

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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
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	15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	問題演習による試験対策			
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	問題演習	31	
	2	問題演習	32	
	3	問題演習	33	
	4	問題演習	34	
	5	問題演習	35	
	6	問題演習	36	
	7	問題演習	37	
	8	問題演習	38	
	9	問題演習	39	
	10	問題演習	40	
	11	問題演習	41	
	12	問題演習	42	
	13	問題演習	43	
	14	問題演習	44	
	15	問題演習	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)	授業内試験・定期試験・授業出席 授業内試験と定期試験、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Ⅰ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
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	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	自己PRを構築する。			
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職概論	31	
	2	就職スケジュール	32	
	3	一般常識試験	33	
	4	適性検査	34	
	5	作文	35	
	6	敬語と立ち居振舞い	36	
	7	面接試験のねらい	37	
	8	自己PRとは	38	
	9	自己PRの書き方	39	
	10	自己PRの書き方	40	
	11	自己PRの書き方	41	
	12	自己PRの書き方	42	
	13	好ましくない自己PRの例	43	
	14	仕事の選び方	44	
	15	会社の選び方	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Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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的な演習			
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	ビジネスマナー			
実務家教員の紹介				
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	35	
	6	面接試験における質問研究	36	
	7	面接試験における質問研究	37	
	8	自己PRを伝える(スピーキング)	38	
	9	自己PRを伝える(スピーキング)	39	
	10	応募書類	40	
	11	履歴書の作り方	41	
	12	履歴書の作り方	42	
	13	エントリーシートの作り方	43	
	14	エントリーシートの作り方	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	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的な演習			
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	ビジネスマナー			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	志望動機の作り方	31	
	2	志望動機の作り方	32	
	3	志望動機の作り方	33	
	4	インターネットによるアクセス	34	
	5	電話によるアクセス	35	
	6	電子メールによる企業アクセス	36	
	7	説明会・選考試験	37	
	8	説明会・選考試験	38	
	9	筆記試験	39	
	10	面接試験	40	
	11	就職活動における自己管理	41	
	12	就職活動における自己管理	42	
	13	就職活動における自己管理	43	
	14	就職活動における自己管理	44	
	15	内定後の手続き、行動	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	デジタル表現 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
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	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	オリエンテーション PC基本操作	31
	2	Illustrator実習 基本操作	32
	3	Illustrator実習 描画	33
	4	Illustrator実習 描画	34
	5	Illustrator実習 作図	35
	6	Illustrator実習 作図	36
	7	Illustrator実習 制作	37
	8	Illustrator実習 制作	38
	9	課題制作	39
	10	課題制作	40
	11	Illustrator実習 制作	41
	12	Illustrator実習 制作	42
	13	課題制作	43
	14	課題制作	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	課題制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	デザイン学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
科目区分	必修			
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	専攻に応じた課題制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
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	作品制作	31	
	2	作品制作	32	
	3	作品制作	33	
	4	作品制作	34	
	5	作品制作	35	
	6	作品制作	36	
	7	作品制作	37	
	8	作品制作	38	
	9	作品制作	39	
	10	作品制作	40	
	11	作品制作	41	
	12	作品制作	42	
	13	作品制作	43	
	14	作品制作	44	
	15	発表・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	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
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	講義と実践的な実習			
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			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	企画提出	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表、講評
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	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 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	デザイン学科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	必修			
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	グループワークなどを通じて実践的な実習			
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			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	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Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
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	グループワークなどを通じて実践的な実習			
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			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	
	2	作品制作	32	
	3	作品制作	33	
	4	作品制作	34	
	5	作品制作	35	
	6	作品制作	36	
	7	作品制作	37	
	8	作品制作	38	
	9	作品制作	39	
	10	作品制作	40	
	11	作品制作	41	
	12	作品制作	42	
	13	作品制作	43	
	14	作品制作	44	
	15	作品制作	45	
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	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	ポートフォリオ制作			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択必修			
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			
実務家教員の紹介				
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		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	グラフィックデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択必修			
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	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			
実務家教員の紹介				
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	インテリアデザイン実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択必修			
授業方法	実習			
授業時間	180単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	駅周辺の土産物店（工芸品）の設計			
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	方位を意識し快適な暮らしの提案			
教科書	設計ノート商業施設			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	リアルな店舗の在り方	31	天井伏図
	2	鉄筋コンクリート造/排煙窓の存在	32	LDKパースの作図
	3	フロアプランのエスキース	33	LDKパースの作図
	4	フロアプランのエスキース	34	LDKパースの作図
	5	フロアプランのエスキース	35	LDKパースの作図
	6	フロアプラン什器配置	36	プレゼンテーション
	7	フロアプラン什器配置	37	店舗設計（飲食店）の概要
	8	フロアプラン什器配置	38	暖房機器について説明
	9	シーリングプラン・照明計画	39	フロアプランのエスキース/ファサード
	10	シーリングプラン・照明計画	40	フロアプランのエスキース/ファサード
	11	シーリングプラン・照明計画	41	フロアプランのエスキース/ファサード
	12	展開図・天井伏図	42	フロアプランのエスキース/スケール感
	13	展開図・天井伏図	43	フロアプランのエスキース/スケール感
	14	展開図・天井伏図	44	フロアプランのエスキース/スケール感
	15	パースの作図	45	店舗内空間のデザイン・エスキース
	16	パースの作図	46	店舗内空間のデザイン・エスキース
	17	パースの作図	47	店舗内空間のデザイン・エスキース
	18	パースの作図	48	ファサードエスキース
	19	プレゼンテーション	49	ファサードエスキース
	20	住宅設計について/方位の重要性	50	ファサードエスキース
	21	鉄筋コンクリート造ならではの考え方	51	フロアプラン・インテリアエレベーション
	22	フロアプランのエスキース/収納の提案	52	フロアプラン・インテリアエレベーション
	23	フロアプランのエスキース/収納の提案	53	フロアプラン・インテリアエレベーション
	24	フロアプラン家具配置/より良い暮らしの提案	54	シーリングプラン・照明計画
	25	フロアプラン家具配置/より良い暮らしの提案	55	シーリングプラン・照明計画
	26	フロアプラン家具配置/寸法確認	56	シーリングプラン・照明計画
	27	フロアプラン家具配置/寸法確認	57	店内パースの作図
	28	展開図	58	店内パースの作図
	29	展開図	59	店内パースの作図
	30	天井伏図	60	プレゼンテーション
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				
実務家教員授業				
学部・学科				
履修年次				
科目区分				
授業方法				
授業時間				
授業コマ数				
授業概要				
授業の進め方				
達成目標				
教科書				
実務家教員の紹介				
授業計画	61	住宅設計コンペ制作	コンセプト草案	91
	62	住宅設計コンペ制作	コンセプト草案	92
	63	住宅設計コンペ制作	フロアプランのエスキース	93
	64	住宅設計コンペ制作	フロアプランのエスキース	94
	65	住宅設計コンペ制作	フロアプランのエスキース	95
	66	住宅設計コンペ制作	フロアプランのCAD製図	96
	67	住宅設計コンペ制作	フロアプランのCAD製図	97
	68	住宅設計コンペ制作	フロアプランのCAD製図	98
	69	住宅設計コンペ制作	パース制作	99
	70	住宅設計コンペ制作	パース制作	100
	71	住宅設計コンペ制作	パース制作	101
	72	住宅設計コンペ制作	プレゼンボード制作	102
	73	住宅設計コンペ制作	プレゼンボード制作	103
	74	住宅設計コンペ制作	プレゼンテーション	104
	75	店舗設計コンペ制作	コンセプト草案	105
	76	住宅設計コンペ制作	コンセプト草案	106
	77	住宅設計コンペ制作	コンセプト草案	107
	78	住宅設計コンペ制作	フロアプランのエスキース	108
	79	住宅設計コンペ制作	フロアプランのエスキース	109
	80	住宅設計コンペ制作	フロアプランのエスキース	110
	81	住宅設計コンペ制作	フロアプランのエスキース	111
	82	住宅設計コンペ制作	フロアプランのCAD製図	112
	83	住宅設計コンペ制作	フロアプランのCAD製図	113
	84	住宅設計コンペ制作	フロアプランのCAD製図	114
	85	住宅設計コンペ制作	パース制作	115
	86	住宅設計コンペ制作	パース制作	116
	87	住宅設計コンペ制作	パース制作	117
	88	住宅設計コンペ制作	プレゼンボード制作	118
	89	住宅設計コンペ制作	プレゼンボード制作	119
	90	住宅設計コンペ制作	プレゼンテーション	120
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	イラスト表現Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	メディア情報学科 2年制		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする		
教科書	なし		
特記	メディアデザインを中心に多くの商業イラストを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	ポスター等制作（1）	31
	2	ポスター等制作（2）	32
	3	ポスター等制作（3）	33
	4	ポスター等制作（4）	34
	5	ポスター等制作（5）	35
	6	ポスター等制作（6）	36
	7	ポスター等制作（7）	37
	8	ポスター等制作（8）	38
	9	ポスター等制作（9）	39
	10	ポスター等制作（10）	40
	11	ポスター等制作（11）	41
	12	ポスター等制作（12）	42
	13	ポスター等制作（13）	43
	14	ポスター等制作（14）	44
	15	ポスター等制作（15）	45
	16	ポスター等制作（16）	46
	17	ポスター等制作（17）	47
	18	ポスター等制作（18）	48
	19	ポスター等制作（19）	49
	20	ポスター等制作（20）	50
	21	ポスター等制作（21）	51
	22	ポスター等制作（22）	52
	23	ポスター等制作（23）	53
	24	ポスター等制作（24）	54
	25	ポスター等制作（25）	55
	26	ポスター等制作（26）	56
	27	ポスター等制作（27）	57
	28	ポスター等制作（28）	58
	29	ポスター等制作（29）	59
	30	ポスター等制作（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	基礎デザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
科目区分	選択A			
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	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				
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	モチーフ 1（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)	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択A			
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	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				
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（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）	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択A			
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	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	有識者の指導による講義と演習			
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	31	
	2	ビジネスコミュニケーション	32	
	3	アクティブリスニング	33	
	4	アサーティブコミュニケーション	34	
	5	バーバル・ノンバーバル	35	
	6	コミュニケーションゲームⅠ	36	
	7	コミュニケーションゲームⅡ	37	
	8	起承転結・SDS法・DESC法	38	
	9	PREP法	39	
	10	PREP法	40	
	11	スライド作成法	41	
	12	プレゼンテーション実施練習	42	
	13	プレゼンテーション実施練習	43	
	14	プレゼンテーション実施練習	44	
	15	プレゼンテーション実施練習	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	デジタル表現Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
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分野で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	テキストによる講義と実習			
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	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				
授業計画	1	Photoshop実習	色調補正・応用	31
	2	Photoshop実習	画像加工・応用	32
	3	Photoshop実習	画像加工・応用	33
	4	Photoshop実習	画像補正・応用	34
	5	課題制作		35
	6	課題制作		36
	7	課題制作		37
	8	Photoshop実習	画像合成・応用	38
	9	Photoshop実習	画像合成・応用	39
	10	Photoshop実習	画像制作・応用	40
	11	Photoshop実習	画像制作・応用	41
	12	課題制作		42
	13	課題制作		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	CG映像概論 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択B		
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	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		
授業計画	1	CGとは、表現の基礎	31
	2	2次元CGと写真撮影	32
	3	3次元CGの制作	33
	4	技術の基礎	34
	5	知的財産権	35
	6	自己表現4コマの作成	36
	7	動画基礎・映像基礎	37
	8	課題 写真撮影	38
