

# グラフィックデザイン学科 シラバス

令和5年度  
(2023年度)

Sendai Vocational College of Design.

学校法人 北杜学園

**仙台デザイン専門学校**

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

【担当教員の実務経験内容等】 浅野：デザイン会社にデザイナーとして勤務の後、フリーデザイナーとなる。ポスター、フライヤー、パンフレットなどを手がける。BUCHICO：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。武田：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフシャツ制作なども手がける。森脇：絵本のキャラクターデザイナー、イラストレーターとして活動。またHPのタイトルロゴ制作や総合プロデュース、パンフレットのディレクションなど、デザイン全般に携わる。千葉：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。加茂：クラブショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。		<b>学科</b> グラフィックデザイン学科			
<b>コース</b>	<input checked="" type="radio"/> Webデザインコース	<input checked="" type="radio"/> 絵師&コミックイラストコース			
	<input checked="" type="radio"/> グラフィックデザインコース	<input checked="" type="radio"/> キャラクターデザインコース			
	<input checked="" type="radio"/> メディアイラストコース	<input checked="" type="radio"/> まんがコース			
	<input checked="" type="radio"/> 雑貨デザインコース				
<b>学年</b>	① ・ 2 学年				
<b>科目名</b> C G I			<b>授業形態</b> 必選の別	講義・ <b>実習</b> ・演習	
			開講時期	<b>必修</b> ・選択必修・選択	
			授業回数	<b>前期</b> ・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	授業時間数	42 時間	
	浅野 沙希	<input checked="" type="radio"/>	単位数	1 単位	
	BUCHICO	<input checked="" type="radio"/>	授業回数		14 回
	武田 雄太郎	<input checked="" type="radio"/>	成績評価方法	<input checked="" type="radio"/> 課題作品	70 %
	森脇 紗織	<input checked="" type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/> 授業態度	30 %
	千葉 正博	<input checked="" type="radio"/>		筆記試験	%
	加茂 久美子	<input checked="" type="radio"/>		レポート	%
<b>授業内容</b> ビジュアル表現に必要なCGソフト及び周辺機器の使い方を基礎から学習する。					
<b>授業目的到達目標</b> デザイン業界の二大ソフト Illustrator と Photoshop を基本から学ぶことで、自分の表現したいイメージをCGを駆使してビジュアルにおこせるようになる。					
<b>授業計画</b>	回数	授業内容	回数	授業内容	
	第1回	ガイダンス	第15回		
	第2回	Illustrator①基本的な使い方	第16回		
	第3回	Illustrator②図形ツールで簡単キャラクター	第17回		
	第4回	Illustrator③パターン作成	第18回		
	第5回	Illustrator④トレース（トレーニング）	第19回		
	第6回	Illustrator⑤トレース（キャラクター）	第20回		
	第7回	Illustrator⑥ライブトレース	第21回		
	第8回	Photoshop①基本的な使い方	第22回		
	第9回	Photoshop②ブラシツール・着色	第23回		
	第10回	Photoshop③イラスト着色（下塗り）	第24回		
	第11回	Photoshop④イラスト着色（仕上げ）	第25回		
	第12回	Photoshop⑤画像合成	第26回		
	第13回	Illustrator⑦ロゴ作成	第27回		
第14回	Illustrator と Photoshop 融合データプリントアウト	第28回			
<b>準備学習等</b>	ソフトの基本機能は各自毎回復習し、次回には迷わず使うことが出来るようになります。				
<b>教科書参考書等</b>	特になし				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b>  浅野 沙希：デザイン会社にデザイナーとして勤務の後、フリーデザイナーとなる。ポスター、フライヤー、パンフレットなどを手がける。千葉：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	①・2 学年			

  

<b>科目名</b>	CG II		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必選の別</b>	必修・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	浅野 沙希	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
	千葉 正博	◎	<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	80 %
				◎	授業態度	20 %
					筆記試験	%
					レポート	%

  

<b>授業内容</b>	前期の「CGI」の内容をふまえ、デザインに必要な2大ソフト、「Illustrator」「Photoshop」の基本的な使用方法を通して、デザインツールとしてのコンピュータの基本操作を学ぶ。
-------------	--

  

<b>授業目的到達目標</b>	デザインの観点からCGを幅広く学び、デザイン業界で必要不可欠なIllustrator、Photoshopの技術を学ぶ。デジタルでのデザイン表現の知識・技術を深めることで、応用力を身につけ、広告やイラストレーション制作に生かすことを目標とする。
-----------------	---

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	前期の復習/フォントのインストール方法	第15回	
	第2回	【Photoshop】切り抜き 【Illustrator】クリッピングマスク	第16回	
	第3回	【Photoshop】写真補正	第17回	
	第4回	【Illustrator】テキストチャ・パーツ作り	第18回	
	第5回	【Illustrator】オリジナルブラシ	第19回	
	第6回	【Illustrator】ロゴ制作の基本と応用	第20回	
	第7回	ハロウィンカード制作	第21回	
	第8回	【Photoshop】オリジナルブラシ・カスタマイズ	第22回	
	第9回	[Web/グラフィック/メディアイラスト/雑貨] : [絵師/キャラ/まんが] フライヤートレース① デザインパーツ作成 : トンボを使用したイラスト制作① トンボ作成	第23回	
	第10回	[Web/グラフィック/メディアイラスト/雑貨] : [絵師/キャラ/まんが] フライヤートレース② レイアウト : トンボを使用したイラスト制作② イラスト下書き	第24回	
	第11回	Illustratorクリエイター能力認定試験 過去問題	第25回	
	第12回	[Web/グラフィック/メディアイラスト/雑貨] : [絵師/キャラ/まんが] トンボを使用したフライヤー制作③ トンボ作成 : トンボを使用したイラスト制作③ イラスト画面	第26回	
	第13回	[Web/グラフィック/メディアイラスト/雑貨] : [絵師/キャラ/まんが] トンボを使用したフライヤー制作④ レイアウト : トンボを使用したイラスト制作④ イラスト塗り	第27回	
	第14回	[Web/グラフィック/メディアイラスト/雑貨] : [絵師/キャラ/まんが] トンボを使用したフライヤー制作⑤ 印刷・裁断 : トンボを使用したイラスト制作⑤ 印刷・裁断	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	CGの授業で学ぶ技術は他の課題制作においても重要となります。しかし授業で習得した内容をそのまま使用するのではなく、オリジナリティをプラスすることが大事です。
--------------	--

  

<b>教科書参考書等</b>	授業内容をまとめたプリントを授業最後に配布
----------------	-----------------------

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木 敦：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。ポスター、パンフレット、マークやロゴなど幅広く手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
	<b>学年</b>	① ・ 2 学年		

  

<b>科目名</b>	広告デザイン I		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
			<b>必選の別</b>	(必修)・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	(前期)・後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間	
	鈴木 敦	◎	<b>単位数</b>	1 単位	
			<b>授業回数</b>	14 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	60 %
				◎ 授業態度	20 %
				筆記試験	%
				◎ レポート	20 %

  

<b>授業内容</b>	広告制作の基礎知識を学びます。印刷媒体を中心に、プランニングからアイデアづくり、ビジュアル表現、コピーライティング、レイアウト等、完成までまとめ上げる能力を養います。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	既存の広告に目を向け、広告への興味、関心、探求心を養うとともに、制作者としての視点で広告を捉え、印刷媒体の広告制作の実習を通して基礎を修得し、指定された条件を満たしながら表現する能力を身につける。
-----------------	--

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	広告の定義 媒体と種類	第15回	
	第2回	広告表現を構成する要素	第16回	
	第3回	ビジュアルのアイデア	第17回	
	第4回	レイアウトの基本	第18回	
	第5回	レイアウト実習① 情報確認	第19回	
	第6回	レイアウト実習② サムネイル	第20回	
	第7回	レイアウト実習③ レイアウト作業	第21回	
	第8回	ビジュアル表現実習① モチーフ決定	第22回	
	第9回	ビジュアル表現実習② デフォルメ	第23回	
	第10回	ビジュアル表現実習③ シンボライズ	第24回	
	第11回	ページ物広告のリメイク① プランニング	第25回	
	第12回	ページ物広告のリメイク② ラフスケッチ	第26回	
	第13回	ページ物広告のリメイク③ ビジュアル制作	第27回	
	第14回	AIDMA 理論と AISAS 理論	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	日常生活の中で、これまで無意識に取捨選択し、注目、あるいは看過してきた広告を、意識的に、生活者と制作者、双方の視点で捉え、制作に生かすことをこころがけましょう。
--------------	--

  

<b>教科書参考書等</b>	特になし
----------------	------

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木 敦：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。ポスター、パンフレット、マークやロゴなど幅広く手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース		
		◎ グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース		
		◎ メディアイラストコース	まんがコース		
<b>学年</b>	◎ 雑貨デザインコース			① ・ 2 学年	
<b>科目名</b>	広告デザイン II		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
			<b>必修の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期・後期 <b>前半</b> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間	
	鈴木 敦	◎	<b>単位数</b>	1 単位	
			<b>授業回数</b>	14 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	60 %
				◎ 授業態度	20 %
				筆記試験	%
		◎ レポート		20 %	
<b>授業内容</b>	広告制作の基礎知識を学びます。印刷媒体を中心に、プランニングからアイデアづくり、ビジュアル表現、コピーライティング、レイアウト等、完成までまとめ上げる能力を養います。DTP について、実際の制作を通して学びます。				
<b>授業目的到達目標</b>	印刷媒体の広告制作において、与えられたテーマの基本情報や条件を整理し、リサーチを行い、プランニングから完成まで一貫してまとめ上げる能力を向上させ、自身の制作意図や作品について他者に説明、発表するプレゼンテーション能力を高める。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	新聞広告・公共広告①公共広告とは	第15回		
	第2回	新聞広告・公共広告②プランニング	第16回		
	第3回	新聞広告・公共広告③ビジュアル作成	第17回		
	第4回	新聞広告・公共広告④レイアウト、完成	第18回		
	第5回	小型グラフィック POP, フライヤー①リサーチ	第19回		
	第6回	小型グラフィック POP, フライヤー②プランニング	第20回		
	第7回	小型グラフィック POP, フライヤー③制作	第21回		
	第8回	小型グラフィック POP, フライヤー④完成まで	第22回		
	第9回	ポスター制作、クリスマス・ギフト①ポスターについて	第23回		
	第10回	ポスター制作、クリスマス・ギフト②プランニング	第24回		
	第11回	ポスター制作、クリスマス・ギフト③ラフスケッチ	第25回		
	第12回	ポスター制作、クリスマス・ギフト④ビジュアル制作	第26回		
	第13回	ポスター制作、クリスマス・ギフト⑤完成まで	第27回		
第14回	メディアミックスとキャンペーンのビジュアル展開	第28回			
<b>準備学習等</b>	日常生活の中での広告に注意を払うとともに、校内にある資料図書も積極的に活用しましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	特になし				

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 佐藤 大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年					
<b>科目名</b>	ビジュアルワークスⅠ			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
				<b>必選の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
				<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> ・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	佐藤 大輔	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	60 %	
				◎ 授業態度	40 %	
				筆記試験	%	
		レポート		%		
<b>授業内容</b>	クリエイターに必要となる様々な知識学、センスワーク、アイデアトレーニング、応用テクニック実習などを行う。また、ビジネスの現場を意識した実践的なテーマ課題等へのチャレンジも行う。					
<b>授業目的到達目標</b>	次世代のプロクリエイターとして必要とされる応用学講座。デザインにおけるセンスワーク、アイデアトレーニング、応用テクニック実習を行い、さらなるレベルアップ、業界での即戦力をを目指す。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	基礎解説～授業開始にあたってのガイダンス～	第15回			
	第2回	応用課題①「オリジナル名刺」プランニング、制作	第16回			
	第3回	クリエイター雑学「セルフチェックシート」	第17回			
	第4回	クリエイター雑学「デザインビジネス概念」	第18回			
	第5回	センストレーニング「基礎知識&モノクロパターン」	第19回			
	第6回	センストレーニング「パターンデザイン提案」	第20回			
	第7回	応用課題②「ビジュアル提案コンペチャレンジ」	第21回			
	第8回	アイデアトレーニング「アイデアトレーニングシート」	第22回			
	第9回	アイデアトレーニング「クリエイターズラブレター」	第23回			
	第10回	応用トレーニング「PHOTO概念」解説、検証	第24回			
	第11回	応用トレーニング「PHOTO概念」撮影実習	第25回			
	第12回	応用トレーニング「PHOTO概念」画像加工実習	第26回			
	第13回	テキストトレーニング「商業書道」	第27回			
	第14回	グッズ&アイテム 雑貨流通知識	第28回			
<b>準備学習等</b>	作品の制作以上に、各回ごと授業内での体験や作業に重きを置いた内容なので全回出席が原則。					
<b>教科書参考書等</b>	特になし					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 佐藤 大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	まんがコース
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			
<b>科目名</b>	<b>ビジュアルワークスII</b>		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習
			<b>必選の別</b>	<b>必修</b> ・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間
	佐藤 大輔	◎	<b>単位数</b>	1 単位
			<b>授業回数</b>	14 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品 60 %
				◎ 授業態度 40 %
				筆記試験 %
		レポート %		
<b>授業内容</b>	クリエイターに必要となる様々な知識学、センスワーク、アイデアトレーニング、応用テクニック実習などを行う。また、ビジネスの現場を意識した実践的なテーマ課題等へのチャレンジも行う。			
<b>授業目的到達目標</b>	次世代のプロクリエイターとして必要とされる応用学講座。デザインにおけるセンスワーク、アイデアトレーニング、応用テクニック実習を行い、さらなるレベルアップ、業界での即戦力を目指す。			
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	応用課題1 フリービジュアル提案3種「バトルロワイヤル」 ①プランニング ②ラフ提案	第15回	
	第2回	③データ制作	第16回	
	第3回	④仕上げ、プリントアウト	第17回	
	第4回	応用課題2 広告用ビジュアル提案 ①プランニング ②ラフ提案	第18回	
	第5回	③データ制作	第19回	
	第6回	④仕上げ、プリントアウト	第20回	
	第7回	応用課題3 演出カトトレーニング ①プランニング ②ラフ提案	第21回	
	第8回	③撮影、データ処理	第22回	
	第9回	④仕上げ、プリントアウト	第23回	
	第10回	応用課題4 広告用ビジュアル提案 ①プランニング ②ラフ提案	第24回	
	第11回	③データ制作	第25回	
	第12回	④仕上げ、プリントアウト	第26回	
	第13回	応用課題5 フリービジュアル提案 ①プランニング ②ラフ提案	第27回	
第14回	③データ制作 ④仕上げ、プリントアウト	第28回		
<b>準備学習等</b>	各テーマにおける作品制作とあわせて、より魅力的に見せる演出や効果的な戦略も意識する。			
<b>教科書参考書等</b>	特になし			

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木 敦：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。ポスター、パンフレット、マークやロゴなど幅広く手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
			メディアイラストコース	まんがコース
	雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	1 ・ ② 学年		

  

<b>科目名</b>	CI プランニング		<b>授業形態</b>	講義 <b>◀実習▶</b> 演習	
			<b>必修の別</b>	必修・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期 後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間	
	鈴木 敦	◎	<b>単位数</b>	1 単位	
			<b>授業回数</b>	14 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %
				◎ 授業態度	20 %
				筆記試験	%
				レポート	%

  

<b>授業内容</b>	オリジナルブランドの企画からシンボルロゴ作成、プロモーションアイテムのデザインまでトータルにプロデュースするデザイン展開力を身につけます。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	さまざまな企業やブランドのシンボルやロゴタイプ、ビジュアル表現のベースとなるCIについて理解し、企業の理念やブランドの思いなどをどのように一貫性のあるデザインとして表現していくかを、シンボルやロゴの制作を通して学び、略式のマニュアルシートとしてまとめる。
-----------------	---

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	CI とはなにか。	第15回	
	第2回	シンボルマークとロゴタイプについて	第16回	
	第3回	ベーシックデザインとアプリケーション	第17回	
	第4回	ブランドのリサーチとプランニング	第18回	
	第5回	プランニング、サムネイル	第19回	
	第6回	ベーシックデザイン①シンボルマーク	第20回	
	第7回	ベーシックデザイン②ロゴタイプ	第21回	
	第8回	ベーシックデザイン③展開	第22回	
	第9回	ベーシックデザイン④カラーシステム	第23回	
	第10回	アプリケーション展開①アイテム設定	第24回	
	第11回	アプリケーション展開②制作	第25回	
	第12回	マニュアルシート作成①フォーマット作成	第26回	
	第13回	マニュアルシート作成②レイアウト	第27回	
	第14回	マニュアルシート作成③完成まで	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	さまざまな企業やブランドのシンボルやロゴタイプが、日常生活の中にあふれています。それらのデザインが、どのような意味や思い、イメージを伝え、どのような効果を持っているかを考え、制作に生かしましょう。
--------------	--

  

<b>教科書参考書等</b>	特にありません
----------------	---------



# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<p><b>【担当教員の実務経験内容等】</b>                  武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。                  門田奈津子：キャラクター商品制作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。                  名村和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。</p>	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>					
	<b>コース</b>		Webデザインコース	◎	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	◎	グラフィックデザインコース	◎	◎	キャラクターデザインコース
		◎	◎	メディアイラストコース	◎	◎	まんがコース
				◎			◎
<b>学年</b>	① ・ 2 学年						
<b>科目名</b>	<b>アート表現</b>		<b>授業形態</b>	<b>講義・実習 演習</b>			
			<b>必選の別</b>	◎ <b>必修</b> ・ 選択必修 ・ 選択			
			<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> 後期前半 ・ 後期後半			
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間			
	武田 雄太郎	◎	<b>単位数</b>	1 単位			
	門田 奈津子	◎	<b>授業回数</b>	14 回			
	名村 和泰	◎	<b>成績評価方法</b>	◎	◎	◎	◎
				◎	◎	◎	◎
				◎	◎	◎	◎
				◎	◎	◎	◎
			◎	◎	◎	◎	
			◎	◎	◎	◎	
<b>授業内容</b>	画材（デザインマーカー、色鉛筆、アクリル絵具、パステル等）の基本知識習得、および課題の制作を通じた使用法、活用法を習得する。						
<b>授業目的到達目標</b>	各画材の基礎技法、表現テクニックを習得し、作品のイメージ性を重視した制作ができるようにする。また画材特性をいかしデザイン・イラストレーション表現の幅を広げる。						
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>			
	第1回	画材について（総合解説） マーカー実習1（トーン統一）基礎解説、制作スタート	第15回				
	第2回	マーカー実習1（トーン統一）制作、仕上げ	第16回				
	第3回	マーカー実習2（フルカラー）解説、制作スタート	第17回				
	第4回	マーカー実習2（フルカラー）制作、仕上げ	第18回				
	第5回	色鉛筆実習（精密模写）解説、制作スタート、台紙作成	第19回				
	第6回	色鉛筆実習（精密模写）トレース～着彩作業①	第20回				
	第7回	色鉛筆実習（精密模写）着彩作業②	第21回				
	第8回	パステル実習（立体図形）解説、制作スタート、台紙作成	第22回				
	第9回	パステル実習（立体図形）着彩作業①	第23回				
	第10回	アクリル絵具実習（アナログ素材作成）スマホでの取込	第24回				
	第11回	アクリル絵具実習（アナログ素材作成）加工作業	第25回				
	第12回	アナログイラスト制作（画材応用）着彩作業①	第26回				
	第13回	アナログイラスト制作（画材応用）着彩作業②	第27回				
	第14回	アナログイラスト制作（画材応用）着彩作業③	第28回				
<b>準備学習等</b>	機会を得て画材ショップや材料店などに足を運び、興味のある材料については積極的に試してみる。						
<b>教科書参考書等</b>	特になし						

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 門田：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。 BUCHICO：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも担当。千葉：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	① ・ 2 学年			
<b>科目名</b>	ベーシックデザインⅠ			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習
				<b>必選の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択
				<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> ・後期前半・後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間	
	門田 奈津子	◎	<b>単位数</b>	1 単位	
	BUCHICO	◎	<b>授業回数</b>	14 回	
	千葉 正博	◎	<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	70%
				◎ 授業態度	30%
				筆記試験	%
				レポート	%
<b>授業内容</b>	自分が表現したいイメージを、第三者に伝えるための的確なビジュアルにおこすため、ドローイングやデッサン、仕上げ、センスアップなどの基礎トレーニングを行う。				
<b>授業目的到達目標</b>	「レタリング技能検定・3級」の取得を目指し、その試験対策を通じてデザインの基礎トレーニングを行う。デッサン力・早くそして正確に仕上げるアナログ力を身につける。後半は、コンペ出品作品制作を通じて、自分のイメージを第三者に伝えるためのラフスケッチの描き方や作業の進め方を体験する。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	レタリング検定対策 拡大視写課題①、②	第15回		
	第2回	レタリング検定対策 フリーハンド課題①、②	第16回		
	第3回	レタリング検定対策 拡大図形課題①、②	第17回		
	第4回	レタリング検定対策 スピード練習①	第18回		
	第5回	レタリング検定対策 学科・直前対策	第19回		
	第6回	レタリング検定対策 スピード練習②	第20回		
	第7回	イメージカラーージュによるビジュアル表現①素材抽出	第21回		
	第8回	イメージカラーージュによるビジュアル表現②素材抽出	第22回		
	第9回	イメージカラーージュによるビジュアル表現③レイアウト	第23回		
	第10回	イメージカラーージュによるビジュアル表現④仕上げ	第24回		
	第11回	8020 運動啓発ポスター制作①課題説明、ラフ	第25回		
	第12回	8020 運動啓発ポスター制作②下描き、着彩	第26回		
	第13回	8020 運動啓発ポスター制作③着彩	第27回		
	第14回	8020 運動啓発ポスター制作④着彩、仕上げ	第28回		
<b>準備学習等</b>	課題作品は、毎回添削して返却するので、自分のウィークポイントを把握して克服するよう努めましょう。				
<b>教科書 参考書等</b>	レタリング検定過去問題（国際文化カレッジ）				

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 門田奈津子：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。 BUCHICO：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	① ・ 2 学年			

  

<b>科目名</b>	ベーシックデザイン II		授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習		
			必選の別	◎ <b>必修</b> ・ 選択必修 ・ 選択		
			開講時期	前期 ・ <b>後期前半</b> ・ 後期後半		
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	授業時間数	42 時間		
	門田 奈津子	◎	単位数	1 単位		
	BUCHICO	◎	授業回数	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	70 %	
				◎ 授業態度	30 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	商品化に結び付くようなディフォルメトレーニングを行うと共に、与えられたテーマからイメージしてビジュアル表現する力を身につける。					
<b>授業目的到達目標</b>	①視認性・商品価値を高める汎用性を身につけるためのディフォルメトレーニング ②指定のテーマからイメージして、オリジナリティあふれるビジュアルとして表現できる					
	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	アバターデザイン①課題説明、ラフ	第15回			
	第2回	アバターデザイン②下描き、データ作成	第16回			
	第3回	アバターデザイン③データ作成	第17回			
	第4回	アバターデザイン④データ作成	第18回			
	第5回	センデザバトルロワイアル①ラフ、下描き	第19回			
	第6回	センデザバトルロワイアル②線画、データ作成	第20回			
	第7回	センデザバトルロワイアル③データ作成	第21回			
	第8回	センデザバトルロワイアル④データ作成	第22回			
	第9回	ポートロゴデザイン①ラフ、下描き	第23回			
	第10回	ポートロゴデザイン②データ作成	第24回			
	第11回	ポートメインビジュアル①ラフ、下描き	第25回			
	第12回	ポートメインビジュアル②線画、データ作成	第26回			
	第13回	ポートメインビジュアル③データ作成	第27回			
	第14回	ポートメインビジュアル④データ作成	第28回			
<b>準備学習等</b>	クリエイターとして納期（提出期限）を厳守するため、授業時間内に作業が終わらない者は自宅などで制作を行うこと。					
<b>教科書参考書等</b>	過去学生作品					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 佐々木奈菜：ウェブ制作会社・アプリゲーム会社に勤務経験あり。イラストレーターとして書籍や雑誌のイラスト、漫画、ビルのメインビジュアルなど幅広いジャンルで制作を手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース	
		グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		メディアイラストコース		まんがコース	
雑貨デザインコース					
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	メディアキャラクター I		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
			<b>必修の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4 時間	
	佐々木奈菜	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	2 8 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	8 0 %
				◎ 授業態度	2 0 %
				筆記試験	%
		レポート		%	
<b>授業内容</b>	広告宣伝や各種キャンペーン等に使用されるシンボルキャラクター、コーポレートキャラクター、イメージキャラクター等について制作のテクニックを学びます。				
<b>授業目的到達目標</b>	広告やキャンペーン等に使われる『役割』のあるキャラクター制作に重要な“作る目的”や“使用する場面”を理解した上でのビジュアル作りを習得する。キャラクターをデザインするだけでなく、実際の現場で求められることの多い1色展開や三面図制作など実践的なバリエーション制作技術も習得する。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	キャラクターとは何か・キャラクターの役割と効果	第15回	「ご当地キャラ」③ 四面図と展開提案 四面図ラフ作成・チェック	
	第2回	キャラクタートレース① 解説	第16回	「ご当地キャラ」④ 四面図と展開提案 展開案ラフ作成・チェック	
	第3回	キャラクタートレース② データ作成	第17回	「ご当地キャラ」⑤ 四面図と展開提案 キャラクタービジュアル実制作	
	第4回	キャラクタートレース③ データ作成・チェック	第18回	「ご当地キャラ」⑥ 四面図と展開提案 四面図、展開案実制作	
	第5回	コンセプトを立てる・キャラ作りで押さえないポイント	第19回	「ご当地キャラ」⑦ 四面図と展開提案 納品用データ作成・チェック	
	第6回	人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化① 解説・コンセプトシート作成	第20回	「ご当地キャラ」⑧ 四面図と展開提案 納品データ用レイアウト作成	
	第7回	人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② キャララフ制作・チェック	第21回	「企業キャラ」① パーツ分けと表情バリエ 解説・コンセプトシート作成	
	第8回	人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化③ 実制作	第22回	「企業キャラ」② パーツ分けと表情バリエ キャララフ制作・チェック	
	第9回	人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化④ データ作成・チェック	第23回	「企業キャラ」③ パーツ分けと表情バリエ 動画用パーツ分けラフ作成	
	第10回	人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化⑤ 納品用データ作成・チェック	第24回	「企業キャラ」④ パーツ分けと表情バリエ 表情バリエラフ作成・チェック	
	第11回	作ったキャラを「展開」させる① 解説・展開案作成	第25回	「企業キャラ」⑤ パーツ分けと表情バリエ キャラクタービジュアル実制作	
	第12回	作ったキャラを「展開」させる② 実制作・データ作成・チェック	第26回	「企業キャラ」⑥ パーツ分けと表情バリエ 動画・表情バリエ用データ実制作	
	第13回	「ご当地キャラ」① 四面図と展開提案 解説・コンセプトシート作成	第27回	「企業キャラ」⑦ パーツ分けと表情バリエ 納品用データ作成・チェック	
	第14回	「ご当地キャラ」② 四面図と展開提案 キャララフ制作・チェック	第28回	「企業キャラ」⑧ パーツ分けと表情バリエ 納品データ用レイアウト作成	
<b>準備学習等</b>	使用される場面を想像しやすくするために、日頃から身の回りにある広告キャラクターがどのように宣伝に使用され、展開しているかを意識して観察しておくといいでしょう。				
<b>教科書参考書等</b>					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

