

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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	就職活動とは何か、から必要なものを理解して準備する。	
授業の進め方	テキストに沿った講義と演習	
達成目標	就職活動に必要なものを理解するとともに、自己PRを作成する。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	就職概論
	2	就職スケジュール
	3	一般常識試験
	4	適性検査
	5	作文
	6	敬語と立ち居振舞い
	7	面接試験のねらい
	8	自己PRとは
	9	自己PRの書き方
	10	自己PRの書き方
	11	自己PRの書き方
	12	自己PRの書き方
	13	好ましくない自己PRの例
	14	仕事の選び方
	15	会社の選び方
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	検定対策	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	過去問や類似問題を解き、知識体系を整える。	
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	入門ＣＧデザイン ＣＧ制作の基礎、ＣＧクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集	
特記		
授業計画	1	問題演習
	2	問題演習
	3	問題演習
	4	問題演習
	5	問題演習
	6	問題演習
	7	問題演習
	8	問題演習
	9	問題演習
	10	問題演習
	11	問題演習
	12	問題演習
	13	問題演習
	14	問題演習
	15	問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験、授業出席および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	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	クリエイティブ制作の分野で代表的な制作ツールであるPhotoshopの基礎を習得する。	
授業の進め方	テキストに沿った基本操作の実習	
達成目標	写真や画像の加工・補正、合成などが出来るようになる。	
教科書	デザインの学校 これからはじめる Photoshopの本	
特記		
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介
	2	Photoshop実習 基本操作など
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎
	8	課題制作
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	専攻に応じたテーマ、条件による課題制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	作品制作とその制作物の発表スキルを習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザイン I			
実務家教員				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
特記				
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		
	17	パース		
	18	パース		
	19	パース		
	20	パース		
	21	パース		
	22	パース		
	23	パース		
	24	パース		
	25	パース		
	26	モチーフ 1（デッサン導入）		
	27	モチーフ 1		
	28	モチーフ 1		
	29	モチーフ 1		
	30	モチーフ 2		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。			
教科書	なし			
特記				
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		
	17	制作課題		
	18	制作課題		
	19	制作課題		
	20	制作課題		
	21	制作課題		
	22	制作課題		
	23	制作課題		
	24	制作課題		
	25	制作課題		
	26	モチーフ 1（デッサン導入）		
	27	モチーフ 1		
	28	モチーフ 1		
	29	モチーフ 1		
	30	モチーフ 2		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介
	2	ビジネスコミュニケーション
	3	アクティブリスニング
	4	アサーティブコミュニケーション
	5	バーバル・ノンバーバル
	6	コミュニケーションゲームⅠ
	7	コミュニケーションゲームⅡ
	8	起承転結・SDS法・DESC法
	9	PREP法
	10	PREP法
	11	スライド作成法
	12	プレゼンテーション実施練習
	13	プレゼンテーション実施練習
	14	プレゼンテーション実施練習
	15	プレゼンテーション実施練習
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	Illustrator実習 基本操作
	2	Illustrator実習 基本操作
	3	Illustrator実習 描画
	4	Illustrator実習 描画
	5	Illustrator実習 作図
	6	Illustrator実習 作図
	7	Illustrator実習 制作
	8	Illustrator実習 制作
	9	課題制作
	10	課題制作
	11	Illustrator実習 制作
	12	Illustrator実習 制作
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	C G 映像概論 I	
実務家教員	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	CGとは、表現の基礎
	2	2次元CGと写真撮影
	3	3次元CGの制作
	4	技術の基礎
	5	知的財産権
	6	自己表現4コマの作成
	7	動画基礎・映像基礎
	8	課題 写真撮影
	9	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ
	10	シナリオの基本
	11	作品分析、絵コンテ課題
	12	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現
	13	絵コンテ制作 講評
	14	絵コンテ制作
	15	絵コンテ制作 講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	C G 映像概論Ⅱ	
実務家教員	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用
	2	13フェイズ分析
	3	13フェイズ分析
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較
	8	ショートプロット作成
	9	ショートプロット作成
	10	キービジュアル探し
	11	ミディアムプロット
	12	ミディアムプロット
	13	ロングプロット
	14	ロングプロット
	15	ロングプロット
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ビジュアルデザイン基礎	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	Illustrator基礎操作確認
	2	Illustrator基礎操作確認
	3	Illustrator 文字・文字組（可視・可読性）
	4	Illustrator 文字・文字組（タイポデザイン）
	5	Illustrator レイアウト（4原則）
	6	Illustrator レイアウト（4原則）
	7	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作
	8	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作
	9	Illustrator レイアウト（4原則+画像）
	10	Illustrator レイアウト（4原則+画像）
	11	ポートフォリオ制作
	12	ポートフォリオ制作
	13	ポートフォリオ制作
	14	ポートフォリオ制作
	15	ポートフォリオ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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			
特記				
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		
	17	アルファテクスチャ切り抜き表現		
	18	モデリング草・木等自然物課題制作		
	19	モデリング草・木等自然物課題制作		
	20	モデリング草・木等自然物課題制作		
	21	モデリング草・木等自然物課題制作		
	22	発表、講評		
	23	ローポリゴンキャラクターモデリング		
	24	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	25	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	26	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	27	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	28	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	29	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	30	ジョイント・スキニング (HumanIK)		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
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	作りながら覚える Substance Painterの教科書	
特記		
授業計画	1	ハードサーフェスモデリング
	2	モデリング課題自動車制作
	3	モデリング課題自動車制作
	4	モデリング課題自動車制作
	5	モデリング課題自動車制作
	6	モデリング課題自動車制作
	7	発表・講評
	8	ハイポリゴンキャラクターモデリング
	9	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	10	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	11	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	12	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	13	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	14	発表・講評
	15	四足歩行動物モデリング
	16	モデリング課題四足歩行動物制作
	17	モデリング課題四足歩行動物制作
	18	モデリング課題四足歩行動物制作
	19	モデリング課題四足歩行動物制作
	20	ジョイント・スキニング(四足)
	21	ジョイント・スキニング(四足)
	22	背景モデリング
	23	モデリング課題背景制作
	24	モデリング課題背景制作
	25	モデリング課題背景制作
	26	モデリング課題背景制作
	27	モデリング課題背景制作
	28	モデリング課題背景制作
	29	モデリング課題背景制作
	30	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	モーション I	
実務家教員	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
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	
特記		
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎
	2	ボールバウンドアニメーション
	3	ロケータを使った移動・回転・拡大縮小方法
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡大縮小あり)
	5	二足歩行アニメーション
	6	モーション課題歩行制作
	7	モーション課題歩行制作