	9	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ	39
	10	シナリオの基本	40
	11	作品分析、絵コンテ課題	41
	12	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現	42
	13	絵コンテ制作 講評	43
	14	絵コンテ制作	44
	15	絵コンテ制作 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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
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	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択B		
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	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	有識者の指導による講義と演習		
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を完成させる。		
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		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用	31
	2	13フェイズ分析	32
	3	13フェイズ分析	33
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	34
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	35
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	36
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	37
	8	ショートプロット作成	38
	9	ショートプロット作成	39
	10	キービジュアル探し	40
	11	ミディアムプロット	41
	12	ミディアムプロット	42
	13	ロングプロット	43
	14	ロングプロット	44
	15	ロングプロット	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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択B			
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	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	31	
	2	Illustrator基礎操作確認	32	
	3	Illustrator 文字・文字組（可視・可読性）	33	
	4	Illustrator 文字・文字組（タイポデザイン）	34	
	5	Illustrator レイアウト（4原則）	35	
	6	Illustrator レイアウト（4原則）	36	
	7	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作	37	
	8	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作	38	
	9	Illustrator レイアウト（4原則＋画像）	39	
	10	Illustrator レイアウト（4原則＋画像）	40	
	11	ポートフォリオ制作	41	
	12	ポートフォリオ制作	42	
	13	ポートフォリオ制作	43	
	14	ポートフォリオ制作	44	
	15	ポートフォリオ制作	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・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価			
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	デザイン学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
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	有識者の指導による講義と実習			
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	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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制作の指導を行			
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	モデリング課題制作
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	3	モデリングツールキットの使い方	33	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	4	モデリングツールキットの使い方	34	発表、講評
	5	モデリング課題制作	35	Nurbusモデリング
	6	モデリング課題制作	36	モデリング課題Nurbusモデル制作
	7	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	37	モデリング課題Nurbusモデル制作
	8	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	38	発表・講評
	9	モデリング課題Dumpstar制作	39	環境効果・被写界深度表現
	10	モデリング課題Dumpstar制作	40	モデリング課題背景制作
	11	モデリング課題Dumpstar制作	41	モデリング課題背景制作
	12	モデリング課題Dumpstar制作	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題Dumpstar制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題Dumpstar制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題Dumpstar制作	45	発表・講評
	16	発表、講評	46	
	17	アルファテクスチャ切り抜き表現	47	
	18	モデリング草・木等自然物課題制作	48	
	19	モデリング草・木等自然物課題制作	49	
	20	モデリング草・木等自然物課題制作	50	
	21	モデリング草・木等自然物課題制作	51	
	22	発表、講評	52	
	23	ローポリゴンキャラクターモデリング	53	
	24	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	54	
	25	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	55	
	26	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	56	
	27	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	57	
	28	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	58	
	29	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	59	
	30	ジョイント・スキニング(HumanIK)	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択B			
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	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	有識者の指導による講義と実習			
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	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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制作の指導を行			
授業計画	1	ハードサーフェスモデリング	31	モデリング課題四足歩行動物制作
	2	モデリング課題自動車制作	32	ジョイント・スキニング(四足)
	3	モデリング課題自動車制作	33	ジョイント・スキニング(四足)
	4	モデリング課題自動車制作	34	背景モデリング
	5	モデリング課題自動車制作	35	モデリング課題背景制作
	6	モデリング課題自動車制作	36	モデリング課題背景制作
	7	モデリング課題自動車制作	37	モデリング課題背景制作
	8	モデリング課題自動車制作	38	モデリング課題背景制作
	9	モデリング課題自動車制作	39	モデリング課題背景制作
	10	モデリング課題自動車制作	40	モデリング課題背景制作
	11	発表・講評	41	モデリング課題背景制作
	12	ハイポリゴンキャラクターモデリング	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	45	発表・講評
	16	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	46	
	17	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	47	
	18	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	48	
	19	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	49	
	20	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	50	
	21	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	51	
	22	発表・講評	52	
	23	四足歩行動物モデリング	53	
	24	モデリング課題四足歩行動物制作	54	
	25	モデリング課題四足歩行動物制作	55	
	26	モデリング課題四足歩行動物制作	56	
	27	モデリング課題四足歩行動物制作	57	
	28	モデリング課題四足歩行動物制作	58	
	29	モデリング課題四足歩行動物制作	59	
	30	モデリング課題四足歩行動物制作	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	モーショント I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択B		
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	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	有識者の指導による講義と実習		
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	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版		
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制作の指導を行		
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎	31
	2	ボールバウンドアニメーション	32
	3	ロケータを使った移動・回転・拡張方法	33
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡張あり)	34
	5	二足歩行アニメーション	35
	6	モーショント課題歩行制作	36
	7	モーショント課題歩行制作	37
	8	モーショント課題歩行制作	38
	9	発表・講評	39
	10	二足走りアニメーション	40
	11	モーショント課題歩行制作	41
	12	モーショント課題歩行制作	42
	13	モーショント課題歩行制作	43
	14	発表・講評	44
	15	リギング(ジョイント・スキニング)	45
	16	コンストレインを使ったコントローラ設定)	46
	17	モーショント課題リギング制作	47
	18	モーショント課題リギング制作	48
	19	モーショント課題リギング制作	49
	20	モーショント課題リギング制作	50
	21	モーショント課題リギング制作	51
	22	パスアニメーション	52
	23	マテリアルアニメーション	53
	24	重量表現アニメーション	54
	25	モーショント課題重量表現制作	55
	26	モーショント課題重量表現制作	56
	27	モーショント課題重量表現制作	57
	28	モーショント課題重量表現制作	58
	29	モーショント課題重量表現制作	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	モーションⅡ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択B			
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	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	有識者の指導による講義と実習			
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	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
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制作の指導を行			
授業計画	1	二足前方倒立回転・後方倒立回転	31	アニメーション課題四足歩行制作
	2	(コンストレインを使ったアニメーション)	32	アニメーション課題四足歩行制作
	3	アニメーション課題倒立回転制作	33	発表・講評
	4	アニメーション課題倒立回転制作	34	四足走り(トロット)アニメーション
	5	アニメーション課題倒立回転制作	35	アニメーション課題トロット制作
	6	アニメーション課題倒立回転制作	36	アニメーション課題トロット制作
	7	発表・講評	37	アニメーション課題トロット制作
	8	絵コンテの再現(アニメーション実技試験過去問)	38	アニメーション課題トロット制作
	9	アニメーション課題絵コンテの再現制作	39	発表・講評
	10	アニメーション課題絵コンテの再現制作	40	四足走り(ギャロップ)アニメーション
	11	アニメーション課題絵コンテの再現制作	41	アニメーション課題ギャロップ制作
	12	アニメーション課題絵コンテの再現制作	42	アニメーション課題ギャロップ制作
	13	アニメーション課題絵コンテの再現制作	43	アニメーション課題ギャロップ制作
	14	アニメーション課題絵コンテの再現制作	44	アニメーション課題ギャロップ制作
	15	アニメーション課題絵コンテの再現制作	45	発表・講評
	16	アニメーション課題絵コンテの再現制作	46	
	17	アニメーション課題絵コンテの再現制作	47	
	18	アニメーション課題絵コンテの再現制作	48	
	19	アニメーション課題絵コンテの再現制作	49	
	20	アニメーション課題絵コンテの再現制作	50	
	21	アニメーション課題絵コンテの再現制作	51	
	22	アニメーション課題絵コンテの再現制作	52	
	23	アニメーション課題絵コンテの再現制作	53	
	24	アニメーション課題絵コンテの再現制作	54	
	25	アニメーション課題絵コンテの再現制作	55	
	26	アニメーション課題絵コンテの再現制作	56	
	27	発表・講評	57	
	28	四足歩行アニメーション	58	
	29	アニメーション課題四足歩行制作	59	
	30	アニメーション課題四足歩行制作	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	映像編集 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2 年制		
履修年次	1 年次		
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	Premiere & AfterEffects 基本の習得 + 映像作品実習		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
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 Pro 誰でも入門		
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制作の指導を行		
授業計画	1	Premiere 基本操作	31
	2	Premiere 基本操作	32
	3	カット編集	33
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）	34
	5	効果音・BGMの挿入	35
	6	AfterEffects 連携	36
	7	課題制作（映像編集①）	37
	8	課題制作（映像編集①）	38
	9	課題制作（映像編集②）	39
	10	課題制作（映像編集②）	40
	11	動画編集基礎	41
	12	サムネイル作成	42
	13	課題制作（動画編集）	43
	14	課題制作（動画編集）	44
	15	課題制作（動画編集）	45
	16	課題制作（動画編集）	46
	17	課題制作（動画編集）	47
	18	講評（動画編集）	48
	19	AfterEffects 基本操作 I（各種機能）	49
	20	AfterEffects 基本操作 I（各種機能）	50
	21	AfterEffects 基本操作 II（アニメーション）	51
	22	AfterEffects 基本操作 II（アニメーション）	52
	23	課題制作（モーショングラフィックス）	53
	24	課題制作（モーショングラフィックス）	54
	25	課題制作（モーショングラフィックス）	55
	26	課題制作（モーショングラフィックス）	56
	27	課題制作（モーショングラフィックス）	57
	28	課題制作（モーショングラフィックス）	58
	29	課題制作（モーショングラフィックス）	59
	30	講評（モーショングラフィックス）	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択B			
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	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誰でも入門			
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制作の指導を行			
授業計画	1	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	31	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	2	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	32	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	3	CG合成基礎（マッチムーブ）	33	課題制作Ⅶ（エフェクト）・講評
	4	CG合成基礎（カラーコレクション）	34	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	5	課題制作Ⅰ（合成）	35	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	6	課題制作Ⅰ（合成）	36	課題制作Ⅷ（エフェクト）・講評
	7	課題制作Ⅰ（合成）	37	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	8	課題制作Ⅰ（合成）	38	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	9	課題制作Ⅰ（合成）	39	課題制作Ⅸ（エフェクト）・講評
	10	課題制作Ⅰ（合成）	40	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	11	課題制作Ⅰ（合成）・講評	41	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	12	エフェクト制作基礎（ディストーション）	42	課題制作Ⅹ（エフェクト）・講評
	13	エフェクト制作基礎（カラー補正）	43	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	14	エフェクト制作基礎（ノイズ、ブラー）	44	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	15	エフェクト制作基礎（描画）	45	課題制作Ⅺ（エフェクト）・講評
	16	課題制作Ⅱ（エフェクト）	46	
	17	課題制作Ⅱ（エフェクト）	47	
	18	課題制作Ⅱ（エフェクト）・講評	48	
	19	課題制作Ⅲ（エフェクト）	49	
	20	課題制作Ⅲ（エフェクト）	50	
	21	課題制作Ⅲ（エフェクト）・講評	51	
	22	課題制作Ⅳ（エフェクト）	52	
	23	課題制作Ⅳ（エフェクト）	53	
	24	課題制作Ⅳ（エフェクト）・講評	54	
	25	課題制作Ⅴ（エフェクト）	55	
	26	課題制作Ⅴ（エフェクト）	56	
	27	課題制作Ⅴ（エフェクト）・講評	57	
	28	課題制作Ⅵ（エフェクト）	58	
	29	課題制作Ⅵ（エフェクト）	59	
	30	課題制作Ⅵ（エフェクト）・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	デザイン概論 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2 年制		
