・	プスタジオ、MacBoo	k、ペンタブレットなど。							
授業時間外に 必要な学修に ついて	課題内容を踏まえ	果題内容を踏まえた資料の収集及び、アイディアのスケッチ。											
	種別		割合		評	価基準・その他備考							
	平常点		20%	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	7	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。									
 成績評価の			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。										
方法													
	その他		%										
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決り	定します 。						
	週	時数				概要							
	1~14	70	 マンガ制作を選払	Rの学生は引き続	き「マンガ制作皿	」の課題を制作。							
		'				」の体色で呼ぶる。 ミックイラストⅡ I の課題	直 を制作。						
					エは引き続き「コ 中間制作作品」と:		≃ C 103 11 0						
			0 9 10 0 00 14 11 0		тыры генці С	~ ~ ~ •							
授業 スケジュール	15~17	20	次年度最初に予算	定される「中間制	作プレゼンテーシ	ョン」及び「中間制作展」	の準備をする。						
	合計時数	90											
			l										
履修上の 留意点													
	•												

【2022年及】										
科目名		J	広告マンガ 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 コース ^{2年}			
							実務経験教員※			
担当教員	※商業誌での出	版実績	むのである。	講師経験を元に ご	漫画制作に必要なお	は法を指導する。	一般教員			
					文日 1 1 1 1 1	授業時間数	45時間			
開講時期			通年・特別講義・そ	の他()	(単位数)	(単位)			
	必修・選	択必何	多 ・ 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	与えられたテーマー	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	7漫画が制作できる。				
授業概要	掲載雑誌や宣伝娘	は体を記	殳定し、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	3 .			
使用教具 テキスト 問題集 他	アナログ漫画制作	画材()	曼画原稿用紙・つけペン	ン・インク等)またに	まデジタル漫画制作	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	4の収集及び、アイディブ	アのスケッチ。						
	種別		割合			平価基準・その他備考				
	平常点		20% 課	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									
			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。							
成績評価の			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。							
方法										
	7.00									
	その他		%							
	自由記載		以上の評価観点を総 評価判断が難しい場合	合的に満たしてい 合は、学科責任者	ることを合格の基準 ・担当講師・学課長(とします。 による判定会議により決定しま	; ₹。			
	週	時数			課題	概要				
	1~8	22	【テーマ別解説マン	·ガ】						
			「カレーの作り方	「」or「消火器の	使い方」のどちら	かテーマを選び、内容を解詞	覚するマンガを			
					クロで作画:2ペ-					
	9 ~ 17	23	【AED解説カラー	・マンガ】						
				【A E D 解読ガラーマンカ】 倒れている人を発見した時の、救急救命の方法とA E D の使い方の解説マンガを、 4 ページで制作する。						
			カラーで作画: 4							
授業										
スケジュール										
	合計時数	45								
履修上の 留意点										

【2022年度】					受講対象						
科目名	+	ヤラク	ウターメイキング	学科 コース ^{2年}							
10 V/ #L =			福井 正道				実務経験教員※				
担当教員	※デザイン制作	会社で	での実務経験を以っ	てデザイン構成を	指導する。		一般教員				
開講時期	前期·後	期·通	<u>६</u> 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	图 '	・ 実習 ・ その)他(各課題、	前提講義後に実	[智)					
到達目標	物語に登場するキ	勿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	F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/Illust	rator,	/CLIP STUDIO/酢	己布プリント							
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	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。							
	種別		割合			『価基準・その他備考					
	平常点		 			であるか。講師の指示を反	一般できているか。				
	課題·制作物 ——	Ŋ.	80%		を捉えた表現の正確	確性。 な作業がなされているか。					
-t- /+== / -						な作業がなされているか。 握がされているか。					
成績評価の 方法											
	その他		%								
	自由記載				いることを合格の基 者・担当講師・学課	を準とします。 と長による判定会議により決な	定します。				
	週	時数			課題	概要					
	1	3	【魔法使いと魔法	ま少女のデザイン	】 テーマ:NGア	'イテムを使わずデザイン <i>を</i>	≨行う。				
	2~3	6	コンセプトを	上設定。アイディ	アスケッチ。物語	性を持たせた中でキャラク	フターのイメージを組み立				
	4 ~ 7	6	アイディアス	スケッチのチェッ	ク。デザイン決定	こ。デジタル制作。					
	8~9	6	Illustrator	にキャラクターホ	ドードを制作。						
	10	3				物語からキャラクターのコ					
授業	11~13	9				[・] セプトと世界観を2案設5					
スケジュール	14~15	6			=	リエーション制作。デザ ィ	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											

