

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	キャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30 単位時間		
授業コマ数	15 コマ		
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ。		
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習		
達成目標	面接時の入室及び自己PRが出来るようになる。		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	就職の心構え	31
	2	自己分析（1）	32
	3	自己分析（2）	33
	4	自己分析（3）	34
	5	自己分析（4）	35
	6	自己PR作成（1）	36
	7	自己PR作成（2）	37
	8	自己PR作成（3）	38
	9	自己PR作成（4）	39
	10	効果測定 自己PR	40
	11	筆記試験とは	41
	12	一般常識対策（1）	42
	13	一般常識対策（2）	43
	14	適性試験対策（1）	44
	15	適性試験対策（2）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	一般教養 I		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30 単位時間		
授業コマ数	15 コマ		
授業概要	社会人として必要な一般常識の習得、適性試験対策、漢字の習得。		
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義を行う。		
達成目標	各項目での演習問題で合格点を達成する。		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	一般常識対策（1）	31
	2	一般常識対策（2）	32
	3	一般常識対策（3）	33
	4	一般常識対策（4）	34
	5	一般常識対策（5）	35
	6	適性試験対策（1）	36
	7	適性試験対策（2）	37
	8	適性試験対策（3）	38
	9	適性試験対策（4）	39
	10	適性試験対策（5）	40
	11	漢字試験対策（1）	41
	12	漢字試験対策（2）	42
	13	漢字試験対策（3）	43
	14	漢字試験対策（4）	44
	15	効果測定 漢字	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	検定試験対策		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。		
授業の進め方	演習形式による試験対策		
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。		
教科書	検定対策問題		
特記			
授業計画	1	問題対策 (1)	31
	2	問題対策 (2)	32
	3	問題対策 (3)	33
	4	問題対策 (4)	34
	5	問題対策 (5)	35
	6	問題対策 (6)	36
	7	問題対策 (7)	37
	8	問題対策 (8)	38
	9	問題対策 (9)	39
	10	問題対策 (10)	40
	11	問題対策 (11)	41
	12	問題対策 (12)	42
	13	問題対策 (13)	43
	14	問題対策 (14)	44
	15	問題対策 (15)	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタル表現 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う		
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習		
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する		
教科書	なし		
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー		
授業計画	1	オリエンテーション。Ps使用例紹	31
	2	Ps実習 基本操作など	32
	3	Ps実習 色調補正・基礎	33
	4	Ps実習 画像加工・基礎（1）	34
	5	Ps実習 画像加工・基礎（2）	35
	6	Ps実習 画像補正・基礎（1）	36
	7	Ps実習 画像補正・基礎（2）	37
	8	課題制作	38
	9	Ps実習 画像合成・基礎（1）	39
	10	Ps実習 画像合成・基礎（2）	40
	11	Ps実習 画像制作・基礎（1）	41
	12	Ps実習 画像制作・基礎（2）	42
	13	Ps実習 文字・色（カラーモード）	43
	14	課題制作（1）	44
	15	課題制作（2）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する		
教科書	なし		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	課題制作（1）	31
	2	課題制作（2）	32
	3	課題制作（3）	33
	4	課題制作（4）	34
	5	課題制作（5）	35
	6	課題制作（6）	36
	7	課題制作（7）	37
	8	課題制作（8）	38
	9	課題制作（9）	39
	10	課題制作（10）	40
	11	課題制作（11）	41
	12	課題制作（12）	42
	13	課題制作（13）	43
	14	課題制作（14）	44
	15	課題制作（15）	45
	16	課題制作（16）	46
	17	課題制作（17）	47
	18	課題制作（18）	48
	19	課題制作（19）	49
	20	課題制作（20）	50
	21	課題制作（21）	51
	22	課題制作（22）	52
	23	課題制作（23）	53
	24	課題制作（24）	54
	25	課題制作（25）	55
	26	課題制作（26）	56
	27	課題制作（27）	57
	28	課題制作（28）	58
	29	課題制作（29）	59
	30	課題制作（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	デッサン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	デッサンの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	デッサン概要説明	31	人物クロッキー実習(上半身) (2)
	2	道具の使い方と基本準備	32	人物クロッキー実習(腕) (1)
	3	簡単なクロッキー	33	人物クロッキー実習(腕) (2)
	4	簡単なクロッキー応用	34	人物クロッキー実習(足) (1)
	5	基礎デッサン(立方体) (1)	35	人物クロッキー実習(足) (2)
	6	基礎デッサン(円柱) (1)	36	人物クロッキー実習(全身) (1)
	7	基礎デッサン(球体) (1)	37	人物クロッキー実習(全身) (2)
	8	想定デッサン I (1)	38	人物クロッキー実習(ポーズ) (1)
	9	想定デッサン I (2)	39	人物クロッキー実習(ポーズ) (2)
	10	想定デッサン I (3)	40	人物クロッキー実習(ポーズ) (3)
	11	想定デッサン I (4)	41	構図についての基礎知識
	12	想定デッサン I (5)	42	構図についての基礎知識
	13	講評会	43	構図(大きさ、位置)
	14	想定デッサン II (1)	44	構図(空間)
	15	想定デッサン II (2)	45	講評会
	16	想定デッサン II (3)	46	
	17	想定デッサン II (4)	47	
	18	講評会	48	
	19	面取りデッサン(面の理解) (1)	49	
	20	面取りデッサン(面の理解) (2)	50	
	21	質感描写1(金属) (1)	51	
	22	質感描写1(金属) (2)	52	
	23	質感描写2(ガラス) (1)	53	
	24	質感描写2(ガラス) (2)	54	
	25	質感描写5(布) (1)	55	
	26	質感描写5(布) (2)	56	
	27	人物クロッキー実習(顔)	57	
	28	人物クロッキー実習(頭身)	58	
	29	人物クロッキー実習(上半身) (1)	59	
	30	人物クロッキー実習(上半身) (2)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	デッサンⅡ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	講義・実習		
授業時間	90単位時間		
授業コマ数	45コマ		
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	就職作品としてアピールできる為の基礎を習得する。		
教科書	なし		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	遠近法（屋内スケッチⅠ）（1）	31 講評会
	2	遠近法（屋内スケッチⅠ）（2）	32 人体とパースについて（1）
	3	遠近法（屋内スケッチⅠ）（3）	33 円のパース（1）
	4	講評会	34 3点パース（基礎）（1）
	5	遠近法（屋内スケッチⅡ）（1）	35 トレース（家）（1）
	6	遠近法（屋内スケッチⅡ）（2）	36 トレース（家）（2）
	7	遠近法（屋内スケッチⅡ）（3）	37 トレース（家）（3）
	8	講評会	38 トレース（家）（4）
	9	風景描写Ⅰ（1）	39 トレース（家）（5）
	10	風景描写Ⅰ（2）	40 人と背景のバランス（1）
	11	風景描写Ⅰ（3）	41 人と背景のバランス（2）
	12	講評会	42 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（1）
	13	風景描写Ⅱ（1）	43 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（2）
	14	風景描写Ⅱ（2）	44 人物クロッキー実習（動きのあるポーズ）（3）
	15	風景描写Ⅱ（3）	45 講評会
	16	講評会	46
	17	色用紙を使つてのデッサン（1）	47
	18	色用紙を使つてのデッサン（2）	48
	19	色用紙を使つてのデッサン（3）	49
	20	講評会	50
	21	想定デッサン（空間描画）（1）	51
	22	想定デッサン（空間描画）（2）	52
	23	想定デッサン（空間描画）（3）	53
	24	想定デッサン（空間描画）（4）	54
	25	組モチーフ（導入）	55
	26	組モチーフ（構図）	56
	27	組モチーフ（バランス）（1）	57
	28	組モチーフ（描き込み）（1）	58
	29	組モチーフ（質感の描き分け）（1）	59
	30	組モチーフ（質感の描き分け）（2）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	プレゼンテーション I		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	ビジネスコミュニケーション	32
	3	アクティブリスニング	33
	4	アサーティブコミュニケーション	34
	5	バーバル・ノンバーバル	35
	6	コミュニケーションゲーム I	36
	7	コミュニケーションゲーム II	37
	8	起承転結・SDS法・DESC法	38
	9	PREP法（1）	39
	10	PREP法（2）	40
	11	スライド作成法	41
	12	課題制作（1）	42
	13	課題制作（2）	43
	14	課題制作（3）	44
	15	課題制作（4）	45
	16	課題制作（5）	46
	17	課題制作（6）	47
	18	課題制作（7）	48
	19	課題制作（8）	49
	20	課題制作（9）	50
	21	課題制作（10）	51
	22	課題制作（11）	52
	23	課題制作（12）	53
	24	課題制作（13）	54
	25	課題制作（14）	55
	26	課題制作（15）	56
	27	課題制作（16）	57
	28	課題制作（17）	58
	29	課題制作（18）	59
	30	課題制作（19）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	プレゼンテーションⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択A		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	クリエイティブ制作の提案内容を論理的にプレゼンテーションする手法を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	効果的な企画書作成とプレゼンテーション実施		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	企画書の目的と種類	32
	3	企画書の基本構成（1）	33
	4	企画書の基本構成（2）	34
	5	企画書の黄金式（1）	35
	6	企画書の黄金式（2）	36
	7	企画書作成のポイント（1）	37
	8	企画書作成のポイント（2）	38
	9	課題制作（1）	39
	10	課題制作（2）	40
	11	課題制作（3）	41
	12	プレゼンテーション方法（1）	42
	13	プレゼンテーション方法（2）	43
	14	プレゼンテーション実施練習（1）	44
	15	プレゼンテーション実施練習（2）	45
	16	課題制作（4）	46
	17	課題制作（5）	47
	18	課題制作（6）	48
	19	課題制作（7）	49
	20	課題制作（8）	50
	21	課題制作（9）	51
	22	課題制作（10）	52
	23	課題制作（11）	53
	24	課題制作（12）	54
	25	課題制作（13）	55
	26	課題制作（14）	56
	27	課題制作（15）	57
	28	課題制作（16）	58
	29	課題制作（17）	59
	30	課題制作（18）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像概論 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導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	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	CGとは	31
	2	表現の基礎	32
	3	2次元CGと写真撮影	33
	4	3次元CGの制作（1）	34
	5	3次元CGの制作（2）	35
	6	技術の基礎	36
	7	知的財産権	37
	8	自己表現4コマの作成	38
	9	動画基礎（1）	39
	10	映像基礎（1）	40
	11	課題 写真撮影（1）	41
	12	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（1）	42
	13	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ（2）	43
	14	Premireによる編集 基本操作	44
	15	Premireによる編集 実習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像概論Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択B		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットの完成		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用	31
	2	13フェイズ分析（1）	32
	3	13フェイズ分析（2）	33
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（1）	34
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析（2）	35
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（1）	36
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較（2）	37
	8	ショートプロット作成	38
	9	ショートプロット作成	39
	10	キービジュアル探し	40
	11	ミディアムプロット	41
	12	ミディアムプロット	42
	13	ロングプロット	43
	14	ロングプロット	44
	15	ロングプロット	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	CG制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	3dsMAXの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	UV展開とテクスチャ作成（9）
	2	3dsMAXの基本 ポリゴンオブジェクト	32	UV展開とテクスチャ作成（10）
	3	モデリングツールキットの使い方（1）	33	ライティング（1）
	4	モデリングツールキットの使い方（2）	34	ライティング（2）