	8	モーション課題歩行制作
	9	発表・講評
	10	二足走りアニメーション
	11	モーション課題歩行制作
	12	モーション課題歩行制作
	13	モーション課題歩行制作
	14	発表・講評
	15	リギング(ジョイント・スキニング
	16	コンストレインを使ったコントローラ設定)
	17	モーション課題リギング制作
	18	モーション課題リギング制作
	19	モーション課題リギング制作
	20	モーション課題リギング制作
	21	モーション課題リギング制作
	22	パスアニメーション
	23	マテリアルアニメーション
	24	重量表現アニメーション
	25	モーション課題重量表現制作
	26	モーション課題重量表現制作
	27	モーション課題重量表現制作
	28	モーション課題重量表現制作
	29	モーション課題重量表現制作
	30	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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	3DCGアニメーション入門 改訂版			
特記				
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)	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		
	17	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	18	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	19	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	20	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	21	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	22	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	23	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	24	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	25	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	26	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	27	発表・講評		
	28	四足歩行アニメーション		
	29	アニメーション課題四足歩行制作		
	30	アニメーション課題四足歩行制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
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	After Effects FIRST LEVEL 改訂版ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック、After Effects for アニメーション BEGINNER [改訂第3版]	
特記		
授業計画	1	Premiere基本操作
	2	Premiere基本操作
	3	カット編集
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）
	5	効果音・BGMの挿入
	6	AfterEffects連携
	7	課題制作（映像編集①）
	8	課題制作（映像編集①）
	9	課題制作（映像編集②）
	10	課題制作（映像編集②）
	11	動画編集基礎
	12	サムネイル作成
	13	課題制作（動画編集）
	14	課題制作（動画編集）
	15	課題制作（動画編集）
	16	課題制作（動画編集）
	17	課題制作（動画編集）
	18	講評（動画編集）
	19	AfterEffects基本操作Ⅰ（各種機能）
	20	AfterEffects基本操作Ⅰ（各種機能）
	21	AfterEffects基本操作Ⅱ（アニメーション）
	22	AfterEffects基本操作Ⅱ（アニメーション）
	23	課題制作（モーショングラフィックス）
	24	課題制作（モーショングラフィックス）
	25	課題制作（モーショングラフィックス）
	26	課題制作（モーショングラフィックス）
	27	課題制作（モーショングラフィックス）
	28	課題制作（モーショングラフィックス）
	29	課題制作（モーショングラフィックス）
	30	講評（モーショングラフィックス）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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	After Effects FIRST LEVEL 改訂版ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック、After Effects for アニメーション BEGINNER [改訂第3版]			
特記				
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）		
	17	課題制作Ⅱ（エフェクト）		
	18	課題制作Ⅱ（エフェクト）・講評		
	19	課題制作Ⅲ（エフェクト）		
	20	課題制作Ⅲ（エフェクト）		
	21	課題制作Ⅲ（エフェクト）・講評		
	22	課題制作Ⅳ（エフェクト）		
	23	課題制作Ⅳ（エフェクト）		
	24	課題制作Ⅳ（エフェクト）・講評		
	25	課題制作Ⅴ（エフェクト）		
	26	課題制作Ⅴ（エフェクト）		
	27	課題制作Ⅴ（エフェクト）・講評		
	28	課題制作Ⅵ（エフェクト）		
	29	課題制作Ⅵ（エフェクト）		
	30	課題制作Ⅵ（エフェクト）・講評		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	ビジュアルコミュニケーションの基礎として造形力の習得	
授業の進め方	有識者の指導による講義	
達成目標	ビジュアルコミュニケーションの基礎を理解してWeb・グラフィックデザインに活かせるようになる	
教科書	デザインの教室 手を動かして学ぶデザイントレーニング	
特記		
授業計画	1	デザインの前提（ビジュアルコミュニケーションデザインとして）
	2	デザインの目的・役割、（テーマとコンセプト）
	3	デザインとマーケティング（マーケティングとは）
	4	デザインとマーケティング（基礎フレームワークAIDMAなど紹介）
	5	デザインの要素（点・線・面、形状、色）
	6	課題制作（平面構成1）
	7	課題制作（平面構成1）
	8	デザインの要素（質感、空間、3D形態、タイポ）
	9	課題制作（平面構成2）
	10	課題制作（平面構成2）
	11	デザインの原則（統一、バランス、階層、尺度・割合）
	12	デザインの原則（支配・強調、類似・対比、リズム、多様性）
	13	課題制作（コラージュ1）
	14	課題制作（コラージュ1）
	15	課題制作（コラージュ1） ・ 講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	Web・グラフィックデザインの基本テキスト
	2	Web・グラフィックデザインの定番レイアウト
	3	優先順位の視覚化（階層、文章構造）
	4	視線誘導（グーテンベルク、ダイアグラム、Z、F、大小、色差）
	5	視覚伝達の4原則
	6	課題制作
	7	課題制作
	8	課題制作
	9	デザイン配色論（基本知識確認）
	10	デザイン配色論（色の性質、配色調和論）
	11	文字と書体と文字組（基本知識）
	12	文字と書体と文字組（書体種類と特徴）
	13	文字と書体と文字組（文字組）
	14	課題制作
	15	課題制作・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	近代デザイン史（ヒストリー&ムーブメント）
	2	近代デザイン史（ヒストリー&ムーブメント）
	3	課題制作（ムーブメント研究）
	4	課題制作（ムーブメント研究）
	5	課題制作（ムーブメント研究）・発表
	6	写真と画像（写真優位性効果とモンタージュ効果など）
	7	写真と画像（写真の定番レイアウト）
	8	写真と画像（トリミング）
	9	写真と画像（撮影方法）
	10	現代デザイン史（作品紹介）
	11	現代デザイン史（作品紹介）
	12	課題制作（作品研究1）
	13	課題制作（作品研究1）
	14	課題制作（作品研究2）
	15	課題制作（作品研究2）・発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	W e bデザイン I			
実務家教員				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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	HTML&CSS Webデザイン 現場レベルのコーディング・スキルが身につく実践入門			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション	31	課題制作
	2	HTML：概要	32	課題制作
	3	HTML：文書構造マークアップ	33	課題制作
	4	HTML：画像やリンクを挿入	34	課題制作
	5	HTML：表とフォーム	35	課題制作
	6	課題制作（復習をかねて）	36	課題制作
	7	課題制作（復習をかねて）	37	課題制作
	8	課題制作（復習をかねて）	38	課題制作
	9	CSS：概要	39	課題制作
	10	CSS：プロパティとセレクタ	40	課題制作
	11	CSS：背景画像による装飾	41	課題制作
	12	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	42	課題制作
	13	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	43	課題制作
	14	課題制作（復習をかねて）	44	課題制作
	15	課題制作（復習をかねて）	45	講評
	16	課題制作（復習をかねて）		
	17	レイアウト：基本レイアウトの種類		
	18	レイアウト：float		
	19	レイアウト：position		
	20	レイアウト：メディアクエリ基礎		
	21	課題制作（復習をかねて）		
	22	課題制作（復習をかねて）		
	23	課題制作（復習をかねて）		
	24	デザイン：Webサイト設計 基礎		
	25	デザイン：Webサイト設計 UX		
	26	デザイン：Webサイト設計 UX		
	27	デザイン：Webサイト設計 ワイヤフレーム		
	28	デザイン：Webサイト設計 ワイヤフレーム		
	29	デザイン：Webサイト設計 カンプ		
	30	デザイン：Webサイト設計 カンプ		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	We bデザインⅡ			
実務家教員				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
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	講評
	4	レスポンス：ワイヤーフレーム	34	jQuery：基礎
	5	課題制作（レスポンス対応）	35	jQuery：導入1
	6	課題制作（レスポンス対応）	36	jQuery：導入2
	7	課題制作（レスポンス対応）	37	jQuery：実装・応用1
	8	課題制作（レスポンス対応）	38	jQuery：実装・応用2
	9	HTML・CSS応用：ドロップダウンメニューなど	39	JavaScriptの基本
	10	HTML・CSS応用：フローティングメニューなど	40	JavaScriptの基本
	11	HTML・CSS応用：モーダルウインドウなど	41	課題制作（復習をかねて）
	12	HTML・CSS応用：アコーディオンパネルなど	42	課題制作（復習をかねて）
	13	課題制作（復習をかねて）	43	課題制作（復習をかねて）
	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	講評
	16	課題制作（復習をかねて）		
	17	課題制作（復習をかねて）		
	18	HTML・CSS応用：パララックス基礎		
	19	HTML・CSS応用：パララックス応用		
