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	３０単位時間
授業コマ数	１５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
実務家教員の紹介	
授業計画	1 就職概論 2 就職スケジュール 3 一般常識試験 4 適性検査 5 作文 6 敬語と立ち居振舞い 7 面接試験のねらい 8 自己PRとは 9 自己PRの書き方 10 自己PRの書き方 11 自己PRの書き方 12 自己PRの書き方 13 好ましくない自己PRの例 14 仕事の選び方 15 会社の選び方 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	検定対策
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	３０単位時間
授業コマ数	検定対策
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
実務家教員の紹介	
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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
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	３０単位時間			
授業コマ数	１５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	デザインの学校　これからはじめるPhotoshopの本			
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	デザインの学校　これからはじめるPhotoshopの本			
実務家教員の紹介	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	Photoshopの使用例紹介	31	
	2	Photoshop実習　基本操作など	32	
	3	Photoshop実習　色調補正・基礎	33	
	4	Photoshop実習　画像加工・基礎	34	
	5	Photoshop実習　画像加工・基礎	35	
	6	Photoshop実習　画像補正・基礎	36	
	7	Photoshop実習　画像補正・基礎	37	
	8	課題制作	38	
	9	Photoshop実習　画像合成・基礎	39	
	10	Photoshop実習　画像合成・基礎	40	
	11	Photoshop実習　画像制作・基礎	41	
	12	Photoshop実習　画像制作・基礎	42	
	13	Photoshop実習　文字・色（カラーモード）	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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	実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５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	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。
教科書	なし
実務家教員の紹介	
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 発表・講評 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	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) 2 作図法基本(平面図形) 3 立体図形・幾何形体の種類と名称 4 立体図形・幾何形体の種類と名称 5 立体図形・幾何形体の種類と名称 6 展開図 7 展開図 8 展開図 9 展開図 10 立体図法 11 立体図法 12 立体図法 13 立体図法 14 パース 15 パース 16 パース 17 パース 18 パース 19 パース 20 パース 21 パース 22 パース 23 パース 24 パース 25 パース 26 デッサン導入 27 モチーフ１ 28 モチーフ１ 29 モチーフ１ 30 モチーフ２ 31 モチーフ２ 32 モチーフ２ 33 モチーフ２ 34 モチーフ３ 35 モチーフ３ 36 モチーフ３ 37 モチーフ３ 38 モチーフ４ 39 モチーフ４ 40 モチーフ４ 41 モチーフ４ 42 モチーフ５ 43 モチーフ５ 44 モチーフ５ 45 モチーフ５ 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	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 2 パース応用 3 パース応用 4 パース応用 5 立体図法応用 6 立体図法応用 7 立体図法応用 8 立体図法応用 9 二点透視図 10 二点透視図 11 二点透視図 12 二点透視図 13 二点透視図 14 二点透視図 15 二点透視図 16 二点透視図 17 制作課題 18 制作課題 19 制作課題 20 制作課題 21 制作課題 22 制作課題 23 制作課題 24 制作課題 25 制作課題 26 モチーフ１ 27 モチーフ１ 28 モチーフ１ 29 モチーフ１ 30 モチーフ２ 31 モチーフ２ 32 モチーフ２ 33 モチーフ２ 34 モチーフ３ 35 モチーフ３ 36 モチーフ３ 37 モチーフ３ 38 モチーフ４ 39 モチーフ４ 40 モチーフ４ 41 モチーフ４ 42 モチーフ５ 43 モチーフ５ 44 モチーフ５ 45 モチーフ５ 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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
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	３０単位時間
授業コマ数	１５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
実務家教員の紹介	
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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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Ａ
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	デザイン表現の基礎 とIllustratoの基礎オペレーションの習得
授業の進め方	テキストによる講義と実習
達成目標	Illustratoの基本操作をマスターし、デザイン表現の基礎スキルを習得する。
教科書	デザインの学校 これからはじめる Illustratorの本
実務家教員の紹介	
授業計画	1 Illustrator実習　基本操作 2 Illustrator実習　基本操作 3 Illustrator実習　描画 4 Illustrator実習　描画 5 Illustrator実習　作図 6 Illustrator実習　作図 7 Illustrator実習　制作 8 Illustrator実習　制作 9 課題制作 10 課題制作 11 Illustrator実習　制作 12 Illustrator実習　制作 13 課題制作 14 課題制作 15 講評 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	CG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	３０単位時間
授業コマ数	１５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
実務家教員の紹介	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、表現の基礎 2 2次元CGと写真撮影 3 3次元CGの制作 4 技術の基礎 5 知的財産権 6 自己表現4コマの作成 7 動画基礎・映像基礎 8 課題　写真撮影 9 動画撮影と編集　カメラワーク、レンズ 10 シナリオの基本 11 作品分析、絵コンテ課題 12 絵コンテ制作　ビジュアル的文章、映像表現 13 絵コンテ制作　講評 14 絵コンテ制作 15 絵コンテ制作　講評 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	CG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	３０単位時間
授業コマ数	１５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
実務家教員の紹介	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 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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジュアルデザイン基礎
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	後期
科目区分	選択Ｂ
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	デザイン表現基礎・応用の習得＋デザイン制作＋ポートフォリオ制作
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習
達成目標	視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる。
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 Illustrator基礎操作確認 2 Illustrator基礎操作確認 3 Illustrator　文字・文字組（可視・可読性） 4 Illustrator　文字・文字組（タイポデザイン） 5 Illustrator　レイアウト（4原則） 6 Illustrator　レイアウト（4原則） 7 課題制作　4原則を用いたレイアウト制作 8 課題制作　4原則を用いたレイアウト制作 9 Illustrator　レイアウト（4原則+画像） 10 Illustrator　レイアウト（4原則+画像） 11 ポートフォリオ制作 12 ポートフォリオ制作 13 ポートフォリオ制作 14 ポートフォリオ制作 15 ポートフォリオ制作 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	講義・実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	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 3dsMAXの基本　ビューカメラ、オブジェクト 2 3dsMAXの基本　ポリゴンオブジェクト 3 モデリングツールキットの使い方（1） 4 モデリングツールキットの使い方（2） 5 モデリングツールキットの使い方（3） 6 モデリングツールキットの使い方（4） 7 モデリングツールキットの使い方（5） 8 モデリングツールキットの使い方（6） 9 モデリングツールキットの使い方（7） 10 モデリング課題制作（１） 11 モデリング課題制作（２） 12 モデリング課題制作（３） 13 モデリング課題制作（４） 14 モデリング課題制作（５） 15 モデリング課題制作（６） 16 モデリング課題制作（７） 17 モデリング課題制作（８） 18 モデリング課題制作（９） 19 モデリング課題制作（１０） 20 発表、講評 21 モデルの出力（１） 22 モデルの出力（２） 23 UV展開とテクスチャ作成（１） 24 UV展開とテクスチャ作成（２） 25 UV展開とテクスチャ作成（３） 26 UV展開とテクスチャ作成（４） 27 UV展開とテクスチャ作成（５） 28 UV展開とテクスチャ作成（６） 29 UV展開とテクスチャ作成（７） 30 UV展開とテクスチャ作成（８） 31 UV展開とテクスチャ作成（９） 32 UV展開とテクスチャ作成（10） 33 ライティング（１） 34 ライティング（２） 35 ライティング（３） 36 ライティング（４） 37 モデリング課題制作（１１） 38 モデリング課題制作（１２） 39 モデリング課題制作（１３） 40 モデリング課題制作（１４） 41 モデリング課題制作（１５） 42 モデリング課題制作（１６） 43 モデリング課題制作（１７） 44 モデリング課題制作（１８） 45 発表・講評 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	講義・実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	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 キャラクターモデリング基礎 2 キャラクターモデリング基礎 3 キャラクターモデリング基礎 4 キャラクターモデリング基礎 5 キャラクターモデリング基礎 6 キャラクターモデリング基礎 7 キャラクターモデリング基礎 8 キャラクターモデリング基礎 9 キャラクターモデリング基礎 10 キャラクターモデリング基礎 11 モデリング課題制作 12 モデリング課題制作 13 モデリング課題制作 14 モデリング課題制作 15 モデリング課題制作 16 モデリング課題制作 17 モデリング課題制作 18 モデリング課題制作 19 モデリング課題制作 20 モデリング課題制作 21 モデリング課題制作 22 モデリング課題制作 23 モデリング課題制作 24 モデリング課題制作 25 モデリング課題制作 26 モデリング課題制作 27 モデリング課題制作 28 モデリング課題制作 29 モデリング課題制作 30 モデリング課題制作 31 モデリング課題制作 32 モデリング課題制作 33 モデリング課題制作 34 モデリング課題制作 35 モデリング課題制作 36 モデリング課題制作 37 モデリング課題制作 38 モデリング課題制作 39 モデリング課題制作 40 モデリング課題制作 41 モデリング課題制作 42 モデリング課題制作 43 モデリング課題制作 44 モデリング課題制作 45 発表・講評 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	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	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