	5	モデリングツールキットの使い方（3）	35	ライティング（3）
	6	モデリングツールキットの使い方（4）	36	ライティング（4）
	7	モデリングツールキットの使い方（5）	37	モデリング課題制作（11）
	8	モデリングツールキットの使い方（6）	38	モデリング課題制作（12）
	9	モデリングツールキットの使い方（7）	39	モデリング課題制作（13）
	10	モデリング課題制作（1）	40	モデリング課題制作（14）
	11	モデリング課題制作（2）	41	モデリング課題制作（15）
	12	モデリング課題制作（3）	42	モデリング課題制作（16）
	13	モデリング課題制作（4）	43	モデリング課題制作（17）
	14	モデリング課題制作（5）	44	モデリング課題制作（18）
	15	モデリング課題制作（6）	45	モデリング課題制作（19）
	16	モデリング課題制作（7）	46	モデリング課題制作（20）
	17	モデリング課題制作（8）	47	モデリング課題制作（21）
	18	モデリング課題制作（9）	48	モデリング課題制作（22）
	19	モデリング課題制作（10）	49	モデリング課題制作（23）
	20	発表、講評	50	モデリング課題制作（24）
	21	モデルの出力（1）	51	モデリング課題制作（25）
	22	モデルの出力（2）	52	モデリング課題制作（26）
	23	UV展開とテクスチャ作成（1）	53	モデリング課題制作（27）
	24	UV展開とテクスチャ作成（2）	54	モデリング課題制作（28）
	25	UV展開とテクスチャ作成（3）	55	モデリング課題制作（29）
	26	UV展開とテクスチャ作成（4）	56	モデリング課題制作（30）
	27	UV展開とテクスチャ作成（5）	57	モデリング課題制作（31）
	28	UV展開とテクスチャ作成（6）	58	モデリング課題制作（32）
	29	UV展開とテクスチャ作成（7）	59	モデリング課題制作（33）
	30	UV展開とテクスチャ作成（8）	60	モデリング課題制作（34）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	CG制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	モデリング課題制作（35）	31	モデリング課題制作（63）
	2	モデリング課題制作（36）	32	モデリング課題制作（64）
	3	モデリング課題制作（37）	33	モデリング課題制作（65）
	4	モデリング課題制作（38）	34	モデリング課題制作（66）
	5	モデリング課題制作（39）	35	モデリング課題制作（67）
	6	モデリング課題制作（40）	36	モデリング課題制作（68）
	7	モデリング課題制作（41）	37	モデリング課題制作（69）
	8	モデリング課題制作（42）	38	モデリング課題制作（70）
	9	モデリング課題制作（43）	39	モデリング課題制作（71）
	10	モデリング課題制作（44）	40	モデリング課題制作（72）
	11	モデリング課題制作（45）	41	モデリング課題制作（73）
	12	モデリング課題制作（46）	42	モデリング課題制作（74）
	13	モデリング課題制作（47）	43	モデリング課題制作（75）
	14	モデリング課題制作（48）	44	モデリング課題制作（76）
	15	発表、講評	45	発表、講評
	16	モデリング課題制作（49）	46	モデリング課題制作（77）
	17	モデリング課題制作（50）	47	モデリング課題制作（78）
	18	モデリング課題制作（51）	48	モデリング課題制作（79）
	19	モデリング課題制作（52）	49	モデリング課題制作（80）
	20	モデリング課題制作（53）	50	モデリング課題制作（81）
	21	モデリング課題制作（54）	51	モデリング課題制作（82）
	22	モデリング課題制作（55）	52	モデリング課題制作（83）
	23	モデリング課題制作（56）	53	モデリング課題制作（84）
	24	モデリング課題制作（57）	54	モデリング課題制作（77）
	25	モデリング課題制作（58）	55	モデリング課題制作（78）
	26	モデリング課題制作（59）	56	モデリング課題制作（79）
	27	モデリング課題制作（60）	57	モデリング課題制作（80）
	28	モデリング課題制作（61）	58	モデリング課題制作（81）
	29	モデリング課題制作（62）	59	モデリング課題制作（82）
	30	発表、講評	60	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーション I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎 (1)	31	モーション課題制作 (1 6)
	2	キーフレームアニメーションの基礎 (2)	32	モーション課題制作 (1 7)
	3	キーフレームアニメーションの基礎 (3)	33	モーション課題制作 (1 8)
	4	キーフレームアニメーションの基礎 (4)	34	モーション課題制作 (1 9)
	5	キーフレームアニメーションの基礎 (5)	35	モーション課題制作 (2 0)
	6	スケルトンの理解 (1)	36	モーション課題制作 (2 1)
	7	スケルトンの理解 (2)	37	モーション課題制作 (2 2)
	8	スケルトンの理解 (3)	38	モーション課題制作 (2 3)
	9	スケルトンの理解 (4)	39	モーション課題制作 (2 4)
	10	スケルトンの理解 (5)	40	モーション課題制作 (2 5)
	11	キャラクターアニメーション (1)	41	モーション課題制作 (2 6)
	12	キャラクターアニメーション (2)	42	モーション課題制作 (2 7)
	13	キャラクターアニメーション (3)	43	モーション課題制作 (2 8)
	14	キャラクターアニメーション (4)	44	モーション課題制作 (2 9)
	15	キャラクターアニメーション (5)	45	発表、講評
	16	モーション課題制作 (1)	46	
	17	モーション課題制作 (2)	47	
	18	モーション課題制作 (3)	48	
	19	モーション課題制作 (4)	49	
	20	モーション課題制作 (5)	50	
	21	モーション課題制作 (6)	51	
	22	モーション課題制作 (7)	52	
	23	モーション課題制作 (8)	53	
	24	モーション課題制作 (9)	54	
	25	モーション課題制作 (1 0)	55	
	26	モーション課題制作 (1 1)	56	
	27	モーション課題制作 (1 2)	57	
	28	モーション課題制作 (1 3)	58	
	29	モーション課題制作 (1 4)	59	
	30	モーション課題制作 (1 5)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	モーションII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	アニメーション課題制作（1）	31	アニメーション課題制作（31）
	2	アニメーション課題制作（2）	32	アニメーション課題制作（32）
	3	アニメーション課題制作（3）	33	アニメーション課題制作（33）
	4	アニメーション課題制作（4）	34	アニメーション課題制作（34）
	5	アニメーション課題制作（5）	35	アニメーション課題制作（35）
	6	アニメーション課題制作（6）	36	アニメーション課題制作（36）
	7	アニメーション課題制作（7）	37	アニメーション課題制作（37）
	8	アニメーション課題制作（8）	38	アニメーション課題制作（38）
	9	アニメーション課題制作（9）	39	アニメーション課題制作（39）
	10	アニメーション課題制作（10）	40	アニメーション課題制作（40）
	11	アニメーション課題制作（11）	41	アニメーション課題制作（41）
	12	アニメーション課題制作（12）	42	アニメーション課題制作（42）
	13	アニメーション課題制作（13）	43	アニメーション課題制作（43）
	14	アニメーション課題制作（14）	44	アニメーション課題制作（44）
	15	アニメーション課題制作（15）	45	アニメーション課題制作（45）
	16	アニメーション課題制作（16）	46	
	17	アニメーション課題制作（17）	47	
	18	アニメーション課題制作（18）	48	
	19	アニメーション課題制作（19）	49	
	20	アニメーション課題制作（20）	50	
	21	アニメーション課題制作（21）	51	
	22	アニメーション課題制作（22）	52	
	23	アニメーション課題制作（23）	53	
	24	アニメーション課題制作（24）	54	
	25	アニメーション課題制作（25）	55	
	26	アニメーション課題制作（26）	56	
	27	アニメーション課題制作（27）	57	
	28	アニメーション課題制作（28）	58	
	29	アニメーション課題制作（29）	59	
	30	アニメーション課題制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクト I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択B		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像編集ソフトの基本操作を学びながら、映像作品の制作を行う実習。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	After Effectsの基本	31
	2	映像編集の流れ	32
	3	レイヤー	33
	4	スイッチ	34
	5	描画モードとマスク	35
	6	プレビューパネル	36
	7	アニメーション	37
	8	エフェクト	38
	9	テキストとサウンド	39
	10	課題制作 (1)	40
	11	課題制作 (2)	41
	12	課題制作 (3)	42
	13	課題制作 (4)	43
	14	課題制作 (5)	44
	15	課題制作 (6)	45
	16	課題制作 (7)	46
	17	課題制作 (8)	47
	18	課題制作 (9)	48
	19	課題制作 (10)	49
	20	課題制作 (11)	50
	21	課題制作 (12)	51
	22	課題制作 (13)	52
	23	課題制作 (14)	53
	24	課題制作 (15)	54
	25	課題制作 (16)	55
	26	課題制作 (17)	56
	27	課題制作 (18)	57
	28	課題制作 (19)	58
	29	課題制作 (20)	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	デジタル表現Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの応用の習得を行う			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	Photoshopの実践操作をマスターし、グラフィックデザイン制作のスキルを習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	Photoshop実習	色調補正・応用	31
	2	Photoshop実習	画像加工・応用（	32
	3	Photoshop実習	画像加工・応用（	33
	4	Photoshop実習	画像補正・応用	34
	5	課題制作（1）		35
	6	課題制作（2）		36
	7	課題制作（3）		37
	8	Photoshop実習	画像合成・応用（	38
	9	Photoshop実習	画像合成・応用（	39
	10	Photoshop実習	画像制作・応用（	40
	11	Photoshop実習	画像制作・応用（	41
	12	課題制作（1）		42
	13	課題制作（2）		43
	14	課題制作（3）		44
	15	課題制作（4）		45
	16			46
	17			47
	18			48
	19			49
	20			50
	21			51
	22			52
	23			53
	24			54
	25			55
	26			56
	27			57
	28			58
	29			59
	30			60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	WebデザインI			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	HTML・CSSの基本、レイアウト手法を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。			
教科書	Webクリエイター能力認定試験エキスパート			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション	31	CSS3の概要
	2	HTMLの概要	32	CSS3セレクタ
	3	文書をHTMLでマークアップする	33	CSS3プロパティ（1）
	4	改行や強調・画像やリンクを挿入す	34	CSS3プロパティ（2）
	5	表とフォームを設置する	35	アニメーションとメディアクエリ（1）
	6	復習	36	アニメーションとメディアクエリ（2）
	7	CSSの概要	37	復習
	8	基本プロパティとセレクタの使い方	38	デバイスの特性を理解する
	9	背景画像を使って装飾する	39	モバイル対応Webサイトの基礎知識
	10	文書のレイアウトとボックスモデル	40	復習
	11	表組みと入力フォームのスタイリン	41	レスポンス画面設計とコーディング
	12	復習	42	メディアクエリを使ったレイアウト（1）
	13	レイアウトの種類	43	メディアクエリを使ったレイアウト（2）
	14	floatレイアウト	44	Retinaディスプレイ対策
	15	positionレイアウト	45	復習
	16	復習	46	
	17	セクション関連の新要素	47	
	18	新しいカテゴリとコンテンツ・モデ	48	
	19	その他の新要素と属性	49	
	20	復習	50	
	21	Webサイトのコーディング設計	51	
	22	効率的なCSSコーディングの下準備	52	
	23	復習	53	
	24	実習：ワイヤーフレームの描き方	54	
	25	実習：ワイヤーフレーム作成	55	
	26	レイアウトフォーマットを作成する	56	
	27	displayプロパティを用いたレイアウ	57	
	28	CSSスプライトの仕組みを理解する	58	
	29	メインコンテンツ領域を作成する	59	
	30	復習	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	広告デザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する			
教科書	これからはじめるIllustratorの本（技術評論社）、DTP基礎（エムディエヌ）			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション。Mac基本操作	31	DTP知識 基礎知識
	2	Illustrator実習 基本操作	32	DTP知識 印刷知識
	3	Illustrator実習 描画（1）	33	DTP知識 データ概要（1）
	4	Illustrator実習 描画（2）	34	DTP知識 データ概要（2）
	5	Illustrator実習 作図（1）	35	DTP知識 文字（フォント）
	6	Illustrator実習 作図（2）	36	課題制作（1）
	7	Illustrator実習 制作（1）	37	課題制作（2）
	8	Illustrator実習 制作（2）	38	課題制作（3）
	9	課題制作（1）	39	DTP知識 色の基礎
	10	課題制作（2）	40	DTP実習 配色（1）
	11	Illustrator実習 ベジエ曲線（1）	41	DTP実習 配色（2）
	12	Illustrator実習 ベジエ曲線（2）	42	課題制作（1）
	13	Illustrator実習 画像	43	課題制作（2）
	14	課題制作（1）	44	DTP実習 文字組
	15	課題制作（2）	45	DTP実習 文章構造・レイアウト（
	16	課題制作（3）	46	DTP実習 文章構造・レイアウト（
	17	課題制作（4）	47	課題制作（1）
	18	課題制作（5）	48	課題制作（2）
	19	Illustrator実習 制作（3）	49	課題制作（3）
	20	Illustrator実習 制作（4）	50	課題制作（4）
	21	Illustrator実習 制作（5）	51	課題制作（5）
	22	課題制作（1）	52	課題制作（6）
	23	課題制作（2）	53	課題制作（7）
	24	課題制作（3）	54	課題制作（8）
	25	課題制作（4）	55	課題制作（9）
	26	課題制作（5）	56	課題制作（10）
	27	課題制作（6）	57	課題制作（11）
	28	課題制作（7）	58	課題制作（12）
	29	課題制作（8）	59	課題制作（13）
	30	課題制作（9）	60	課題制作（14）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	広告デザインII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択C			