履修年次	1 年次		
科目区分	選択C		
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	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		
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）	31
	2	デザインの目的・役割、（テーマとコンセプト）	32
	3	デザインとマーケティング（マーケティングとは）	33
	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）	34
	5	デザインの要素（点・線・面、形状、色）	35
	6	課題制作（平面構成1）	36
	7	課題制作（平面構成1）	37
	8	デザインの要素（質感、空間、3D形態、タイポ）	38
	9	課題制作（平面構成2）	39
	10	課題制作（平面構成2）	40
	11	デザインの原則（統一、バランス、階層、尺度・割合）	41
	12	デザインの原則（支配・強調、類似・対比、リズム、多様性）	42
	13	課題制作（コラージュ1）	43
	14	課題制作（コラージュ1）	44
	15	課題制作（コラージュ1）・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	デザイン概論Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択C			
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	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スト	31	
	2	Web・グラフィックデザインの定番レイアウト	32	
	3	優先順位の視覚化（階層、文章構造）	33	
	4	視線誘導（ゲーテンベルク、ダイアグラム、Z、F、大小、色差）	34	
	5	視覚伝達の4原則	35	
	6	課題制作	36	
	7	課題制作	37	
	8	課題制作	38	
	9	デザイン配色論（基本知識確認）	39	
	10	デザイン配色論（色の性質、配色調和論）	40	
	11	文字と書体と文字組（基本知識）	41	
	12	文字と書体と文字組（書体種類と特徴）	42	
	13	文字と書体と文字組（文字組）	43	
	14	課題制作	44	
	15	課題制作・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	ビジュアル表現技法		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択C		
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	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）	31
	2	近代デザイン史（ヒストリー&ムーブメント）	32
	3	課題制作（ムーブメント研究）	33
	4	課題制作（ムーブメント研究）	34
	5	課題制作（ムーブメント研究）・発表	35
	6	写真と画像（写真優位性効果とモンタージュ効果など）	36
	7	写真と画像（写真の定番レイアウト）	37
	8	写真と画像（トリミング）	38
	9	写真と画像（撮影方法）	39
	10	現代デザイン史（作品紹介）	40
	11	現代デザイン史（作品紹介）	41
	12	課題制作（作品研究1）	42
	13	課題制作（作品研究1）	43
	14	課題制作（作品研究2）	44
	15	課題制作（作品研究2）・発表	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	Webデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	HTML・CSS基礎の習得 + Webデザイン基礎の習得			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	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				
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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択C			
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	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&プロトタイプ			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	レスポンス：概要	31	課題制作（復習をかねて）
	2	レスポンス：設計とコーディング	32	課題制作（復習をかねて）
	3	レスポンス：レイアウト（メディアクエリ）	33	課題制作（復習をかねて）
	4	レスポンス：ワイヤーフレーム	34	課題制作（復習をかねて）
	5	課題制作（レスポンス対応）	35	課題制作（復習をかねて）
	6	課題制作（レスポンス対応）	36	講評
	7	課題制作（レスポンス対応）	37	jQuery：基礎
	8	課題制作（レスポンス対応）	38	jQuery：導入1
	9	HTML・CSS応用：ドロップダウンメニュー	39	jQuery：導入2
	10	HTML・CSS応用：フローティングメニュー	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択C			
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	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とPhotoshopを用いた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			
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	31	課題制作 ポスター制作
	2	Illustrator実習 ベジェ曲線	32	課題制作 ポスター制作
	3	課題制作 ベジェ曲線を用いたオブジェクト	33	課題制作 ポスター制作
	4	課題制作 ベジェ曲線を用いたオブジェクト	34	課題制作 ポスター制作
	5	課題制作 MAP制作	35	課題制作 ポスター制作
	6	課題制作 MAP制作	36	課題制作 ポスター制作
	7	課題制作 MAP制作	37	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	8	課題制作 MAP制作	38	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	9	課題制作 MAP制作	39	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	10	課題制作 MAP制作	40	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	11	IllustratorとPhotoshop実習 応用操作	41	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	12	IllustratorとPhotoshop実習 応用操作	42	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	13	課題制作 バナー制作	43	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	14	課題制作 バナー制作	44	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	15	課題制作 バナー制作	45	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	16	課題制作 バナー制作	46	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	17	課題制作 バナー制作	47	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	18	課題制作 バナー制作	48	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	19	レイアウト基礎	49	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	20	レイアウト基礎	50	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	21	課題制作 名刺制作	51	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	22	課題制作 名刺制作	52	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	23	課題制作 名刺制作	53	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	24	課題制作 名刺制作	54	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	25	タイポグラフィ基礎	55	課題制作 コンテスト作品制作
	26	タイポグラフィ基礎	56	課題制作 コンテスト作品制作
	27	課題制作 ロゴ制作	57	課題制作 コンテスト作品制作
	28	課題制作 ロゴ制作	58	課題制作 コンテスト作品制作
	29	課題制作 ロゴ制作	59	課題制作 コンテスト作品制作
	30	課題制作 ロゴ制作	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択C			
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	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	有識者の指導による実習			
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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
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	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	31
	2	DTP知識	印刷知識	32
	3	DTP知識	データ概要	33
	4	DTP知識	文字（タイポグラフ）	34
	5	DTP知識	文字（版下・入稿）	35
	6	課題制作		36
	7	課題制作		37
	8	DTP知識	色の基礎	38
	9	DTP実習	配色	39
	10	DTP実習	配色	40
	11	課題制作		41
	12	課題制作		42
	13	DTP実習	文字組	43
	14	DTP実習	文章構造・レイアウト	44
	15	DTP実習	文章構造・レイアウト	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	ポートフォリオ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
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実習		
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させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	デザイン事務所にてブランディングデザイン、広報宣伝に従事。その経験を活かし、実践的な指導		
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	フォーマット準備	33
	4	フォーマット準備	34
	5	フォーマット作成	35
	6	フォーマット作成	36
	7	フォーマット作成	37
	8	フォーマット作成	38
	9	自己紹介ページ作成	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		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	3		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	建築設計 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2 年制		
履修年次	1 年次		
科目区分	選択D		
授業方法	講義・演習		
授業時間	4 5 単位時間		
授業コマ数	2 3 コマ		
授業概要	平行定規等で手描き図面を思考する		
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	各種図面のトレースを通じ各図面の役割・表現を習得		
教科書	新しい建築製図		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	用具の使い方/紙の規格/線の種類・引き方/線の練習/コンパスの使用	31
	2	図形の表現・投影図法・大三角法/平行線の利用・角の分割/三角形の性	32
	3	平行線の利用・角の分割/内接円・投影図法の解説・立体の投影図 1	33
	4	転倒立体の投影図/立体の投影図/立体の傾斜/展開	34
	5	立体の切断/直裁断投影図1・2/斜裁断投影図/展開投影図	35
	6	展開投影図/相貫体投影図	36
	7	教科書の木造住宅平面図のトレース (S=1/10C)	37
	8	各図面の種類・役割について説明 平面図JIS表示記号のトレース	38
	9	木造住宅 平面図のトレース 縮尺の違いのスケール感を体感(S=1/100)	39
	10	木造住宅 平面図のトレース 縮尺の違いのスケール感を体感(S=1/50)	40
	11	教科書の木造住宅 平面図のトレース	41
	12	教科書の木造住宅 平面図・配置図のトレース	42
	13	教科書の木造住宅 断面図のトレース	43
	14	木造住宅の展開図トレース	44
	15	木造住宅の展開図・天井伏図トレース	45
	16	WC・浴室をデザイン オリジナルの空間を表現する	46
	17	WC・浴室をデザイン 線描きパースの添付	47
	18	所定の空間設定の中でLDKを配置し豊かな空間の提案を行う	48
	19	LDKの家具配置 「豊かな暮らし」の提案 平面・展開・天井伏図	49
	20	LDKの家具配置 「豊かな暮らし」の提案 平面・展開・天井伏図	50
	21	LDK「豊かな暮らしの空間」の提案 線描きパース・フィードバックし各図面修正	51
	22	LDK「豊かな暮らしの空間」の提案 クライアント説明の資料として図面の準備	52
	23	プレゼンテーション	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	インテリアパース I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2 年制			
履修年次	1 年次			
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	手描きによるパースの表現方法とデザイン力を習得させる			
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	インテリアイメージを正確で魅力的に伝える表現力を身に付ける			
教科書	主に講師考案によるオリジナル課題をテキストとする			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	パースの役割や表現方法についての講義	31	【美容室】（店舗パース・1点図法） ペン描き
	2	【リビング8帖】（45° 1点図法） 下図起こし	32	【美容室】（店舗パース・1点図法） ペン描き
	3	【リビング8帖】（45° 1点図法） 下図起こし	33	【美容室】（店舗パース・1点図法） カラーリング仕上げ
	4	【リビング8帖】（45° 1点図法） 下図起こし	34	【美容室】（店舗パース・1点図法） カラーリング仕上げ
	5	【リビング8帖】（45° 1点図法） 下図起こし	35	【美容室】（店舗パース・1点図法） カラーリング仕上げ
	6	【リビング8帖】（45° 1点図法） ペン描き	36	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） 下図起こし
	7	【リビング8帖】（45° 1点図法） ペン描き	37	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） 下図起こし
	8	コピックマーカの使い方についての講義	38	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） 下図起こし
	9	【リビング8帖】（45° 1点図法） カラーリング仕上げ	39	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） 下図起こし
	10	【リビング8帖】（45° 1点図法） カラーリング仕上げ	40	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） ペン描き
	11	【リビング8帖】（45° 1点図法） カラーリング仕上げ	41	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） ペン描き
	12	【リビング8帖】（45° 1点図法） カラーリング仕上げ	42	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） ペン描き
	13	【キッチン】（45° 1点図法） 下図起こし	43	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） カラーリング仕上げ
	14	【キッチン】（45° 1点図法） 下図起こし	44	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） カラーリング仕上げ
	15	【キッチン】（45° 1点図法） 下図起こし	45	【ベッドルーム】（2焦点・簡略図法） カラーリング仕上げ
	16	【キッチン】（45° 1点図法） 下図起こし	46	
	17	【キッチン】（45° 1点図法） ペン描き	47	
	18	【キッチン】（45° 1点図法） ペン描き	48	
	19	【キッチン】（45° 1点図法） ペン描き	49	
	20	【キッチン】（45° 1点図法） カラーリング仕上げ	50	
	21	【キッチン】（45° 1点図法） カラーリング仕上げ	51	
	22	【キッチン】（45° 1点図法） カラーリング仕上げ	52	
	23	【キッチン】（45° 1点図法） カラーリング仕上げ	53	
	24	【点景の練習】（樹木他）	54	
	25	【点景の練習】（樹木他）	55	
	26	【美容室】（店舗パース・1点図法） 下図起こし	56	
	27	【美容室】（店舗パース・1点図法） 下図起こし	57	
	28	【美容室】（店舗パース・1点図法） 下図起こし	58	
	29	【美容室】（店舗パース・1点図法） 下図起こし	59	
	30	【美容室】（店舗パース・1点図法） ペン描き	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	CAD実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
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	Vector Worksの基本操作の習得、インテリア空間の設計図面表現			
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			
達成目標	CAD検定3級合格			
教科書	配布プリント			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Vector Worksの基本操作	31	CAD検定対策
	2	Vector Worksの基本操作	32	CAD検定対策
	3	2Dツールの操作	33	CAD検定対策
	4	図面枠の作成	34	CAD検定対策
	5	Vector Worksのショートカット習得	35	CAD検定対策
	6	Vector Worksのショートカット習得・演習	36	CAD検定対策
	7	基礎演習①	37	CAD検定対策
	8	基礎演習②	38	CAD検定対策
	9	基礎演習③	39	CAD検定対策
	10	基礎演習④	40	CAD検定対策
	11	基礎演習⑤	41	CAD検定対策
	12	問題演習①	42	CAD検定対策
	13	問題演習②	43	CAD検定対策
	14	問題演習③	44	CAD検定対策
	15	問題演習④	45	CAD検定対策
	16	問題演習⑤	46	
	17	LDK課題の図面表現	47	
	18	LDK課題の図面表現	48	
	19	LDK課題の図面表現	49	
	20	LDK課題の図面表現	50	
	21	CAD検定対策	51	
	22	CAD検定対策	52	
	23	CAD検定対策	53	
	24	CAD検定対策	54	
	25	CAD検定対策	55	
	26	CAD検定対策	56	
	27	CAD検定対策	57	
	28	CAD検定対策	58	
	29	CAD検定対策	59	
	30	CAD検定対策	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	インテリアデザイン実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	180単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	インテリアの基礎を習得し、クライアントの生活スタイルからインテリア構成を考える			
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	クライアントの要望に沿ったインテリアコーディネート提案を考え、プレゼンする			
