

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅠ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習	
達成目標	面接時の入退室及び自己PRが出来るようになる。	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	就職の心構え
	2	自己分析（1）
	3	自己分析（2）
	4	自己分析（3）
	5	自己分析（4）
	6	自己PR作成（1）
	7	自己PR作成（2）
	8	自己PR作成（3）
	9	自己PR作成（4）
	10	効果測定 自己PR
	11	筆記試験とは
	12	一般常識対策（1）
	13	一般常識対策（2）
	14	適性試験対策（1）
	15	適性試験対策（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％ 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	一般教養 I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得。
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う。
達成目標	各項目での演習問題で合格点を達成する。
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 一般常識対策（1）
	2 一般常識対策（2）
	3 一般常識対策（3）
	4 一般常識対策（4）
	5 一般常識対策（5）
	6 適性試験対策（1）
	7 適性試験対策（2）
	8 適性試験対策（3）
	9 適性試験対策（4）
	10 適性試験対策（5）
	11 漢字試験対策（1）
	12 漢字試験対策（2）
	13 漢字試験対策（3）
	14 漢字試験対策（4）
	15 効果測定 漢字
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 （試験実施方法）	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	検定試験対策	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。	
授業の進め方	演習形式による試験対策	
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。	
教科書	検定対策問題	
特記		
授業計画	1	問題対策 (1)
	2	問題対策 (2)
	3	問題対策 (3)
	4	問題対策 (4)
	5	問題対策 (5)
	6	問題対策 (6)
	7	問題対策 (7)
	8	問題対策 (8)
	9	問題対策 (9)
	10	問題対策 (10)
	11	問題対策 (11)
	12	問題対策 (12)
	13	問題対策 (13)
	14	問題対策 (14)
	15	問題対策 (15)
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	デジタル表現 I
実務家教員授業	○
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 A
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する
教科書	なし
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー
授業計画	1 オリエンテーション。Ps使用例紹
	2 Ps実習 基本操作など
	3 Ps実習 色調補正・基礎
	4 Ps実習 画像加工・基礎（1）
	5 Ps実習 画像加工・基礎（2）
	6 Ps実習 画像補正・基礎（1）
	7 Ps実習 画像補正・基礎（2）
	8 課題制作
	9 Ps実習 画像合成・基礎（1）
	10 Ps実習 画像合成・基礎（2）
	11 Ps実習 画像制作・基礎（1）
	12 Ps実習 画像制作・基礎（2）
	13 Ps実習 文字・色（カラーモード）
	14 課題制作（1）
	15 課題制作（2）
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	課題制作 I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 A
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	Photoshop の基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 課題制作（1）
	2 課題制作（2）
	3 課題制作（3）
	4 課題制作（4）
	5 課題制作（5）
	6 課題制作（6）
	7 課題制作（7）
	8 課題制作（8）
	9 課題制作（9）
	10 課題制作（10）
	11 課題制作（11）
	12 課題制作（12）
	13 課題制作（13）
	14 課題制作（14）
	15 課題制作（15）
	16 課題制作（16）
	17 課題制作（17）
	18 課題制作（18）
	19 課題制作（19）
	20 課題制作（20）
	21 課題制作（21）
	22 課題制作（22）
	23 課題制作（23）
	24 課題制作（24）
	25 課題制作（25）
	26 課題制作（26）
	27 課題制作（27）
	28 課題制作（28）
	29 課題制作（29）
	30 課題制作（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザイン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作図法基本(平面図形)	31	モチーフ 2
	2	作図法基本(平面図形)	32	モチーフ 2
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称	33	モチーフ 2
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称	34	モチーフ 3
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称	35	モチーフ 3
	6	展開図	36	モチーフ 3
	7	展開図	37	モチーフ 3
	8	展開図	38	モチーフ 4
	9	展開図	39	モチーフ 4
	10	立体図法	40	モチーフ 4
	11	立体図法	41	モチーフ 4
	12	立体図法	42	モチーフ 5
	13	立体図法	43	モチーフ 5
	14	パース	44	モチーフ 5
	15	パース	45	モチーフ 5
	16	パース	46	
	17	パース	47	
	18	パース	48	
	19	パース	49	
	20	パース	50	
	21	パース	51	
	22	パース	52	
	23	パース	53	
	24	パース	54	
	25	パース	55	
	26	デッサン導入	56	
	27	モチーフ 1	57	
	28	モチーフ 1	58	
	29	モチーフ 1	59	
	30	モチーフ 2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 A			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	パース応用	31	モチーフ 2
	2	パース応用	32	モチーフ 2
	3	パース応用	33	モチーフ 2
	4	パース応用	34	モチーフ 3
	5	立体図法応用	35	モチーフ 3
	6	立体図法応用	36	モチーフ 3
	7	立体図法応用	37	モチーフ 3
	8	立体図法応用	38	モチーフ 4
	9	二点透視図	39	モチーフ 4
	10	二点透視図	40	モチーフ 4
	11	二点透視図	41	モチーフ 4
	12	二点透視図	42	モチーフ 5
	13	二点透視図	43	モチーフ 5
	14	二点透視図	44	モチーフ 5
	15	二点透視図	45	モチーフ 5
	16	二点透視図	46	
	17	制作課題	47	
	18	制作課題	48	
	19	制作課題	49	
	20	制作課題	50	
	21	制作課題	51	
	22	制作課題	52	
	23	制作課題	53	
	24	制作課題	54	
	25	制作課題	55	
	26	モチーフ 1	56	
	27	モチーフ 1	57	
	28	モチーフ 1	58	
	29	モチーフ 1	59	
	30	モチーフ 2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	プレゼンテーション I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 A
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 オリエンテーション。事例紹介
	2 ビジネスコミュニケーション
	3 アクティブリスニング
	4 アサーティブコミュニケーション
	5 バーバル・ノンバーバル
	6 コミュニケーションゲーム I
	7 コミュニケーションゲーム II
	8 起承転結・SDS法・DESC法
	9 PREP法（1）
	10 PREP法（2）
	11 スライド作成法
	12 課題制作（1）
	13 課題制作（2）
	14 課題制作（3）
	15 課題制作（4）
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	プレゼンテーションⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 A
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	効果的な企画書作成とプレゼンテーション実施
教科書	なし
特記	
授業計画	1 オリエンテーション。事例紹介
	2 企画書の目的と種類
	3 企画書の基本構成（1）
	4 企画書の基本構成（2）
	5 企画書の黄金式（1）
	6 企画書の黄金式（2）
	7 企画書作成のポイント（1）
	8 企画書作成のポイント（2）
	9 課題制作（1）
	10 課題制作（2）
	11 課題制作（3）
	12 プレゼンテーション方法（1）
	13 プレゼンテーション方法（2）
	14 プレゼンテーション実施練習（1）
	15 プレゼンテーション実施練習（2）
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	映像概論 I
実務家教員授業	○
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 B
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。
教科書	なし
特記	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導を行う。
授業計画	1 CGとは
	2 表現の基礎
	3 2次元CGと写真撮影
	4 3次元CGの制作
	5 3次元CGの制作
	6 技術の基礎
	7 知的財産権
	8 自己表現4コマの作成
	9 動画基礎
	10 動画基礎
	11 映像基礎
	12 映像基礎
	13 課題 写真撮影
	14 課題 写真撮影
	15 動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ
	16 動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ
	17 Premireによる編集 基本操作
	18 Premireによる編集 実習
	19 編集課題 講評
	20 シナリオの基本
	21 絵コンテ
	22 絵コンテ
	23 作品分析、絵コンテ課題
	24 作品分析、絵コンテ課題
	25 絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現
	26 絵コンテ制作 講評
	27 絵コンテ制作
	28 絵コンテ制作
	29 絵コンテ制作
	30 絵コンテ制作 講評
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	映像概論Ⅱ
実務家教員授業	○
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 B
授業方法	講義・実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットの完成
教科書	なし
特記	モデリング、モーショント、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 13フェイズの実践的な活用
	2 13フェイズ分析（1）
	3 13フェイズ分析（2）
	4 13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（1）
	5 13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（2）
	6 作品分析、13フェイズ法とその他の比較（1）
	7 作品分析、13フェイズ法とその他の比較（2）
	8 ショートプロット作成
	9 ショートプロット作成
	10 キービジュアル探し
	11 ミディアムプロット
	12 ミディアムプロット
	13 ロングプロット
	14 ロングプロット
	15 ロングプロット
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーショント、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	3dsMAXの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	UV展開とテクスチャ作成（9）
	2	3dsMAXの基本 ポリゴンオブジェクト	32	UV展開とテクスチャ作成（10）
	3	モデリングツールキットの使い方（1）	33	ライティング（1）
	4	モデリングツールキットの使い方（2）	34	ライティング（2）
	5	モデリングツールキットの使い方（3）	35	ライティング（3）
	6	モデリングツールキットの使い方（4）	36	ライティング（4）
	7	モデリングツールキットの使い方（5）	37	モデリング課題制作（1 1）
	8	モデリングツールキットの使い方（6）	38	モデリング課題制作（1 2）
	9	モデリングツールキットの使い方（7）	39	モデリング課題制作（1 3）
	10	モデリング課題制作（1）	40	モデリング課題制作（1 4）
	11	モデリング課題制作（2）	41	モデリング課題制作（1 5）
	12	モデリング課題制作（3）	42	モデリング課題制作（1 6）
	13	モデリング課題制作（4）	43	モデリング課題制作（1 7）
	14	モデリング課題制作（5）	44	モデリング課題制作（1 8）
	15	モデリング課題制作（6）	45	モデリング課題制作（1 9）
	16	モデリング課題制作（7）	46	モデリング課題制作（2 0）
	17	モデリング課題制作（8）	47	モデリング課題制作（2 1）
	18	モデリング課題制作（9）	48	モデリング課題制作（2 2）
	19	モデリング課題制作（1 0）	49	モデリング課題制作（2 3）
	20	発表、講評	50	モデリング課題制作（2 4）
	21	モデルの出力（1）	51	モデリング課題制作（2 5）
	22	モデルの出力（2）	52	モデリング課題制作（2 6）
	23	UV展開とテクスチャ作成（1）	53	モデリング課題制作（2 7）
	24	UV展開とテクスチャ作成（2）	54	モデリング課題制作（2 8）
	25	UV展開とテクスチャ作成（3）	55	モデリング課題制作（2 9）
	26	UV展開とテクスチャ作成（4）	56	モデリング課題制作（3 0）
	27	UV展開とテクスチャ作成（5）	57	モデリング課題制作（3 1）
	28	UV展開とテクスチャ作成（6）	58	モデリング課題制作（3 2）
	29	UV展開とテクスチャ作成（7）	58～74	モデリング課題制作（3 3）～（4 9）
	30	UV展開とテクスチャ作成（8）	70	発表・講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリングⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーショント、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	キャラクターモデリング基礎	31	モデリング課題制作
	2	キャラクターモデリング基礎	32	モデリング課題制作
	3	キャラクターモデリング基礎	33	モデリング課題制作
	4	キャラクターモデリング基礎	34	モデリング課題制作
	5	キャラクターモデリング基礎	35	モデリング課題制作
	6	キャラクターモデリング基礎	36	モデリング課題制作
	7	キャラクターモデリング基礎	37	モデリング課題制作
	8	キャラクターモデリング基礎	38	モデリング課題制作
	9	キャラクターモデリング基礎	39	モデリング課題制作
	10	キャラクターモデリング基礎	40	モデリング課題制作
	11	モデリング課題制作	41	モデリング課題制作
	12	モデリング課題制作	42	モデリング課題制作
	13	モデリング課題制作	43	モデリング課題制作
	14	モデリング課題制作	44	モデリング課題制作
	15	モデリング課題制作	45	モデリング課題制作
	16	モデリング課題制作	46	モデリング課題制作
	17	モデリング課題制作	47	モデリング課題制作
	18	モデリング課題制作	48	モデリング課題制作
	19	モデリング課題制作	49	モデリング課題制作
	20	モデリング課題制作	50	モデリング課題制作
	21	モデリング課題制作	51	モデリング課題制作
	22	モデリング課題制作	52	モデリング課題制作
	23	モデリング課題制作	53	モデリング課題制作
	24	モデリング課題制作	54	モデリング課題制作
	25	モデリング課題制作	55	モデリング課題制作
	26	モデリング課題制作	56	モデリング課題制作
	27	モデリング課題制作	57	モデリング課題制作
	28	モデリング課題制作	58	モデリング課題制作
	29	モデリング課題制作	59	モデリング課題制作
	30	モデリング課題制作	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショ ン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショ ン技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーショ ン技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーショ ン、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎（1）	31	モーショ ン課題制作（6）
	2	キーフレームアニメーションの基礎（2）	32	モーショ ン課題制作（7）
