

## 別表

## 商業実務関係専門課程 グラフィックデザイン科(昼間部)

R8年度

科目区分	必須・選択の別	授業科目	第1学年 単位数	第2学年 単位数	単位数	実務家 教員	
一般科目	必須	キャリアデザイン I	1		1		
		検定対策	1		1		
専門科目	選択必須1	デジタル表現 I	1		1	○	
		課題制作 I	1		1		
		基礎デザイン I	3		3		
		基礎デザイン II	2		2		
		プレゼンテーション	2		2		
		デジタル表現 II	1		1		
	選択必須2	CG映像概論 I	1		1	○	
		CG映像概論 II	2		2	○	
		ビジュアルデザイン基礎	1		1		
		モデリング I	3		3	○	
		モデリング II	2		2	○	
		モーショニング I	2		2	○	
		モーショニング II	3		3	○	
		映像編集 I	2		2	○	
	選択必須3	映像編集 II	3		3	○	
		デザイン概論 I	2		2		
		デザイン概論 II	2		2		
		ビジュアル表現技法	1		1		
		Webデザイン I	3		3		
		Webデザイン II	3		3		
		グラフィックデザイン I	3		3	○	
		グラフィックデザイン II	3		3	○	
		DTPデザイン	1		1		
		ポートフォリオ I	1		1		
	選択必須4	デッサン基礎 I	2		2		
		デッサン基礎 II	2		2		
		デッサン基礎 III	1		1		
		マンガデッサン	2		2		
		マンガ基礎	2		2		
		イラスト基礎	2		2		
		グラフィックデザイン基礎	2		2		
		キャラクターデザイン基礎	3		3	○	
		パース演習	2		2	○	
		進級制作	2		2		
	選択必須5	マンガ実習 I	4		4	○	
		マンガ実習 II	3		3		
		マンガ実習 III	2		2		
	選択必須6	イラスト実習 I	4		4	○	
		イラスト実習 II	3		3		
		イラスト実習 III	2		2		
	選択	応用制作 I	2		2		
		応用制作 II	2		2		
	一般科目	必須	キャリアデザイン II		1	1	
	キャリアデザイン III			1	1		
マルチメディアタイトル実習			2	2			
専門科目	選択必須7	課題制作 II		3	3		
		制作実習 I		3	3		
		制作実習 II		2	2		
	選択必須8	CG映像概論 III		2	2		
		基礎デザイン III		2	2		
		基礎デザイン IV		1	1		
		モデリング III		3	3		
		モーショニング III		2	2		
		映像編集 III		2	2		
		ポートフォリオ制作		2	2		
		3DCG実習 I		2	2		
		3DCG実習 II		1	1		
		課題制作 III		1	1		
	課題制作 IV		1	1			
	選択必須9	クロスメディア演習		3	3		
		エディトリアルデザイン		3	3		
		Webデザイン III		4	4		
		グラフィックデザイン III		2	2		
		グラフィックデザイン IV		3	3		
		ポートフォリオ II		2	2		
		ビジュアルデザイン実習		2	2		
	選択必須10	卒業制作 I		3	3		
		卒業制作 II		3	3		
		卒業制作 III		2	2		
		デッサン応用 I		2	2		
		デッサン応用 II		1	1		
	選択必須11	マンガ企画 I		3	3		
		マンガ企画 II		3	3		
		作品制作 I		3	3		
		作品制作 II		3	3		
		マンガ技法 I		2	2	○	
	選択必須12	マンガ技法 II		2	2	○	
		ポートフォリオ制作 I		3	3		
		ポートフォリオ制作 II		3	3		
		イラスト制作 I		3	3		
		イラスト制作 II		3	3		
		イラスト技法 I		2	2		
	選択	イラスト技法 II		2	2	○	
		応用制作 III		2	2	○	
			応用制作 IV		2	2	

## 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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	問題演習と解説
	2	問題演習と解説
	3	問題演習と解説
	4	問題演習と解説
	5	問題演習と解説
	6	問題演習と解説
	7	問題演習と解説
	8	問題演習と解説
	9	問題演習と解説
	10	問題演習と解説
	11	問題演習と解説
	12	問題演習と解説
	13	問題演習と解説
	14	問題演習と解説
	15	問題演習と解説
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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
単位数	1 単位	
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	講義及び実習			
単位数	3単位			
授業回数	38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 3
	9	展開図		
	10	立体図法		
	11	立体図法		
	12	立体図法		
	13	立体図法		
	14	パース		
	15	パース		
	16	パース		
	17	パース		
	18	パース		
	19	パース		
	20	パース		
	21	パース		
	22	パース		
	23	パース		
	24	パース		
	25	パース		
	26	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	講義及び実習	
単位数	2単位	
授業回数	30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
	2	パース応用
	3	パース応用
	4	パース応用
	5	立体図法応用
	6	立体図法応用
	7	立体図法応用
	8	立体図法応用
	9	二点透視図
	10	二点透視図
	11	二点透視図
	12	二点透視図
	13	二点透視図
	14	二点透視図
	15	二点透視図
	16	二点透視図
	17	制作課題
	18	制作課題
	19	制作課題
	20	制作課題
	21	制作課題
	22	制作課題
	23	制作課題
	24	制作課題
	25	制作課題
	26	モチーフ1（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	講義及び演習	
単位数	2単位	
授業回数	15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	後期	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	CG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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	CG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	
単位数	2単位	
