

授業計画表(シラバス)

【2026年度】

科目名	自主研究制作Ⅰ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究専攻科	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制作を指導する。					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)	100 (4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	中間制作として前期終了後にプレゼンテーションを実施し、ポートフォリオにまとめる。					
授業概要	学内進学時に提出した作品企画を踏まえ、自身で深めたい分野についての作品制作を進める。					
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign)、クリップスタジオ、Mac Book Pro					
授業時間外に必要な学修について						
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	オリエンテーション(打ち合わせ)			
	2	6	スケジュール制作、進行管理。			
	3～7	35	デザイン制作。			
	8	6	進捗状況チェック。			
	9～13	35	デザイン制作、完成。			
	14～15	12	プレゼンテーション。			
			商業案件が発生した場合は「企業提携プロ養成プログラム」を進める。			
合計時数	100					
履修上の留意点						

授業計画表(シラバス)

【2026年度】

科目名	デザインワークⅠ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究専攻科	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制作を指導する。				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)	180 (6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	実社会での使用される、仕事としてのデザイン制作物の完成。				
授業概要	コンテスト・コンペディションへ向けた取り組みと、地域団体より依頼のデザイン物制作。 及び、地域に根付く、伝統・文化や、様々な文化的活動に目を向け、ビジュアル表現を用いてプロモーションを企画デザインする。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign)、クリップスタジオ、Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	情報収集、取材活動など。				
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	12	オリエンテーション(打ち合わせ)		
	2	12	スケジュール制作、進行管理。		
	3～7	60	デザイン制作。		
	8	12	進捗状況チェック。		
	9～13	60	デザイン制作、完成。		
	14～15	24	プレゼンテーション。		
			商業案件が発生した場合は「企業提携プロ養成プログラム」を進める。		
	合計時数	180			
履修上の 留意点					

授業計画表(シラバス)

【2026年度】

科目名	企業提携プロ養成プログラムⅠ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究専攻科	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制作を指導する。				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)	180 (6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	編集部への持ち込みを想定した作品の完成。					
授業概要	学内進学時に提出した作品企画に基づき、編集プロダクションの担当編集者の指導の下で作品制作をする。					
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	情報収集、取材活動など。					
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	オリエンテーション（打ち合わせ）のための事前準備。			
	4	15	編集社でのオリエンテーション（打ち合わせ）。			
	5～14	140	担当編集者との作品制作。（適宜打ち合わせをする）			
	15	10	作品講評。			
			商業案件が発生した場合は商業案件を優先させる。			
	合計時数	180				
履修上の留意点						

授業計画表(シラバス)

【2026年度】

科目名	自主研究制作Ⅱ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究専攻科	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制作を指導する。					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)	100 (4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	卒業制作とリンクする作品制作として、後期終了後にプレゼンテーションを実施し、卒業制作展に展示する。					
授業概要	前期での取り組みを踏まえ、自身で深めたい分野についての作品制作を進める。					
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign)、クリップスタジオ、Mac Book Pro					
授業時間外に必要な学修について						
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	オリエンテーション(打ち合わせ)			
	2	6	スケジュール制作、進行管理。			
	3～7	35	デザイン制作。			
	8	6	進捗状況チェック。			
	9～13	35	デザイン制作、完成。			
	14～15	12	プレゼンテーション。			
			商業案件が発生した場合は「企業提携プロ養成プログラム」を進める。			
	合計時数	100				
履修上の留意点						

授業計画表(シラバス)

【2026年度】

科目名	デザインワークⅡ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究専攻科	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制作を指導する。				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（ 必修・選択必修・選択			授業時間数 （単位数）	180 （6単位）	
				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	実社会での使用される、仕事としてのデザイン制作物の完成。 「自主研究制作Ⅱ」とリンクする作品制作として、後期終了後にプレゼンテーションを実施し、卒業制作展に展示する。					
授業概要	コンテスト・コンペディションへ向けた取り組みと、地域団体より依頼のデザイン物制作。 及び、地域に根付く、伝統・文化や、様々な文化的活動に目を向け、ビジュアル表現を用いてプロモーションを企画デザインする。					
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign)、クリップスタジオ、Mac Book Pro					
授業時間外に 必要な学修に ついて	情報収集、取材活動など。					
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	12	オリエンテーション（打ち合わせ）			
	2	12	スケジュール制作、進行管理。			
	3～7	60	デザイン制作。			
	8	12	進捗状況チェック。			
	9～13	60	デザイン制作、完成。			
	14～15	24	プレゼンテーション。			
			商業案件が発生した場合は「企業提携プロ養成プログラム」を進める。			
	合計時数	180				
履修上の 留意点						

授業計画表(シラバス)

【2026年度】

科目名	企業提携プロ養成プログラムⅡ		受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究専攻科	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制作を指導する。					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)	180 (6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	実際の商業案件に携わり、マンガ家・イラストレーターとしての実績づくりをする。					
授業概要	編集プロダクションの担当編集者の指導の下、実際の商業案件に携わる。マンガ家・イラストレーターとしての実績づくりに取り組む。					
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) 、クリップスタジオ、Mac Book Pro					
授業時間外に必要な学修について	情報収集、取材活動など。					
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	オリエンテーション（打ち合わせ）のための事前準備。			
	4	15	編集社でのオリエンテーション（打ち合わせ）。			
	5～14	140	作画作業。			
	15	10	入稿。			
			商業案件により適宜対応。			
	合計時数	180				
履修上の 留意点						