	20	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	21	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	22	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	23	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	24	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	25	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	26	講評		
	27	HTML・CSS応用：固定されるヘッダー		
	28	HTML・CSS応用：ヘッダーのリサイズ		
	29	HTML・CSS応用：各種スライドショー		
	30	課題制作（復習をかねて）		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および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	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
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	なるほどデザイン			
特記				
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制作	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制作	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)	課題制作および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	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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	けっきょく、よはく。			
特記				
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		
	17	課題制作 パッケージ制作		
	18	課題制作 パッケージ制作		
	19	ブランディングデザイン知識		
	20	ブランディングデザイン知識		
	21	課題制作 ブランドロゴ制作		
	22	課題制作 ブランドロゴ制作		
	23	課題制作 ブランドロゴ制作		
	24	課題制作 ブランドロゴ制作		
	25	課題制作 ロゴ仕様書制作		
	26	課題制作 ロゴ仕様書制作		
	27	ブランドデザインガイドライン知識		
	28	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作		
	29	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作		
	30	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	D T Pデザイン	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	文書構造、レイアウトなど理解し、出版物デザインができるようになる。	
教科書	新詳説DTP基礎 改訂四版	
特記		
授業計画	1	DTP知識 基礎知識
	2	DTP知識 印刷知識
	3	DTP知識 データ概要
	4	DTP知識 文字（タイポグラフ）
	5	DTP知識 文字（版下・入稿）
	6	課題制作
	7	課題制作
	8	DTP知識 色の基礎
	9	DTP実習 配色
	10	DTP実習 配色
	11	課題制作
	12	課題制作
	13	DTP実習 文字組
	14	DTP実習 文章構造・レイアウト
	15	DTP実習 文章構造・レイアウト
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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 I	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	フォーマット準備
	4	フォーマット準備
	5	フォーマット作成
	6	フォーマット作成
	7	フォーマット作成
	8	フォーマット作成
	9	自己紹介ページ作成
	10	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作
	15	コンテンツ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習	
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	デッサン概要説明
	2	道具の使い方と基本準備
	3	簡単なクロッキー
	4	簡単なクロッキー応用
	5	基礎デッサン（立方体・さいころ）（1）
	6	基礎デッサン（立方体・さいころ）（2）
	7	基礎デッサン（レンガ）（1）
	8	基礎デッサン（レンガ）（2）
	9	基礎デッサン（牛乳パック）（1）
	10	基礎デッサン（牛乳パック）（2）
	11	基礎デッサン（牛乳パック）（3）
	12	基礎デッサン（牛乳パック）（4）
	13	講評会
	14	基礎デッサン（円柱・紙コップ）
	15	基礎デッサン（瓶）（1）
	16	基礎デッサン（瓶）（2）
	17	基礎デッサン（ボウル）（1）
	18	基礎デッサン（ボウル）（2）
	19	基礎デッサン（ボウル）（1）
	20	基礎デッサン（ボウル）（2）
	21	講評会
	22	基礎デッサン（球）
	23	基礎デッサン（バスケットボール）（1）
	24	基礎デッサン（バスケットボール）（2）
	25	質感描写 1（金属）（1）
	26	質感描写 1（金属）（2）
	27	質感描写 2（ガラス）（1）
	28	質感描写 2（ガラス）（2）
	29	質感描写 5（布）（1）
	30	質感描写 5（布）（2）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン基礎Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	風景デッサン
	2	風景デッサン
	3	風景デッサン
	4	風景デッサン
	5	風景デッサン
	6	風景デッサン
	7	風景デッサン
	8	風景デッサン
	9	風景デッサン
	10	風景デッサン
	11	風景デッサン
	12	風景デッサン
	13	風景デッサン
	14	風景デッサン
	15	風景デッサン
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	マンガ表現における人体描写について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	人物キャラクター描写の基礎を習得する	
教科書	マンガキャラデッサン入門 ・オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	正面向きの顔の描き方（1）
	2	正面向きの顔の描き方（2）
	3	正面向きの体の描き方（1）
	4	正面向きの体の描き方（2）
	5	横向きの顔の描き方（1）
	6	横向きの顔の描き方（2）
	7	横向きの体の描き方（1）
	8	横向きの体の描き方（2）
	9	斜め向きの顔の描き方（1）
	10	斜め向きの顔の描き方（2）
	11	斜め向きの体の描き方（1）
	12	斜め向きの体の描き方（2）
	13	ポーズのついた体の描き方（1）
	14	ポーズのついた体の描き方（2）
	15	アオリの顔の描き方（1）
	16	アオリの顔の描き方（2）
	17	アオリの体の描き方（1）
	18	アオリの体の描き方（2）
	19	フカンの顔の描き方（1）
	20	フカンの顔の描き方（2）
	21	フカンの体の描き方（1）
	22	フカンの体の描き方（2）
	23	ポーズのついた体の描き方（3）
	24	ポーズのついた体の描き方（4）
	25	顔の描き分け・男性（1）
	26	顔の描き分け・男性（2）
	27	顔の描き分け・女性（1）
	28	顔の描き分け・女性（2）
	29	年齢による描き分け（1）
	30	年齢による描き分け（2）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
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	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	マンガ特有の表現技法について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	マンガ特有の表現技法を実践することができる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	マンガ基礎（1）
	2	マンガ基礎（2）
	3	マンガ基礎（3）
	4	マンガ基礎（4）
	5	マンガ基礎（5）
	6	マンガ基礎（6）
	7	マンガ基礎（7）
	8	マンガ基礎（8）
	9	マンガ基礎（9）
	10	マンガ基礎（10）
	11	マンガ基礎（11）
	12	マンガ基礎（12）
	13	マンガ基礎（13）
	14	マンガ基礎（14）
	15	マンガ基礎（15）
	16	マンガ基礎（16）
	17	マンガ基礎（17）
	18	マンガ基礎（18）
	19	マンガ基礎（19）
	20	マンガ基礎（20）
	21	マンガ基礎（21）
	22	マンガ基礎（22）
	23	マンガ基礎（23）
	24	マンガ基礎（24）
	25	マンガ基礎（25）
	26	マンガ基礎（26）
	27	マンガ基礎（27）
	28	マンガ基礎（28）
	29	マンガ基礎（29）
	30	マンガ基礎（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
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	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	クリップスタジオペイントの基本操作を習得する	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	クリップスタジオペイントを使って 1 枚絵を制作できるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	イラスト業界についての講義
	2	クリップスタジオの画面説明
	3	クリップスタジオ アニメ塗り（1）
	4	クリップスタジオ アニメ塗り（2）
	5	クリップスタジオ ブラシ塗り（1）
	6	クリップスタジオ ブラシ塗り（2）
	7	クリップスタジオ モノクロ塗り（1）
	8	クリップスタジオ モノクロ塗り（2）
	9	クリップスタジオ 厚塗り（1）
	10	クリップスタジオ 厚塗り（2）
	11	クリップスタジオ 厚塗り（3）
	12	クリップスタジオ 厚塗り（4）
	13	クリップスタジオ 背景（1）
	14	クリップスタジオ 背景（2）
	15	クリップスタジオ 背景（3）
	16	クリップスタジオ 背景（4）
	17	クリップスタジオ 背景（5）
	18	クリップスタジオ 背景（6）
	19	クリップスタジオ エフェクト（1）
	20	クリップスタジオ エフェクト（2）
	21	クリップスタジオ エフェクト（3）
	22	クリップスタジオ エフェクト（4）
	23	クリップスタジオ エフェクト（5）
	24	クリップスタジオ エフェクト（6）
	25	クリップスタジオ 作品制作（1）
	26	クリップスタジオ 作品制作（2）
	27	クリップスタジオ 作品制作（3）
	28	クリップスタジオ 作品制作（4）
	29	クリップスタジオ 作品制作（5）
	30	クリップスタジオ 作品制作（6）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	グラフィックデザイン基礎	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	Illustrator、Photoshopの基礎を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	Illustrator 基本図形でイラスト作成（1）
	2	Illustrator 基本図形でイラスト作成（2）
	3	Illustrator 基本図形でイラスト作成（3）
	4	Illustrator 基本図形でイラスト作成（4）
	5	Illustrator パスでイラスト作成（1）
	6	Illustrator パスでイラスト作成（2）
	7	Illustrator パスでイラスト作成（3）
	8	Illustrator パスでイラスト作成（4）
	9	Illustrator 名刺をつくる（1）