実務家教員の紹介	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 2 ボールバウンドアニメーション 3 ロケータを使った移動・回転・拡縮方法 4 ボールバウンドアニメーション(回転・拡縮あり) 5 二足歩行アニメーション 6 モーション課題歩行制作 7 モーション課題歩行制作 8 モーション課題歩行制作 9 発表・講評 10 二足走りアニメーション 11 モーション課題歩行制作 12 モーション課題歩行制作 13 モーション課題歩行制作 14 発表・講評 15 リギング(ジョイント・スキニング 16 コンストレインを使ったコントローラ設定) 17 モーション課題リギング制作 18 モーション課題リギング制作 19 モーション課題リギング制作 20 モーション課題リギング制作 21 モーション課題リギング制作 22 パスアニメーション 23 マテリアルアニメーション 24 重量表現アニメーション 25 モーション課題重量表現制作 26 モーション課題重量表現制作 27 モーション課題重量表現制作 28 モーション課題重量表現制作 29 モーション課題重量表現制作 30 発表・講評 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	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 二足前方倒立回転・後方倒立回転 2 (コンストレインを使ったアニメーション) 3 アニメーション課題倒立回転制作 4 アニメーション課題倒立回転制作 5 アニメーション課題倒立回転制作 6 アニメーション課題倒立回転制作 7 発表・講評 8 絵コンテの再現(アニメーション実技試験過去問題) 9 アニメーション課題絵コンテの再現制作 10 アニメーション課題絵コンテの再現制作 11 アニメーション課題絵コンテの再現制作 12 アニメーション課題絵コンテの再現制作 13 アニメーション課題絵コンテの再現制作 14 アニメーション課題絵コンテの再現制作 15 アニメーション課題絵コンテの再現制作 16 アニメーション課題絵コンテの再現制作 17 アニメーション課題絵コンテの再現制作 18 アニメーション課題絵コンテの再現制作 19 アニメーション課題絵コンテの再現制作 20 アニメーション課題絵コンテの再現制作 21 アニメーション課題絵コンテの再現制作 22 アニメーション課題絵コンテの再現制作 23 アニメーション課題絵コンテの再現制作 24 アニメーション課題絵コンテの再現制作 25 アニメーション課題絵コンテの再現制作 26 アニメーション課題絵コンテの再現制作 27 発表・講評 28 四足歩行アニメーション 29 アニメーション課題四足歩行制作 30 アニメーション課題四足歩行制作 31 アニメーション課題四足歩行制作 32 アニメーション課題四足歩行制作 33 発表・講評 34 四足走り(トロット)アニメーション 35 アニメーション課題トロット制作 36 アニメーション課題トロット制作 37 アニメーション課題トロット制作 38 アニメーション課題トロット制作 39 発表・講評 40 四足走り(ギャロップ)アニメーション 41 アニメーション課題ギャロップ制作 42 アニメーション課題ギャロップ制作 43 アニメーション課題ギャロップ制作 44 アニメーション課題ギャロップ制作 45 発表・講評 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	映像編集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	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	Premiere＆AfterEffects基本の習得＋映像作品実習
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	映像編集ソフトの基本操作を習得する。
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、プロの手本でセンスよく! Premiere Pr
実務家教員の紹介	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 Premiere基本操作 2 Premiere基本操作 3 カット編集 4 エフェクト、テロップ挿入（キャプション） 5 効果音・BGMの挿入 6 AfterEffects連携 7 課題制作（映像編集①） 8 課題制作（映像編集①） 9 課題制作（映像編集②） 10 課題制作（映像編集②） 11 動画編集基礎 12 サムネイル作成 13 課題制作（動画編集） 14 課題制作（動画編集） 15 課題制作（動画編集） 16 課題制作（動画編集） 17 課題制作（動画編集） 18 講評（動画編集） 19 AfterEffects基本操作Ⅰ（各種機能） 20 AfterEffects基本操作Ⅰ（各種機能） 21 AfterEffects基本操作Ⅱ（アニメーション） 22 AfterEffects基本操作Ⅱ（アニメーション） 23 課題制作（モーショングラフィックス） 24 課題制作（モーショングラフィックス） 25 課題制作（モーショングラフィックス） 26 課題制作（モーショングラフィックス） 27 課題制作（モーショングラフィックス） 28 課題制作（モーショングラフィックス） 29 課題制作（モーショングラフィックス） 30 講評（モーショングラフィックス） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	映像編集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	９０単位時間
授業コマ数	４５コマ
授業概要	AfterEffectsエフェクト制作基礎 ＋VFX・合成基礎
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、プロの手本でセンスよく! Premiere Pro誰でも
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の
授業計画	1 実写合成基礎（クロマキー、トラッキング） 2 実写合成基礎（クロマキー、トラッキング） 3 CG合成基礎（マッチムーブ） 4 CG合成基礎（カラーコレクション） 5 課題制作Ⅰ（合成） 6 課題制作Ⅰ（合成） 7 課題制作Ⅰ（合成） 8 課題制作Ⅰ（合成） 9 課題制作Ⅰ（合成） 10 課題制作Ⅰ（合成） 11 課題制作Ⅰ（合成）・講評 12 エフェクト制作基礎（ディストーション） 13 エフェクト制作基礎（カラー補正） 14 エフェクト制作基礎（ノイズ、ブラー） 15 エフェクト制作基礎（描画） 16 課題制作Ⅱ（エフェクト） 17 課題制作Ⅱ（エフェクト） 18 課題制作Ⅱ（エフェクト）・講評 19 課題制作Ⅲ（エフェクト） 20 課題制作Ⅲ（エフェクト） 21 課題制作Ⅲ（エフェクト）・講評 22 課題制作Ⅳ（エフェクト） 23 課題制作Ⅳ（エフェクト） 24 課題制作Ⅳ（エフェクト）・講評 25 課題制作Ⅴ（エフェクト） 26 課題制作Ⅴ（エフェクト） 27 課題制作Ⅴ（エフェクト）・講評 28 課題制作Ⅵ（エフェクト） 29 課題制作Ⅵ（エフェクト） 30 課題制作Ⅵ（エフェクト）・講評 31 課題制作Ⅶ（エフェクト） 32 課題制作Ⅶ（エフェクト） 33 課題制作Ⅶ（エフェクト）・講評 34 課題制作Ⅷ（エフェクト） 35 課題制作Ⅷ（エフェクト） 36 課題制作Ⅷ（エフェクト）・講評 37 課題制作Ⅸ（エフェクト） 38 課題制作Ⅸ（エフェクト） 39 課題制作Ⅸ（エフェクト）・講評 40 課題制作Ｘ（エフェクト） 41 課題制作Ｘ（エフェクト） 42 課題制作Ｘ（エフェクト）・講評 43 課題制作Ⅺ（エフェクト） 44 課題制作Ⅺ（エフェクト） 45 課題制作Ⅺ（エフェクト）・講評 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	デザイン概論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Ｃ
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	ビジュアルコミュニケーションの基礎として造形力の習得
授業の進め方	有識者の指導による講義
達成目標	ビジュアルコミュニケーションの基礎を理解してWeb・グラフィックデザインに活かせるようになる。
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 デザインの前提（ビジュアルコミュニケーションデザインとして） 2 デザインの目的・役割、（テーマとコンセプト） 3 デザインとマーケティング（マーケティングとは） 4 デザインとマーケティング（基礎フレームワークAIDMAなど紹介） 5 デザインの要素（点・線・面、形状、色） 6 課題制作（平面構成1） 7 課題制作（平面構成1） 8 デザインの要素（質感、空間、3D形態、タイポ） 9 課題制作（平面構成2） 10 課題制作（平面構成2） 11 デザインの原則（統一、バランス、階層、尺度・割合） 12 デザインの原則（支配・強調、類似・対比、リズム、多様性） 13 課題制作（コラージュ1） 14 課題制作（コラージュ1） 15 課題制作（コラージュ1）・講評 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	デザイン概論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	前期
科目区分	選択Ｃ
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	デザイン概論Ⅰに引き続き、基礎知識の習得として構成力、表現力を修得
授業の進め方	有識者の指導による講義
達成目標	Web・グラフィックデザインに必要な構成方法、表現方法を理解する
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 Web・グラフィックデザインの基本テイスト 2 Web・グラフィックデザインの定番レイアウト 3 優先順位の視覚化（階層、文章構造） 4 視線誘導（グーテンベルク、ダイアグラム、Z、F、大小、色差） 5 視覚伝達の4原則 6 課題制作 7 課題制作 8 課題制作 9 デザイン配色論（基本知識確認） 10 デザイン配色論（色の性質、配色調和論） 11 文字と書体と文字組（基本知識） 12 文字と書体と文字組（書体種類と特徴） 13 文字と書体と文字組（文字組） 14 課題制作 15 課題制作・講評 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジュアル表現技法
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・実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５コマ
授業概要	ビジュアルメッセージの視覚化として、ヒストリー＆ムーブメント、写真、発想力
授業の進め方	有識者の指導による講義
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
実務家教員の紹介	
授業計画	1 近代デザイン史（ヒストリー＆ムーブメント） 2 近代デザイン史（ヒストリー＆ムーブメント） 3 課題制作（ムーブメント研究） 4 課題制作（ムーブメント研究） 5 課題制作（ムーブメント研究）・発表 6 写真と画像（写真優位性効果とモンタージュ効果など） 7 写真と画像（写真の定番レイアウト） 8 写真と画像（トリミング） 9 写真と画像（撮影方法） 10 現代デザイン史（作品紹介） 11 現代デザイン史（作品紹介） 12 課題制作（作品研究1） 13 課題制作（作品研究1） 14 課題制作（作品研究2） 15 課題制作（作品研究2）・発表 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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・実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５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	HTML＆CSSとWebデザインが1冊できちんと身につく本
実務家教員の紹介	
授業計画	1 オリエンテーション 31 2 HTML：概要 32 3 HTML：文書構造マークアップ 33 4 HTML：画像やリンクを挿入 34 5 HTML：表とフォーム 35 6 課題制作（復習をかねて） 36 7 CSS：概要 37 8 CSS：プロパティとセレクタ 38 9 CSS：背景画像による装飾 39 10 CSS：文書レイアウトとボックスモデル 40 11 課題制作（復習をかねて） 41 12 課題制作（復習をかねて） 42 13 レイアウト：基本レイアウトの種類 43 14 レイアウト：float 44 15 レイアウト：position1 45 16 レイアウト：メディアクエリ基礎 46 17 課題制作（復習をかねて） 47 18 課題制作（復習をかねて） 48 19 デザイン：Webサイト設計　基礎 49 20 デザイン：Webサイト設計　UX 50 21 デザイン：Webサイト設計　ワイヤーフレーム 51 22 デザイン：Webサイト設計　カンプ 52 23 課題制作 53 24 課題制作 54 25 課題制作 55 26 課題制作 56 27 課題制作 57 28 課題制作 58 29 課題制作 59 30 講評 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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 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・実習			