	3	キーフレームアニメーションの基礎（3）	33	モーショ ン課題制作（8）
	4	キーフレームアニメーションの基礎（4）	34	モーショ ン課題制作（9）
	5	キーフレームアニメーションの基礎（5）	35	モーショ ン課題制作（10）
	6	キーフレームアニメーションの基礎（6）	36	モーショ ン課題制作（11）
	7	キーフレームアニメーションの基礎（7）	37	モーショ ン課題制作（12）
	8	スケルトンの理解（1）	38	モーショ ン課題制作（13）
	9	スケルトンの理解（2）	39	モーショ ン課題制作（14）
	10	スケルトンの理解（3）	40	モーショ ン課題制作（15）
	11	スケルトンの理解（4）	41	モーショ ン課題制作（16）
	12	スケルトンの理解（5）	42	モーショ ン課題制作（17）
	13	キャラクターアニメーション（1）	43	モーショ ン課題制作（18）
	14	キャラクターアニメーション（2）	44	モーショ ン課題制作（19）
	15	キャラクターアニメーション（3）	45	モーショ ン課題制作（20）
	16	キャラクターアニメーション（4）	46	モーショ ン課題制作（21）
	17	キャラクターアニメーション（5）	47	モーショ ン課題制作（22）
	18	キャラクターアニメーション（6）	48	モーショ ン課題制作（23）
	19	キャラクターアニメーション（7）	49	モーショ ン課題制作（24）
	20	キャラクターアニメーション（8）	50	モーショ ン課題制作（25）
	21	キャラクターアニメーション（9）	51	モーショ ン課題制作（26）
	22	キャラクターアニメーション（10）	52	モーショ ン課題制作（27）
	23	キャラクターアニメーション（11）	53	モーショ ン課題制作（28）
	24	キャラクターアニメーション（12）	54	モーショ ン課題制作（29）
	25	キャラクターアニメーション（13）	55	モーショ ン課題制作（30）
	26	モーショ ン課題制作（1）	56	モーショ ン課題制作（31）
	27	モーショ ン課題制作（2）	57	モーショ ン課題制作（32）
	28	モーショ ン課題制作（3）	58	モーショ ン課題制作（33）
	29	モーショ ン課題制作（4）	59	モーショ ン課題制作（34）
	30	モーショ ン課題制作（5）	60	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーショント			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーショント技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーショント技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーショント、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	アニメーション課題制作（1）	31	アニメーション課題制作（3 1）
	2	アニメーション課題制作（2）	32	アニメーション課題制作（3 2）
	3	アニメーション課題制作（3）	33	アニメーション課題制作（3 3）
	4	アニメーション課題制作（4）	34	アニメーション課題制作（3 4）
	5	アニメーション課題制作（5）	35	アニメーション課題制作（3 5）
	6	アニメーション課題制作（6）	36	アニメーション課題制作（3 6）
	7	アニメーション課題制作（7）	37	アニメーション課題制作（3 7）
	8	アニメーション課題制作（8）	38	アニメーション課題制作（3 8）
	9	アニメーション課題制作（9）	39	アニメーション課題制作（3 9）
	10	アニメーション課題制作（1 0）	40	アニメーション課題制作（4 0）
	11	アニメーション課題制作（1 1）	41	アニメーション課題制作（4 1）
	12	アニメーション課題制作（1 2）	42	アニメーション課題制作（4 2）
	13	アニメーション課題制作（1 3）	43	アニメーション課題制作（4 3）
	14	アニメーション課題制作（1 4）	44	アニメーション課題制作（4 4）
	15	アニメーション課題制作（1 5）	45	アニメーション課題制作（4 5）
	16	アニメーション課題制作（1 6）	46	
	17	アニメーション課題制作（1 7）	47	
	18	アニメーション課題制作（1 8）	48	
	19	アニメーション課題制作（1 9）	49	
	20	アニメーション課題制作（2 0）	50	
	21	アニメーション課題制作（2 1）	51	
	22	アニメーション課題制作（2 2）	52	
	23	アニメーション課題制作（2 3）	53	
	24	アニメーション課題制作（2 4）	54	
	25	アニメーション課題制作（2 5）	55	
	26	アニメーション課題制作（2 6）	56	
	27	アニメーション課題制作（2 7）	57	
	28	アニメーション課題制作（2 8）	58	
	29	アニメーション課題制作（2 9）	59	
	30	アニメーション課題制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	エフェクト I
実務家教員授業	○
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 B
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。
教科書	なし
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー
授業計画	1 After Effectsの基本
	2 映像編集の流れ
	3 レイヤー
	4 スイッチ
	5 描画モードとマスク
	6 プレビューパネル
	7 アニメーション
	8 エフェクト
	9 テキストとサウンド
	10 課題制作（1）
	11 課題制作（2）
	12 課題制作（3）
	13 課題制作（4）
	14 課題制作（5）
	15 課題制作（6）
	16 課題制作（7）
	17 課題制作（8）
	18 課題制作（9）
	19 課題制作（10）
	20 課題制作（11）
	21 課題制作（12）
	22 課題制作（13）
	23 課題制作（14）
	24 課題制作（15）
	25 課題制作（16）
	26 課題制作（17）
	27 課題制作（18）
	28 課題制作（19）
	29 課題制作（20）
	30 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタル表現Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択 C	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの応用の習得を行う	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	Photoshopの実践操作をマスターし、グラフィックデザイン制作のスキルを習得する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	Photoshop実習 色調補正・応用
	2	Photoshop実習 画像加工・応用（1）
	3	Photoshop実習 画像加工・応用（2）
	4	Photoshop実習 画像補正・応用
	5	課題制作（1）
	6	課題制作（2）
	7	課題制作（3）
	8	Photoshop実習 画像合成・応用（1）
	9	Photoshop実習 画像合成・応用（2）
	10	Photoshop実習 画像制作・応用（1）
	11	Photoshop実習 画像制作・応用（2）
	12	課題制作（1）
	13	課題制作（2）
	14	課題制作（3）
	15	課題制作（4）
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	WebデザインI			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。			
教科書	Webクリエイター能力認定試験エキスパート			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション	31	CSS3の概要
	2	HTMLの概要	32	CSS3セレクト
	3	文書をHTMLでマークアップする	33	CSS3プロパティ
	4	改行や強調・画像やリンクを挿入する	34	CSS3プロパティ
	5	表とフォームを設置する	35	アニメーションとメディアクエリ
	6	復習	36	アニメーションとメディアクエリ
	7	CSSの概要	37	復習
	8	基本プロパティとセレクトの使い方	38	デバイスの特性を理解する
	9	背景画像を使って装飾する	39	モバイル対応Webサイトの基礎知識
	10	文書のレイアウトとボックスモデル	40	復習
	11	表組みと入力フォームのスタイリング	41	レスポンス画面設計とコーディング
	12	復習	42	メディアクエリを使ったレイアウト
	13	レイアウトの種類	43	メディアクエリを使ったレイアウト
	14	floatレイアウト	44	Retinaディスプレイ対策
	15	positionレイアウト	45	実習
	16	復習	46	実習
	17	セクション関連の新要素	47	実習
	18	新しいカテゴリとコンテンツ・モデル	48	実習
	19	その他の新要素と属性	49	実習
	20	復習	50	まとめ
	21	Webサイトのコーディング設計	51	実習：ワイヤーフレーム作成
	22	効率的なCSSコーディングの下準備	52	実習：デザインカンパ作成手法
	23	復習	53	実習：デザインカンパ作成
	24	実習：ワイヤーフレームの描き方	54	実習：デザインカンパ作成
	25	実習：ワイヤーフレーム作成	55	実習：デザインカンパ作成
	26	レイアウトフォーマットを作成する	56	実習：コーディングガイドラインとは
	27	displayプロパティを用いたレイアウト	57	実習：コーディングガイドライン作成
	28	CSSスプライトの仕組みを理解する	58	実習：コーディングガイドライン作成
	29	メインコンテンツ領域を作成する	59	実習：コーディングガイドライン作成
	30	復習	60	実習：サーバーの使い方
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅠ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する			
教科書	これからはじめるIllustratorの本（技術評論社）、DTP基礎（エムディエヌ）			
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	1	オリエンテーション。Mac基本操作	31	DTP知識 基礎知識
	2	Illustrator実習 基本操作	32	DTP知識 印刷知識
	3	Illustrator実習 描画（1）	33	DTP知識 データ概要（1）
	4	Illustrator実習 描画（2）	34	DTP知識 データ概要（2）
	5	Illustrator実習 作図（1）	35	DTP知識 文字（フォント）
	6	Illustrator実習 作図（2）	36	課題制作（1）
	7	Illustrator実習 制作（1）	37	課題制作（2）
	8	Illustrator実習 制作（2）	38	課題制作（3）
	9	課題制作（1）	39	DTP知識 色の基礎
	10	課題制作（2）	40	DTP実習 配色（1）
	11	Illustrator実習 ベジエ曲線（1）	41	DTP実習 配色（2）
	12	Illustrator実習 ベジエ曲線（2）	42	課題制作（1）
	13	Illustrator実習 画像	43	課題制作（2）
	14	課題制作（1）	44	DTP実習 文字組
	15	課題制作（2）	45	DTP実習 文章構造・レイアウト（1）
	16	課題制作（3）	46	DTP実習 文章構造・レイアウト（2）
	17	課題制作（4）	47	課題制作（1）
	18	課題制作（5）	48	課題制作（2）
	19	Illustrator実習 制作（3）	49	課題制作（3）
	20	Illustrator実習 制作（4）	50	課題制作（4）
	21	Illustrator実習 制作（5）	51	課題制作（5）
	22	課題制作（1）	52	課題制作（6）
	23	課題制作（2）	53	課題制作（7）
	24	課題制作（3）	54	課題制作（8）
	25	課題制作（4）	55	課題制作（9）
	26	課題制作（5）	56	課題制作（10）
	27	課題制作（6）	57	課題制作（11）
	28	課題制作（7）	58	課題制作（12）
	29	課題制作（8）	59	課題制作（13）
	30	課題制作（9）	60	課題制作（14）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	グラフィックデザインⅠ
実務家教員授業	○
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択C
授業方法	講義・演習
授業時間	150単位時間
授業コマ数	75コマ
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する
教科書	これからはじめるIllustratorの本（技術評論社）、DTP基礎（エムディエヌ）
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー
授業計画	61 マーケティング知識 基礎
	62 マーケティング知識 基礎
	63 マーケティング知識 6W2H・4P
	64 課題制作
	65 マーケティング知識 AIDMA・AISAS
	66 課題制作
	67 課題制作
	68 課題制作
	69 課題制作
	70 マーケティング知識 ニーズ・シーズ
	71 マーケティング知識 STP・SWOT
	72 マーケティング知識 ペルソナ
	73 コンセプトワーク知識 基礎
	74 コンセプトワーク知識 基礎
	75 課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作の基本知識から実制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	ユーザーファーストでのクリエイティブ思考によるデザイン制作のフローを身につける。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション。情報デザインとは	31	パッケージデザイン知識（1）
	2	図解表現理解	32	パッケージデザイン知識（2）
	3	ピクトグラム（アイコン）知識	33	パッケージ分析（1）
	4	課題制作（1）	34	パッケージ分析（2）
	5	課題制作（2）	35	課題制作（1 0）
	6	課題制作（3）	36	課題制作（1 1）
	7	課題制作（4）	37	課題制作（1 2）
	8	課題制作（5）	38	課題制作（1 3）
	9	インフォグラフィックス知識（1）	39	課題制作（1 4）
	10	インフォグラフィックス知識（2）	40	課題制作（1 5）
	11	課題制作（1）	41	課題制作（1 6）
	12	課題制作（2）	42	課題制作（1 7）
	13	課題制作（3）	43	課題制作（1 8）
	14	課題制作（4）	44	課題制作（1 9）
	15	課題制作（5）	45	課題制作（2 0）
	16	課題制作（6）	46	課題制作（2 1）
	17	ブランディングデザイン知識（1）	47	広告デザイン知識
	18	ブランディングデザイン知識（2）	48	広告デザイン知識
	19	ブランディングデザイン知識（3）	49	広告デザイン分析
	20	ブランドロゴ	50	広告デザイン分析
	21	課題制作（1）	51	課題制作（2 2）
	22	課題制作（2）	52	課題制作（2 3）
	23	課題制作（3）	53	課題制作（2 4）
	24	課題制作（4）	54	課題制作（2 5）
	25	課題制作（5）	55	課題制作（2 6）
	26	課題制作（6）	56	課題制作（2 7）
	27	ガイドライン（仕様書）作成法	57	課題制作（2 8）
	28	課題制作（7）	58	課題制作（2 9）
	29	課題制作（8）	59	課題制作（3 0）
	30	課題制作（9）	60	課題制作（3 1）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％ 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	広告・デザイン概論
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 C
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	グラフィックデザインの専門領域の特性とその変貌。またビジュアル表現基礎を学ぶ
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション
達成目標	ビジュアルデザインにおける表現要素を理解し今後のデザイン制作に役立てる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 オリエンテーション。目的と役割
	2 デザインの歴史とトレンドの変貌
	3 基本6要素の理解 点線面（1）
	4 基本6要素の理解 点線面（2）
	5 課題制作（1）
	6 課題制作（2）
	7 基本6要素の理解 色・形・質感（1）
	8 基本6要素の理解 色・形・質感（2）
	9 基本6要素の理解 空間・文字（1）
	10 基本6要素の理解 空間・文字（2）
	11 課題制作（1）
	12 課題制作（2）
	13 近代デザイン史（1）
	14 近代デザイン史（2）
	15 近代デザイン史（3）
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ポートフォリオ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 C
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション
達成目標	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ポートフォリオとは
	2 作成事例紹介
	3 フォーマット準備（1）
	4 フォーマット準備（2）
	5 フォーマット作成（1）
	6 フォーマット作成（2）
	7 フォーマット作成（3）
	8 フォーマット作成（4）
	9 自己紹介ページ作成
	10 コンテンツ制作（1）
	11 コンテンツ制作（2）
	12 コンテンツ制作（3）
	13 コンテンツ制作（4）
	14 コンテンツ制作（5）
	15 コンテンツ制作（6）
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	W e b デザインⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	コンセプトからデザイン・コーディングまで実習して行く。			