【担当教員の実務経験内容等】  佐々木奈菜：ウェブ制作会社・アプリゲーム会社に勤務経験あり。イラストレーターとして書籍や雑誌のイラスト、漫画、ビルのメインビジュアルなど幅広いジャンルで制作を手がける。	学科	グラフィックデザイン学科			
	コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース	
		グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		メディアイラストコース		まんがコース	
	雑貨デザインコース				
学年	1 ・ ② 学年				
科目名	メディアキャラクターII		授業形態	講義・ <b>実習</b> ・演習	
			必選の別	<b>必修</b> ・選択必修・選択	
			開講時期	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	84時間	
	佐々木奈菜	◎	単位数	2単位	
			授業回数	28回	
			成績評価方法	◎ 課題作品	80%
				◎ 授業態度	20%
				筆記試験	%
		レポート		%	
授業内容	広告宣伝や各種キャンペーン等に使用されるシンボルキャラクター、コーポレートキャラクター、イメージキャラクター等について制作のテクニックを学びます。				
授業目的到達目標	広告やキャンペーン等に使われる『役割』のあるキャラクター制作に重要な“作る目的”や“使用する場面”を理解した上で、展開される場面を意識した実践的なキャラクターデザインのビジュアル制作を習得する。同一キャラクターのバリエーションを複数制作する力を身につける。				
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容	
	第1回	「商品/イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 解説・コンセプトシート作成	第15回	依頼されて キャラクターを作る⑦ 納品用データ作成・チェック	
	第2回	「商品/イベントキャラ」② メインビジュアルを作る キャララフ制作・チェック	第16回	依頼されて キャラクターを作る⑧ 納品データ用レイアウト作成	
	第3回	「商品/イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る メインビジュアル構成案作成・チェック	第17回	ブランドを作る① カプセルトイのキャラ 解説・コンセプトシート作成	
	第4回	「商品/イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る キャラクタービジュアル実制作	第18回	ブランドを作る② カプセルトイのキャラ キャララフ制作・チェック	
	第5回	「商品/イベントキャラ」⑤ メインビジュアルを作る メインビジュアル実制作	第19回	ブランドを作る③ オリジナルキャラを提案 展開案ラフ・チェック	
	第6回	「商品/イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る メインビジュアル構成仕上げ	第20回	ブランドを作る④ オリジナルキャラを提案 表紙ビジュアルラフ・チェック	
	第7回	「商品/イベントキャラ」⑦ メインビジュアルを作る 納品用データ作成・チェック	第21回	ブランドを作る⑤ オリジナルキャラを提案 キャラクタービジュアル実制作	
	第8回	「商品/イベントキャラ」⑧ メインビジュアルを作る 納品データ用レイアウト作成	第22回	ブランドを作る⑥ オリジナルキャラを提案 展開用データ実制作	
	第9回	依頼されて キャラクターを作る① 解説・依頼選択	第23回	ブランドを作る⑦ オリジナルキャラを提案 納品用データ作成・チェック	
	第10回	依頼されて キャラクターを作る② キャララフ制作・チェック	第24回	ブランドを作る⑧ オリジナルキャラを提案 納品データ用レイアウト作成	
	第11回	依頼されて キャラクターを作る③ 展開用ラフ作成・チェック	第25回	「LINEスタンプ」① 多数のバリエーション 解説・キャララフ作成	
	第12回	依頼されて キャラクターを作る④ キャラクタービジュアル実制作	第26回	「LINEスタンプ」② 多数のバリエーション スタンプラフ作成	
	第13回	依頼されて キャラクターを作る⑤ 展開用ビジュアル実制作	第27回	「LINEスタンプ」③ 多数のバリエーション スタンプ実制作	
	第14回	依頼されて キャラクターを作る⑥ 展開用ビジュアルデザイン画制作	第28回	「LINEスタンプ」④ 多数のバリエーション 納品用データ作成・チェック	
準備学習等	商品や宣伝を目にした際に「自分がこれの広告キャラクターを作ったら…」とイメージトレーニングしましょう。実際にデザインする時にアイデアが出しやすくなります。				
教科書参考書等					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<p><b>【担当教員の実務経験内容等】</b>  <small>門田奈津子：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。          大泉由梨：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。          名村和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。          森脇紗織：絵本のキャラクターデザイナー、イラストレーターとして活動。またHPのタイトルロゴ制作や総合プロデュース、パンフレットのディレクションなど、デザイン全般に携わる。</small></p>	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>					
	<b>コース</b>		Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース		
		◎	グラフィックデザインコース		◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース		◎	まんがコース	
			雑貨デザインコース				
<b>学年</b>	①・2 学年						
<b>科目名</b>	<b>クリエイティブイメージ</b>			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習		
				<b>必選の別</b>	必修・選択必修・選択		
				<b>開講時期</b>	前期 <b>後期前半</b> 後期後半		
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		42 時間		
	門田 奈津子		◎	<b>単位数</b>		1 単位	
	BUCHICO		◎	<b>授業回数</b>		14 回	
	名村 和泰		◎	<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	90 %
	森脇 紗織		◎		◎	授業態度	10 %
						筆記試験	%
						レポート	%
<b>授業内容</b>	デザインにおける発想力を訓練すると共に、伝えたいイメージを的確に表現するテクニックを学びます。						
<b>授業目的到達目標</b>	前期アート表現で学んだ描画の技術を応用し、いろいろな表現方法にチャレンジします。ありきたりな発想や表現では人の心に響かないため、個性・オリジナリティ・自由な発想を身につけるためのトレーニングを行います。そしてプロと同じ限られた時間の中で、アイデアを出すためのテクニックを学びます。						
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>			<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	ブレイントレーニング 制作の考え方			第15回		
	第2回	文字の加工① 解説・ラフスケッチ・ラフチェック			第16回		
	第3回	文字の加工② ラフチェック・実制作			第17回		
	第4回	文字の加工③ 実制作・着色・仕上げ			第18回		
	第5回	イメージキーワードのビジュアル表現① ラフスケッチ			第19回		
	第6回	イメージキーワードのビジュアル表現② ラフ制作			第20回		
	第7回	イメージキーワードのビジュアル表現③ 実制作			第21回		
	第8回	イメージキーワードのビジュアル表現④ 着色・仕上げ			第22回		
	第9回	シナリオワークス① 解説・ラフスケッチ			第23回		
	第10回	シナリオワークス② ラフ制作・ラフチェック			第24回		
	第11回	シナリオワークス③ 実制作			第25回		
	第12回	シナリオワークス④ 実制作・仕上げ			第26回		
	第13回	キーワードから創る似顔絵表現① キーワード収集			第27回		
	第14回	キーワードから創る似顔絵表現② 実制作・仕上げ			第28回		
<b>準備学習等</b>	前期よりも考えることがたくさんあります。アイデア出しのウェイトが非常に大きいので、ラフから何度もやり直す可能性も考えて、スケジュールの管理をしましょう。						
<b>教科書参考書等</b>	プリント配布						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 阿部：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。森脇：キャラクターデザイナー、イラストレーター、ロゴタイプなど多岐にわたるデザインを展開。他、総合プロデュースや様々なディレクションを担当。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎	雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	①・2 学年			

  

<b>科目名</b>	<b>カラーマスター</b>		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必選の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> 後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	阿部克江	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
	森脇紗織	◎	<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	40 %
				◎	授業態度	20 %
				◎	筆記試験	40 %
				レポート	%	

  

<b>授業内容</b>	色の見分け方の原理について理解し、色の表現の仕方・組み合わせ方・選択の仕方等を学び、配色計画に対する応用力とアクティブな感性を養います。				
<b>授業目的到達目標</b>	デザインの基礎となる色彩の基本知識を習得し、あらゆる仕事に対応するためのベースを作る。色彩は単なる色ではなく、人間の心理に深く作用するものであり、さまざまな場面で人々に訴求する道具として使われている。このような表現スキルとしての色彩知識を修得すると共に、ADEC 主催「色彩士検定試験・3級」の取得を目指す。				

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	色とは何か ニュートンのスペクトル	第15回	
	第2回	混色について 加法混色・減法混色	第16回	
	第3回	混色のまとめ 色材の混色 色の表示方法	第17回	
	第4回	色の三属性 P.C.C.S カラーシステム	第18回	
	第5回	色相環 24色の作成① ガッシュによる混色実験作成プロセス	第19回	
	第6回	色相環 24色の作成② Y～Cの混色作成	第20回	
	第7回	色相環 24色の作成③ C～Mの混色作成	第21回	
	第8回	色相環 24色の作成④ M～Yの混色作成	第22回	
	第9回	プリント①・② 色の見え方・感じ方	第23回	
	第10回	プリント③・④ 対比・同化について	第24回	
	第11回	プリント⑤ 配色の秩序①	第25回	
	第12回	プリント⑥・⑦ 配色の秩序②③	第26回	
	第13回	プリント⑦・⑧ 配色の秩序③ 角度配色	第27回	
	第14回	マンセルカラーシステムについて	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	知識の積み重ねが大切な科目なので、毎回の復習が重要です。分からないことがあればその都度教員に質問し、確実に覚えていくようにしましょう。
<b>教科書参考書等</b>	教科書：「カラーマスターベーシック」(NPO 法人アデック出版局)／配色カード 158 b (監修 財団法人日本色彩研究所)

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 阿部：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。森脇：キャラクターデザイナー、イラストレーター、ロゴタイプなど多岐にわたるデザインを展開。他、総合プロデュースや様々なディレクションを担当。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
<b>学年</b>	①・2 学年					
<b>科目名</b>	カラーコーディネートⅠ			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
				<b>必修の別</b>	必修・選択必修・選択	
				<b>開講時期</b>	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>クラス</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間	
	阿部克江		◎	<b>単位数</b>	1 単位	
	森脇紗織		◎	<b>授業回数</b>	14 回	
				<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %
					◎ 授業態度	20 %
					筆記試験	%
			レポート		%	
<b>授業内容</b>	ターゲットイメージの設定からマーケティングに基づいた色彩計画を行い、メディア展開を試みます。					
<b>授業目的到達目標</b>	前期に学んだ色彩の基礎を更に膨らませ、日常よく目にする配色はどのようなイメージで、ターゲットはどのような人々なのかを学ぶ。また、クライアントが希望するイメージを理解するため、イメージカテゴリー毎にカラーージュを制作し、理解を確実なものとする。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	マンセル10色相&トーン表作成		第15回		
	第2回	配色について まとまりときわだち 配色トレーニング		第16回		
	第3回	イメージスケールについて		第17回		
	第4回	3色配色カラスケールの作成		第18回		
	第5回	イメージカラーージュの制作 ①ナチュラル		第19回		
	第6回	イメージカラーージュの制作 ②カジュアル		第20回		
	第7回	イメージカラーージュの制作 ③モダン		第21回		
	第8回	イメージカラーージュの制作 ③モダン仕上げ		第22回		
	第9回	イメージカラーージュの制作 ④エレガント		第23回		
	第10回	イメージカラーージュの制作 ④エレガント仕上げ		第24回		
	第11回	イメージカラーージュの制作 ⑤ダンディ		第25回		
	第12回	イメージカラーージュの制作 ⑤ダンディ仕上げ		第26回		
	第13回	イメージカラーージュの制作 ⑥クラシック		第27回		
第14回	イメージカラーージュの制作 ⑥クラシック仕上げ		第28回			
<b>準備学習等</b>	日頃からイメージに対して考察するようにしましょう。洋服や雑誌、家電などトレーニングの要素はたくさんあります。また、持参する資料が作品の完成度を左右するので、出来るだけたくさん収集しておきましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	マンセル配色カード130色（NCD日本カラーデザイン研究所）					



# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 阿部：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。森脇：キャラクターデザイナー、イラストレーター、ロゴタイプなど多岐にわたるデザインを展開。他、総合プロデュースや様々なディレクションを担当。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	まんがコース
◎		雑貨デザインコース		
	<b>学年</b>	1 ・ ② 学年		
<b>科目名</b>	<b>カラーコーディネートⅡ</b>		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習
			<b>必選の別</b>	必修・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	前期 後期前半・後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間
	阿部克江	◎	<b>単位数</b>	1 単位
	森脇紗織	◎	<b>授業回数</b>	14 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品 80 %
				◎ 授業態度 20 %
				筆記試験 %
		レポート %		
<b>授業内容</b>	ターゲットイメージの設定からマーケティングに基づいた色彩計画を行い、メディア展開を試みます。			
<b>授業目的到達目標</b>	1年で学んだイメージ配色の実践編。カラーイメージスケールを道具としてどのように活用するかを学ぶ。授業では市場のパッケージをサンプリングし、業界ごとのイメージやトレンドなどを分析・考察することで、パッケージの役割を再確認できる。またそれらの結果をボードにまとめ、就職活動などに役立てる。			
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	イメージトレーニング①形容詞によるイメージ配色	第15回	
	第2回	イメージトレーニング②パーソナルイメージ配色	第16回	
	第3回	イメージトレーニング③音楽のイメージ	第17回	
	第4回	イメージトレーニング②③のスケール作成	第18回	
	第5回	イメージ分析【練習】報告書の作成 テーマ決定	第19回	
	第6回	パッケージの分析①パッケージの収集	第20回	
	第7回	パッケージの分析②パッケージのスケール作成	第21回	
	第8回	パッケージの分析③パッケージの分析	第22回	
	第9回	分析傾向中間報告 イメージスケールの提出	第23回	
	第10回	パッケージの分析④分析の補足 他の視点からの分析	第24回	
	第11回	パッケージの分析⑤分析のまとめ 中間報告 分析提出	第25回	
	第12回	プレゼンテーションボードの作成① データ作成	第26回	
	第13回	プレゼンテーションボードの作成② レイアウト	第27回	
第14回	プレゼンテーションボードの作成③ 仕上げ▶提出	第28回		
<b>準備学習等</b>	日頃から商品のパッケージをよく観察し、どのような機能や工夫が施されているか観察しましょう。ターゲットへの気配りやアピールに気づくことがパッケージデザイン上達への出発点です。			
<b>教科書参考書等</b>	参考書：「カラーイメージスケール」(小林重順 著/日本カラーデザイン研究所 編)			

## 仙台デザイン専門学校シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 阿部：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。森脇：キャラクターデザイナー、イラストレーター、ロゴタイプなど多岐にわたるデザインを展開。他、総合プロデュースや様々なディレクションを担当。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース	
		◎ グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース	
		◎ メディアイラストコース	まんがコース	
<b>学年</b>	1 ・ ◎ 2 学年			
<b>科目名</b>	カラーコーディネートⅢ		<b>授業形態</b>	講義・◎実習 演習
			<b>必修の別</b>	◎必修・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	前期 ◎後期前半 後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間
	阿部克江	◎	<b>単位数</b>	1 単位
	森脇紗織	◎	<b>授業回数</b>	14 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品 80 %
				◎ 授業態度 20 %
				筆記試験 %
		レポート %		
<b>授業内容</b>	ターゲットイメージの設定からマーケティングに基づいた色彩計画を行い、メディア展開を試みます。			
<b>授業目的到達目標</b>	前期で作成したパッケージ分析の応用編。パッケージ分析で得られた結果をもとに、新たなパッケージ提案を展開する。この授業では従来の「ターゲット層」ではなく「ペルソナ法」でユーザーを設定するので、より明確なデザイン提案ができるようになる。また試作品(ダミー)も制作し、効果的なプレゼンテーションを行うことができる。			
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	【パッケージの新提案】【導入・課題説明】 パッケの参考例/現状まとめ	第15回	
	第2回	パッケージ組立実験 3種 従来のパッケージを 実際に組立ててみよう	第16回	
	第3回	ペルソナの設定①「ペルソナ」とはなにか?	第17回	
	第4回	ペルソナの設定②「ペルソナ」の設定と イメージカラー・ジュ作成	第18回	
	第5回	ペルソナの設定③「ペルソナ」のイメージカラー・ジュ 作成→データ提出	第19回	
	第6回	パッケージのデザイン① アイデアスケッチ コンセプトワーク	第20回	
	第7回	パッケージのデザイン② デザインラフスケッチ	第21回	
	第8回	パッケージのデザイン③ デザインラフスケッチ デザイン決定	第22回	
	第9回	パッケージダミー制作① パッケージデータ作成	第23回	
	第10回	パッケージダミー制作② パッケージデータ作成・試作	第24回	
	第11回	パッケージダミー制作③ パッケージ試作・改良・完成	第25回	
	第12回	パッケージデータの制作① 各項目のデータまとめ	第26回	
	第13回	パッケージデータの制作② 各項目のデータまとめ	第27回	
	第14回	パッケージデータの制作③ 仕上げ▶提出	第28回	
<b>準備学習等</b>	やはり日頃からの商品パッケージを研究することが重要です。どのような人がこのパッケージを好むのかといった、人間心理の理解と考察も必要。色々な人とコミュニケーションを交わすことが作品制作に役立ちます。			
<b>教科書参考書等</b>	参考資料：「箱の本」「箱のデザイン」「パッケージデザイン More」「スイーツ・パッケージ・デザイン」など			

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
			グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
			メディアイラストコース		まんがコース
		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	① ・ 2 学年			

  

<b>科目名</b>	WEB 基礎 I	<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
		<b>必修の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
		<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> 後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4 時間	
	武田 雄太郎	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	2 8 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	7 0 %
				◎ 授業態度	2 0 %
				筆記試験	0 %
		◎ レポート		1 0 %	

  

<b>授業内容</b>	ホームページ制作の基礎となるプログラミング言語の HTML・CSS を学びながら、Web デザインについての理解を深めます。
-------------	--

  

<b>授業目的到達目標</b>	Illustrator・Photoshopを使いWebサイトで使用する素材制作のテクニック、Web 業界での制作フローやサイトデザイン制作のテクニックを学ぶ。またソフトに頼らない手打ちでソースを打ち込むスタンスで学ぶことで、サイト制作に必要な HTML5&CSS3 のプログラミング言語を扱うスキル向上を目指す。
-----------------	--

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第 1 回	導入: Webデザインについて 適性診断	第15回	自己紹介サイト制作課題① 解説・プランニング
	第 2 回	Web業務フローについて html・css について	第16回	自己紹介サイト制作課題② ワイヤフレーム
	第 3 回	16 進数について カラーコードについて	第17回	自己紹介サイト制作課題③ デザイン制作
	第 4 回	Webページエリア説明 margin・padding	第18回	自己紹介サイト制作課題④ デザイン制作
	第 5 回	画像配置	第19回	自己紹介サイト制作課題⑤ デザイン制作
	第 6 回	Webfont について ブロックレベル要素 インラインレベル要素	第20回	自己紹介サイト制作課題⑥ デザイン制作
	第 7 回	float の概念の理解・練習	第21回	id 属性について ページトップ作成
	第 8 回	link & hover について	第22回	自己紹介サイト制作課題⑦ コーディング
	第 9 回	画像切り替え 広告バナーデザイン①	第23回	自己紹介サイト制作課題⑧ コーディング
	第10回	広告バナーデザイン②	第24回	自己紹介サイト制作課題⑨ コーディング
	第11回	table & list 作成	第25回	自己紹介サイト制作課題⑩ コーディング
	第12回	2カラムレイアウトの理解 グローバルメニューの作成	第26回	自己紹介サイト制作課題⑪ コーディング
	第13回	コーディング復習①	第27回	自己紹介サイト制作課題⑫ 動作確認
	第14回	コーディング復習②	第28回	プレゼンテーション

  

<b>準備学習等</b>	コーディングは毎日の積み重ねが重要です。教科書で復習することはもちろんのことですが、分からない事をそのままにせず、教員に聞くなどして必ず解決することを心がけましょう。
--------------	---

  

<b>教科書参考書等</b>	これからはじめる HTML&CSS の本 (技術評論社) Web デザインの基礎 (SB Creative)
----------------	--

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース	
			グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース	
			メディアイラストコース	まんがコース	
	◎	雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	① ・ 2 学年			
<b>科目名</b>	WEB 基礎 II		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必修の別</b>	<b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4 時間	
	武田 雄太郎	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	2 8 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	7 0 %
				◎ 授業態度	2 0 %
				筆記試験	0 %
				◎ レポート	1 0 %
<b>授業内容</b>	ホームページ制作の基礎となるプログラミング言語の HTML・CSS・Javascript を学びながら、Web デザインについての理解を深めます。				
<b>授業目的到達目標</b>	WEB 基礎 I で学んだ Web デザインのスキルを応用してより高度な表現を身に着ける。主にサイトに「動き」をつける作業や (jQuery) ビジュアル表現のスキルアップを狙う。 またサイトを制作する上で制作の土台になってくる Web プランニング等のトレーニングもする。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第 1 回	コーディング復習	第 15 回	jQuery について①	
	第 2 回	フォーム制作①	第 16 回	jQuery について② スライダー設置	
	第 3 回	フォーム制作②	第 17 回	サイトリメイク課題① 解説・プランニング	
	第 4 回	Web サイトの種類について レポート作成	第 18 回	サイトリメイク課題② ディスカッション	
	第 5 回	書体について カーニング練習	第 19 回	サイトリメイク課題③ デザイン制作	
	第 6 回	インフォグラフィックス作成①	第 20 回	サイトリメイク課題④ デザイン制作	
	第 7 回	インフォグラフィックス作成②	第 21 回	サイトリメイク課題⑤ デザイン制作	
	第 8 回	animation プロパティについて	第 22 回	サイトリメイク課題⑥ デザイン制作	
	第 9 回	疑似要素について	第 23 回	サイトリメイク課題⑦ コーディング	
	第 10 回	audio&video 要素について	第 24 回	サイトリメイク課題⑧ コーディング	
	第 11 回	XHTML について	第 25 回	サイトリメイク課題⑨ コーディング	
	第 12 回	ユーザビリティと UI デザイン① 解説	第 26 回	サイトリメイク課題⑩ コーディング	
	第 13 回	ユーザビリティと UI デザイン② リメイク	第 27 回	サイトリメイク課題⑪ 動作確認	
	第 14 回	プレゼンテーション	第 28 回	プレゼンテーション	
<b>準備学習等</b>	WEB 基礎 II からはビジュアルの制作課題も増えます。ビジュアルを組む力はいかに日頃デザインを見ているかが重要になりますので、Web サイトを日頃から閲覧するようにしましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	これからはじめる HTML&CSS の本 (技術評論社) Web デザインの基礎 (SB Creative)				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 藤本翔太：Webシステム会社代表取締役。 スマートフォンのアプリ開発やWebサイトのデザイン、システム企画、設計、開発、管理までトータルに手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
			グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
			メディアイラストコース	まんがコース
		雑貨デザインコース		
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			
<b>科目名</b>	WEB エキスパート I		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習
			<b>必選の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> 後期前半・後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4 時間
	藤本 翔太	◎	<b>単位数</b>	2 単位
			<b>授業回数</b>	2 8 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ <b>課題作品</b> 6 0 %
				◎ <b>授業態度</b> 3 0 %
				<b>筆記試験</b> %
		<b>レポート</b> 1 0 %		
<b>授業内容</b>	RFP（提案依頼書）の作成、企画、提案、デザイン、サイト設計の流れを通して、実際のWEB作成の現場で必要とされる知識、技術を学びます。			
<b>授業目的到達目標</b>	・ RFP（提案依頼書）を作成しクライアントの気持ちを理解することで、適切な提案ができるようになる。 ・ WEB サイト制作の流れを理解して、プロジェクトに沿ったデザイン提案、サイト設計ができるようになる。			
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	自己紹介・1年授業の復習	第15回	疑似案件⑭ デザイン・作成手法を学ぶ
	第2回	疑似案件①（グループワーク）企画	第16回	疑似案件⑮ UI（ユーザーインターフェース）を学ぶワイヤーフレームの作成
	第3回	疑似案件②（グループワーク）要件定義	第17回	疑似案件⑯ デザイン作成①
	第4回	疑似案件③（グループワーク）要件定義	第18回	疑似案件⑰ デザイン作成②
	第5回	疑似案件④（グループワーク）RFP作成	第19回	疑似案件⑱ デザイン作成③
	第6回	疑似案件⑤（グループワーク）RFP作成	第20回	疑似案件⑲ デザイン作成④
	第7回	疑似案件⑥（グループワーク）RFP作成	第21回	疑似案件⑳ サイトコーディング①
	第8回	疑似案件⑦（グループワーク）プレゼン	第22回	疑似案件㉑ サイトコーディング②
	第9回	疑似案件⑧（グループワーク）ディスカッション	第23回	疑似案件㉒ サイトコーディング③
	第10回	疑似案件⑨ レポート作成①	第24回	疑似案件㉓ サイトコーディング④
	第11回	疑似案件⑩（グループワーク）疑似コンテンツ準備	第25回	疑似案件㉔ 動作確認・プレゼン資料作成
	第12回	疑似案件⑪（グループワーク）疑似コンテンツ準備	第26回	疑似案件㉕ 提案プレゼンテーション
	第13回	疑似案件⑫ レポート作成②	第27回	公開・運用・改善のプロセスを学ぶ
第14回	疑似案件⑬ WEBサイトの目的を整理するターゲット・ゴールを明確にする	第28回	アクセス解析・SEOを学ぶ	
<b>準備学習等</b>	事前に準備、学習するものなどはありませんが、リアルな案件ではチームで動く事が多いため、本授業でもグループ内のコミュニケーション、情報共有を意識し、より良いものを出していくようにしましょう。			
<b>教科書参考書等</b>	イラスト図解式 この一冊で全部わかる Web制作と運用の基本 出版社：SBクリエイティブ（2021/05/18）			

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 藤本翔太：Webシステム会社代表取締役。 スマートフォンのアプリ開発やWebサイトのデザイン、システム企画、設計、開発、管理までトータルに手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
			グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
			メディアイラストコース	まんがコース
		雑貨デザインコース		
	<b>学年</b>	1 ・ (2) 学年		

  

<b>科目名</b>	WEB エキスパート II		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習
			<b>必選の別</b>	<b>必修</b> ・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	前期・後期 <b>前半</b> ・後期後半

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	84 時間	
	藤本 翔太	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	28 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	70 %
				◎ 授業態度	30 %
				筆記試験	%
		レポート		%	

  

<b>授業内容</b>	WEB 作成の現場で使われている知識、技術を、実習を行いながら学びます。
-------------	--------------------------------------

  

<b>授業目的到達目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ HTML5 と CSS3 の疑問点など都度修正し、確実な基礎を身につける。</li> <li>・ 現在ほとんどの案件で必須要件となっている「レスポンシブデザイン」を理解し作成できるようになる。</li> <li>・ Javascript、jQuery の知識を理解し、コードの記述や簡単な変更ができるようになる。</li> </ul>
-----------------	--

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	レスポンシブウェブデザイン① デザイン基礎	第15回	jQuery 基礎④ id, class を制御する
	第2回	レスポンシブウェブデザイン② メディアクエリ	第16回	jQuery 基礎⑤ 便利なメソッドを理解する①
	第3回	レスポンシブウェブデザイン③ ブレイクポイント	第17回	jQuery 基礎⑥ 便利なメソッドを理解する②
	第4回	レスポンシブウェブデザイン④ flexbox①	第18回	FontAwesome ・ WEB ツールについて学ぶ
	第5回	レスポンシブウェブデザイン⑤ flexbox②	第19回	プロジェクト管理 ・ CMS 事情を学ぶ
	第6回	レスポンシブウェブデザイン⑥ grid①	第20回	総合制作 (レスポンシブ対応) デザイン作成①
	第7回	レスポンシブウェブデザイン⑦ grid②	第21回	総合制作 (レスポンシブ対応) デザイン作成②
	第8回	レスポンシブ対応① WEB エキスパート I の疑似案件で作成データをレスポンシブにする	第22回	総合制作 (レスポンシブ対応) デザイン作成③
	第9回	レスポンシブ対応②	第23回	総合制作 (レスポンシブ対応) デザイン作成④
	第10回	レスポンシブ対応③	第24回	総合制作 (レスポンシブ対応) コーディング①
	第11回	Javascript 基礎	第25回	総合制作 (レスポンシブ対応) コーディング②
	第12回	jQuery 基礎① 記述ルールを理解する	第26回	総合制作 (レスポンシブ対応) コーディング③
	第13回	jQuery 基礎② 変数を理解する	第27回	総合制作 (レスポンシブ対応) コーディング④
	第14回	jQuery 基礎③ css を制御する	第28回	プレゼンテーション