授業時間	１２０単位時間			
授業コマ数	６０コマ			
授業概要	JavaScript、jQuery基礎の習得。＋Webデザイン（UI）応用の習得			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	jQueryを利用した動的なサイト制作技術を身につける。			
教科書	確かな力が身につくJavaScript[超]入門 第2版、AdobeXDではじめるWebデザイン&プロトタイピング			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	レスポンシブ：概要	31	課題制作（復習をかねて）
	2	レスポンシブ：設計とコーディング	32	課題制作（復習をかねて）
	3	レスポンシブ：レイアウト（メディアクエリ）	33	課題制作（復習をかねて）
	4	レスポンシブ：ワイヤーフレーム	34	課題制作（復習をかねて）
	5	課題制作（レスポンシブ対応）	35	課題制作（復習をかねて）
	6	課題制作（レスポンシブ対応）	36	講評
	7	課題制作（レスポンシブ対応）	37	jQuery：基礎
	8	課題制作（レスポンシブ対応）	38	jQuery：導入1
	9	HTML・CSS応用：ドロップダウンメニューなど	39	jQuery：導入2
	10	HTML・CSS応用：フローティングメニューなど	40	jQuery：実装・応用1
	11	HTML・CSS応用：モーダルウインドウなど	41	jQuery：実装・応用2
	12	HTML・CSS応用：アコーディオンパネルなど	42	JavaScriptの基本
	13	課題制作（復習をかねて）	43	JavaScriptの基本
	14	課題制作（復習をかねて）	44	課題制作（復習をかねて）
	15	課題制作（復習をかねて）	45	課題制作（復習をかねて）
	16	課題制作（復習をかねて）	46	課題制作（復習をかねて）
	17	課題制作（復習をかねて）	47	課題制作（復習をかねて）
	18	課題制作（復習をかねて）	48	課題制作（復習をかねて）
	19	HTML・CSS応用：パララックス基礎	49	課題制作（復習をかねて）
	20	HTML・CSS応用：パララックス応用	50	講評
	21	課題制作（パララックス効果をしようして）	51	課題制作（年度まとめとして）
	22	課題制作（パララックス効果をしようして）	52	課題制作（年度まとめとして）
	23	課題制作（パララックス効果をしようして）	53	課題制作（年度まとめとして）
	24	課題制作（パララックス効果をしようして）	54	課題制作（年度まとめとして）
	25	課題制作（パララックス効果をしようして）	55	課題制作（年度まとめとして）
	26	課題制作（パララックス効果をしようして）	56	課題制作（年度まとめとして）
	27	講評	57	課題制作（年度まとめとして）
	28	HTML・CSS応用：固定されるヘッダー	58	課題制作（年度まとめとして）
	29	HTML・CSS応用：ヘッダーのリサイズ	59	課題制作（年度まとめとして）
	30	HTML・CSS応用：各種スライドショー	60	講評
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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・実習
授業時間	１２０単位時間
授業コマ数	６０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	有識者の指導による講義と実習
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	なし
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてデザイン制作、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。
授業計画	1 Illustrator実習　ベジェ曲線 2 Illustrator実習　ベジェ曲線 3 課題制作　ベジェ曲線を用いたオブジェクト制作 4 課題制作　ベジェ曲線を用いたオブジェクト制作 5 課題制作　MAP制作 6 課題制作　MAP制作 7 課題制作　MAP制作 8 課題制作　MAP制作 9 課題制作　MAP制作 10 課題制作　MAP制作 11 IllustratorとPhotoshop実習　応用操作 12 IllustratorとPhotoshop実習　応用操作 13 課題制作　バナー制作 14 課題制作　バナー制作 15 課題制作　バナー制作 16 課題制作　バナー制作 17 課題制作　バナー制作 18 課題制作　バナー制作 19 レイアウト基礎 20 レイアウト基礎 21 課題制作　名刺制作 22 課題制作　名刺制作 23 課題制作　名刺制作 24 課題制作　名刺制作 25 タイポグラフィ基礎 26 タイポグラフィ基礎 27 課題制作　ロゴ制作 28 課題制作　ロゴ制作 29 課題制作　ロゴ制作 30 課題制作　ロゴ制作 31 課題制作　ポスター制作 32 課題制作　ポスター制作 33 課題制作　ポスター制作 34 課題制作　ポスター制作 35 課題制作　ポスター制作 36 課題制作　ポスター制作 37 課題制作　リーフレット制作（4C・1C） 38 課題制作　リーフレット制作（4C・1C） 39 課題制作　リーフレット制作（4C・1C） 40 課題制作　リーフレット制作（4C・1C） 41 課題制作　リーフレット制作（4C・1C） 42 課題制作　リーフレット制作（4C・1C） 43 課題制作　リーフレット制作（4C・1C） 44 課題制作　リーフレット制作（4C・1C） 45 課題制作　Webデザインへ展開（MV） 46 課題制作　Webデザインへ展開（MV） 47 課題制作　Webデザインへ展開（MV） 48 課題制作　Webデザインへ展開（MV） 49 課題制作　Webデザインへ展開（TOP） 50 課題制作　Webデザインへ展開（TOP） 51 課題制作　Webデザインへ展開（TOP） 52 課題制作　Webデザインへ展開（TOP） 53 課題制作　Webデザインへ展開（TOP） 54 課題制作　Webデザインへ展開（TOP） 55 課題制作　コンテスト作品制作 56 課題制作　コンテスト作品制作 57 課題制作　コンテスト作品制作 58 課題制作　コンテスト作品制作 59 課題制作　コンテスト作品制作 60 課題制作　コンテスト作品制作
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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・実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてデザイン制作、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導を行う。

授業計画

1	ピクトグラム（アイコン）知識	31	マーケティング知識　基礎
2	課題制作　ピクトグラム制作	32	マーケティング知識　基礎
3	課題制作　ピクトグラム制作	33	マーケティング知識　6W2H・4P
4	インフォグラフィックス知識	34	課題制作
5	インフォグラフィックス知識	35	マーケティング知識　AIDMA・AISAS
6	課題制作　インフォグラフィックス制作	36	課題制作
7	課題制作　インフォグラフィックス制作	37	課題制作
8	課題制作　インフォグラフィックス制作	38	課題制作
9	課題制作　インフォグラフィックス制作	39	課題制作
10	課題制作　インフォグラフィックス制作	40	マーケティング知識　ニーズ・シーズ
11	パッケージデザイン知識	41	マーケティング知識　STP・SWOT
12	パッケージデザイン知識	42	マーケティング知識　ペルソナ
13	パッケージ分析	43	コンセプトワーク知識　基礎
14	パッケージ分析	44	コンセプトワーク知識　基礎
15	課題制作　パッケージ制作	45	課題制作
16	課題制作　パッケージ制作	46	
17	課題制作　パッケージ制作	47	
18	課題制作　パッケージ制作	48	
19	ブランディングデザイン知識	49	
20	ブランディングデザイン知識	50	
21	課題制作　ブランドロゴ制作	51	
22	課題制作　ブランドロゴ制作	52	
23	課題制作　ブランドロゴ制作	53	
24	課題制作　ブランドロゴ制作	54	
25	課題制作　ロゴ仕様書制作	55	
26	課題制作　ロゴ仕様書制作	56	
27	ブランドデザインガイドライン知識	57	
28	課題制作　ブランドデザインガイドライン制作	58	
29	課題制作　ブランドデザインガイドライン制作	59	
30	課題制作　ブランドデザインガイドライン制作	60	

成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	DTP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	１年次
開講学期	前期
科目区分	選択Ｃ
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	タイポグラフィ（文字組）基礎知識の習得＋印刷知識の習得
授業の進め方	有識者の指導による実習
達成目標	新詳説DTP基礎 改訂四版
教科書	なし
実務家教員の紹介	
授業計画	1 DTP知識　基礎知識 2 DTP知識　印刷知識 3 DTP知識　データ概要 4 DTP知識　文字（タイポグラフ） 5 DTP知識　文字（版下・入稿） 6 課題制作 7 課題制作 8 DTP知識　色の基礎 9 DTP実習　配色 10 DTP実習　配色 11 課題制作 12 課題制作 13 DTP実習　文字組 14 DTP実習　文章構造・レイアウト 15 DTP実習　文章構造・レイアウト 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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
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	３０単位時間
授業コマ数	１５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
実務家教員の紹介	
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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	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
実務家教員の紹介	
授業計画	1 デッサン概要説明 31 2 道具の使い方と基本準備 32 3 簡単なクロッキー 33 4 簡単なクロッキー応用 34 5 基礎デッサン（立方体・さいころ）（１） 35 6 基礎デッサン（立方体・さいころ）（２） 36 7 基礎デッサン（レンガ）（１） 37 8 基礎デッサン（レンガ）（２） 38 9 基礎デッサン（牛乳パック）（１） 39 10 基礎デッサン（牛乳パック）（２） 40 11 基礎デッサン（牛乳パック）（３） 41 12 基礎デッサン（牛乳パック）（４） 42 13 講評会 43 14 基礎デッサン（円柱・紙コップ） 44 15 基礎デッサン（瓶）（１） 45 16 基礎デッサン（瓶）（２） 46 17 基礎デッサン（ボウル）（１） 47 18 基礎デッサン（ボウル）（２） 48 19 基礎デッサン（ボウル）（１） 49 20 基礎デッサン（ボウル）（２） 50 21 講評会 51 22 基礎デッサン（球） 52 23 基礎デッサン（バスケットボール）（１） 53 24 基礎デッサン（バスケットボール）（２） 54 25 質感描写１（金属）（１） 55 26 質感描写１（金属）（２） 56 27 質感描写２（ガラス）（１） 57 28 質感描写２（ガラス）（２） 58 29 質感描写５（布）（１） 59 30 質感描写５（布）（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	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
実務家教員の紹介	
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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	３０単位時間
授業コマ数	１５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
実務家教員の紹介	
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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	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
実務家教員の紹介	
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） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	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	６０単位時間			