【2022年度】												
科目名			DTPII		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 コース					
10 1/ 4/- 0			大久保 孝次			1	実務	経験教員※				
担当教員	※デザイン制作	会社で	での実務経験を以っ	てデザイン構成を	指導する。		_	-般教員				
開講時期	前期·後	:期•道	五年・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	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-	ザインアプリケーションを使用して印刷入稿ができる。										
授業概要	印刷入稿を行うこ	可刷入稿を行うことでデータ管理や制作物の仕上がりの良さを実感させ、卒業制作で外部発注できるようになる。										
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative C	Cloud ,	Clip studio EX , Ma	c 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	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。								
	種別		割合			『価基準・その他備考						
	平常点 課題·制作物	lm	20%			であるか。講師の指示を反	映できて	いるか。				
			80%		を捉えた表現の正 :ハて繊細日つ工窓	^{唯1} 年。 な作業がなされているか。						
古体 証 圧 の				3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。								
成績評価の 方法												
	その他		%									
	自由記載		以上の評価観点を 評価判断が難しい	総合的に満たしる場合は、学科責任	ていることを合格の妻 壬者・担当講師・学課	基準とします。 !長による判定会議により決り	定します。					
	週	時数			課題	概要						
	1~6	12	マンガタイトルの	Oデザイン制作。								
	7 ~ 12	18	小型グラフィック	7課題 印刷発達	È							
	13~17	15	ポートフォリオ制	削作								
授業												
授業 スケジュール												
	合計時数	χ 4 5										

【2022年度】			13	漢計画表(<i>)</i>					
科目名		Exc	el表計算Ⅰ・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 コース	2年		
10 V/ #/- E			井坂 康子				(実務経験	教員※		
担当教員	※IT系企業での	経理•	総務等の実務経験	を以ってExcel表計	·算の講義をする。		一般	教員		
開講時期	前期・後	期〔	五年·特別講義·	その他()	授業時間数 (単位数)	30時間/ ((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	前提講義後に実	習)				
到達目標			用いて、ビジネスに 計算技能認定試験		いた資料等の作成	のための知識・技術を得る。				
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	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			までにテキストに記 の再確認と確認テ <i>ス</i>		等で知らない部分を る。	ミチェックする 。				
	種別		割合		割	「価基準・その他備考				
	出席点		10%	出席率からの算品	出による評価。					
	平常点		10%			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月	点以下は追試験。					
成績評価の 方法										
	その他		%							
	自由記載		以上の評価観点を 評価判断が難しい	・ ・総合的に満たして 場合は、学科責任	いることを合格の基 者・担当講師・学課	を とします。 長による判定会議により決り	定します。			
		時数				概要				
	1	2	【基本操作】		Excelの起動・	画面構成とその操作。				
	2~3	4	【データの編集】		データの入力・					
	4 ~ 6	4	【表の編集①】		表の作成・編集(主にセル)。					
	7 ~ 9	4	【表の編集②】		表の編集(表示形式・列行の調整)。					
	10~13	4	 【ブックの印刷/	グラフ①】	ページ設定とF	D刷手順。グラフの作成。				
1= alle	14~17	4		の作成と編集】		図形の作成と編集。				
授業 スケジュール	20~22	8	【模擬試験 1 】		検定対策 1					
ハノノユール	24~30	10	【模擬試験2】		検定対策2					
	31~33	10	【書式デザイン1	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	60								
履修上の 留意点										