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション			
達成目標	就職作品となるべく動的なサイト制作技術を身につける。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション	31	スクロールによるヘッダーのリサイズ
	2	jQueryの概要	32	ブラウザ上部に固定されるヘッダー
	3	jQueryの導入	33	メニューのハイライト
	4	復習	34	復習
	5	jQueryの文法	35	スライドショー(横スクロール)
	6	JavaScriptの基本	36	スライドショー(フェードイン/アウト)
	7	復習	37	画像のズーム
	8	トグルメニュー	38	カウントアップゲーム
	9	アラートボックス	39	プラグインの利用
	10	ビューアー	40	実習（1）
	11	タブ	41	実習（2）
	12	復習	42	実習（3）
	13	ドロップダウンメニュー	43	実習（4）
	14	フローティングメニュー	44	実習（5）
	15	lightBox風モーダルウインドウ	45	まとめ
	16	画像のキャプション表示	46	
	17	ツールチップ	47	
	18	復習	48	
	19	ボックスの高さを合わせる	49	
	20	文字サイズの変更	50	
	21	パララックス効果	51	
	22	フィルタリング	52	
	23	テーブルセルのハイライト	53	
	24	アコーディオンパネル	54	
	25	スムーズスクロール	55	
	26	復習	56	
	27	バナーのランダム表示	57	
	28	フォームのバリデーション	58	
	29	スライドメニュー	59	
	30	スクロールによるヘッダーのリサイズ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	サイト制作			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	3 0 コマ			
授業概要	Webデザインで学んだことを活かし、実際にWebサイトを制作する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	サイトの目的を意識し、効果的なWebデザインが出来るようになる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	スクロールによるヘッダーのリサイズ
	2	作品制作（2）	32	ブラウザ上部に固定されるヘッダー
	3	作品制作（3）	33	メニューのハイライト
	4	作品制作（4）	34	復習
	5	作品制作（5）	35	スライドショー(横スクロール)
	6	作品制作（6）	36	スライドショー(フェードイン/アウト)
	7	作品制作（7）	37	画像のズーム
	8	作品制作（8）	38	カウントアップゲーム
	9	作品制作（9）	39	プラグインの利用
	10	作品制作（10）	40	実習（1）
	11	作品制作（11）	41	実習（2）
	12	作品制作（12）	42	実習（3）
	13	作品制作（13）	43	実習（4）
	14	作品制作（14）	44	実習（5）
	15	作品制作（15）	45	まとめ
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	発表	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	デッサン基礎 I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする
教科書	オリジナル教材
特記	
授業計画	1 デッサン概要説明
	2 道具の使い方と基本準備
	3 簡単なクロッキー
	4 簡単なクロッキー応用
	5 基礎デッサン（立方体・さいころ）（1）
	6 基礎デッサン（立方体・さいころ）（2）
	7 基礎デッサン（レンガ）（1）
	8 基礎デッサン（レンガ）（2）
	9 基礎デッサン（牛乳パック）（1）
	10 基礎デッサン（牛乳パック）（2）
	11 基礎デッサン（牛乳パック）（3）
	12 基礎デッサン（牛乳パック）（4）
	13 講評会
	14 基礎デッサン（円柱・紙コップ）
	15 基礎デッサン（瓶）（1）
	16 基礎デッサン（瓶）（2）
	17 基礎デッサン（ボウル）（1）
	18 基礎デッサン（ボウル）（2）
	19 基礎デッサン（ボウル）（1）
	20 基礎デッサン（ボウル）（2）
	21 講評会
	22 基礎デッサン（球）
	23 基礎デッサン（バスケットボール）（1）
	24 基礎デッサン（バスケットボール）（2）
	25 質感描写 1（金属）（1）
	26 質感描写 1（金属）（2）
	27 質感描写 2（ガラス）（1）
	28 質感描写 2（ガラス）（2）
	29 質感描写 5（布）（1）
	30 質感描写 5（布）（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン基礎Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	静物デッサン
	2	静物デッサン
	3	静物デッサン
	4	静物デッサン
	5	静物デッサン
	6	静物デッサン
	7	静物デッサン
	8	静物デッサン
	9	静物デッサン
	10	静物デッサン
	11	静物デッサン
	12	静物デッサン
	13	静物デッサン
	14	静物デッサン
	15	静物デッサン
	16	写真模写
	17	写真模写
	18	写真模写
	19	写真模写
	20	写真模写
	21	写真模写
	22	写真模写
	23	写真模写
	24	写真模写
	25	写真模写
	26	写真模写
	27	写真模写
	28	写真模写
	29	写真模写
	30	写真模写
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン基礎Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	風景デッサン
	2	風景デッサン
	3	風景デッサン
	4	風景デッサン
	5	風景デッサン
	6	風景デッサン
	7	風景デッサン
	8	風景デッサン
	9	風景デッサン
	10	風景デッサン
	11	風景デッサン
	12	風景デッサン
	13	風景デッサン
	14	風景デッサン
	15	風景デッサン
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	マンガデッサン
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	通期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	マンガ表現における人体描写について学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	人物キャラクター描写の基礎を習得する
教科書	マンガキャラデッサン入門・オリジナル教材
特記	
授業計画	1 正面向きの顔の描き方（1）
	2 正面向きの顔の描き方（2）
	3 正面向きの体の描き方（1）
	4 正面向きの体の描き方（2）
	5 横向きの顔の描き方（1）
	6 横向きの顔の描き方（2）
	7 横向きの体の描き方（1）
	8 横向きの体の描き方（2）
	9 斜め向きの顔の描き方（1）
	10 斜め向きの顔の描き方（2）
	11 斜め向きの体の描き方（1）
	12 斜め向きの体の描き方（2）
	13 ポーズのついた体の描き方（1）
	14 ポーズのついた体の描き方（2）
	15 アオリの顔の描き方（1）
	16 アオリの顔の描き方（2）
	17 アオリの体の描き方（1）
	18 アオリの体の描き方（2）
	19 フカンの顔の描き方（1）
	20 フカンの顔の描き方（2）
	21 フカンの体の描き方（1）
	22 フカンの体の描き方（2）
	23 ポーズのついた体の描き方（3）
	24 ポーズのついた体の描き方（4）
	25 顔の描き分け・男性（1）
	26 顔の描き分け・男性（2）
	27 顔の描き分け・女性（1）
	28 顔の描き分け・女性（2）
	29 年齢による描き分け（1）
	30 年齢による描き分け（2）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	マンガ基礎
実務家教員授業	○
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1 年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	マンガ特有の表現技法について学ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	マンガ特有の表現技法を実践することができる
教科書	オリジナル教材
特記	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。
授業計画	1 マンガ基礎（1）
	2 マンガ基礎（2）
	3 マンガ基礎（3）
	4 マンガ基礎（4）
	5 マンガ基礎（5）
	6 マンガ基礎（6）
	7 マンガ基礎（7）
	8 マンガ基礎（8）
	9 マンガ基礎（9）
	10 マンガ基礎（1 0）
	11 マンガ基礎（1 1）
	12 マンガ基礎（1 2）
	13 マンガ基礎（1 3）
	14 マンガ基礎（1 4）
	15 マンガ基礎（1 5）
	16 マンガ基礎（1 6）
	17 マンガ基礎（1 7）
	18 マンガ基礎（1 8）
	19 マンガ基礎（1 9）
	20 マンガ基礎（2 0）
	21 マンガ基礎（2 1）
	22 マンガ基礎（2 2）
	23 マンガ基礎（2 3）
	24 マンガ基礎（2 4）
	25 マンガ基礎（2 5）
	26 マンガ基礎（2 6）
	27 マンガ基礎（2 7）
	28 マンガ基礎（2 8）
	29 マンガ基礎（2 9）
	30 マンガ基礎（3 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト基礎
実務家教員授業	○
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択D
授業方法	講義・実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	クリップスタジオペイントの基本操作を習得する
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	クリップスタジオペイントを使って1枚絵を制作できるようになる
教科書	オリジナル教材
特記	ゲームや小説の仕事経験があるイラストレーターが担当
授業計画	1 イラスト業界についての講義
	2 クリップスタジオの画面説明
	3 クリップスタジオ アニメ塗り（1）
	4 クリップスタジオ アニメ塗り（2）
	5 クリップスタジオ ブラシ塗り（1）
	6 クリップスタジオ ブラシ塗り（2）
	7 クリップスタジオ モノクロ塗り（1）
	8 クリップスタジオ モノクロ塗り（2）
	9 クリップスタジオ 厚塗り（1）
	10 クリップスタジオ 厚塗り（2）
	11 クリップスタジオ 厚塗り（3）
	12 クリップスタジオ 厚塗り（4）
	13 クリップスタジオ 背景（1）
	14 クリップスタジオ 背景（2）
	15 クリップスタジオ 背景（3）
	16 クリップスタジオ 背景（4）
	17 クリップスタジオ 背景（5）
	18 クリップスタジオ 背景（6）
	19 クリップスタジオ エフェクト（1）
	20 クリップスタジオ エフェクト（2）
	21 クリップスタジオ エフェクト（3）
	22 クリップスタジオ エフェクト（4）
	23 クリップスタジオ エフェクト（5）
	24 クリップスタジオ エフェクト（6）
	25 クリップスタジオ 作品制作（1）
	26 クリップスタジオ 作品制作（2）
	27 クリップスタジオ 作品制作（3）
	28 クリップスタジオ 作品制作（4）
	29 クリップスタジオ 作品制作（5）
	30 クリップスタジオ 作品制作（6）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	グラフィックデザイン基礎	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択D	
授業方法	講義・演習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	Illustrator、Photoshopの基礎を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	Illustrator 基本図形でイラスト作成（1）
	2	Illustrator 基本図形でイラスト作成（2）
	3	Illustrator 基本図形でイラスト作成（3）
	4	Illustrator 基本図形でイラスト作成（4）
	5	Illustrator パスでイラスト作成（1）
	6	Illustrator パスでイラスト作成（2）
	7	Illustrator パスでイラスト作成（3）
	8	Illustrator パスでイラスト作成（4）
	9	Illustrator 名刺をつくる（1）
	10	Illustrator 名刺をつくる（2）
	11	Illustrator DMをつくる（1）
	12	Illustrator DMをつくる（2）
	13	Photoshop ブラシで描画をする（1）
	14	Photoshop ブラシで描画をする（2）
	15	Photoshop ブラシで描画をする（3）
	16	Photoshop ブラシで描画をする（4）
	17	Photoshop 写真を加工する（1）
	18	Photoshop 写真を加工する（2）
	19	Photoshop 写真を加工する（3）
	20	Photoshop 写真を加工する（4）
	21	Photoshop 写真を加工する（5）
	22	Photoshop 写真を加工する（6）
	23	フリーペーパーを作成する（1）
	24	フリーペーパーを作成する（2）
	25	フリーペーパーを作成する（3）
	26	フリーペーパーを作成する（4）
	27	フリーペーパーを作成する（5）
	28	フリーペーパーを作成する（6）
	29	フリーペーパーを作成する（7）
	30	フリーペーパーを作成する（8）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン基礎			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	さまざまな特徴のあるキャラクターの描き方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	さまざまなキャラクターが描けるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記	少年マンガ誌に掲載経験のあり、アシスタント業もしているマンガ家が担当			
授業計画	1	キャラクターデザイン（1）	31	キャラクターデザイン（31）
	2	キャラクターデザイン（2）	32	キャラクターデザイン（32）
	3	キャラクターデザイン（3）	33	キャラクターデザイン（33）
	4	キャラクターデザイン（4）	34	キャラクターデザイン（34）
	5	キャラクターデザイン（5）	35	キャラクターデザイン（35）
	6	キャラクターデザイン（6）	36	キャラクターデザイン（36）
	7	キャラクターデザイン（7）	37	キャラクターデザイン（37）
	8	キャラクターデザイン（8）	38	キャラクターデザイン（38）
	9	キャラクターデザイン（9）	39	キャラクターデザイン（39）
	10	キャラクターデザイン（10）	40	キャラクターデザイン（40）
	11	キャラクターデザイン（11）	41	キャラクターデザイン（41）
	12	キャラクターデザイン（12）	42	キャラクターデザイン（42）
	13	キャラクターデザイン（13）	43	キャラクターデザイン（43）
	14	キャラクターデザイン（14）	44	キャラクターデザイン（44）
	15	キャラクターデザイン（15）	45	キャラクターデザイン（45）
	16	キャラクターデザイン（16）	46	
	17	キャラクターデザイン（17）	47	
	18	キャラクターデザイン（18）	48	
	19	キャラクターデザイン（19）	49	
	20	キャラクターデザイン（20）	50	
	21	キャラクターデザイン（21）	51	
	22	キャラクターデザイン（22）	52	
	23	キャラクターデザイン（23）	53	
	24	キャラクターデザイン（24）	54	
	25	キャラクターデザイン（25）	55	
	26	キャラクターデザイン（26）	56	
	27	キャラクターデザイン（27）	57	
	28	キャラクターデザイン（28）	58	
	29	キャラクターデザイン（29）	59	
	30	キャラクターデザイン（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	パース演習
実務家教員授業	○
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	1年次
開講学期	通期
科目区分	選択D
授業方法	講義・演習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	パース技法を用いた物体・空間描写の演習
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	基礎的なパースについて理解する
教科書	オリジナル教材
特記	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。
授業計画	1 1点透視（1）
	2 1点透視（2）
	3 1点透視（3）
	4 1点透視（4）
	5 1点透視（5）
	6 1点透視（6）
	7 2点透視（1）
	8 2点透視（2）
	9 2点透視（3）
	10 2点透視（4）
	11 2点透視（5）
	12 2点透視（6）
	13 2点透視（7）
	14 2点透視（8）
	15 2点透視（9）
	16 2点透視（10）
	17 3点透視（1）
	18 3点透視（2）
	19 3点透視（3）
	20 3点透視（4）
	21 3点透視（5）
	22 3点透視（6）
	23 パースを利用した作品制作（1）
	24 パースを利用した作品制作（2）
	25 パースを利用した作品制作（3）
	26 パースを利用した作品制作（4）
	27 パースを利用した作品制作（5）
	28 パースを利用した作品制作（6）
	29 パースを利用した作品制作（7）
	30 パースを利用した作品制作（8）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	進級制作	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択D	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	1 年間の学びを生かした作品制作に取り組む	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	一定以上のクオリティのあるオリジナル作品を制作する	