授業コマ数	３０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			
実務家教員の紹介	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）	31	
	2	マンガ基礎（２）	32	
	3	マンガ基礎（３）	33	
	4	マンガ基礎（４）	34	
	5	マンガ基礎（５）	35	
	6	マンガ基礎（６）	36	
	7	マンガ基礎（７）	37	
	8	マンガ基礎（８）	38	
	9	マンガ基礎（９）	39	
	10	マンガ基礎（１０）	40	
	11	マンガ基礎（１１）	41	
	12	マンガ基礎（１２）	42	
	13	マンガ基礎（１３）	43	
	14	マンガ基礎（１４）	44	
	15	マンガ基礎（１５）	45	
	16	マンガ基礎（１６）	46	
	17	マンガ基礎（１７）	47	
	18	マンガ基礎（１８）	48	
	19	マンガ基礎（１９）	49	
	20	マンガ基礎（２０）	50	
	21	マンガ基礎（２１）	51	
	22	マンガ基礎（２２）	52	
	23	マンガ基礎（２３）	53	
	24	マンガ基礎（２４）	54	
	25	マンガ基礎（２５）	55	
	26	マンガ基礎（２６）	56	
	27	マンガ基礎（２７）	57	
	28	マンガ基礎（２８）	58	
	29	マンガ基礎（２９）	59	
	30	マンガ基礎（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	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
実務家教員の紹介	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 31 2 クリップスタジオの画面説明 32 3 クリップスタジオ　アニメ塗り（１） 33 4 クリップスタジオ　アニメ塗り（２） 34 5 クリップスタジオ　ブラシ塗り（１） 35 6 クリップスタジオ　ブラシ塗り（２） 36 7 クリップスタジオ　モノクロ塗り（１） 37 8 クリップスタジオ　モノクロ塗り（２） 38 9 クリップスタジオ　厚塗り（１） 39 10 クリップスタジオ　厚塗り（２） 40 11 クリップスタジオ　厚塗り（３） 41 12 クリップスタジオ　厚塗り（４） 42 13 クリップスタジオ　背景（１） 43 14 クリップスタジオ　背景（２） 44 15 クリップスタジオ　背景（３） 45 16 クリップスタジオ　背景（４） 46 17 クリップスタジオ　背景（５） 47 18 クリップスタジオ　背景（６） 48 19 クリップスタジオ　エフェクト（１） 49 20 クリップスタジオ　エフェクト（２） 50 21 クリップスタジオ　エフェクト（３） 51 22 クリップスタジオ　エフェクト（４） 52 23 クリップスタジオ　エフェクト（５） 53 24 クリップスタジオ　エフェクト（６） 54 25 クリップスタジオ　作品制作（１） 55 26 クリップスタジオ　作品制作（２） 56 27 クリップスタジオ　作品制作（３） 57 28 クリップスタジオ　作品制作（４） 58 29 クリップスタジオ　作品制作（５） 59 30 クリップスタジオ　作品制作（６） 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	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	６０単位時間
授業コマ数	３０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
実務家教員の紹介	
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） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	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	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	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） 2 キャラクターデザイン（２） 3 キャラクターデザイン（３） 4 キャラクターデザイン（４） 5 キャラクターデザイン（５） 6 キャラクターデザイン（６） 7 キャラクターデザイン（７） 8 キャラクターデザイン（８） 9 キャラクターデザイン（９） 10 キャラクターデザイン（１０） 11 キャラクターデザイン（１１） 12 キャラクターデザイン（１２） 13 キャラクターデザイン（１３） 14 キャラクターデザイン（１４） 15 キャラクターデザイン（１５） 16 キャラクターデザイン（１６） 17 キャラクターデザイン（１７） 18 キャラクターデザイン（１８） 19 キャラクターデザイン（１９） 20 キャラクターデザイン（２０） 21 キャラクターデザイン（２１） 22 キャラクターデザイン（２２） 23 キャラクターデザイン（２３） 24 キャラクターデザイン（２４） 25 キャラクターデザイン（２５） 26 キャラクターデザイン（２６） 27 キャラクターデザイン（２７） 28 キャラクターデザイン（２８） 29 キャラクターデザイン（２９） 30 キャラクターデザイン（３０） 31 キャラクターデザイン（３１） 32 キャラクターデザイン（３２） 33 キャラクターデザイン（３３） 34 キャラクターデザイン（３４） 35 キャラクターデザイン（３５） 36 キャラクターデザイン（３６） 37 キャラクターデザイン（３７） 38 キャラクターデザイン（３８） 39 キャラクターデザイン（３９） 40 キャラクターデザイン（４０） 41 キャラクターデザイン（４１） 42 キャラクターデザイン（４２） 43 キャラクターデザイン（４３） 44 キャラクターデザイン（４４） 45 キャラクターデザイン（４５） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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		
実務家教員の紹介	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）	31
	2	１点透視（２）	32
	3	１点透視（３）	33
	4	１点透視（４）	34
	5	１点透視（５）	35
	6	１点透視（６）	36
	7	２点透視（１）	37
	8	２点透視（２）	38
	9	２点透視（３）	39
	10	２点透視（４）	40
	11	２点透視（５）	41
	12	２点透視（６）	42
	13	２点透視（７）	43
	14	２点透視（８）	44
	15	２点透視（９）	45
	16	２点透視（１０）	46
	17	３点透視（１）	47
	18	３点透視（２）	48
	19	３点透視（３）	49
	20	３点透視（４）	50
	21	３点透視（５）	51
	22	３点透視（６）	52
	23	パースを利用した作品制作（１）	53
	24	パースを利用した作品制作（２）	54
	25	パースを利用した作品制作（３）	55
	26	パースを利用した作品制作（４）	56
	27	パースを利用した作品制作（５）	57
	28	パースを利用した作品制作（６）	58
	29	パースを利用した作品制作（７）	59
	30	パースを利用した作品制作（８）	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	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	６０単位時間
授業コマ数	３０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
実務家教員の紹介	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） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	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	１２０単位時間
授業コマ数	６０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
実務家教員の紹介	
授業計画	1 原稿制作の基本 2 物語の作成方法 3 1コママンガ作成（１） 4 1コママンガ作成（２） 5 1コママンガ作成（３） 6 1コママンガ作成（４） 7 4コママンガ作成（１） 8 4コママンガ作成（２） 9 4コママンガ作成（３） 10 4コママンガ作成（４） 11 １ページマンガ作成（１） 12 １ページマンガ作成（２） 13 １ページマンガ作成（３） 14 １ページマンガ作成（４） 15 4ページマンガ作成（１） 16 4ページマンガ作成（２） 17 4ページマンガ作成（３） 18 4ページマンガ作成（４） 19 4ページマンガ作成（５） 20 4ページマンガ作成（６） 21 ８ページマンガ作成（１） 22 ８ページマンガ作成（２） 23 ８ページマンガ作成（３） 24 ８ページマンガ作成（４） 25 ８ページマンガ作成（５） 26 ８ページマンガ作成（６） 27 ８ページマンガ作成（７） 28 ８ページマンガ作成（８） 29 ８ページマンガ作成（９） 30 ８ページマンガ作成（１０） 31 マンガ制作　自由テーマ（５） 32 マンガ制作　自由テーマ（６） 33 マンガ制作　自由テーマ（７） 34 マンガ制作　自由テーマ（８） 35 マンガ制作　自由テーマ（９） 36 マンガ制作　自由テーマ（１０） 37 マンガ制作　自由テーマ（１１） 38 マンガ制作　自由テーマ（１２） 39 マンガ制作　自由テーマ（１３） 40 マンガ制作　自由テーマ（１４） 41 マンガ制作　自由テーマ（１５） 42 マンガ制作　自由テーマ（１６） 43 マンガ制作　自由テーマ（１７） 44 マンガ制作　自由テーマ（１８） 45 マンガ制作　自由テーマ（１９） 46 マンガ制作　自由テーマ（２０） 47 マンガ制作　自由テーマ（２１） 48 マンガ制作　自由テーマ（２２） 49 マンガ制作　自由テーマ（２３） 50 マンガ制作　自由テーマ（２４） 51 マンガ制作　自由テーマ（２５） 52 マンガ制作　自由テーマ（２６） 53 マンガ制作　自由テーマ（２７） 54 マンガ制作　自由テーマ（２８） 55 マンガ制作　自由テーマ（２９） 56 マンガ制作　自由テーマ（３０） 57 マンガ制作　自由テーマ（３１） 58 マンガ制作　自由テーマ（３２） 59 マンガ制作　自由テーマ（３３） 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	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	
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） 31 原稿制作（３１） 32 原稿制作（３２） 33 原稿制作（３３） 34 原稿制作（３４） 35 原稿制作（３５） 36 原稿制作（３６） 37 原稿制作（３７） 38 原稿制作（３８） 39 原稿制作（３９） 40 原稿制作（４０） 41 原稿制作（４１） 42 原稿制作（４２） 43 原稿制作（４３） 44 原稿制作（４４） 45 原稿制作（４５） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	６０単位時間
授業コマ数	３０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
実務家教員の紹介	
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） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	１２０単位時間
授業コマ数	６０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
実務家教員の紹介	
授業計画	1 バストアップイラスト（１） 2 バストアップイラスト（２） 3 バストアップイラスト（３） 4 バストアップイラスト（４） 5 バストアップイラスト（５） 6 バストアップイラスト（６） 7 バストアップイラスト（７） 8 バストアップイラスト（８） 9 立ち絵イラスト（１） 10 立ち絵イラスト（２） 11 立ち絵イラスト（３） 12 立ち絵イラスト（４） 13 立ち絵イラスト（５） 14 立ち絵イラスト（６） 15 立ち絵イラスト（７） 16 立ち絵イラスト（８） 17 ゲームイラスト制作（１） 18 ゲームイラスト制作（２） 19 ゲームイラスト制作（３） 20 ゲームイラスト制作（４） 21 ゲームイラスト制作（５） 22 ゲームイラスト制作（６） 23 ゲームイラスト制作（７） 24 ゲームイラスト制作（８） 25 ゲームイラスト制作（９） 26 ゲームイラスト制作（１０） 27 書籍カバーイラスト制作（１） 28 書籍カバーイラスト制作（２） 29 書籍カバーイラスト制作（３） 30 書籍カバーイラスト制作（４） 31 書籍カバーイラスト制作（５） 32 書籍カバーイラスト制作（６） 33 書籍カバーイラスト制作（７） 34 書籍カバーイラスト制作（８） 35 書籍カバーイラスト制作（９） 36 書籍カバーイラスト制作（１０） 37 背景イラスト制作（１） 38 背景イラスト制作（２） 39 背景イラスト制作（３） 40 背景イラスト制作（４） 41 背景イラスト制作（５） 42 背景イラスト制作（６） 43 背景イラスト制作（７） 44 背景イラスト制作（８） 45 背景イラスト制作（９） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	９０単位時間
授業コマ数	４５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
実務家教員の紹介	