  

<b>準備学習等</b>	HTML5 と CSS3 の基本を習得し、更に上の技術を学ぶようにしましょう。 Javascript、jQuery プラグイン設置を理解し、簡単な記述変更ができるように備えます。
--------------	--

  

<b>教科書参考書等</b>	1冊ですべて身につく HTML & CSS と Web デザイン入門講座 出版社：SB クリエイティブ (2019/3/15)
----------------	---

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

【担当教員の実務経験内容等】  和田 冬樹：仙台市内のデザイン会社にデザイナーとして勤務。後に株式会社を設立し、広告印刷物やWeb関連など幅広く活動。	学科	グラフィックデザイン学科			
	コース	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース		
		◎ グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース		
		◎ メディアイラストコース	まんがコース		
◎ 雑貨デザインコース					
学年	1 ・ ◎ 2 学年				
科目名	エディトリアルデザインⅠ		授業形態	講義・◎実習 演習	
			必修の別	◎必修・選択必修・選択	
			開講時期	◎前期 後期前半・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間	
	和田 冬樹	◎	単位数	1 単位	
			授業回数	14 回	
			成績評価方法	◎ 課題作品	80 %
				◎ 授業態度	20 %
				筆記試験	%
		レポート		%	
授業内容	Indesign を中心に、Illustrator、Photoshop を連携させた冊子の制作実習。 編集デザインの基礎知識、ラフ作成、内容検討、デザイン制作、出力までを一連の流れで教示する。				
授業目的到達目標	編集デザイン・印刷に関する基礎知識の習得及び Adobe Indesign を使用した 8P 以上の冊子データの制作技術の習得。				
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容	
	第1回	本の名称や形の基本	第15回		
	第2回	InDesign の基本 起動・終了・画面構成	第16回		
	第3回	リーフレットの作成 マージン・段組の基本	第17回		
	第4回	リーフレットの作成 画像・テキスト配置	第18回		
	第5回	リーフレットの作成 テキストの編集・カラー	第19回		
	第6回	冊子の誌面作成 マスターページの基本	第20回		
	第7回	冊子の誌面作成 本文の配置と編集	第21回		
	第8回	冊子の誌面作成 本文書式設定・段落スタイル	第22回		
	第9回	冊子の誌面作成 画像配置とテキスト回り込み	第23回		
	第10回	取扱い説明書の作成 表紙の作成	第24回		
	第11回	取扱い説明書の作成 見出し・本文のスタイル	第25回		
	第12回	取扱い説明書の作成 段落スタイルの編集	第26回		
	第13回	取扱い説明書の作成 オブジェクトの編集	第27回		
	第14回	入稿用 PDF の書き出し ファイル収集	第28回		
準備学習等	不明点はその場で教員に質問を徹底し、授業時間中に解決させる また、課題をクリアできない場合は次の時間冒頭にフォローアップ				
教科書参考書等	InDesign 操作とデザインの教科書（技術評論社）				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

【担当教員の実務経験内容等】  和田 冬樹：仙台市内のデザイン会社にデザイナーとして勤務。後に株式会社を設立し、広告印刷物やWeb関連など幅広く活動。	学科	グラフィックデザイン学科			
	コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース	
		◎ グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース	
		◎ メディアイラストコース		まんがコース	
◎ 雑貨デザインコース					
学年	1 ・ ◎ 2 学年				
科目名	エディトリアルデザインII		授業形態	講義・◎実習 演習	
			必修の別	◎必修・選択必修・選択	
			開講時期	前期・◎後期前半・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間	
	和田 冬樹	◎	単位数	1 単位	
			授業回数	14 回	
			成績評価方法	◎ 課題作品	80 %
				◎ 授業態度	20 %
				筆記試験	%
		レポート		%	
授業内容	1つの企画が立案されてから、完成するまでの流れを追いながらエディトリアルデザイナーがどのように関わるか実習する。				
授業目的到達目標	生徒自身が企画立案したオリジナルフリーペーパー制作を通してエディトリアルデザイナーの仕事を経験・習得する。				
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容	
	第1回	InDesign の操作復習・レイアウト	第15回		
	第2回	InDesign の操作復習・文字指定他	第16回		
	第3回	画像データの基礎知識・企画を考える	第17回		
	第4回	ページの組み立て・サムネイル制作	第18回		
	第5回	ラフを制作・デザイン案	第19回		
	第6回	ラフを制作・レイアウト	第20回		
	第7回	制作／フォーマット作成	第21回		
	第8回	制作／写真素材の切抜き	第22回		
	第9回	制作／写真素材の加工	第23回		
	第10回	制作／文章作成	第24回		
	第11回	制作／文章作成	第25回		
	第12回	制作／イラスト制作	第26回		
	第13回	制作／地図作成	第27回		
	第14回	データの最終チェックと入稿	第28回		
準備学習等	一般にどのようなフリーペーパーがあるか実際にリサーチ課題の作品に使用する写真、テキスト、イラスト等の収集				
教科書参考書等	InDesign 操作とデザインの教科書（技術評論社）				



## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木 敦：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。ポスター、パンフレット、マークやロゴなど幅広く手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科			
	<b>コース</b>		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース	
			メディアイラストコース	まんがコース	
	◎	雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	1 ・ ◎ 学年			
<b>科目名</b>	広告概論		<b>授業形態</b>	講義・実習・◎演習	
			<b>必選の別</b>	◎必修 ◎選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間	
	鈴木 敦	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	14 回	
			<b>成績評価方法</b>	課題作品	%
				◎授業態度	40 %
				筆記試験	%
		◎レポート		60 %	
<b>授業内容</b>	情報化社会における広告の機能と役割について、理解を深めます。				
<b>授業目的到達目標</b>	グラフィックデザインと関わりが深いだけでなく、生活者や、広告主となる企業にも大きな影響を及ぼす広告への理解を深め、またインターネットや SNS の発達によって変化する広告や、時代が求める広告へ対応するための素地を築く。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	広告の定義と歴史	第15回		
	第2回	広告制作の流れ、受注から完成まで	第16回		
	第3回	広告とアイデア	第17回		
	第4回	コンセプトとターゲット	第18回		
	第5回	広告の機能	第19回		
	第6回	広告戦略と目標の設定	第20回		
	第7回	広告の種類と手法	第21回		
	第8回	広告媒体の基礎知識①テレビ、ラジオ	第22回		
	第9回	広告媒体の基礎知識②新聞、雑誌	第23回		
	第10回	広告媒体の基礎知識③OOH	第24回		
	第11回	広告媒体の基礎知識④インターネット	第25回		
	第12回	広告主と広告	第26回		
	第13回	広告とクリエイティブ	第27回		
第14回	広告業界の変化と広告ビジネスの今後	第28回			
<b>準備学習等</b>	授業で与えられた情報を理解するだけでなく、自らの興味、関心に基づく発展的な学習をすることが各自の可能性を広げると考え、各自が選んだ、広告に関する書籍紹介の発表及びレポート提出をしてもらいます。				
<b>教科書参考書等</b>	特になし				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 沼田佐和子：デザイン制作会社でコピーライターとして勤務の後、会社を設立。情報誌やフリーマガジンなど多数を手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
			メディアイラストコース	まんがコース
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			

  

<b>科目名</b>	<b>コピーライティング</b>		<b>授業形態</b>	講義・実習・演習
			<b>必選の別</b>	必修・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	前期 後期前半・後期後半

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	30 時間	
	沼田佐和子	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	10 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	40 %
				◎ 授業態度	60 %
				筆記試験	%
				レポート	%

  

<b>授業内容</b>	広告作りの確かな論理を構築できるコピー発想法を学び、表現力を身につけます。
-------------	---------------------------------------

  

<b>授業目的到達目標</b>	コピーライティングの基礎となる発想法やコンセプトメイキングを学び、広告デザインと切っても切り離せないキャッチコピーの基礎を学ぶ。「言葉」は、使い方と使う場面によって、さまざまな意味を持つ。キャッチコピーの種類や事例を学び、自分たちがデザイナーとして扱う「言葉」が、どんな役割や温度を持つのか、判断する感覚を養う。
-----------------	--

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	広告ディレクションとコピーライティング 課題1「遅刻の言い訳を考える」	第15回	
	第2回	言葉の「温度」を感じる 課題2「好きな歌詞を『写経』する」	第16回	
	第3回	言葉の「強弱」 課題3「買い手を『煽る』文具のキャッチコピー」	第17回	
	第4回	ターゲットに合わせたコピー 課題4「『お茶』のキャッチコピー」	第18回	
	第5回	「価値」を変えるコンセプト 課題5「遅刻が『したくなる』コピー」	第19回	
	第6回	同じ日本語でもこんなに違う 課題6「3種のボディコピーを『写経』」	第20回	
	第7回	ボディコピーとストーリー 課題7「写真の物語を考える」	第21回	
	第8回	描写の訴求力 課題8「父の日の描写を組み込んだボディコピー」	第22回	
	第9回	まとめ 課題9「チョークをもっと売るためのポスター」	第23回	
	第10回	まとめ2 課題9「チョークをもっと売るためのポスター」	第24回	
	第11回		第25回	
	第12回		第26回	
	第13回		第27回	
	第14回		第28回	

  

<b>準備学習等</b>	言葉の感覚を磨くには日々の意識が重要です。まちにあふれる広告の中で、言葉がどんなふうに使われているか、考えながら生活するようにしましょう。
--------------	---

  

<b>教科書参考書等</b>	特にありません。
----------------	----------

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 名村 和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科		
	<b>コース</b>	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
		メディアイラストコース		まんがコース
		雑貨デザインコース		
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			
<b>科目名</b>	アート&イラスト I		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習
			<b>必修の別</b>	<b>必修</b> ・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	<b>前期</b> 後期前半・後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	84 時間
	名村 和泰	◎	<b>単位数</b>	2 単位
			<b>授業回数</b>	28 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品 90 %
				◎ 授業態度 10 %
				筆記試験 %
				レポート %
<b>授業内容</b>	ビジュアル表現のための応用的技法について、イラストレーションの課題作成を通して習得します。			
<b>授業目的到達目標</b>	・ 絵師としての仕事特性を知り、必要と思われる技術を学びます。 ・ 各々の個性の確立を目指すため、画材やタッチなどを研究します。 ・ フリーランス（個人事業主）としてやっていくための技術を習得します。			
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	著作権と仕事についての講義	第15回	BOOTH用グッズ制作 ・グッズ制作開始
	第2回	ネームカード制作 ・プロフィール確認	第16回	BOOTH用グッズ制作 ・BOOTHアカウント設立
	第3回	ネームカード制作 ・制作	第17回	BOOTH用グッズ制作 ・サクカ制作
	第4回	ネームカード制作 ・入稿手順説明	第18回	BOOTH用グッズ制作 ・おしながき制作
	第5回	ネームカード制作 ・出力	第19回	背景の描き方(準備)① ・パースについて
	第6回	画集用イラスト制作 ・アイデアスケッチ	第20回	背景の描き方(準備)② ・人物作成
	第7回	画集用イラスト制作 ・ラフ	第21回	室内背景① ・背景の描き方
	第8回	画集用イラスト制作 ・ラフチェック(回収)	第22回	室内背景② ・ラフ
	第9回	画集用イラスト制作 ・下描き	第23回	室内背景③ ・学校内撮影
	第10回	画集用イラスト制作 ・ペン入れ	第24回	室内背景④ ・線画
	第11回	画集用イラスト制作 ・着色	第25回	室内背景⑤ ・着色
	第12回	画集用イラスト制作 ・演出	第26回	室内背景⑥ ・仕上げ
	第13回	画集用イラスト制作 ・仕上げ	第27回	室内背景⑦ ・クオリティアップ
	第14回	BOOTH用グッズ制作 ・プランシート配布	第28回	講評会・報酬について
<b>準備学習等</b>	流行は刻一刻と変化していくため、Pixiv や Twitter などのソーシャルメディアや、ランキング上位のスマホアプリは常にチェックし、世の中の需要に応えられるようにしましょう。			
<b>教科書参考書等</b>	プリント配布			

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 名村 和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科			
	<b>コース</b>	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース	
		メディアイラストコース		まんがコース	
	<b>学年</b>	1 ・ ◎ 2 学年			
<b>科目名</b>	アート&イラストⅡ		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必修の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期 ◎ <b>後期前半</b> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	84 時間	
	名村 和泰	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	28 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ <b>課題作品</b>	90 %
				◎ <b>授業態度</b>	10 %
				<b>筆記試験</b>	%
				<b>レポート</b>	%
<b>授業内容</b>	ビジュアル表現のための応用的技法について、イラストレーションの課題作成を通して習得します。				
<b>授業目的到達目標</b>	・ 絵師としての仕事特性を知り、必要と思われる技術を学びます。 ・ 各々の個性の確立を目指すため、画材やタッチなどを研究します。 ・ カードゲームやソーシャルゲーム、WEB 等の現在のニーズに合う作品を作成します。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	フリーランスのメールと請求書	第15回	コンペイラスト④ ・ラフチェック	
	第2回	屋外背景① ・ライティングによる演出	第16回	コンペイラスト⑤ ・線画	
	第3回	屋外背景② ・昼ver作成	第17回	コンペイラスト⑥ ・線画チェック	
	第4回	屋外背景③ ・線画	第18回	コンペイラスト⑦ ・着彩	
	第5回	屋外背景④ ・着彩と環境光解説	第19回	コンペイラスト⑧ ・着彩チェック	
	第6回	屋外背景⑤ ・夜ver作成	第20回	ゲームイラスト① ・規定確認	
	第7回	屋外背景⑥ ・線画調整	第21回	ゲームイラスト② ・作品リサーチ	
	第8回	屋外背景⑤ ・着彩	第22回	ゲームイラスト③ ・ラフ 2点	
	第9回	屋外背景⑥ ・アンダーライト	第23回	ゲームイラスト④ ・ラフチェック	
	第10回	屋外背景⑦ ・クオリティアップ	第24回	ゲームイラスト⑤ ・線画	
	第11回	屋外背景⑧ ・講評	第25回	ゲームイラスト⑥ ・線画チェック	
	第12回	コンペイラスト① ・コンペ規定確認	第26回	ゲームイラスト⑦ ・着彩	
	第13回	コンペイラスト② ・作品リサーチ	第27回	ゲームイラスト⑧ ・着彩チェック	
	第14回	コンペイラスト③ ・ラフ2点	第28回	ゲームイラスト⑨ ・作品発表	
<b>準備学習等</b>	流行は刻一刻と変化していくため、Pixiv や Twitter などのソーシャルメディアや、ランキング上位のスマホアプリは常にチェックし、世の中の需要に応えられるようにしましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	プリント配布				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 村上 成光：包材会社に勤務経験あり。フリーイラストレーター。ショッパーなどパッケージデザインを中心に制作。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
			グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	まんがコース
	雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	1 ・ ◎ 2 学年		

  

<b>科目名</b>	<b>メディアイラスト I</b>		<b>授業形態</b>	講義・◎実習 演習	
			<b>必選の別</b>	◎必修・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	◎前期 後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	村上 成光	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	60 %	
				◎ 授業態度	40 %	
				筆記試験	%	
		レポート		%		

  

<b>授業内容</b>	課題制作(パッケージデザイン)を通してイラストレーションの役割を学習。 またアナログやデジタルの表現スキルの学習。				
<b>授業目的到達目標</b>	多様な媒体に適応する表現力や対象となるものを多面的に分析する力を課題制作を通して学び、実践に対応できるスキル習得を目指す。				

  

	回数	授業内容	回数	授業内容
<b>授業計画</b>	第1回	ラベルデザイン① イラストとラベルデザイン データ作成の注意点等の説明	第15回	
	第2回	ラベルデザイン② アイディアラフのチェック 素材の作成練習(筆文字等)	第16回	
	第3回	ラベルデザイン③ 素材のデータ作成等の説明 タイトル文字データ作成のコツ	第17回	
	第4回	ラベルデザイン④ デザインカンプのチェック 直し指示 修正後提出	第18回	
	第5回	合掌袋デザイン① イラストと軟包装デザイン データ作成の注意点、製袋種類等の説明	第19回	
	第6回	合掌袋デザイン② リサーチ内容及び資料、アイディアラフ、 デザインコンセプトのチェック	第20回	
	第7回	合掌袋デザイン③ 素材(タイトル文字、イラスト等)のチェック 素材のデータ作成等の説明	第21回	
	第8回	合掌袋デザイン④ デザインカンプのチェック 直し指示 修正後提出	第22回	
	第9回	リニューアルデザイン提案① 現状デザインの問題点等の考察、 リサーチ及び資料収集の連絡	第23回	
	第10回	リニューアルデザイン提案② アイディアラフ、 デザインコンセプトのチェック	第24回	
	第11回	リニューアルデザイン提案③ 素材の作成(タイトル文字、 イラスト等)	第25回	
	第12回	リニューアルデザイン提案④ 素材の作成(タイトル文字、 イラスト等)	第26回	
	第13回	リニューアルデザイン提案⑤ デザインカンプのチェック 直し指示 修正後提出	第27回	
	第14回	講評会(プレゼン)	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	デザイン及びイラスト作成にあたってアナログ・デジタル両方を駆使しますので、PCは勿論、指定された準備物以外にも、各自の作品制作に必要と思われる画材などの用意もお願いします。
<b>教科書参考書等</b>	特になし

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
		グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	まんがコース
		雑貨デザインコース	
学年	1 ・ ◎ 2 学年		

科目名	メディアイラストⅡ		授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習
			必選の別		◎ 必修・選択必修・選択
			開講時期		前期・後期前半・後期後半
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		42 時間
	広野 じん		単位数		1 単位
			授業回数		14 回
			成績評価方法	◎ 課題作品	70 %
				◎ 授業態度	30 %
				筆記試験	%
				レポート	%
授業内容	<p>・ 様々な素材・画材を使用したイラスト表現を学ぶ。[主に紙素材中心]</p> <p>・ 素材の扱い方に慣れ、平面・立体・半立体などの表現方法を駆使して、学生各自の表現の幅を広げる。</p>				
授業目的到達目標	<p>手作業（描く・切る・貼る・接着する・塗る・削る・組み立てる）などのアナログ作業を通して、表現方法の幅を広げ、デジタル作業と組み合わせ、学生が表現したい作品を自分で制作出来ることを目指す。</p>				
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容	
	第1回	課題①『POP up カードの制作』（ラフ）	第15回		
	第2回	①12種類の pop up ドリル制作→提出	第16回		
	第3回	①ラフからトレース・カット作業	第17回		
	第4回	①構成、切り貼り、仕上げ作業→完成	第18回		
	第5回	課題②ペーパークラフト『東北の風景』（ラフ）	第19回		
	第6回	②ラフから紙へのトレース作業	第20回		
	第7回	②構成、切り抜き、仮置き、貼り合わせ作業	第21回		
	第8回	②切り抜き、本貼り作業	第22回		
	第9回	②仕上げ作業→完成	第23回		
	第10回	課題③『オリジナルキャラクター（動物系）の立体化』（六面図）	第24回		
	第11回	③石粉粘土（芯なし）、荒付け→小作り	第25回		
	第12回	③小作り（粘土付け・削り作業）	第26回		
	第13回	③小作り（サンドペーパーによる磨き作業）	第27回		
	第14回	③仕上げ・着色作業→完成	第28回		
準備学習等	課題で必要な素材・資料集めをしておきましょう。				
教科書参考書等					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 阿部 克江：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科		
	<b>コース</b>		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
			グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	まんがコース
	雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	1 ・ ◎ 2 学年		

  

<b>科目名</b>	イラストテクニック		<b>授業形態</b>	講義・◎実習◎ 演習	
			<b>必修の別</b>	◎必修◎ 選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	◎前期◎ 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間	
	阿部克江	◎	<b>単位数</b>	1 単位	
			<b>授業回数</b>	14 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %
				◎ 授業態度	20 %
				筆記試験	%
		レポート		%	
<b>授業内容</b>	イラストレーションの特殊表現テクニックについて、幅広く学びます。				
<b>授業目的到達目標</b>	雑誌や書籍でみられる幅広いイラストを参考に、あらゆる表現方法を試し模索する。 この授業では特にアナログ表現に絞って技法を学んでいくので、デジタルにはない質感や材料を体験しながら、新たな自分のイラスト表現を見つけることが出来る。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	線で描く① 線のバリエーションと可能性の研究 様々な道具と線の表情を試す	第15回		
	第2回	線で描く② アイデアスケッチ・ラフ・紙などの選定	第16回		
	第3回	線で描く③ それぞれの線の表現を活かした制作	第17回		
	第4回	段ボールに描く① 段ボールの特徴/どう活かすか ガイダンス	第18回		
	第5回	段ボールに描く② ラフ・試作	第19回		
	第6回	段ボールに描く③ 制作・仕上	第20回		
	第7回	ワイパーで描く① ガイダンス/どう使うか ラフ・試作	第21回		
	第8回	ワイパーで描く② 試作・紙などの選定	第22回		
	第9回	ワイパーで描く③ 制作・仕上	第23回		
	第10回	マチエール① マチエールとは マチエールの違いによる表現バリエーション	第24回		
	第11回	マチエール② アイデアスケッチ・ラフ	第25回		
	第12回	マチエール③ 自分のテーマに適した下地(マチエール)作り	第26回		
	第13回	マチエール④ 下描き・着彩	第27回		
第14回	マチエール⑤ 着彩・仕上	第28回			
<b>準備学習等</b>	普段からイラストレーションや画集などに触れましょう。生物や植物のフォルムを観察するのも重要。 また、他人だけでなく自分の作品を批評する眼も大事です。様々なものから制作のヒントを見つけましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	参考資料：「イラストレーション」「イラストレーションテクニック」「ジャパנקリエイターズ」 など				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木 昌太：フリーイラストレーター、マンガ家として活動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなども手がける。 千葉 正博：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		メディアイラストコース	◎	まんがコース	
雑貨デザインコース					
<b>学年</b>	① ・ 2 学年				
<b>科目名</b>	<b>コミック基礎 I</b>		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必修の別</b>	◎ <b>必修</b> ・ 選択必修 ・ 選択	
			<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> 後期前半 ・ 後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	84 時間	
	鈴木 昌太	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
	千葉 正博	◎	<b>授業回数</b>	28 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	90 %
				◎ 授業態度	10 %
				筆記試験	%
		レポート		%	
<b>授業内容</b>	・ 人物デッサン、背景描写のテクニックについて学びます。 ・ デジタルでのマンガの基礎技法について学びます。 ・ ストーリー構成について学びます。				
<b>授業目的到達目標</b>	マンガやノベルイラストで使用されているモノクロ描画の知識を習得し、自分の作品に応用できる技術を身に着けます。クリップスタジオなどを利用したデジタルテクニックを用い、パソコンや印刷ルールの基本から学習します。I 期 II 期を通して、最終的にマンガを一本仕上げられる技術を習得します。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第 1 回	アンケート(アナログ)	第15回	オリジナルキャラ制作③ ・ 下描き	
	第 2 回	髪型、表情の練習・道具の説明	第16回	オリジナルキャラ制作④ ・ 仕上げ	
	第 3 回	人形クロッキー① ・ 正面 (デジタル作業)	第17回	モノクロイラスト・人物① ・ パースの知識	
	第 4 回	人形クロッキー② ・ アオリ、俯瞰	第18回	モノクロイラスト・人物② ・ 下描き	
	第 5 回	人形クロッキー③ ・ 服有り	第19回	モノクロイラスト・背景① ・ パースチェック	
	第 6 回	人形クロッキー④ ・ 自由～提出	第20回	モノクロイラスト・背景② ・ ペン入れ	
	第 7 回	ブラシ練習 模写① ・ 指定漫画の模写	第21回	オリジナルイラスト① ・ 下描き	
	第 8 回	ブラシ練習 模写② ・ トレス	第22回	オリジナルイラスト② ・ パースチェック	
	第 9 回	ブラシ練習 模写③ ・ ペンタッチ	第23回	オリジナルイラスト③ ・ ペン入れ	
	第10回	ブラシ練習 模写④ ・ 効果	第24回	オリジナルイラスト④ ・ 効果	
	第11回	ブラシ練習 直線ツール① ・ ツールの基礎	第25回	オリジナルイラスト⑤ ・ デジタルトーン	
	第12回	ブラシ練習 直線ツール② ・ 練習	第26回	オリジナルイラスト⑥ ・ 仕上げ	
	第13回	オリジナルキャラ制作① ・ 童話キャラ制作	第27回	オリジナルイラスト⑦ ・ クオリティアップ	
	第14回	オリジナルキャラ制作② ・ ラフ	第28回	オリジナルイラスト講評会	
<b>準備学習等</b>	デジタル作画のためパソコンが必須となります。パソコンの操作に慣れていない人は授業以外でも練習しましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	プリント配布・データ配布				



# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木 昌太：フリーイラストレーター、マンガ家として活動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなども手がける。 千葉 正博：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科			
	<b>コース</b>	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		メディアイラストコース	◎	まんがコース	
雑貨デザインコース					
<b>学年</b>	① ・ 2 学年				
<b>科目名</b>	コミック基礎Ⅱ		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必選の別</b>	<b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	84 時間	
	鈴木 昌太	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
	千葉 正博	◎	<b>授業回数</b>	28 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	90 %
				◎ 授業態度	10 %
				筆記試験	%
		レポート		%	
<b>授業内容</b>	・人物デッサン、背景描写のテクニックについて学びます。 ・マンガの基礎技法（コピックワーク、ペンの使い方）について学びます。 ・ストーリー構成について学びます。				
<b>授業目的到達目標</b>	マンガやノベルイラストで使用されているモノクロ描画の知識を習得し、自分の作品に応用できる技術を身に着けます。つけペンなどを利用したアナログテクニックを用い、印刷ルールの基本や成り立ちから理解します。I 期Ⅱ期を通して、最終的にマンガを一本仕上げられる技術を習得します。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	モノクロ描画／年齢・デフォルメ①・課題説明	第15回	3P漫画(導入部)制作③・ネーム修正	
	第2回	モノクロ描画／年齢・デフォルメ②・制作	第16回	3P漫画(導入部)制作④・下描き	
	第3回	モノクロ描画／地水火風・食べ物①・課題説明	第17回	3P漫画(導入部)制作⑤・ペン入れ	
	第4回	モノクロ描画／地水火風・食べ物②・制作	第18回	3P漫画(導入部)制作⑥・仕上げ	
	第5回	ペンタッチ研究／動物①・課題説明	第19回	3P漫画講評会	
	第6回	ペンタッチ研究／動物②・制作	第20回	4P漫画制作①・プロット制作	
	第7回	ペンタッチ研究／萌え要素①・課題説明	第21回	4P漫画制作②・ネーム	
	第8回	ペンタッチ研究／萌え要素②・制作	第22回	4P漫画制作③・ネーム修正	
	第9回	1P漫画(童話導入部)①・基礎知識	第23回	4P漫画制作④・下描き	
	第10回	1P漫画(童話導入部)②・書き文字／アクション	第24回	4P漫画制作⑤・ペン入れ	
	第11回	1P漫画(童話導入部)③・時間経過／場面転換	第25回	4P漫画制作⑥・仕上げ	
	第12回	1P漫画(童話導入部)④・仕上げ	第26回	4P漫画制作⑦・最終チェック	
	第13回	3P漫画(導入部)制作①・プロット制作	第27回	4P漫画制作⑧	
	第14回	3P漫画(導入部)制作②・ネーム	第28回	4P漫画講評会	
<b>準備学習等</b>	アナログ描画に必要なつけペンは、練習が必要な画材となります。一度の練習のみで習得可能な人もいますが、殆どの場合は複数回の練習が必要になります。コミックイラストの基礎となるため何度も練習しましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	プリント配布				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 伊予嶺つく：在学デビューを機に漫画家として活動。また、キャラクターデザインやLINEスタンプ等も手掛けている。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース	
		グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース	
		メディアイラストコース	◎	まんがコース	
雑貨デザインコース					
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	コミックテクニクⅠ		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必修の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> ・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4 時間	
	伊予嶺つく	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	2 8 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ <b>課題作品</b>	7 0 %
				◎ <b>授業態度</b>	3 0 %
				<b>筆記試験</b>	%
		<b>レポート</b>		%	
<b>授業内容</b>	・コミックに必要な画力・構成力・スピードを身につける ・16 ページで完結する作品のネームをテーマを決めて作成する ・完成したら全員でコンペを行い刺激を与え合う				
<b>授業目的到達目標</b>	漫画作成における基礎知識を習得し、商業レベルまで熟練させる。コミックアートは現在紙媒体だけでなくWEB コンテンツやゲームなど、様々なジャンルがあるので、自分に合ったコンテンツを見つけ、その分野で活躍する為のテクニックを学ぶ。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	イラスト一枚の制作 (漫画の表紙イメージ)ラフ・下書き	第15回	16 ページネーム作成② (テーマ: 仕事) 作画	
	第2回	イラスト一枚の制作 (漫画の表紙イメージ)ペン入れ	第16回	16 ページネーム作成② (テーマ: 仕事) 作画	
	第3回	16 ページネーム作成① (テーマ: 仕事) ・キャラメイク ・プロット	第17回	16 ページネーム作成② (テーマ: 仕事) 修正・補正	
	第4回	16 ページネーム作成① (テーマ: 仕事) ・キャラメイク ・プロット	第18回	16 ページネーム作成② (テーマ: 仕事) 講評	
	第5回	16 ページネーム作成① (テーマ: 仕事) 作画	第19回	16 ページネーム作成③ (テーマ: 恋愛) ・キャラメイク ・プロット	
	第6回	16 ページネーム作成① (テーマ: 仕事) 作画	第20回	16 ページネーム作成③ (テーマ: 恋愛) ・キャラメイク ・プロット	
	第7回	16 ページネーム作成① (テーマ: 仕事) 作画	第21回	16 ページネーム作成③ (テーマ: 恋愛) 作画	
	第8回	16 ページネーム作成① (テーマ: 仕事) 作画	第22回	16 ページネーム作成③ (テーマ: 恋愛) 作画	
	第9回	16 ページネーム作成① (テーマ: 仕事) 修正・補正	第23回	16 ページネーム作成③ (テーマ: 恋愛) 作画	
	第10回	16 ページネーム作成① (テーマ: 仕事) 講評	第24回	16 ページネーム作成③ (テーマ: 恋愛) 作画	
	第11回	16 ページネーム作成② (テーマ: スポーツ) ・キャラメイク ・プロット	第25回	16 ページネーム作成③ (テーマ: 恋愛) 修正・補正	
	第12回	16 ページネーム作成② (テーマ: スポーツ) ・キャラメイク ・プロット	第26回	16 ページネーム作成③ (テーマ: 恋愛) 講評	
	第13回	16 ページネーム作成② (テーマ: スポーツ) 作画	第27回	全員のネームの品評会、投票し1～3位を決める	
第14回	16 ページネーム作成② (テーマ: スポーツ) 作画	第28回	上位の作品を、なぜ上位になったのか考察する		
<b>準備学習等</b>	自分がどんな話や絵を描きたいかが重要なので、それを明確にするために漫画、小説、映画等に沢山触れて引き出しを多くしましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	実際に雑誌で使用された漫画、イラスト等				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 伊予嶺つく：在学デビューを機に漫画家として活動。また、キャラクターデザインやLINEスタンプ等も手掛けている。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース	
		グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース	
		メディアイラストコース	◎	まんがコース	
雑貨デザインコース					
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	コミックテクニクⅡ		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必選の別</b>	必修・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期 <b>後期前半</b> 後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4時間	
	伊予嶺つく	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	2 8回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	7 0%
				◎ 授業態度	3 0%
				筆記試験	%
		レポート		%	
<b>授業内容</b>	・コミックに必要な画力・構成力・スピードを身につける ・2～4ページで完結する作品をテーマを決めて作成する ・完成したら全員でコンペを行い刺激を与え合う				
<b>授業目的到達目標</b>	漫画作成における基礎知識を習得し、商業レベルまで熟練させる。コミックアートは現在紙媒体だけでなくWEBコンテンツやゲームなど、活躍できる場所が多数あるので、自分に合ったコンテンツを見つける。漫画雑誌社やゲーム会社等に持ち込み、投稿し、受賞・掲載を目指す。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	①イラスト一枚の制作(漫画の表紙イメージ)ラフ・下描き	第15回	④ホラーの4P漫画制作(プロット～下描き)	
	第2回	①イラスト一枚の制作(漫画の表紙イメージ)ペン入れ	第16回	④ホラーの4P漫画制作(下描き～ペン入れ)	
	第3回	②恋愛の4P漫画制作(プロット～下描き)	第17回	④ホラーの4P漫画制作(ペン入れ)	
	第4回	②恋愛の4P漫画制作(下描き～ペン入れ)	第18回	④ホラーの4P漫画制作(ペン入れ～完成)	
	第5回	②恋愛の4P漫画制作(ペン入れ)	第19回	④チェック・修正後品評会 全員で投票し1位～3位を決め、なぜ上位なのかを考察	
	第6回	②恋愛の4P漫画制作(ペン入れ～完成)	第20回	④チェック・修正後品評会 全員で投票し1位～3位を決め、なぜ上位なのかを考察	
	第7回	②チェック・修正後品評会 全員で投票し1位～3位を決め、なぜ上位なのかを考察	第21回	⑤SFの4P漫画制作(プロット～下描き)	
	第8回	②チェック・修正後品評会 全員で投票し1位～3位を決め、なぜ上位なのかを考察	第22回	⑤SFの4P漫画制作(下描き～ペン入れ)	
	第9回	③バトルの4P漫画制作(プロット～下描き)	第23回	⑤SFの4P漫画制作(ペン入れ)	
	第10回	③バトルの4P漫画制作(下描き～ペン入れ)	第24回	⑤SFの4P漫画制作(ペン入れ～完成)	
	第11回	③バトルの4P漫画制作(ペン入れ)	第25回	⑤チェック・修正後品評会 全員で投票し1位～3位を決め、なぜ上位なのかを考察	
	第12回	③バトルの4P漫画制作(ペン入れ～完成)	第26回	⑤チェック・修正後品評会 全員で投票し1位～3位を決め、なぜ上位なのかを考察	
	第13回	③チェック・修正後品評会 全員で投票し1位～3位を決め、なぜ上位なのかを考察	第27回	⑥今までの作品集の表紙イラストを作成し作品集を作る	
第14回	③チェック・修正後品評会 全員で投票し1位～3位を決め、なぜ上位なのかを考察	第28回	⑥今までの作品集の表紙イラストを作成し作品集を作る		
<b>準備学習等</b>	ペントレーニングや人物デッサンなど、反復練習が重要です。個々で効率的なやり方が違うので、教員に質問し実践的なやり方を覚えていきましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	実際に雑誌で使用された漫画、イラスト等				

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年		

科目名	世界観研究		授業形態		講義・ <b>実習</b> ・演習		
			必選の別		<b>必修</b> ・選択必修・選択		
			開講時期		<b>前期</b> 後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		42 時間		
	広野じん		単位数		1 単位		
			授業回数		14 回		
			成績評価方法	課題作品		%	
				◎ 授業態度	30 %		
				筆記試験		%	
				◎ レポート	70 %		
授業内容	毎回授業で映画を鑑賞。内容やテーマなどの世界観を第三者に楽しく伝えるイラスト入りレポートを作成する。						
授業目的到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 映画を観て、あらすじや各キャラクターの個性など世界観を学生がとらえられるようになる。</li> <li>・ 観た映画の世界観を学生が理解し、他者へ向け絵で表現できるようになる。</li> </ul>						
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容			
	第1回	映画鑑賞レポート制作	第15回				
	第2回	映画鑑賞レポート制作	第16回				
	第3回	映画鑑賞レポート制作	第17回				
	第4回	映画鑑賞レポート制作	第18回				
	第5回	映画鑑賞レポート制作	第19回				
	第6回	映画鑑賞レポート制作	第20回				
	第7回	映画鑑賞レポート制作	第21回				
	第8回	映画鑑賞レポート制作	第22回				
	第9回	映画鑑賞レポート制作	第23回				
	第10回	映画鑑賞レポート制作	第24回				
	第11回	映画鑑賞レポート制作	第25回				
	第12回	映画鑑賞レポート制作	第26回				
	第13回	映画鑑賞レポート制作	第27回				
	第14回	映画鑑賞レポート制作	第28回				
準備学習等	授業後、各自取っていたメモやスケッチなどを使って、レポートを完成させて指定日に提出する。						
教科書参考書等	特になし						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 佐藤 大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		メディアイラストコース	◎	まんがコース
雑貨デザインコース				
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			
<b>科目名</b>	キャラクターエキスパートⅠ		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習
			<b>必選の別</b>	◎ <b>必修</b> ・ 選択必修 ・ 選択
			<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> 後期前半 ・ 後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4 時間
	佐藤 大輔	◎	<b>単位数</b>	2 単位
			<b>授業回数</b>	2 8 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ <b>課題作品</b> 8 0 %
				◎ <b>授業態度</b> 2 0 %
				<b>筆記試験</b> %
				<b>レポート</b> %
<b>授業内容</b>	キャラクター表現における、多彩な方向性の各種テーマトレーニングに取り組む。			
<b>授業目的到達目標</b>	キャラクターメイクにおける描画力、表現力、幅広いアイデア展開力などの向上をはかる。またポージングバリエーションや背景テクニックを身につけ、キャラクターをより魅力的にプレゼンテーションする方法を学ぶ。			
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	基礎解説、テーマ①「モンスターメイク1」プランニング	第15回	テーマ③「メカニカルキャラクター」プランニング～
	第2回	テーマ①「モンスターメイク1」アタリ、下書き	第16回	テーマ③「メカニカルキャラクター」ラフスケッチ
	第3回	テーマ①「モンスターメイク1」制作（全体描画）	第17回	テーマ③「メカニカルキャラクター」制作（描画）
	第4回	テーマ①「モンスターメイク1」制作（全体描画）	第18回	テーマ③「メカニカルキャラクター」制作（塗り）
	第5回	テーマ①「モンスターメイク1」制作（詳細部、陰影）	第19回	テーマ③「メカニカルキャラクター」制作(塗り)～仕上げ
	第6回	テーマ①「モンスターメイク1」制作（詳細部、陰影）	第20回	テーマ③「メカニカルキャラクター」～仕上げ
	第7回	テーマ①「モンスターメイク1」制作（修正）	第21回	テーマ③「擬人化キャラ」プランニング
	第8回	テーマ①「モンスターメイク1」～仕上げ	第22回	テーマ③「擬人化キャラ」ラフスケッチ～制作
	第9回	テーマ②「モンスターメイク2」プランニング～	第23回	テーマ④「擬人化キャラ」制作（線画）
	第10回	テーマ②「モンスターメイク2」ラフスケッチ～制作	第24回	テーマ④「擬人化キャラ」制作（下塗り）
	第11回	テーマ②「モンスターメイク2」制作（描画）	第25回	テーマ④「擬人化キャラ」制作（詳細部）
	第12回	テーマ②「モンスターメイク2」制作（塗り）	第26回	テーマ④「擬人化キャラ」制作（背景）
	第13回	テーマ②「モンスターメイク2」修正、補正	第27回	テーマ④「擬人化キャラ」修正、補正
	第14回	テーマ②「モンスターメイク2」制作～仕上げ	第28回	テーマ④「擬人化キャラ」仕上げ
<b>準備学習等</b>	普段から様々なメディアに目を向け、積極的にキャラクター素材にふれる。			
<b>教科書参考書等</b>	特になし			

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 佐藤 大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科		
	<b>コース</b>	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		メディアイラストコース	◎	まんがコース
雑貨デザインコース				
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			
<b>科目名</b>	キャラクターエキスパートⅡ		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習
			<b>必選の別</b>	<b>必修</b> ・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	前期 <b>後期前半</b> 後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4 時間
	佐藤 大輔	◎	<b>単位数</b>	2 単位
			<b>授業回数</b>	2 8 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品 8 0 %
				◎ 授業態度 2 0 %
				筆記試験 %
		レポート %		
<b>授業内容</b>	キャラクター表現における、多彩な方向性の各種テーマトレーニングに取り組む。			
<b>授業目的到達目標</b>	キャラクターメイクにおける描画力、表現力、幅広いアイデア展開力などの向上をはかる。またポージングバリエーションや背景テクニックを身につけ、キャラクターをより魅力的にプレゼンテーションする方法を学ぶ。			
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	テーマ①「バトルロワイヤルチャレンジ」プランニング	第15回	テーマ③「法則学/3の法則」制作（描画）
	第2回	テーマ①「バトルロワイヤルチャレンジ」ラフ～下書き	第16回	テーマ③「法則学/3の法則」制作（描画）
	第3回	テーマ①「バトルロワイヤルチャレンジ」制作（描画）	第17回	テーマ③「法則学/3の法則」制作（着色）
	第4回	テーマ①「バトルロワイヤルチャレンジ」制作（着色）	第18回	テーマ③「法則学/3の法則」制作（詳細部、背景）
	第5回	テーマ①「バトルロワイヤルチャレンジ」制作（詳細部）	第19回	テーマ③「法則学/3の法則」制作～修正
	第6回	テーマ①「バトルロワイヤルチャレンジ」修正～仕上げ	第20回	テーマ③「法則学/3の法則」～仕上げ
	第7回	テーマ②「演出、アイテム&コスチューム」プランニング	第21回	テーマ④「NEXT-ONE」解説、プランニング
	第8回	テーマ②「演出、アイテム&コスチューム」ラフ～下書き	第22回	テーマ④「NEXT-ONE」企画、ラフスケッチ
	第9回	テーマ②「演出、アイテム&コスチューム」制作（描画）	第23回	テーマ④「NEXT-ONE」制作（下書き）
	第10回	テーマ②「演出、アイテム&コスチューム」制作（着色）	第24回	テーマ④「NEXT-ONE」制作（描画）
	第11回	テーマ②「演出、アイテム&コスチューム」制作（詳細部）	第25回	テーマ④「NEXT-ONE」制作（着色）
	第12回	テーマ②「演出、アイテム&コスチューム」修正～仕上げ	第26回	テーマ④「NEXT-ONE」制作（詳細部、背景）
	第13回	テーマ③「法則学/3の法則」基礎解説～プランニング	第27回	テーマ④「NEXT-ONE」制作～修正
	第14回	テーマ③「法則学/3の法則」ラフ～下書き	第28回	テーマ④「NEXT-ONE」～仕上げ
<b>準備学習等</b>	普段から様々なメディアに目を向け、積極的にキャラクター素材にふれる。			
<b>教科書参考書等</b>	特になし			

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
		グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
		メディアイラストコース		まんがコース
<input checked="" type="radio"/> 雑貨デザインコース				
<b>学年</b>	①・2 学年			

  

<b>科目名</b>	<b>グッズプランニング I</b>		<b>授業形態</b>	<b>講義・<input checked="" type="radio"/>実習 演習</b>	
			<b>必修の別</b>	<input checked="" type="radio"/> 必修・ <input type="radio"/> 選択必修・ <input type="radio"/> 選択	
			<b>開講時期</b>	<input checked="" type="radio"/> 前期 後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	8 4 時間		
	加茂久美子	◎	<b>単位数</b>	2 単位		
			<b>授業回数</b>	2 8 回		
			<b>成績評価方法</b>	<input checked="" type="radio"/> 課題作品	8 0 %	
				<input checked="" type="radio"/> 授業態度	2 0 %	
				<input type="radio"/> 筆記試験	%	
		<input type="radio"/> レポート		%		

  

<b>授業内容</b>	作品を制作した上で、紙・布・木・樹脂・粘土等様々な素材を体験していく。 売れる作品にするためのコーディネート方法や、パッケージングについて学ぶ。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	様々な素材や手法を体験することにより、それらの特性を知り制作の幅を広める。 与えられたテーマの中でオリジナルグッズを制作することにより、得意分野を見つけ伸ばす。 市場のニーズや流行を研究しながら、様々な手法を取り入れオリジナリティのある作品作りを目指す。
-----------------	---

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	自己分析シート①記入・提出	第15回	クレイアート基礎② 樹脂粘土／成形
	第2回	私のお気に入りグッズ紹介シート作成／解説・ラフ	第16回	クレイアート基礎② 樹脂粘土／着彩
	第3回	私のお気に入りグッズ紹介シート作成／下描き・着彩	第17回	クレイアート基礎② 樹脂粘土／仕上げ・提出
	第4回	私のお気に入りグッズ紹介シート作成／仕上げ・提出	第18回	刺しゅう基礎／解説・下準備
	第5回	リボンワーク基礎／解説・体験	第19回	刺しゅう基礎／ランニングステッチ
	第6回	タッセルワーク基礎／解説・体験	第20回	刺しゅう基礎／バックステッチ・ダーニングステッチ アウトラインステッチ・チェーンステッチ
	第7回	マクラメワーク基礎／解説・体験	第21回	刺しゅう基礎 ヘリンボーンステッチ・ジグザグステッチ クローズヘリンボーンステッチ
	第8回	ビーズワーク基礎／各種道具の練習	第22回	刺しゅう基礎／ブランケットステッチ・クロスステッチ ダブルクロスステッチ・フレンチナッツステッチ
	第9回	ビーズワーク基礎／アクセサリ制作・提出	第23回	刺しゅう基礎／ストレートステッチ・フライステッチ・フェザーステッチ・サテンステッチ・ダーニングステッチ
	第10回	クレイアート基礎① 石粉粘土／成形	第24回	刺しゅう基礎／サンプラーの仕上げ
	第11回	クレイアート基礎① 石粉粘土／磨き	第25回	刺しゅうアイテム作成／ラフ
	第12回	クレイアート基礎① 石粉粘土／着彩	第26回	刺しゅうアイテム作成／ラフチェック・制作
	第13回	クレイアート基礎① 石粉粘土／仕上げ・提出	第27回	刺しゅうアイテム作成／制作
	第14回	クレイアート基礎② 樹脂粘土／解説・成形	第28回	刺しゅうアイテム作成／仕上げ・提出

  

<b>準備学習等</b>	授業内容にあわせて、制作に必要な材料を専門店などで選定し準備する。
--------------	-----------------------------------

  

<b>教科書参考書等</b>	特になし
----------------	------

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>		
	<b>コース</b>	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
		グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
		メディアイラストコース		まんがコース
<b>学年</b>	①・2 学年			

  

<b>科目名</b>	<b>グッズプランニングⅡ</b>		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習
			<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択
			<b>開講時期</b>	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	84時間	
	加茂久美子	◎	<b>単位数</b>	2単位	
			<b>授業回数</b>	28回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80%
				◎ 授業態度	20%
				筆記試験	%
				レポート	%

  

<b>授業内容</b>	作品を制作した上で、紙・布・木・樹脂・粘土等様々な素材を体験していく。 売れる作品にするためのコーディネート方法や、パッケージングについて学ぶ。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	与えられたテーマの中でオリジナルグッズを制作することにより、得意分野を見つけ伸ばす。 市場のニーズや流行を研究しながら、様々な手法を取り入れオリジナリティのある作品作りを目指す。 販売体験を通し、今後の個人活動に向けて制作から販売の一連の流れを経験する。
-----------------	---

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	刺しゅう応用／解説・ラフ案作成	第15回	つまみ細工基礎／パーツ作成 3/3
	第2回	刺しゅう応用／生地・副資材準備	第16回	つまみ細工基礎／仕上げ・提出
	第3回	刺しゅう応用／制作 1/4	第17回	つまみ細工基礎／解説・型紙準備
	第4回	刺しゅう応用／制作 2/4	第18回	つまみ細工基礎／生地・副資材準備
	第5回	刺しゅう応用／制作 3/4	第19回	つまみ細工基礎／パーツ作成 1/3
	第6回	刺しゅう応用／制作 4/4・仕上げ・提出	第20回	つまみ細工基礎／パーツ作成 2/3
	第7回	手縫い基礎／各パーツ準備	第21回	つまみ細工基礎／パーツ作成 3/3
	第8回	手縫い基礎／各パーツ縫い合わせ	第22回	つまみ細工基礎／仕上げ・提出
	第9回	手縫い基礎／縫い合わせ・調整	第23回	レーザーワーク基礎／解説・資材準備
	第10回	手縫い基礎／仕上げ・提出	第24回	レーザーワーク基礎／各パーツ加工
	第11回	マニキュアフラワー基礎／解説・試作	第25回	レーザーワーク基礎／各パーツ加工・調整
	第12回	マニキュアフラワー基礎／資材準備	第26回	レーザーワーク基礎／パーツ組み上げ
	第13回	マニキュアフラワー基礎／パーツ作成 1/3	第27回	レーザーワーク基礎／パーツ組み上げ・調整
	第14回	マニキュアフラワー基礎／パーツ作成 2/3	第28回	レーザーワーク基礎／仕上げ・提出

  

<b>準備学習等</b>	授業内容にあわせて、制作に必要な材料を専門店などで選定し準備する。
--------------	-----------------------------------

  

<b>教科書参考書等</b>	特になし
----------------	------



# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース	
			グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース	
			メディアイラストコース	まんがコース	
<input checked="" type="radio"/> 雑貨デザインコース	<b>学年</b>	1 ・ <input checked="" type="radio"/> 2 学年			
<b>科目名</b>	<b>グッズプランニングⅢ</b>		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
			<b>必選の別</b>	<b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	<b>前期</b> ・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	84 時間	
	加茂 久美子	<input checked="" type="radio"/>	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	28 回	
			<b>成績評価方法</b>	<input checked="" type="radio"/> 課題作品	80 %
				<input checked="" type="radio"/> 授業態度	20 %
				筆記試験	%
		レポート		%	
<b>授業内容</b>	作品を制作していく上で、紙・布・樹脂・粘土など、様々な素材や手法を体験していく。 売れる作品にするためのコーディネート方法や、パッケージングについて学ぶ。				
<b>授業目的到達目標</b>	様々な素材や手法を体験することにより、それらの特性を知り制作の幅を広める。 与えられたテーマの中でオリジナルグッズを制作することにより、得意分野を見つけ伸ばす。 市場のニーズや流行を研究しながら、様々な手法を取り入れオリジナリティのある作品作りを目指す。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	2年次 自己分析シート／記入・作成	第15回	モチーフ指定の雑貨提案／ラフチェックメ切	
	第2回	おすすめグッズ紹介／シート記入	第16回	モチーフ指定の雑貨提案／パーツ制作	
	第3回	おすすめグッズ紹介／ラフチェック	第17回	モチーフ指定の雑貨提案／パーツ組み上げ	
	第4回	おすすめグッズ紹介／着彩・仕上げ	第18回	モチーフ指定の雑貨提案／パッケージ用データ作成	
	第5回	編み物基礎／解説・紐の編み方	第19回	モチーフ指定の雑貨提案／印刷・調整・加工	
	第6回	編み物基礎／円形の編み方	第20回	モチーフ指定の雑貨提案／仕上げ・提出	
	第7回	編み物基礎／角形の編み方	第21回	オリジナルギフトセット提案／アイテムラフ作成	
	第8回	編み物基礎／糸処理・仕上げ	第22回	オリジナルギフトセット提案／パッケージラフ作成	
	第9回	編み物基礎／円形モチーフの編み方	第23回	オリジナルギフトセット提案／ラフチェックメ切	
	第10回	編み物基礎／円形モチーフの仕上げ方	第24回	オリジナルギフトセット提案／素材下準備	
	第11回	編み物基礎／角形モチーフの編み方	第25回	オリジナルギフトセット提案／パーツ加工	
	第12回	編み物基礎／角形モチーフの仕上げ方	第26回	オリジナルギフトセット提案／パーツ組み立て	
	第13回	モチーフ指定の雑貨提案／アイテムラフ作成	第27回	オリジナルギフトセット提案／印刷・加工	
	第14回	モチーフ指定の雑貨提案／パッケージラフ作成	第28回	オリジナルギフトセット提案／仕上げ・提出	
<b>準備学習等</b>	授業内容にあわせて、制作に必要な材料を専門店などで選定し準備する。				
<b>教科書参考書等</b>	特になし				

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース		まんがコース
	◎ 雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ◎ 2 学年		