授業回数	15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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	講義及び実習			
単位数	3単位			
授業回数	37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Nurbusモデル制作
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	環境効果・被写界深度表現
	3	モデリングツールキットの使い方	33	モデリング課題背景制作
	4	モデリングツールキットの使い方	34	モデリング課題背景制作
	5	モデリング課題制作	35	モデリング課題背景制作
	6	モデリング課題制作	36	モデリング課題背景制作
	7	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	37	発表・講評
	8	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成		
	9	モデリング課題Dumpstar制作		
	10	モデリング課題Dumpstar制作		
	11	モデリング課題Dumpstar制作		
	12	モデリング課題Dumpstar制作		
	13	モデリング課題Dumpstar制作		
	14	発表、講評		
	15	アルファテクスチャ切り抜き表現		
	16	モデリング草・木等自然物課題制作		
	17	モデリング草・木等自然物課題制作		
	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	ローポリゴンキャラクターモデリング		
	21	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	22	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	23	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作		
	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	ジョイント・スキニング(HumanIK)		
	28	ジョイント・スキニング(HumanIK)		
	29	Nurbusモデリング		
	30	モデリング課題Nurbusモデル制作		
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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	
単位数	2単位	
授業回数	30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・拡縮方法
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡縮あり)
	5	二足歩行アニメーション
	6	モーション課題歩行制作
	7	モーション課題歩行制作
	8	モーション課題歩行制作
	9	発表・講評
	10	二足走りアニメーション
	11	モーション課題歩行制作
	12	モーション課題歩行制作
	13	モーション課題歩行制作
	14	発表・講評
	15	リギング(ジョイント・スキニング)
	16	コンストレインを使ったコントローラ設定
	17	モーション課題リギング制作
	18	モーション課題リギング制作
	19	モーション課題リギング制作
	20	モーション課題リギング制作
	21	モーション課題リギング制作
	22	パスアニメーション
	23	マテリアルアニメーション
	24	重量表現アニメーション
	25	モーション課題重量表現制作
	26	モーション課題重量表現制作
	27	モーション課題重量表現制作
	28	モーション課題重量表現制作
	29	モーション課題重量表現制作
	30	発表・講評
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	講義及び実習			
単位数	3単位			
授業回数	38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	二足前方倒立回転・後方倒立回転	31	アニメーション課題トロット制作
	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トロット制作
	3	アニメーション課題倒立回転制作	33	四足走り(ギャロップ)アニメーション
	4	アニメーション課題倒立回転制作	34	アニメーション課題ギャロップ制作
	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ギャロップ制作
	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ギャロップ制作
	7	絵コンテの再現(アニメーション実技試験)	37	アニメーション課題ギャロップ制作
	8	アニメーション課題絵コンテの再現制作	38	発表・講評
	9	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	10	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	11	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	12	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	13	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	14	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	15	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	16	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	17	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	18	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	19	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	20	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	21	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	22	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	23	四足歩行アニメーション		
	24	アニメーション課題四足歩行制作		
	25	アニメーション課題四足歩行制作		
	26	アニメーション課題四足歩行制作		
	27	アニメーション課題四足歩行制作		
	28	四足走り(トロット)アニメーション		
	29	アニメーション課題トロット制作		
	30	アニメーション課題トロット制作		