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） 31 コンテスト作品制作（３１） 32 コンテスト作品制作（３２） 33 コンテスト作品制作（３３） 34 コンテスト作品制作（３４） 35 コンテスト作品制作（３５） 36 コンテスト作品制作（３６） 37 コンテスト作品制作（３７） 38 コンテスト作品制作（３８） 39 コンテスト作品制作（３９） 40 コンテスト作品制作（４０） 41 コンテスト作品制作（４１） 42 コンテスト作品制作（４２） 43 コンテスト作品制作（４３） 44 コンテスト作品制作（４４） 45 コンテスト作品制作（４５） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	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
実務家教員の紹介	
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） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	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	31	
	2	選考試験	32	
	3	面接試験の心構え	33	
	4	面接試験の形態	34	
	5	面接試験における質問研究（１）	35	
	6	面接試験における質問研究（２）	36	
	7	面接試験における質問研究（３）	37	
	8	自己PRを伝える(スピーキング)（１）	38	
	9	自己PRを伝える(スピーキング)（２）	39	
	10	応募書類	40	
	11	履歴書1	41	
	12	履歴書2	42	
	13	エントリーシート（１）	43	
	14	エントリーシート（２）	44	
	15	書類の送付方法	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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	３０単位時間
授業コマ数	１５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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	６０単位時間
授業コマ数	３０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	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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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Ｈ			
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	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	作品制作（４１）
	14	作品制作（１３）	44	作品制作（４２）
	15	作品制作（１４）	45	発表、講評
	16	作品制作（１５）	46	
	17	作品制作（１６）	47	
	18	作品制作（１７）	48	
	19	作品制作（１８）	49	
	20	作品制作（１９）	50	
	21	作品制作（２０）	51	
	22	作品制作（２１）	52	
	23	作品制作（２２）	53	
	24	作品制作（２３）	54	
	25	作品制作（２４）	55	
	26	作品制作（２５）	56	
	27	作品制作（２６）	57	
	28	作品制作（２７）	58	
	29	作品制作（２８）	59	
	30	発表、講評	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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	９０単位時間			
授業コマ数	４５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（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	ドキュメント提出、発表
	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	作品制作（３０）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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	９０単位時間			
授業コマ数	４５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（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	ドキュメント提出、発表
	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	作品制作（３０）	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	CG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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	31	
	2	モチーフ1	32	
	3	モチーフ1	33	
	4	モチーフ1	34	
	5	モチーフ1	35	
	6	モチーフ1	36	
	7	モチーフ1	37	
	8	モチーフ1	38	
	9	モチーフ1	39	
	10	モチーフ1	40	
	11	モチーフ2	41	
	12	モチーフ2	42	
	13	モチーフ2	43	
	14	モチーフ2	44	
	15	モチーフ2	45	
	16	モチーフ2	46	
	17	モチーフ2	47	
	18	モチーフ2	48	
	19	モチーフ2	49	
	20	モチーフ2	50	
	21	モチーフ3	51	
	22	モチーフ3	52	
	23	モチーフ3	53	
	24	モチーフ3	54	
	25	モチーフ3	55	
	26	モチーフ3	56	
	27	モチーフ3	57	
	28	モチーフ3	58	
	29	モチーフ3	59	
	30	講評	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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	３０単位時間			
授業コマ数	１５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	31	
	2	モチーフ1	32	
	3	モチーフ1	33	
	4	モチーフ1	34	
	5	モチーフ2	35	
	6	モチーフ2.	36	
	7	モチーフ2	37	
	8	モチーフ2	38	
	9	モチーフ3	39	
	10	モチーフ3	40	
	11	モチーフ3	41	
	12	モチーフ3	42	
	13	モチーフ3	43	
	14	モチーフ3	44	
	15	講評	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	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	モデリング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	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	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	構造や細部を意識したモデリング	31	
	2	モデリング課題教会(外観)制作	32	
	3	モデリング課題教会(外観)制作	33	
	4	モデリング課題教会(外観)制作	34	
	5	モデリング課題教会(外観)制作	35	
	6	モデリング課題教会(外観)制作	36	
	7	モデリング課題教会(外観)制作	37	
	8	発表、講評	38	
	9	ライティング、コンポジットを意識したモデリング	39	
	10	モデリング課題廃墟(部屋)制作	40	
	11	モデリング課題廃墟(部屋)制作	41	
	12	モデリング課題廃墟(部屋)制作	42	
	13	モデリング課題廃墟(部屋)制作	43	
	14	モデリング課題廃墟(部屋)制作	44	
	15	モデリング課題廃墟(部屋)制作	45	
	16	モデリング課題廃墟(部屋)制作	46	
	17	モデリング課題廃墟(部屋)制作	47	
	18	発表、講評	48	
	19	ZBrushCoreの基本操作	49	
	20	スカルプト練習課題自分の手制作	50	
	21	スカルプト課題動物制作	51	
	22	スカルプト課題動物制作	52	
	23	スカルプト課題動物制作	53	
	24	発表、講評	54	
	25	スカルプト課題頭蓋骨制作	55	
	26	スカルプト課題頭蓋骨制作	56	
	27	スカルプト課題頭蓋骨制作	57	
	28	スカルプト課題頭蓋骨制作	58	
	29	スカルプト課題頭蓋骨制作	59	
	30	発表、講評	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	モーション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	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、効果的なモーションの実習を行う。
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・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 人間片手剣スウィングのモーション制作 31 2 モーション課題片手剣スウィング制作 32 3 人間大剣スウィングのモーション課題制作 33 4 モーション課題人間大剣スウィング制作 34 5 モーション課題人間大剣スウィング制作 35 6 発表、講評 36 7 鳥の羽ばたきのモーション制作 37 8 モーション課題鳥の羽ばたき制作 38 9 鳥の飛び立ちのモーション制作 39 10 モーション課題鳥の飛び立ち制作 40 11 モーション課題鳥の飛び立ち制作 41 12 発表、講評 42 13 ドラゴン歩きのモーション制作 43 14 モーション課題ドラゴン歩き制作 44 15 モーション課題ドラゴン歩き制作 45 16 モーション課題ドラゴン歩き制作 46 17 ドラゴン走りのモーション制作 47 18 モーション課題走り制作 48 19 モーション課題走り制作 49 20 モーション課題走り制作 50 21 モーション課題走り制作 51 22 ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーション制作 52 23 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 53 24 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 54 25 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 55 26 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 56 27 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 57 28 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 58 29 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作 59 30 発表、講評 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	映像編集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	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 基本操作復習 31 2 基本操作復習 32 3 アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは） 33 4 アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは） 34 5 エフェクト応用（撮影エフェクト） 35 6 エフェクト応用（撮影エフェクト） 36 7 課題制作Ⅰ（カットイン） 37 8 課題制作Ⅰ（カットイン） 38 9 課題制作Ⅰ（カットイン）・講評 39 10 エクスプレッション基礎 40 11 エクスプレッション基礎 41 12 課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト） 42 13 課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト） 43 14 課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評 44 15 課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト） 45 16 課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト） 46 17 課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評 47 18 課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト） 48 19 課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト） 49 20 課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評 50 21 課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト） 51 22 課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト） 52 23 課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評 53 24 卒業制作ブラッシュアップ 54 25 卒業制作ブラッシュアップ 55 26 卒業制作ブラッシュアップ 56 27 卒業制作ブラッシュアップ 57 28 卒業制作ブラッシュアップ 58 29 卒業制作ブラッシュアップ 59 30 卒業制作ブラッシュアップ 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	３０単位時間			