科目名	グッズプランニングⅣ		授業形態	講義・◎実習 演習		
			必選の別	◎必修・選択必修・選択		
			開講時期	◎前期 後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	8 4 時間		
	加茂 久美子	◎	単位数	2 単位		
			授業回数	2 8 回		
			成績評価方法	◎ 課題作品	8 0 %	
				◎ 授業態度	2 0 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
授業内容	作品を制作していく上で、紙・布・樹脂・粘土など、様々な素材や手法を体験していく。 売れる作品にするためのコーディネート方法や、パッケージングについて学ぶ。					
授業目的 到達目標	与えられたテーマの中でオリジナルグッズを制作することにより、得意分野を見つけ伸ばす。 市場のニーズや流行を研究しながら、様々な手法を取り入れオリジナリティのある作品作りを目指す。 販売体験を通し、今後の個人活動に向けて制作から販売の一連の流れを経験する。					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	コンペ用作品制作／解説	第15回	販売作品制作／ブランドロゴ・データ作成		
	第2回	コンペ用作品制作／ラフ案作成	第16回	販売作品制作／ブランドロゴ・チェック・修正		
	第3回	コンペ用作品制作／パーツ作成	第17回	販売作品制作／ブランドロゴ完成チェック		
	第4回	コンペ用作品制作／パーツ仕上げ	第18回	販売作品制作／パーツ制作・試作		
	第5回	コンペ用作品制作／パーツ組み立て	第19回	販売作品制作／パーツ制作・成形等		
	第6回	コンペ用作品制作／撮影準備	第20回	販売作品制作／パーツ制作・仕上げ		
	第7回	コンペ用作品制作／仕上げ加工	第21回	販売作品制作／パーツ組み上げ・試作		
	第8回	コンペ用作品制作／仕上げ・提出	第22回	販売作品制作／パーツ組み上げ・制作		
	第9回	販売作品制作／各通販サイトについて・解説・設定	第23回	販売作品制作／パーツ組み上げ・手直し		
	第10回	販売作品制作／コンセプトシート作成・提出	第24回	販売作品制作／パーツ組み上げ・仕上げ		
	第11回	販売作品制作／プランニングシート作成	第25回	販売作品制作／アイテム撮影		
	第12回	販売作品制作／プランニングシート作成・提出	第26回	販売作品制作／アイテム画像編集		
	第13回	販売作品制作／ブランドロゴ・ラフ案作成	第27回	販売作品制作／販売サイト・各種設定		
	第14回	販売作品制作／ブランドロゴ・ラフチェック	第28回	販売作品制作／アイテム出品・公開		
準備学習等	授業内容にあわせて、制作に必要な材料を専門店などで選定し準備する。					
教科書 参考書等	特になし					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科		
	<b>コース</b>	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
		グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
		メディアイラストコース		まんがコース
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			
<b>科目名</b>	セルフプロモーション		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習
			<b>必選の別</b>	<b>必修</b> ・選択必修・選択
			<b>開講時期</b>	<b>前期</b> 後期前半・後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	4 2 時間
	加茂久美子	◎	<b>単位数</b>	1 単位
			<b>授業回数</b>	1 4 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品 80 %
				◎ 授業態度 20 %
				筆記試験 %
		レポート %		
<b>授業内容</b>	自身のブランドの認知拡大や販売促進を行うための手段として SNS の活用や、宣伝方法について実践する。			
<b>授業目的到達目標</b>	自分のアカウントの立ち上げとそれを活用するために有効なスキルを磨く。 ①SNS 活用 ②商品画像の撮影加工 ③宣伝用動画撮影加工			
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	SNS 活用について①/アカウント作成・リサーチ	第15回	
	第2回	SNS 活用について①/レポート作成	第16回	
	第3回	SNS 活用について①/レポートまとめ・提出	第17回	
	第4回	SNS 活用について②/アカウント作成・リサーチ	第18回	
	第5回	SNS 活用について②/レポート作成	第19回	
	第6回	SNS 活用について②/レポートまとめ・提出	第20回	
	第7回	撮影について/説明・プランニング作成	第21回	
	第8回	撮影について/プランニングシート作成・提出	第22回	
	第9回	撮影について/撮影用小道具の準備・加工	第23回	
	第10回	撮影について/撮影 (動画)	第24回	
	第11回	撮影について/撮影 (アイテム)	第25回	
	第12回	撮影について/データ加工用素材作成	第26回	
	第13回	撮影について/データ編集	第27回	
	第14回	撮影について/編集・提出	第28回	
<b>準備学習等</b>	ネットショップ等のリサーチに加え、市場の流れを把握するためにリアル店舗の雑貨商品リサーチも行うこと。			
<b>教科書参考書等</b>	特になし			

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース	◎	
学年	① ・ 2 学年			

科目名	マーケティング I		授業形態		講義 (実習)・演習		
			必選の別		必修・選択必修・選択		
			開講時期		前期 後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		42 時間		
	広野 じん		単位数		1 単位		
			授業回数		14 回		
			成績評価方法	◎	課題作品	70 %	
				◎	授業態度	30 %	
					筆記試験	%	
					レポート	%	
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 商業デザインをするにあたって必要不可欠な、マーケティングリサーチについて学ぶ。</li> <li>・ リサーチからのターゲット抽出 → イメージング → ターゲットに合致したプランニング → デザイン「制作」 → プレゼンテーションという一連の流れを体験する。</li> </ul>						
授業目的到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身近なモノのリサーチから「調査する・知る」事に慣れていくのが狙い。</li> <li>・ 仕事の流れを体験しながら、ターゲットを意識したデザインが出来るようになる。</li> </ul>						
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容			
	第1回	マーケティングとは①クラスメイトの趣味嗜好	第15回				
	第2回	身近なリサーチから始めよう②My・テリトリー「ラフ」	第16回				
	第3回	② MY・テリトリー 「ラフ・ペン入れ」	第17回				
	第4回	②MY・テリトリー 「ペン入れ・着彩」	第18回				
	第5回	② MY・テリトリー 「着彩・仕上げ」	第19回				
	第6回	② MY・テリトリー 「着彩・仕上げ」	第20回				
	第7回	③ガシャポン玩具のプランニング「リサーチ発表」	第21回				
	第8回	③ガシャポン玩具 「ラフ・プランニングシート作成」	第22回				
	第9回	③ガシャポン玩具「プランニングシート・仕上げ」	第23回				
	第10回	③ガシャポン玩具「プランニングシート・仕上げ」	第24回				
	第11回	③ガシャポン玩具「プランニングシート・仕上げ」	第25回				
	第12回	④ファーストフードショップの販売促進企画「キャンペーンリサーチ」	第26回				
	第13回	④ファーストフードショップの販売促進企画「ショップリサーチ」	第27回				
	第14回	④ファーストフードショップの販売促進企画「プランニング」	第28回				
準備学習等	授業後、各自取っていたメモやスケッチなどを使って、レポートを完成させて指定日に提出する。						
教科書参考書等	特になし						

仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース	
学年	①・2 学年		

科目名	マーケティング II		授業形態	講義・実習・演習		
			必修の別	必修・選択必修・選択		
			開講時期	前期・後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間		
	広野 じん		単位数	1 単位		
			授業回数	14 回		
			成績評価方法	◎ 課題作品	70 %	
				◎ 授業態度	30 %	
				筆記試験	%	
		レポート		%		
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・商業デザインをするにあたって必要不可欠なマーケティングリサーチについて学ぶ。</li> <li>・リサーチからのターゲット抽出→イメージング→ターゲットに合致したプランニング→デザイン「制作」→プレゼンテーションという、仕事の一連の流れを体験する。</li> <li>・マーケティングIで学んだ事を、より総合的かつ関連付けた課題をこなす、応用編。</li> </ul>					
授業目的到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近なモノのリサーチから、「調査する、知る」事に慣れて行く事が狙い。</li> <li>・仕事の流れを体験しながら、ターゲットを意識したデザインが出来るようになる。</li> <li>・マーケティングIの内容よりも、総合的かつ関連付けた課題をこなせるようになる。</li> </ul>					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	④ファーストフードショップの販売促進企画「グッズ制作・ラフ作成」	第15回			
	第2回	④グッズ制作「ラフを元に制作」	第16回			
	第3回	④グッズ制作「仕上げ作業」 ※切有	第17回			
	第4回	④ファーストフードショップの販売促進企画「フライヤー制作・ラフ」	第18回			
	第5回	④フライヤー制作「構成/文字打ち」	第19回			
	第6回	④フライヤー制作「文字打ち」	第20回			
	第7回	④フライヤー制作「文字打ち」	第21回			
	第8回	④フライヤー制作「仕上げ」	第22回			
	第9回	④ファーストフードショップの販売促進企画「プレゼンテーションボード・ラフ」	第23回			
	第10回	④プレゼンテーションボード制作	第24回			
	第11回	④プレゼンテーションボード制作	第25回			
	第12回	④プレゼンテーションボード制作	第26回			
	第13回	④プレゼンテーションボード制作	第27回			
第14回	④プレゼンテーションボード制作	第28回				
準備学習等	授業後に、リサーチ作業(宿題)があるので、講義時の注意事項を守ってリサーチする事。後期後半は、グッズ制作以外はデータ提出となります。					
教科書参考書等	特になし					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	まんがコース
		雑貨デザインコース	
学年	① ・ 2 学年		

科目名	課題制作		授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習			
			必選の別		必修・選択必修・選択			
			開講時期		前期・後期前半・後期後半			
担当教員	教員名		実務経験教員		授業時間数			
	阿部 克江		◎		140 時間			
	佐藤 大輔		◎		4 単位			
	鈴木 敦		◎		授業回数			
	BUCHICO		◎		47 回			
	武田雄太郎		◎		成績評価方法	◎ 課題作品	70 %	
	森脇 紗織		◎			◎ 授業態度	30 %	
				筆記試験		%		
				レポート	%			
授業内容	指定映画作品の劇場内に掲示するためのポスター制作。 プランニングから分析まで行い、各自プランに沿ってポスタービジュアルを展開。その作品に関連したグッズの企画やダミー制作しプレゼンテーションにて発表。							
授業目的到達目標	1年間の学習成果を作品に発揮する。							
授業計画	回数	時間数	授業内容		回数	時間数	授業内容	
	第1回	3	課題説明・映画鑑賞		第25回	3	ビジュアル制作作業⑦	
	第2回	3	プランニング リサーチ		第26回	3	ビジュアル制作作業⑧	
	第3回	3	プランニング リサーチ結果まとめ		第27回	3	ビジュアル制作作業⑨	
	第4回	3	プランニング 分析シート記入		第28回	3	ビジュアル制作作業⑩(2次チェック)	
	第5回	3	プランニング ターゲット設定		第29回	3	ビジュアル制作作業⑪	
	第6回	3	プランニング 詳細を詰める		第30回	3	ビジュアル制作作業⑫	
	第7回	3	サムネイル①(アイデア出し)		第31回	3	ビジュアル制作作業⑬	
	第8回	3	サムネイル②(方向性を固める)		第32回	3	ビジュアル制作作業⑭	
	第9回	3	サムネイル③(9案提案 作業時間)		第33回	3	ビジュアル制作作業⑮	
	第10回	3	サムネイル④(9案提案 作業時間)		第34回	3	ビジュアル制作作業⑯	
	第11回	3	サムネイル完成		第35回	3	ビジュアル制作完了	
	第12回	3	ディスカッション		第36回	3	ビジュアル修正作業	
	第13回	3	ラフ作成①(文字情報の整理など)		第37回	3	最終チェック	
	第14回	3	ラフ作成②(作業時間)		第38回	3	ビジュアル修正作業	
	第15回	3	ラフ作成③(作業時間)		第39回	3	ポスタービジュアル完成	
	第16回	3	ラフ作成④(作業時間)		第40回	3	特典グッズ制作作業①(プランニング)	
	第17回	3	ラフ完成		第41回	3	特典グッズ制作作業②(ラフ)	
	第18回	3	ディスカッション		第42回	3	ディスカッション	

第19回	3	ビジュアル制作作業①	第43回	3	特典グッズ制作作業③(データ制作)
第20回	3	ビジュアル制作作業②	第44回	3	特典グッズ制作作業④(データ制作)
第21回	3	ビジュアル制作作業③	第45回	3	特典グッズ制作作業⑤(ダミー制作)
第22回	3	ビジュアル制作作業④	第46回	3	特典グッズ制作完成
第23回	3	ビジュアル制作作業⑤(1次チェック)	第47回	2	講評会
第24回	3	ビジュアル制作作業⑥			

準備学習等	各自テーマに必要なリサーチを行うこと				
教科書 参考書等	各自必要に応じて				

【担当教員の実務経験内容等】

阿部 克江：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。佐藤 大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。鈴木 敦：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。ポスター、パンフレット、マークやロゴなど幅広く手がける。BUCHICO：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。森脇：キャラクターデザイナー、イラストレーター、ロゴタイプなど多岐にわたるデザインを展開。他、総合プロデュースや様々なディレクションを担当。

仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	◎ Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース		まんがコース
	雑貨デザインコース		
学年	①・2 学年		

科目名	課題制作		授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習			
			必選の別		必修・選択必修・選択			
			開講時期		前期・後期前半・後期 <b>後半</b>			
担当教員	教員名		実務経験教員		授業時間数			
	武田 雄太郎		◎		140 時間			
	阿部克江				単位数			
	BUCHICO				4 単位			
					授業回数			
					47 回			
					成績評価方法	◎ 課題作品	70 %	
				◎ 授業態度		30 %		
				筆記試験		%		
				レポート		%		
授業内容	指定映画作品の公式 Web サイトのリメイク制作。 プランニングから分析まで行い、各自プランに沿ってワイヤーフレームを作成し、オリジナルのデザインからコーディングと言った一連の制作フローで Web サイトを制作する。							
授業目的到達目標	1 年間の学習成果を作品に発揮する。							
授業計画	回数	時間数	授業内容		回数	時間数	授業内容	
	第1回	3	課題説明・映画鑑賞		第25回	3	デザインデータ制作完了	
	第2回	3	プランニングWebサイトリサーチ		第26回	3	デザインデータチェック(修正作業)	
	第3回	3	プランニングWebサイト分析		第27回	3	コーディング作業①(トップページ)	
	第4回	3	プランニングターゲット設定		第28回	3	コーディング作業②(トップページ)	
	第5回	3	プランニング詳細を詰める		第29回	3	コーディング作業③(1次チェック)	
	第6回	3	ワイヤーフレーム作成(トップページ)		第30回	3	コーディング作業④(トップページ)	
	第7回	3	ワイヤーフレーム作成(トップページ)		第31回	3	コーディング作業⑤(トップページ)	
	第8回	3	ワイヤーフレーム作成(下層1P)		第32回	3	コーディング作業⑥(トップ完成)	
	第9回	3	ワイヤーフレーム作成(下層1P)		第33回	3	コーディング作業⑦(下層ページ)	
	第10回	3	ディスカッション		第34回	3	コーディング作業⑧(下層ページ)	
	第11回	3	ワイヤーフレーム作成(修正作業)		第35回	3	コーディング作業⑨(下層ページ)	
	第12回	3	デザインデータ制作①(トップページ)		第36回	3	コーディング作業⑩(1次チェック)	
	第13回	3	デザインデータ制作②(トップページ)		第37回	3	コーディング作業⑪(下層ページ)	
	第14回	3	デザインデータ制作③(1次チェック)		第38回	3	コーディング作業⑫(下層ページ)	
	第15回	3	デザインデータ制作④(トップページ)		第39回	3	コーディング作業⑬(下層ページ)	
	第16回	3	デザインデータ制作⑤(トップページ)		第40回	3	コーディング作業⑭(2次チェック)	
	第17回	3	デザインデータ制作⑥(トップ完成)		第41回	3	コーディング作業⑮(下層ページ)	
	第18回	3	デザインデータ制作⑦(下層ページ)		第42回	3	コーディング作業⑯(下層ページ)	



第19回	3	デザインデータ制作⑧（下層ページ）	第43回	3	コーディング作業完了
第20回	3	デザインデータ制作⑨（下層ページ）	第44回	3	動作確認
第21回	3	デザインデータ制作⑩（下層ページ）	第45回	3	全ページコーディングデータチェック
第22回	3	デザインデータ制作⑪（1次チェック）	第46回	3	コーディングデータ微調整
第23回	3	デザインデータ制作⑫（下層ページ）	第47回	2	講評会
第24回	3	デザインデータ制作⑬（下層ページ）			
準備学習等	各自テーマに必要なリサーチを行うこと				
教科書 参考書等	各自必要に応じて				
<p>【担当教員の実務経験内容等】</p> <p>武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。</p>					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース		まんがコース
	雑貨デザインコース		
学年	① ・ 2 学年		

科目名	課題制作		授業形態		講義・実習 演習			
			必選の別		必修・選択必修・選択			
			開講時期		前期・後期前半・後期後半			
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		140 時間			
	鈴木 昌太	◎	単位数		4 単位			
	森脇 紗織	◎	授業回数		47 回			
	千葉 正博	◎	成績評価方法	◎ 課題作品	70 %			
				◎ 授業態度	30 %			
				筆記試験	%			
				レポート	%			
授業内容	指定の有名童話 30 作品から一つ選び、絵師としてキービジュアルを制作する。							
授業目的到達目標	1 年間の学習成果を作品に発揮する。							
授業計画	回数	時間数	授業内容		回数	時間数	授業内容	
	第1回	3	課題説明		第25回	3	ビジュアル制作作業	
	第2回	3	プランニング		第26回	3	ビジュアル制作作業	
	第3回	3	プランニングチェック		第27回	3	ビジュアル制作作業	
	第4回	3	イメージカラージュ 素材収集		第28回	3	ビジュアル制作作業	
	第5回	3	イメージカラージュ 素材収集		第29回	3	ビジュアル制作作業	
	第6回	3	イメージカラージュ レイアウト		第30回	3	メインビジュアルデータ提出	
	第7回	3	イメージカラージュ 出力		第31回	3	シーンイラストラフ	
	第8回	3	メインビジュアルラフ		第32回	3	シーンイラストラフチェック	
	第9回	3	メインビジュアルラフ		第33回	3	シーンイラスト下描き	
	第10回	3	メインビジュアルラフ		第34回	3	シーンイラスト下描き	
	第11回	3	メインビジュアルラフチェック		第35回	3	シーンイラスト線画	
	第12回	3	メインビジュアル下描き		第36回	3	シーンイラスト線画	
	第13回	3	メインビジュアル下描き		第37回	3	シーンイラスト線画	
	第14回	3	メインビジュアル線画		第38回	3	シーンイラスト着彩	
	第15回	3	メインビジュアル線画		第39回	3	シーンイラスト着彩	
	第16回	3	メインビジュアル線画		第40回	3	シーンイラスト着彩	
	第17回	3	メインビジュアル線画チェック		第41回	3	シーンイラスト着彩 中間チェック	
	第18回	3	メインビジュアル着彩		第42回	3	シーンイラスト着彩	

	第19回	3	メインビジュアル着彩	第43回	3	シーンイラスト着彩
	第20回	3	メインビジュアル着彩	第44回	3	シーンイラストチェック、手直し
	第21回	3	メインビジュアル着彩	第45回	3	シーンイラストデータ提出
	第22回	3	メインビジュアル着彩	第46回	3	プレゼンテーション
	第23回	3	メインビジュアル着彩	第47回	2	プレゼンテーション
	第24回	3	メインビジュアル着彩 中間チェック			
<b>準備学習等</b>	指定の有名童話 30 作品から 1 つ選んでリサーチする					
<b>教科書 参考書等</b>	有名童話					
<p>【担当教員の実務経験内容等】</p> <p>鈴木 昌太：フリーイラストレーター、マンガ家として活動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなども手がける。</p> <p>森脇紗織：絵本のキャラクターデザイナー、イラストレーターとして活動。またHPのタイトルロゴ制作や総合プロデュース、パンフレットのディレクションなど、デザイン全般に携わる。</p> <p>千葉正博：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。</p>						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース		まんがコース
	雑貨デザインコース		
学年	① ・ 2 学年		

科目名	課題制作				授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習	
					必選の別	◎ <b>必修</b> ・ 選択必修 ・ 選択	
					開講時期	前期・後期前半・後期 <b>後半</b>	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	140 時間			
	鈴木 昌太	◎	単位数	4 単位			
	森脇 紗織	◎	授業回数	47 回			
	千葉 正博	◎	成績評価方法	◎ 課題作品	70 %		
				◎ 授業態度	30 %		
				筆記試験	%		
				レポート	%		
授業内容	小説、図鑑などをテーマにして、登場人物のキャラクターデザインを3体制作する。						
授業目的到達目標	1年間の学習成果を作品に発揮する。						
授業計画	回数	時間数	授業内容	回数	時間数	授業内容	
	第1回	3	課題説明	第25回	3	キャラクター 1/3 体着彩	
	第2回	3	プランニング	第26回	3	キャラクター 1/3 体着彩	
	第3回	3	プランニングチェック	第27回	3	キャラクター 1/3 体着彩	
	第4回	3	イメージカラーージュ 素材収集	第28回	3	キャラクター 1/3 体着彩	
	第5回	3	イメージカラーージュ 素材収集	第29回	3	キャラクター 1/3 体着彩	
	第6回	3	イメージカラーージュ レイアウト	第30回	3	キャラクター 2/3 体着彩	
	第7回	3	イメージカラーージュ 出力	第31回	3	キャラクター 2/3 体着彩	
	第8回	3	キャラクターラフ	第32回	3	キャラクター 2/3 体着彩	
	第9回	3	キャラクターラフ	第33回	3	キャラクター 2/3 体着彩	
	第10回	3	キャラクターラフチェック	第34回	3	キャラクター 2/3 体着彩	
	第11回	3	キャラクター 1/3 体下描き	第35回	3	キャラクター 2/3 体着彩	
	第12回	3	キャラクター 1/3 体下描き	第36回	3	キャラクター 2/3 体着彩	
	第13回	3	キャラクター 1/3 体下描き	第37回	3	キャラクター 3/3 体着彩	
	第14回	3	キャラクター 1/3 体下描きチェック	第38回	3	キャラクター 3/3 体着彩	
	第15回	3	キャラクター 2/3 体下描き	第39回	3	キャラクター 3/3 体着彩	
	第16回	3	キャラクター 2/3 体下描き	第40回	3	キャラクター 3/3 体着彩	
	第17回	3	キャラクター 2/3 体下描き	第41回	3	キャラクター 3/3 体着彩	
	第18回	3	キャラクター 2/3 体下描きチェック	第42回	3	キャラクター 3/3 体着彩	

	第19回	3	キャラクター 3/3 体下描き	第43回	3	ボードデータ作成
	第20回	3	キャラクター 3/3 体下描き	第44回	3	ボードデータ作成
	第21回	3	キャラクター 3/3 体下描き	第45回	3	ボードデータ作成チェック
	第22回	3	キャラクター 3/3 体下描きチェック	第46回	3	プレゼンテーション
	第23回	3	キャラクター 1/3 体着彩	第47回	2	プレゼンテーション
	第24回	3	キャラクター 1/3 体着彩			
準備学習等						
教科書 参考書等						
<p>【担当教員の実務経験内容等】</p> <p>鈴木昌太：フリーイラストレーター、マンガ家として活動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなども手がける。</p> <p>森脇紗織：絵本のキャラクターデザイナー、イラストレーターとして活動。またHPのタイトルロゴ制作や総合プロデュース、パンフレットのディレクションなど、デザイン全般に携わる。</p> <p>千葉正博：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。</p>						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	雑貨デザインコース		
学年	① ・ 2 学年		

科目名	課題制作				授業形態	講義・ <u>実習</u> 演習	
					必選の別	必修・選択必修・選択	
					開講時期	前期・後期前半・ <u>後期後半</u>	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	140 時間			
	鈴木 昌太	◎	単位数	4 単位			
	森脇 紗織	◎	授業回数	47 回			
	千葉 正博	◎	成績評価方法	◎ 課題作品	70 %		
				◎ 授業態度	30 %		
				筆記試験	%		
				レポート	%		
授業内容	オリジナル漫画を制作する。						
授業目的到達目標	1年間の学習成果を作品に発揮する。						
授業計画	回数	時間数	回数	時間数	授業内容		
	第1回	3	第25回	3	課題説明 投稿予定先決定		
	第2回	3	第26回	3	原稿作成		
	第3回	3	第27回	3	原稿作成		
	第4回	3	第28回	3	原稿作成 2/4 完成チェック		
	第5回	3	第29回	3	原稿作成		
	第6回	3	第30回	3	原稿作成		
	第7回	3	第31回	3	原稿作成		
	第8回	3	第32回	3	原稿作成		
	第9回	3	第33回	3	原稿作成		
	第10回	3	第34回	3	原稿作成 3/4 完成チェック		
	第11回	3	第35回	3	原稿作成		
	第12回	3	第36回	3	原稿作成		
	第13回	3	第37回	3	原稿作成		
	第14回	3	第38回	3	原稿作成		
	第15回	3	第39回	3	原稿作成		
	第16回	3	第40回	3	原稿作成 完成チェック		
	第17回	3	第41回	3	原稿修正		
	第18回	3	第42回	3	原稿修正		

	第19回	3	原稿作成	第43回	3	原稿修正
	第20回	3	原稿作成	第44回	3	原稿修正
	第21回	3	原稿作成	第45回	3	プレゼン資料作成
	第22回	3	原稿作成 1/4 完成チェック	第46回	3	プレゼンテーション
	第23回	3	原稿作成	第47回	2	プレゼンテーション
	第24回	3	原稿作成			
準備学習等						
教科書 参考書等						
<p>【担当教員の実務経験内容等】</p> <p>鈴木 昌太：フリーイラストレーター、マンガ家として活動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなども手がける。</p> <p>森脇紗織：絵本のキャラクターデザイナー、イラストレーターとして活動。またHPのタイトルロゴ制作や総合プロデュース、パンフレットのディレクションなど、デザイン全般に携わる。</p> <p>千葉正博：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。</p> <p>【担当教員の実務経験内容等】</p>						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース		まんがコース
	◎ 雑貨デザインコース		
学年	① ・ 2 学年		

科目名	課題制作				授業形態	講義・ <b>実習</b> ・演習	
					必選の別	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
					開講時期	前期・後期前半・ <b>後期後半</b>	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	140 時間			
	加茂 久美子	◎	単位数	4 単位			
	阿部 克江	◎	授業回数	47 回			
	BUCHICO	◎	成績評価方法	◎ 課題作品	70 %		
	佐藤 大輔	◎		◎ 授業態度	30 %		
				筆記試験	%		
				レポート	%		
授業内容	それぞれのコースにおいて定められたテーマに基づいて1年間の集大成となる作品を制作する。						
授業目的到達目標	1年間の学習成果を作品に発揮する。						
授業計画	回数	時間数	授業内容	回数	時間数	授業内容	
	第1回	3	課題説明	第25回	3	アイテム制作	
	第2回	3	イメージシート作成	第26回	3	アイテム制作	
	第3回	3	イメージシート作成	第27回	3	アイテム制作	
	第4回	3	イメージコラージュ作成 素材収集	第28回	3	アイテム制作	
	第5回	3	イメージコラージュ作成 素材収集	第29回	3	アイテム制作 3次チェック	
	第6回	3	イメージコラージュ作成 レイアウト	第30回	3	アイテム制作	
	第7回	3	イメージコラージュ作成 貼りこみ	第31回	3	アイテム制作	
	第8回	3	プランニングシート作成	第32回	3	アイテム制作	
	第9回	3	プランニングシート作成、チェック	第33回	3	アイテム制作	
	第10回	3	ブランドロゴ作成 サムネイル	第34回	3	アイテム制作	
	第11回	3	ブランドロゴ作成 データ作成	第35回	3	アイテム完成チェック	
	第12回	3	ブランドロゴ作成 データ作成	第36回	3	アイテム手直し	
	第13回	3	使用素材購入確認チェック	第37回	3	パッケージ制作	
	第14回	3	アイテム制作	第38回	3	パッケージ制作	
	第15回	3	アイテム制作	第39回	3	パッケージ完成チェック	
	第16回	3	アイテム制作	第40回	3	コンセプトボード説明、ラフ	
	第17回	3	アイテム制作	第41回	3	コンセプトボードラフチェック	
	第18回	3	アイテム制作 1次チェック	第42回	3	コンセプトボードデータ作成	



	第19回	3	アイテム制作	第43回	3	コンセプトボードデータ作成
	第20回	3	アイテム制作	第44回	3	コンセプトボードデータ作成
	第21回	3	アイテム制作	第45回	3	コンセプトボードデータ作成
	第22回	3	アイテム制作	第46回	3	コンセプトボード完成チェック
	第23回	3	アイテム制作 2次チェック	第47回	2	プレゼンテーション
	第24回	3	アイテム制作			
準備学習等	各自テーマに必要なリサーチを行うこと					
教科書 参考書等	各自必要に応じて					

【担当教員の実務経験内容等】

加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。阿部克江：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。BUCHICO:デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。佐藤大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース		Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	まんがコース
		雑貨デザインコース	
学年	1 ・ ② 学年		