授業方法	講義・演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作の基本知識から実制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	ユーザーファーストでのクリエイティブ思考によるデザイン制作のフローを身につける。			
教科書	なし			
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	1	オリエンテーション。情報デザインとは	31	パッケージデザイン知識（1）
	2	図解表現理解	32	パッケージデザイン知識（2）
	3	ピクトグラム（アイコン）知識	33	パッケージ分析（1）
	4	課題制作（1）	34	パッケージ分析（2）
	5	課題制作（2）	35	課題制作（10）
	6	課題制作（3）	36	課題制作（11）
	7	課題制作（4）	37	課題制作（12）
	8	課題制作（5）	38	課題制作（13）
	9	インフォグラフィックス知識（1）	39	課題制作（14）
	10	インフォグラフィックス知識（2）	40	課題制作（15）
	11	課題制作（1）	41	課題制作（16）
	12	課題制作（2）	42	課題制作（17）
	13	課題制作（3）	43	課題制作（18）
	14	課題制作（4）	44	課題制作（19）
	15	課題制作（5）	45	課題制作（20）
	16	課題制作（6）	46	
	17	ブランディングデザイン知識（1）	47	
	18	ブランディングデザイン知識（2）	48	
	19	ブランディングデザイン知識（3）	49	
	20	ブランドロゴ	50	
	21	課題制作（1）	51	
	22	課題制作（2）	52	
	23	課題制作（3）	53	
	24	課題制作（4）	54	
	25	課題制作（5）	55	
	26	課題制作（6）	56	
	27	ガイドライン（仕様書）作成法	57	
	28	課題制作（7）	58	
	29	課題制作（8）	59	
	30	課題制作（9）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	広告・デザイン概論		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	グラフィックデザインの専門領域の特性とその変貌。またビジュアル表現基礎を学ぶ		
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション		
達成目標	ビジュアルデザインにおける表現要素を理解し今後のデザイン制作に役立てる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	オリエンテーション。目的と役割	31
	2	デザインの歴史とトレンドの変貌	32
	3	基本6要素の理解 点線面（1）	33
	4	基本6要素の理解 点線面（2）	34
	5	課題制作（1）	35
	6	課題制作（2）	36
	7	基本6要素の理解 色・形・質感（1）	37
	8	基本6要素の理解 色・形・質感（2）	38
	9	基本6要素の理解 空間・文字（1）	39
	10	基本6要素の理解 空間・文字（2）	40
	11	課題制作（1）	41
	12	課題制作（2）	42
	13	近代デザイン史（1）	43
	14	近代デザイン史（2）	44
	15	近代デザイン史（3）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択C		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備		
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション		
達成目標	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	フォーマット準備（1）	33
	4	フォーマット準備（2）	34
	5	フォーマット作成（1）	35
	6	フォーマット作成（2）	36
	7	フォーマット作成（3）	37
	8	フォーマット作成（4）	38
	9	自己紹介ページ作成	39
	10	コンテンツ制作（1）	40
	11	コンテンツ制作（2）	41
	12	コンテンツ制作（3）	42
	13	コンテンツ制作（4）	43
	14	コンテンツ制作（5）	44
	15	コンテンツ制作（6）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	広告デザインⅢ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ケーススタディでコンセプトから制作まで実習して行く。。			
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	就職作品となるべくDTP作品を制作する。			
教科書	なし			
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	1	クライアントの抽出／コンセプトとラフ	31	9作品目（1）
	2	コンセプトシート添削	32	9作品目（2）
	3	ラフ添削	33	9作品目完成
	4	1作品目（1）	34	10作品目（1）
	5	1作品目（2）	35	10作品目（2）
	6	1作品目完成	36	10作品目完成
	7	2作品目（1）	37	就活目玉作品コンセプトとラフ（1）
	8	2作品目（2）	38	就活目玉作品コンセプトとラフ（2）
	9	2作品目完成	39	就活目玉作品コンセプトとラフ（3）
	10	3作品目（1）	40	ポートフォリオと目玉作品 修正（1）
	11	3作品目（2）	41	ポートフォリオと目玉作品 修正（2）
	12	3作品目完成	42	ポートフォリオと目玉作品 修正（3）
	13	4作品目（1）	43	ポートフォリオと目玉作品 修正（4）
	14	4作品目（2）	44	ポートフォリオと目玉作品 修正（5）
	15	4作品目完成	45	発表会
	16	5作品目（1）	46	
	17	5作品目（2）	47	
	18	5作品目完成	48	
	19	6作品目（1）	49	
	20	6作品目（2）	50	
	21	6作品目完成	51	
	22	DTP作品プレゼン（1）	52	
	23	DTP作品プレゼン（2）	53	
	24	DTP作品プレゼン（3）	54	
	25	7作品目（1）	55	
	26	7作品目（2）	56	
	27	7作品目完成	57	
	28	8作品目（1）	58	
	29	8作品目（2）	59	
	30	8作品目完成	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	WebデザインII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択E			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	コンセプトからデザイン・コーディングまで実習して行く。			
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション			
達成目標	就職作品となるべく動的なサイト制作技術を身につける。			
教科書	なし			
特記	大手企業のサイト制作から小規模な案件も幅広い分野で活躍するWEBデザイナー			
授業計画	1	オリエンテーション	31	スクロールによるヘッダーのリサイ
	2	jQueryの概要	32	ブラウザ上部に固定されるヘッダー
	3	jQueryの導入	33	メニューのハイライト
	4	復習	34	復習
	5	jQueryの文法	35	スライドショー(横スクロール)
	6	JavaScriptの基本	36	スライドショー(フェードイン/アウト)
	7	復習	37	画像のズーム
	8	トグルメニュー	38	カウントアップゲーム
	9	アラートボックス	39	プラグインの利用
	10	ビューアー	40	実習(1)
	11	タブ	41	実習(2)
	12	復習	42	実習(3)
	13	ドロップダウンメニュー	43	実習(4)
	14	フローティングメニュー	44	実習(5)
	15	lightBox風モーダルウインドウ	45	まとめ
	16	画像のキャプション表示	46	
	17	ツールチップ	47	
	18	復習	48	
	19	ボックスの高さを合わせる	49	
	20	文字サイズの変更	50	
	21	パララックス効果	51	
	22	フィルタリング	52	
	23	テーブルセルのハイライト	53	
	24	アコーディオンパネル	54	
	25	スムーズスクロール	55	
	26	復習	56	
	27	バナーのランダム表示	57	
	28	フォームのバリデーション	58	
	29	スライドメニュー	59	
	30	スクロールによるヘッダーのリサイ	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	色彩基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択F		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する		
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習		
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。		
教科書	色彩検定 公式テキスト 3級編		
特記			
授業計画	1	ガイダンス	31
	2	色の分類と三属性（1）	32
	3	色の分類と三属性（2）	33
	4	PCCS（1）	34
	5	PCCS（2）	35
	6	問題演習	36
	7	光と色（1）	37
	8	光と色（2）	38
	9	眼の仕組み	39
	10	照明と色の見え方	40
	11	混色（1）	41
	12	混色（2）	42
	13	色の心理効果（1）	43
	14	色の心理効果（2）	44
	15	総合演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デッサン基礎 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択F			
授業方法	講義・実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	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	デッサン概要説明	31	人物クロッキー実習(顔)
	2	道具の使い方と基本準備	32	人物クロッキー実習(頭身)
	3	簡単なクロッキー	33	人物クロッキー実習(上半身)(1)
	4	簡単なクロッキー応用	34	人物クロッキー実習(上半身)(2)
	5	基礎デッサン(立方体・さいころ)(1)	35	人物クロッキー実習(腕)(1)
	6	基礎デッサン(立方体・さいころ)(2)	36	人物クロッキー実習(腕)(2)
	7	基礎デッサン(レンガ)(1)	37	人物クロッキー実習(足)(1)
	8	基礎デッサン(レンガ)(2)	38	人物クロッキー実習(足)(2)
	9	基礎デッサン(牛乳パック)(1)	39	人物クロッキー実習(全身)(1)
	10	基礎デッサン(牛乳パック)(2)	40	人物クロッキー実習(全身)(2)
	11	基礎デッサン(牛乳パック)(3)	41	人物クロッキー実習(ポーズ)(1)
	12	基礎デッサン(牛乳パック)(4)	42	人物クロッキー実習(ポーズ)(2)
	13	講評会	43	人物クロッキー実習(ポーズ)(3)
	14	基礎デッサン(円柱・紙コップ)	44	構図についての基礎知識
	15	基礎デッサン(瓶)(1)	45	構図(大きさ、位置)
	16	基礎デッサン(瓶)(2)	46	構図(空間)
	17	基礎デッサン(ボウル)(1)	47	1点パース(基礎)
	18	基礎デッサン(ボウル)(2)	48	1点パース(立方体)(1)
	19	基礎デッサン(ボウル)(1)	49	1点パース(立方体)(2)
	20	基礎デッサン(ボウル)(2)	50	1点パース(机・椅子)(1)
	21	講評会	51	1点パース(机・椅子)(2)
	22	基礎デッサン(球)	52	2点パース(基礎)
	23	基礎デッサン(バスケットボール)(1)	53	2点パース(パースライン)(1)
	24	基礎デッサン(バスケットボール)(2)	54	2点パース(パースライン)(2)
	25	質感描写1(金属)(1)	55	2点パース(教室)(1)
	26	質感描写1(金属)(2)	56	2点パース(教室)(2)
	27	質感描写2(ガラス)(1)	57	2点パース(教室)(3)
	28	質感描写2(ガラス)(2)	58	2点パース(階段)(1)
	29	質感描写5(布)(1)	59	2点パース(階段)(2)
	30	質感描写5(布)(2)	60	講評会
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	マンガデッサン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 F			
授業方法	講義・演習			
授業時間	120 単位時間			
授業コマ数	60 コマ			
授業概要	マンガ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	少年誌で執筆経験のあるマンガ家。エッセイのコミカライズなども手掛ける。			
授業計画	1	正面向きの顔の描き方（1）	31	ポーズのついた体の描き方（5）
	2	正面向きの顔の描き方（2）	32	ポーズのついた体の描き方（6）
	3	正面向きの体の描き方（1）	33	体型の描き分け（1）
	4	正面向きの体の描き方（2）	34	体型の描き分け（2）
	5	横向き顔の描き方（1）	35	体型の描き分け（3）
	6	横向き顔の描き方（2）	36	体型の描き分け（4）
	7	横向き体の描き方（1）	37	マンガデッサン演習（1）
	8	横向き体の描き方（2）	38	マンガデッサン演習（2）
	9	斜め向き顔の描き方（1）	39	マンガデッサン演習（3）
	10	斜め向き顔の描き方（2）	40	マンガデッサン演習（4）
	11	斜め向き体の描き方（1）	41	マンガデッサン演習（5）
	12	斜め向き体の描き方（2）	42	マンガデッサン演習（6）
	13	ポーズのついた体の描き方（1）	43	マンガデッサン演習（7）
	14	ポーズのついた体の描き方（2）	44	マンガデッサン演習（8）
	15	アオリの顔の描き方（1）	45	マンガデッサン演習（9）
	16	アオリの顔の描き方（2）	46	マンガデッサン演習（10）
	17	アオリの体の描き方（1）	47	マンガデッサン演習（11）
	18	アオリの体の描き方（2）	48	マンガデッサン演習（12）
	19	フカンの顔の描き方（1）	49	マンガデッサン演習（13）
	20	フカンの顔の描き方（2）	50	マンガデッサン演習（14）
	21	フカンの体の描き方（1）	51	マンガデッサン演習（15）
	22	フカンの体の描き方（2）	52	マンガデッサン演習（16）
	23	ポーズのついた体の描き方（3）	53	マンガデッサン演習（17）
	24	ポーズのついた体の描き方（4）	54	マンガデッサン演習（18）
	25	顔の描き分け・男性（1）	55	マンガデッサン演習（19）
	26	顔の描き分け・男性（2）	56	マンガデッサン演習（20）
	27	顔の描き分け・女性（1）	57	マンガデッサン演習（21）
	28	顔の描き分け・女性（2）	58	マンガデッサン演習（22）
	29	年齢による描き分け（1）	59	マンガデッサン演習（23）
	30	年齢による描き分け（2）	60	マンガデッサン演習（24）
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ基礎		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択F		
授業方法	講義・演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マンガ特有の表現技法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	マンガ特有の表現技法を実践することができる		
教科書	オリジナル教材		
特記	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。		
授業計画	1	マンガ基礎（1）	31
	2	マンガ基礎（2）	32
	3	マンガ基礎（3）	33
	4	マンガ基礎（4）	34
	5	マンガ基礎（5）	35
	6	マンガ基礎（6）	36
	7	マンガ基礎（7）	37
	8	マンガ基礎（8）	38
	9	マンガ基礎（9）	39
	10	マンガ基礎（10）	40
	11	マンガ基礎（11）	41
	12	マンガ基礎（12）	42
	13	マンガ基礎（13）	43
	14	マンガ基礎（14）	44
	15	マンガ基礎（15）	45
	16	マンガ基礎（16）	46
	17	マンガ基礎（17）	47
	18	マンガ基礎（18）	48
	19	マンガ基礎（19）	49
	20	マンガ基礎（20）	50
	21	マンガ基礎（21）	51
	22	マンガ基礎（22）	52
	23	マンガ基礎（23）	53
	24	マンガ基礎（24）	54
	25	マンガ基礎（25）	55