教科書				
実務家教員の紹介				
授業計画	1	インテリアについて	31	クライアントを想定した実習（子供部屋）
	2	インテリアと建築の違いについて	32	クライアントを想定した実習（寝室6帖）
	3	インテリアの仕事について	33	クライアントを想定した実習（寝室6帖）
	4	人体計測実習・体側と実習	34	クライアントを想定した実習（寝室6帖）
	5	動作寸法と動作空間について	35	クライアントを想定した実習（寝室10帖）
	6	動作から考える空間	36	クライアントを想定した実習（寝室10帖）
	7	インテリアデザイン計画について	37	クライアントを想定した実習（寝室10帖）
	8	イメージスケールについて	38	クライアントを想定した実習（LDK10帖）
	9	イメージスケール実習	39	クライアントを想定した実習（LDK10帖）
	10	インテリアイメージスケール実習	40	クライアントを想定した実習（LDK10帖）
	11	インテリアイメージスケール実習	41	クライアントを想定した実習（キッチン）
	12	インテリアイメージについて	42	クライアントを想定した実習（キッチン）
	13	インテリアイメージボード実習	43	クライアントを想定した実習（キッチン）
	14	インテリアイメージボード実習	44	クライアントを想定した実習（戸建て）
	15	リビングルームの考え方	45	クライアントを想定した実習（戸建て）
	16	リビングルームの考え方	46	クライアントを想定した実習（戸建て）
	17	理想のリビングの考案	47	クライアントを想定した実習（戸建て）
	18	理想のリビングの考案、プレゼン	48	クライアントを想定した実習（戸建て）
	19	キッチンの考え方	49	プレゼンテーション
	20	ワークトライアングルについて	50	プレゼンテーション
	21	理想のキッチンの考案	51	暮らしの提案の基礎的知識
	22	理想のキッチンの考案・プレゼン	52	家具配置から暮らし方を考える
	23	ダイニングの考え方	53	フロアプランのエスキース
	24	理想のLDKの考案	54	フロアプランのエスキース
	25	理想のLDKの考案・プレゼン	55	厨房・冷蔵庫・ユーティリティの在り方
	26	寝室・子供部屋の考え方	56	フロアプランのエスキース
	27	理想の寝室・子供部屋の考案	57	フロアプランのエスキース
	28	理想の寝室・子供部屋の考案・プレゼン	58	暮らし方イメージの鮮明化
	29	クライアントを想定した実習（子供部屋）	59	フロアプランのエスキース チェック
	30	クライアントを想定した実習（子供部屋）	60	フロアプランのエスキース チェック
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				
実務家教員授業				
学部・学科				
履修年次				
科目区分				
授業方法				
授業時間				
授業コマ数				
授業概要				
授業の進め方				
達成目標				
教科書				
実務家教員の紹介				
授業計画	61	壁面のデザイン	91	
	62	フロアプランのエスキース チェック	92	
	63	フロアプランのエスキース チェック	93	
	64	フロアプランのフィードバックについて	94	
	65	家具を考える	95	
	66	家具の寸法・機能・表情（質感）	96	
	67	家具の寸法・機能・表情（質感）	97	
	68	フロアプランのエスキース	98	
	69	フロアプランのエスキース	99	
	70	フロアプランのエスキース	100	
	71	フロアプラン図の完了とフィードバック	101	
	72	天井と照明を計画 フロアプラン着彩	102	
	73	天井と照明を計画 フロアプラン着彩	103	
	74	天井と照明を計画 フロアプラン着彩	104	
	75	天井伏図のエスキース フロアプラン着彩	105	
	76	天井伏図のエスキース フロアプラン着彩	106	
	77	天井伏図のエスキース フロアプラン着彩	107	
	78	展開図のエスキース	108	
	79	展開図のエスキース	109	
	80	展開図のエスキース	110	
	81	スチレンボードにて模型の製作	111	
	82	スチレンボードにて模型の製作	112	
	83	スチレンボードにて模型の製作	113	
	84	スチレンボードにて模型の製作	114	
	85	スチレンボードにて模型の製作	115	
	86	スチレンボードにて模型の製作	116	
	87	家具模型型制作	117	
	88	家具模型型制作	118	
	89	家具模型型制作	119	
	90	家具模型型制作	120	
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	インテリアモデリングⅠ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択D			
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	モデルボードの基本的な加工方法を習得し、素材・接着方法・表現を習得			
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	建築インテリアモデルの手法を理解し、内観・外観モデルの製作技術を習得する			
教科書	イラストで分かる建築模型の作り方（彰国社）			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	建築模型の在り方、加工についての講義	31	LDKの建築模型の製作
	2	モデルボードで立方体の製作	32	LDKの建築模型の製作
	3	モデルボードで立方体の製作	33	LDKの建築模型の製作
	4	モデルボードで立方体の製作	34	LDKの建築模型の製作
	5	モデルボードで大きいR模型	35	LDKの建築模型の製作
	6	モデルボードで大きいR模型	36	LDKの建築模型の製作
	7	モデルボードで大きいR模型	37	プレゼンテーション
	8	モデルボードで大きいR模型	38	店舗の建築模型の製作
	9	発泡スチロールで穴開き立体	39	店舗の建築模型の製作
	10	発泡スチロールで穴開き立体	40	店舗の建築模型の製作
	11	発泡スチロールで穴開き立体	41	店舗の建築模型の製作
	12	発泡スチロールで穴開き立体	42	店舗の建築模型の製作
	13	発泡スチロールで穴開き立体	43	店舗の建築模型の製作
	14	発泡スチロールで穴開き立体	44	店舗の建築模型の製作
	15	塩ビ版で箱作り	45	プレゼンテーション
	16	塩ビ版で箱作り	46	
	17	塩ビ版で箱作り	47	
	18	塩ビ版で箱作り	48	
	19	塩ビ版で箱作り	49	
	20	塩ビ版で箱作り	50	
	21	透明プラスチックでパッケージ制作	51	
	22	透明プラスチックでパッケージ制作	52	
	23	透明プラスチックでパッケージ制作	53	
	24	透明プラスチックでパッケージ制作	54	
	25	透明プラスチックでパッケージ制作	55	
	26	建築模型	56	
	27	建築模型	57	
	28	建築模型	58	
	29	建築模型	59	
	30	建築模型	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	建築構造 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2 年制		
履修年次	1 年次		
科目区分	選択D		
授業方法	講義・演習		
授業時間	4 5 単位時間		
授業コマ数	2 3 コマ		
授業概要	インテリア空間を構成する構造体についての理解、建築基準法他の説明		
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	構造種別の理解と仕上げ・下地の概念の理解、インテリア計画に必要な法律の習得		
教科書	構造用教材、法規用教材		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	構造種別の概要/構造原理/基礎構造	31
	2	木質構造（在来・2×2・丸太組）/材料（軸組・小屋組）/集成材	32
	3	鉄骨構造（形鋼・溶接・ファスナー）/ブレース構造とラーメン構造	33
	4	鉄筋コンクリート造（鉄筋・コンクリート材料特性）	34
	5	鉄骨鉄筋コンクリート造（合成構造）/組積構造（CB造・PC構造）	35
	6	仕上げと下地・下地と躯体/各部の名称	36
	7	屋根/床/階段	37
	8	壁/天井/床の間	38
	9	建具	39
	10	法律の概要（建築基準法・都市計画法・消防法他）法文の読み方・集団・単体規定	40
	11	基本用語の定義（建築物・敷地・地階・床面積・建築・主要構造部・居室）	41
	12	用語の定義・面積・高さ・階数の算定（延焼のおそれのある部分・床面積の定義）	42
	13	高さ・階数の算定基準・地盤面の定義（高さに含む・含まない・平均地盤面）	43
	14	単体規定（防火・避難関係）不燃・準不燃・難燃材料/耐火・準耐火建築物・耐火構造	44
	15	特殊建築物/防火区画・防火戸・他	45
	16	避難施設（廊下の幅・排煙設備・非常用照明・非常用出入口・敷地内道路）	46
	17	内装制限（無窓の居室・火器使用室）	47
	18	一般構造（天井・床の高さ・床下換気・階段規定・居室の採光・地階の居室・遮音構造）	48
	19	設備（換気・24H換気・排煙設備	49
	20	集団規定（道路と敷地・接道の義務・用途制限）用途地域（建蔽率・容積率）	50
	21	高さの制限（道路斜線・隣地斜線・北側斜線・日影による高さ制限）	51
	22	消防法（防火対象物・消防用設備）/消火設備・警報装置・避難設備	52
	23	まとめ	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	インテリア概論Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・演習			
授業時間	4 5 単位時間			
授業コマ数	2 3 コマ			
授業概要	店舗設計への初歩知識やインテリアの素材知識の習得			
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	インテリア素材知識の習得・コーディネート提案			
教科書	素材・建材ハンドブック			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	デザインとアート アーツアンドクラフト運動について	31	
	2	印象派とジャポニズム アールヌーヴォーについて	32	
	3	店舗の営利/業種業態（物販・飲食・サービス業）について	33	
	4	物販店の計画方法	34	
	5	飲食店の計画方法	35	
	6	インテリアエレメントとは	36	
	7	家具	37	
	8	家具	38	
	9	合板	39	
	10	ファブリック	40	
	11	カーテン・カーペット・壁装材等	41	
	12	カーテン・カーペット・壁装材等	42	
	13	カーテン・カーペット・壁装材等	43	
	14	カーテン・カーペット・壁装材等	44	
	15	デザイナーズチェア	45	
	16	デザイナーズチェア	46	
	17	木材料（仕上げ材・広葉樹・針葉樹・床柱・竹・集成材）	47	
	18	建材（合板・ファイバーボード・パーティクルボード・石膏ボード・セメント系ボード・断熱材）	48	
	19	石・タイル・ガラス	49	
	20	塗装・左官	50	
	21	床仕上げ材・壁仕上げ材・天井仕上げ材	51	
	22	建具材（木製・鋼製）	52	
	23	まとめ	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	福祉住環境 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2 年制		
履修年次	1 年次		
科目区分	選択D		
授業方法	講義		
授業時間	4 5 単位時間		
授業コマ数	2 3 コマ		
授業概要	検定試験 3 級の問題に取り組み、誰もが暮らしやすい生活環境について基礎知識を学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義・問題演習と演習形式による試験対策		
達成目標	問題集に取り組み、福祉住環境コーディネーター検定 3 級の基礎知識を習得		
教科書	ユーキャンの福祉住環境コーディネーター 3 級速習レッスン＆問題集		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	第一章 暮らしやすい生活環境を目指して	31
	2	日本の住環境の問題点	32
	3	日本の住環境の問題点	33
	4	第二章 自立を支援する制度と方策	34
	5	障害者福祉の理念～ノーマライゼーション～	35
	6	障害者福祉の理念～ノーマライゼーション～	36
	7	第三章 バリアフリーとユニバーサルデザイン：共用品（アクセシブルデザイン）	37
	8	福祉用具の定義と役割	38
	9	福祉用具の定義と役割	39
	10	第四章 住まい整備のための基本技術	40
	11	金沢福祉用具情報プラザ見学	41
	12	生活に即した安全・安心・快適な住まい	42
	13	生活に即した安全・安心・快適な住まい	43
	14	色彩・照明・インテリアへの配慮	44
	15	第五章 安心できる住生活とまちづくり	45
	16	高齢期の多様な住まい方 安心して住み続けるために	46
	17	予想模擬試験問題（1）	47
	18	予想模擬試験問題（2）	48
	19	予想模擬試験問題（3）	49
	20	予想模擬試験問題（4）	50
	21	試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ	51
	22	試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ	52
	23	試験本番に向けて問題形式や出題傾向の把握、間違えた問題の再チャレンジ	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	デッサン基礎 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2 年制	
履修年次	1 年次	
科目区分	選択E	
授業方法	講義・実習	
授業時間	1 2 0 時間	
授業コマ数	6 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	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	美術系大学を卒業後、多くの個展を開催し、画家として第一線にて活動	
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）（1） 6 基礎デッサン（立方体）（2） 7 基礎デッサン（円柱）（1） 8 基礎デッサン（円柱）（2） 9 基礎デッサン（球体）（1） 10 基礎デッサン（球体）（2） 11 想定デッサン I（1） 12 想定デッサン I（2） 13 想定デッサン I（3） 14 想定デッサン I（4） 15 想定デッサン I（5） 16 講評会 17 想定デッサン II（1） 18 想定デッサン II（2） 19 想定デッサン II（3） 20 想定デッサン II（4） 21 想定デッサン II（5） 22 講評会 23 面取りデッサン（面の理解）（1） 24 面取りデッサン（面の理解）（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）	31 人物クロッキー実習（顔） 32 人物クロッキー実習（頭身） 33 人物クロッキー実習（上半身）（1） 34 人物クロッキー実習（上半身）（2） 35 人物クロッキー実習（腕）（1） 36 人物クロッキー実習（腕）（2） 37 人物クロッキー実習（足）（1） 38 人物クロッキー実習（足）（2） 39 人物クロッキー実習（全身）（1） 40 人物クロッキー実習（全身）（2） 41 人物クロッキー実習（ポーズ）（1） 42 人物クロッキー実習（ポーズ）（2） 43 人物クロッキー実習（ポーズ）（3） 44 構図についての基礎知識 45 構図（大きさ、位置） 46 構図（空間） 47 1点パース（基礎） 48 1点パース（立方体）（1） 49 1点パース（立方体）（2） 50 1点パース（机・椅子）（1） 51 1点パース（机・椅子）（2） 52 2点パース（基礎） 53 2点パース（パースライン）（1） 54 2点パース（パースライン）（2） 55 2点パース（教室）（1） 56 2点パース（教室）（2） 57 2点パース（教室）（3） 58 2点パース（階段）（1） 59 2点パース（階段）（2） 60 講評会
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 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2 年制	
履修年次	1 年次	
科目区分	50	
授業方法	講義・実習	
授業時間	1 2 0 時間	
授業コマ数	6 0 コマ	
授業概要	パースを意識したデッサンを学習する	
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	パースを理解した上で立体的なデッサンが描けるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記	美術系大学を卒業後、多くの個展を開催し、画家として第一線にて活動	
授業計画	1 遠近法（屋内スケッチ I）（1）	31 組モチーフ（導入）
	2 遠近法（屋内スケッチ I）（2）	32 組モチーフ（構図）
	3 遠近法（屋内スケッチ I）（3）	33 組モチーフ（バランス）（1）
	4 遠近法（屋内スケッチ I）（4）	34 組モチーフ（バランス）（2）
	5 講評会	35 組モチーフ（描き込み）（1）
	6 遠近法（屋内スケッチ II）（1）	36 組モチーフ（描き込み）（2）
	7 遠近法（屋内スケッチ II）（2）	37 組モチーフ（質感の描き分け）（1）
	8 遠近法（屋内スケッチ II）（3）	38 組モチーフ（質感の描き分け）（2）
	9 遠近法（屋内スケッチ II）（4）	39 講評会
	10 講評会	40 人体とパースについて（1）
	11 風景描写 I（1）	41 人体とパースについて（2）
	12 風景描写 I（2）	42 円のパース（1）
	13 風景描写 I（3）	43 円のパース（2）
	14 風景描写 I（4）	44 3 点パース（基礎）（1）
	15 講評会	45 3 点パース（基礎）（2）
	16 風景描写 II（1）	46 トレース（家）（1）
	17 風景描写 II（2）	47 トレース（家）（2）
	18 風景描写 II（3）	48 トレース（家）（3）
	19 風景描写 II（4）	49 トレース（家）（4）
	20 講評会	50 トレース（家）（5）
	21 色用紙を使つてのデッサン（1）	51 トレース（家）（6）
	22 色用紙を使つてのデッサン（2）	52 トレース（家）（7）
	23 色用紙を使つてのデッサン（3）	53 人と背景のバランス（1）
	24 色用紙を使つてのデッサン（4）	54 人と背景のバランス（2）
	25 想定デッサン（空間描画）（1）	55 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1）
	26 想定デッサン（空間描画）（2）	56 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2）
	27 想定デッサン（空間描画）（3）	57 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3）
	28 想定デッサン（空間描画）（4）	58 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（4）
	29 想定デッサン（空間描画）（5）	59 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（5）
	30 講評会	60 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（6）
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	マンガ基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	演習・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う		
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	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を描くことができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	マンガイラストの描き方	31
	2	模写トレーニング	32
	3	キャラクターの作り方（1）	33
	4	キャラクターの作り方（2）	34
	5	キャラクターの作り方（3）	35
	6	基礎画法（Tの字画法）（1）	36
	7	基礎画法（Tの字画法）（2）	37
	8	基礎画法（つぎ足し画法）（1）	38
	9	基礎画法（つぎ足し画法）（2）	39
	10	基礎画法（輪切り画法）（1）	40
	11	基礎画法（輪切り画法）（2）	41
	12	基礎画法（空間画法）（1）	42
	13	基礎画法（空間画法）（2）	43
	14	基礎画法（逆さ画法）（1）	44
	15	基礎画法（逆さ画法）（2）	45
	16	キャラクターの描き分け（大人と子供）	46
	17	キャラクターの描き分け（男性と女性）	47
	18	キャラクターの描き分け（男子と女子）	48
	19	キャラクターの描き分け（外国人等）	49
	20	視線誘導構図（1）	50
	21	視線誘導構図（2）	51
	22	複合型構図	52
	23	図形を用いた構図	53
	24	画面分割構図	54
	25	背景技法（自然物の作画）（1）	55
	26	背景技法（自然物の作画）（2）	56
	27	背景技法（人工物の作画）（1）	57
	28	背景技法（人工物の作画）（2）	58
	29	背景技法（1）	59
	30	背景技法（2）	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	イラスト基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	演習・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う		