科目名	卒業制作		授業形態	講義・実習 演習		
			必選の別	必修・選択必修・選択		
			開講時期	前期・後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	2 4 4 時間		
	阿部 克江	◎	単位数	6 単位		
	鈴木 敦	◎	授業回数	7 4 回		
	広野 じん	◎	成績評価方法	◎ 課題作品	7 0 %	
	浅野 沙希	◎		◎ 授業態度	3 0 %	
	佐藤 大輔	◎		筆記試験	%	
	加茂 久美子	◎		レポート	%	
授業内容	それぞれのコースにおいて定められたテーマに基づいて2年間の集大成となる作品を制作する。					
授業目的到達目標	2年間の学習成果を作品に発揮する。					
授業計画	回数	時間数	授業内容	回数	時間数	授業内容
	第1回	3	テーマ・課題説明	第41回	3	サブアイテム2次ディレクターチェック
	第2回	3	プランニング 市場調査	第42回	4	サブアイテム制作作業⑪
	第3回	3	プランニング 市場調査からの分析	第43回	3	サブアイテム制作作業⑫
	第4回	3	プランニング メインターゲットの設定	第44回	4	サブアイテム制作作業⑬
	第5回	3	プランニング 作品の方向性の決定	第45回	3	サブアイテム3次ディレクターチェック
	第6回	3	プランニング 発表会準備作業	第46回	4	サブアイテム制作作業⑭
	第7回	3	プラン発表会①	第47回	3	サブアイテム制作作業⑮
	第8回	3	プラン発表会② ディレクター確定	第48回	4	サブアイテム制作作業⑯
	第9回	3	サムネイル	第49回	3	サブアイテム修正、手直し①
	第10回	3	サムネイルからのディスカッション	第50回	4	サブアイテム修正、手直し②
	第11回	3	ラフスケッチ	第51回	3	サブアイテム完成
	第12回	3	ラフスケッチからのディスカッション	第52回	4	全作品完成ディレクターチェック
	第13回	3	メインビジュアル制作作業①	第53回	3	全作品修正、手直し
	第14回	3	メインビジュアル制作作業②	第54回	4	全作品完成、プレゼンエントリー
	第15回	3	メインビジュアル制作作業③	第55回	3	プレゼンテーション①修正、手直し
	第16回	3	メインビジュアル1次ディレクターチェック	第56回	4	プレゼンテーション②修正、手直し
	第17回	3	メインビジュアル制作作業④	第57回	3	プレゼンテーション③修正、手直し
	第18回	3	メインビジュアル制作作業⑤	第58回	4	プレゼンテーション④修正、手直し

第19回	3	メインビジュアル制作作業⑥	第59回	3	プレゼンテーション⑤修正、手直し
第20回	3	メインビジュアル2次ディレクターチェック	第60回	4	プレゼンテーション⑥修正、手直し
第21回	3	メインビジュアル制作作業⑦	第61回	3	プレゼンテーション⑦修正、手直し
第22回	3	メインビジュアル制作作業⑧	第62回	4	プレゼンテーション⑧修正、手直し
第23回	3	メインビジュアル制作作業⑨	第63回	3	プレゼンテーション⑨修正、手直し
第24回	3	メインビジュアル3次ディレクターチェック	第64回	4	プレゼンテーション⑩修正、手直し
第25回	3	メインビジュアル修正、手直し①	第65回	3	ディレクターチェック
第26回	3	メインビジュアル修正、手直し②	第66回	4	展示公開用データ作成①
第27回	3	メインビジュアル完成	第67回	3	展示公開用データ作成②
第28回	3	サブアイテムのプランニング	第68回	4	展示公開用データ作成③
第29回	3	サブアイテムのプランニングチェック	第69回	3	展示公開用データ作成④
第30回	4	サブアイテム制作作業①	第70回	4	展示公開用データ作成⑤
第31回	3	サブアイテム制作作業②	第71回	3	展示公開用データ作成⑥
第32回	4	サブアイテム制作作業③	第72回	4	展示公開用データ作成⑦
第33回	3	サブアイテム制作作業④	第73回	3	展示公開用データ最終チェック①
第34回	4	サブアイテム制作作業⑤	第74回	3	展示公開用データ最終チェック②
第35回	3	サブアイテム1次ディレクターチェック			
第36回	4	サブアイテム制作作業⑥			
第37回	3	サブアイテム制作作業⑦			
第38回	4	サブアイテム制作作業⑧			
第39回	3	サブアイテム制作作業⑨			
第40回	4	サブアイテム制作作業⑩			

準備学習等

各自テーマに必要なリサーチを行うこと

教科書  
参考書等

各自必要に応じて

【担当教員の実務経験内容等】

阿部 克江：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。鈴木 敦：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。ポスター、パンフレット、マークやロゴなど幅広く手がける。広野 じん：木彫家として個展、展示会など国内外で活動。浅野 沙希：デザイン会社にデザイナーとして勤務の後、フリーデザイナーとなる。ポスター、フライヤー、パンフレットなどを手がける。佐藤大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
		グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
		メディアイラストコース	まんがコース
		雑貨デザインコース	
学年	1 ・ ② 学年		

科目名	卒業制作		授業形態	講義・ <b>実習</b> ・演習	
			必選の別	<b>必修</b> ・選択必修・選択	
			開講時期	前期・後期前半・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	2 4 4 時間	
	佐藤 大輔		単位数	6 単位	
	武田 雄太郎	◎	授業回数	7 4 回	
	藤本翔太	◎	成績評価方法	◎ 課題作品	7 0 %
	阿部克江			◎ 授業態度	3 0 %
	浅野沙希			筆記試験	%
	広野じん			レポート	%
授業内容	Web デザインのスキルをベースに自分のテーマについての Web サイト作成を中心とした広告宣伝企画及び、各種デザイン提案を行う。				
授業目的到達目標	2年間の学習成果を作品に発揮する。				
授業計画	回数	時間数	回数	時間数	授業内容
	第1回	3	第41回	3	コーディング作業⑩ (下層ページ)
	第2回	3	第42回	4	コーディング作業⑪ (1次チェック)
	第3回	3	第43回	3	コーディング作業⑫ (下層ページ)
	第4回	3	第44回	4	コーディング作業⑬ (下層ページ)
	第5回	3	第45回	3	コーディング作業⑭ (下層ページ)
	第6回	3	第46回	4	コーディング作業⑮ (下層ページ)
	第7回	3	第47回	3	コーディング作業⑯ (下層ページ)
	第8回	3	第48回	4	コーディング作業⑰ (2次チェック)
	第9回	3	第49回	3	コーディング作業⑱ (下層ページ)
	第10回	3	第50回	4	コーディング作業⑲ (下層ページ)
	第11回	3	第51回	3	コーディング作業完了
	第12回	3	第52回	4	全ページコーディングデータチェック
	第13回	3	第53回	3	ページ修正、手直し
	第14回	3	第54回	4	Webサイト完成、プレゼンエントリー
	第15回	3	第55回	3	プレゼンテーション①修正、手直し
	第16回	3	第56回	4	プレゼンテーション②修正、手直し
	第17回	3	第57回	3	プレゼンテーション③修正、手直し
	第18回	3	第58回	4	プレゼンテーション④修正、手直し

第19回	3	デザインデータ制作⑥(トップ完成)	第59回	3	プレゼンテーション⑤修正、手直し
第20回	3	デザインデータ制作⑦(下層ページ)	第60回	4	プレゼンテーション⑥修正、手直し
第21回	3	デザインデータ制作⑧(下層ページ)	第61回	3	プレゼンテーション⑦修正、手直し
第22回	3	デザインデータ制作⑨(下層ページ)	第62回	4	プレゼンテーション⑧修正、手直し
第23回	3	デザインデータ制作⑩(1次チェック)	第63回	3	プレゼンテーション⑨修正、手直し
第24回	3	デザインデータ制作⑪(下層ページ)	第64回	4	プレゼンテーション⑩修正、手直し
第25回	3	デザインデータ制作⑫(下層ページ)	第65回	3	展示公開データ作成①
第26回	3	デザインデータ制作⑬(下層ページ)	第66回	4	展示公開データ作成②
第27回	3	デザインデータ制作⑭(2次チェック)	第67回	3	展示公開データ作成③
第28回	3	デザインデータ制作⑮(下層ページ)	第68回	4	展示公開データ作成④
第29回	3	デザインデータ制作⑯(下層ページ)	第69回	3	展示公開データ作成⑤(1次チェック)
第30回	4	デザインデータ制作完了	第70回	4	展示公開データ作成⑥
第31回	3	全デザインデータチェック	第71回	3	展示公開データ作成⑦
第32回	4	コーディング作業①(トップページ)	第72回	4	展示公開データ作成⑧
第33回	3	コーディング作業②(トップページ)	第73回	3	展示公開データ完成
第34回	4	コーディング作業③(トップページ)	第74回	3	データ提出
第35回	3	コーディング作業④(1次チェック)			
第36回	4	コーディング作業⑤(トップページ)			
第37回	3	コーディング作業⑥(トップ完成)			
第38回	4	コーディング作業⑦(下層ページ)			
第39回	3	コーディング作業⑧(下層ページ)			
第40回	4	コーディング作業⑨(下層ページ)			

準備学習等	各自テーマに必要なリサーチを行うこと
教科書 参考書等	各自必要に応じて

【担当教員の実務経験内容等】

武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。藤本翔太：Webシステム会社代表取締役。スマートフォンのアプリ開発やWebサイトのデザイン、システム企画、設計、開発、管理までトータルに手がける。

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース		まんがコース
	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年		

科目名	卒業制作				授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習	
					必選の別	<b>必修</b> ・ 選択必修・ 選択	
					開講時期	前期・後期前半・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	2 4 4 時間			
	門田 奈津子	◎	単位数	6 単位			
	名村 和泰	◎	授業回数	7 4 回			
	佐藤 大輔	◎	成績評価方法	◎ 課題作品	7 0 %		
				◎ 授業態度	3 0 %		
				筆記試験	%		
				レポート	%		
授業内容	それぞれのコースにおいて定められたテーマに基づいて2年間の集大成となる作品を制作する。						
授業目的到達目標	2年間の学習成果を作品に発揮する。						
授業計画	回数	時間数	授業内容	回数	時間数	授業内容	
	第1回	3	課題説明	第41回	3	サブアイテム制作作業	
	第2回	3	プランニング 市場調査	第42回	4	サブアイテム制作作業	
	第3回	3	プランニング 市場調査からの分析	第43回	3	サブアイテム制作作業	
	第4回	3	プランニング メインターゲットの設定	第44回	4	サブアイテム制作作業	
	第5回	3	プランニング 作品の方向性の決定	第45回	3	サブアイテム制作作業	
	第6回	3	プランニング 詳細を詰める	第46回	4	サブアイテム制作作業 2次チェック	
	第7回	3	プラン発表会	第47回	3	サブアイテム制作作業	
	第8回	3	プラン発表会 担当決定	第48回	4	サブアイテム制作作業	
	第9回	3	サムネイル	第49回	3	サブアイテム制作作業	
	第10回	3	サムネイルからのディスカッション	第50回	4	サブアイテム制作作業	
	第11回	3	ラフスケッチ	第51回	3	サブアイテム制作作業 最終チェック	
	第12回	3	ラフスケッチからのディスカッション	第52回	4	サブアイテム制作修正	
	第13回	3	メインビジュアル線画	第53回	3	サブアイテム制作完成	
	第14回	3	メインビジュアル線画	第54回	4	全作品完成、プレゼンエントリー	
	第15回	3	メインビジュアル線画	第55回	3	プレゼンテーション①修正、手直し	
	第16回	3	メインビジュアル線画	第56回	4	プレゼンテーション②修正、手直し	
	第17回	3	メインビジュアル彩色イメージ作成	第57回	3	プレゼンテーション③修正、手直し	
	第18回	3	メインビジュアル彩色イメージ作成	第58回	4	プレゼンテーション④修正、手直し	

第19回	3	メインビジュアル着彩作業	第59回	3	展示公開用データ作成 作業指示
第20回	3	メインビジュアル着彩作業	第60回	4	展示公開用データ作成 ラフ
第21回	3	メインビジュアル着彩作業	第61回	3	展示公開用データ作成 ラフ
第22回	3	メインビジュアル着彩作業	第62回	4	展示公開用データ作成 ラフチェック
第23回	3	メインビジュアル着彩作業 1次チェック	第63回	3	展示公開用データ作成 ラフチェック
第24回	3	メインビジュアル着彩作業	第64回	4	展示公開用データ作成
第25回	3	メインビジュアル着彩作業	第65回	3	展示公開用データ作成
第26回	3	メインビジュアル着彩作業	第66回	4	展示公開用データ作成
第27回	3	メインビジュアル着彩作業	第67回	3	展示公開用データ作成
第28回	3	メインビジュアル着彩作業 2次チェック	第68回	4	展示公開用データ作成
第29回	3	メインビジュアル着彩作業 最終チェック	第69回	3	展示公開用データ作成
第30回	4	メインビジュアル着彩作業 修正	第70回	4	展示公開用データ作成
第31回	3	サブアイテムのプランニングチェック	第71回	3	展示公開用データ作成
第32回	4	サブアイテム制作作業	第72回	4	展示公開用データ作成
第33回	3	サブアイテム制作作業	第73回	3	展示公開用データ作成
第34回	4	サブアイテム制作作業	第74回	3	展示公開用データ完成、提出
第35回	3	サブアイテム制作作業			
第36回	4	サブアイテム制作作業 1次チェック			
第37回	3	サブアイテム制作作業			
第38回	4	サブアイテム制作作業			
第39回	3	サブアイテム制作作業			
第40回	4	サブアイテム制作作業			

準備学習等

各自テーマに必要なリサーチを行うこと

教科書  
参考書等

各自必要に応じて

【担当教員の実務経験内容等】

門田奈津子：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。名村和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。佐藤大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース		まんがコース
	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年		

科目名	卒業制作				授業形態	講義・ <b>実習</b> ・演習				
					必選の別	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択				
					開講時期	前期・後期前半・後期後半				
担当教員	教員名	実務経験教員			授業時間数	244 時間				
	名村 和泰	◎			単位数	6 単位				
	伊予嶺つく	◎			授業回数	74 回				
	千葉 正博	◎			成績評価方法	◎ 課題作品	70 %			
						◎ 授業態度	30 %			
						筆記試験	%			
						レポート	%			
授業内容	それぞれのコースにおいて定められたテーマに基づいて2年間の集大成となる作品を制作する。									
授業目的到達目標	2年間の学習成果を作品に発揮する。									
授業計画	回数	時間数	授業内容			回数	時間数	授業内容		
	第1回	3	課題説明			第41回	3	キャラクター 3/4 体着彩		
	第2回	3	プランニング 市場調査			第42回	4	キャラクター 3/4 体着彩		
	第3回	3	プランニング 市場調査からの分析			第43回	3	キャラクター 3/4 体着彩		
	第4回	3	プランニング メインターゲットの設定			第44回	4	キャラクター 3/4 体着彩		
	第5回	3	プランニング 作品の方向性の決定			第45回	3	キャラクター 3/4 体着彩		
	第6回	3	プランニング 詳細を詰める			第46回	4	キャラクター 3/4 体着彩		
	第7回	3	プラン発表会			第47回	3	キャラクター 3/4 体着彩チェック		
	第8回	3	プラン発表会 担当決定			第48回	4	キャラクター 4/4 体着彩		
	第9回	3	キャラクターポーズラフチェック			第49回	3	キャラクター 4/4 体着彩		
	第10回	3	キャラクターポーズラフ修正			第50回	4	キャラクター 4/4 体着彩		
	第11回	3	キャラクター 1/4 体下描き			第51回	3	キャラクター 4/4 体着彩		
	第12回	3	キャラクター 1/4 体下描き			第52回	4	キャラクター 4/4 体着彩		
	第13回	3	キャラクター 1/4 体下描き			第53回	3	キャラクター 4/4 体着彩		
	第14回	3	キャラクター 1/4 体下描きチェック			第54回	4	キャラクター 4/4 体着彩チェック		
	第15回	3	キャラクター 2/4 体下描き			第55回	3	プレゼンテーション①修正、手直し		
	第16回	3	キャラクター 2/4 体下描き			第56回	4	プレゼンテーション②修正、手直し		
	第17回	3	キャラクター 2/4 体下描き			第57回	3	プレゼンテーション③修正、手直し		
	第18回	3	キャラクター 2/4 体下描きチェック			第58回	4	プレゼンテーション④修正、手直し		



第19回	3	キャラクター 3/4 体下描き	第59回	3	展示公開用データ作成 作業指示
第20回	3	キャラクター 3/4 体下描き	第60回	4	展示公開用データ作成 ラフ
第21回	3	キャラクター 3/4 体下描き	第61回	3	展示公開用データ作成 ラフ
第22回	3	キャラクター 3/4 体下描きチェック	第62回	4	展示公開用データ作成 ラフチェック
第23回	3	キャラクター 4/4 体下描き	第63回	3	展示公開用データ作成 ラフチェック
第24回	3	キャラクター 4/4 体下描き	第64回	4	展示公開用データ作成①
第25回	3	キャラクター 4/4 体下描き	第65回	3	展示公開用データ作成②
第26回	3	キャラクター 4/4 体下描きチェック	第66回	4	展示公開用データ作成③
第27回	3	キャラクター 1/4体着彩	第67回	3	展示公開用データ作成④
第28回	3	キャラクター 1/4体着彩	第68回	4	展示公開用データ作成⑤
第29回	3	キャラクター 1/4体着彩	第69回	3	展示公開用データ作成⑥
第30回	4	キャラクター 1/4体着彩	第70回	4	展示公開用データ作成⑦
第31回	3	キャラクター 1/4体着彩	第71回	3	展示公開用データ作成⑧
第32回	4	キャラクター 1/4体着彩	第72回	4	展示公開用データ作成⑨
第33回	3	キャラクター 1/4 体着彩チェック	第73回	3	展示公開用データ最終チェック①
第34回	4	キャラクター 2/4体着彩	第74回	3	展示公開用データ最終チェック②
第35回	3	キャラクター 2/4体着彩			
第36回	4	キャラクター 2/4体着彩			
第37回	3	キャラクター 2/4体着彩			
第38回	4	キャラクター 2/4体着彩			
第39回	3	キャラクター 2/4体着彩			
第40回	4	キャラクター 2/4 体着彩チェック			

準備学習等

各自テーマに必要なリサーチを行うこと

教科書  
参考書等

各自必要に応じて

【担当教員の実務経験内容等】

名村 和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。

伊予嶺つく：在学デビューを機に漫画家として活動。また、キャラクターデザインやLINEスタンプ等も手掛けている。

千葉正博：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ◎ 2 学年		

科目名	卒業制作			授業形態	講義・実習 演習		
				必選の別	◎ 必修・選択必修・選択		
				開講時期	前期・後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	クラス	実務経験教員	授業時間数	2 4 4 時間		
	名村 和泰		◎	単位数	6 単位		
	伊予嶺つく		◎	授業回数	7 4 回		
	千葉 正博		◎	成績評価方法	◎ 課題作品	7 0 %	
					◎ 授業態度	3 0 %	
					筆記試験	%	
					レポート	%	
授業内容	それぞれのコースにおいて定められたテーマに基づいて2年間の集大成となる作品を制作する。						
授業目的到達目標	2年間の学習成果を作品に発揮する。						
授業計画	回数	時間数	授業内容	回数	時間数	授業内容	
	第1回	3	課題説明 投稿予定先決定	第41回	3	原稿作成	
	第2回	3	プロット チェック	第42回	4	原稿作成	
	第3回	3	プロット 修正	第43回	3	原稿作成	
	第4回	3	プロット 修正	第44回	4	原稿作成	
	第5回	3	プロット 完成	第45回	3	原稿作成	
	第6回	3	キャラクター表作成	第46回	4	原稿作成 3/4 完成チェック	
	第7回	3	プラン発表会	第47回	3	原稿作成	
	第8回	3	プラン発表会 担当決定	第48回	4	原稿作成	
	第9回	3	ネーム作成	第49回	3	原稿作成	
	第10回	3	ネーム作成	第50回	4	原稿作成	
	第11回	3	ネーム作成	第51回	3	原稿作成	
	第12回	3	ネーム作成	第52回	4	原稿作成 完成チェック	
	第13回	3	ネーム作成	第53回	3	作品修正、手直し	
	第14回	3	ネーム作成 1次チェック	第54回	4	作品完成、プレゼンエントリー	
	第15回	3	ネーム作成	第55回	3	プレゼンテーション①修正、手直し	
	第16回	3	ネーム作成	第56回	4	プレゼンテーション②修正、手直し	
	第17回	3	ネーム作成	第57回	3	プレゼンテーション③修正、手直し	
	第18回	3	ネーム作成	第58回	4	プレゼンテーション④修正、手直し	

第19回	3	ネーム作成 2次チェック	第59回	3	展示公開用データ作成 作業指示
第20回	3	ネーム作成 修正	第60回	4	展示公開用データ作成 文字打ち
第21回	3	ネーム作成 修正	第61回	3	展示公開用データ作成 文字打ち
第22回	3	ネーム作成 完成	第62回	4	展示公開用データ作成 文字打ち
第23回	3	カラー表紙作成	第63回	3	展示公開用データ作成 文字校正
第24回	3	カラー表紙作成	第64回	4	展示公開用データ作成 文字校正
第25回	3	カラー表紙作成	第65回	3	展示公開用データ作成①
第26回	3	カラー表紙作成 チェック	第66回	4	展示公開用データ作成②
第27回	3	カラー表紙作成 修正	第67回	3	展示公開用データ作成③
第28回	3	カラー表紙作成 完成	第68回	4	展示公開用データ作成④
第29回	3	原稿作成	第69回	3	展示公開用データ作成⑤
第30回	4	原稿作成	第70回	4	展示公開用データ作成⑥
第31回	3	原稿作成	第71回	3	展示公開用データ作成⑦
第32回	4	原稿作成	第72回	4	展示公開用データ作成⑧
第33回	3	原稿作成	第73回	3	展示公開用データ最終チェック①
第34回	4	原稿作成 1/4 完成チェック	第74回	3	展示公開用データ最終チェック②
第35回	3	原稿作成			
第36回	4	原稿作成			
第37回	3	原稿作成			
第38回	4	原稿作成			
第39回	3	原稿作成			
第40回	4	原稿作成 2/4 完成チェック			

準備学習等 各自テーマに必要なリサーチを行うこと

教科書  
参考書等

各自必要に応じて

【担当教員の実務経験内容等】

名村 和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。

伊予嶺つく：在学デビューを機に漫画家として活動。また、キャラクターデザインやLINEスタンプ等も手掛けている。

千葉正博：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科		
コース	Webデザインコース		絵師&コミックイラストコース
	グラフィックデザインコース		キャラクターデザインコース
	メディアイラストコース		まんがコース
	◎ 雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年		

科目名	卒業制作				授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習		
					必選の別	<b>必修</b> ・ 選択必修 ・ 選択		
					開講時期	前期・ <b>後期前半</b> ・ <b>後期後半</b>		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	2 4 4 時間				
	加茂久美子	◎	単位数	6 単位				
	阿部 克江	◎	授業回数	7 4 回				
	佐藤 大輔	◎	成績評価方法	◎ 課題作品	7 0 %			
	広野 じん			◎ 授業態度	3 0 %			
	鈴木 敦			筆記試験	%			
				レポート	%			
授業内容	それぞれのコースにおいて定められたテーマに基づいて2年間の集大成となる作品を制作する。							
授業目的 到達目標	2年間の学習成果を作品に発揮する。							
授業計画	回数	時間数	授業内容	回数	時間数	授業内容		
	第1回	3	課題説明	第41回	3	アイテム制作作業⑱		
	第2回	3	プランニング 市場調査	第42回	4	3次チェック・ディスカッション・修正		
	第3回	3	プランニング 市場調査からの分析	第43回	3	アイテム制作作業⑳		
	第4回	3	プランニング メインターゲットの設定	第44回	4	アイテム制作作業㉑		
	第5回	3	プランニング 作品の方向性の決定	第45回	3	アイテム制作作業㉒		
	第6回	3	プランニング 詳細を詰める	第46回	4	アイテム制作作業㉓		
	第7回	3	プラン発表会	第47回	3	アイテム制作作業㉔		
	第8回	3	プラン発表会 担当決定	第48回	4	4次チェック・ディスカッション・修正		
	第9回	3	ブランドロゴ作成① コンセプト・アイデア	第49回	3	仕上げ①		
	第10回	3	ブランドロゴ作成② ラフ・ディスカッション	第50回	4	仕上げ②		
	第11回	3	ブランドロゴ作成③ 修正・データ作成	第51回	3	仕上げ③		
	第12回	3	ブランドロゴ作成④ データ作成・完成	第52回	4	全作品完成チェック		
	第13回	3	アイテムサムネイル	第53回	3	全作品修正、手直し		
	第14回	3	サムネイルディスカッション	第54回	4	全作品完成、プレゼンエントリー		
	第15回	3	材料研究と試作①	第55回	3	プレゼンテーション①修正、手直し		
	第16回	3	材料研究と試作②	第56回	4	プレゼンテーション②修正、手直し		
	第17回	3	材料研究と試作③ チェック・修正	第57回	3	プレゼンテーション③修正、手直し		
	第18回	3	材料研究と試作④	第58回	4	プレゼンテーション④修正、手直し		

第19回	3	材料研究と試作⑤	第59回	3	プレゼンテーション⑤修正、手直し
第20回	3	材料研究と試作⑥ チェック・材料決定	第60回	4	プレゼンテーション⑥修正、手直し
第21回	3	アイテム制作作業①	第61回	3	プレゼンテーション⑦修正、手直し
第22回	3	アイテム制作作業②	第62回	4	プレゼンテーション⑧修正、手直し
第23回	3	アイテム制作作業③	第63回	3	プレゼンテーション⑨修正、手直し
第24回	3	アイテム制作作業④	第64回	4	プレゼンテーション⑩修正、手直し
第25回	3	アイテム制作作業⑤	第65回	3	修正、手直し総チェック
第26回	3	アイテム制作作業⑥	第66回	4	展示公開用データ作成①
第27回	3	アイテム制作作業⑦	第67回	3	展示公開用データ作成②
第28回	3	1次チェック・ディスカッション・修正	第68回	4	展示公開用データ作成③
第29回	3	アイテム制作作業⑧	第69回	3	展示公開用データ作成④
第30回	4	アイテム制作作業⑨	第70回	4	展示公開用データ作成⑤
第31回	3	アイテム制作作業⑩	第71回	3	展示公開用データ作成⑥
第32回	4	アイテム制作作業⑪	第72回	4	展示公開用データ作成⑦
第33回	3	アイテム制作作業⑫	第73回	3	展示公開用データ最終チェック①
第34回	4	アイテム制作作業⑬	第74回	3	展示公開用データ最終チェック②
第35回	3	2次チェック・ディスカッション・修正			
第36回	4	アイテム制作作業⑭			
第37回	3	アイテム制作作業⑮			
第38回	4	アイテム制作作業⑯			
第39回	3	アイテム制作作業⑰			
第40回	4	アイテム制作作業⑱			

準備学習等	各自テーマに必要なリサーチを行うこと
教科書 参考書等	各自必要に応じて

【担当教員の実務経験内容等】

加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。阿部 克江：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。佐藤 大輔：デザインプロダクションにてデザイナーとして勤務経験あり。アートディレクターとして多様なデザインやキャラクター制作なども手がける。

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科		
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース
			グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース
			メディアイラストコース	まんがコース
		雑貨デザインコース		
	<b>学年</b>	① ・ 2 学年		

  

<b>科目名</b>	WEB 特別講座 I		<b>授業形態</b>	講義・実習・ <b>演習</b>	
			<b>必修の別</b>	必修・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	前期・後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	21 時間		
	武田 雄太郎	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	7 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	70 %	
				◎ 授業態度	30 %	
				筆記試験	0 %	
				レポート	0 %	

  