	26	マンガ基礎（26）	56
	27	マンガ基礎（27）	57
	28	マンガ基礎（28）	58
	29	マンガ基礎（29）	59
	30	マンガ基礎（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択F		
授業方法	講義・演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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	テキスト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・かんたん！クリップスタジオ漫画術		
特記			
授業計画	1	イラスト業界についての講義	31
	2	クリップスタジオの画面説明	32
	3	クリップスタジオ アニメ塗り（1）	33
	4	クリップスタジオ アニメ塗り（2）	34
	5	クリップスタジオ ブラシ塗り（1）	35
	6	クリップスタジオ ブラシ塗り（2）	36
	7	クリップスタジオ モノクロ塗り（1）	37
	8	クリップスタジオ モノクロ塗り（2）	38
	9	クリップスタジオ 厚塗り（1）	39
	10	クリップスタジオ 厚塗り（2）	40
	11	クリップスタジオ 厚塗り（3）	41
	12	クリップスタジオ 厚塗り（4）	42
	13	クリップスタジオ 背景（1）	43
	14	クリップスタジオ 背景（2）	44
	15	クリップスタジオ 背景（3）	45
	16	クリップスタジオ 背景（4）	46
	17	クリップスタジオ 背景（5）	47
	18	クリップスタジオ 背景（6）	48
	19	クリップスタジオ エフェクト（1）	49
	20	クリップスタジオ エフェクト（2）	50
	21	クリップスタジオ エフェクト（3）	51
	22	クリップスタジオ エフェクト（4）	52
	23	クリップスタジオ エフェクト（5）	53
	24	クリップスタジオ エフェクト（6）	54
	25	クリップスタジオ 作品制作（1）	55
	26	クリップスタジオ 作品制作（2）	56
	27	クリップスタジオ 作品制作（3）	57
	28	クリップスタジオ 作品制作（4）	58
	29	クリップスタジオ 作品制作（5）	59
	30	クリップスタジオ 作品制作（6）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容				
授業科目	マンガ実習 I				
実務家教員授業	○				
学部・学科	グラフィックデザイン科				
履修年次	1年次				
開講学期	通期				
科目区分	選択 F				
授業方法	講義・実習				
授業時間	90 単位時間				
授業コマ数	45 コマ				
授業概要	マンガ作品を制作する				
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習				
達成目標	マンガ作品を制作できるようになる				
教科書	オリジナル教材				
特記	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。				
授業計画	1	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		
	17	4ページマンガ作成 (3)	47		
	18	4ページマンガ作成 (4)	48		
	19	4ページマンガ作成 (5)	49		
	20	4ページマンガ作成 (6)	50		
	21	8ページマンガ作成 (1)	51		
	22	8ページマンガ作成 (2)	52		
	23	8ページマンガ作成 (3)	53		
	24	8ページマンガ作成 (4)	54		
	25	8ページマンガ作成 (5)	55		
	26	8ページマンガ作成 (6)	56		
	27	8ページマンガ作成 (7)	57		
	28	8ページマンガ作成 (8)	58		
	29	8ページマンガ作成 (9)	59		
	30	8ページマンガ作成 (10)	60		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価				
備考					

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択 F			
授業方法	実習			
授業時間	90 単位時間			
授業コマ数	45 コマ			
授業概要	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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター			
授業計画	1	立ち絵イラスト（1）	31	書籍カバーイラスト制作（5）
	2	立ち絵イラスト（2）	32	書籍カバーイラスト制作（6）
	3	立ち絵イラスト（3）	33	書籍カバーイラスト制作（7）
	4	立ち絵イラスト（4）	34	書籍カバーイラスト制作（8）
	5	立ち絵イラスト（5）	35	書籍カバーイラスト制作（9）
	6	立ち絵イラスト（6）	36	書籍カバーイラスト制作（10）
	7	立ち絵イラスト（7）	37	背景イラスト制作（1）
	8	立ち絵イラスト（8）	38	背景イラスト制作（2）
	9	スタンプ制作（1）	39	背景イラスト制作（3）
	10	スタンプ制作（2）	40	背景イラスト制作（4）
	11	スタンプ制作（3）	41	背景イラスト制作（5）
	12	スタンプ制作（4）	42	背景イラスト制作（6）
	13	スタンプ制作（5）	43	背景イラスト制作（7）
	14	スタンプ制作（6）	44	背景イラスト制作（8）
	15	スタンプ制作（7）	45	背景イラスト制作（9）
	16	スタンプ制作（8）	46	
	17	アイテムイラスト制作（1）	47	
	18	アイテムイラスト制作（2）	48	
	19	アイテムイラスト制作（3）	49	
	20	アイテムイラスト制作（4）	50	
	21	アイテムイラスト制作（5）	51	
	22	アイテムイラスト制作（6）	52	
	23	アイテムイラスト制作（7）	53	
	24	アイテムイラスト制作（8）	54	
	25	アイテムイラスト制作（9）	55	
	26	アイテムイラスト制作（10）	56	
	27	書籍カバーイラスト制作（1）	57	
	28	書籍カバーイラスト制作（2）	58	
	29	書籍カバーイラスト制作（3）	59	
	30	書籍カバーイラスト制作（4）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザイン基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択F			
授業方法	講義・演習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Illustrator、Photoshopの基礎を学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	Illustrator	基本図形でイラスト作成 (31
	2	Illustrator	基本図形でイラスト作成 (32
	3	Illustrator	基本図形でイラスト作成 (33
	4	Illustrator	基本図形でイラスト作成 (34
	5	Illustrator	パスでイラスト作成 (1)	35
	6	Illustrator	パスでイラスト作成 (2)	36
	7	Illustrator	パスでイラスト作成 (3)	37
	8	Illustrator	パスでイラスト作成 (4)	38
	9	Illustrator	名刺をつくる (1)	39
	10	Illustrator	名刺をつくる (2)	40
	11	Illustrator	DMをつくる (1)	41
	12	Illustrator	DMをつくる (2)	42
	13	Photoshop	ブラシで描画をする (1)	43
	14	Photoshop	ブラシで描画をする (2)	44
	15	Photoshop	ブラシで描画をする (3)	45
	16	Photoshop	ブラシで描画をする (4)	46
	17	Photoshop	写真を加工する (1)	47
	18	Photoshop	写真を加工する (2)	48
	19	Photoshop	写真を加工する (3)	49
	20	Photoshop	写真を加工する (4)	50
	21	Photoshop	写真を加工する (5)	51
	22	Photoshop	写真を加工する (6)	52
	23		フリーペーパーを作成する (1)	53
	24		フリーペーパーを作成する (2)	54
	25		フリーペーパーを作成する (3)	55
	26		フリーペーパーを作成する (4)	56
	27		フリーペーパーを作成する (5)	57
	28		フリーペーパーを作成する (6)	58
	29		フリーペーパーを作成する (7)	59
	30		フリーペーパーを作成する (8)	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	キャラクターデザイン基礎			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	1年次			
開講学期	通期			
科目区分	選択F			
授業方法	講義・演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	さまざまな特徴のあるキャラクターの描き方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	さまざまなキャラクターが描けるようになる			
教科書	オリジナル教材			
特記	少年誌で執筆経験のあるマンガ家。エッセイのコミカライズなども手掛ける。			
授業計画	1	キャラクターデザイン（1）	31	キャラクターデザイン（31）
	2	キャラクターデザイン（2）	32	キャラクターデザイン（32）
	3	キャラクターデザイン（3）	33	キャラクターデザイン（33）
	4	キャラクターデザイン（4）	34	キャラクターデザイン（34）
	5	キャラクターデザイン（5）	35	キャラクターデザイン（35）
	6	キャラクターデザイン（6）	36	キャラクターデザイン（36）
	7	キャラクターデザイン（7）	37	キャラクターデザイン（37）
	8	キャラクターデザイン（8）	38	キャラクターデザイン（38）
	9	キャラクターデザイン（9）	39	キャラクターデザイン（39）
	10	キャラクターデザイン（10）	40	キャラクターデザイン（40）
	11	キャラクターデザイン（11）	41	キャラクターデザイン（41）
	12	キャラクターデザイン（12）	42	キャラクターデザイン（42）
	13	キャラクターデザイン（13）	43	キャラクターデザイン（43）
	14	キャラクターデザイン（14）	44	キャラクターデザイン（44）
	15	キャラクターデザイン（15）	45	キャラクターデザイン（45）
	16	キャラクターデザイン（16）	46	
	17	キャラクターデザイン（17）	47	
	18	キャラクターデザイン（18）	48	
	19	キャラクターデザイン（19）	49	
	20	キャラクターデザイン（20）	50	
	21	キャラクターデザイン（21）	51	
	22	キャラクターデザイン（22）	52	
	23	キャラクターデザイン（23）	53	
	24	キャラクターデザイン（24）	54	
	25	キャラクターデザイン（25）	55	
	26	キャラクターデザイン（26）	56	
	27	キャラクターデザイン（27）	57	
	28	キャラクターデザイン（28）	58	
	29	キャラクターデザイン（29）	59	
	30	キャラクターデザイン（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	パース演習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択F		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	パース技法を用いた物体・空間描写の演習		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	基礎的なパースについて理解する		
教科書	オリジナル教材		
特記	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。		
授業計画	1	1点透視（1）	31
	2	1点透視（2）	32
	3	1点透視（3）	33
	4	1点透視（4）	34
	5	1点透視（5）	35
	6	1点透視（6）	36
	7	2点透視（1）	37
	8	2点透視（2）	38
	9	2点透視（3）	39
	10	2点透視（4）	40
	11	2点透視（5）	41
	12	2点透視（6）	42
	13	2点透視（7）	43
	14	2点透視（8）	44
	15	2点透視（9）	45
	16	2点透視（10）	46
	17	3点透視（1）	47
	18	3点透視（2）	48
	19	3点透視（3）	49
	20	3点透視（4）	50
	21	3点透視（5）	51
	22	3点透視（6）	52
	23	パースを利用した作品制作（1）	53
	24	パースを利用した作品制作（2）	54
	25	パースを利用した作品制作（3）	55
	26	パースを利用した作品制作（4）	56
	27	パースを利用した作品制作（5）	57
	28	パースを利用した作品制作（6）	58
	29	パースを利用した作品制作（7）	59
	30	パースを利用した作品制作（8）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	進級制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択F		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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	有識者の指導による応用的な実習		
達成目標	一定以上のクオリティのあるオリジナル作品を制作する		
教科書	なし		
特記	学生の専攻に応じた教員が担当になる		
授業計画	1	テーマ設定（1）	31
	2	テーマ設定（2）	32
	3	進級制作（1）	33
	4	進級制作（2）	34
	5	進級制作（3）	35
	6	進級制作（4）	36
	7	進級制作（5）	37
	8	進級制作（6）	38
	9	進級制作（7）	39
	10	進級制作（8）	40
	11	進級制作（9）	41
	12	進級制作（10）	42
	13	進級制作（11）	43
	14	進級制作（12）	44
	15	進級制作（13）	45
	16	進級制作（14）	46
	17	進級制作（15）	47
	18	進級制作（16）	48
	19	進級制作（17）	49
	20	進級制作（18）	50
	21	進級制作（19）	51
	22	進級制作（20）	52
	23	進級制作（21）	53
	24	進級制作（22）	54
	25	進級制作（23）	55
	26	進級制作（24）	56
	27	プレゼンテーション（1）	57
	28	プレゼンテーション（2）	58
	29	プレゼンテーション（3）	59
	30	プレゼンテーション（4）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ作画技術 I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択G	
授業方法	実習	
授業時間	30単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	マンガの基本技術について学ぶ	
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	マンガの道具の使い方や、マンガで使われる効果の描き方を理解する	
教科書	オリジナル教材	
特記	少女誌やエッセイ漫画で執筆経験のあるマンガ家。	
授業計画	1 マンガ・イラストで使う道具	31
	2 ペントレーニング基礎	32
	3 効果線（スピード線、集中線）	33
	4 効果線（ベタフラ、ウニフラ）	34
	5 ベタとホワイトの使い方	35
	6 ツヤベタ	36
	7 特殊技法（カケアミ、ナワアミ）	37
	8 特殊技法（スパッタリング）	38
	9 トーン表現（1）	39
	10 トーン表現（2）	40
	11 マンガ原稿模写（1）	41
	12 マンガ原稿模写（2）	42
	13 マンガ原稿模写（3）	43
	14 マンガ原稿模写（4）	44
	15 マンガ原稿模写（5）	45
	16	46
	17	47
	18	48
	19	49
	20	50
	21	51
	22	52
	23	53
	24	54
	25	55
	26	56
	27	57
	28	58
	29	59
	30	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガネーム演習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択G		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	マンガのネームの作り方について学ぶ		