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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	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	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	講義及び実習			
単位数	3単位			
授業回数	45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	10年分のカットから読み解く TROYCA式アニメ撮影テクニック、スタジオジブリの撮影術 撮影監督・奥井 敦の仕事のすべて			
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	
単位数	2単位	
授業回数	15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	
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	講義及び演習	
単位数	2単位	
授業回数	15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	
単位数	1単位	
授業回数	15回	
授業概要	ビジュアルメッセージの視覚化として、ストーリー&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（ストーリー&ムーブメント）
	2	近代デザイン史（ストーリー&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	Web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	講義及び実習		
単位数	3単位		
授業回数	45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とWebデザインが1冊できちんと身につく本		
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	Web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	講義及び実習			
単位数	3単位			
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	1冊ですべて身につくJavaScript入門講座、初心者からちゃんとしたプロになる Figma基礎入門			
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	講義及び実習			
単位数	3単位			
授業回数	37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 リーフレット制作 (4C・1C)
	2	課題制作 ベジェ曲線を用いたオブジェクト制作	32	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	3	課題制作 MAP制作	33	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	4	課題制作 MAP制作	34	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	5	課題制作 MAP制作	35	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	6	課題制作 MAP制作	36	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	7	課題制作 MAP制作	37	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	8	課題制作 MAP制作		
	9	IllustratorとPhotoshop実習 応用操作		
	10	IllustratorとPhotoshop実習 応用操作		
	11	課題制作 バナー制作		
	12	課題制作 バナー制作		
	13	課題制作 バナー制作		
	14	課題制作 バナー制作		
	15	レイアウト基礎		
	16	レイアウト基礎		
	17	課題制作 名刺制作		
	18	課題制作 名刺制作		
	19	課題制作 名刺制作		
	20	タイポグラフィ基礎		
	21	タイポグラフィ基礎		
	22	課題制作 ロゴ制作		
	23	課題制作 ロゴ制作		
	24	課題制作 ロゴ制作		
	25	課題制作 ロゴ制作		
	26	課題制作 ポスター制作		
	27	課題制作 ポスター制作		
	28	課題制作 ポスター制作		
	29	課題制作 ポスター制作		
	30	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)		
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	講義及び実習			
単位数	3単位			
授業回数	45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	DTP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	講義及び実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	講義及び実習	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	
単位数	1単位	
授業回数	15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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	横向き顔の描き方（1）
	6	横向き顔の描き方（2）
	7	横向き体の描き方（1）
	8	横向き体の描き方（2）
	9	斜め向き顔の描き方（1）
	10	斜め向き顔の描き方（2）
	11	斜め向き体の描き方（1）
	12	斜め向き体の描き方（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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	
単位数	2単位	
授業回数	30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			
単位数	3単位			
授業回数	45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（31）
	2	キャラクターデザイン（2）	32	キャラクターデザイン（32）
	3	キャラクターデザイン（3）	33	キャラクターデザイン（33）
	4	キャラクターデザイン（4）	34	キャラクターデザイン（34）
	5	キャラクターデザイン（5）	35	キャラクターデザイン（35）
	6	キャラクターデザイン（6）	36	キャラクターデザイン（36）
	7	キャラクターデザイン（7）	37	キャラクターデザイン（37）