科目名		į	受講対象 就職実務 I								
担当教員			高松 秀岳	. 11-24-1			実務経験教員※				
	※デザイン制作会	社での	の実務経験を以って	:指導する。 		Γ	一般教員				
開講時期	前期・後	期∙通	値年・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	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	诈指導。					
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										
	種別		割合			価基準・その他備考					
	平常点		20%	授業に対する取り	り組み姿勢が誠実で	であるか。講師の指示を反	返映できているか。				
	レポート		40%								
	期末試験		40%								
成績評価の 方法											
刀压											
	 その他		%								
	自由記載		授業で行われるレ る。	ポート提出と期末記	式験の結果を総合的	別に判断し就職活動を行う準					
	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	の作り方							
	4	1	 業界研究・企業の	开究							
	5	1	面接の練習								
	6 ~ 13	7	ポートフォリオ								
I == alle	14~17	3	 就職試験対策								
授業 スケジュール											
\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\											
	合計時数	15									
履修上の 留意点											

科目名		デシ	ジタルコンテンツ		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 コース ^{2年}					
担当教員	※YKK、JAF、ラ 成の実務経験を	イオン		ンガ制作をデジタル	って行い、comico、E	文などの縦読み漫画の構	実務経験教員※ 一般教員					
開講時期	前期·後	期∙追	五年•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	前提講義後に実	· 習)						
到達目標	CLIP STUDIO PA	IP STUDIO PAINTを用いて、デジタルで漫画が描ける。										
授業概要	CLIP STUDIO PA	INTの	デジタル漫画に特化	とした機能を知り、	効率的な作品制作の	Dノウハウを習得する。						
使用教具 テキスト 問題集 他	CLIP STUDIO PA	INT P	RO/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	料の収集及び、アイ	ディアのスケッチ。								
	種別		割合			価基準・その他備考						
	平常点		20%			であるか。講師の指示を反	映できているか。					
	課題・制作物	7	80%									
				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。								
成績評価の			3)授業で扱った事実の正確な把握がされているか。									
方法												
	その他		%									
	自由記載		以上の評価観点を	<u>·</u> -総合的に満たして	いることを合格の基 者・担当講師・学課	準とします。 長による判定会議により決定						
	週	時数			課題	 概要						
	1	3	【おさらい】ペン	ンタブレットでの	描画や、ソフトの [・]	 使い方の復習。						
	2~5	12	【縦読み漫画制作	乍】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。					
						5構成、ブラッシュアップ						
	6~7	6					-					
	8~17	24	 【Live2d基礎】	1,000 / 1,000	ラスト動画制作ソフ	1 44 1777 0						
	"	-		Vtuberキャラクタ		1 0 0 0						
授業				TUDOIT ())	יייי דיייי דיייי							
スケジュール												
	合計時数	45										
	口可切数	1 40	l									
履修上の 留意点												
	1											

【2000年年】			拧	受業計画表(シラバス)					
【2022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 マンガ・イラストコース	学科 コース	2年		
担当教員		ħ	□藤 廣司※、木	村 幸子/上田	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	- 秀岳	実務経	験教員※		
担当钗貝	※マンガ家(駅	ヹ けろ!	大空、マンガのマ	ンガなどの 著作、ヨ	Eに小学館で執筆)	─ ∄	设教員		
開講時期	前期後	期·	五年・特別講義・	その他()	授業時間数 (単位数)	(5時間 単位)		
	必修 ・選	択必	修 · 選択			授業時間	5	0分		
授業の方法	講義(演	習 '	· 実習 · その	他(各課題、前	前提講義後に実	習)				
到達目標	32ページ以上の	2ページ以上のストーリーマンガの作成。もしくはB1パネル2枚以上のイラストレーション制作。								
授業概要	出版社への投稿	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	ノーントーン、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	料の収集及び、アイ	゙ ディアのスケッチ。						
	種別	-				平価基準・その他備考				
-	平常点	────────────────────────────────────				であるか。講師の指示を反	映できてい	るか。		
		<i>/</i> /	80%		を捉えた表現の正 いて繊細日つ丁寧	^{唯1生。} な作業がなされているか。				
						握がされているか。				
成績評価の 方法										
	その他		%							
	自由記載		以上の評価観点を	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。						
	週	時数								
	20~36	75	32P以上の スト-		 イデア・プロット	の作成、5W1Hの設定と	ヒシナリオの)作成		
	24~27	110	32P以上の ネー	·作成						
	28~31	110	32P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)			
	32~36	110	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	求させる。		
授業			※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。							
スケジュール			シラバスは「:	ストーリーマンガ	」選択時の例。					
	合計時数	405								
履修上の 留意点										