	10	Illustrator 名刺をつくる（2）
	11	Illustrator DMをつくる（1）
	12	Illustrator DMをつくる（2）
	13	Photoshop ブラシで描画をする（1）
	14	Photoshop ブラシで描画をする（2）
	15	Photoshop ブラシで描画をする（3）
	16	Photoshop ブラシで描画をする（4）
	17	Photoshop 写真を加工する（1）
	18	Photoshop 写真を加工する（2）
	19	Photoshop 写真を加工する（3）
	20	Photoshop 写真を加工する（4）
	21	Photoshop 写真を加工する（5）
	22	Photoshop 写真を加工する（6）
	23	フリーペーパーを作成する（1）
	24	フリーペーパーを作成する（2）
	25	フリーペーパーを作成する（3）
	26	フリーペーパーを作成する（4）
	27	フリーペーパーを作成する（5）
	28	フリーペーパーを作成する（6）
	29	フリーペーパーを作成する（7）
	30	フリーペーパーを作成する（8）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
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	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義及び演習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	さまざまな特徴のあるキャラクターの描き方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	さまざまなキャラクターが描けるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	キャラクターデザイン（1）	31	キャラクターデザイン（3 1）
	2	キャラクターデザイン（2）	32	キャラクターデザイン（3 2）
	3	キャラクターデザイン（3）	33	キャラクターデザイン（3 3）
	4	キャラクターデザイン（4）	34	キャラクターデザイン（3 4）
	5	キャラクターデザイン（5）	35	キャラクターデザイン（3 5）
	6	キャラクターデザイン（6）	36	キャラクターデザイン（3 6）
	7	キャラクターデザイン（7）	37	キャラクターデザイン（3 7）
	8	キャラクターデザイン（8）	38	キャラクターデザイン（3 8）
	9	キャラクターデザイン（9）	39	キャラクターデザイン（3 9）
	10	キャラクターデザイン（1 0）	40	キャラクターデザイン（4 0）
	11	キャラクターデザイン（1 1）	41	キャラクターデザイン（4 1）
	12	キャラクターデザイン（1 2）	42	キャラクターデザイン（4 2）
	13	キャラクターデザイン（1 3）	43	キャラクターデザイン（4 3）
	14	キャラクターデザイン（1 4）	44	キャラクターデザイン（4 4）
	15	キャラクターデザイン（1 5）	45	キャラクターデザイン（4 5）
	16	キャラクターデザイン（1 6）		
	17	キャラクターデザイン（1 7）		
	18	キャラクターデザイン（1 8）		
	19	キャラクターデザイン（1 9）		
	20	キャラクターデザイン（2 0）		
	21	キャラクターデザイン（2 1）		
	22	キャラクターデザイン（2 2）		
	23	キャラクターデザイン（2 3）		
	24	キャラクターデザイン（2 4）		
	25	キャラクターデザイン（2 5）		
	26	キャラクターデザイン（2 6）		
	27	キャラクターデザイン（2 7）		
	28	キャラクターデザイン（2 8）		
	29	キャラクターデザイン（2 9）		
	30	キャラクターデザイン（3 0）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	パース演習	
実務家教員	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	パース技法を用いた物体・空間描写の演習	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	基礎的なパースについて理解する	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	1 点透視（1）
	2	1 点透視（2）
	3	1 点透視（3）
	4	1 点透視（4）
	5	1 点透視（5）
	6	1 点透視（6）
	7	2 点透視（1）
	8	2 点透視（2）
	9	2 点透視（3）
	10	2 点透視（4）
	11	2 点透視（5）
	12	2 点透視（6）
	13	2 点透視（7）
	14	2 点透視（8）
	15	2 点透視（9）
	16	2 点透視（10）
	17	3 点透視（1）
	18	3 点透視（2）
	19	3 点透視（3）
	20	3 点透視（4）
	21	3 点透視（5）
	22	3 点透視（6）
	23	パースを利用した作品制作（1）
	24	パースを利用した作品制作（2）
	25	パースを利用した作品制作（3）
	26	パースを利用した作品制作（4）
	27	パースを利用した作品制作（5）
	28	パースを利用した作品制作（6）
	29	パースを利用した作品制作（7）
	30	パースを利用した作品制作（8）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	進級制作	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	1 年間の学びを生かした作品制作に取り組む	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	一定以上のクオリティのあるオリジナル作品を制作する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	テーマ設定（1）
	2	テーマ設定（2）
	3	進級制作（1）
	4	進級制作（2）
	5	進級制作（3）
	6	進級制作（4）
	7	進級制作（5）
	8	進級制作（6）
	9	進級制作（7）
	10	進級制作（8）
	11	進級制作（9）
	12	進級制作（10）
	13	進級制作（11）
	14	進級制作（12）
	15	進級制作（13）
	16	進級制作（14）
	17	進級制作（15）
	18	進級制作（16）
	19	進級制作（17）
	20	進級制作（18）
	21	進級制作（19）
	22	進級制作（20）
	23	進級制作（21）
	24	進級制作（22）
	25	進級制作（23）
	26	進級制作（24）
	27	プレゼンテーション（1）
	28	プレゼンテーション（2）
	29	プレゼンテーション（3）
	30	プレゼンテーション（4）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	マンガ作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	マンガ作品を制作できるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	原稿制作の基本	31	マンガ制作 自由テーマ（5）
	2	物語の作成方法	32	マンガ制作 自由テーマ（6）
	3	1コママンガ作成（1）	33	マンガ制作 自由テーマ（7）
	4	1コママンガ作成（2）	34	マンガ制作 自由テーマ（8）
	5	1コママンガ作成（3）	35	マンガ制作 自由テーマ（9）
	6	1コママンガ作成（4）	36	マンガ制作 自由テーマ（10）
	7	4コママンガ作成（1）	37	マンガ制作 自由テーマ（11）
	8	4コママンガ作成（2）	38	マンガ制作 自由テーマ（12）
	9	4コママンガ作成（3）	39	マンガ制作 自由テーマ（13）
	10	4コママンガ作成（4）	40	マンガ制作 自由テーマ（14）
	11	1 ページマンガ作成（1）	41	マンガ制作 自由テーマ（15）
	12	1 ページマンガ作成（2）	42	マンガ制作 自由テーマ（16）
	13	1 ページマンガ作成（3）	43	マンガ制作 自由テーマ（17）
	14	1 ページマンガ作成（4）	44	マンガ制作 自由テーマ（18）
	15	4ページマンガ作成（1）	45	マンガ制作 自由テーマ（19）
	16	4ページマンガ作成（2）	46	マンガ制作 自由テーマ（20）
	17	4ページマンガ作成（3）	47	マンガ制作 自由テーマ（21）
	18	4ページマンガ作成（4）	48	マンガ制作 自由テーマ（22）
	19	4ページマンガ作成（5）	49	マンガ制作 自由テーマ（23）
	20	4ページマンガ作成（6）	50	マンガ制作 自由テーマ（24）
	21	8 ページマンガ作成（1）	51	マンガ制作 自由テーマ（25）
	22	8 ページマンガ作成（2）	52	マンガ制作 自由テーマ（26）
	23	8 ページマンガ作成（3）	53	マンガ制作 自由テーマ（27）
	24	8 ページマンガ作成（4）	54	マンガ制作 自由テーマ（28）
	25	8 ページマンガ作成（5）	55	マンガ制作 自由テーマ（29）
	26	8 ページマンガ作成（6）	56	マンガ制作 自由テーマ（30）
	27	8 ページマンガ作成（7）	57	マンガ制作 自由テーマ（31）
	28	8 ページマンガ作成（8）	58	マンガ制作 自由テーマ（32）
	29	8 ページマンガ作成（9）	59	マンガ制作 自由テーマ（33）
	30	8 ページマンガ作成（10）	60	マンガ制作 自由テーマ（34）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ実習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	原稿制作（1）	31	原稿制作（3 1）
	2	原稿制作（2）	32	原稿制作（3 2）
	3	原稿制作（3）	33	原稿制作（3 3）
	4	原稿制作（4）	34	原稿制作（3 4）
	5	原稿制作（5）	35	原稿制作（3 5）
	6	原稿制作（6）	36	原稿制作（3 6）
	7	原稿制作（7）	37	原稿制作（3 7）
	8	原稿制作（8）	38	原稿制作（3 8）
	9	原稿制作（9）	39	原稿制作（3 9）
	10	原稿制作（1 0）	40	原稿制作（4 0）
	11	原稿制作（1 1）	41	原稿制作（4 1）
	12	原稿制作（1 2）	42	原稿制作（4 2）
	13	原稿制作（1 3）	43	原稿制作（4 3）
	14	原稿制作（1 4）	44	原稿制作（4 4）
	15	原稿制作（1 5）	45	原稿制作（4 5）
	16	原稿制作（1 6）		
	17	原稿制作（1 7）		
	18	原稿制作（1 8）		
	19	原稿制作（1 9）		
	20	原稿制作（2 0）		
	21	原稿制作（2 1）		
	22	原稿制作（2 2）		
	23	原稿制作（2 3）		
	24	原稿制作（2 4）		
	25	原稿制作（2 5）		
	26	原稿制作（2 6）		
	27	原稿制作（2 7）		
	28	原稿制作（2 8）		
	29	原稿制作（2 9）		
	30	原稿制作（3 0）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ実習Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	各自が志望する雑誌に向けての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	原稿制作（1）
	2	原稿制作（2）
	3	原稿制作（3）
	4	原稿制作（4）
	5	原稿制作（5）
	6	原稿制作（6）
	7	原稿制作（7）
	8	原稿制作（8）
	9	原稿制作（9）
	10	原稿制作（10）
	11	原稿制作（11）
	12	原稿制作（12）
	13	原稿制作（13）
	14	原稿制作（14）
	15	原稿制作（15）
	16	原稿制作（16）
	17	原稿制作（17）
	18	原稿制作（18）
	19	原稿制作（19）
	20	原稿制作（20）
	21	原稿制作（21）
	22	原稿制作（22）
	23	原稿制作（23）
	24	原稿制作（24）
	25	原稿制作（25）
	26	原稿制作（26）
	27	原稿制作（27）
	28	原稿制作（28）
	29	原稿制作（29）
	30	原稿制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	実務的なイラスト制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	様々な質感・素材を絵で表現できるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	バストアップイラスト（1）	31	ゲームイラスト制作（7）