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	読切漫画のシナリオを作れるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記	少女誌やエッセイ漫画で執筆経験のあるマンガ家。		
授業計画	1	ネーム演習（1）	31
	2	ネーム演習（2）	32
	3	ネーム演習（3）	33
	4	ネーム演習（4）	34
	5	ネーム演習（5）	35
	6	ネーム演習（6）	36
	7	ネーム演習（7）	37
	8	ネーム演習（8）	38
	9	ネーム演習（9）	39
	10	ネーム演習（10）	40
	11	ネーム演習（11）	41
	12	ネーム演習（12）	42
	13	ネーム演習（13）	43
	14	ネーム演習（14）	44
	15	ネーム演習（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタルマンガ基礎		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択G		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	クリップスタジオペイントでカラーマンガを作成するための基礎を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	クリップスタジオペイントでカラーマンガを作成できるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。		
授業計画	1	キャラクターのペン入れ（1）	31
	2	キャラクターのペン入れ（2）	32
	3	背景のペン入れ（1）	33
	4	背景のペン入れ（2）	34
	5	効果・トーン（1）	35
	6	効果・トーン（2）	36
	7	カラーマンガ制作（1）	37
	8	カラーマンガ制作（2）	38
	9	カラーマンガ制作（3）	39
	10	カラーマンガ制作（4）	40
	11	カラーマンガ制作（5）	41
	12	カラーマンガ制作（6）	42
	13	カラーマンガ制作（7）	43
	14	カラーマンガ制作（8）	44
	15	カラーマンガ制作（9）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ実習Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択H		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	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	少年誌で執筆経験のあるマンガ家。エッセイのコミカライズなども手掛ける。		
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルマンガ実習	
実務家教員授業	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択 I	
授業方法	実習	
授業時間	30 単位時間	
授業コマ数	15 コマ	
授業概要	デジタルツールを用いて、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	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。	
授業計画	1 原稿制作（1）	31
	2 原稿制作（2）	32
	3 原稿制作（3）	33
	4 原稿制作（4）	34
	5 原稿制作（5）	35
	6 原稿制作（6）	36
	7 原稿制作（7）	37
	8 原稿制作（8）	38
	9 原稿制作（9）	39
	10 原稿制作（10）	40
	11 原稿制作（11）	41
	12 原稿制作（12）	42
	13 原稿制作（13）	43
	14 原稿制作（14）	44
	15 原稿制作（15）	45
	16	46
	17	47
	18	48
	19	49
	20	50
	21	51
	22	52
	23	53
	24	54
	25	55
	26	56
	27	57
	28	58
	29	59
	30	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト作画技術		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択J		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター		
授業計画	1	コンテスト作品制作（1）	31
	2	コンテスト作品制作（2）	32
	3	コンテスト作品制作（3）	33
	4	コンテスト作品制作（4）	34
	5	コンテスト作品制作（5）	35
	6	コンテスト作品制作（6）	36
	7	コンテスト作品制作（7）	37
	8	コンテスト作品制作（8）	38
	9	コンテスト作品制作（9）	39
	10	コンテスト作品制作（10）	40
	11	コンテスト作品制作（11）	41
	12	コンテスト作品制作（12）	42
	13	コンテスト作品制作（13）	43
	14	コンテスト作品制作（14）	44
	15	コンテスト作品制作（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト実習Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択Ⅱ		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター		
授業計画	1	コンテスト作品制作（1）	31
	2	コンテスト作品制作（2）	32
	3	コンテスト作品制作（3）	33
	4	コンテスト作品制作（4）	34
	5	コンテスト作品制作（5）	35
	6	コンテスト作品制作（6）	36
	7	コンテスト作品制作（7）	37
	8	コンテスト作品制作（8）	38
	9	コンテスト作品制作（9）	39
	10	コンテスト作品制作（10）	40
	11	コンテスト作品制作（11）	41
	12	コンテスト作品制作（12）	42
	13	コンテスト作品制作（13）	43
	14	コンテスト作品制作（14）	44
	15	コンテスト作品制作（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト実習Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択K		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター		
授業計画	1	コンテスト作品制作（1）	31
	2	コンテスト作品制作（2）	32
	3	コンテスト作品制作（3）	33
	4	コンテスト作品制作（4）	34
	5	コンテスト作品制作（5）	35
	6	コンテスト作品制作（6）	36
	7	コンテスト作品制作（7）	37
	8	コンテスト作品制作（8）	38
	9	コンテスト作品制作（9）	39
	10	コンテスト作品制作（10）	40
	11	コンテスト作品制作（11）	41
	12	コンテスト作品制作（12）	42
	13	コンテスト作品制作（13）	43
	14	コンテスト作品制作（14）	44
	15	コンテスト作品制作（15）	45
	16	コンテスト作品制作（16）	46
	17	コンテスト作品制作（17）	47
	18	コンテスト作品制作（18）	48
	19	コンテスト作品制作（19）	49
	20	コンテスト作品制作（20）	50
	21	コンテスト作品制作（21）	51
	22	コンテスト作品制作（22）	52
	23	コンテスト作品制作（23）	53
	24	コンテスト作品制作（24）	54
	25	コンテスト作品制作（25）	55
	26	コンテスト作品制作（26）	56
	27	コンテスト作品制作（27）	57
	28	コンテスト作品制作（28）	58
	29	コンテスト作品制作（29）	59
	30	コンテスト作品制作（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	メディアイラスト実習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択L		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	商業イラストレーション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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター		
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	作品制作（11）	41
	12	作品制作（12）	42
	13	作品制作（13）	43
	14	作品制作（14）	44
	15	作品制作（15）	45
	16	作品制作（16）	46
	17	作品制作（17）	47
	18	作品制作（18）	48
	19	作品制作（19）	49
	20	作品制作（20）	50
	21	作品制作（21）	51
	22	作品制作（22）	52
	23	作品制作（23）	53
	24	作品制作（24）	54
	25	作品制作（25）	55
	26	作品制作（26）	56
	27	作品制作（27）	57
	28	作品制作（28）	58
	29	作品制作（29）	59
	30	作品制作（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
特記			
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点	31
	2	選考試験	32
	3	面接試験の心構え	33
	4	面接試験の形態	34
	5	面接試験における質問研究（1）	35
	6	面接試験における質問研究（2）	36
	7	面接試験における質問研究（3）	37
	8	自己PRを伝える（スピーキング）（1）	38
	9	自己PRを伝える（スピーキング）（2）	39
	10	応募書類	40
	11	履歴書1	41
	12	履歴書2	42
	13	エントリーシート（1）	43
	14	エントリーシート（2）	44
	15	書類の送付方法	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	キャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
特記			
授業計画	1	志望動機の作り方（1）	31
	2	志望動機の作り方（2）	32
	3	志望動機の作り方（3）	33
	4	インターネットによるアクセス	34
	5	電話によるアクセス	35
	6	電子メールによる企業アクセス	36
	7	説明会・選考試験（2）	37
	8	説明会・選考試験（3）	38
	9	筆記試験	39
	10	面接試験	40
	11	就職活動における自己管理（1）	41
	12	就職活動における自己管理（2）	42
	13	就職活動における自己管理（3）	43
	14	就職活動における自己管理（4）	44
	15	内定後の手続き、行動	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナー		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	新入社員に求められる電話対応スキルなどを学ぶ		
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	ビジネスマナーを身に付け、また円滑な電話対応ができるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記			
授業計画	1	職場のマナー（1）	31
	2	職場のマナー（2）	32
	3	職場のマナー（3）	33
	4	職場のマナー（4）	34
	5	挨拶と敬語（1）	35
	6	挨拶と敬語（2）	36
	7	挨拶と敬語（3）	37
	8	電話対応 STEP1	38
	9	電話対応 STEP1	39
	10	電話対応 STEP1	40
	11	電話対応 STEP1	41
	12	電話対応 STEP2	42
	13	電話対応 STEP2	43
	14	電話対応 STEP2	44
	15	社会人マナー	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マルチメディアタイトル実習		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義・演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行う		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	マーケティングの考え方を活かして企業等から提供された課題（ロゴマークやWebバナー等のデザイン）に取り組み、ターゲットやニーズを意識したデザイン		
教科書	なし		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	ガイダンス	31
	2	マーケティングの基礎知識・事例研究1	32
	3	マーケティングの基礎知識・事例研究2	33
	4	マーケティングの基礎知識・事例研究3	34
	5	マーケティングの基礎知識・事例研究4	35
	6	マーケティングの基礎知識・事例研究5	36
	7	マーケティングの基礎知識・事例研究6	37
	8	マーケティングの基礎知識・事例研究7	38
	9	マーケティングの基礎知識・事例研究8	39
	10	マーケティングの基礎知識・事例研究9	40
	11	マーケティングの基礎知識・事例研究10	41
	12	企業等からの課題説明（1回目）	42
	13	課題制作（1回目）1	43
	14	課題制作（1回目）2	44
	15	課題制作（1回目）3	45
	16	課題制作（1回目）4	46
	17	プレゼンテーション・評価（1回目）	47
	18	企業等からの課題説明（2回目）	48
	19	課題制作（2回目）1	49
	20	課題制作（2回目）2	50
	21	課題制作（2回目）3	51
	22	課題制作（2回目）4	52
	23	プレゼンテーション・評価（2回目）	53
	24	企業等からの課題説明（3回目）	54
	25	課題制作（3回目）1	55
	26	課題制作（3回目）2	56
	27	課題制作（3回目）3	57
	28	課題制作（3回目）4	58
	29	プレゼンテーション・評価（3回目）	59
	30	振り返り	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択M			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択M			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像概論Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択N		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。		
教科書	なし		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	コンセプト作成（1）	31
	2	コンセプト作成（2）	32
	3	プロット、絵コンテ作成（1）	33
	4	プロット、絵コンテ作成（2）	34
	5	プロット、絵コンテ作成（3）	35
	6	プロット、絵コンテ作成（4）	36
	7	プロット、絵コンテ作成（5）	37
	8	プロット、絵コンテ作成（6）	38
	9	プロット、絵コンテ作成（7）	39
	10	プロット、絵コンテ作成（8）	40
	11	プロット、絵コンテ作成（9）	41
	12	プロット、絵コンテ作成（10）	42
	13	プロット、絵コンテ作成（11）	43
	14	プロット、絵コンテ作成（12）	44
	15	発表、講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択N		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	編集ソフトの操作と動画編集技術の習得を狙いとした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデ		
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	作品制作（11）	41
	12	作品制作（12）	42
	13	作品制作（13）	43
	14	作品制作（14）	44
	15	作品制作（15）	45
	16	作品制作（16）	46
	17	作品制作（17）	47
	18	作品制作（18）	48
	19	作品制作（19）	49
	20	作品制作（20）	50
	21	作品制作（21）	51
	22	作品制作（22）	52
	23	作品制作（23）	53
	24	作品制作（24）	54
	25	作品制作（25）	55
	26	作品制作（26）	56
	27	作品制作（27）	57
	28	作品制作（28）	58
	29	作品制作（29）	59