<b>授業内容</b>	「Web クリエイター能力認定試験」の受験対策講座です。 問題集や出題されると思われる問題を実際の試験のように計測しながら解いていきます。時には解説しながら問題を解き、出題された問題の理解を深めます。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	Web 業界で必要とされている基礎的なスキルが網羅されている「HTML5 スタンダード」検定の合格を目指す。
-----------------	--

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	基本問題の傾向と対策①	第15回	
	第2回	基本問題の傾向と対策②	第16回	
	第3回	実技問題の傾向をおさえたサンプル問題①	第17回	
	第4回	実技問題の傾向をおさえたサンプル問題②	第18回	
	第5回	実技問題の傾向と対策① スピード練習	第19回	
	第6回	実技問題の傾向と対策② スピード練習	第20回	
	第7回	基本・実技問題の対策	第21回	
	第8回		第22回	
	第9回		第23回	
	第10回		第24回	
	第11回		第25回	
	第12回		第26回	
	第13回		第27回	
	第14回		第28回	

  

<b>準備学習等</b>	対策問題集があるので、予習・復習で問題を解き、反復して解くことで理解を深めましょう。
--------------	--

  

<b>教科書参考書等</b>	Web クリエイター能力認定試験 HTML5 スタンダード問題集 (株式会社サーティファイ)
----------------	--

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 藤本翔太：Webシステム会社代表取締役。 スマートフォンのアプリ開発やWebサイトのデザイン、システム企画、設計、開発、管理までトータルに手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース	
			グラフィックデザインコース	キャラクターデザインコース	
			メディアイラストコース	まんがコース	
	<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			
<b>科目名</b>	WEB 特別講座 II		<b>授業形態</b>	講義・実習・ <b>演習</b>	
			<b>必修の別</b>	◎ <b>必修</b> ・選択必修・選択	
			<b>開講時期</b>	◎ <b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	30時間	
	藤本翔太	◎	<b>単位数</b>	2 単位	
			<b>授業回数</b>	10回	
			<b>成績評価方法</b>	◎ <b>課題作品</b>	70 %
				◎ <b>授業態度</b>	30 %
				<b>筆記試験</b>	%
		<b>レポート</b>		%	
<b>授業内容</b>	「Web クリエイター能力認定試験」の受験対策講座です。 テーブルとそのスタイル				
<b>授業目的到達目標</b>	Web サイト制作職に必要とされる Web デザインと Web ページの HTML タグ・CSS などのコーディング能力を習得します。 過去問題を重点的に行い、読解力を身につけて、回答も正確に時間内に試験が終了できるようにします。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	過去問題① Web サイト制作の基礎知識	過去問題① Web サイト制作の基礎知識	第15回	
	第2回	過去問題② HTML・CSS の基礎と応用	過去問題② HTML の基礎	第16回	
	第3回	過去問題③ 高度なリストのデザイン	過去問題③ CSS の基礎	第17回	
	第4回	時間計測 (サーティファイの基準に沿って採点)①		第18回	
	第5回	結果報告、間違い箇所の修正		第19回	
	第6回	過去問題④ ギャラリーレイアウト	過去問題④ 各ページの作成	第20回	
	第7回	過去問題⑤ フォーム		第21回	
	第8回	過去問題⑥ デザインの基礎知識	過去問題⑥ フォーム	第22回	
	第9回	時間計測 (サーティファイの基準に沿って採点)②		第23回	
	第10回	結果報告、間違い箇所の修正		第24回	
	第11回			第25回	
	第12回			第26回	
	第13回			第27回	
第14回			第28回		
<b>準備学習等</b>	疑問点がある箇所は都度知識を補い、試験合格に繋がります。				
<b>教科書参考書等</b>	Web クリエイター能力認定試験 HTML5 対応公式テキスト「スタンダード」「エキスパート」				

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 浅野 沙希：デザイン会社にデザイナーとして勤務の後、フリーデザイナーとなる。ポスター、フライヤー、パンフレットなどを手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ 2 学年				
<b>科目名</b>	CG特別講座			<b>授業形態</b>	講義・実習・ <b>演習</b>	
				<b>必選の別</b>	必修・選択必修・ <b>選択</b>	
				<b>開講時期</b>	前期・後期前半・ <b>後期後半</b>	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	21 時間		
	浅野 沙希	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	7 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	70 %	
				◎ 授業態度	30 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	「マルチメディアクリエイター Illustrator クリエイター能力認定試験」の受験対策講座。					
<b>授業目的到達目標</b>	Illustratorの機能を使いこなし、「Illustrator クリエイター能力認定試験」の合格を目指す。Illustratorの知識を深めることでデザインの現場で活用できる技術を習得し、就職活動に生かすことも目標とする。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	試験概要説明／サンプル問題(実技)	第15回			
	第2回	サンプル問題(実践)／自己採点	第16回			
	第3回	過去問題①	第17回			
	第4回	過去問題②	第18回			
	第5回	過去問題③	第19回			
	第6回	過去問題④ 本番同様の試験プログラムを使用し練習	第20回			
	第7回	過去問題⑤ 本番同様の状況下で試験の開始・終了まで一連を練習	第21回			
	第8回		第22回			
	第9回		第23回			
	第10回		第24回			
	第11回		第25回			
	第12回		第26回			
	第13回		第27回			
	第14回		第28回			
<b>準備学習等</b>	毎回の授業で行なう過去問題は、実際の試験でも酷似した問題が出題される場合があります。分からない所を分からないままにせず、教員や友人に質問し、その日のうちに解決することが大切です。					
<b>教科書参考書等</b>	過去問題・市販問題集の内容・試験対策をまとめたプリントを配布					



## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 門田奈津子：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。 BUCHICO：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。		<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>				
		<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
			◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
			◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎	雑貨デザインコース						
<b>学年</b>		①・2 学年					
<b>科目名</b>	ポートフォリオ作成講座		<b>授業形態</b>		講義・実習・ <b>演習</b>		
			<b>必選の別</b>		必修・選択必修・ <b>選択</b>		
			<b>開講時期</b>		前期・後期前半・ <b>後期後半</b>		
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		21 時間		
	門田 奈津子		◎	<b>単位数</b>		1 単位	
	BUCHICO		◎	<b>授業回数</b>		7 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	70%	
				◎	授業態度	30%	
					筆記試験	%	
				レポート	%		
<b>授業内容</b>							
デザイン業界の就活の流れを理解し、業界に就職活動をする際に必要不可欠なポートフォリオの制作方法を学ぶ。 オンラインで求人を行う企業に対応できるよう、ポートフォリオサイトの登録とその活用方法、就職活動の方法について学ぶ。							
<b>授業目的到達目標</b>							
①狙っていくジャンルに合致した作品作りと見せ方の工夫をして、採用試験を突破できるポートフォリオを目指す。 ②面接試験を想定したプレゼンテーションで、作品と共にどう自分を売り込んでいくかを学ぶ。 ③ポートフォリオサイトに登録							
<b>授業計画</b>							
<b>回数</b>		<b>授業内容</b>		<b>回数</b>		<b>授業内容</b>	
第1回		デザイン業界の就活の流れ解説、戦略シート		第15回			
第2回		表紙作成		第16回			
第3回		サンプルページデータ作成 P1		第17回			
第4回		P2の作品制作と説明項目文字打ち		第18回			
第5回		P3の作品制作と説明項目文字打ち		第19回			
第6回		面接試験を想定したプレゼンテーション		第20回			
第7回		ポートフォリオサイトへの登録と活用法		第21回			
第8回				第22回			
第9回				第23回			
第10回				第24回			
第11回				第25回			
第12回				第26回			
第13回				第27回			
第14回				第28回			
<b>準備学習等</b>							
各自が進みたい方向の企業を調べておき、必要とされるスキルの把握をする。							
<b>教科書参考書等</b>							
過去学生作品							

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	① ・ 2 学年			

科目名	就職指導Ⅰ		授業形態	講義・実習・演習		
			必選の別	必修・選択必修・選択		
			開講時期	前期・後期前半 後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	15 時間		
	近江 美穂子		単位数	1 単位		
			授業回数	5 回		
			成績評価方法	◎ 課題作品	30 %	
				◎ 授業態度	50 %	
				筆記試験	0 %	
		◎ レポート		20 %		
授業内容	業界分析や職種について理解し、「自己分析」を行い、『なりたい自分』をイメージしたり、社会人としての心構えを学びます。					
授業目的 到達目標	「自己分析」を通し、社会人としての基礎力と自身の課題を知る。 また、自己PRを完成し、就職活動への意識を持つ。					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	自己紹介、就職活動の進め方	第15回			
	第2回	業界分析、職種理解	第16回			
	第3回	自己分析、他者分析	第17回			
	第4回	応募書類の準備	第18回			
	第5回	企業説明会、社会人としての心構え	第19回			
	第6回		第20回			
	第7回		第21回			
	第8回		第22回			
	第9回		第23回			
	第10回		第24回			
	第11回		第25回			
	第12回		第26回			
	第13回		第27回			
	第14回		第28回			
準備学習等	やりたい仕事の内容と職種を一致できるように、興味を持って調べてみましょう。					
教科書 参考書等	必要に応じてプリントを準備します。					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年			

科目名	就職指導 II			授業形態	講義・実習・演習	
				必選の別	必修・選択必修・ <b>選択</b>	
				開講時期	<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	30 時間		
	近江 美穂子		単位数	2 単位		
			授業回数	10 回		
			成績評価方法	◎ 課題作品	30 %	
				◎ 授業態度	50 %	
				◎ 筆記試験	0 %	
				◎ レポート	20 %	
授業内容	就職活動に必要な情報収集の仕方や、就職試験の種類・提出書類の内容を学び、就職活動にかかわる一連の流れを円滑に取り組むことができるようにする。					
授業目的 到達目標	応募先を明確にした履歴書等の作成を通し、就職するという意識を高める。 面接試験に必要な身だしなみやマナーの習得を目指す。					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	履歴書作成①(書き方)	第15回			
	第2回	就職活動のマナー	第16回			
	第3回	筆記試験の種類と対策	第17回			
	第4回	提出書類と応募の流れ	第18回			
	第5回	情報の集め方と見分け方、求職票の見方	第19回			
	第6回	履歴書作成②(自己PR)	第20回			
	第7回	企業研究、履歴書作成③(志望動機)	第21回			
	第8回	身だしなみ・言葉遣いのポイント	第22回			
	第9回	面接指導①(事前準備、基本的マナー)	第23回			
	第10回	面接指導②(面接試験のポイント)、まとめ	第24回			
	第11回		第25回			
	第12回		第26回			
	第13回		第27回			
	第14回		第28回			
準備学習等	希望職種・志望企業などを明確にしながら授業に臨むようにしましょう。					
教科書 参考書等	「こう動く！就職活動オールガイド」(成美堂出版)					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 門田奈津子：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	ミニチュアワークス			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
				<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				<b>開講時期</b>	<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	門田 奈津子	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	ミニチュアフード制作を通し立体イラストレーションの制作技術を習得します。また、様々な素材研究を通し、アイデアに結びつけるとともに立体や空間としてのモノのとらえ方のトレーニングを行います。					
<b>授業目的到達目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 立体物の制作を通じて、様々な素材体験とその加工方法を学ぶ。</li> <li>・ 制作した立体素材を使い、商品展開するための方法を学ぶ。</li> </ul>					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	道具・材料の説明 練習課題①成形、着色	第15回			
	第2回	練習課題①仕上げ 練習課題②寿司桶、シャリ	第16回			
	第3回	練習課題②寿司桶 ネット作り	第17回			
	第4回	練習課題②寿司桶 仕上げ	第18回			
	第5回	練習課題③アイスコレクション フレーム	第19回			
	第6回	練習課題③アイスコレクション アイス制作	第20回			
	第7回	練習課題③アイスコレクション アイス制作	第21回			
	第8回	練習課題④パンコレクション フレーム	第22回			
	第9回	練習課題④パンコレクション パン制作	第23回			
	第10回	練習課題⑤パフェキーチェーン パーツ制作	第24回			
	第11回	応用課題① アイデア出し	第25回			
	第12回	応用課題① 制作	第26回			
	第13回	応用課題① 制作	第27回			
	第14回	応用課題① 制作	第28回			
<b>準備学習等</b>	特になし					
<b>教科書参考書等</b>	専門誌・作品サンプル					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 浅野 沙希：デザイン会社にデザイナーとして勤務の後、フリーデザイナーとなる。ポスター、フライヤー、パンフレットなどを手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	1 ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	DTP 講座		<b>授業形態</b>		講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必選の別</b>		必修・選択必修・ <b>選択</b>	
			<b>開講時期</b>		<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		42 時間	
	浅野 沙希	◎	<b>単位数</b>		1 単位	
			<b>授業回数</b>		14 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	70 %
				◎	授業態度	20 %
				◎	筆記試験	10 %
					レポート	%
<b>授業内容</b>	デザイン・印刷業界でのビジネスを強く意識した就職対応講座。デザイン印刷物の制作に必要なとなるDTP (desktop publishing) について、基礎知識から応用表現まで幅広く学ぶ。					
<b>授業目的到達目標</b>	Illustrator、Photoshop の知識を深めるとともに、広告制作の現場で求められる細やかな技術と丁寧さを学び、制作だけでなく、校正・入稿・印刷などのDTP全般の基礎を身につける。デザイン・レイアウトにおける作業スピードの向上と確実性を身につけることも目標とする。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	DTP解説／ロゴのトレース		第15回		
	第2回	写真の切り抜き／ショートカットの活用		第16回		
	第3回	外部コンペ参加 コンペ概要説明／ラフ制作		第17回		
	第4回	外部コンペ参加 入稿データ作成について		第18回		
	第5回	フォーマットがあるデータ作成① レイアウト		第19回		
	第6回	フォーマットがあるデータ作成② <small>文字・デザインの入れ込み</small>		第20回		
	第7回	特色印刷(1色刷り)① 特色について		第21回		
	第8回	特色印刷(1色刷り)② デザイン制作		第22回		
	第9回	校正 校正記号について		第23回		
	第10回	デザインテクニック 文字や素材の扱い方		第24回		
	第11回	最終課題(折りのある印刷物)① デザイン制作		第25回		
	第12回	最終課題(折りのある印刷物)② 初校		第26回		
	第13回	最終課題(折りのある印刷物)③ 修正		第27回		
	第14回	最終課題(折りのある印刷物)④ 印刷・裁断		第28回		
<b>準備学習等</b>	DTPの分野は細かく地味な作業が多いので、文字の1つ1つにも気を配れる、集中力と丁寧さが大切です。また、授業では座学もあるので、自らメモをとり復習・確認をするようにしましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	授業内容をまとめたプリントを授業最後に配布					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 阿部 克江：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年			

  

<b>科目名</b>	シルバーアクセサリー講座		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>	前期 後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	阿部克江	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	

  

<b>授業内容</b>	オリジナルシルバーアクセサリーのデザインから形成、焼成による実制作を体験、アクセサリー制作技術を学ぶとともに、それらの技術を身につけるためのミニマムデザイン概念の修得および造形力のトレーニングを行います。
-------------	--

  

<b>授業目的到達目標</b>	銀粘土を使用した作品制作。アクセサリーを完成させるまでの様々な行程を学びながら、アクセサリーの構造を理解し、銀粘土ならではの自由なフォルムのオリジナルアクセサリーを完成させる。
-----------------	--

  

	回数	授業内容	回数	授業内容
<b>授業計画</b>	第1回	葉のシルバーチャーム制作① シルバーペーストを使ったチャーム制作 成形・焼成	第15回	
	第2回	葉のシルバーチャーム制作② 焼成・やすりがけ・磨きいぶし・仕上げ	第16回	
	第3回	プレートタイプのチャーム① アイデアスケッチ 石粉粘土による試作	第17回	
	第4回	プレートタイプのチャーム② 銀粘土による成形・乾燥 焼成	第18回	
	第5回	プレートタイプのチャーム③ やすりがけ・磨きいぶし・仕上げ	第19回	
	第6回	シルバーリング① アイデアスケッチ・石粉粘土による試作	第20回	
	第7回	シルバーリング② 石粉粘土による試作・銀粘土による成形	第21回	
	第8回	シルバーリング③ 銀粘土による成形・乾燥・焼成	第22回	
	第9回	シルバーリング④ やすりがけ・磨きいぶし・仕上げ	第23回	
	第10回	自由制作① これまでのテクニックを活かした自由作品制作 アイデアスケッチ	第24回	
	第11回	自由制作② アイデアスケッチ・石粉粘土による試作	第25回	
	第12回	自由制作③ 銀粘土による成形	第26回	
	第13回	自由制作④ 銀粘土による成形・乾燥・焼成	第27回	
	第14回	自由制作⑤ やすりがけ・磨きいぶし・仕上げ	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	柔軟な発想と、デザインスケッチを「モノ」として完成させる忍耐が必要な科目です。固定観念にとらわれず、様々なパーツを組み合わせるなど工夫を楽しみながら制作していきましょう。
--------------	---

  

<b>教科書参考書等</b>	参考資料:「アートクレイシルバーでつくるアクセサリー」「アートクレイシルバーでつくる純銀製のアクセサリー」など
----------------	---

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	①・② 学年				
<b>科目名</b>	プリントワークス			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
				<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				<b>開講時期</b>	① <b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	加茂久美子	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
		レポート		%		
<b>授業内容</b>	シルクスクリーンやステンシル、消しゴムはんこなどの手法を通して印刷の基本についてわかりやすく体験する。それらの手法を活かしたオリジナルグッズの企画・制作をする。					
<b>授業目的到達目標</b>	アナログ手法の質感や味わいを体験し、今後の作品制作へ役立てる。それぞれの手法体験の中で、道具の選定方法や使用方法を学ぶ。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	消しゴムはんこ制作体験/消しゴムで版を作る	第15回			
	第2回	スタンプ・エンボスパウダー体験/箔押し体験	第16回			
	第3回	ガラスリッツエン体験	第17回			
	第4回	ステンシル体験/解説・下絵作成	第18回			
	第5回	ステンシル体験/版作成・ステンシル	第19回			
	第6回	シルクスクリーンプリント技法体験/下絵作成	第20回			
	第7回	シルクスクリーンプリント技法体験/版準備・版作成①	第21回			
	第8回	シルクスクリーンプリント技法体験/版作成②	第22回			
	第9回	シルクスクリーンプリント技法体験/版仕上げ・刷り	第23回			
	第10回	これまでに体験した技法から複数の技法を選び、オリジナルグッズを制作する/ラフ案作成	第24回			
	第11回	オリジナルグッズ制作/ラフチェックメ切	第25回			
	第12回	オリジナルグッズ制作/制作①	第26回			
	第13回	オリジナルグッズ制作/制作②	第27回			
第14回	オリジナルグッズ制作/仕上げ・人気投票・提出	第28回				
<b>準備学習等</b>	特になし					
<b>教科書参考書等</b>	特になし					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木昌太：フリーイラストレーター、マンガ家として活動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなども手がける。BUCHICO：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。森脇 紗織：キャラクターデザイナー、イラストレーター、ロゴタイプなど多岐にわたるデザインを展開。他、総合プロデュースや様々なディレクションを担当。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	キャラクター基礎講座		授業形態		講義・ <b>実習</b> ・演習	
			必選の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			開講時期		<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	授業時間数		42 時間	
	BUCHICO		◎	単位数		1 単位
	鈴木 昌太		◎	授業回数		14 回
	森脇 紗織		◎	成績評価方法	◎ 課題作品	60 %
					◎ 授業態度	40 %
					筆記試験	%
					レポート	%
<b>授業内容</b>	様々な素材としてのキャラクター制作入門編。各週ごとに異なるテーマシートによる基礎描画力のトレーニングを通し、魅力あるキャラクター制作を学ぶ。					
<b>授業目的到達目標</b>	様々なデザイン、コミック素材としてのキャラクター制作基礎技術を習得する。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	基礎解説、ベーシックワーク「バリエーション」	第15回			
	第2回	ベーシックワーク テーマ1「生物1」	第16回			
	第3回	ベーシックワーク テーマ2「生物2」	第17回			
	第4回	ベーシックワーク テーマ3「生物3」	第18回			
	第5回	ベーシックワーク テーマ4「バリエーション/ロボット」	第19回			
	第6回	ベーシックワーク テーマ5「バリエーション/モンスター」	第20回			
	第7回	ベーシックワーク テーマ6「バリエーション/男女」	第21回			
	第8回	ベーシックワーク テーマ7「印象による演出表現」	第22回			
	第9回	ベーシックワーク テーマ8「バリエーション/職業別」	第23回			
	第10回	ベーシックワーク テーマ9「人物のキャラクター化」	第24回			
	第11回	チャレンジワーク シート①制作	第25回			
	第12回	チャレンジワーク シート①完成	第26回			
	第13回	チャレンジワーク シート②制作	第27回			
	第14回	チャレンジワーク シート②完成	第28回			
<b>準備学習等</b>	普段から様々なメディアに目を向け、積極的にキャラクター素材にふれる。					
<b>教科書参考書等</b>	特になし					



## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 門田：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。鈴木：フリーイラストレーター、マンガ家として活動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなども手がける。千葉：印刷会社にてデザイナー、DTPオペレーターとして勤務経験あり。フリーでイラストレーター、マンガ家として活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	①・② 学年			

  

<b>科目名</b>	<b>コピックテクニック</b>		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
			<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>	前期・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間	
	門田 奈津子	◎	<b>単位数</b>	1 単位	
	鈴木 昌太	◎	<b>授業回数</b>	14 回	
	千葉 正博	◎	<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	70%
				◎ 授業態度	30%
				筆記試験	%
				レポート	%
<b>授業内容</b>	コピックカラーマーカーを使った応用テクニックの学習を通して、表現力アップを図る。				
<b>授業目的到達目標</b>	①コピックと色鉛筆の合わせ技で、質感表現が出来るようになる。 ②学内展示を目的とした作品制作を行う。				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	スキルチェック課題	第15回		
	第2回	トレーニング①光沢感の表現 基礎編	第16回		
	第3回	トレーニング②光沢感の表現 応用編	第17回		
	第4回	トレーニング①柔らかさの表現 基礎編	第18回		
	第5回	トレーニング②柔らかさの表現 応用編	第19回		
	第6回	トレーニング②柔らかさの表現 応用編	第20回		
	第7回	トレーニング③イラストへの質感表現応用	第21回		
	第8回	トレーニング④イラストへの質感表現応用	第22回		
	第9回	背景付き一枚絵着彩	第23回		
	第10回	背景付き一枚絵着彩	第24回		
	第11回	背景付き一枚絵着彩	第25回		
	第12回	オリジナルイラスト制作 (色紙)①下描き、線画	第26回		
	第13回	オリジナルイラスト制作 (色紙)②着彩	第27回		
	第14回	オリジナルイラスト制作 (色紙)③着彩、仕上げ	第28回		
<b>準備学習等</b>	コピックカラーマーカーの基本的な使い方は、ベーシックカリキュラム「アート表現」で学習。				
<b>教科書参考書等</b>	過去学生作品				

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 高橋 佳子：デザイン会社でデザイナーとして勤務経験あり。幼児、児童の絵画造形教室講師も務める。広野 じん：木彫家として個展、展示会など国内外で活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	①・② 学年			

  

<b>科目名</b>	<b>デッサン講座</b>		<b>授業形態</b>	<b>講義・実習 演習</b>	
			<b>必選の別</b>	<b>必修・選択必修・選択</b>	
			<b>開講時期</b>	<b>前期・後期前半・後期後半</b>	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	高橋 佳子	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
	広野 じん	◎	<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	70%
				◎	授業態度	30%
					筆記試験	%
					レポート	%

  

<b>授業内容</b>	デッサンやドローイング、パースなどのベーシックトレーニングを通し、クリエイターに必要な描画力・表現力・構成力・想像力を身につける。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	デッサンにおいて初心者がほとんどのため、鉛筆の削り方や線の重ね方など基本からスタートし、毎回のトレーニングで質感表現を磨き、最終的には就職活動用のポートフォリオに入れられる作品制作を行う。
-----------------	--

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	道具の使い方、ハッチングによるグラデーション	第15回	
	第2回	基本形態のデッサン①立方体	第16回	
	第3回	基本形態のデッサン②円柱	第17回	
	第4回	基本形態のデッサン③円錐	第18回	
	第5回	基本形態のデッサン④球体	第19回	
	第6回	質感の表現①布素材	第20回	
	第7回	質感の表現②金属素材	第21回	
	第8回	質感の表現①透明素材 形をとる、陰影をつける	第22回	
	第9回	質感の表現①透明素材 質感表現と細部描き込み	第23回	
	第10回	静物デッサン①自分の靴 形をとる、陰影をつける	第24回	
	第11回	静物デッサン①自分の靴 質感表現と細部描き込み	第25回	
	第12回	静物デッサン②手とモチーフ形をとる、陰影をつける	第26回	
	第13回	静物デッサン②手とモチーフ質感表現と細部描き込み	第27回	
	第14回	静物デッサン②手とモチーフ質感表現と細部描き込み	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	毎回の課題は教員が添削を行うので、各自自分のウィークポイントを自覚し、次回の制作に活かしていきましょう。
--------------	--

  

<b>教科書参考書等</b>	過去学生作品
----------------	--------

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 広野 じん：木彫家として個展、展示会など国内外で活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年			

  

<b>科目名</b>	<b>フィギュアモデリング</b>		<b>授業形態</b>	<b>講義・実習 演習</b>	
			<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>	(前期) 後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	広野 じん	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	

  

<b>授業内容</b>	・粘土「石粉粘土」を使用し、与えられたテーマを研究・観察し、形として表現する。 ・素材を扱う時に使う道具の使い方についても指導する。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	・素材「粘土」に慣れ、よくモチーフを観察・研究し、学生自身で形を作る事が出来るようになる。 ・道具の扱いにも慣れ、使いこなせるようになる。
-----------------	--

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	素材について・道具について「講義」	第15回	
	第2回	課題①「食品」の模刻 [荒付け]	第16回	
	第3回	①[食品]の模刻 [小作り]	第17回	
	第4回	①[食品]の模刻 [小作り]	第18回	
	第5回	①[食品]の模刻 [仕上げ・着彩]	第19回	
	第6回	講評会	第20回	
	第7回	課題②[オリジナルフィギュア [動物系]制作]	第21回	
	第8回	②オリジナルフィギュア [芯作り]	第22回	
	第9回	②オリジナルフィギュア [芯作り]	第23回	
	第10回	②オリジナルフィギュア [粘土荒付け]	第24回	
	第11回	②オリジナルフィギュア [小作り・削り]	第25回	
	第12回	②オリジナルフィギュア [小作り・削り]	第26回	
	第13回	②オリジナルフィギュア [仕上げ・着彩]	第27回	
	第14回	講評会	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	特になし
<b>教科書参考書等</b>	特になし