授業コマ数	１５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	31	
	2	作成事例紹介	32	
	3	コンセプト決定と作品選定	33	
	4	フォーマット作成（１）	34	
	5	フォーマット作成（２）	35	
	6	コンテンツ制作（１）	36	
	7	コンテンツ制作（２）	37	
	8	コンテンツ制作（３）	38	
	9	コンテンツ制作（４）	39	
	10	コンテンツ制作（５）	40	
	11	コンテンツ制作（６）	41	
	12	コンテンツ制作（７）	42	
	13	コンテンツ制作（８）	43	
	14	コンテンツ制作（９）	44	
	15	コンテンツ制作（１０）	45	
	16		46	
	17		47	
	18		48	
	19		49	
	20		50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	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	3DCG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	前期			
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	希望職種に応じた作品制作実習を行う。			
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	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作	31	3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作	32	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作	33	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作	34	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作	35	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作	36	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作	37	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作	38	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作	39	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作	40	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作	41	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作	42	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作	43	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作	44	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作	45	3DCG作品制作
	16	3DCG作品制作	46	3DCG作品制作
	17	3DCG作品制作	47	3DCG作品制作
	18	3DCG作品制作	48	3DCG作品制作
	19	3DCG作品制作	49	3DCG作品制作
	20	3DCG作品制作	50	3DCG作品制作
	21	3DCG作品制作	51	3DCG作品制作
	22	3DCG作品制作	52	3DCG作品制作
	23	3DCG作品制作	53	3DCG作品制作
	24	3DCG作品制作	54	3DCG作品制作
	25	3DCG作品制作	55	3DCG作品制作
	26	3DCG作品制作	56	3DCG作品制作
	27	3DCG作品制作	57	3DCG作品制作
	28	3DCG作品制作	58	3DCG作品制作
	29	3DCG作品制作	59	3DCG作品制作
	30	3DCG作品制作	60	3DCG作品制作
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	3DCG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	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	希望職種に応じた作品制作実習を行う。			
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	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作	31	
	2	3DCG作品制作	32	
	3	3DCG作品制作	33	
	4	3DCG作品制作	34	
	5	3DCG作品制作	35	
	6	3DCG作品制作	36	
	7	3DCG作品制作	37	
	8	3DCG作品制作	38	
	9	3DCG作品制作	39	
	10	3DCG作品制作	40	
	11	3DCG作品制作	41	
	12	3DCG作品制作	42	
	13	3DCG作品制作	43	
	14	3DCG作品制作	44	
	15	3DCG作品制作	45	
	16	3DCG作品制作	46	
	17	3DCG作品制作	47	
	18	3DCG作品制作	48	
	19	3DCG作品制作	49	
	20	3DCG作品制作	50	
	21	3DCG作品制作	51	
	22	3DCG作品制作	52	
	23	3DCG作品制作	53	
	24	3DCG作品制作	54	
	25	3DCG作品制作	55	
	26	3DCG作品制作	56	
	27	3DCG作品制作	57	
	28	3DCG作品制作	58	
	29	3DCG作品制作	59	
	30	3DCG作品制作	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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	６０単位時間
授業コマ数	３０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（１） 2 企画、コンセプト、絵コンテ作成（２） 3 企画、コンセプト、絵コンテ作成（３） 4 企画、コンセプト、絵コンテ作成（４） 5 企画、コンセプト、絵コンテ作成（５） 6 素材制作（１） 7 素材制作（２） 8 素材制作（３） 9 素材制作（４） 10 素材制作・講評 11 映像作品制作（１） 12 映像作品制作（２） 13 映像作品制作（３） 14 映像作品制作（４） 15 映像作品制作（５） 16 映像作品制作（６） 17 映像作品制作（７） 18 映像作品制作（８） 19 映像作品制作（９） 20 映像作品制作（１０） 21 映像作品制作（１１） 22 映像作品制作（１２） 23 映像作品制作（１３） 24 映像作品制作（１４） 25 映像作品制作（１５） 26 映像作品制作（１６） 27 映像作品制作（１７） 28 映像作品制作（１８） 29 映像作品制作（１９） 30 映像作品制作（２０） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	実習
授業時間	３０単位時間
授業コマ数	１５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（１）	31	
2	企画、コンセプト、絵コンテ作成（２）	32	
3	企画、コンセプト、絵コンテ作成（３）	33	
4	企画、コンセプト、絵コンテ作成（４）	34	
5	企画、コンセプト、絵コンテ作成（５）	35	
6	素材制作（１）	36	
7	素材制作（２）	37	
8	素材制作（３）	38	
9	素材制作（４）	39	
10	素材制作・講評	40	
11	映像作品制作（１）	41	
12	映像作品制作（２）	42	
13	映像作品制作（３）	43	
14	映像作品制作（４）	44	
15	講評	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	クロスメディア演習
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	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	６０単位時間
授業コマ数	３０コマ
授業概要	動画を用いたシェアメディアの理解を行う。
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	シェアメディアを活用したプロモーションデザインが理解できるようになる。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 マーケティング基礎（マーケティングとデザイン） 2 マーケティング・フレームワーク活用 3 購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディア 4 SNSマーケティング概要（youtubeとtwitter。その他） 5 youtube（動画）マーケティングについて。 6 課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案） 7 課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案） 8 Adobe Premiere基礎 9 Adobe Premiere基礎 10 Adobe Premiere　動画編集（カット） 11 Adobe Premiere　効果、レンダリング 12 課題制作2（Premiereを使用した動画制作） 13 課題制作2（Premiereを使用した動画制作） 14 課題制作2（Premiereを使用した動画制作） 15 講評。YoutubeへUP。youtubeからWebサイト 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	６０単位時間
授業コマ数	３０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	迷わず進めるIndesignの道しるべ
特記	
授業計画	1 Indesignの特徴と役割りの理解 31 2 Indesign実習「基本的な使い方」 32 3 Indesign実習「基本的な使い方」 33 4 Indesign実習「基本的な使い方」 34 5 Indesign実習「ケーススタディ」 35 6 Indesign実習「ケーススタディ」 36 7 Indesign実習「ケーススタディ」 37 8 Indesign実習「ケーススタディ」 38 9 Indesign実習「ケーススタディ」 39 10 Indesign実習「ケーススタディ」 40 11 Indesign実習「ケーススタディ」 41 12 Indesign実習「ケーススタディ」 42 13 Indesign実習「ケーススタディ」 43 14 Indesign実習「ケーススタディ」 44 15 Indesign実習「ケーススタディ」 45 16 Indesign実習「ケーススタディ」 46 17 Indesign実習「入稿する前に」 47 18 課題：文庫（新書）デザイン制作 48 19 課題：文庫（新書）デザイン制作 49 20 課題：文庫（新書）デザイン制作 50 21 課題：文庫（新書）デザイン制作 51 22 課題：文庫（新書）デザイン制作 52 23 課題：プレゼン・講評 53 24 課題：装丁デザイン 54 25 課題：装丁デザイン 55 26 課題：装丁デザイン 56 27 課題：装丁デザイン 57 28 課題：装丁デザイン 58 29 課題：プレゼン・講評 59 30 課題：ブラッシュUP 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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Ｊ			
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	イントロダクション	31	Web ページのコンテンツを充実させる
	2	Bootstrapのレイアウト	32	Web ページのコンテンツを充実させる
	3	Bootstrapのレイアウト	33	Web ページのコンテンツを充実させる
	4	基本的なスタイリング	34	サイトのデザインをカスタマイズする
	5	基本的なスタイリング	35	サイトのデザインをカスタマイズする
	6	基本的なコンポーネント	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	37	WordPress を用いた課題制作
	8	ナビゲーションのコンポーネント	38	WordPress を用いた課題制作
	9	ナビゲーションのコンポーネント	39	WordPress を用いた課題制作
	10	フォームとボタンのコンポーネント	40	WordPress を用いた課題制作