	30	作品制作（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅢ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択N			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	モチーフ1 (1)	31	モチーフ3 (1)
	2	モチーフ1 (2)	32	モチーフ3 (2)
	3	モチーフ1 (3)	33	モチーフ3 (3)
	4	モチーフ1 (4)	34	モチーフ3 (4)
	5	モチーフ1 (5)	35	モチーフ3 (5)
	6	モチーフ1 (6)	36	モチーフ3 (6)
	7	モチーフ1 (7)	37	モチーフ3 (7)
	8	モチーフ1 (8)	38	モチーフ3 (8)
	9	モチーフ1 (9)	39	モチーフ3 (9)
	10	モチーフ1 (10)	40	モチーフ3 (10)
	11	モチーフ2 (1)	41	モチーフ4 (1)
	12	モチーフ2 (2)	42	モチーフ4 (2)
	13	モチーフ2 (3)	43	モチーフ4 (3)
	14	モチーフ2 (4)	44	モチーフ4 (4)
	15	モチーフ2 (5)	45	モチーフ4 (5)
	16	モチーフ2 (6)	46	
	17	モチーフ2 (7)	47	
	18	モチーフ2 (8)	48	
	19	モチーフ2 (9)	49	
	20	モチーフ2 (10)	50	
	21	モチーフ3 (1)	51	
	22	モチーフ3 (2)	52	
	23	モチーフ3 (3)	53	
	24	モチーフ3 (4)	54	
	25	モチーフ3 (5)	55	
	26	モチーフ3 (6)	56	
	27	モチーフ3 (7)	57	
	28	モチーフ3 (8)	58	
	29	モチーフ3 (9)	59	
	30	モチーフ3 (10)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅣ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択N			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	モチーフ1 (1)	31	モチーフ3 (1)
	2	モチーフ1 (2)	32	モチーフ3 (2)
	3	モチーフ1 (3)	33	モチーフ3 (3)
	4	モチーフ1 (4)	34	モチーフ3 (4)
	5	モチーフ1 (5)	35	モチーフ3 (5)
	6	モチーフ1 (6)	36	モチーフ3 (6)
	7	モチーフ1 (7)	37	モチーフ3 (7)
	8	モチーフ1 (8)	38	モチーフ3 (8)
	9	モチーフ1 (9)	39	モチーフ3 (9)
	10	モチーフ1 (10)	40	モチーフ3 (10)
	11	モチーフ2 (1)	41	モチーフ4 (1)
	12	モチーフ2 (2)	42	モチーフ4 (2)
	13	モチーフ2 (3)	43	モチーフ4 (3)
	14	モチーフ2 (4)	44	モチーフ4 (4)
	15	モチーフ2 (5)	45	モチーフ4 (5)
	16	モチーフ2 (6)	46	
	17	モチーフ2 (7)	47	
	18	モチーフ2 (8)	48	
	19	モチーフ2 (9)	49	
	20	モチーフ2 (10)	50	
	21	モチーフ3 (1)	51	
	22	モチーフ3 (2)	52	
	23	モチーフ3 (3)	53	
	24	モチーフ3 (4)	54	
	25	モチーフ3 (5)	55	
	26	モチーフ3 (6)	56	
	27	モチーフ3 (7)	57	
	28	モチーフ3 (8)	58	
	29	モチーフ3 (9)	59	
	30	モチーフ3 (10)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	モーションⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択N		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	オリジナルモデルのモーション課題制作（1）	31
	2	オリジナルモデルのモーション課題制作（2）	32
	3	オリジナルモデルのモーション課題制作（3）	33
	4	オリジナルモデルのモーション課題制作（4）	34
	5	オリジナルモデルのモーション課題制作（5）	35
	6	オリジナルモデルのモーション課題制作（6）	36
	7	オリジナルモデルのモーション課題制作（7）	37
	8	オリジナルモデルのモーション課題制作（8）	38
	9	オリジナルモデルのモーション課題制作（9）	39
	10	オリジナルモデルのモーション課題制作（10）	40
	11	オリジナルモデルのモーション課題制作（11）	41
	12	オリジナルモデルのモーション課題制作（12）	42
	13	オリジナルモデルのモーション課題制作（13）	43
	14	オリジナルモデルのモーション課題制作（14）	44
	15	オリジナルモデルのモーション課題制作（15）	45
	16	オリジナルモデルのモーション課題制作（16）	46
	17	オリジナルモデルのモーション課題制作（17）	47
	18	オリジナルモデルのモーション課題制作（18）	48
	19	オリジナルモデルのモーション課題制作（19）	49
	20	オリジナルモデルのモーション課題制作（20）	50
	21	オリジナルモデルのモーション課題制作（21）	51
	22	オリジナルモデルのモーション課題制作（22）	52
	23	オリジナルモデルのモーション課題制作（23）	53
	24	オリジナルモデルのモーション課題制作（24）	54
	25	オリジナルモデルのモーション課題制作（25）	55
	26	オリジナルモデルのモーション課題制作（26）	56
	27	オリジナルモデルのモーション課題制作（27）	57
	28	オリジナルモデルのモーション課題制作（28）	58
	29	オリジナルモデルのモーション課題制作（29）	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	エフェクトⅡ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択N		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	映像編集ソフトを学びながら、映像作品の制作を行う実習。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	作品制作（11）	41
	12	作品制作（12）	42
	13	作品制作（13）	43
	14	作品制作（14）	44
	15	作品制作（15）	45
	16	作品制作（16）	46
	17	作品制作（17）	47
	18	作品制作（18）	48
	19	作品制作（19）	49
	20	作品制作（20）	50
	21	作品制作（21）	51
	22	作品制作（22）	52
	23	作品制作（23）	53
	24	作品制作（24）	54
	25	作品制作（25）	55
	26	作品制作（26）	56
	27	作品制作（27）	57
	28	作品制作（28）	58
	29	作品制作（29）	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	エフェクトⅢ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択N	
授業方法	実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	効果的な特殊効果を加えた映像制作技術を習得するための実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	コンセプトに沿った映像作品を完成させる。	
教科書	なし	
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー	
授業計画	1	リサーチ、企画、コンセプト決定 (31)
	2	リサーチ、企画、コンセプト決定 (32)
	3	リサーチ、企画、コンセプト決定 (33)
	4	リサーチ、企画、コンセプト決定 (34)
	5	素材編集、映像作品制作 (1) (35)
	6	素材編集、映像作品制作 (2) (36)
	7	素材編集、映像作品制作 (3) (37)
	8	素材編集、映像作品制作 (4) (38)
	9	素材編集、映像作品制作 (5) (39)
	10	素材編集、映像作品制作 (6) (40)
	11	素材編集、映像作品制作 (7) (41)
	12	素材編集、映像作品制作 (8) (42)
	13	素材編集、映像作品制作 (9) (43)
	14	素材編集、映像作品制作 (10) (44)
	15	素材編集、映像作品制作 (11) (45)
	16	素材編集、映像作品制作 (12) (46)
	17	素材編集、映像作品制作 (13) (47)
	18	素材編集、映像作品制作 (14) (48)
	19	素材編集、映像作品制作 (15) (49)
	20	素材編集、映像作品制作 (16) (50)
	21	素材編集、映像作品制作 (17) (51)
	22	素材編集、映像作品制作 (18) (52)
	23	素材編集、映像作品制作 (19) (53)
	24	素材編集、映像作品制作 (20) (54)
	25	素材編集、映像作品制作 (21) (55)
	26	素材編集、映像作品制作 (22) (56)
	27	素材編集、映像作品制作 (23) (57)
	28	素材編集、映像作品制作 (24) (58)
	29	素材編集、映像作品制作 (25) (59)
	30	発表、講評 (60)
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択N		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	コンセプト決定と作品選定	33
	4	フォーマット作成（1）	34
	5	フォーマット作成（2）	35
	6	コンテンツ制作（1）	36
	7	コンテンツ制作（2）	37
	8	コンテンツ制作（3）	38
	9	コンテンツ制作（4）	39
	10	コンテンツ制作（5）	40
	11	コンテンツ制作（6）	41
	12	コンテンツ制作（7）	42
	13	コンテンツ制作（8）	43
	14	コンテンツ制作（9）	44
	15	コンテンツ制作（10）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択N			
授業方法	実習			
授業時間	180単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー			
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成 (31)	映像作品制作 (21)	
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成 (32)	映像作品制作 (22)	
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成 (33)	映像作品制作 (23)	
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成 (34)	映像作品制作 (24)	
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成 (35)	映像作品制作 (25)	
	6	素材制作 (1)	36	映像作品制作 (26)
	7	素材制作 (2)	37	映像作品制作 (27)
	8	素材制作 (3)	38	映像作品制作 (28)
	9	素材制作 (4)	39	映像作品制作 (29)
	10	素材制作・講評	40	映像作品制作 (30)
	11	映像作品制作 (1)	41	映像作品制作 (31)
	12	映像作品制作 (2)	42	映像作品制作 (32)
	13	映像作品制作 (3)	43	映像作品制作 (33)
	14	映像作品制作 (4)	44	映像作品制作 (34)
	15	映像作品制作 (5)	45	映像作品制作 (35)
	16	映像作品制作 (6)	46	映像作品制作 (36)
	17	映像作品制作 (7)	47	映像作品制作 (37)
	18	映像作品制作 (8)	48	映像作品制作 (38)
	19	映像作品制作 (9)	49	映像作品制作 (39)
	20	映像作品制作 (10)	50	映像作品制作 (40)
	21	映像作品制作 (11)	51	映像作品制作 (41)
	22	映像作品制作 (12)	52	映像作品制作 (42)
	23	映像作品制作 (13)	53	映像作品制作 (43)
	24	映像作品制作 (14)	54	映像作品制作 (44)
	25	映像作品制作 (15)	55	映像作品制作 (45)
	26	映像作品制作 (16)	56	映像作品制作 (46)
	27	映像作品制作 (17)	57	映像作品制作 (47)
	28	映像作品制作 (18)	58	映像作品制作 (48)
	29	映像作品制作 (19)	59	映像作品制作 (49)
	30	映像作品制作 (20)	60	映像作品制作 (50)
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	課題制作Ⅲ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	グラフィックデザイン科	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択N	
授業方法	実習	
授業時間	180単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。	
教科書	なし	
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー	
授業計画	61	映像作品制作（5 1）
	62	映像作品制作（5 2）
	63	映像作品制作（5 3）
	64	映像作品制作（5 4）
	65	映像作品制作（5 5）
	66	映像作品制作（5 6）
	67	映像作品制作（5 7）
	68	映像作品制作（5 8）
	69	映像作品制作（5 9）
	70	映像作品制作（6 0）
	71	映像作品制作（6 1）
	72	映像作品制作（6 2）
	73	映像作品制作（6 3）
	74	映像作品制作（6 4）
	75	映像作品制作（6 5）
	76	映像作品制作（6 6）
	77	映像作品制作（6 7）
	78	映像作品制作（6 8）
	79	映像作品制作（6 9）
	80	映像作品制作（7 0）
81	映像作品制作（7 1）	
82	映像作品制作（7 2）	
83	映像作品制作（7 3）	
84	映像作品制作（7 4）	
85	映像作品制作（7 5）	
86	映像作品制作（7 6）	
87	映像作品制作（7 7）	
88	映像作品制作（7 8）	
89	映像作品制作（7 9）	
90	発表、講評	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーションⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択N		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	制作物に対する効果的なプレゼンテーションを行う演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	プレゼンテーションの企画書作成と効果的なプレゼンテーション技法を習得する。		
教科書	なし		
特記	モデリング、モーション、エフェクト、コンポジット多岐に渡る技術を有したデザイナー		
授業計画	1	企画書、アウトライン作成（1）	31
	2	企画書、アウトライン作成（2）	32
	3	企画書、アウトライン作成（3）	33
	4	企画書、アウトライン作成（4）	34
	5	企画書、アウトライン作成（5）	35
	6	プレゼンテーション課題制作（1）	36
	7	プレゼンテーション課題制作（2）	37
	8	プレゼンテーション課題制作（3）	38
	9	プレゼンテーション課題制作（4）	39
	10	プレゼンテーション課題制作（5）	40
	11	プレゼンテーション課題制作（6）	41
	12	プレゼンテーション課題制作（7）	42
	13	プレゼンテーション課題制作（8）	43
	14	プレゼンテーション課題制作（9）	44
	15	発表、講評	45
	16		46
	17		47
		48	
		49	
		50	
		51	
		52	
		53	
		54	
		55	
		56	
		57	
		58	
		59	
		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
備考			

授業概要 (シラバス)

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

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	広告デザインⅢ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択○			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。			
教科書	なし			
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー			