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	基礎となる人物の表情やポーズを描けるようにする		
教科書	オリジナル教材		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	顔比率（正面、横、斜め）	31
	2	目・まゆ毛の描き方	32
	3	耳・鼻の描き方	33
	4	口の描き方	34
	5	人体比率（正面、横向き、斜め）	35
	6	顔（アオリ、フカン）	36
	7	体（アオリ、フカン）	37
	8	影のつけ方	38
	9	骨	39
	10	筋肉	40
	11	髪の毛の描き方	41
	12	手の描き方	42
	13	足の描き方	43
	14	胸の描き方	44
	15	尻の描き方	45
	16	人物の描き方（骨の構造）（1）	46
	17	人物の描き方（骨の構造）（2）	47
	18	人物の描き方（筋肉の構造）（1）	48
	19	人物の描き方（筋肉の構造）（2）	49
	20	人物の描き方（男性の身体の基本）（1）	50
	21	人物の描き方（男性の身体の基本）（2）	51
	22	人物の描き方（女性の身体の基本）	52
	23	人物の描き方（座る姿勢）（1）	53
	24	人物の描き方（座る姿勢）（2）	54
	25	人物の描き方（座る姿勢）（3）	55
	26	人物の描き方（歩くポーズ）（1）	56
	27	人物の描き方（歩くポーズ）（2）	57
	28	人物の描き方（歩くポーズ）（3）	58
	29	人物の描き方（アオリ）（1）	59
	30	人物の描き方（アオリ）（2）	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 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	1年次	
科目区分	選択E	
授業方法	演習・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	マンガを描くための道具を効果的に使用する技術を学ぶ	
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	マンガを描くうえで必要な道具を使いこなして制作できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動	
授業計画	1 マンガ・イラストで使う道具	31 似顔絵の基礎（1）
	2 ペントレーニング基礎	32 似顔絵の基礎（2）
	3 効果線（スピード線、集中線）	33 似顔絵の基礎（3）
	4 効果線（ベタフラ、ユニフラ）	34 似顔絵の基礎（4）
	5 ベタとホワイトの使い方	35 似顔絵作成（1）
	6 ツヤベタ	36 似顔絵作成（2）
	7 特殊技法（カケアミ、ナワアミ）	37 似顔絵作成（3）
	8 特殊技法（スパッタリング）	38 似顔絵作成（4）
	9 特殊技法（スブラッシュ）	39 似顔絵作成（5）
	10 筆技法	40 似顔絵作成（6）
	11 トーン表現（1）	41 似顔絵作成（7）
	12 トーン表現（2）	42 似顔絵作成（8）
	13 トーン表現（3）	43 似顔絵作成（9）
	14 トーン表現（4）	44 似顔絵作成（10）
	15 課題制作	45 似顔絵作成（11）
	16 コピックの基礎（1）	46
	17 コピックの基礎（2）	47
	18 コピックの基礎（3）	48
	19 コピックの基礎（4）	49
	20 コピックの基礎（5）	50
	21 コピックの基礎（6）	51
	22 コピックの基礎（7）	52
	23 コピックの基礎（8）	53
	24 コピックの基礎（9）	54
	25 コピックの基礎（10）	55
	26 コピックの基礎（11）	56
	27 似顔絵の基本（1）	57
	28 似顔絵の基本（2）	58
	29 課題制作（1）	59
	30 課題制作（2）	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択E			
授業方法	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	基本的なCGソフト（Clipstudio、Photoshop）の操作方法を学ぶ			
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	Clipstudio ,Photoshopの基本的技術を習得する			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター			
授業計画	1	Clipstudio各種ツールの説明	31	課題作成（スポーツキャラクター）（1）
	2	Photoshop各種ツールの説明	32	課題作成（スポーツキャラクター）（2）
	3	ペンタブでの描画	33	課題作成（スポーツキャラクター）（3）
	4	各種ツールの基本（鉛筆、消しゴム）	34	課題作成（スポーツキャラクター）（4）
	5	各種ツールの基本（1）	35	課題作成（名刺カード）（1）
	6	各種ツールの基本（2）	36	課題作成（名刺カード）（2）
	7	線画練習（1）	37	課題作成（名刺カード）（3）
	8	線画練習（2）	38	課題作成（名刺カード）（4）
	9	線画練習（3）	39	課題作成（アイコン作成）（1）
	10	ピクセルのしくみ、画面解像度	40	課題作成（アイコン作成）（2）
	11	写真切り抜き、クイック選択	41	課題作成（アイコン作成）（3）
	12	着色練習	42	課題作成（お祝いカード）（1）
	13	着色練習(アニメ塗り）（1）	43	課題作成（お祝いカード）（2）
	14	着色練習(アニメ塗り）（2）	44	課題作成（お祝いカード）（3）
	15	着色練習(アニメ塗り）（3）	45	課題作成（お祝いカード）（4）
	16	着色練習(アニメ塗り）（4）	46	
	17	着色練習(水彩塗り）（1）	47	
	18	着色練習(水彩塗り）（2）	48	
	19	着色練習(水彩塗り）（3）	49	
	20	着色練習(厚塗り）（1）	50	
	21	着色練習(厚塗り）（2）	51	
	22	着色練習(厚塗り）（3）	52	
	23	ネームプレートデザイン（1）	53	
	24	ネームプレートデザイン（2）	54	
	25	ネームプレートデザイン（3）	55	
	26	課題作成（1）	56	
	27	課題作成（2）	57	
	28	課題作成（3）	58	
	29	課題作成（4）	59	
	30	課題作成（5）	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	キャラクターデザイン基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択E			
授業方法	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	キャラクターデザインに特化した学習			
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	基本的な人物の描き方を習得し、オリジナルのキャラクターがデザインできる			
教科書	オリジナル教材			
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中			
授業計画	1	男女の描き分け	31	キャラクターデザイン（16）
	2	頭身について	32	キャラクターデザイン（17）
	3	子どもの描き方（少年、少女）	33	キャラクターデザイン（18）
	4	中高年の描き方	34	キャラクターデザイン（19）
	5	お年寄りの描き方	35	キャラクターデザイン（20）
	6	体型の描き分け	36	キャラクターデザイン（21）
	7	表情（怒り、笑い、泣き、驚き）	37	キャラクターデザイン（22）
	8	座るポーズ	38	キャラクターデザイン（23）
	9	歩くポーズ	39	キャラクターデザイン（24）
	10	走るポーズ	40	キャラクターデザイン（25）
	11	デフォルメ（1）	41	キャラクターデザイン（26）
	12	デフォルメ（2）	42	キャラクターデザイン（27）
	13	デフォルメ（3）	43	キャラクターデザイン（28）
	14	萌えキャラ（1）	44	キャラクターデザイン（29）
	15	萌えキャラ（2）	45	キャラクターデザイン（30）
	16	キャラクターデザイン（1）	46	
	17	キャラクターデザイン（2）	47	
	18	キャラクターデザイン（3）	48	
	19	キャラクターデザイン（4）	49	
	20	キャラクターデザイン（5）	50	
	21	キャラクターデザイン（6）	51	
	22	キャラクターデザイン（7）	52	
	23	キャラクターデザイン（8）	53	
	24	キャラクターデザイン（9）	54	
	25	キャラクターデザイン（10）	55	
	26	キャラクターデザイン（11）	56	
	27	キャラクターデザイン（12）	57	
	28	キャラクターデザイン（13）	58	
	29	キャラクターデザイン（14）	59	
	30	キャラクターデザイン（15）	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	ネーム基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	4コママンガ、1コママンガを通じて、ストーリー展開を学ぶ		
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	短いページのマンガでメッセージを伝えることができるようにする		
教科書	オリジナル教材		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	原稿制作の基本	31
	2	物語の作成方法（1）	32
	3	物語の作成方法（2）	33
	4	4コママンガの基礎（1）	34
	5	4コママンガの基礎（2）	35
	6	4コママンガの基礎（3）	36
	7	4コママンガの基礎（4）	37
	8	4コママンガ作成（1）	38
	9	4コママンガ作成（2）	39
	10	4コママンガ作成（3）	40
	11	4コママンガ作成（4）	41
	12	1コママンガ作成（1）	42
	13	1コママンガ作成（2）	43
	14	1コママンガ作成（3）	44
	15	1コママンガ作成（4）	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	色彩基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する		
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習		
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する		
教科書	色彩検定 公式テキスト 3級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）		
特記			
授業計画	1	ガイダンス	31
	2	色の分類と三属性（1）	32
	3	色の分類と三属性（2）	33
	4	PCCS（1）	34
	5	PCCS（2）	35
	6	問題演習	36
	7	光と色（1）	37
	8	光と色（2）	38
	9	眼の仕組み	39
	10	照明と色の見え方	40
	11	混色（1）	41
	12	混色（2）	42
	13	色の心理効果（1）	43
	14	色の心理効果（2）	44
	15	総合演習	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）	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	色彩応用			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択E			
授業方法	講義・演習			
授業時間	30時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習			
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する			
教科書	色彩検定 公式テキスト 3級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）			
特記				
授業計画	1	色彩調和（1）	31	
	2	色彩調和（2）	32	
	3	配色の基本技法	33	
	4	問題演習	34	
	5	配色イメージ	35	
	6	色彩と生活（1）	36	
	7	色彩と生活（2）	37	
	8	問題演習	38	
	9	ファッションとは	39	
	10	ファッションと色彩	40	
	11	インテリアと色彩	41	
	12	インテリアのカラーコーディネート	42	
	13	問題演習（1）	43	
	14	問題演習（2）	44	
	15	総合演習	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）	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ演習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
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	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（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	マンガ演習Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	ネーム制作（1）	31
	2	ネーム制作（2）	32
	3	ネーム制作（3）	33
	4	ネーム制作（4）	34
	5	ネーム制作（5）	35
	6	ネーム制作（6）	36
	7	ネーム制作（7）	37
	8	ネーム制作（8）	38
	9	ネーム制作（9）	39
	10	ネーム制作（10）	40
	11	ネーム制作（11）	41
	12	ネーム制作（12）	42
	13	ネーム制作（13）	43
	14	ネーム制作（14）	44
	15	ネーム制作（15）	45
	16	原稿制作（1）	46
	17	原稿制作（2）	47
	18	原稿制作（3）	48
	19	原稿制作（4）	49
	20	原稿制作（5）	50
	21	原稿制作（6）	51
	22	原稿制作（7）	52
	23	原稿制作（8）	53
	24	原稿制作（9）	54
	25	原稿制作（10）	55
	26	原稿制作（11）	56
	27	原稿制作（12）	57
	28	原稿制作（13）	58
	29	原稿制作（14）	59
	30	原稿制作（15）	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	ネーム演習		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ		
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	作成したネームを元に原稿作成ができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	ストーリーの基礎（1）	31
	2	ストーリーの基礎（2）	32
	3	プロット制作（1）	33
	4	プロット制作（2）	34
	5	ネーム制作（1）	35
	6	ネーム制作（2）	36
	7	ネーム制作（3）	37
	8	ネーム制作（4）	38
	9	ネーム制作（5）	39
	10	ネーム制作（6）	40
	11	ネーム制作（7）	41
	12	ネーム制作（8）	42
	13	ネーム制作（9）	43
	14	ネーム制作（10）	44
	15	ネーム制作（11）	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	デジタルマンガ I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsutudioにて原稿を作成する		
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	数ページのマンガをデジタルで制作することができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	デジタルマンガ 基本設定	31
	2	デジタルマンガ 基本設定（トーン、ベタ）	32
	3	デジタルマンガ コマ割（1）	33
	4	デジタルマンガ コマ割（2）	34
	5	デジタルマンガ ダウンロードについて（1）	35
	6	デジタルマンガ ダウンロードについて（2）	36
	7	デジタルマンガ ブラシの使い方（1）	37
	8	デジタルマンガ ブラシの使い方（2）	38
	9	デジタルマンガ 特殊定規について（1）	39
	10	デジタルマンガ 特殊定規について（2）	40
	11	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（1）	41
	12	デジタルマンガ 過去作品のリメイク（2）	42
	13	デジタルマンガ 作品制作（1）	43
	14	デジタルマンガ 作品制作（2）	44
	15	デジタルマンガ 作品制作（3）	45
	16	デジタルマンガ 作品制作（4）	46
	17	デジタルマンガ 作品制作（5）	47
	18	デジタルマンガ 作品制作（6）	48
	19	デジタルマンガ 作品制作（7）	49
	20	デジタルマンガ 作品制作（8）	50
	21	デジタルマンガ 作品制作（9）	51
	22	デジタルマンガ 作品制作（10）	52
	23	デジタルマンガ 作品制作（11）	53
	24	デジタルマンガ 作品制作（12）	54
	25	デジタルマンガ 作品制作（13）	55
	26	デジタルマンガ 作品制作（14）	56
	27	デジタルマンガ 作品制作（15）	57
	28	デジタルマンガ 作品制作（16）	58
	29	デジタルマンガ 作品制作（17）	59
	30	デジタルマンガ 作品制作（18）	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	マンガ演習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（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	デザイン学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択E			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上			
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	イラストを彩る周辺パーツを細部に渡って描くことができる			
教科書	オリジナル教材			
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中			
授業計画	1	衣装の描き方（1）	31	小物の描き方（1）
	2	衣装の描き方（2）	32	小物の描き方（2）
	3	衣装の描き方（3）	33	小物の描き方（3）
	4	衣装の描き方（4）	34	小物の描き方（4）
	5	衣装の描き方（5）	35	小物の描き方（5）
	6	衣装の描き方（6）	36	小物の描き方（6）
	7	衣装の描き方（7）	37	小物の描き方（7）
	8	衣装の描き方（8）	38	小物の描き方（8）
	9	衣装の描き方（9）	39	小物の描き方（9）
	10	衣装の描き方（10）	40	小物の描き方（10）
	11	衣装の描き方（11）	41	小物の描き方（11）
	12	衣装の描き方（12）	42	小物の描き方（12）
	13	衣装の描き方（13）	43	小物の描き方（13）
	14	衣装の描き方（14）	44	小物の描き方（14）
	15	衣装の描き方（15）	45	小物の描き方（15）
	16	動物の描き方（16）	46	
	17	動物の描き方（17）	47	
	18	動物の描き方（18）	48	
	19	動物の描き方（19）	49	
	20	動物の描き方（20）	50	
	21	動物の描き方（21）	51	
	22	動物の描き方（22）	52	
	23	動物の描き方（23）	53	
	24	動物の描き方（24）	54	
	25	動物の描き方（25）	55	
	26	動物の描き方（26）	56	
	27	動物の描き方（27）	57	
	28	動物の描き方（28）	58	
	29	動物の描き方（29）	59	
	30	動物の描き方（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	イラスト実習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	展示用作品制作（1）	31
	2	展示用作品制作（2）	32
	3	展示用作品制作（3）	33
	4	展示用作品制作（4）	34
	5	展示用作品制作（5）	35
	6	展示用作品制作（6）	36
	7	展示用作品制作（7）	37
	8	展示用作品制作（8）	38
	9	展示用作品制作（9）	39
	10	展示用作品制作（10）	40
	11	展示用作品制作（11）	41
	12	展示用作品制作（12）	42
	13	展示用作品制作（13）	43
	14	展示用作品制作（14）	44
	15	展示用作品制作（15）	45
	16	展示用作品制作（16）	46
	17	展示用作品制作（17）	47
	18	展示用作品制作（18）	48
	19	展示用作品制作（19）	49
	20	展示用作品制作（20）	50
	21	展示用作品制作（21）	51
	22	展示用作品制作（22）	52
	23	展示用作品制作（23）	53
	24	展示用作品制作（24）	54
	25	展示用作品制作（25）	55
	26	展示用作品制作（26）	56
	27	展示用作品制作（27）	57
	28	展示用作品制作（28）	58
	29	展示用作品制作（29）	59
	30	展示用作品制作（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	イラスト実習Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する		
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	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする		