教科書	なし	
特記	学生の専攻に応じた教員が担当になる	
授業計画	1	テーマ設定（1）
	2	テーマ設定（2）
	3	進級制作（1）
	4	進級制作（2）
	5	進級制作（3）
	6	進級制作（4）
	7	進級制作（5）
	8	進級制作（6）
	9	進級制作（7）
	10	進級制作（8）
	11	進級制作（9）
	12	進級制作（10）
	13	進級制作（11）
	14	進級制作（12）
	15	進級制作（13）
	16	進級制作（14）
	17	進級制作（15）
	18	進級制作（16）
	19	進級制作（17）
	20	進級制作（18）
	21	進級制作（19）
	22	進級制作（20）
	23	進級制作（21）
	24	進級制作（22）
	25	進級制作（23）
	26	進級制作（24）
	27	プレゼンテーション（1）
	28	プレゼンテーション（2）
	29	プレゼンテーション（3）
	30	プレゼンテーション（4）
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 F			
授業方法	講義・実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	マンガ作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	マンガ作品を制作できるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	原稿制作の基本	31	マンガ制作 自由テーマ（5）
	2	物語の作成方法	32	マンガ制作 自由テーマ（6）
	3	1コママンガ作成（1）	33	マンガ制作 自由テーマ（7）
	4	1コママンガ作成（2）	34	マンガ制作 自由テーマ（8）
	5	1コママンガ作成（3）	35	マンガ制作 自由テーマ（9）
	6	1コママンガ作成（4）	36	マンガ制作 自由テーマ（10）
	7	4コママンガ作成（1）	37	マンガ制作 自由テーマ（11）
	8	4コママンガ作成（2）	38	マンガ制作 自由テーマ（12）
	9	4コママンガ作成（3）	39	マンガ制作 自由テーマ（13）
	10	4コママンガ作成（4）	40	マンガ制作 自由テーマ（14）
	11	1ページマンガ作成（1）	41	マンガ制作 自由テーマ（15）
	12	1ページマンガ作成（2）	42	マンガ制作 自由テーマ（16）
	13	1ページマンガ作成（3）	43	マンガ制作 自由テーマ（17）
	14	1ページマンガ作成（4）	44	マンガ制作 自由テーマ（18）
	15	4ページマンガ作成（1）	45	マンガ制作 自由テーマ（19）
	16	4ページマンガ作成（2）	46	マンガ制作 自由テーマ（20）
	17	4ページマンガ作成（3）	47	マンガ制作 自由テーマ（21）
	18	4ページマンガ作成（4）	48	マンガ制作 自由テーマ（22）
	19	4ページマンガ作成（5）	49	マンガ制作 自由テーマ（23）
	20	4ページマンガ作成（6）	50	マンガ制作 自由テーマ（24）
	21	8ページマンガ作成（1）	51	マンガ制作 自由テーマ（25）
	22	8ページマンガ作成（2）	52	マンガ制作 自由テーマ（26）
	23	8ページマンガ作成（3）	53	マンガ制作 自由テーマ（27）
	24	8ページマンガ作成（4）	54	マンガ制作 自由テーマ（28）
	25	8ページマンガ作成（5）	55	マンガ制作 自由テーマ（29）
	26	8ページマンガ作成（6）	56	マンガ制作 自由テーマ（30）
	27	8ページマンガ作成（7）	57	マンガ制作 自由テーマ（31）
	28	8ページマンガ作成（8）	58	マンガ制作 自由テーマ（32）
	29	8ページマンガ作成（9）	59	マンガ制作 自由テーマ（33）
	30	8ページマンガ作成（10）	60	マンガ制作 自由テーマ（34）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 F			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（1）	31	原稿制作（3 1）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（3 2）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（3 3）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（3 4）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（3 5）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（3 6）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（3 7）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（3 8）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（3 9）
	10	原稿制作（1 0）	40	原稿制作（4 0）
	11	原稿制作（1 1）	41	原稿制作（4 1）
	12	原稿制作（1 2）	42	原稿制作（4 2）
	13	原稿制作（1 3）	43	原稿制作（4 3）
	14	原稿制作（1 4）	44	原稿制作（4 4）
	15	原稿制作（1 5）	45	原稿制作（4 5）
	16	原稿制作（1 6）	46	
	17	原稿制作（1 7）	47	
	18	原稿制作（1 8）	48	
	19	原稿制作（1 9）	49	
	20	原稿制作（2 0）	50	
	21	原稿制作（2 1）	51	
	22	原稿制作（2 2）	52	
	23	原稿制作（2 3）	53	
	24	原稿制作（2 4）	54	
	25	原稿制作（2 5）	55	
	26	原稿制作（2 6）	56	
	27	原稿制作（2 7）	57	
	28	原稿制作（2 8）	58	
	29	原稿制作（2 9）	59	
	30	原稿制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ実習Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択 F	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	原稿制作（1）
	2	原稿制作（2）
	3	原稿制作（3）
	4	原稿制作（4）
	5	原稿制作（5）
	6	原稿制作（6）
	7	原稿制作（7）
	8	原稿制作（8）
	9	原稿制作（9）
	10	原稿制作（10）
	11	原稿制作（11）
	12	原稿制作（12）
	13	原稿制作（13）
	14	原稿制作（14）
	15	原稿制作（15）
	16	原稿制作（16）
	17	原稿制作（17）
	18	原稿制作（18）
	19	原稿制作（19）
	20	原稿制作（20）
	21	原稿制作（21）
	22	原稿制作（22）
	23	原稿制作（23）
	24	原稿制作（24）
	25	原稿制作（25）
	26	原稿制作（26）
	27	原稿制作（27）
	28	原稿制作（28）
	29	原稿制作（29）
	30	原稿制作（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 G			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	実務的なイラスト制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	様々な質感・素材を絵で表現できるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	バストアップイラスト（1）	31	書籍カバーイラスト制作（5）
	2	バストアップイラスト（2）	32	書籍カバーイラスト制作（6）
	3	バストアップイラスト（3）	33	書籍カバーイラスト制作（7）
	4	バストアップイラスト（4）	34	書籍カバーイラスト制作（8）
	5	バストアップイラスト（5）	35	書籍カバーイラスト制作（9）
	6	バストアップイラスト（6）	36	書籍カバーイラスト制作（10）
	7	バストアップイラスト（7）	37	背景イラスト制作（1）
	8	バストアップイラスト（8）	38	背景イラスト制作（2）
	9	立ち絵イラスト（1）	39	背景イラスト制作（3）
	10	立ち絵イラスト（2）	40	背景イラスト制作（4）
	11	立ち絵イラスト（3）	41	背景イラスト制作（5）
	12	立ち絵イラスト（4）	42	背景イラスト制作（6）
	13	立ち絵イラスト（5）	43	背景イラスト制作（7）
	14	立ち絵イラスト（6）	44	背景イラスト制作（8）
	15	立ち絵イラスト（7）	45	背景イラスト制作（9）
	16	立ち絵イラスト（8）	46	
	17	ゲームイラスト制作（1）	47	
	18	ゲームイラスト制作（2）	48	
	19	ゲームイラスト制作（3）	49	
	20	ゲームイラスト制作（4）	50	
	21	ゲームイラスト制作（5）	51	
	22	ゲームイラスト制作（6）	52	
	23	ゲームイラスト制作（7）	53	
	24	ゲームイラスト制作（8）	54	
	25	ゲームイラスト制作（9）	55	
	26	ゲームイラスト制作（10）	56	
	27	書籍カバーイラスト制作（1）	57	
	28	書籍カバーイラスト制作（2）	58	
	29	書籍カバーイラスト制作（3）	59	
	30	書籍カバーイラスト制作（4）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択 G			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	コミックイラスト分野のイラスト作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	コンテスト作品を制作する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	コンテスト作品制作（1）	31	コンテスト作品制作（3 1）
	2	コンテスト作品制作（2）	32	コンテスト作品制作（3 2）
	3	コンテスト作品制作（3）	33	コンテスト作品制作（3 3）
	4	コンテスト作品制作（4）	34	コンテスト作品制作（3 4）
	5	コンテスト作品制作（5）	35	コンテスト作品制作（3 5）
	6	コンテスト作品制作（6）	36	コンテスト作品制作（3 6）
	7	コンテスト作品制作（7）	37	コンテスト作品制作（3 7）
	8	コンテスト作品制作（8）	38	コンテスト作品制作（3 8）
	9	コンテスト作品制作（9）	39	コンテスト作品制作（3 9）
	10	コンテスト作品制作（1 0）	40	コンテスト作品制作（4 0）
	11	コンテスト作品制作（1 1）	41	コンテスト作品制作（4 1）
	12	コンテスト作品制作（1 2）	42	コンテスト作品制作（4 2）
	13	コンテスト作品制作（1 3）	43	コンテスト作品制作（4 3）
	14	コンテスト作品制作（1 4）	44	コンテスト作品制作（4 4）
	15	コンテスト作品制作（1 5）	45	コンテスト作品制作（4 5）
	16	コンテスト作品制作（1 6）	46	
	17	コンテスト作品制作（1 7）	47	
	18	コンテスト作品制作（1 8）	48	
	19	コンテスト作品制作（1 9）	49	
	20	コンテスト作品制作（2 0）	50	
	21	コンテスト作品制作（2 1）	51	
	22	コンテスト作品制作（2 2）	52	
	23	コンテスト作品制作（2 3）	53	
	24	コンテスト作品制作（2 4）	54	
	25	コンテスト作品制作（2 5）	55	
	26	コンテスト作品制作（2 6）	56	
	27	コンテスト作品制作（2 7）	57	
	28	コンテスト作品制作（2 8）	58	
	29	コンテスト作品制作（2 9）	59	
	30	コンテスト作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択 G	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	コミックイラスト分野のイラスト作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	コンテスト作品を制作する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト作品制作（1）
	2	コンテスト作品制作（2）
	3	コンテスト作品制作（3）
	4	コンテスト作品制作（4）
	5	コンテスト作品制作（5）
	6	コンテスト作品制作（6）
	7	コンテスト作品制作（7）
	8	コンテスト作品制作（8）
	9	コンテスト作品制作（9）
	10	コンテスト作品制作（10）
	11	コンテスト作品制作（11）
	12	コンテスト作品制作（12）
	13	コンテスト作品制作（13）
	14	コンテスト作品制作（14）
	15	コンテスト作品制作（15）
	16	コンテスト作品制作（16）
	17	コンテスト作品制作（17）
	18	コンテスト作品制作（18）
	19	コンテスト作品制作（19）
	20	コンテスト作品制作（20）
	21	コンテスト作品制作（21）
	22	コンテスト作品制作（22）
	23	コンテスト作品制作（23）
	24	コンテスト作品制作（24）
	25	コンテスト作品制作（25）
	26	コンテスト作品制作（26）
	27	コンテスト作品制作（27）
	28	コンテスト作品制作（28）
	29	コンテスト作品制作（29）
	30	コンテスト作品制作（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザインⅡ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	30単位時間
授業コマ数	15コマ
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック
特記	
授業計画	1 会社訪問・会社説明会の注意点
	2 選考試験
	3 面接試験の心構え
	4 面接試験の形態
	5 面接試験における質問研究（1）
	6 面接試験における質問研究（2）
	7 面接試験における質問研究（3）
	8 自己PRを伝える（スピーキング）（1）
	9 自己PRを伝える（スピーキング）（2）
	10 応募書類
	11 履歴書1
	12 履歴書2
	13 エントリーシート（1）
	14 エントリーシート（2）
	15 書類の送付方法
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	キャリアデザインⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義・演習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック
特記	
授業計画	1 志望動機の作り方（1）
	2 志望動機の作り方（2）
	3 志望動機の作り方（3）
	4 インターネットによるアクセス
	5 電話によるアクセス
	6 電子メールによる企業アクセス
	7 説明会・選考試験（2）
	8 説明会・選考試験（3）
	9 筆記試験
	10 面接試験
	11 就職活動における自己管理（1）
	12 就職活動における自己管理（2）
	13 就職活動における自己管理（3）
	14 就職活動における自己管理（4）
	15 内定後の手続き、行動
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容																																																												
授業科目	マルチメディアタイトル実習																																																												
実務家教員授業	○																																																												
学部・学科	グラフィックデザイン科																																																												
履修年次	2 年次																																																												
開講学期	通期																																																												
科目区分	必修																																																												
授業方法	講義・演習																																																												
授業時間	6 0 単位時間																																																												
授業コマ数	3 0 コマ																																																												
授業概要	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行う																																																												
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得																																																												
達成目標	マーケティングの考え方を活かして企業等から提供された課題（ロゴマークや Web バナー等のデザイン）に取り組み、ターゲットやニーズを意識したデザイン																																																												
教科書	なし																																																												
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者																																																												