授業計画	61	課題：パッケージデザイン (1)		
	62	課題：パッケージデザイン (2)		
	63	課題：パッケージデザイン (3)		
	64	課題：パッケージデザイン (4)		
	65	課題：パッケージデザイン (5)		
	66	課題：パッケージデザイン (6)		
	67	課題：パッケージデザイン (7)		
	68	課題：パッケージデザイン (8)		
	69	課題：パッケージデザイン (9)		
	70	課題：パッケージデザイン (10)		
	71	課題：パッケージデザイン (11)		
	72	課題：パッケージデザイン (12)		
	73	課題：プレゼン・講評		
	74	課題：ブラッシュUP (1)		
	75	課題：ブラッシュUP (2)		
	成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
	備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	広告デザインⅣ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択○		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	CI、VIの展開方法についてショップアイテム等の制作を通して学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	ショップアイテム等の制作を通してCI、VIの理解を深め応用方法を習得する		
教科書	なし		
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー		
授業計画	1	CI、VIとは	31
	2	課題：参考収集	32
	3	課題：店舗企画（1）	33
	4	課題：店舗企画（2）	34
	5	課題：ロゴマーク（1）	35
	6	課題：ロゴマーク（2）	36
	7	課題：ロゴマーク（3）	37
	8	課題：ロゴマーク（4）	38
	9	課題：ロゴマーク仕様書制作	39
	10	課題：ショップアイテム制作（1）	40
	11	課題：ショップアイテム制作（2）	41
	12	課題：ショップアイテム制作（3）	42
	13	課題：ショップアイテム制作（4）	43
	14	課題：ショップアイテム制作（5）	44
	15	課題：ショップアイテム制作（6）	45
	16	課題：ショップアイテム制作（7）	46
	17	課題：ショップアイテム制作（8）	47
	18	課題：ショップアイテム制作（9）	48
	19	課題：ショップアイテム制作（10）	49
	20	課題：ショップアイテム制作（11）	50
	21	課題：ショップアイテム制作（12）	51
	22	課題：ショップアイテム制作（13）	52
	23	課題：ショップアイテム制作（14）	53
	24	課題：ショップアイテム制作（15）	54
	25	課題：ショップアイテム制作（16）	55
	26	課題：企画書・プレゼン用資料作成（1）	56
	27	課題：企画書・プレゼン用資料作成（2）	57
	28	課題：企画書・プレゼン用資料作成（3）	58
	29	課題：プレゼン・講評	59
	30	課題：ブラッシュUP	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択○		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。		
教科書	なし		
特記	制作会社で長年活躍されたグラフィックデザイナー		
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	コンセプト決定と作品選定	33
	4	フォーマット作成（1）	34
	5	フォーマット作成（2）	35
	6	コンテンツ制作（1）	36
	7	コンテンツ制作（2）	37
	8	コンテンツ制作（3）	38
	9	コンテンツ制作（4）	39
	10	コンテンツ制作（5）	40
	11	コンテンツ制作（6）	41
	12	コンテンツ制作（7）	42
	13	コンテンツ制作（8）	43
	14	コンテンツ制作（9）	44
	15	コンテンツ制作（10）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択○			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習IV			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択○			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	制作実習Ⅴ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択○			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者			
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)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	エディトリアルデザイン		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択P		
授業方法	実習		
授業時間	90単位時間		
授業コマ数	45コマ		
授業概要	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得		
教科書	InDesignの道しるべ（BNN新社）		
特記	各専門分野で現在も活躍中の実務経験者		
授業計画	1	InDesignの特徴と役割りの理解	31 課題：ポートフォリオ制作（5）
	2	InDesign実習「基本的な使い方」	32 課題：ポートフォリオ制作（6）
	3	InDesign実習「基本的な使い方」	33 課題：ポートフォリオ制作（7）
	4	InDesign実習「基本的な使い方」	34 課題：ポートフォリオ制作（8）
	5	InDesign実習「ケーススタディ」（1）	35 課題：ポートフォリオ制作（9）
	6	InDesign実習「ケーススタディ」（1）	36 課題：ポートフォリオ制作（10）
	7	InDesign実習「ケーススタディ」（2）	37 課題：ポートフォリオ制作（11）
	8	InDesign実習「ケーススタディ」（2）	38 課題：ポートフォリオ制作（12）
	9	InDesign実習「ケーススタディ」（3）	39 課題：ポートフォリオ制作（13）
	10	InDesign実習「ケーススタディ」（3）	40 課題：ポートフォリオ制作（14）
	11	InDesign実習「ケーススタディ」（4）	41 課題：ポートフォリオ制作（15）
	12	InDesign実習「ケーススタディ」（4）	42 課題：ポートフォリオ制作（16）
	13	InDesign実習「ケーススタディ」（5）	43 課題：ポートフォリオ制作（17）
	14	InDesign実習「ケーススタディ」（5）	44 課題：ポートフォリオ制作（18）
	15	InDesign実習「ケーススタディ」（6）	45 課題：講評
	16	InDesign実習「ケーススタディ」（6）	46
	17	InDesign実習「ケーススタディ」（7）	47
	18	InDesign実習「ケーススタディ」（7）	48
	19	InDesign実習「ケーススタディ」（8）	49
	20	InDesign実習「ケーススタディ」（8）	50
	21	InDesign実習「ケーススタディ」（9）	51
	22	InDesign実習「ケーススタディ」（9）	52
	23	InDesign実習「ケーススタディ」（10）	53
	24	InDesign実習「ケーススタディ」（10）	54
	25	InDesign実習「入稿する前に」	55
	26	課題：ポートフォリオ制作（1）	56
	27	課題：ポートフォリオ制作（2）	57
	28	課題：ポートフォリオ制作（3）	58
	29	課題：ポートフォリオ制作（4）	59
	30	課題：ポートフォリオ制作（5）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デッサン応用		
実務家教員授業			
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択R		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	着彩デッサンなど、作品としてのデッサン制作		
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得		
達成目標	実際のモチーフを観察した作品制作ができる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	着彩デッサン（1）	31
	2	着彩デッサン（2）	32
	3	着彩デッサン（3）	33
	4	着彩デッサン（4）	34
	5	着彩デッサン（5）	35
	6	着彩デッサン（6）	36
	7	着彩デッサン（7）	37
	8	着彩デッサン（8）	38
	9	着彩デッサン（9）	39
	10	着彩デッサン（10）	40
	11	着彩デッサン（11）	41
	12	着彩デッサン（12）	42
	13	着彩デッサン（13）	43
	14	着彩デッサン（14）	44
	15	着彩デッサン（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガデッサン		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	通期		
科目区分	選択R		
授業方法	講義・演習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	マンガ・イラスト分野における人物・物体の表現技法を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	複雑な人体ポーズや物体が描けるようになる		
教科書	オリジナル教材		
特記	少年誌で執筆経験のあるマンガ家。エッセイのコミカライズなども手掛ける。		
授業計画	1	マンガデッサン（1）	31
	2	マンガデッサン（2）	32
	3	マンガデッサン（3）	33
	4	マンガデッサン（4）	34
	5	マンガデッサン（5）	35
	6	マンガデッサン（6）	36
	7	マンガデッサン（7）	37
	8	マンガデッサン（8）	38
	9	マンガデッサン（9）	39
	10	マンガデッサン（10）	40
	11	マンガデッサン（11）	41
	12	マンガデッサン（12）	42
	13	マンガデッサン（13）	43
	14	マンガデッサン（14）	44
	15	マンガデッサン（15）	45
	16	マンガデッサン（16）	46
	17	マンガデッサン（17）	47
	18	マンガデッサン（18）	48
	19	マンガデッサン（19）	49
	20	マンガデッサン（20）	50
	21	マンガデッサン（21）	51
	22	マンガデッサン（22）	52
	23	マンガデッサン（23）	53
	24	マンガデッサン（24）	54
	25	マンガデッサン（25）	55
	26	マンガデッサン（26）	56
	27	マンガデッサン（27）	57
	28	マンガデッサン（28）	58
	29	マンガデッサン（29）	59
	30	マンガデッサン（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	マンガ企画 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択S			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	企業向け漫画などの企画を立て、作品制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による応用的な実習			
達成目標	漫画作品を完成させる			
教科書	なし			
特記	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。			
授業計画	1	マンガ企画 (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)	46	
	17	マンガ企画 (17)	47	
	18	マンガ企画 (18)	48	
	19	マンガ企画 (19)	49	
	20	マンガ企画 (20)	50	
	21	マンガ企画 (21)	51	
	22	マンガ企画 (22)	52	
	23	マンガ企画 (23)	53	
	24	マンガ企画 (24)	54	
	25	マンガ企画 (25)	55	
	26	マンガ企画 (26)	56	
	27	マンガ企画 (27)	57	
	28	マンガ企画 (28)	58	
	29	マンガ企画 (29)	59	
	30	マンガ企画 (30)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容	
授業科目	マンガ企画Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	グラフィックデザイン科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択S		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	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	少女誌やエッセイ漫画で執筆経験のあるマンガ家。		
授業計画	1	マンガ企画（1）	31
	2	マンガ企画（2）	32
	3	マンガ企画（3）	33
	4	マンガ企画（4）	34
	5	マンガ企画（5）	35
	6	マンガ企画（6）	36
	7	マンガ企画（7）	37
	8	マンガ企画（8）	38
	9	マンガ企画（9）	39
	10	マンガ企画（10）	40
	11	マンガ企画（11）	41
	12	マンガ企画（12）	42
	13	マンガ企画（13）	43
	14	マンガ企画（14）	44
	15	マンガ企画（15）	45
	16	マンガ企画（16）	46
	17	マンガ企画（17）	47
	18	マンガ企画（18）	48
	19	マンガ企画（19）	49
	20	マンガ企画（20）	50
	21	マンガ企画（21）	51
	22	マンガ企画（22）	52
	23	マンガ企画（23）	53
	24	マンガ企画（24）	54
	25	マンガ企画（25）	55
	26	マンガ企画（26）	56
	27	マンガ企画（27）	57
	28	マンガ企画（28）	58
	29	マンガ企画（29）	59
	30	マンガ企画（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	作品制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択 S			
授業方法	実習			
授業時間	90 単位時間			
授業コマ数	45 コマ			
授業概要	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	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。			
授業計画	1	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	
	17	作品制作 (1 7)	47	
	18	作品制作 (1 8)	48	
	19	作品制作 (1 9)	49	
	20	作品制作 (2 0)	50	
	21	作品制作 (2 1)	51	
	22	作品制作 (2 2)	52	
	23	作品制作 (2 3)	53	
	24	作品制作 (2 4)	54	
	25	作品制作 (2 5)	55	
	26	作品制作 (2 6)	56	
	27	作品制作 (2 7)	57	
	28	作品制作 (2 8)	58	
	29	作品制作 (2 9)	59	
	30	作品制作 (3 0)	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	作品制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択S			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	ビジネスマンガ、マンガ背景素材販売で活躍。アシスタント経験も豊富。			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	マンガ制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択T			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	少年誌で執筆経験のあるマンガ家。エッセイのコミカライズなども手掛ける。			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	マンガ制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択T			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	少年誌で執筆経験のあるマンガ家。エッセイのコミカライズなども手掛ける。			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	デジタルマンガ制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択U			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	少年誌で執筆経験のあるマンガ家。エッセイのコミカライズなども手掛ける。			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	デジタルマンガ制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択U			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	少年誌で執筆経験のあるマンガ家。エッセイのコミカライズなども手掛ける。			