教科書	なし		
特記	メディアデザインを中心に多くの商業イラストを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	メディアデザインについて（1）	31
	2	メディアデザインについて（2）	32
	3	ロゴ制作（1）	33
	4	ロゴ制作（2）	34
	5	ポスター等制作（1）	35
	6	ポスター等制作（2）	36
	7	ポスター等制作（3）	37
	8	ポスター等制作（4）	38
	9	ポスター等制作（5）	39
	10	ポスター等制作（6）	40
	11	ポスター等制作（7）	41
	12	ポスター等制作（8）	42
	13	ポスター等制作（9）	43
	14	ポスター等制作（10）	44
	15	ポスター等制作（11）	45
	16	ポスター等制作（12）	46
	17	ポスター等制作（13）	47
	18	ポスター等制作（14）	48
	19	ポスター等制作（15）	49
	20	ポスター等制作（16）	50
	21	ポスター等制作（17）	51
	22	ポスター等制作（18）	52
	23	ポスター等制作（19）	53
	24	ポスター等制作（20）	54
	25	ポスター等制作（21）	55
	26	ポスター等制作（22）	56
	27	ポスター等制作（23）	57
	28	ポスター等制作（24）	58
	29	ポスター等制作（25）	59
	30	ポスター等制作（26）	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	キャラクターデザイン応用		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す		
教科書	なし		
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31
	2	コンテスト用作品制作（2）	32
	3	コンテスト用作品制作（3）	33
	4	コンテスト用作品制作（4）	34
	5	コンテスト用作品制作（5）	35
	6	コンテスト用作品制作（6）	36
	7	コンテスト用作品制作（7）	37
	8	コンテスト用作品制作（8）	38
	9	コンテスト用作品制作（9）	39
	10	コンテスト用作品制作（10）	40
	11	コンテスト用作品制作（11）	41
	12	コンテスト用作品制作（12）	42
	13	コンテスト用作品制作（13）	43
	14	コンテスト用作品制作（14）	44
	15	コンテスト用作品制作（15）	45
	16	コンテスト用作品制作（16）	46
	17	コンテスト用作品制作（17）	47
	18	コンテスト用作品制作（18）	48
	19	コンテスト用作品制作（19）	49
	20	コンテスト用作品制作（20）	50
	21	コンテスト用作品制作（21）	51
	22	コンテスト用作品制作（22）	52
	23	コンテスト用作品制作（23）	53
	24	コンテスト用作品制作（24）	54
	25	コンテスト用作品制作（25）	55
	26	コンテスト用作品制作（26）	56
	27	コンテスト用作品制作（27）	57
	28	コンテスト用作品制作（28）	58
	29	コンテスト用作品制作（29）	59
	30	コンテスト用作品制作（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	キャラクターデザイン実習		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	展示用作品制作（1）	31
	2	展示用作品制作（2）	32
	3	展示用作品制作（3）	33
	4	展示用作品制作（4）	34
	5	展示用作品制作（5）	35
	6	展示用作品制作（6）	36
	7	展示用作品制作（7）	37
	8	展示用作品制作（8）	38
	9	展示用作品制作（9）	39
	10	展示用作品制作（10）	40
	11	展示用作品制作（11）	41
	12	展示用作品制作（12）	42
	13	展示用作品制作（13）	43
	14	展示用作品制作（14）	44
	15	展示用作品制作（15）	45
	16	展示用作品制作（16）	46
	17	展示用作品制作（17）	47
	18	展示用作品制作（18）	48
	19	展示用作品制作（19）	49
	20	展示用作品制作（20）	50
	21	展示用作品制作（21）	51
	22	展示用作品制作（22）	52
	23	展示用作品制作（23）	53
	24	展示用作品制作（24）	54
	25	展示用作品制作（25）	55
	26	展示用作品制作（26）	56
	27	展示用作品制作（27）	57
	28	展示用作品制作（28）	58
	29	展示用作品制作（29）	59
	30	展示用作品制作（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	CG映像概論Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択F			
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	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			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	コンセプト作成	31	
	2	コンセプト作成	32	
	3	プロット、絵コンテ作成	33	
	4	プロット、絵コンテ作成	34	
	5	プロット、絵コンテ作成	35	
	6	プロット、絵コンテ作成	36	
	7	プロット、絵コンテ作成	37	
	8	プロット、絵コンテ作成	38	
	9	プロット、絵コンテ作成	39	
	10	プロット、絵コンテ作成	40	
	11	プロット、絵コンテ作成	41	
	12	プロット、絵コンテ作成	42	
	13	プロット、絵コンテ作成	43	
	14	プロット、絵コンテ作成	44	
	15	発表、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	基礎デザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	人物デッサンの基本を学ぶ。			
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	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
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	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択F			
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	人物デッサンの応用を学ぶ。			
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	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
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)	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Ⅲ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	モデリングレベルUPの為に質感表現、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			
実務家教員の紹介				
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)	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	モーショントラッキングⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーショントラッキングの実習を行う。			
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	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーショントラッキングを加えた作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	人間片手剣スウィングのモーショントラッキング制作	31	
	2	モーショントラッキング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トラッキング課題制作	33	
	4	モーショントラッキング課題人間大剣スウィング制作	34	
	5	モーショントラッキング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トラッキング制作	37	
	8	モーショントラッキング課題鳥の羽ばたき制作	38	
	9	鳥の飛び立ちのモーショントラッキング制作	39	
	10	モーショントラッキング課題鳥の飛び立ち制作	40	
	11	モーショントラッキング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トラッキング制作	43	
	14	モーショントラッキング課題ドラゴン歩き制作	44	
	15	モーショントラッキング課題ドラゴン歩き制作	45	
	16	モーショントラッキング課題ドラゴン歩き制作	46	
	17	ドラゴン走りのモーショントラッキング制作	47	
	18	モーショントラッキング課題走り制作	48	
	19	モーショントラッキング課題走り制作	49	
	20	モーショントラッキング課題走り制作	50	
	21	モーショントラッキング課題走り制作	51	
	22	ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーショントラッキング制作	52	
	23	モーショントラッキング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	53	
	24	モーショントラッキング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	54	
	25	モーショントラッキング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	55	
	26	モーショントラッキング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	56	
	27	モーショントラッキング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	57	
	28	モーショントラッキング課題飛翔～羽ばたき～着地制作	58	
	29	モーショントラッキング課題飛翔～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)	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Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
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	AfterEffects実践・応用＋映像作品実習		
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	After Effectsを使って、効果を加えた実写合成映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
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спRESSION基礎	40
	11	エクспRESSION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	3DCG実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択F			
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	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
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	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	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	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
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			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成	31	
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成	32	
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成	33	
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成	34	
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成	35	
	6	素材制作	36	
	7	素材制作	37	
	8	素材制作	38	
	9	素材制作	39	
	10	素材制作・講評	40	
	11	映像作品制作	41	
	12	映像作品制作	42	
	13	映像作品制作	43	
	14	映像作品制作	44	
	15	映像作品制作	45	
	16	映像作品制作	46	
	17	映像作品制作	47	
	18	映像作品制作	48	
	19	映像作品制作	49	
	20	映像作品制作	50	
	21	映像作品制作	51	
	22	映像作品制作	52	
	23	映像作品制作	53	
	24	映像作品制作	54	
	25	映像作品制作	55	
	26	映像作品制作	56	
	27	映像作品制作	57	
	28	映像作品制作	58	
	29	映像作品制作	59	
	30	映像作品制作	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IV		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択F		
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	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
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		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	映像作品制作	
	2	映像作品制作	
	3	映像作品制作	
	4	映像作品制作	
	5	映像作品制作	
	6	映像作品制作	
	7	映像作品制作	
	8	映像作品制作	
	9	映像作品制作	
	10	映像作品制作	
	11	映像作品制作	
	12	映像作品制作	
	13	映像作品制作	
	14	映像作品制作	
	15	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)	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	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			
実務家教員の紹介				
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）	31	
	2	マーケティング・フレームワーク活用	32	
	3	購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディア	33	
	4	SNSマーケティング概要（youtubeとtwitter。その他）	34	
	5	youtube（動画）マーケティングについて。	35	
	6	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）	36	
	7	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）	37	
	8	Adobe Premiere基礎	38	
	9	Adobe Premiere基礎	39	
	10	Adobe Premiere 動画編集（カット）	40	
	11	Adobe Premiere 効果、レンダリング	41	
	12	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	42	
	13	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	43	
	14	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）	44	
	15	講評。YoutubeへUP。youtubeからWebサイト	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	エディトリアルデザイン			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	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	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得する。			
教科書	迷わず進めるIndesignの道しるべ			
実務家教員の紹介				
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」		
	17	Indesign実習「入稿する前に」		
	18	課題：文庫（新書）デザイン制作		
	19	課題：文庫（新書）デザイン制作		
	20	課題：文庫（新書）デザイン制作		
	21	課題：文庫（新書）デザイン制作		
	22	課題：文庫（新書）デザイン制作		
	23	課題：プレゼン・講評		
	24	課題：装丁デザイン		
	25	課題：装丁デザイン		
	26	課題：装丁デザイン		
	27	課題：装丁デザイン		
	28	課題：装丁デザイン		
	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)	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	デザイン学科 2 年制			
履修年次	2 年次			
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	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）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	Bootstrap、WordPressの使い方、PHPの基礎を身につける。			
教科書	WordPressオリジナルテーマ制作入門、Bootstrap5フロントエンド開発の教科書			
実務家教員の紹介				
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Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
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	マーケからのブランディングデザインプロセス		
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	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		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	BI、CI、VIとは	
	2	課題：（参考収集）	
	3	課題：（店舗企画）	
	4	課題：（店舗企画）	
	5	課題：（マーケティング&企画立案）	
	6	課題：（マーケティング&企画立案）	
	7	課題：（マーケティング&企画立案）	
	8	課題：（マーケティング&企画立案）	
	9	課題：企画書プレゼンテーション	
	10	課題：（ロゴマーク）	
	11	課題：（ロゴマーク）	
	12	課題：（ロゴマーク）	
	13	課題：（ロゴマーク）	
	14	課題：（ロゴマーク）仕様書制作	
	15	課題：（ショップアイテム制作）	
	16	課題：（ショップアイテム制作）	
	17	課題：（ショップアイテム制作）	
	18	課題：（ショップアイテム制作）	
	19	課題：（ショップアイテム制作）	
	20	課題：（ショップアイテム制作）	
	21	課題：（ショップアイテム制作）	
	22	課題：（ショップアイテム制作）	
	23	課題：（ショップアイテム制作）	
	24	課題：（ショップアイテム制作）	
	25	課題：（ショップアイテム制作）	
	26	課題：企画書・プレゼン用資料作成	
	27	課題：企画書・プレゼン用資料作成	
	28	課題：企画書・プレゼン用資料作成	
	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）	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	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			
実務家教員の紹介				
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	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