	11	フォームとボタンのコンポーネント	41	WordPress を用いた課題制作
	12	JavaScriptを利用したコンポーネント	42	WordPress を用いた課題制作
	13	JavaScriptを利用したコンポーネント	43	WordPress を用いた課題制作
	14	JavaScriptを利用したコンポーネント	44	WordPress を用いた課題制作
	15	ユーティリティ	45	講評
	16	ユーティリティ	46	PHPの基本
	17	ユーティリティ	47	PHPの基本
	18	ユーティリティ	48	PHPの応用課題制作
	19	Bootstrapでモックアップを作る	49	PHPの応用課題制作
	20	Bootstrapでモックアップを作る	50	PHPの応用課題制作
	21	Bootstrapでモックアップを作る	51	PHPの応用課題制作
	22	Bootstrapでモックアップを作る	52	SEOを強化する
	23	Bootstrapのカスタマイズ	53	SNSとの連携を強化する
	24	まとめ	54	まとめ
	25	WordPress の基本	55	課題制作
	26	WordPress の基本	56	課題制作
	27	投稿や固定ページで記事を書く	57	課題制作
	28	投稿や固定ページで記事を書く	58	課題制作
	29	投稿や固定ページで記事を書く	59	課題制作
	30	Gutenberg エディターを使いこなす	60	講評
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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	講義・実習			
授業時間	９０単位時間			
授業コマ数	４５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（タウン情報誌）	31	課題：パッケージデザイン（企業課題）
	2	課題：フリーペーパー	32	課題：パッケージデザイン
	3	課題：フリーペーパー	33	課題：パッケージデザイン
	4	課題：フリーペーパー	34	課題：パッケージデザイン
	5	課題：フリーペーパー	35	課題：パッケージデザイン
	6	課題：フリーペーパー	36	課題：パッケージデザイン
	7	課題：フリーペーパー	37	課題：パッケージデザイン
	8	課題：フリーペーパー	38	課題：パッケージデザイン
	9	課題：フリーペーパー	39	課題：パッケージデザイン
	10	課題：フリーペーパー	40	課題：パッケージデザイン
	11	課題：フリーペーパー	41	課題：パッケージデザイン
	12	課題：フリーペーパー	42	課題：パッケージデザイン
	13	課題：フリーペーパー	43	課題：プレゼン・講評
	14	課題：フリーペーパー	44	課題：ブラッシュUP
	15	課題：フリーペーパー	45	課題：ブラッシュUP
	16	課題：フリーペーパー	46	
	17	課題：フリーペーパー	47	
	18	課題：フリーペーパー	48	
	19	課題：フリーペーパー	49	
	20	課題：フリーペーパー	50	
	21	課題：フリーペーパー	51	
	22	課題：フリーペーパー	52	
	23	課題：フリーペーパー	53	
	24	課題：フリーペーパー	54	
	25	課題：フリーペーパー	55	
	26	課題：フリーペーパー	56	
	27	課題：フリーペーパー	57	
	28	課題：プレゼン・講評	58	
	29	課題：ブラッシュUP	59	
	30	課題：ブラッシュUP	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
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	９０単位時間
授業コマ数	４５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、V1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	BI、CI、VIとは	31	課題：（ショップアイテム制作）
	2	課題：（参考収集）	32	課題：（ショップアイテム制作）
	3	課題：（店舗企画）	33	課題：（ショップアイテム制作）
	4	課題：（店舗企画）	34	課題：（ショップアイテム制作）
	5	課題：（マーケティング＆企画立案）	35	課題：（ショップアイテム制作）
	6	課題：（マーケティング＆企画立案）	36	課題：（ショップアイテム制作）
	7	課題：（マーケティング＆企画立案）	37	課題：（ショップアイテム制作）
	8	課題：（マーケティング＆企画立案）	38	課題：（ショップアイテム制作）
	9	課題：（マーケティング＆企画立案）	39	課題：（ショップアイテム制作）
	10	課題：（マーケティング＆企画立案）	40	課題：（ショップアイテム制作）
	11	課題：企画書プレゼンテーション	41	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	12	課題：（ロゴマーク）	42	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	13	課題：（ロゴマーク）	43	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	14	課題：（ロゴマーク）	44	課題：プレゼン・講評
	15	課題：（ロゴマーク）	45	課題：ブラッシュUP
	16	課題：（ロゴマーク）	46	
	17	課題：（ロゴマーク）	47	
	18	課題：（ロゴマーク）	48	
	19	課題：（ロゴマーク）仕様書制作	49	
	20	課題：（ショップアイテム制作）	50	
	21	課題：（ショップアイテム制作）	51	
	22	課題：（ショップアイテム制作）	52	
	23	課題：（ショップアイテム制作）	53	
	24	課題：（ショップアイテム制作）	54	
	25	課題：（ショップアイテム制作）	55	
	26	課題：（ショップアイテム制作）	56	
	27	課題：（ショップアイテム制作）	57	
	28	課題：（ショップアイテム制作）	58	
	29	課題：（ショップアイテム制作）	59	
	30	課題：（ショップアイテム制作）	60	

成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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 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 J			
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	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	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
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	31	
	2	作成事例紹介	32	
	3	コンセプト決定と作品選定	33	
	4	フォーマット作成	34	
	5	フォーマット作成	35	
	6	コンテンツ制作	36	
	7	コンテンツ制作	37	
	8	コンテンツ制作	38	
	9	コンテンツ制作	39	
	10	コンテンツ制作	40	
	11	コンテンツ制作	41	
	12	コンテンツ制作	42	
	13	コンテンツ制作	43	
	14	コンテンツ制作	44	
	15	コンテンツ制作	45	
	16	コンテンツ制作	46	
	17	コンテンツ制作	47	
	18	コンテンツ制作	48	
	19	コンテンツ制作	49	
	20	コンテンツ制作	50	
	21	コンテンツ制作	51	
	22	コンテンツ制作	52	
	23	コンテンツ制作	53	
	24	コンテンツ制作	54	
	25	コンテンツ制作	55	
	26	コンテンツ制作	56	
	27	コンテンツ制作	57	
	28	コンテンツ制作	58	
	29	コンテンツ制作	59	
	30	コンテンツ制作	60	
成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ビジュアルデザイン実習
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	後期
科目区分	選択Ｊ
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	希望職種に応じた作品制作実習を行う。
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	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 ビジュアルデザイン作品制作 31 2 ビジュアルデザイン作品制作 32 3 ビジュアルデザイン作品制作 33 4 ビジュアルデザイン作品制作 34 5 ビジュアルデザイン作品制作 35 6 ビジュアルデザイン作品制作 36 7 ビジュアルデザイン作品制作 37 8 ビジュアルデザイン作品制作 38 9 ビジュアルデザイン作品制作 39 10 ビジュアルデザイン作品制作 40 11 ビジュアルデザイン作品制作 41 12 ビジュアルデザイン作品制作 42 13 ビジュアルデザイン作品制作 43 14 ビジュアルデザイン作品制作 44 15 ビジュアルデザイン作品制作 45 16 ビジュアルデザイン作品制作 46 17 ビジュアルデザイン作品制作 47 18 ビジュアルデザイン作品制作 48 19 ビジュアルデザイン作品制作 49 20 ビジュアルデザイン作品制作 50 21 ビジュアルデザイン作品制作 51 22 ビジュアルデザイン作品制作 52 23 ビジュアルデザイン作品制作 53 24 ビジュアルデザイン作品制作 54 25 ビジュアルデザイン作品制作 55 26 ビジュアルデザイン作品制作 56 27 ビジュアルデザイン作品制作 57 28 ビジュアルデザイン作品制作 58 29 ビジュアルデザイン作品制作 59 30 ビジュアルデザイン作品制作 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	３０単位時間
授業コマ数	１５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	
2	作品制作（２）	32	
3	作品制作（３）	33	
4	作品制作（４）	34	
5	作品制作（５）	35	
6	作品制作（６）	36	
7	作品制作（７）	37	
8	作品制作（８）	38	
9	作品制作（９）	39	
10	作品制作（１０）	40	
11	作品制作（１１）	41	
12	作品制作（１２）	42	
13	作品制作（１３）	43	
14	作品制作（１４）	44	
15	作品制作（１５）	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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Ｊ
授業方法	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	
2	作品制作（２）	32	
3	作品制作（３）	33	
4	作品制作（４）	34	
5	作品制作（５）	35	
6	作品制作（６）	36	
7	作品制作（７）	37	
8	作品制作（８）	38	
9	作品制作（９）	39	
10	作品制作（１０）	40	
11	作品制作（１１）	41	
12	作品制作（１２）	42	
13	作品制作（１３）	43	
14	作品制作（１４）	44	
15	作品制作（１５）	45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

成績評価方法（試験実施方法）	課題制作・授業出席　制作課題と授業出席状況を総合的に評価
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	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） 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） 31 卒業制作（３１） 32 卒業制作（３２） 33 卒業制作（３３） 34 卒業制作（３４） 35 卒業制作（３５） 36 卒業制作（３６） 37 卒業制作（３７） 38 卒業制作（３８） 39 卒業制作（３９） 40 卒業制作（４０） 41 卒業制作（４１） 42 卒業制作（４２） 43 卒業制作（４３） 44 卒業制作（４４） 45 卒業制作（４５） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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） 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） 31 卒業制作（３１） 32 卒業制作（３２） 33 卒業制作（３３） 34 卒業制作（３４） 35 卒業制作（３５） 36 卒業制作（３６） 37 卒業制作（３７） 38 卒業制作（３８） 39 卒業制作（３９） 40 卒業制作（４０） 41 卒業制作（４１） 42 卒業制作（４２） 43 卒業制作（４３） 44 卒業制作（４４） 45 卒業制作（４５） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	６０単位時間
授業コマ数	３０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） 31 2 卒業制作（２） 32 3 卒業制作（３） 33 4 卒業制作（４） 34 5 卒業制作（５） 35 6 卒業制作（６） 36 7 卒業制作（７） 37 8 卒業制作（８） 38 9 卒業制作（９） 39 10 卒業制作（１０） 40 11 卒業制作（１１） 41 12 卒業制作（１２） 42 13 卒業制作（１３） 43 14 卒業制作（１４） 44 15 卒業制作（１５） 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	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	６０単位時間		