	8	キャラクターデザイン（8）	38	キャラクターデザイン（38）
	9	キャラクターデザイン（9）	39	キャラクターデザイン（39）
	10	キャラクターデザイン（10）	40	キャラクターデザイン（40）
	11	キャラクターデザイン（11）	41	キャラクターデザイン（41）
	12	キャラクターデザイン（12）	42	キャラクターデザイン（42）
	13	キャラクターデザイン（13）	43	キャラクターデザイン（43）
	14	キャラクターデザイン（14）	44	キャラクターデザイン（44）
	15	キャラクターデザイン（15）	45	キャラクターデザイン（45）
	16	キャラクターデザイン（16）		
	17	キャラクターデザイン（17）		
	18	キャラクターデザイン（18）		
	19	キャラクターデザイン（19）		
	20	キャラクターデザイン（20）		
	21	キャラクターデザイン（21）		
	22	キャラクターデザイン（22）		
	23	キャラクターデザイン（23）		
	24	キャラクターデザイン（24）		
	25	キャラクターデザイン（25）		
	26	キャラクターデザイン（26）		
	27	キャラクターデザイン（27）		
	28	キャラクターデザイン（28）		
	29	キャラクターデザイン（29）		
	30	キャラクターデザイン（30）		
	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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	
単位数	2単位	
授業回数	30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			
単位数	4単位			
授業回数	60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			
単位数	3単位			
授業回数	45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（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）		
	17	原稿制作（17）		
	18	原稿制作（18）		
	19	原稿制作（19）		
	20	原稿制作（20）		
	21	原稿制作（21）		
	22	原稿制作（22）		
	23	原稿制作（23）		
	24	原稿制作（24）		
	25	原稿制作（25）		
	26	原稿制作（26）		
	27	原稿制作（27）		
	28	原稿制作（28）		
	29	原稿制作（29）		
	30	原稿制作（30）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作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	
単位数	2単位	
授業回数	30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			
単位数	4単位			
授業回数	60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			
単位数	3単位			
授業回数	45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（31）
	2	コンテスト作品制作（2）	32	コンテスト作品制作（32）
	3	コンテスト作品制作（3）	33	コンテスト作品制作（33）
	4	コンテスト作品制作（4）	34	コンテスト作品制作（34）
	5	コンテスト作品制作（5）	35	コンテスト作品制作（35）
	6	コンテスト作品制作（6）	36	コンテスト作品制作（36）
	7	コンテスト作品制作（7）	37	コンテスト作品制作（37）
	8	コンテスト作品制作（8）	38	コンテスト作品制作（38）
	9	コンテスト作品制作（9）	39	コンテスト作品制作（39）
	10	コンテスト作品制作（10）	40	コンテスト作品制作（40）
	11	コンテスト作品制作（11）	41	コンテスト作品制作（41）
	12	コンテスト作品制作（12）	42	コンテスト作品制作（42）
	13	コンテスト作品制作（13）	43	コンテスト作品制作（43）
	14	コンテスト作品制作（14）	44	コンテスト作品制作（44）
	15	コンテスト作品制作（15）	45	コンテスト作品制作（45）
	16	コンテスト作品制作（16）		
	17	コンテスト作品制作（17）		
	18	コンテスト作品制作（18）		
	19	コンテスト作品制作（19）		
	20	コンテスト作品制作（20）		
	21	コンテスト作品制作（21）		
	22	コンテスト作品制作（22）		
	23	コンテスト作品制作（23）		
	24	コンテスト作品制作（24）		
	25	コンテスト作品制作（25）		
	26	コンテスト作品制作（26）		
	27	コンテスト作品制作（27）		
	28	コンテスト作品制作（28）		
	29	コンテスト作品制作（29）		
	30	コンテスト作品制作（30）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作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	
単位数	2単位	
授業回数	30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	応用制作 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	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
単位数	2 単位	
授業回数	3 0 回	
授業概要	コンテスト作品を制作する。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト概要、スケジュール確認
	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	作品制作
	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)	コンテスト概要に準ずる基準で作品を評価	
備考		

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	応用制作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	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
単位数	2単位	
授業回数	30回	
授業概要	コンテスト作品を制作する。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト概要、スケジュール確認
	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	作品制作
	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)	コンテスト概要に準ずる基準で作品を評価	
備考		