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	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	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	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択G			
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			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	
	2	作品制作	32	
	3	作品制作	33	
	4	作品制作	34	
	5	作品制作	35	
	6	作品制作	36	
	7	作品制作	37	
	8	作品制作	38	
	9	作品制作	39	
	10	作品制作	40	
	11	作品制作	41	
	12	作品制作	42	
	13	作品制作	43	
	14	作品制作	44	
	15	作品制作	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	制作実習Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択G			
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			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	
	2	作品制作	32	
	3	作品制作	33	
	4	作品制作	34	
	5	作品制作	35	
	6	作品制作	36	
	7	作品制作	37	
	8	作品制作	38	
	9	作品制作	39	
	10	作品制作	40	
	11	作品制作	41	
	12	作品制作	42	
	13	作品制作	43	
	14	作品制作	44	
	15	作品制作	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	建築設計Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択H		
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	小住宅設計課題のスケッチ指導及びCAD作図法の指導、プレゼンテーション		
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	小住宅基本設計の方法を習得し、CAD製図表現を可能にする		
教科書	配布プリント・資料		
実務家教員の紹介	一級建築士、建築設計事務所代表		
授業計画	1	課題の内容説明、取り組み方	31
	2	住宅計画概要の設定と分析	32
	3	クライアント情報の整理とコンセプトの考案	33
	4	1階2階平面スケッチ、指導	34
	5	1階2階平面スケッチ、指導	35
	6	配置スケッチ、指導	36
	7	配置スケッチ、指導	37
	8	立面スケッチ、指導	38
	9	立面スケッチ、指導	39
	10	断面の検討、指導	40
	11	断面の検討、指導	41
	12	CAD製図実習（敷地、1階平面図）	42
	13	CAD製図実習（敷地、1階平面図）	43
	14	CAD製図実習（敷地、1階平面図）	44
	15	CAD製図実習（2階平面図、配置図）	45
	16	CAD製図実習（2階平面図、配置図）	46
	17	CAD製図実習（2階平面図、配置図）	47
	18	CAD製図実習（南立面図、西立面図）	48
	19	CAD製図実習（南立面図、西立面図）	49
	20	CAD製図実習（南立面図、西立面図）	50
	21	CAD製図実習（断面図、内装計画）	51
	22	CAD製図実習（断面図、内装計画）	52
	23	CAD製図実習（断面図、内装計画）	53
	24	CAD製図実習（インテリアパース等イメージ、照明計画）	54
	25	CAD製図実習（インテリアパース等イメージ、照明計画）	55
	26	CAD製図実習（インテリアパース等イメージ、照明計画）	56
	27	CAD製図実習（コンセプト文、面積表）	57
	28	CAD製図実習（コンセプト文、面積表）	58
	29	CAD製図実習（コンセプト文、面積表）	59
	30	プレゼンテーション、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	インテリアパースⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択H		
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	手描きによるパースの表現方法とデザイン力を習得させる		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な演習		
達成目標	インテリアイメージを正確で魅力的に伝える表現力を身に付ける		
教科書	主に講師考案によるオリジナル課題をテキストとする		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	【鳥瞰図】（アトリエK）課題説明	31
	2	【鳥瞰図】（アトリエK）下図起こし	32
	3	【鳥瞰図】（アトリエK）下図起こし	33
	4	【鳥瞰図】（アトリエK）下図起こし	34
	5	【鳥瞰図】（アトリエK）ペン描き	35
	6	【鳥瞰図】（アトリエK）ペン描き	36
	7	【鳥瞰図】（アトリエK）ペン描き	37
	8	【鳥瞰図】（アトリエK）カラーリング仕上げ	38
	9	【鳥瞰図】（アトリエK）カラーリング仕上げ	39
	10	【鳥瞰図】（アトリエK）カラーリング仕上げ	40
	11	【外観パース】（コテージ）課題説明	41
	12	【外観パース】（コテージ）図法の基本を練習	42
	13	【外観パース】（コテージ）トレーニング2題	43
	14	【外観パース】（コテージ）下図起こし	44
	15	【外観パース】（コテージ）下図起こし	45
	16	【外観パース】（コテージ）下図起こし	46
	17	【外観パース】（コテージ）ペン描き	47
	18	【外観パース】（コテージ）ペン描き	48
	19	【外観パース】（コテージ）カラーリング仕上げ	49
	20	【外観パース】（コテージ）カラーリング仕上げ	50
	21	【外観パース】（コテージ）カラーリング仕上げ	51
	22	【バスルーム】（2焦点、コーナーパース）課題説明	52
	23	【バスルーム】下図起こし	53
	24	【バスルーム】下図起こし	54
	25	【バスルーム】下図起こし	55
	26	【バスルーム】ペン描き	56
	27	【バスルーム】ペン描き	57
	28	【バスルーム】カラーリング仕上げ	58
	29	【バスルーム】カラーリング仕上げ	59
	30	【バスルーム】カラーリング仕上げ	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	CAD実習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択H			
授業方法	講義・演習			
授業時間	講義・実習			
授業コマ数	45単位時間			
授業概要	23コマ			
授業の進め方	基本操作を応用し、家具や住宅・店舗図面を立体化させる			
達成目標	テキストによる講義と基礎的な演習			
教科書	正確な図面の作成に加え、室内空間を3Dで表現する			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	3DCADの使い方、立体へ立ち上げる方法の説明	31	
	2	課題の立体化（四つ脚机）	32	
	3	課題の立体化（いす）	33	
	4	課題の立体化（一人掛けソファ）	34	
	5	課題の立体化（二人掛けソファ）	35	
	6	課題の立体化（ベッド）	36	
	7	課題の立体化（カラーボックス）	37	
	8	課題の立体化（リビング）	38	
	9	課題の立体化（リビング）	39	
	10	課題の立体化（リビング）	40	
	11	課題の立体化（リビング）	41	
	12	課題の立体化（子供部屋）	42	
	13	課題の立体化（子供部屋）	43	
	14	課題の立体化（子供部屋）	44	
	15	課題の立体化（子供部屋）	45	
	16	課題の立体化（寝室）	46	
	17	課題の立体化（寝室）	47	
	18	課題の立体化（寝室）	48	
	19	課題の立体化（寝室）	49	
	20	店舗の立体化（他課題）	50	
	21	店舗の立体化（他課題）	51	
	22	店舗の立体化（他課題）	52	
	23	店舗の立体化（他課題）	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	インテリア概論Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択H		
授業方法	講義・実習		
授業時間	45単位時間		
授業コマ数	23コマ		
授業概要	インテリア設計士検定の学科・実習を学習		
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	インテリア設計士検定試験合格		
教科書	インテリア設計士テキスト学科編・実技編、試験問題集		
実務家教員の紹介	家具メーカー設計部 提案資料・製図図面		
授業計画	1	インテリアデザイン論	31
	2	インテリアデザイン史	32
	3	インテリアデザイン基礎	33
	4	インテリア計画	34
	5	材料学	35
	6	構造・生産	36
	7	室内装備・装飾	37
	8	インテリア関連法規・法令	38
	9	インテリア関連法規・法令	39
	10	実技研究（平面図・平面計画）	40
	11	実技研究（平面図・平面計画）	41
	12	実技研究（照明配置・天井伏図）	42
	13	実技研究（照明配置・天井伏図）	43
	14	実技研究（家具のスケッチ）	44
	15	実技研究（コンセプト）	45
	16	実技研究（パース）	46
	17	実技研究（家具整備一覧表）	47
	18	実技研究（展開図）	48
	19	実技研究（家具断面図）	49
	20	模擬試験①	50
	21	模擬試験②	51
	22	模擬試験③	52
	23	模擬試験③	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	プレゼンテーション	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択I	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	プレゼンテーション力の向上を目標とする	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 プレゼンテーションの基本（1）	31 プレゼンを意識した作品制作（16）
	2 プレゼンテーションの基本（2）	32 プレゼンを意識した作品制作（17）
	3 PowerPointの基礎（1）	33 プレゼンを意識した作品制作（18）
	4 PowerPointの基礎（2）	34 プレゼンを意識した作品制作（19）
	5 PowerPointの基礎（3）	35 プレゼンを意識した作品制作（20）
	6 PowerPointの効果的技法（1）	36 プレゼンを意識した作品制作（21）
	7 PowerPointの効果的技法（2）	37 プレゼンを意識した作品制作（22）
	8 PowerPointの効果的技法（3）	38 プレゼンを意識した作品制作（23）
	9 プレゼンテーション練習（1）	39 プレゼンを意識した作品制作（24）
	10 プレゼンテーション練習（2）	40 プレゼンを意識した作品制作（25）
	11 プレゼンテーション練習（3）	41 プレゼンを意識した作品制作（26）
	12 プレゼンテーション練習（4）	42 プレゼンを意識した作品制作（27）
	13 プレゼンテーション練習（5）	43 プレゼンを意識した作品制作（28）
	14 プレゼンテーション練習（6）	44 プレゼンを意識した作品制作（29）
	15 振り返り	45 プレゼンを意識した作品制作（30）
	16 プレゼンを意識した作品制作（1）	46
	17 プレゼンを意識した作品制作（2）	47
	18 プレゼンを意識した作品制作（3）	48
	19 プレゼンを意識した作品制作（4）	49
	20 プレゼンを意識した作品制作（5）	50
	21 プレゼンを意識した作品制作（6）	51
	22 プレゼンを意識した作品制作（7）	52
	23 プレゼンを意識した作品制作（8）	53
	24 プレゼンを意識した作品制作（9）	54
	25 プレゼンを意識した作品制作（10）	55
	26 プレゼンを意識した作品制作（11）	56
	27 プレゼンを意識した作品制作（12）	57
	28 プレゼンを意識した作品制作（13）	58
	29 プレゼンを意識した作品制作（14）	59
	30 プレゼンを意識した作品制作（15）	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	卒業制作Ⅴ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
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	
	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	卒業制作Ⅵ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
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	
	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	卒業制作Ⅶ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	卒業発表会・作品展への提出			
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	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	デジタルマンガⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	Clipstudioにてマンガ制作ができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（1）	31
	2	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（2）	32
	3	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（3）	33
	4	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（4）	34
	5	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（5）	35
	6	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（6）	36
	7	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（7）	37
	8	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（8）	38
	9	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（9）	39
	10	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（10）	40
	11	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（11）	41
	12	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（12）	42
	13	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（13）	43
	14	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（14）	44
	15	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（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	デザイン学科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	選択I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること			
教科書	なし			
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動			
授業計画	1	ネーム演習（1）	31	作画実習（1 6）
	2	ネーム演習（2）	32	作画実習（1 7）
	3	ネーム演習（3）	33	作画実習（1 8）
	4	ネーム演習（4）	34	作画実習（1 9）
	5	ネーム演習（5）	35	作画実習（2 0）
	6	ネーム演習（6）	36	作画実習（2 1）
	7	ネーム演習（7）	37	作画実習（2 2）
	8	ネーム演習（8）	38	作画実習（2 3）
	9	ネーム演習（9）	39	作画実習（2 4）
	10	ネーム演習（1 0）	40	作画実習（2 5）
	11	ネーム演習（1 1）	41	作画実習（2 6）
	12	ネーム演習（1 2）	42	作画実習（2 7）
	13	ネーム演習（1 3）	43	作画実習（2 8）
	14	ネーム演習（1 4）	44	作画実習（2 9）
	15	ネーム演習（1 5）	45	作画実習（3 0）
	16	作画実習（1）	46	
	17	作画実習（2）	47	
	18	作画実習（3）	48	
	19	作画実習（4）	49	
	20	作画実習（5）	50	
	21	作画実習（6）	51	
	22	作画実習（7）	52	
	23	作画実習（8）	53	
	24	作画実習（9）	54	
	25	作画実習（1 0）	55	
	26	作画実習（1 1）	56	
	27	作画実習（1 2）	57	
	28	作画実習（1 3）	58	
	29	作画実習（1 4）	59	
	30	作画実習（1 5）	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Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める	
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	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める	
教科書	オリジナル教材	
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動	
授業計画	1 背景作画（下書き） 2 背景作画（ペン入れ） 3 キャラクター作画（下書き） 4 キャラクター作画（ペン入れ） 5 小物類作画（下書き） 6 小物類作画（ペン入れ） 7 トーン、ベタ 8 マンガ表現（1） 9 マンガ表現（2） 10 マンガ表現（3） 11 マンガ表現（4） 12 マンガ表現（5） 13 マンガ表現（6） 14 マンガ表現（7） 15 マンガ表現（8） 16 マンガ表現（9） 17 マンガ表現（10） 18 マンガ表現（11） 19 マンガ表現（12） 20 マンガ表現（13） 21 マンガ表現（14） 22 マンガ表現（15） 23 マンガ表現（16） 24 マンガ表現（17） 25 マンガ表現（18） 26 マンガ表現（19） 27 マンガ表現（20） 28 マンガ表現（21） 29 マンガ表現（22） 30 マンガ表現（23）	31 マンガ表現（24） 32 マンガ表現（25） 33 マンガ表現（26） 34 マンガ表現（27） 35 マンガ表現（28） 36 マンガ表現（29） 37 マンガ表現（30） 38 マンガ表現（31） 39 マンガ表現（32） 40 マンガ表現（33） 41 マンガ表現（34） 42 マンガ表現（35） 43 マンガ表現（36） 44 マンガ表現（37） 45 マンガ表現（38） 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	マンガデッサン		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択I		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ		
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	コピック等画材を使用してイラストを制作できる		
教科書	オリジナル教材		
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中		
授業計画	1	コピック応用（1）	31
	2	コピック応用（2）	32
	3	コピック応用（3）	33
	4	コピック応用（4）	34
	5	コピック応用（5）	35
	6	コピック応用（6）	36
	7	似顔絵作成（1）	37
	8	似顔絵作成（2）	38
	9	似顔絵作成（3）	39
	10	似顔絵作成（4）	40
	11	似顔絵作成（5）	41
	12	似顔絵作成（6）	42
	13	似顔絵作成（7）	43
	14	似顔絵作成（8）	44
	15	似顔絵作成（9）	45
	16	人物クロッキー（1）	46
	17	人物クロッキー（2）	47
	18	人物クロッキー（3）	48
	19	人物クロッキー（4）	49
	20	人物クロッキー（5）	50
	21	人物クロッキー（6）	51
	22	人物クロッキー（7）	52
	23	人物クロッキー（8）	53
	24	人物クロッキー（9）	54
	25	人物クロッキー（10）	55
	26	アナログイラスト制作（1）	56
	27	アナログイラスト制作（2）	57
	28	アナログイラスト制作（3）	58
	29	アナログイラスト制作（4）	59