授業計画	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>ガイダンス</td></tr> <tr><td>2</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究1</td></tr> <tr><td>3</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究2</td></tr> <tr><td>4</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究3</td></tr> <tr><td>5</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究4</td></tr> <tr><td>6</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究5</td></tr> <tr><td>7</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究6</td></tr> <tr><td>8</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究7</td></tr> <tr><td>9</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究8</td></tr> <tr><td>10</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究9</td></tr> <tr><td>11</td><td>マーケティングの基礎知識・事例研究10</td></tr> <tr><td>12</td><td>企業等からの課題説明（1 回目）</td></tr> <tr><td>13</td><td>課題制作（1 回目）1</td></tr> <tr><td>14</td><td>課題制作（1 回目）2</td></tr> <tr><td>15</td><td>課題制作（1 回目）3</td></tr> <tr><td>16</td><td>課題制作（1 回目）4</td></tr> <tr><td>17</td><td>プレゼンテーション・評価（1 回目）</td></tr> <tr><td>18</td><td>企業等からの課題説明（2 回目）</td></tr> <tr><td>19</td><td>課題制作（2 回目）1</td></tr> <tr><td>20</td><td>課題制作（2 回目）2</td></tr> <tr><td>21</td><td>課題制作（2 回目）3</td></tr> <tr><td>22</td><td>課題制作（2 回目）4</td></tr> <tr><td>23</td><td>プレゼンテーション・評価（2 回目）</td></tr> <tr><td>24</td><td>企業等からの課題説明（3 回目）</td></tr> <tr><td>25</td><td>課題制作（3 回目）1</td></tr> <tr><td>26</td><td>課題制作（3 回目）2</td></tr> <tr><td>27</td><td>課題制作（3 回目）3</td></tr> <tr><td>28</td><td>課題制作（3 回目）4</td></tr> <tr><td>29</td><td>プレゼンテーション・評価（3 回目）</td></tr> <tr><td>30</td><td>振り返り</td></tr> </table>	1	ガイダンス	2	マーケティングの基礎知識・事例研究1	3	マーケティングの基礎知識・事例研究2	4	マーケティングの基礎知識・事例研究3	5	マーケティングの基礎知識・事例研究4	6	マーケティングの基礎知識・事例研究5	7	マーケティングの基礎知識・事例研究6	8	マーケティングの基礎知識・事例研究7	9	マーケティングの基礎知識・事例研究8	10	マーケティングの基礎知識・事例研究9	11	マーケティングの基礎知識・事例研究10	12	企業等からの課題説明（1 回目）	13	課題制作（1 回目）1	14	課題制作（1 回目）2	15	課題制作（1 回目）3	16	課題制作（1 回目）4	17	プレゼンテーション・評価（1 回目）	18	企業等からの課題説明（2 回目）	19	課題制作（2 回目）1	20	課題制作（2 回目）2	21	課題制作（2 回目）3	22	課題制作（2 回目）4	23	プレゼンテーション・評価（2 回目）	24	企業等からの課題説明（3 回目）	25	課題制作（3 回目）1	26	課題制作（3 回目）2	27	課題制作（3 回目）3	28	課題制作（3 回目）4	29	プレゼンテーション・評価（3 回目）	30	振り返り
1	ガイダンス																																																												
2	マーケティングの基礎知識・事例研究1																																																												
3	マーケティングの基礎知識・事例研究2																																																												
4	マーケティングの基礎知識・事例研究3																																																												
5	マーケティングの基礎知識・事例研究4																																																												
6	マーケティングの基礎知識・事例研究5																																																												
7	マーケティングの基礎知識・事例研究6																																																												
8	マーケティングの基礎知識・事例研究7																																																												
9	マーケティングの基礎知識・事例研究8																																																												
10	マーケティングの基礎知識・事例研究9																																																												
11	マーケティングの基礎知識・事例研究10																																																												
12	企業等からの課題説明（1 回目）																																																												
13	課題制作（1 回目）1																																																												
14	課題制作（1 回目）2																																																												
15	課題制作（1 回目）3																																																												
16	課題制作（1 回目）4																																																												
17	プレゼンテーション・評価（1 回目）																																																												
18	企業等からの課題説明（2 回目）																																																												
19	課題制作（2 回目）1																																																												
20	課題制作（2 回目）2																																																												
21	課題制作（2 回目）3																																																												
22	課題制作（2 回目）4																																																												
23	プレゼンテーション・評価（2 回目）																																																												
24	企業等からの課題説明（3 回目）																																																												
25	課題制作（3 回目）1																																																												
26	課題制作（3 回目）2																																																												
27	課題制作（3 回目）3																																																												
28	課題制作（3 回目）4																																																												
29	プレゼンテーション・評価（3 回目）																																																												
30	振り返り																																																												
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価																																																												
備考																																																													

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅱ			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（29）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（30）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（31）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（32）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（33）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（34）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（35）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（36）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（37）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（38）
	11	企画提出	41	作品制作（39）
	12	作品制作（11）	42	作品制作（40）
	13	作品制作（12）	43	企画提出
	14	作品制作（13）	44	作品制作（41）
	15	作品制作（14）	45	作品制作（42）
	16	作品制作（15）	46	作品制作（43）
	17	作品制作（16）	47	作品制作（44）
	18	作品制作（17）	48	作品制作（45）
	19	作品制作（18）	49	作品制作（46）
	20	作品制作（19）	50	作品制作（47）
	21	作品制作（20）	51	作品制作（48）
	22	作品制作（21）	52	作品制作（49）
	23	作品制作（22）	53	作品制作（50）
	24	作品制作（23）	54	作品制作（51）
	25	作品制作（24）	55	作品制作（52）
	26	作品制作（25）	56	作品制作（53）
	27	作品制作（26）	57	作品制作（54）
	28	作品制作（27）	58	作品制作（55）
	29	作品制作（28）	59	作品制作（56）
	30	発表、講評	60	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択H			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（1 6）	46	
	17	作品制作（1 7）	47	
	18	作品制作（1 8）	48	
	19	作品制作（1 9）	49	
	20	作品制作（2 0）	50	
	21	作品制作（2 1）	51	
	22	作品制作（2 2）	52	
	23	作品制作（2 3）	53	
	24	作品制作（2 4）	54	
	25	作品制作（2 5）	55	
	26	作品制作（2 6）	56	
	27	作品制作（2 7）	57	
	28	作品制作（2 8）	58	
	29	作品制作（2 9）	59	
	30	作品制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％ 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	映像概論Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	講義・実習	
授業時間	30 単位時間	
授業コマ数	15 コマ	
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンセプト作成（1）
	2	コンセプト作成（2）
	3	プロット、絵コンテ作成（1）
	4	プロット、絵コンテ作成（2）
	5	プロット、絵コンテ作成（3）
	6	プロット、絵コンテ作成（4）
	7	プロット、絵コンテ作成（5）
	8	プロット、絵コンテ作成（6）
	9	プロット、絵コンテ作成（7）
	10	プロット、絵コンテ作成（8）
	11	プロット、絵コンテ作成（9）
	12	プロット、絵コンテ作成（10）
	13	プロット、絵コンテ作成（11）
	14	プロット、絵コンテ作成（12）
	15	発表、講評
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	映像制作
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 I
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作（1）
	2 作品制作（2）
	3 作品制作（3）
	4 作品制作（4）
	5 作品制作（5）
	6 作品制作（6）
	7 作品制作（7）
	8 作品制作（8）
	9 作品制作（9）
	10 作品制作（10）
	11 作品制作（11）
	12 作品制作（12）
	13 作品制作（13）
	14 作品制作（14）
	15 作品制作（15）
	16 作品制作（16）
	17 作品制作（17）
	18 作品制作（18）
	19 作品制作（19）
	20 作品制作（20）
	21 作品制作（21）
	22 作品制作（22）
	23 作品制作（23）
	24 作品制作（24）
	25 作品制作（25）
	26 作品制作（26）
	27 作品制作（27）
	28 作品制作（28）
	29 作品制作（29）
	30 作品制作（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎デザインⅢ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	講義・実習	
授業時間	60 単位時間	
授業コマ数	30 コマ	
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	モチーフ1（1）
	2	モチーフ1（2）
	3	モチーフ1（3）
	4	モチーフ1（4）
	5	モチーフ1（5）
	6	モチーフ1（6）
	7	モチーフ1（7）
	8	モチーフ1（8）
	9	モチーフ1（9）
	10	モチーフ1（10）
	11	モチーフ2（1）
	12	モチーフ2（2）
	13	モチーフ2（3）
	14	モチーフ2（4）
	15	モチーフ2（5）
	16	モチーフ2（6）
	17	モチーフ2（7）
	18	モチーフ2（8）
	19	モチーフ2（9）
	20	モチーフ2（10）
	21	モチーフ3（1）
	22	モチーフ3（2）
	23	モチーフ3（3）
	24	モチーフ3（4）
	25	モチーフ3（5）
	26	モチーフ3（6）
	27	モチーフ3（7）
	28	モチーフ3（8）
	29	モチーフ3（9）
	30	モチーフ3（10）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎デザインⅣ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	講義・実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	モチーフ1（1）
	2	モチーフ1（2）
	3	モチーフ1（3）
	4	モチーフ1（4）
	5	モチーフ1（5）
	6	モチーフ1（6）
	7	モチーフ1（7）
	8	モチーフ1（8）
	9	モチーフ1（9）
	10	モチーフ1（10）
	11	モチーフ2（1）
	12	モチーフ2（2）
	13	モチーフ2（3）
	14	モチーフ2（4）
	15	モチーフ2（5）
	16	モチーフ2（6）
	17	モチーフ2（7）
	18	モチーフ2（8）
	19	モチーフ2（9）
	20	モチーフ2（10）
	21	モチーフ3（1）
	22	モチーフ3（2）
	23	モチーフ3（3）
	24	モチーフ3（4）
	25	モチーフ3（5）
	26	モチーフ3（6）
	27	モチーフ3（7）
	28	モチーフ3（8）
	29	モチーフ3（9）
	30	モチーフ3（10）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	C G造形
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 I
授業方法	講義・実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	スカルプトソフトの基本技能を習得を狙いとした実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 スカルプトソフトの基本操作とモデリングの概要
	2 モデリング基礎 ツールの使い方
	3 モデリング基礎 ツールの使い方
	4 モデリング課題制作（1）
	5 モデリング課題制作（2）
	6 モデリング課題制作（3）