	2	バストアップイラスト（2）	32	ゲームイラスト制作（8）
	3	バストアップイラスト（3）	33	ゲームイラスト制作（9）
	4	バストアップイラスト（4）	34	ゲームイラスト制作（10）
	5	バストアップイラスト（5）	35	ゲームイラスト制作（11）
	6	バストアップイラスト（6）	36	ゲームイラスト制作（12）
	7	バストアップイラスト（7）	37	書籍カバーイラスト制作（1）
	8	バストアップイラスト（8）	38	書籍カバーイラスト制作（2）
	9	バストアップイラスト（9）	39	書籍カバーイラスト制作（3）
	10	バストアップイラスト（10）	40	書籍カバーイラスト制作（4）
	11	バストアップイラスト（11）	41	書籍カバーイラスト制作（5）
	12	バストアップイラスト（12）	42	書籍カバーイラスト制作（6）
	13	立ち絵イラスト（1）	43	書籍カバーイラスト制作（7）
	14	立ち絵イラスト（2）	44	書籍カバーイラスト制作（8）
	15	立ち絵イラスト（3）	45	書籍カバーイラスト制作（9）
	16	立ち絵イラスト（4）	46	書籍カバーイラスト制作（10）
	17	立ち絵イラスト（5）	47	書籍カバーイラスト制作（11）
	18	立ち絵イラスト（6）	48	書籍カバーイラスト制作（12）
	19	立ち絵イラスト（7）	49	背景イラスト制作（1）
	20	立ち絵イラスト（8）	50	背景イラスト制作（2）
	21	立ち絵イラスト（9）	51	背景イラスト制作（3）
	22	立ち絵イラスト（10）	52	背景イラスト制作（4）
	23	立ち絵イラスト（11）	53	背景イラスト制作（5）
	24	立ち絵イラスト（12）	54	背景イラスト制作（6）
	25	ゲームイラスト制作（1）	55	背景イラスト制作（7）
	26	ゲームイラスト制作（2）	56	背景イラスト制作（8）
	27	ゲームイラスト制作（3）	57	背景イラスト制作（9）
	28	ゲームイラスト制作（4）	58	背景イラスト制作（10）
	29	ゲームイラスト制作（5）	59	背景イラスト制作（11）
	30	ゲームイラスト制作（6）	60	背景イラスト制作（12）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	イラスト実習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
授業概要	コミックイラスト分野のイラスト作品を制作する			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	コンテスト作品を制作する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	コンテスト作品制作（1）	31	コンテスト作品制作（3 1）
	2	コンテスト作品制作（2）	32	コンテスト作品制作（3 2）
	3	コンテスト作品制作（3）	33	コンテスト作品制作（3 3）
	4	コンテスト作品制作（4）	34	コンテスト作品制作（3 4）
	5	コンテスト作品制作（5）	35	コンテスト作品制作（3 5）
	6	コンテスト作品制作（6）	36	コンテスト作品制作（3 6）
	7	コンテスト作品制作（7）	37	コンテスト作品制作（3 7）
	8	コンテスト作品制作（8）	38	コンテスト作品制作（3 8）
	9	コンテスト作品制作（9）	39	コンテスト作品制作（3 9）
	10	コンテスト作品制作（1 0）	40	コンテスト作品制作（4 0）
	11	コンテスト作品制作（1 1）	41	コンテスト作品制作（4 1）
	12	コンテスト作品制作（1 2）	42	コンテスト作品制作（4 2）
	13	コンテスト作品制作（1 3）	43	コンテスト作品制作（4 3）
	14	コンテスト作品制作（1 4）	44	コンテスト作品制作（4 4）
	15	コンテスト作品制作（1 5）	45	コンテスト作品制作（4 5）
	16	コンテスト作品制作（1 6）		
	17	コンテスト作品制作（1 7）		
	18	コンテスト作品制作（1 8）		
	19	コンテスト作品制作（1 9）		
	20	コンテスト作品制作（2 0）		
	21	コンテスト作品制作（2 1）		
	22	コンテスト作品制作（2 2）		
	23	コンテスト作品制作（2 3）		
	24	コンテスト作品制作（2 4）		
	25	コンテスト作品制作（2 5）		
	26	コンテスト作品制作（2 6）		
	27	コンテスト作品制作（2 7）		
	28	コンテスト作品制作（2 8）		
	29	コンテスト作品制作（2 9）		
	30	コンテスト作品制作（3 0）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	イラスト実習Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	コミックイラスト分野のイラスト作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	コンテスト作品を制作する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト作品制作（1）
	2	コンテスト作品制作（2）
	3	コンテスト作品制作（3）
	4	コンテスト作品制作（4）
	5	コンテスト作品制作（5）
	6	コンテスト作品制作（6）
	7	コンテスト作品制作（7）
	8	コンテスト作品制作（8）
	9	コンテスト作品制作（9）
	10	コンテスト作品制作（10）
	11	コンテスト作品制作（11）
	12	コンテスト作品制作（12）
	13	コンテスト作品制作（13）
	14	コンテスト作品制作（14）
	15	コンテスト作品制作（15）
	16	コンテスト作品制作（16）
	17	コンテスト作品制作（17）
	18	コンテスト作品制作（18）
	19	コンテスト作品制作（19）
	20	コンテスト作品制作（20）
	21	コンテスト作品制作（21）
	22	コンテスト作品制作（22）
	23	コンテスト作品制作（23）
	24	コンテスト作品制作（24）
	25	コンテスト作品制作（25）
	26	コンテスト作品制作（26）
	27	コンテスト作品制作（27）
	28	コンテスト作品制作（28）
	29	コンテスト作品制作（29）
	30	コンテスト作品制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況	
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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	面接試験に臨むための立ち振る舞いができ、基本的な質問に応えることができる。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点
	2	選考試験
	3	面接試験の心構え
	4	面接試験の形態
	5	面接試験における質問研究
	6	面接試験における質問研究
	7	面接試験における質問研究
	8	自己PRを伝える（スピーキング）
	9	自己PRを伝える（スピーキング）
	10	応募書類
	11	履歴書の作り方
	12	履歴書の作り方
	13	エントリーシートの作り方
	14	エントリーシートの作り方
	15	書類の送付方法
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	就職活動を行うためのスケジュール管理ができ、志望動機が言える。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック、ビジネスマナー	
特記		
授業計画	1	志望動機の作り方
	2	志望動機の作り方
	3	志望動機の作り方
	4	インターネットによるアクセス
	5	電話によるアクセス
	6	電子メールによる企業アクセス
	7	説明会・選考試験
	8	説明会・選考試験
	9	筆記試験
	10	面接試験
	11	就職活動における自己管理
	12	就職活動における自己管理
	13	就職活動における自己管理
	14	就職活動における自己管理
	15	内定後の手続き、行動
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マルチメディアタイトル実習	
実務家教員	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	マーケティングの考え方を活かして企業等から提供された課題（ロゴマークやWebバナー等のデザイン）に取り組み、ターゲットやニーズを意識したデザイン技法を実践する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ガイダンス
	2	マーケティングの基礎知識・事例研究1
	3	マーケティングの基礎知識・事例研究2
	4	マーケティングの基礎知識・事例研究3
	5	マーケティングの基礎知識・事例研究4
	6	マーケティングの基礎知識・事例研究5
	7	マーケティングの基礎知識・事例研究6
	8	マーケティングの基礎知識・事例研究7
	9	マーケティングの基礎知識・事例研究8
	10	マーケティングの基礎知識・事例研究9
	11	マーケティングの基礎知識・事例研究10
	12	企業等からの課題説明（1回目）
	13	課題制作（1回目）1
	14	課題制作（1回目）2
	15	課題制作（1回目）3
	16	課題制作（1回目）4
	17	プレゼンテーション・評価（1回目）
	18	企業等からの課題説明（2回目）
	19	課題制作（2回目）1
	20	課題制作（2回目）2
	21	課題制作（2回目）3
	22	課題制作（2回目）4
	23	プレゼンテーション・評価（2回目）
	24	企業等からの課題説明（3回目）
	25	課題制作（3回目）1
	26	課題制作（3回目）2
	27	課題制作（3回目）3
	28	課題制作（3回目）4
	29	プレゼンテーション・評価（3回目）
	30	振り返り
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業回数	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			
特記				
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		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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			
特記				
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		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
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	発表、講評
	16	作品制作		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	C G 映像概論Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンセプト作成
	2	コンセプト作成
	3	プロット、絵コンテ作成
	4	プロット、絵コンテ作成
	5	プロット、絵コンテ作成
	6	プロット、絵コンテ作成
	7	プロット、絵コンテ作成
	8	プロット、絵コンテ作成
	9	プロット、絵コンテ作成
	10	プロット、絵コンテ作成
	11	プロット、絵コンテ作成
	12	プロット、絵コンテ作成
	13	プロット、絵コンテ作成
	14	プロット、絵コンテ作成
	15	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	
特記		
授業計画	1	モチーフ1
	2	モチーフ1
	3	モチーフ1
	4	モチーフ1
	5	モチーフ1
	6	モチーフ1
	7	モチーフ1
	8	モチーフ1
	9	モチーフ1
	10	モチーフ1
	11	モチーフ2
	12	モチーフ2
	13	モチーフ2
	14	モチーフ2
	15	モチーフ2
	16	モチーフ2
	17	モチーフ2
	18	モチーフ2
	19	モチーフ2
	20	モチーフ2
	21	モチーフ3
	22	モチーフ3
	23	モチーフ3
	24	モチーフ3
	25	モチーフ3
	26	モチーフ3
	27	モチーフ3
	28	モチーフ3
	29	モチーフ3
	30	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	モチーフ1
	2	モチーフ1
	3	モチーフ1
	4	モチーフ1
	5	モチーフ2
	6	モチーフ2.