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	
	17	作品制作（17）	47	
	18	作品制作（18）	48	
	19	作品制作（19）	49	
	20	作品制作（20）	50	
	21	作品制作（21）	51	
	22	作品制作（22）	52	
	23	作品制作（23）	53	
	24	作品制作（24）	54	
	25	作品制作（25）	55	
	26	作品制作（26）	56	
	27	作品制作（27）	57	
	28	作品制作（28）	58	
	29	作品制作（29）	59	
	30	作品制作（30）	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考				

授業概要 (シラバス)

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

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択Ⅴ			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	コ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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター			
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	
	17	イラスト制作（17）	47	
	18	イラスト制作（18）	48	
	19	イラスト制作（19）	49	
	20	イラスト制作（20）	50	
	21	イラスト制作（21）	51	
	22	イラスト制作（22）	52	
	23	イラスト制作（23）	53	
	24	イラスト制作（24）	54	
	25	イラスト制作（25）	55	
	26	イラスト制作（26）	56	
	27	イラスト制作（27）	57	
	28	イラスト制作（28）	58	
	29	イラスト制作（29）	59	
	30	イラスト制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	ポートフォリオ制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択V			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	各自が目指す進路に応じたポートフォリオ用作品を制作する			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	ポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（31）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（32）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（33）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（34）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（35）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（36）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（37）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（38）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（39）
	10	ポートフォリオ制作（10）	40	ポートフォリオ制作（40）
	11	ポートフォリオ制作（11）	41	ポートフォリオ制作（41）
	12	ポートフォリオ制作（12）	42	ポートフォリオ制作（42）
	13	ポートフォリオ制作（13）	43	ポートフォリオ制作（43）
	14	ポートフォリオ制作（14）	44	ポートフォリオ制作（44）
	15	ポートフォリオ制作（15）	45	ポートフォリオ制作（45）
	16	ポートフォリオ制作（16）	46	
	17	ポートフォリオ制作（17）	47	
	18	ポートフォリオ制作（18）	48	
	19	ポートフォリオ制作（19）	49	
	20	ポートフォリオ制作（20）	50	
	21	ポートフォリオ制作（21）	51	
	22	ポートフォリオ制作（22）	52	
	23	ポートフォリオ制作（23）	53	
	24	ポートフォリオ制作（24）	54	
	25	ポートフォリオ制作（25）	55	
	26	ポートフォリオ制作（26）	56	
	27	ポートフォリオ制作（27）	57	
	28	ポートフォリオ制作（28）	58	
	29	ポートフォリオ制作（29）	59	
	30	ポートフォリオ制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択Ⅴ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	各自が目指す進路に応じたポートフォリオ用作品を制作する			
授業の進め方	反復練習と効果測定による実践的な知識とスキルの習得			
達成目標	ポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオ制作（1）	31	ポートフォリオ制作（31）
	2	ポートフォリオ制作（2）	32	ポートフォリオ制作（32）
	3	ポートフォリオ制作（3）	33	ポートフォリオ制作（33）
	4	ポートフォリオ制作（4）	34	ポートフォリオ制作（34）
	5	ポートフォリオ制作（5）	35	ポートフォリオ制作（35）
	6	ポートフォリオ制作（6）	36	ポートフォリオ制作（36）
	7	ポートフォリオ制作（7）	37	ポートフォリオ制作（37）
	8	ポートフォリオ制作（8）	38	ポートフォリオ制作（38）
	9	ポートフォリオ制作（9）	39	ポートフォリオ制作（39）
	10	ポートフォリオ制作（10）	40	ポートフォリオ制作（40）
	11	ポートフォリオ制作（11）	41	ポートフォリオ制作（41）
	12	ポートフォリオ制作（12）	42	ポートフォリオ制作（42）
	13	ポートフォリオ制作（13）	43	ポートフォリオ制作（43）
	14	ポートフォリオ制作（14）	44	ポートフォリオ制作（44）
	15	ポートフォリオ制作（15）	45	ポートフォリオ制作（45）
	16	ポートフォリオ制作（16）	46	
	17	ポートフォリオ制作（17）	47	
	18	ポートフォリオ制作（18）	48	
	19	ポートフォリオ制作（19）	49	
	20	ポートフォリオ制作（20）	50	
	21	ポートフォリオ制作（21）	51	
	22	ポートフォリオ制作（22）	52	
	23	ポートフォリオ制作（23）	53	
	24	ポートフォリオ制作（24）	54	
	25	ポートフォリオ制作（25）	55	
	26	ポートフォリオ制作（26）	56	
	27	ポートフォリオ制作（27）	57	
	28	ポートフォリオ制作（28）	58	
	29	ポートフォリオ制作（29）	59	
	30	ポートフォリオ制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト構成 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択W			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター			
授業計画	1	イラスト構成 (1)	31	イラスト構成 (31)
	2	イラスト構成 (2)	32	イラスト構成 (32)
	3	イラスト構成 (3)	33	イラスト構成 (33)
	4	イラスト構成 (4)	34	イラスト構成 (34)
	5	イラスト構成 (5)	35	イラスト構成 (35)
	6	イラスト構成 (6)	36	イラスト構成 (36)
	7	イラスト構成 (7)	37	イラスト構成 (37)
	8	イラスト構成 (8)	38	イラスト構成 (38)
	9	イラスト構成 (9)	39	イラスト構成 (39)
	10	イラスト構成 (10)	40	イラスト構成 (40)
	11	イラスト構成 (11)	41	イラスト構成 (41)
	12	イラスト構成 (12)	42	イラスト構成 (42)
	13	イラスト構成 (13)	43	イラスト構成 (43)
	14	イラスト構成 (14)	44	イラスト構成 (44)
	15	イラスト構成 (15)	45	イラスト構成 (45)
	16	イラスト構成 (16)	46	
	17	イラスト構成 (17)	47	
	18	イラスト構成 (18)	48	
	19	イラスト構成 (19)	49	
	20	イラスト構成 (20)	50	
	21	イラスト構成 (21)	51	
	22	イラスト構成 (22)	52	
	23	イラスト構成 (23)	53	
	24	イラスト構成 (24)	54	
	25	イラスト構成 (25)	55	
	26	イラスト構成 (26)	56	
	27	イラスト構成 (27)	57	
	28	イラスト構成 (28)	58	
	29	イラスト構成 (29)	59	
	30	イラスト構成 (30)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト構成Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択W			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター			
授業計画	1	イラスト構成（1）	31	イラスト構成（31）
	2	イラスト構成（2）	32	イラスト構成（32）
	3	イラスト構成（3）	33	イラスト構成（33）
	4	イラスト構成（4）	34	イラスト構成（34）
	5	イラスト構成（5）	35	イラスト構成（35）
	6	イラスト構成（6）	36	イラスト構成（36）
	7	イラスト構成（7）	37	イラスト構成（37）
	8	イラスト構成（8）	38	イラスト構成（38）
	9	イラスト構成（9）	39	イラスト構成（39）
	10	イラスト構成（10）	40	イラスト構成（40）
	11	イラスト構成（11）	41	イラスト構成（41）
	12	イラスト構成（12）	42	イラスト構成（42）
	13	イラスト構成（13）	43	イラスト構成（43）
	14	イラスト構成（14）	44	イラスト構成（44）
	15	イラスト構成（15）	45	イラスト構成（45）
	16	イラスト構成（16）	46	
	17	イラスト構成（17）	47	
	18	イラスト構成（18）	48	
	19	イラスト構成（19）	49	
	20	イラスト構成（20）	50	
	21	イラスト構成（21）	51	
	22	イラスト構成（22）	52	
	23	イラスト構成（23）	53	
	24	イラスト構成（24）	54	
	25	イラスト構成（25）	55	
	26	イラスト構成（26）	56	
	27	イラスト構成（27）	57	
	28	イラスト構成（28）	58	
	29	イラスト構成（29）	59	
	30	イラスト構成（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト表現 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択X			
授業方法	講義・実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	メディア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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター			
授業計画	1	イラスト表現 (1)	31	イラスト表現 (31)
	2	イラスト表現 (2)	32	イラスト表現 (32)
	3	イラスト表現 (3)	33	イラスト表現 (33)
	4	イラスト表現 (4)	34	イラスト表現 (34)
	5	イラスト表現 (5)	35	イラスト表現 (35)
	6	イラスト表現 (6)	36	イラスト表現 (36)
	7	イラスト表現 (7)	37	イラスト表現 (37)
	8	イラスト表現 (8)	38	イラスト表現 (38)
	9	イラスト表現 (9)	39	イラスト表現 (39)
	10	イラスト表現 (10)	40	イラスト表現 (40)
	11	イラスト表現 (11)	41	イラスト表現 (41)
	12	イラスト表現 (12)	42	イラスト表現 (42)
	13	イラスト表現 (13)	43	イラスト表現 (43)
	14	イラスト表現 (14)	44	イラスト表現 (44)
	15	イラスト表現 (15)	45	イラスト表現 (45)
	16	イラスト表現 (16)	46	
	17	イラスト表現 (17)	47	
	18	イラスト表現 (18)	48	
	19	イラスト表現 (19)	49	
	20	イラスト表現 (20)	50	
	21	イラスト表現 (21)	51	
	22	イラスト表現 (22)	52	
	23	イラスト表現 (23)	53	
	24	イラスト表現 (24)	54	
	25	イラスト表現 (25)	55	
	26	イラスト表現 (26)	56	
	27	イラスト表現 (27)	57	
	28	イラスト表現 (28)	58	
	29	イラスト表現 (29)	59	
	30	イラスト表現 (30)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	イラスト表現Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	グラフィックデザイン科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択X			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	メディア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	ゲーム・ライトノベルなどの商業イラスト制作経験のあるイラストレーター			
授業計画	1	イラスト表現 (1)	31	イラスト表現 (31)
	2	イラスト表現 (2)	32	イラスト表現 (32)
	3	イラスト表現 (3)	33	イラスト表現 (33)
	4	イラスト表現 (4)	34	イラスト表現 (34)
	5	イラスト表現 (5)	35	イラスト表現 (35)
	6	イラスト表現 (6)	36	イラスト表現 (36)
	7	イラスト表現 (7)	37	イラスト表現 (37)
	8	イラスト表現 (8)	38	イラスト表現 (38)
	9	イラスト表現 (9)	39	イラスト表現 (39)
	10	イラスト表現 (10)	40	イラスト表現 (40)
	11	イラスト表現 (11)	41	イラスト表現 (41)
	12	イラスト表現 (12)	42	イラスト表現 (42)
	13	イラスト表現 (13)	43	イラスト表現 (43)
	14	イラスト表現 (14)	44	イラスト表現 (44)
	15	イラスト表現 (15)	45	イラスト表現 (45)
	16	イラスト表現 (16)	46	
	17	イラスト表現 (17)	47	
	18	イラスト表現 (18)	48	
	19	イラスト表現 (19)	49	
	20	イラスト表現 (20)	50	
	21	イラスト表現 (21)	51	
	22	イラスト表現 (22)	52	
	23	イラスト表現 (23)	53	
	24	イラスト表現 (24)	54	
	25	イラスト表現 (25)	55	
	26	イラスト表現 (26)	56	
	27	イラスト表現 (27)	57	
	28	イラスト表現 (28)	58	
	29	イラスト表現 (29)	59	
	30	イラスト表現 (30)	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考				