	7 モデリング課題制作（4）
	8 モデリング課題制作（5）
	9 モデリング課題制作（6）
	10 モデリング課題制作（7）
	11 モデリング課題制作（8）
	12 モデリング課題制作（9）
	13 モデリング課題制作（10）
	14 モデリング課題制作（11）
	15 モデリング課題制作（12）
	16 モデリング課題制作（13）
	17 モデリング課題制作（14）
	18 モデリング課題制作（15）
	19 モデリング課題制作（16）
	20 モデリング課題制作（17）
	21 モデリング課題制作（18）
	22 モデリング課題制作（19）
	23 モデリング課題制作（20）
	24 モデリング課題制作（21）
	25 モデリング課題制作（22）
	26 モデリング課題制作（23）
	27 モデリング課題制作（24）
	28 モデリング課題制作（25）
	29 モデリング課題制作（26）
	30 発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	モーショニングⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ⅰ
授業方法	実習
授業時間	60 単位時間
授業コマ数	30 コマ
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーショニングの実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーショニングを加えた作品を完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（1）
	2 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（2）
	3 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（3）
	4 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（4）
	5 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（5）
	6 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（6）
	7 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（7）
	8 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（8）
	9 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（9）
	10 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（10）
	11 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（11）
	12 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（12）
	13 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（13）
	14 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（14）
	15 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（15）
	16 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（16）
	17 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（17）
	18 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（18）
	19 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（19）
	20 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（20）
	21 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（21）
	22 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（22）
	23 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（23）
	24 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（24）
	25 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（25）
	26 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（26）
	27 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（27）
	28 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（28）
	29 オリジナルモデルのモーショニング課題制作（29）
	30 発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	エフェクト II
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 I
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	映像編集ソフトを学びながら、映像作品の制作を行う実習。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作（1）
	2 作品制作（2）
	3 作品制作（3）
	4 作品制作（4）
	5 作品制作（5）
	6 作品制作（6）
	7 作品制作（7）
	8 作品制作（8）
	9 作品制作（9）
	10 作品制作（10）
	11 作品制作（11）
	12 作品制作（12）
	13 作品制作（13）
	14 作品制作（14）
	15 作品制作（15）
	16 作品制作（16）
	17 作品制作（17）
	18 作品制作（18）
	19 作品制作（19）
	20 作品制作（20）
	21 作品制作（21）
	22 作品制作（22）
	23 作品制作（23）
	24 作品制作（24）
	25 作品制作（25）
	26 作品制作（26）
	27 作品制作（27）
	28 作品制作（28）
	29 作品制作（29）
	30 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	エフェクトⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択Ⅰ
授業方法	実習
授業時間	60 単位時間
授業コマ数	30 コマ
授業概要	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を習得するための実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 リサーチ、企画、コンセプト決定（1）
	2 リサーチ、企画、コンセプト決定（2）
	3 リサーチ、企画、コンセプト決定（3）
	4 リサーチ、企画、コンセプト決定（4）
	5 素材編集、映像作品制作（1）
	6 素材編集、映像作品制作（2）
	7 素材編集、映像作品制作（3）
	8 素材編集、映像作品制作（4）
	9 素材編集、映像作品制作（5）
	10 素材編集、映像作品制作（6）
	11 素材編集、映像作品制作（7）
	12 素材編集、映像作品制作（8）
	13 素材編集、映像作品制作（9）
	14 素材編集、映像作品制作（10）
	15 素材編集、映像作品制作（11）
	16 素材編集、映像作品制作（12）
	17 素材編集、映像作品制作（13）
	18 素材編集、映像作品制作（14）
	19 素材編集、映像作品制作（15）
	20 素材編集、映像作品制作（16）
	21 素材編集、映像作品制作（17）
	22 素材編集、映像作品制作（18）
	23 素材編集、映像作品制作（19）
	24 素材編集、映像作品制作（20）
	25 素材編集、映像作品制作（21）
	26 素材編集、映像作品制作（22）
	27 素材編集、映像作品制作（23）
	28 素材編集、映像作品制作（24）
	29 素材編集、映像作品制作（25）
	30 発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ポートフォリオ制作	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択 I	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	コンセプト決定と作品選定
	4	フォーマット作成（1）
	5	フォーマット作成（2）
	6	コンテンツ制作（1）
	7	コンテンツ制作（2）
	8	コンテンツ制作（3）
	9	コンテンツ制作（4）
	10	コンテンツ制作（5）
	11	コンテンツ制作（6）
	12	コンテンツ制作（7）
	13	コンテンツ制作（8）
	14	コンテンツ制作（9）
	15	コンテンツ制作（10）
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	1 5 0 単位時間			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	31	映像作品制作（2 1）
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	32	映像作品制作（2 2）
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	33	映像作品制作（2 3）
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	34	映像作品制作（2 4）
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（	35	映像作品制作（2 5）
	6	素材制作（1）	36	映像作品制作（2 6）
	7	素材制作（2）	37	映像作品制作（2 7）
	8	素材制作（3）	38	映像作品制作（2 8）
	9	素材制作（4）	39	映像作品制作（2 9）
	10	素材制作・講評	40	映像作品制作（3 0）
	11	映像作品制作（1）	41	映像作品制作（3 1）
	12	映像作品制作（2）	42	映像作品制作（3 2）
	13	映像作品制作（3）	43	映像作品制作（3 3）
	14	映像作品制作（4）	44	映像作品制作（3 4）
	15	映像作品制作（5）	45	映像作品制作（3 5）
	16	映像作品制作（6）	46	映像作品制作（3 6）
	17	映像作品制作（7）	47	映像作品制作（3 7）
	18	映像作品制作（8）	48	映像作品制作（3 8）
	19	映像作品制作（9）	49	映像作品制作（3 9）
	20	映像作品制作（1 0）	50	映像作品制作（4 0）
	21	映像作品制作（1 1）	51	映像作品制作（4 1）
	22	映像作品制作（1 2）	52	映像作品制作（4 2）
	23	映像作品制作（1 3）	53	映像作品制作（4 3）
	24	映像作品制作（1 4）	54	映像作品制作（4 4）
	25	映像作品制作（1 5）	55	映像作品制作（4 5）
	26	映像作品制作（1 6）	56	映像作品制作（4 6）
	27	映像作品制作（1 7）	57	映像作品制作（4 7）
	28	映像作品制作（1 8）	58	映像作品制作（4 8）
	29	映像作品制作（1 9）	59	映像作品制作（4 9）
	30	映像作品制作（2 0）	60	映像作品制作（5 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	課題制作Ⅲ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	実習	
授業時間	1 5 0 単位時間	
授業コマ数	7 5 コマ	
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	61	映像作品制作（5 1）
	62	映像作品制作（5 2）
	63	映像作品制作（5 3）
	64	映像作品制作（5 4）
	65	映像作品制作（5 5）
	66	映像作品制作（5 6）
	67	映像作品制作（5 7）
	68	映像作品制作（5 8）
	69	映像作品制作（5 9）
	70	映像作品制作（6 0）
	71	映像作品制作（6 1）
	72	映像作品制作（6 2）
	73	映像作品制作（6 3）
	74	映像作品制作（6 4）
	75	発表、講評
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100％ 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	プレゼンテーションⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択Ⅰ
授業方法	演習
授業時間	30 単位時間
授業コマ数	15 コマ
授業概要	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 企画書、アウトライン作成（1）
	2 企画書、アウトライン作成（2）
	3 企画書、アウトライン作成（3）
	4 企画書、アウトライン作成（4）
	5 企画書、アウトライン作成（5）
	6 プレゼンテーション課題制作（1）
	7 プレゼンテーション課題制作（2）
	8 プレゼンテーション課題制作（3）
	9 プレゼンテーション課題制作（4）
	10 プレゼンテーション課題制作（5）
	11 プレゼンテーション課題制作（6）
	12 プレゼンテーション課題制作（7）
	13 プレゼンテーション課題制作（8）
	14 プレゼンテーション課題制作（9）
	15 発表、講評
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅱ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	課題：フリーペーパー（1）	31	課題：フリーペーパー（31）
	2	課題：フリーペーパー（2）	32	課題：フリーペーパー（32）
	3	課題：フリーペーパー（3）	33	課題：フリーペーパー（33）
	4	課題：フリーペーパー（4）	34	課題：フリーペーパー（34）
	5	課題：フリーペーパー（5）	35	課題：フリーペーパー（35）
	6	課題：フリーペーパー（6）	36	課題：フリーペーパー（36）
	7	課題：フリーペーパー（7）	37	課題：フリーペーパー（37）
	8	課題：フリーペーパー（8）	38	課題：フリーペーパー（38）
	9	課題：フリーペーパー（9）	39	課題：フリーペーパー（39）
	10	課題：フリーペーパー（10）	40	課題：フリーペーパー（40）
	11	課題：フリーペーパー（11）	41	課題：フリーペーパー（41）
	12	課題：フリーペーパー（12）	42	課題：フリーペーパー（42）
	13	課題：フリーペーパー（13）	43	課題：プレゼン・講評
	14	課題：フリーペーパー（14）	44	課題：ブラッシュUP（1）
	15	課題：フリーペーパー（15）	45	課題：ブラッシュUP（2）
	16	課題：フリーペーパー（16）	46	課題：パッケージデザイン（1）
	17	課題：フリーペーパー（17）	47	課題：パッケージデザイン（2）
	18	課題：フリーペーパー（18）	48	課題：パッケージデザイン（3）
	19	課題：フリーペーパー（19）	49	課題：パッケージデザイン（4）
	20	課題：フリーペーパー（20）	50	課題：パッケージデザイン（5）
	21	課題：フリーペーパー（21）	51	課題：パッケージデザイン（6）
	22	課題：フリーペーパー（22）	52	課題：パッケージデザイン（7）
	23	課題：フリーペーパー（23）	53	課題：パッケージデザイン（8）
	24	課題：フリーペーパー（24）	54	課題：パッケージデザイン（9）
	25	課題：フリーペーパー（25）	55	課題：パッケージデザイン（10）
	26	課題：フリーペーパー（26）	56	課題：パッケージデザイン（11）
	27	課題：フリーペーパー（27）	57	課題：パッケージデザイン（12）
	28	課題：フリーペーパー（28）	58	課題：パッケージデザイン（13）
	29	課題：フリーペーパー（29）	59	課題：パッケージデザイン（14）
	30	課題：フリーペーパー（30）	60	課題：パッケージデザイン（15）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	グラフィックデザインⅢ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 J
授業方法	実習
授業時間	1 5 0 単位時間
授業コマ数	7 5 コマ
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。
教科書	なし
特記	
授業計画	61 課題：パッケージデザイン（1）
	62 課題：パッケージデザイン（2）
	63 課題：パッケージデザイン（3）
	64 課題：パッケージデザイン（4）
	65 課題：パッケージデザイン（5）
	66 課題：パッケージデザイン（6）
	67 課題：パッケージデザイン（7）
	68 課題：パッケージデザイン（8）
	69 課題：パッケージデザイン（9）
	70 課題：パッケージデザイン（10）
	71 課題：パッケージデザイン（11）
	72 課題：パッケージデザイン（12）
	73 課題：プレゼン・講評
	74 課題：ブラッシュUP（1）
	75 課題：ブラッシュUP（2）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	グラフィックデザインⅣ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 J
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	CI、VIの展開方法についてショップアイテム等の制作を通して学ぶ
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	ショップアイテム等の制作を通してCI、VIの理解を深め応用方法を習得する
教科書	なし
特記	
授業計画	1 CI、VIとは
	2 課題：参考収集
	3 課題：店舗企画（1）
	4 課題：店舗企画（2）
	5 課題：ロゴマーク（1）
	6 課題：ロゴマーク（2）
	7 課題：ロゴマーク（3）
	8 課題：ロゴマーク（4）