	30	アナログイラスト制作（5）	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 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	選択I			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期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（31）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（32）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（33）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（34）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（35）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（36）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（37）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（38）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（39）
	10	原稿制作（10）	40	原稿制作（40）
	11	原稿制作（11）	41	原稿制作（41）
	12	原稿制作（12）	42	原稿制作（42）
	13	原稿制作（13）	43	原稿制作（43）
	14	原稿制作（14）	44	原稿制作（44）
	15	原稿制作（15）	45	原稿制作（45）
	16	原稿制作（16）	46	
	17	原稿制作（17）	47	
	18	原稿制作（18）	48	
	19	原稿制作（19）	49	
	20	原稿制作（20）	50	
	21	原稿制作（21）	51	
	22	原稿制作（22）	52	
	23	原稿制作（23）	53	
	24	原稿制作（24）	54	
	25	原稿制作（25）	55	
	26	原稿制作（26）	56	
	27	原稿制作（27）	57	
	28	原稿制作（28）	58	
	29	原稿制作（29）	59	
	30	原稿制作（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	作品制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	持ち込み、投稿に向けての原稿作成			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期、春期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（31）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（32）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（33）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（34）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（35）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（36）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（37）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（38）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（39）
	10	原稿制作（10）	40	原稿制作（40）
	11	原稿制作（11）	41	原稿制作（41）
	12	原稿制作（12）	42	原稿制作（42）
	13	原稿制作（13）	43	原稿制作（43）
	14	原稿制作（14）	44	原稿制作（44）
	15	原稿制作（15）	45	原稿制作（45）
	16	原稿制作（16）	46	
	17	原稿制作（17）	47	
	18	原稿制作（18）	48	
	19	原稿制作（19）	49	
	20	原稿制作（20）	50	
	21	原稿制作（21）	51	
	22	原稿制作（22）	52	
	23	原稿制作（23）	53	
	24	原稿制作（24）	54	
	25	原稿制作（25）	55	
	26	原稿制作（26）	56	
	27	原稿制作（27）	57	
	28	原稿制作（28）	58	
	29	原稿制作（29）	59	
	30	原稿制作（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	マンガ制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択I	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
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	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家	
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	マンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家	
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	デジタルマンガ制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択I	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	夏樹出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家	
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	デジタルマンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家	
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（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	イラスト制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	選択I			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
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	イラスト制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	デザイン制作（1）	31	デザイン制作（31）
	2	デザイン制作（2）	32	デザイン制作（32）
	3	デザイン制作（3）	33	デザイン制作（33）
	4	デザイン制作（4）	34	デザイン制作（34）
	5	デザイン制作（5）	35	デザイン制作（35）
	6	デザイン制作（6）	36	デザイン制作（36）
	7	デザイン制作（7）	37	デザイン制作（37）
	8	デザイン制作（8）	38	デザイン制作（38）
	9	デザイン制作（9）	39	デザイン制作（39）
	10	デザイン制作（10）	40	デザイン制作（40）
	11	デザイン制作（11）	41	デザイン制作（41）
	12	デザイン制作（12）	42	デザイン制作（42）
	13	デザイン制作（13）	43	デザイン制作（43）
	14	デザイン制作（14）	44	デザイン制作（44）
	15	デザイン制作（15）	45	デザイン制作（45）
	16	デザイン制作（16）	46	
	17	デザイン制作（17）	47	
	18	デザイン制作（18）	48	
	19	デザイン制作（19）	49	
	20	デザイン制作（20）	50	
	21	デザイン制作（21）	51	
	22	デザイン制作（22）	52	
	23	デザイン制作（23）	53	
	24	デザイン制作（24）	54	
	25	デザイン制作（25）	55	
	26	デザイン制作（26）	56	
	27	デザイン制作（27）	57	
	28	デザイン制作（28）	58	
	29	デザイン制作（29）	59	
	30	デザイン制作（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 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	選択I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	9 0 時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
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	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクターデザイナーとして活躍中のイラストレーター			
授業計画	1	ポートフォリオの基本（1）	31	ポートフォリオ制作（16）
	2	ポートフォリオの基本（2）	32	ポートフォリオ制作（17）
	3	ポートフォリオの基本（3）	33	ポートフォリオ制作（18）
	4	ポートフォリオの基本（4）	34	ポートフォリオ制作（19）
	5	ポートフォリオの基本（5）	35	ポートフォリオ制作（20）
	6	ポートフォリオの基本（6）	36	ポートフォリオ制作（21）
	7	効果的なポートフォリオ（1）	37	ポートフォリオ制作（22）
	8	効果的なポートフォリオ（2）	38	ポートフォリオ制作（23）
	9	効果的なポートフォリオ（3）	39	ポートフォリオ制作（24）
	10	効果的なポートフォリオ（4）	40	ポートフォリオ制作（25）
	11	効果的なポートフォリオ（5）	41	ポートフォリオ制作（26）
	12	効果的なポートフォリオ（6）	42	プレゼンテーション準備（1）
	13	効果的なポートフォリオ（7）	43	プレゼンテーション準備（2）
	14	効果的なポートフォリオ（8）	44	プレゼンテーション準備（3）
	15	効果的なポートフォリオ（9）	45	プレゼンテーション
	16	ポートフォリオ制作（1）	46	
	17	ポートフォリオ制作（2）	47	
	18	ポートフォリオ制作（3）	48	
	19	ポートフォリオ制作（4）	49	
	20	ポートフォリオ制作（5）	50	
	21	ポートフォリオ制作（6）	51	
	22	ポートフォリオ制作（7）	52	
	23	ポートフォリオ制作（8）	53	
	24	ポートフォリオ制作（9）	54	
	25	ポートフォリオ制作（10）	55	
	26	ポートフォリオ制作（11）	56	
	27	ポートフォリオ制作（12）	57	
	28	ポートフォリオ制作（13）	58	
	29	ポートフォリオ制作（14）	59	
	30	ポートフォリオ制作（15）	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	デザイン学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる	
教科書	なし	
特記	ゲーム会社にてキャラクターデザイナーの経験もあるイラストレーター	
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	イラスト構成Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品の完成度を高め、作品制作に活かすことができる			
教科書	なし			
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中			
授業計画	1	効果的なエフェクト（1）	31	効果的なエフェクト（31）
	2	効果的なエフェクト（2）	32	効果的なエフェクト（32）
	3	効果的なエフェクト（3）	33	効果的なエフェクト（33）
	4	効果的なエフェクト（4）	34	効果的なエフェクト（34）
	5	効果的なエフェクト（5）	35	効果的なエフェクト（35）
	6	効果的なエフェクト（6）	36	効果的なエフェクト（36）
	7	効果的なエフェクト（7）	37	効果的なエフェクト（37）
	8	効果的なエフェクト（8）	38	効果的なエフェクト（38）
	9	効果的なエフェクト（9）	39	効果的なエフェクト（39）
	10	効果的なエフェクト（10）	40	効果的なエフェクト（40）
	11	効果的なエフェクト（11）	41	効果的なエフェクト（41）
	12	効果的なエフェクト（12）	42	効果的なエフェクト（42）
	13	効果的なエフェクト（13）	43	効果的なエフェクト（43）
	14	効果的なエフェクト（14）	44	効果的なエフェクト（44）
	15	効果的なエフェクト（15）	45	効果的なエフェクト（45）
	16	効果的なエフェクト（16）	46	
	17	効果的なエフェクト（17）	47	
	18	効果的なエフェクト（18）	48	
	19	効果的なエフェクト（19）	49	
	20	効果的なエフェクト（20）	50	
	21	効果的なエフェクト（21）	51	
	22	効果的なエフェクト（22）	52	
	23	効果的なエフェクト（23）	53	
	24	効果的なエフェクト（24）	54	
	25	効果的なエフェクト（25）	55	
	26	効果的なエフェクト（26）	56	
	27	効果的なエフェクト（27）	57	
	28	効果的なエフェクト（28）	58	
	29	効果的なエフェクト（29）	59	
	30	効果的なエフェクト（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	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	各種コンテスト入賞を目標に、イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター			
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31	
	2	コンテスト用作品制作（2）	32	
	3	コンテスト用作品制作（3）	33	
	4	コンテスト用作品制作（4）	34	
	5	コンテスト用作品制作（5）	35	
	6	コンテスト用作品制作（6）	36	
	7	コンテスト用作品制作（7）	37	
	8	コンテスト用作品制作（8）	38	
	9	コンテスト用作品制作（9）	39	
	10	コンテスト用作品制作（10）	40	
	11	コンテスト用作品制作（11）	41	
	12	コンテスト用作品制作（12）	42	
	13	コンテスト用作品制作（13）	43	
	14	コンテスト用作品制作（14）	44	
	15	コンテスト用作品制作（15）	45	
	16	コンテスト用作品制作（16）	46	
	17	コンテスト用作品制作（17）	47	
	18	コンテスト用作品制作（18）	48	
	19	コンテスト用作品制作（19）	49	
	20	コンテスト用作品制作（20）	50	
	21	コンテスト用作品制作（21）	51	
	22	コンテスト用作品制作（22）	52	
	23	コンテスト用作品制作（23）	53	
	24	コンテスト用作品制作（24）	54	
	25	コンテスト用作品制作（25）	55	
	26	コンテスト用作品制作（26）	56	
	27	コンテスト用作品制作（27）	57	
	28	コンテスト用作品制作（28）	58	
	29	コンテスト用作品制作（29）	59	
	30	コンテスト用作品制作（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	キャラクターデザイン演習Ⅰ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	ClipStudio,Photoshopによってゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成	
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	キャラクターデザインのクオリティを上げる	
教科書	なし	
特記	ゲームキャラクターデザイナーとして活躍中のイラストレーター	
授業計画	1 アイテムデザイン（1）	31 イラスト制作（16）
	2 アイテムデザイン（2）	32 イラスト制作（17）
	3 アイテムデザイン（3）	33 イラスト制作（18）
	4 アイテムデザイン（4）	34 イラスト制作（19）
	5 アイテムデザイン（5）	35 イラスト制作（20）
	6 アイテムデザイン（6）	36 イラスト制作（21）
	7 アイテムデザイン（7）	37 イラスト制作（22）
	8 アイテムデザイン（8）	38 イラスト制作（23）
	9 アイテムデザイン（9）	39 イラスト制作（24）
	10 アイテムデザイン（10）	40 イラスト制作（25）
	11 背景デザイン（1）	41 イラスト制作（26）
	12 背景デザイン（2）	42 イラスト制作（27）
	13 背景デザイン（3）	43 イラスト制作（28）
	14 背景デザイン（4）	44 イラスト制作（29）
	15 背景デザイン（5）	45 イラスト制作（30）
	16 イラスト制作（1）	46
	17 イラスト制作（2）	47
	18 イラスト制作（3）	48
	19 イラスト制作（4）	49
	20 イラスト制作（5）	50
	21 イラスト制作（6）	51
	22 イラスト制作（7）	52
	23 イラスト制作（8）	53
	24 イラスト制作（9）	54
	25 イラスト制作（10）	55
	26 イラスト制作（11）	56
	27 イラスト制作（12）	57
	28 イラスト制作（13）	58
	29 イラスト制作（14）	59
	30 イラスト制作（15）	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	キャラクターデザイン演習Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	60時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター			
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）	31	
	2	コンテスト用作品制作（2）	32	
	3	コンテスト用作品制作（3）	33	
	4	コンテスト用作品制作（4）	34	
	5	コンテスト用作品制作（5）	35	
	6	コンテスト用作品制作（6）	36	
	7	コンテスト用作品制作（7）	37	
	8	コンテスト用作品制作（8）	38	
	9	コンテスト用作品制作（9）	39	
	10	コンテスト用作品制作（10）	40	
	11	コンテスト用作品制作（11）	41	
	12	コンテスト用作品制作（12）	42	
	13	コンテスト用作品制作（13）	43	
	14	コンテスト用作品制作（14）	44	
	15	コンテスト用作品制作（15）	45	
	16	コンテスト用作品制作（16）	46	
	17	コンテスト用作品制作（17）	47	
	18	コンテスト用作品制作（18）	48	
	19	コンテスト用作品制作（19）	49	
	20	コンテスト用作品制作（20）	50	
	21	コンテスト用作品制作（21）	51	
	22	コンテスト用作品制作（22）	52	
	23	コンテスト用作品制作（23）	53	
	24	コンテスト用作品制作（24）	54	
	25	コンテスト用作品制作（25）	55	
	26	コンテスト用作品制作（26）	56	
	27	コンテスト用作品制作（27）	57	
	28	コンテスト用作品制作（28）	58	
	29	コンテスト用作品制作（29）	59	
	30	コンテスト用作品制作（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	イラスト表現Ⅰ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ			
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	オリジナルの完成度を高め、作品制作に活かすことができる			
教科書	なし			
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中			
授業計画	1	効果的なエフェクト（1）	31	効果的なエフェクト（31）
	2	効果的なエフェクト（2）	32	効果的なエフェクト（32）
	3	効果的なエフェクト（3）	33	効果的なエフェクト（33）
	4	効果的なエフェクト（4）	34	効果的なエフェクト（34）
	5	効果的なエフェクト（5）	35	効果的なエフェクト（35）
	6	効果的なエフェクト（6）	36	効果的なエフェクト（36）
	7	効果的なエフェクト（7）	37	効果的なエフェクト（37）
	8	効果的なエフェクト（8）	38	効果的なエフェクト（38）
	9	効果的なエフェクト（9）	39	効果的なエフェクト（39）
	10	効果的なエフェクト（10）	40	効果的なエフェクト（40）
	11	効果的なエフェクト（11）	41	効果的なエフェクト（41）
	12	効果的なエフェクト（12）	42	効果的なエフェクト（42）
	13	効果的なエフェクト（13）	43	効果的なエフェクト（43）
	14	効果的なエフェクト（14）	44	効果的なエフェクト（44）
	15	効果的なエフェクト（15）	45	効果的なエフェクト（45）
	16	効果的なエフェクト（16）	46	
	17	効果的なエフェクト（17）	47	
	18	効果的なエフェクト（18）	48	
	19	効果的なエフェクト（19）	49	
	20	効果的なエフェクト（20）	50	
	21	効果的なエフェクト（21）	51	
	22	効果的なエフェクト（22）	52	
	23	効果的なエフェクト（23）	53	
	24	効果的なエフェクト（24）	54	
	25	効果的なエフェクト（25）	55	
	26	効果的なエフェクト（26）	56	
	27	効果的なエフェクト（27）	57	
	28	効果的なエフェクト（28）	58	
	29	効果的なエフェクト（29）	59	
	30	効果的なエフェクト（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				