	7	モチーフ2
	8	モチーフ2
	9	モチーフ3
	10	モチーフ3
	11	モチーフ3
	12	モチーフ3
	13	モチーフ3
	14	モチーフ3
	15	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	モデリングレベルUPの為の質感表現、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	
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	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版	
特記		
授業計画	1	構造や細部を意識したモデリング
	2	モデリング課題教会(外観)制作
	3	モデリング課題教会(外観)制作
	4	モデリング課題教会(外観)制作
	5	モデリング課題教会(外観)制作
	6	モデリング課題教会(外観)制作
	7	モデリング課題教会(外観)制作
	8	発表、講評
	9	ライティング、コンポジットを意識したモデリング
	10	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	11	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	12	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	13	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	14	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	15	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	16	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	17	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	18	発表、講評
	19	ZBrushCoreの基本操作
	20	スカルプト練習課題自分の手制作
	21	スカルプト課題動物制作
	22	スカルプト課題動物制作
	23	スカルプト課題動物制作
	24	発表、講評
	25	スカルプト課題頭蓋骨制作
	26	スカルプト課題頭蓋骨制作
	27	スカルプト課題頭蓋骨制作
	28	スカルプト課題頭蓋骨制作
	29	スカルプト課題頭蓋骨制作
	30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導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を加えた作品を完成させる。	
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版	
特記		
授業計画	1	人間片手剣スウィングのモーション制作
	2	モーション課題片手剣スウィング制作
	3	人間大剣スウィングのモーション課題制作
	4	モーション課題人間大剣スウィング制作
	5	モーション課題人間大剣スウィング制作
	6	発表、講評
	7	鳥の羽ばたきのモーション制作
	8	モーション課題鳥の羽ばたき制作
	9	鳥の飛び立ちのモーション制作
	10	モーション課題鳥の飛び立ち制作
	11	モーション課題鳥の飛び立ち制作
	12	発表、講評
	13	ドラゴン歩きのモーション制作
	14	モーション課題ドラゴン歩き制作
	15	モーション課題ドラゴン歩き制作
	16	モーション課題ドラゴン歩き制作
	17	ドラゴン走りのモーション制作
	18	モーション課題走り制作
	19	モーション課題走り制作
	20	モーション課題走り制作
	21	モーション課題走り制作
	22	ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーション制作
	23	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	24	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	25	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	26	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	27	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	28	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	29	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、After Effects for アニメーション BEGINNER [改訂第3版]	
特記		
授業計画	1	基本操作復習
	2	基本操作復習
	3	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）
	4	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）
	5	エフェクト応用（撮影エフェクト）
	6	エフェクト応用（撮影エフェクト）
	7	課題制作Ⅰ（カットイン）
	8	課題制作Ⅰ（カットイン）
	9	課題制作Ⅰ（カットイン）・講評
	10	エクспRESSION基礎
	11	エクспRESSION基礎
	12	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）
	13	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）
	14	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評
	15	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	16	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	17	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評
	18	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	19	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	20	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評
	21	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	22	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	23	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評
	24	卒業制作ブラッシュアップ
	25	卒業制作ブラッシュアップ
	26	卒業制作ブラッシュアップ
	27	卒業制作ブラッシュアップ
	28	卒業制作ブラッシュアップ
	29	卒業制作ブラッシュアップ
	30	卒業制作ブラッシュアップ
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	コンセプト決定と作品選定
	4	フォーマット作成
	5	フォーマット作成
	6	コンテンツ制作
	7	コンテンツ制作
	8	コンテンツ制作
	9	コンテンツ制作
	10	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作
	15	コンテンツ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作
	16	3DCG作品制作
	17	3DCG作品制作
	18	3DCG作品制作
	19	3DCG作品制作
	20	3DCG作品制作
	21	3DCG作品制作
	22	3DCG作品制作
	23	3DCG作品制作
	24	3DCG作品制作
	25	3DCG作品制作
	26	3DCG作品制作
	27	3DCG作品制作
	28	3DCG作品制作
	29	3DCG作品制作
	30	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	3	素材制作
	4	素材制作
	5	素材制作
	6	素材制作
	7	素材制作
	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	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	3 0 時間	
授業回数	1 5 回	
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	
特記		
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
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	動画を用いたシェアメディアの理解を行う。	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	シェアメディアを活用したプロモーションデザインが理解できるようになる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	マーケティング基礎（マーケティングとは）
	2	マーケティング基礎（マーケティングとデザイン）
	3	マーケティング・フレームワーク紹介
	4	マーケティング・フレームワーク紹介
	5	マーケティング・フレームワーク活用法
	6	マーケティング・フレームワーク活用法
	7	購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディアについて
	8	購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディアについて
	9	SNSマーケティングについて
	10	SNSマーケティングについて
	11	動画（youtubeなど）マーケティングについて
	12	動画（youtubeなど）マーケティングについて
	13	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	14	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	15	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	16	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	17	Adobe Premiere基礎
	18	Adobe Premiere基礎
	19	Adobe Premiere基礎
	20	Adobe Premiere基礎
	21	Adobe Premiere 動画編集（カット）
	22	Adobe Premiere 動画編集（カット）
	23	Adobe Premiere 効果、レンダリング
	24	Adobe Premiere 効果、レンダリング
	25	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	26	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	27	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	28	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	29	講評 YoutubeへUP。youtubeからWebサイト
	30	講評 YoutubeへUP。youtubeからWebサイト
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60単位時間	
授業回数	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	初心者からちゃんとしたプロになる InDesign基礎入門	
特記		
授業計画	1	InDesignの特徴と役割りの理解
	2	InDesign実習「基本的な使い方」
	3	InDesign実習「基本的な使い方」
	4	InDesign実習「基本的な使い方」
	5	InDesign実習「ケーススタディ」
	6	InDesign実習「ケーススタディ」
	7	InDesign実習「ケーススタディ」
	8	InDesign実習「ケーススタディ」
	9	InDesign実習「ケーススタディ」
	10	InDesign実習「ケーススタディ」
	11	InDesign実習「ケーススタディ」
	12	InDesign実習「ケーススタディ」
	13	InDesign実習「ケーススタディ」
	14	InDesign実習「ケーススタディ」
	15	InDesign実習「ケーススタディ」
	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)	課題制作および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	W e b デザインⅢ			
実務家教員				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 時間			
授業回数	4 5 回			
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			
特記				
授業計画	1	イントロダクション	31	WordPress を用いた課題制作