	9 課題：ロゴマーク仕様書制作
	10 課題：ショップアイテム制作（1）
	11 課題：ショップアイテム制作（2）
	12 課題：ショップアイテム制作（3）
	13 課題：ショップアイテム制作（4）
	14 課題：ショップアイテム制作（5）
	15 課題：ショップアイテム制作（6）
	16 課題：ショップアイテム制作（7）
	17 課題：ショップアイテム制作（8）
	18 課題：ショップアイテム制作（9）
	19 課題：ショップアイテム制作（10）
	20 課題：ショップアイテム制作（11）
	21 課題：ショップアイテム制作（12）
	22 課題：ショップアイテム制作（13）
	23 課題：ショップアイテム制作（14）
	24 課題：ショップアイテム制作（15）
	25 課題：ショップアイテム制作（16）
	26 課題：企画書・プレゼン用資料作成（1）
	27 課題：企画書・プレゼン用資料作成（2）
	28 課題：企画書・プレゼン用資料作成（3）
	29 課題：プレゼン・講評
	30 課題：ブラッシュUP
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	制作実習Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 J
授業方法	実習
授業時間	3 0 単位時間
授業コマ数	1 5 コマ
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作（1）
	2 作品制作（2）
	3 作品制作（3）
	4 作品制作（4）
	5 作品制作（5）
	6 作品制作（6）
	7 作品制作（7）
	8 作品制作（8）
	9 作品制作（9）
	10 作品制作（10）
	11 作品制作（11）
	12 作品制作（12）
	13 作品制作（13）
	14 作品制作（14）
	15 作品制作（15）
	16
	17
	18
	19
	20
	21
	22
	23
	24
	25
	26
	27
	28
	29
	30
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅱ			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅴ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅱ			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	エディトリアルデザイン			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 J			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得			
教科書	InDesignの道しるべ（BNN新社）			
特記				
授業計画	1	Indesignの特徴と役割りの理解	31	課題：ポートフォリオ制作（5）
	2	Indesign実習「基本的な使い方」（1）	32	課題：ポートフォリオ制作（6）
	3	Indesign実習「基本的な使い方」（2）	33	課題：ポートフォリオ制作（7）
	4	Indesign実習「基本的な使い方」（3）	34	課題：ポートフォリオ制作（8）
	5	Indesign実習「ケーススタディ」（1）	35	課題：ポートフォリオ制作（9）
	6	Indesign実習「ケーススタディ」（1）	36	課題：ポートフォリオ制作（10）
	7	Indesign実習「ケーススタディ」（2）	37	課題：ポートフォリオ制作（11）
	8	Indesign実習「ケーススタディ」（2）	38	課題：ポートフォリオ制作（12）
	9	Indesign実習「ケーススタディ」（3）	39	課題：ポートフォリオ制作（13）
	10	Indesign実習「ケーススタディ」（3）	40	課題：ポートフォリオ制作（14）
	11	Indesign実習「ケーススタディ」（4）	41	課題：ポートフォリオ制作（15）
	12	Indesign実習「ケーススタディ」（4）	42	課題：ポートフォリオ制作（16）
	13	Indesign実習「ケーススタディ」（5）	43	課題：ポートフォリオ制作（17）
	14	Indesign実習「ケーススタディ」（5）	44	課題：ポートフォリオ制作（18）
	15	Indesign実習「ケーススタディ」（6）	45	課題：講評
	16	Indesign実習「ケーススタディ」（6）	46	
	17	Indesign実習「ケーススタディ」（7）	47	
	18	Indesign実習「ケーススタディ」（7）	48	
	19	Indesign実習「ケーススタディ」（8）	49	
	20	Indesign実習「ケーススタディ」（8）	50	
	21	Indesign実習「ケーススタディ」（9）	51	
	22	Indesign実習「ケーススタディ」（9）	52	
	23	Indesign実習「ケーススタディ」（10）	53	
	24	Indesign実習「ケーススタディ」（10）	54	
	25	Indesign実習「入稿する前に」	55	
	26	課題：ポートフォリオ制作（1）	56	
	27	課題：ポートフォリオ制作（2）	57	
	28	課題：ポートフォリオ制作（3）	58	
	29	課題：ポートフォリオ制作（4）	59	
	30	課題：ポートフォリオ制作（5）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Web デザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅱ			
授業方法	実習			
授業時間	90 単位時間			
授業コマ数	45 コマ			
授業概要	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	Bootstrap、WordPressの使い方、PHPの基礎を身につける。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	説明	31	Web ページのコンテンツを充実させる（1）
	2	Bootstrapのレイアウト（1）	32	Web ページのコンテンツを充実させる（2）
	3	Bootstrapのレイアウト（2）	33	Web ページのコンテンツを充実させる（3）
	4	基本的なスタイリング（1）	34	サイトのデザインをカスタマイズする（1）
	5	基本的なスタイリング（2）	35	サイトのデザインをカスタマイズする（2）
	6	基本的なコンポーネント（1）	36	テンプレートの働きを理解する
	7	基本的なコンポーネント（2）	37	PHPの基本（1）
	8	ナビゲーションのコンポーネント（1）	38	PHPの基本（2）
	9	ナビゲーションのコンポーネント（2）	39	SEOを強化する
	10	フォームとボタンのコンポーネント（1）	40	SNSとの連携を強化する
	11	フォームとボタンのコンポーネント（2）	41	まとめ
	12	JavaScriptを利用したコンポーネント（1）	42	実習（1）
	13	JavaScriptを利用したコンポーネント（2）	43	実習（2）
	14	JavaScriptを利用したコンポーネント（3）	44	実習（3）
	15	ユーティリティ（1）	45	まとめ
	16	ユーティリティ（2）	46	
	17	ユーティリティ（3）	47	
	18	ユーティリティ（4）	48	
	19	Bootstrapでモックアップを作る（1）	49	
	20	Bootstrapでモックアップを作る（2）	50	
	21	Bootstrapでモックアップを作る（3）	51	
	22	Bootstrapでモックアップを作る（4）	52	
	23	Bootstrapのカスタマイズ	53	
	24	まとめ	54	
	25	WordPress の基本（1）	55	
	26	WordPress の基本（2）	56	
	27	投稿や固定ページで記事を書く（1）	57	
	28	投稿や固定ページで記事を書く（2）	58	
	29	投稿や固定ページで記事を書く（3）	59	
	30	Gutenberg エディターを使いこなす	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 K			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	在学期間の集大成となるテーマ制作をし、プレゼンテーションと展覧会を開催する			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	作品を制作し、プレゼンテーションと展示を行う			
教科書	なし			
特記	学生の専攻に応じた教員が担当になる			
授業計画	1	卒業制作（1）	31	卒業制作（3 1）
	2	卒業制作（2）	32	卒業制作（3 2）
	3	卒業制作（3）	33	卒業制作（3 3）
	4	卒業制作（4）	34	卒業制作（3 4）
	5	卒業制作（5）	35	卒業制作（3 5）
	6	卒業制作（6）	36	卒業制作（3 6）
	7	卒業制作（7）	37	卒業制作（3 7）
	8	卒業制作（8）	38	卒業制作（3 8）
	9	卒業制作（9）	39	卒業制作（3 9）
	10	卒業制作（1 0）	40	卒業制作（4 0）
	11	卒業制作（1 1）	41	卒業制作（4 1）
	12	卒業制作（1 2）	42	卒業制作（4 2）
	13	卒業制作（1 3）	43	卒業制作（4 3）
	14	卒業制作（1 4）	44	卒業制作（4 4）
	15	卒業制作（1 5）	45	卒業制作（4 5）
	16	卒業制作（1 6）	46	
	17	卒業制作（1 7）	47	
	18	卒業制作（1 8）	48	
	19	卒業制作（1 9）	49	
	20	卒業制作（2 0）	50	
	21	卒業制作（2 1）	51	
	22	卒業制作（2 2）	52	
	23	卒業制作（2 3）	53	
	24	卒業制作（2 4）	54	
	25	卒業制作（2 5）	55	
	26	卒業制作（2 6）	56	
	27	卒業制作（2 7）	57	
	28	卒業制作（2 8）	58	
	29	卒業制作（2 9）	59	
	30	卒業制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	卒業制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択K			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	在学期間の集大成となるテーマ制作をし、プレゼンテーションと展覧会を開催する			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	作品を制作し、プレゼンテーションと展示を行う			
教科書	なし			
特記	学生の専攻に応じた教員が担当になる			
授業計画	1	卒業制作（1）	31	卒業制作（31）
	2	卒業制作（2）	32	卒業制作（32）
	3	卒業制作（3）	33	卒業制作（33）
	4	卒業制作（4）	34	卒業制作（34）
	5	卒業制作（5）	35	卒業制作（35）
	6	卒業制作（6）	36	卒業制作（36）
	7	卒業制作（7）	37	卒業制作（37）
	8	卒業制作（8）	38	卒業制作（38）
	9	卒業制作（9）	39	卒業制作（39）
	10	卒業制作（10）	40	卒業制作（40）
	11	卒業制作（11）	41	卒業制作（41）
	12	卒業制作（12）	42	卒業制作（42）
	13	卒業制作（13）	43	卒業制作（43）
	14	卒業制作（14）	44	卒業制作（44）
	15	卒業制作（15）	45	卒業制作（45）
	16	卒業制作（16）	46	
	17	卒業制作（17）	47	
	18	卒業制作（18）	48	
	19	卒業制作（19）	49	
	20	卒業制作（20）	50	
	21	卒業制作（21）	51	
	22	卒業制作（22）	52	
	23	卒業制作（23）	53	
	24	卒業制作（24）	54	
	25	卒業制作（25）	55	
	26	卒業制作（26）	56	
	27	卒業制作（27）	57	
	28	卒業制作（28）	58	
	29	卒業制作（29）	59	
	30	卒業制作（30）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	卒業制作Ⅲ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	後期
科目区分	選択 K
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	在学期間の集大成となるテーマ制作をし、プレゼンテーションと展覧会を開催する
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	作品を制作し、プレゼンテーションと展示を行う
教科書	なし
特記	
授業計画	1 卒業制作（1）
	2 卒業制作（2）
	3 卒業制作（3）
	4 卒業制作（4）
	5 卒業制作（5）
	6 卒業制作（6）
	7 卒業制作（7）
	8 卒業制作（8）
	9 卒業制作（9）
	10 卒業制作（10）
	11 卒業制作（11）
	12 卒業制作（12）
	13 卒業制作（13）
	14 卒業制作（14）
	15 卒業制作（15）
	16 卒業制作（16）
	17 卒業制作（17）
	18 卒業制作（18）
	19 卒業制作（19）
	20 卒業制作（20）
	21 卒業制作（21）
	22 卒業制作（22）
	23 卒業制作（23）
	24 卒業制作（24）
	25 卒業制作（25）
	26 卒業制作（26）
	27 卒業制作（27）
	28 卒業制作（28）
	29 卒業制作（29）
	30 卒業制作（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	デッサン応用 I
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	前期
科目区分	選択 K
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	着彩デッサンなど、作品としてのデッサン制作
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得
達成目標	実際のモチーフを観察した作品制作ができる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 着彩デッサン（1）
	2 着彩デッサン（2）
	3 着彩デッサン（3）
	4 着彩デッサン（4）
	5 着彩デッサン（5）
	6 着彩デッサン（6）
	7 着彩デッサン（7）
	8 着彩デッサン（8）
	9 着彩デッサン（9）
	10 着彩デッサン（10）
	11 着彩デッサン（11）
	12 着彩デッサン（12）
	13 着彩デッサン（13）
	14 着彩デッサン（14）
	15 着彩デッサン（15）
	16 着彩デッサン（16）
	17 着彩デッサン（17）
	18 着彩デッサン（18）
	19 着彩デッサン（19）
	20 着彩デッサン（20）
	21 着彩デッサン（21）
	22 着彩デッサン（22）
	23 着彩デッサン（23）
	24 着彩デッサン（24）
	25 着彩デッサン（25）
	26 着彩デッサン（26）
	27 着彩デッサン（27）
	28 着彩デッサン（28）
	29 着彩デッサン（29）
	30 着彩デッサン（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン応用Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択 K	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 単位時間	
授業コマ数	1 5 コマ	
授業概要	着彩デッサンなど、作品としてのデッサン制作	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	実際のモチーフを観察した作品制作ができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	着彩デッサン（1）
	2	着彩デッサン（2）
	3	着彩デッサン（3）
	4	着彩デッサン（4）
	5	着彩デッサン（5）
	6	着彩デッサン（6）
	7	着彩デッサン（7）
	8	着彩デッサン（8）
	9	着彩デッサン（9）
	10	着彩デッサン（10）
	11	着彩デッサン（11）
	12	着彩デッサン（12）
	13	着彩デッサン（13）
	14	着彩デッサン（14）
	15	着彩デッサン（15）
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ企画 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 L			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	企業向け漫画などの企画を立て、作品制作を行う			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	マンガ企画（1）	31	マンガ企画（3 1）
	2	マンガ企画（2）	32	マンガ企画（3 2）
	3	マンガ企画（3）	33	マンガ企画（3 3）
	4	マンガ企画（4）	34	マンガ企画（3 4）
	5	マンガ企画（5）	35	マンガ企画（3 5）
	6	マンガ企画（6）	36	マンガ企画（3 6）
	7	マンガ企画（7）	37	マンガ企画（3 7）
	8	マンガ企画（8）	38	マンガ企画（3 8）
	9	マンガ企画（9）	39	マンガ企画（3 9）
	10	マンガ企画（1 0）	40	マンガ企画（4 0）
	11	マンガ企画（1 1）	41	マンガ企画（4 1）
	12	マンガ企画（1 2）	42	マンガ企画（4 2）
	13	マンガ企画（1 3）	43	マンガ企画（4 3）
	14	マンガ企画（1 4）	44	マンガ企画（4 4）
	15	マンガ企画（1 5）	45	マンガ企画（4 5）
	16	マンガ企画（1 6）	46	
	17	マンガ企画（1 7）	47	
	18	マンガ企画（1 8）	48	
	19	マンガ企画（1 9）	49	
	20	マンガ企画（2 0）	50	
	21	マンガ企画（2 1）	51	
	22	マンガ企画（2 2）	52	
	23	マンガ企画（2 3）	53	
	24	マンガ企画（2 4）	54	
	25	マンガ企画（2 5）	55	
	26	マンガ企画（2 6）	56	
	27	マンガ企画（2 7）	57	
	28	マンガ企画（2 8）	58	
	29	マンガ企画（2 9）	59	
	30	マンガ企画（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ企画Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	企業向け漫画などの企画を立て、作品制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	マンガ企画（1）	31	マンガ企画（3 1）