授業コマ数	３０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）	31	
	2 着彩デッサン（２）	32	
	3 着彩デッサン（３）	33	
	4 着彩デッサン（４）	34	
	5 着彩デッサン（５）	35	
	6 着彩デッサン（６）	36	
	7 着彩デッサン（７）	37	
	8 着彩デッサン（８）	38	
	9 着彩デッサン（９）	39	
	10 着彩デッサン（１０）	40	
	11 着彩デッサン（１１）	41	
	12 着彩デッサン（１２）	42	
	13 着彩デッサン（１３）	43	
	14 着彩デッサン（１４）	44	
	15 着彩デッサン（１５）	45	
	16 着彩デッサン（１６）	46	
	17 着彩デッサン（１７）	47	
	18 着彩デッサン（１８）	48	
	19 着彩デッサン（１９）	49	
	20 着彩デッサン（２０）	50	
	21 着彩デッサン（２１）	51	
	22 着彩デッサン（２２）	52	
	23 着彩デッサン（２３）	53	
	24 着彩デッサン（２４）	54	
	25 着彩デッサン（２５）	55	
	26 着彩デッサン（２６）	56	
	27 着彩デッサン（２７）	57	
	28 着彩デッサン（２８）	58	
	29 着彩デッサン（２９）	59	
	30 着彩デッサン（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	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	３０単位時間
授業コマ数	１５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 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	９０単位時間
授業コマ数	４５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） 2 マンガ企画（２） 3 マンガ企画（３） 4 マンガ企画（４） 5 マンガ企画（５） 6 マンガ企画（６） 7 マンガ企画（７） 8 マンガ企画（８） 9 マンガ企画（９） 10 マンガ企画（１０） 11 マンガ企画（１１） 12 マンガ企画（１２） 13 マンガ企画（１３） 14 マンガ企画（１４） 15 マンガ企画（１５） 16 マンガ企画（１６） 17 マンガ企画（１７） 18 マンガ企画（１８） 19 マンガ企画（１９） 20 マンガ企画（２０） 21 マンガ企画（２１） 22 マンガ企画（２２） 23 マンガ企画（２３） 24 マンガ企画（２４） 25 マンガ企画（２５） 26 マンガ企画（２６） 27 マンガ企画（２７） 28 マンガ企画（２８） 29 マンガ企画（２９） 30 マンガ企画（３０） 31 マンガ企画（３１） 32 マンガ企画（３２） 33 マンガ企画（３３） 34 マンガ企画（３４） 35 マンガ企画（３５） 36 マンガ企画（３６） 37 マンガ企画（３７） 38 マンガ企画（３８） 39 マンガ企画（３９） 40 マンガ企画（４０） 41 マンガ企画（４１） 42 マンガ企画（４２） 43 マンガ企画（４３） 44 マンガ企画（４４） 45 マンガ企画（４５） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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Ｌ
授業方法	講義・実習
授業時間	９０単位時間
授業コマ数	４５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） 2 マンガ企画（２） 3 マンガ企画（３） 4 マンガ企画（４） 5 マンガ企画（５） 6 マンガ企画（６） 7 マンガ企画（７） 8 マンガ企画（８） 9 マンガ企画（９） 10 マンガ企画（１０） 11 マンガ企画（１１） 12 マンガ企画（１２） 13 マンガ企画（１３） 14 マンガ企画（１４） 15 マンガ企画（１５） 16 マンガ企画（１６） 17 マンガ企画（１７） 18 マンガ企画（１８） 19 マンガ企画（１９） 20 マンガ企画（２０） 21 マンガ企画（２１） 22 マンガ企画（２２） 23 マンガ企画（２３） 24 マンガ企画（２４） 25 マンガ企画（２５） 26 マンガ企画（２６） 27 マンガ企画（２７） 28 マンガ企画（２８） 29 マンガ企画（２９） 30 マンガ企画（３０） 31 マンガ企画（３１） 32 マンガ企画（３２） 33 マンガ企画（３３） 34 マンガ企画（３４） 35 マンガ企画（３５） 36 マンガ企画（３６） 37 マンガ企画（３７） 38 マンガ企画（３８） 39 マンガ企画（３９） 40 マンガ企画（４０） 41 マンガ企画（４１） 42 マンガ企画（４２） 43 マンガ企画（４３） 44 マンガ企画（４４） 45 マンガ企画（４５） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	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	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Ｌ			
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	６０単位時間
授業コマ数	３０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） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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Ｌ
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	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） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	９０単位時間			
授業コマ数	４５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	９０単位時間
授業コマ数	４５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） 2 ポートフォリオ制作（２） 3 ポートフォリオ制作（３） 4 ポートフォリオ制作（４） 5 ポートフォリオ制作（５） 6 ポートフォリオ制作（６） 7 ポートフォリオ制作（７） 8 ポートフォリオ制作（８） 9 ポートフォリオ制作（９） 10 ポートフォリオ制作（１０） 11 ポートフォリオ制作（１１） 12 ポートフォリオ制作（１２） 13 ポートフォリオ制作（１３） 14 ポートフォリオ制作（１４） 15 ポートフォリオ制作（１５） 16 ポートフォリオ制作（１６） 17 ポートフォリオ制作（１７） 18 ポートフォリオ制作（１８） 19 ポートフォリオ制作（１９） 20 ポートフォリオ制作（２０） 21 ポートフォリオ制作（２１） 22 ポートフォリオ制作（２２） 23 ポートフォリオ制作（２３） 24 ポートフォリオ制作（２４） 25 ポートフォリオ制作（２５） 26 ポートフォリオ制作（２６） 27 ポートフォリオ制作（２７） 28 ポートフォリオ制作（２８） 29 ポートフォリオ制作（２９） 30 ポートフォリオ制作（３０） 31 ポートフォリオ制作（３１） 32 ポートフォリオ制作（３２） 33 ポートフォリオ制作（３３） 34 ポートフォリオ制作（３４） 35 ポートフォリオ制作（３５） 36 ポートフォリオ制作（３６） 37 ポートフォリオ制作（３７） 38 ポートフォリオ制作（３８） 39 ポートフォリオ制作（３９） 40 ポートフォリオ制作（４０） 41 ポートフォリオ制作（４１） 42 ポートフォリオ制作（４２） 43 ポートフォリオ制作（４３） 44 ポートフォリオ制作（４４） 45 ポートフォリオ制作（４５） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	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） 2 イラスト制作（２） 3 イラスト制作（３） 4 イラスト制作（４） 5 イラスト制作（５） 6 イラスト制作（６） 7 イラスト制作（７） 8 イラスト制作（８） 9 イラスト制作（９） 10 イラスト制作（１０） 11 イラスト制作（１１） 12 イラスト制作（１２） 13 イラスト制作（１３） 14 イラスト制作（１４） 15 イラスト制作（１５） 16 イラスト制作（１６） 17 イラスト制作（１７） 18 イラスト制作（１８） 19 イラスト制作（１９） 20 イラスト制作（２０） 21 イラスト制作（２１） 22 イラスト制作（２２） 23 イラスト制作（２３） 24 イラスト制作（２４） 25 イラスト制作（２５） 26 イラスト制作（２６） 27 イラスト制作（２７） 28 イラスト制作（２８） 29 イラスト制作（２９） 30 イラスト制作（３０） 31 イラスト制作（３１） 32 イラスト制作（３２） 33 イラスト制作（３３） 34 イラスト制作（３４） 35 イラスト制作（３５） 36 イラスト制作（３６） 37 イラスト制作（３７） 38 イラスト制作（３８） 39 イラスト制作（３９） 40 イラスト制作（４０） 41 イラスト制作（４１） 42 イラスト制作（４２） 43 イラスト制作（４３） 44 イラスト制作（４４） 45 イラスト制作（４５） 46 イラスト制作（４６） 47 イラスト制作（４７） 48 イラスト制作（４８） 49 イラスト制作（４９） 50 イラスト制作（５０） 51 イラスト制作（５１） 52 イラスト制作（５２） 53 イラスト制作（５３） 54 イラスト制作（５４） 55 イラスト制作（５５） 56 イラスト制作（５６） 57 イラスト制作（５７） 58 イラスト制作（５８） 59 イラスト制作（５９） 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） 2 イラスト制作（２） 3 イラスト制作（３） 4 イラスト制作（４） 5 イラスト制作（５） 6 イラスト制作（６） 7 イラスト制作（７） 8 イラスト制作（８） 9 イラスト制作（９） 10 イラスト制作（１０） 11 イラスト制作（１１） 12 イラスト制作（１２） 13 イラスト制作（１３） 14 イラスト制作（１４） 15 イラスト制作（１５） 16 イラスト制作（１６） 17 イラスト制作（１７） 18 イラスト制作（１８） 19 イラスト制作（１９） 20 イラスト制作（２０） 21 イラスト制作（２１） 22 イラスト制作（２２） 23 イラスト制作（２３） 24 イラスト制作（２４） 25 イラスト制作（２５） 26 イラスト制作（２６） 27 イラスト制作（２７） 28 イラスト制作（２８） 29 イラスト制作（２９） 30 イラスト制作（３０） 31 イラスト制作（３１） 32 イラスト制作（３２） 33 イラスト制作（３３） 34 イラスト制作（３４） 35 イラスト制作（３５） 36 イラスト制作（３６） 37 イラスト制作（３７） 38 イラスト制作（３８） 39 イラスト制作（３９） 40 イラスト制作（４０） 41 イラスト制作（４１） 42 イラスト制作（４２） 43 イラスト制作（４３） 44 イラスト制作（４４） 45 イラスト制作（４５） 46 イラスト制作（４６） 47 イラスト制作（４７） 48 イラスト制作（４８） 49 イラスト制作（４９） 50 イラスト制作（５０） 51 イラスト制作（５１） 52 イラスト制作（５２） 53 イラスト制作（５３） 54 イラスト制作（５４） 55 イラスト制作（５５） 56 イラスト制作（５６） 57 イラスト制作（５７） 58 イラスト制作（５８） 59 イラスト制作（５９） 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	６０単位時間
授業コマ数	３０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） 31 2 イラスト構成（２） 32 3 イラスト構成（３） 33 4 イラスト構成（４） 34 5 イラスト構成（５） 35 6 イラスト構成（６） 36 7 イラスト構成（７） 37 8 イラスト構成（８） 38 9 イラスト構成（９） 39 10 イラスト構成（１０） 40 11 イラスト構成（１１） 41 12 イラスト構成（１２） 42 13 イラスト構成（１３） 43 14 イラスト構成（１４） 44 15 イラスト構成（１５） 45 16 イラスト構成（１６） 46 17 イラスト構成（１７） 47 18 イラスト構成（１８） 48 19 イラスト構成（１９） 49 20 イラスト構成（２０） 50 21 イラスト構成（２１） 51 22 イラスト構成（２２） 52 23 イラスト構成（２３） 53 24 イラスト構成（２４） 54 25 イラスト構成（２５） 55 26 イラスト構成（２６） 56 27 イラスト構成（２７） 57 28 イラスト構成（２８） 58 29 イラスト構成（２９） 59 30 イラスト構成（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	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） 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 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	