	2	Bootstrapのレイアウト	32	WordPress を用いた課題制作
	3	Bootstrapのレイアウト	33	WordPress を用いた課題制作
	4	基本的なスタイリング	34	講評
	5	基本的なスタイリング	35	PHPの基本
	6	基本的なコンポーネント	36	PHPの応用課題制作
	7	ナビゲーションのコンポーネント	37	PHPの応用課題制作
	8	ナビゲーションのコンポーネント	38	PHPの応用課題制作
	9	フォームとボタンのコンポーネント	39	SEOを強化する
	10	フォームとボタンのコンポーネント	40	SNSとの連携を強化する
	11	JavaScriptを利用したコンポーネント	41	まとめ
	12	JavaScriptを利用したコンポーネント	42	課題制作
	13	ユーティリティ	43	課題制作
	14	ユーティリティ	44	課題制作
	15	ユーティリティ	45	講評
	16	Bootstrapでモックアップを作る		
	17	Bootstrapでモックアップを作る		
	18	Bootstrapでモックアップを作る		
	19	まとめ		
	20	WordPress の基本		
	21	WordPress の基本		
	22	投稿や固定ページで記事を書く		
	23	投稿や固定ページで記事を書く		
	24	投稿や固定ページで記事を書く		
	25	Gutenberg エディターを使いこなす		
	26	Web ページのコンテンツを充実させる		
	27	Web ページのコンテンツを充実させる		
	28	サイトのデザインをカスタマイズする		
	29	サイトのデザインをカスタマイズする		
	30	テンプレートの働きを理解する		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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	
学部・学科	グラフィックデザイン科
履修年次	2年次
開講区分	前期
科目区分	選択必須
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業回数	30回
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。
教科書	なし
特記	
授業計画	1 課題：フリーペーパー（タウン情報誌）
	2 課題：フリーペーパー
	3 課題：フリーペーパー
	4 課題：フリーペーパー
	5 課題：フリーペーパー
	6 課題：フリーペーパー
	7 課題：フリーペーパー
	8 課題：フリーペーパー
	9 課題：フリーペーパー
	10 課題：フリーペーパー
	11 課題：フリーペーパー
	12 課題：フリーペーパー
	13 課題：フリーペーパー
	14 課題：フリーペーパー
	15 課題：プレゼン・講評
	16 課題：ブラッシュUP
	17 課題：パッケージデザイン
	18 課題：パッケージデザイン
	19 課題：パッケージデザイン
	20 課題：パッケージデザイン
	21 課題：パッケージデザイン
	22 課題：パッケージデザイン
	23 課題：パッケージデザイン
	24 課題：パッケージデザイン
	25 課題：パッケージデザイン
	26 課題：パッケージデザイン
	27 課題：パッケージデザイン
	28 課題：パッケージデザイン
	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)	課題制作および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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
授業計画	1	BI、CI、VIとは	31	課題：（ショップアイテム制作）
	2	課題：（参考収集）	32	課題：（ショップアイテム制作）
	3	課題：（店舗企画）	33	課題：（ショップアイテム制作）
	4	課題：（店舗企画）	34	課題：（ショップアイテム制作）
	5	課題：（マーケティング&企画立案）	35	課題：（ショップアイテム制作）
	6	課題：（マーケティング&企画立案）	36	課題：（ショップアイテム制作）
	7	課題：（マーケティング&企画立案）	37	課題：（ショップアイテム制作）
	8	課題：（マーケティング&企画立案）	38	課題：（ショップアイテム制作）
	9	課題：（マーケティング&企画立案）	39	課題：（ショップアイテム制作）
	10	課題：（マーケティング&企画立案）	40	課題：（ショップアイテム制作）
	11	課題：企画書プレゼンテーション	41	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	12	課題：（ロゴマーク）	42	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	13	課題：（ロゴマーク）	43	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	14	課題：（ロゴマーク）	44	課題：プレゼン・講評
	15	課題：（ロゴマーク）	45	課題：ブラッシュUP
	16	課題：（ロゴマーク）		
	17	課題：（ロゴマーク）		
	18	課題：（ロゴマーク）		
	19	課題：（ロゴマーク）仕様書制作		
	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：（ショップアイテム制作）		
	27	課題：（ショップアイテム制作）		
	28	課題：（ショップアイテム制作）		
	29	課題：（ショップアイテム制作）		
	30	課題：（ショップアイテム制作）		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	6 0 時間	
授業回数	3 0 回	
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	コンセプト決定と作品選定
	4	フォーマット作成
	5	フォーマット作成
	6	コンテンツ制作
	7	コンテンツ制作
	8	コンテンツ制作
	9	コンテンツ制作
	10	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作
	15	コンテンツ制作
	16	コンテンツ制作
	17	コンテンツ制作
	18	コンテンツ制作
	19	コンテンツ制作
	20	コンテンツ制作
	21	コンテンツ制作
	22	コンテンツ制作
	23	コンテンツ制作
	24	コンテンツ制作
	25	コンテンツ制作
	26	コンテンツ制作
	27	コンテンツ制作
	28	コンテンツ制作
	29	コンテンツ制作
	30	コンテンツ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および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		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ビジュアルデザイン作品制作
	2	ビジュアルデザイン作品制作
	3	ビジュアルデザイン作品制作
	4	ビジュアルデザイン作品制作
	5	ビジュアルデザイン作品制作
	6	ビジュアルデザイン作品制作
	7	ビジュアルデザイン作品制作
	8	ビジュアルデザイン作品制作
	9	ビジュアルデザイン作品制作
	10	ビジュアルデザイン作品制作
	11	ビジュアルデザイン作品制作
	12	ビジュアルデザイン作品制作
	13	ビジュアルデザイン作品制作
	14	ビジュアルデザイン作品制作
	15	ビジュアルデザイン作品制作
	16	ビジュアルデザイン作品制作
	17	ビジュアルデザイン作品制作
	18	ビジュアルデザイン作品制作
	19	ビジュアルデザイン作品制作
	20	ビジュアルデザイン作品制作
	21	ビジュアルデザイン作品制作
	22	ビジュアルデザイン作品制作
	23	ビジュアルデザイン作品制作
	24	ビジュアルデザイン作品制作
	25	ビジュアルデザイン作品制作
	26	ビジュアルデザイン作品制作
	27	ビジュアルデザイン作品制作
	28	ビジュアルデザイン作品制作
	29	ビジュアルデザイン作品制作
	30	ビジュアルデザイン作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60単位時間	
授業回数	30コマ	
授業概要	在学期間の集大成となるテーマ制作をし、プレゼンテーションと展覧会を開催する	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	作品を制作し、プレゼンテーションと展示を行う	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	卒業制作（1）
	2	卒業制作（2）
	3	卒業制作（3）
	4	卒業制作（4）
	5	卒業制作（5）
	6	卒業制作（6）
	7	卒業制作（7）
	8	卒業制作（8）
	9	卒業制作（9）
	10	卒業制作（10）
	11	卒業制作（11）
	12	卒業制作（12）
	13	卒業制作（13）
	14	卒業制作（14）
	15	卒業制作（15）
	16	卒業制作（16）
	17	卒業制作（17）
	18	卒業制作（18）
	19	卒業制作（19）
	20	卒業制作（20）
	21	卒業制作（21）
	22	卒業制作（22）
	23	卒業制作（23）
	24	卒業制作（24）
	25	卒業制作（25）
	26	卒業制作（26）
	27	卒業制作（27）
	28	卒業制作（28）
	29	卒業制作（29）
	30	卒業制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評	
備考		

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン応用Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	着彩デッサンなど、作品としてのデッサン制作	
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得	
達成目標	実際のモチーフを観察した作品制作ができる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	着彩デッサン（1）
	2	着彩デッサン（2）
	3	着彩デッサン（3）
	4	着彩デッサン（4）
	5	着彩デッサン（5）
	6	着彩デッサン（6）
	7	着彩デッサン（7）
	8	着彩デッサン（8）
	9	着彩デッサン（9）
	10	着彩デッサン（10）
	11	着彩デッサン（11）
	12	着彩デッサン（12）
	13	着彩デッサン（13）
	14	着彩デッサン（14）
	15	着彩デッサン（15）
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	企業向け漫画などの企画を立て、作品制作を行う			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	マンガ企画（1）	31	マンガ企画（31）
	2	マンガ企画（2）	32	マンガ企画（32）
	3	マンガ企画（3）	33	マンガ企画（33）
	4	マンガ企画（4）	34	マンガ企画（34）
	5	マンガ企画（5）	35	マンガ企画（35）
	6	マンガ企画（6）	36	マンガ企画（36）
	7	マンガ企画（7）	37	マンガ企画（37）
	8	マンガ企画（8）	38	マンガ企画（38）
	9	マンガ企画（9）	39	マンガ企画（39）
	10	マンガ企画（10）	40	マンガ企画（40）
	11	マンガ企画（11）	41	マンガ企画（41）
	12	マンガ企画（12）	42	マンガ企画（42）
	13	マンガ企画（13）	43	マンガ企画（43）
	14	マンガ企画（14）	44	マンガ企画（44）
	15	マンガ企画（15）	45	マンガ企画（45）
	16	マンガ企画（16）		
	17	マンガ企画（17）		
	18	マンガ企画（18）		
	19	マンガ企画（19）		
	20	マンガ企画（20）		
	21	マンガ企画（21）		
	22	マンガ企画（22）		
	23	マンガ企画（23）		
	24	マンガ企画（24）		
	25	マンガ企画（25）		
	26	マンガ企画（26）		
	27	マンガ企画（27）		
	28	マンガ企画（28）		
	29	マンガ企画（29）		
	30	マンガ企画（30）		
成績評価方法 （試験実施方法）	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	企業向け漫画などの企画を立て、作品制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	マンガ企画（1）	31	マンガ企画（31）
	2	マンガ企画（2）	32	マンガ企画（32）
	3	マンガ企画（3）	33	マンガ企画（33）
	4	マンガ企画（4）	34	マンガ企画（34）
	5	マンガ企画（5）	35	マンガ企画（35）
	6	マンガ企画（6）	36	マンガ企画（36）
	7	マンガ企画（7）	37	マンガ企画（37）
	8	マンガ企画（8）	38	マンガ企画（38）
	9	マンガ企画（9）	39	マンガ企画（39）
	10	マンガ企画（10）	40	マンガ企画（40）
	11	マンガ企画（11）	41	マンガ企画（41）
	12	マンガ企画（12）	42	マンガ企画（42）
	13	マンガ企画（13）	43	マンガ企画（43）
	14	マンガ企画（14）	44	マンガ企画（44）
	15	マンガ企画（15）	45	マンガ企画（45）
	16	マンガ企画（16）		
	17	マンガ企画（17）		
	18	マンガ企画（18）		
	19	マンガ企画（19）		
	20	マンガ企画（20）		
	21	マンガ企画（21）		
	22	マンガ企画（22）		
	23	マンガ企画（23）		
	24	マンガ企画（24）		
	25	マンガ企画（25）		