	2	マンガ企画（2）	32	マンガ企画（3 2）
	3	マンガ企画（3）	33	マンガ企画（3 3）
	4	マンガ企画（4）	34	マンガ企画（3 4）
	5	マンガ企画（5）	35	マンガ企画（3 5）
	6	マンガ企画（6）	36	マンガ企画（3 6）
	7	マンガ企画（7）	37	マンガ企画（3 7）
	8	マンガ企画（8）	38	マンガ企画（3 8）
	9	マンガ企画（9）	39	マンガ企画（3 9）
	10	マンガ企画（1 0）	40	マンガ企画（4 0）
	11	マンガ企画（1 1）	41	マンガ企画（4 1）
	12	マンガ企画（1 2）	42	マンガ企画（4 2）
	13	マンガ企画（1 3）	43	マンガ企画（4 3）
	14	マンガ企画（1 4）	44	マンガ企画（4 4）
	15	マンガ企画（1 5）	45	マンガ企画（4 5）
	16	マンガ企画（1 6）	46	
	17	マンガ企画（1 7）	47	
	18	マンガ企画（1 8）	48	
	19	マンガ企画（1 9）	49	
	20	マンガ企画（2 0）	50	
	21	マンガ企画（2 1）	51	
	22	マンガ企画（2 2）	52	
	23	マンガ企画（2 3）	53	
	24	マンガ企画（2 4）	54	
	25	マンガ企画（2 5）	55	
	26	マンガ企画（2 6）	56	
	27	マンガ企画（2 7）	57	
	28	マンガ企画（2 8）	58	
	29	マンガ企画（2 9）	59	
	30	マンガ企画（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 L			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	漫画作品の制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	作品制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	漫画作品の制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	作品制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ技法 I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択 L	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	漫画作品の制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	漫画作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作（1）
	2	作品制作（2）
	3	作品制作（3）
	4	作品制作（4）
	5	作品制作（5）
	6	作品制作（6）
	7	作品制作（7）
	8	作品制作（8）
	9	作品制作（9）
	10	作品制作（10）
	11	作品制作（11）
	12	作品制作（12）
	13	作品制作（13）
	14	作品制作（14）
	15	作品制作（15）
	16	作品制作（16）
	17	作品制作（17）
	18	作品制作（18）
	19	作品制作（19）
	20	作品制作（20）
	21	作品制作（21）
	22	作品制作（22）
	23	作品制作（23）
	24	作品制作（24）
	25	作品制作（25）
	26	作品制作（26）
	27	作品制作（27）
	28	作品制作（28）
	29	作品制作（29）
	30	作品制作（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	マンガ技法Ⅱ
実務家教員授業	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2 年次
開講学期	通期
科目区分	選択Ⅰ
授業方法	実習
授業時間	6 0 単位時間
授業コマ数	3 0 コマ
授業概要	漫画作品の制作を行う
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習
達成目標	漫画作品を完成させる
教科書	なし
特記	
授業計画	1 作品制作（1）
	2 作品制作（2）
	3 作品制作（3）
	4 作品制作（4）
	5 作品制作（5）
	6 作品制作（6）
	7 作品制作（7）
	8 作品制作（8）
	9 作品制作（9）
	10 作品制作（10）
	11 作品制作（11）
	12 作品制作（12）
	13 作品制作（13）
	14 作品制作（14）
	15 作品制作（15）
	16 作品制作（16）
	17 作品制作（17）
	18 作品制作（18）
	19 作品制作（19）
	20 作品制作（20）
	21 作品制作（21）
	22 作品制作（22）
	23 作品制作（23）
	24 作品制作（24）
	25 作品制作（25）
	26 作品制作（26）
	27 作品制作（27）
	28 作品制作（28）
	29 作品制作（29）
	30 作品制作（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択M			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	各自が目指す進路に応じたポートフォリオ用作品を制作する			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	ポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（31）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（32）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（33）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（34）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（35）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（36）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（37）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（38）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（39）
	10	ポートフォリオ制作（10）	40	ポートフォリオ制作（40）
	11	ポートフォリオ制作（11）	41	ポートフォリオ制作（41）
	12	ポートフォリオ制作（12）	42	ポートフォリオ制作（42）
	13	ポートフォリオ制作（13）	43	ポートフォリオ制作（43）
	14	ポートフォリオ制作（14）	44	ポートフォリオ制作（44）
	15	ポートフォリオ制作（15）	45	ポートフォリオ制作（45）
	16	ポートフォリオ制作（16）	46	
	17	ポートフォリオ制作（17）	47	
	18	ポートフォリオ制作（18）	48	
	19	ポートフォリオ制作（19）	49	
	20	ポートフォリオ制作（20）	50	
	21	ポートフォリオ制作（21）	51	
	22	ポートフォリオ制作（22）	52	
	23	ポートフォリオ制作（23）	53	
	24	ポートフォリオ制作（24）	54	
	25	ポートフォリオ制作（25）	55	
	26	ポートフォリオ制作（26）	56	
	27	ポートフォリオ制作（27）	57	
	28	ポートフォリオ制作（28）	58	
	29	ポートフォリオ制作（29）	59	
	30	ポートフォリオ制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択M			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	各自が目指す進路に応じたポートフォリオ用作品を制作する			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	ポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（3 1）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（3 2）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（3 3）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（3 4）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（3 5）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（3 6）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（3 7）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（3 8）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（3 9）
	10	ポートフォリオ制作（1 0）	40	ポートフォリオ制作（4 0）
	11	ポートフォリオ制作（1 1）	41	ポートフォリオ制作（4 1）
	12	ポートフォリオ制作（1 2）	42	ポートフォリオ制作（4 2）
	13	ポートフォリオ制作（1 3）	43	ポートフォリオ制作（4 3）
	14	ポートフォリオ制作（1 4）	44	ポートフォリオ制作（4 4）
	15	ポートフォリオ制作（1 5）	45	ポートフォリオ制作（4 5）
	16	ポートフォリオ制作（1 6）	46	
	17	ポートフォリオ制作（1 7）	47	
	18	ポートフォリオ制作（1 8）	48	
	19	ポートフォリオ制作（1 9）	49	
	20	ポートフォリオ制作（2 0）	50	
	21	ポートフォリオ制作（2 1）	51	
	22	ポートフォリオ制作（2 2）	52	
	23	ポートフォリオ制作（2 3）	53	
	24	ポートフォリオ制作（2 4）	54	
	25	ポートフォリオ制作（2 5）	55	
	26	ポートフォリオ制作（2 6）	56	
	27	ポートフォリオ制作（2 7）	57	
	28	ポートフォリオ制作（2 8）	58	
	29	ポートフォリオ制作（2 9）	59	
	30	ポートフォリオ制作（3 0）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択M			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	コンテストや仕事を想定したイラスト制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	仕事を想定した実践的なイラスト制作ができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	イラスト制作（1）	31	イラスト制作（31）
	2	イラスト制作（2）	32	イラスト制作（32）
	3	イラスト制作（3）	33	イラスト制作（33）
	4	イラスト制作（4）	34	イラスト制作（34）
	5	イラスト制作（5）	35	イラスト制作（35）
	6	イラスト制作（6）	36	イラスト制作（36）
	7	イラスト制作（7）	37	イラスト制作（37）
	8	イラスト制作（8）	38	イラスト制作（38）
	9	イラスト制作（9）	39	イラスト制作（39）
	10	イラスト制作（10）	40	イラスト制作（40）
	11	イラスト制作（11）	41	イラスト制作（41）
	12	イラスト制作（12）	42	イラスト制作（42）
	13	イラスト制作（13）	43	イラスト制作（43）
	14	イラスト制作（14）	44	イラスト制作（44）
	15	イラスト制作（15）	45	イラスト制作（45）
	16	イラスト制作（16）	46	イラスト制作（46）
	17	イラスト制作（17）	47	イラスト制作（47）
	18	イラスト制作（18）	48	イラスト制作（48）
	19	イラスト制作（19）	49	イラスト制作（49）
	20	イラスト制作（20）	50	イラスト制作（50）
	21	イラスト制作（21）	51	イラスト制作（51）
	22	イラスト制作（22）	52	イラスト制作（52）
	23	イラスト制作（23）	53	イラスト制作（53）
	24	イラスト制作（24）	54	イラスト制作（54）
	25	イラスト制作（25）	55	イラスト制作（55）
	26	イラスト制作（26）	56	イラスト制作（56）
	27	イラスト制作（27）	57	イラスト制作（57）
	28	イラスト制作（28）	58	イラスト制作（58）
	29	イラスト制作（29）	59	イラスト制作（59）
	30	イラスト制作（30）	60	イラスト制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択M			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	コンテストや仕事を想定したイラスト制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	仕事を想定した実践的なイラスト制作ができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	イラスト制作（1）	31	イラスト制作（31）
	2	イラスト制作（2）	32	イラスト制作（32）
	3	イラスト制作（3）	33	イラスト制作（33）
	4	イラスト制作（4）	34	イラスト制作（34）
	5	イラスト制作（5）	35	イラスト制作（35）
	6	イラスト制作（6）	36	イラスト制作（36）
	7	イラスト制作（7）	37	イラスト制作（37）
	8	イラスト制作（8）	38	イラスト制作（38）
	9	イラスト制作（9）	39	イラスト制作（39）
	10	イラスト制作（10）	40	イラスト制作（40）
	11	イラスト制作（11）	41	イラスト制作（41）
	12	イラスト制作（12）	42	イラスト制作（42）
	13	イラスト制作（13）	43	イラスト制作（43）
	14	イラスト制作（14）	44	イラスト制作（44）
	15	イラスト制作（15）	45	イラスト制作（45）
	16	イラスト制作（16）	46	イラスト制作（46）
	17	イラスト制作（17）	47	イラスト制作（47）
	18	イラスト制作（18）	48	イラスト制作（48）
	19	イラスト制作（19）	49	イラスト制作（49）
	20	イラスト制作（20）	50	イラスト制作（50）
	21	イラスト制作（21）	51	イラスト制作（51）
	22	イラスト制作（22）	52	イラスト制作（52）
	23	イラスト制作（23）	53	イラスト制作（53）
	24	イラスト制作（24）	54	イラスト制作（54）
	25	イラスト制作（25）	55	イラスト制作（55）
	26	イラスト制作（26）	56	イラスト制作（56）
	27	イラスト制作（27）	57	イラスト制作（57）
	28	イラスト制作（28）	58	イラスト制作（58）
	29	イラスト制作（29）	59	イラスト制作（59）
	30	イラスト制作（30）	60	イラスト制作（60）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト技法 I	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択M	
授業方法	講義・実習	
授業時間	6 0 単位時間	
授業コマ数	3 0 コマ	
授業概要	イラスト作品のための構図や表現方法を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	さまざまな表現方法を用いた作品制作ができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	イラスト構成（1）
	2	イラスト構成（2）
	3	イラスト構成（3）
	4	イラスト構成（4）
	5	イラスト構成（5）
	6	イラスト構成（6）
	7	イラスト構成（7）
	8	イラスト構成（8）
	9	イラスト構成（9）
	10	イラスト構成（10）
	11	イラスト構成（11）
	12	イラスト構成（12）
	13	イラスト構成（13）
	14	イラスト構成（14）
	15	イラスト構成（15）
	16	イラスト構成（16）
	17	イラスト構成（17）
	18	イラスト構成（18）
	19	イラスト構成（19）
	20	イラスト構成（20）
	21	イラスト構成（21）
	22	イラスト構成（22）
	23	イラスト構成（23）
	24	イラスト構成（24）
	25	イラスト構成（25）
	26	イラスト構成（26）
	27	イラスト構成（27）
	28	イラスト構成（28）
	29	イラスト構成（29）
	30	イラスト構成（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト構成Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	通期	
科目区分	選択M	
授業方法	講義・実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	コミックイラスト作品のための構図や表現方法を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	さまざまな表現方法を用いた作品制作ができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	イラスト構成（1）
	2	イラスト構成（2）
	3	イラスト構成（3）
	4	イラスト構成（4）
	5	イラスト構成（5）
	6	イラスト構成（6）
	7	イラスト構成（7）
	8	イラスト構成（8）
	9	イラスト構成（9）
	10	イラスト構成（10）
	11	イラスト構成（11）
	12	イラスト構成（12）
	13	イラスト構成（13）
	14	イラスト構成（14）
	15	イラスト構成（15）
	16	イラスト構成（16）
	17	イラスト構成（17）
	18	イラスト構成（18）
	19	イラスト構成（19）
	20	イラスト構成（20）
	21	イラスト構成（21）
	22	イラスト構成（22）
	23	イラスト構成（23）
	24	イラスト構成（24）
	25	イラスト構成（25）
	26	イラスト構成（26）
	27	イラスト構成（27）
	28	イラスト構成（28）
	29	イラスト構成（29）
	30	イラスト構成（30）
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		