	26	マンガ企画（26）		
	27	マンガ企画（27）		
	28	マンガ企画（28）		
	29	マンガ企画（29）		
	30	マンガ企画（30）		
成績評価方法 （試験実施方法）	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	1 2 0 時間			
授業回数	6 0 回			
授業概要	漫画作品の制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（3 1）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（3 2）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（3 3）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（3 4）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（3 5）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（3 6）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（3 7）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（3 8）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（3 9）
	10	作品制作（1 0）	40	作品制作（4 0）
	11	作品制作（1 1）	41	作品制作（4 1）
	12	作品制作（1 2）	42	作品制作（4 2）
	13	作品制作（1 3）	43	作品制作（4 3）
	14	作品制作（1 4）	44	作品制作（4 4）
	15	作品制作（1 5）	45	作品制作（4 5）
	16	作品制作（1 6）	46	作品制作（4 6）
	17	作品制作（1 7）	47	作品制作（4 7）
	18	作品制作（1 8）	48	作品制作（4 8）
	19	作品制作（1 9）	49	作品制作（4 9）
	20	作品制作（2 0）	50	作品制作（5 0）
	21	作品制作（2 1）	51	作品制作（5 1）
	22	作品制作（2 2）	52	作品制作（5 2）
	23	作品制作（2 3）	53	作品制作（5 3）
	24	作品制作（2 4）	54	作品制作（5 4）
	25	作品制作（2 5）	55	作品制作（5 5）
	26	作品制作（2 6）	56	作品制作（5 6）
	27	作品制作（2 7）	57	作品制作（5 7）
	28	作品制作（2 8）	58	作品制作（5 8）
	29	作品制作（2 9）	59	作品制作（5 9）
	30	作品制作（3 0）	60	作品制作（6 0）
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	漫画作品の制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	作品制作（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ技法Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60単位時間	
授業回数	30コマ	
授業概要	漫画作品の制作を行う	
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習	
達成目標	漫画作品を完成させる	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作（1）
	2	作品制作（2）
	3	作品制作（3）
	4	作品制作（4）
	5	作品制作（5）
	6	作品制作（6）
	7	作品制作（7）
	8	作品制作（8）
	9	作品制作（9）
	10	作品制作（10）
	11	作品制作（11）
	12	作品制作（12）
	13	作品制作（13）
	14	作品制作（14）
	15	作品制作（15）
	16	作品制作（16）
	17	作品制作（17）
	18	作品制作（18）
	19	作品制作（19）
	20	作品制作（20）
	21	作品制作（21）
	22	作品制作（22）
	23	作品制作（23）
	24	作品制作（24）
	25	作品制作（25）
	26	作品制作（26）
	27	作品制作（27）
	28	作品制作（28）
	29	作品制作（29）
	30	作品制作（30）
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	各自が目指す進路に応じたポートフォリオ用作品を制作する			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	ポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（31）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（32）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（33）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（34）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（35）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（36）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（37）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（38）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（39）
	10	ポートフォリオ制作（10）	40	ポートフォリオ制作（40）
	11	ポートフォリオ制作（11）	41	ポートフォリオ制作（41）
	12	ポートフォリオ制作（12）	42	ポートフォリオ制作（42）
	13	ポートフォリオ制作（13）	43	ポートフォリオ制作（43）
	14	ポートフォリオ制作（14）	44	ポートフォリオ制作（44）
	15	ポートフォリオ制作（15）	45	ポートフォリオ制作（45）
	16	ポートフォリオ制作（16）		
	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）		
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	各自が目指す進路に応じたポートフォリオ用作品を制作する			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	ポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（31）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（32）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（33）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（34）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（35）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（36）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（37）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（38）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（39）
	10	ポートフォリオ制作（10）	40	ポートフォリオ制作（40）
	11	ポートフォリオ制作（11）	41	ポートフォリオ制作（41）
	12	ポートフォリオ制作（12）	42	ポートフォリオ制作（42）
	13	ポートフォリオ制作（13）	43	ポートフォリオ制作（43）
	14	ポートフォリオ制作（14）	44	ポートフォリオ制作（44）
	15	ポートフォリオ制作（15）	45	ポートフォリオ制作（45）
	16	ポートフォリオ制作（16）		
	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）		
成績評価方法 （試験実施方法）	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	コンテストや仕事を想定したイラスト制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	仕事を想定した実践的なイラスト制作ができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	イラスト制作（1）	31	イラスト制作（31）
	2	イラスト制作（2）	32	イラスト制作（32）
	3	イラスト制作（3）	33	イラスト制作（33）
	4	イラスト制作（4）	34	イラスト制作（34）
	5	イラスト制作（5）	35	イラスト制作（35）
	6	イラスト制作（6）	36	イラスト制作（36）
	7	イラスト制作（7）	37	イラスト制作（37）
	8	イラスト制作（8）	38	イラスト制作（38）
	9	イラスト制作（9）	39	イラスト制作（39）
	10	イラスト制作（10）	40	イラスト制作（40）
	11	イラスト制作（11）	41	イラスト制作（41）
	12	イラスト制作（12）	42	イラスト制作（42）
	13	イラスト制作（13）	43	イラスト制作（43）
	14	イラスト制作（14）	44	イラスト制作（44）
	15	イラスト制作（15）	45	イラスト制作（45）
	16	イラスト制作（16）	46	イラスト制作（46）
	17	イラスト制作（17）	47	イラスト制作（47）
	18	イラスト制作（18）	48	イラスト制作（48）
	19	イラスト制作（19）	49	イラスト制作（49）
	20	イラスト制作（20）	50	イラスト制作（50）
	21	イラスト制作（21）	51	イラスト制作（51）
	22	イラスト制作（22）	52	イラスト制作（52）
	23	イラスト制作（23）	53	イラスト制作（53）
	24	イラスト制作（24）	54	イラスト制作（54）
	25	イラスト制作（25）	55	イラスト制作（55）
	26	イラスト制作（26）	56	イラスト制作（56）
	27	イラスト制作（27）	57	イラスト制作（57）
	28	イラスト制作（28）	58	イラスト制作（58）
	29	イラスト制作（29）	59	イラスト制作（59）
	30	イラスト制作（30）	60	イラスト制作（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
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				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	コンテストや仕事を想定したイラスト制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	仕事を想定した実践的なイラスト制作ができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	イラスト制作（1）	31	イラスト制作（31）
	2	イラスト制作（2）	32	イラスト制作（32）
	3	イラスト制作（3）	33	イラスト制作（33）
	4	イラスト制作（4）	34	イラスト制作（34）
	5	イラスト制作（5）	35	イラスト制作（35）
	6	イラスト制作（6）	36	イラスト制作（36）
	7	イラスト制作（7）	37	イラスト制作（37）
	8	イラスト制作（8）	38	イラスト制作（38）
	9	イラスト制作（9）	39	イラスト制作（39）
	10	イラスト制作（10）	40	イラスト制作（40）
	11	イラスト制作（11）	41	イラスト制作（41）
	12	イラスト制作（12）	42	イラスト制作（42）
	13	イラスト制作（13）	43	イラスト制作（43）
	14	イラスト制作（14）	44	イラスト制作（44）
	15	イラスト制作（15）	45	イラスト制作（45）
	16	イラスト制作（16）	46	イラスト制作（46）
	17	イラスト制作（17）	47	イラスト制作（47）
	18	イラスト制作（18）	48	イラスト制作（48）
	19	イラスト制作（19）	49	イラスト制作（49）
	20	イラスト制作（20）	50	イラスト制作（50）
	21	イラスト制作（21）	51	イラスト制作（51）
	22	イラスト制作（22）	52	イラスト制作（52）
	23	イラスト制作（23）	53	イラスト制作（53）
	24	イラスト制作（24）	54	イラスト制作（54）
	25	イラスト制作（25）	55	イラスト制作（55）
	26	イラスト制作（26）	56	イラスト制作（56）
	27	イラスト制作（27）	57	イラスト制作（57）
	28	イラスト制作（28）	58	イラスト制作（58）
	29	イラスト制作（29）	59	イラスト制作（59）
	30	イラスト制作（30）	60	イラスト制作（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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