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木 敦：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。ポスター、パンフレット、マークやロゴなど幅広く手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎	雑貨デザインコース					
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年					
<b>科目名</b>	ブランドプロモーション			<b>授業形態</b>	講義 <b>〈実習〉</b> 演習	
				<b>必修の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				<b>開講時期</b>	<b>〈前期〉</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	鈴木 敦	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	課題作品	80 %	
				授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	オリジナルブランドの企画からシンボルロゴ作成、プロモーションアイテムのデザインまでトータルにプロデュースするデザイン展開力を身につけます。					
<b>授業目的到達目標</b>	さまざまなブランドの理念やイメージなどをどのように一貫性のあるデザインとして表現していくかを、シンボルやロゴ、カラーシステムなどのベーシックデザインとアプリケーションデザインの展開を通して学び、略式のマニュアルシートとしてまとめる。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	ブランドについて	第15回			
	第2回	シンボルマークとロゴタイプについて	第16回			
	第3回	ベーシックデザインとアプリケーション	第17回			
	第4回	ブランドのリサーチとプランニング	第18回			
	第5回	プランニング、サムネイル	第19回			
	第6回	ベーシックデザイン①シンボルマーク	第20回			
	第7回	ベーシックデザイン②ロゴタイプ	第21回			
	第8回	ベーシックデザイン③展開	第22回			
	第9回	ベーシックデザイン④カラーシステム	第23回			
	第10回	アプリケーション展開①アイテム設定	第24回			
	第11回	アプリケーション展開②制作	第25回			
	第12回	マニュアルシート作成①フォーマット作成	第26回			
	第13回	マニュアルシート作成②レイアウト	第27回			
	第14回	マニュアルシート作成③完成まで	第28回			
<b>準備学習等</b>	さまざまなブランドがあり、それらのビジュアル表現が日常生活の中にあふれています。それぞれのデザインが、どのような意味や思い、イメージを伝え、どのような効果を上げているかを考え、制作に生かしましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	特になし					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 佐々木陽向：週刊雑誌の読み切り掲載で漫画家デビューし、漫画家として活動。漫画の他イラスト、立ち絵などの制作も行う。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎	雑貨デザインコース					
	<b>学年</b>	①・② 学年				
<b>科目名</b>	乙女ゲームイラスト講座			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
				<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> 選択	
				<b>開講時期</b>	① <b>前期</b> ・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	4 2 時間		
	佐々木陽向	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	1 4 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	7 0 %	
				◎ 授業態度	3 0 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	乙女ゲームに特化したイラスト講座です。 魅力のあるキャラクター作り、キャッチーなシーンイラスト表現を追求します。					
<b>授業目的到達目標</b>	ソーシャルゲームの普及に伴い、様々な女性向けコンテンツの需要が高まっている。 乙女ゲームやBLゲームなど、女性向けの市場が活発になり活躍の場が増えているので、 イラストコンテストやゲーム会社等に持ち込み、投稿し、受賞・掲載を目指す。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	講義と基礎力チェック(人物デッサン)	第15回			
	第2回	乙女/BLゲームのキャラクターデザイン×3体	第16回			
	第3回	キャラ立ち絵制作①(クール系) 下描き、ペン入れ	第17回			
	第4回	キャラ立ち絵制作①(クール系) 着色	第18回			
	第5回	キャラ立ち絵制作②(熱血系) 下描き、ペン入れ	第19回			
	第6回	キャラ立ち絵制作②(熱血系) 着色	第20回			
	第7回	キャラ立ち絵制作③(天然系) 下描き、ペン入れ	第21回			
	第8回	キャラ立ち絵制作③(天然系) 着色	第22回			
	第9回	ゲーム内のシーンイラストの作成① ラフチェック	第23回			
	第10回	ゲーム内のシーンイラストの作成①下描き、ペン入れ	第24回			
	第11回	ゲーム内のシーンイラストの作成①着色	第25回			
	第12回	ゲーム内のシーンイラストの作成② ラフチェック	第26回			
	第13回	ゲーム内のシーンイラストの作成②下描き、ペン入れ	第27回			
第14回	ゲーム内のシーンイラストの作成②着色	第28回				
<b>準備学習等</b>	ゲーム会社によって求められる作風が全く違う事が多いので、 目標とするコンテンツに自分の方向性が合っているのかマーケティングをしっかりとしましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	電撃ガールズスタイル                      Cool-B					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 名村 和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	1 ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	コンセプトアート		<b>授業形態</b>		講義・ <b>実習</b> ・演習	
			<b>必修の別</b>		必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>		<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		42 時間	
	名村 和泰	◎	<b>単位数</b>		1 単位	
			<b>授業回数</b>		14 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	90 %
				◎	授業態度	10 %
					筆記試験	%
					レポート	%
<b>授業内容</b>	主に Photoshop を使って、ゲームなどのビジュアルコンセプトを視覚化し、絵として表現した設計図（コンセプトアート）の描き方を学びます。					
<b>授業目的到達目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ オリジナリティを出すため、資料の探し方～素材の作り方を覚える</li> <li>・ Photoshop のテクニックを学び、写真とイラストの合成を学ぶ</li> <li>・ 作品の世界観の裏側まで考えて、イラストをより濃密に描く技術を手に入れる</li> </ul>					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	資料について	第15回			
	第2回	ラフ画～資料撮影	第16回			
	第3回	フォトバッシュ①・画像加工	第17回			
	第4回	フォトバッシュ②・コラージュ	第18回			
	第5回	イラスト制作①・ペン入れ	第19回			
	第6回	イラスト制作②・テキストチャ	第20回			
	第7回	オリジナルコンセプト①・企画	第21回			
	第8回	オリジナルコンセプト②・世界観	第22回			
	第9回	オリジナルコンセプト③・家・部屋	第23回			
	第10回	オリジナルコンセプト④・乗り物	第24回			
	第11回	オリジナルコンセプト⑤・住民	第25回			
	第12回	オリジナルコンセプト⑥・季節	第26回			
	第13回	オリジナルコンセプト⑦・メインビジュアル	第27回			
	第14回	プレゼンテーション	第28回			
<b>準備学習等</b>	基本ツールは Photoshop を使用します。普段使用していない人は1年 CG 等の授業を復習しておきましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	プリント配布					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 名村 和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	1 ・ ② 学年			
<b>科目名</b>	CLIP STUDIO マンガ講座			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習
				<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択
				<b>開講時期</b>	<b>前期</b> ・後期前半・後期後半
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>		<b>授業時間数</b>	42 時間
	名村 和泰	◎		<b>単位数</b>	1 単位
				<b>授業回数</b>	14 回
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	90 %
				◎ 授業態度	10 %
				筆記試験	%
		レポート		%	
<b>授業内容</b>	デジタル漫画制作のクオリティやスピードをさらに上げるためのさまざまなテクニックを学びます。				
<b>授業目的到達目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 遠近法の知識を学び、立体感のある背景の描画技術を身につける</li> <li>・ パース定規の使用法をマスターし、プロレベルの作画クオリティを目指す</li> <li>・ アシスタントなどでも使える、魅せ方の技術</li> </ul>				
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	遠近法・カメラ基礎知識 ・シンプルな図形		第15回	
	第2回	一点透視法 ・課題説明、下描き		第16回	
	第3回	一点透視法 ・チェック～ペン入れ		第17回	
	第4回	二点透視法 ・課題説明、下描き		第18回	
	第5回	二点透視法 ・チェック～ペン入れ		第19回	
	第6回	二点透視法 ・トーンテクニック		第20回	
	第7回	三点透視法 ・課題説明、下描き		第21回	
	第8回	三点透視法 ・チェック～ペン入れ		第22回	
	第9回	三点透視法 ・効果／演出技術		第23回	
	第10回	三点透視法 ・視線誘導		第24回	
	第11回	オリジナルイラスト ・課題説明、下描き		第25回	
	第12回	オリジナルイラスト ・チェック～ペン入れ		第26回	
	第13回	オリジナルイラスト ・印刷状態確認		第27回	
	第14回	オリジナルイラスト ・プレゼン		第28回	
<b>準備学習等</b>	授業は1年生のコミック基礎を学んでいる程度の技術前提で進みます。ツールの名称や位置など再確認しておきましょう。				
<b>教科書参考書等</b>	プリント配布				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎	雑貨デザインコース					
<b>学年</b>	1 ・ ② 学年					
<b>科目名</b>	ポートフォリオサイト制作講座		<b>授業形態</b>		講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必修の別</b>		必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>		<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		4 2 時間	
	武田 雄太郎	◎	<b>単位数</b>		1 単位	
			<b>授業回数</b>		1 4 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	7 0 %
				◎	授業態度	2 0 %
						筆記試験
		◎		レポート	1 0 %	
<b>授業内容</b>	就職活動およびフリーランスのクリエイターとして自分をアピールするための作品紹介サイトを制作。レクチャーを受けながらオンラインホームページ作成ツールを利用し、制作します。					
<b>授業目的到達目標</b>	・就職活動で役に立つポートフォリオサイトを制作・公開する。 ・ユーザーが使いやすい分かりやすいユーザビリティを考慮した Web サイト制作を行う。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	導入:Wixについて	Webレポート	第15回		
	第2回	Webサイトについて	トップページ制作	第16回		
	第3回	ポートフォリオサイトについて	下層ページ制作	第17回		
	第4回	サイトの機能について	サイトテクニク	第18回		
	第5回	ダミーサイト制作課題		第19回		
	第6回	ポートフォリオサイト制作①	プランニング	第20回		
	第7回	ポートフォリオサイト制作②	ラフ	第21回		
	第8回	ポートフォリオサイト制作③	実制作	第22回		
	第9回	ポートフォリオサイト制作④	実制作	第23回		
	第10回	ポートフォリオサイト制作⑤	実制作	第24回		
	第11回	ポートフォリオサイト制作⑥	実制作	第25回		
	第12回	ポートフォリオサイト制作⑦	ドメイン取得	第26回		
	第13回	ポートフォリオサイト制作⑧	公開	第27回		
	第14回	プレゼンテーション		第28回		
<b>準備学習等</b>	オンラインエディタを使用してポートフォリオサイトを制作するので、登録に必要な Gmail 等のアカウントを予め作っておいてください。					
<b>教科書参考書等</b>	データ・プリント配布					



## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 森脇 紗織：絵本のキャラクターデザイナー、イラストレーターとして活動。またHPのタイトルロゴ制作や総合プロデュース、パンフレットのディレクションなど、デザイン全般に携わる。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	CLIPSTUDIO 超初心者講座		<b>授業形態</b>		講義・ <b>実習</b> ・演習	
			<b>必選の別</b>		必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>		<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		42 時間	
	森脇 紗織	◎	<b>単位数</b>		1 単位	
			<b>授業回数</b>		14 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	80 %
				◎	授業態度	20 %
					筆記試験	%
					レポート	%
<b>授業内容</b>	昨今主流となったイラスト制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」に焦点を当て、ツールの使い方を実践を通して学ぶ。					
<b>授業目的到達目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分の作風に合うツール、技法を研究します。</li> <li>・ CLIP STUDIO PAINT を繰り返し使うことにより、ソフトの癖に慣れます。</li> <li>・ デジタルデータの納品方法やデータの制作方法を学びます。</li> </ul>					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	CLIP STUDIOの業界内での立ち位置	第15回			
	第2回	データ納品実践、主要ツールを駆使した作品制作	第16回			
	第3回	著作権について、トレース練習	第17回			
	第4回	塗り(1) アニメ塗り(実習)	第18回			
	第5回	塗り(2) 塗りと線の相性(講義/実習)	第19回			
	第6回	下描き交換(1) 目的:下描きの重要性を学ぶ	第20回			
	第7回	下描き交換(2)	第21回			
	第8回	下描き交換(3)	第22回			
	第9回	具体的なキーワードからの描画(1)	第23回			
	第10回	具体的なキーワードからの描画(2)	第24回			
	第11回	抽象的なキーワードからの描画(1)	第25回			
	第12回	抽象的なキーワードからの描画(2)	第26回			
	第13回	抽象的なキーワードからの描画(3)	第27回			
	第14回	抽象的なキーワードからの描画(4)	第28回			
<b>準備学習等</b>	CLIP STUDIO PAINT に慣れるためには、授業外でも触って感覚を忘れないようにすることが大事です。イラストを描く際には、積極的に使用しましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	モニターに表示、もしくはデータでの配布					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	Web ラボ		<b>授業形態</b>		講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必修の別</b>		必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>		前期・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		4 2 時間	
	武田 雄太郎	◎	<b>単位数</b>		1 単位	
			<b>授業回数</b>		1 4 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	9 0 %
				◎	授業態度	1 0 %
					筆記試験	0 %
					レポート	0 %
<b>授業内容</b>	Web サイト制作におけるビジュアル表現について学び、UI デザインの観点から戦略や理解を深めます。 Web サイトやアプリを快適に使うため、ユーザー心理を理解した上で様々な Web 素材を制作し Web ならではのビジュアル表現の技術を身につけます。					
<b>授業目的到達目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ユーザーが使いやすく、かつ興味を引く Web 素材の制作スキルを身につける。</li> <li>・ Web でのアプローチをする上でのアイデアを出すテクニックを身につける。</li> <li>・ UI デザインの基礎を身につけることで、制作時の戦略を理解する。</li> </ul>					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第 1 回	導入:Webラボとは		第15回		
	第 2 回	SNSでのアプローチ	戦略シート	第16回		
	第 3 回	GIFアニメーション作成①	ラフシート	第17回		
	第 4 回	GIFアニメーション作成②	実制作	第18回		
	第 5 回	GIFアニメーション作成③	実制作・仕上げ	第19回		
	第 6 回	画像加工①	手法レクチャー	第20回		
	第 7 回	画像加工②	撮影・アイデア出し	第21回		
	第 8 回	画像加工③	実制作	第22回		
	第 9 回	アイコン制作①	ラフシート	第23回		
	第10回	アイコン制作②	ラフチェック	第24回		
	第11回	アイコン制作③	実制作	第25回		
	第12回	LINEスタンプ制作①	ラフシート	第26回		
	第13回	LINEスタンプ制作②	実制作	第27回		
	第14回	LINEスタンプ制作③	実制作・仕上げ	第28回		
<b>準備学習等</b>	授業の中でInstagramの画像投稿をする課題があるのでInstagramのアプリをダウンロードしておきましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	特になし					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 遠藤祐輔：仙台市内のデザイン会社や広告代理店にデザイナー、ディレクターとして勤務。独立後はブランディングを中心にグラフィック、webデザインなど幅広く手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	推し活グッズ講座		<b>授業形態</b>		講義・ <b>実習</b> ・演習	
			<b>必選の別</b>		必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>		前期・後期前半・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		42 時間	
	遠藤 祐輔		◎	<b>単位数</b>		1 単位
				<b>授業回数</b>		14 回
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	80 %
				◎	授業態度	20 %
					筆記試験	0 %
				レポート	0 %	
<b>授業内容</b>	オリジナルアイテムで「推し」を応援できる、低予算で愛のこもったハンドメイドグッズの作り方wお学びます。					
<b>授業目的到達目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近にあるグッズの制作を通じ、デザインに親しんでもらう。</li> <li>・ものづくりにおけるターゲットの分析やコンセプトの重要性を知ってもらう。</li> <li>・各種材料体験。</li> </ul>					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	ガイダンス あなたの「推し」について語ろう ステッカー制作① ・課題説明	第15回			
	第2回	ステッカー制作② ・下描き ・着彩	第16回			
	第3回	ステッカー制作③ 自由帳制作① ・コピー機の使い方 ・課題説明	第17回			
	第4回	自由帳制作② ・下描き ・着彩	第18回			
	第5回	自由帳制作③ ・着彩 ・中綴じ作業	第19回			
	第6回	缶バッジ制作① ・課題説明 ・下描き	第20回			
	第7回	缶バッジ制作② ・着彩 ・原稿作成	第21回			
	第8回	缶バッジ制作③ ・缶バッジグーの 使い方	第22回			
	第9回	なんちゃってアクキー制作① ・課題説明 ・下描き	第23回			
	第10回	なんちゃってアクキー制作② ・原稿作成 ・オープンの使い方	第24回			
	第11回	なんちゃってアクキー制作③ ・UVレジンの使い方	第25回			
	第12回	ビニールポーチ制作① ・課題説明 ・下描き	第26回			
	第13回	ビニールポーチ制作② ・原稿作成	第27回			
	第14回	ビニールポーチ制作③ ・仕上げ	第28回			
<b>準備学習等</b>	市販の推しグッズなどをリサーチして、どのようなデザインなのかを研究しておくこと。					
<b>教科書 参考書等</b>	特になし					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 名村 和泰：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。広告の他イラストやキャラクターデザインなどを手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>					
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース		
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース		
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース		
◎		雑貨デザインコース					
	<b>学年</b>	①・② 学年					
<b>科目名</b>	<b>同人絵師講座</b>		<b>授業形態</b>		講義・ <b>実習</b> ・演習		
			<b>必選の別</b>		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
			<b>開講時期</b>		前期 <b>後期前半</b> ・後期後半		
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		42 時間		
	名村 和泰	◎	<b>単位数</b>		1 単位		
			<b>授業回数</b>		14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	90 %	
				◎	授業態度	10 %	
						筆記試験	%
						レポート	%
<b>授業内容</b>	・CG着彩の応用編。コミックテイストのイラストにおける質感表現や効果など、「塗り」を極めるテクニックを学びます。 ・同人誌制作から活動のノウハウについて、実践しながら学びます。						
<b>授業目的到達目標</b>	・二次創作を含めた自由なモチーフを使用することにより、制作の楽しさを学ぶ ・色々なグッズを題材とすることにより、今まで考えつかなかった展開やアイデアなどの発想力を鍛える ・同人活動に応用できる、印刷技術や描画力を習得する						
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	アクリルキーホルダー制作 ・課題説明、線画修正		第15回			
	第2回	アクリルキーホルダー制作 ・着彩 入稿説明		第16回			
	第3回	アクリルキーホルダー制作 ・ㄨ切、データチェック		第17回			
	第4回	イラスト集制作 ・課題説明、線画修正		第18回			
	第5回	イラスト集制作 ・着彩		第19回			
	第6回	イラスト集制作 ・着彩修正		第20回			
	第7回	イラスト集制作 ・レイアウト 入稿説明		第21回			
	第8回	イラスト集制作 ・ㄨ切		第22回			
	第9回	イラスト集制作 ・データチェック		第23回			
	第10回	モノクロコピー本制作 ・課題説明		第24回			
	第11回	モノクロコピー本制作 ・線画修正		第25回			
	第12回	モノクロコピー本制作 ・トーン説明		第26回			
	第13回	モノクロコピー本制作 ・ㄨ切		第27回			
	第14回	モノクロコピー本制作 ・製本		第28回			
<b>準備学習等</b>	授業は1年生の前期授業を全て学んでいる前提で進みます。「RGB」や「解像度」などの基礎用語がわからない場合は事前に復習をしておく必要があります。						
<b>教科書参考書等</b>	プリント配布						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 鈴木 昌太：フリーイラストレーター、マンガ家として活動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	キャラクター応用講座			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習	
				<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				<b>開講時期</b>	前期 <b>後期前半</b> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	鈴木 昌太	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	前期開講基礎講座に引き続いての応用編。ストーリーにおけるキャラクターの構成法則を学び、その制作を通して描画力のステップアップをはかる。					
<b>授業目的到達目標</b>	基礎技法習得後の応用技術トレーニング、キャラクター分析やアイデア展開トレーニング、キャラクター制作における法則学初級編などを経て、デザイン・コミック素材としてのキャラクター制作応用技術を習得する。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	基礎解説、テーマ①「二次創作アレンジ」プランニング	第15回			
	第2回	テーマ①「二次創作アレンジ」ラフスケッチ～制作	第16回			
	第3回	テーマ①「二次創作アレンジ」制作～仕上げ	第17回			
	第4回	テーマ②「アイテムトレーニング」プランニング	第18回			
	第5回	テーマ②「アイテムトレーニング」ラフスケッチ～制作	第19回			
	第6回	テーマ②「アイテムトレーニング」制作～仕上げ	第20回			
	第7回	テーマ③「演出」プランニング	第21回			
	第8回	テーマ③「演出」ラフスケッチ～制作	第22回			
	第9回	テーマ③「演出」制作～仕上げ	第23回			
	第10回	テーマ④「法則学/2の法則」プランニング	第24回			
	第11回	テーマ④「法則学/2の法則」ラフスケッチ～制作	第25回			
	第12回	テーマ④「法則学/2の法則」制作（線画、下塗り）	第26回			
	第13回	テーマ④「法則学/2の法則」制作（詳細部、背景ほか）	第27回			
	第14回	テーマ④「法則学/2の法則」制作～仕上げ	第28回			
<b>準備学習等</b>	普段から様々なメディアに目を向け、積極的にキャラクター素材にふれる。					
<b>教科書 参考書等</b>	特になし					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 阿部 克江：デザイン制作会社にデザイナーとして勤務した経験あり。デザイン、イラスト、シルバーアクセサリーなどデザイン全般に携わる。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎		雑貨デザインコース			
	<b>学年</b>	①・② 学年			

  

<b>科目名</b>	ビジュアルブック(絵本)制作		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>	前期 <b>後期前半</b> 後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	阿部克江	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	

  

<b>授業内容</b>	オリジナル絵本、エッセイ、自己作品集等の制作を通し、ビジュアルの作成、製本技術を習得します。また、様々な用紙に関する素材知識、材料体験を経て、一冊のビジュアルブックをプロデュースします。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	紙の本は現在デジタルブックに押されている印象があるが、紙や装丁にこだわった贅沢な愛蔵本も多く出版されている。あらゆる表情の紙や装丁の仕掛け、その魅力と装丁デザイナーの自由な発想・情熱を感じ取ってほしい。また、簡易的な製本方法を修得できるので、就職活動時の個性的なポートフォリオ制作にも役立つ。
-----------------	--

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	課題説明・本の各部位名称と基本構造・参考作品鑑賞	第15回	
	第2回	本をつくる(試作)①中綴じ本	第16回	
	第3回	本をつくる(試作)②ソフトカバー	第17回	
	第4回	本をつくる(試作)③ハードカバー	第18回	
	第5回	オリジナルブックの制作/条件とプロセスの説明	第19回	
	第6回	紙について/紙の種類とサイズ・選び方	第20回	
	第7回	センスアップのための簡易的方法 / スタンピングリーフ・エンボス・ワックスペーパー	第21回	
	第8回	本の制作①プランニング プランニングシート作成	第22回	
	第9回	本の制作②本の設計・アイデアスケッチ	第23回	
	第10回	本の制作③中身制作(下描き)	第24回	
	第11回	本の制作④中身制作(下描き・着彩)	第25回	
	第12回	本の制作⑤中身制作(着彩)・製本準備	第26回	
	第13回	本の制作⑥製本▶仕上げ	第27回	
	第14回	合評会と講評	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	ラッピングペーパーや折り紙、ショッピングバッグなど、身近な紙を観察しましょう。紙の特徴は本の印象を大きく左右します。また、紙以外の面白いモノも魅力的な本に応用できます。
--------------	--

  

<b>教科書参考書等</b>	参考資料：「デザインのひきだし」「はじめての手製本」「印刷・加工DIYブック」など
----------------	---

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 門田奈津子：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎	雑貨デザインコース					
<b>学年</b>	①・② 学年					
<b>科目名</b>	リアルイラスト講座			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
				<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				<b>開講時期</b>	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	門田 奈津子	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	70 %	
				◎ 授業態度	30 %	
				筆記試験	%	
		レポート		%		
<b>授業内容</b>	人物モチーフを基本としたスーパーリアルイラストレーションの制作を通して、パステルと色鉛筆の使い方をマスターする。					
<b>授業目的到達目標</b>	モチーフをよく観察し、形や色、質感を再現するデッサン力を磨く。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	解説、パステルトレーニング	第15回			
	第2回	トレスダウンのやり方と実践	第16回			
	第3回	パステルのベースづくり①肌の色味	第17回			
	第4回	パステルのベースづくり②立体感の演出	第18回			
	第5回	パステルのベースづくり③髪の色味と立体感	第19回			
	第6回	パステルのベースづくり④全体の色調調整	第20回			
	第7回	色鉛筆による描き込み①瞳の描き込み	第21回			
	第8回	色鉛筆による描き込み②顔のパーツ	第22回			
	第9回	色鉛筆による描き込み③髪の流れ	第23回			
	第10回	色鉛筆による描き込み④髪の流れ	第24回			
	第11回	色鉛筆による描き込み⑤顔以外のパーツ	第25回			
	第12回	色鉛筆による描き込み⑥顔以外のパーツ	第26回			
	第13回	色鉛筆による描き込み⑦全体の調整	第27回			
	第14回	色鉛筆による描き込み⑧全体の調整	第28回			
<b>準備学習等</b>	コピックカラーマーカーの基本的な使い方は、ベーシックカリキュラム「アート表現」で学習。					
<b>教科書参考書等</b>	過去学生作品					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 遠藤 祐輔：仙台市内のデザイン会社や広告代理店にデザイナー、ディレクターとして勤務。独立後はブランディングを中心にグラフィック、webデザインなど幅広く手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>			
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
◎	雑貨デザインコース				
<b>学年</b>	①・② 学年				

  

<b>科目名</b>	<b>キャラクターグッズ制作講座</b>		<b>授業形態</b>	<b>講義・実習 演習</b>	
			<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
			<b>開講時期</b>	前期・後期前半・後期後半	

  

<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	遠藤 祐輔	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	70 %	
				◎ 授業態度	30 %	
				筆記試験	%	
		レポート		%		

  

<b>授業内容</b>	商品化を前提としたキャラクターの性格設定から世界観を作り上げ育てる作業を行う。 さらに、グッズへのデザインの落とし込みや業者への発注の仕方まで、実際の現場での流れを体験しながら制作を行う。
-------------	---

  

<b>授業目的到達目標</b>	キャラクター商品として、市場で販売しているレベルの完成度を目指す。
-----------------	-----------------------------------

  

<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>
	第1回	主要キャラクター3体の基本設定	第15回	
	第2回	世界観構築のための春夏秋冬イラスト	第16回	
	第3回	グッズのデザインラフ	第17回	
	第4回	キャラクター原画データ作成とグッズ制作	第18回	
	第5回	キャラクター原画データ作成 <small>* 資料チェック日 (制作に必要な資料を持参。外注の場合はサイト報告)</small>	第19回	
	第6回	キャラクター原画データ作成 1次チェック	第20回	
	第7回	キャラクター原画データ作成 2次チェック	第21回	
	第8回	キャラクター原画データ作成 3次チェック	第22回	
	第9回	キャラクター原画データ作成 最終チェック	第23回	
	第10回	進行状況の中間チェック	第24回	
	第11回	キャラクターグッズ制作 出力や加工	第25回	
	第12回	キャラクターグッズ制作 出力や加工	第26回	
	第13回	キャラクターグッズ制作、パッケージング	第27回	
	第14回	プレゼンテーション	第28回	

  

<b>準備学習等</b>	キャラクターグッズショップなどでマーケティングリサーチを行う。 グッズ制作のための資料ショップ巡りなど。
--------------	---

  

<b>教科書参考書等</b>	過去学生作品
----------------	--------



## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 加茂久美子：クラフトショップに勤務し、オリジナル商品の企画・制作・販売に携わる。雑貨作家として独立後は企画展参加、ネット販売で活動。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	①・② 学年				
<b>科目名</b>	アクセサリ制作講座			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
				<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				<b>開講時期</b>	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	加茂久美子	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	誰でも簡単に手軽にできるアクセサリやアートオブジェを制作、立体造形感覚のトレーニングやマテリアルの体験を通し、柔軟な発想や多角的なものの捉え方を習得する。					
<b>授業目的到達目標</b>	平面構成と立体構成のどちらも取り入れることのできる作品制作を体験する。一般に販売可能な精度の作品を制作するスキルを取得し、今後の作品制作に役立てる。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	アクセサリパーツ制作／プラ板+レジン（平面）	第15回			
	第2回	アクセサリパーツ制作／プラ板+レジン（立体）	第16回			
	第3回	アクセサリパーツ制作／粘土① 成形	第17回			
	第4回	アクセサリパーツ制作／粘土② 磨き・着彩	第18回			
	第5回	シリコン型制作体験／原型制作	第19回			
	第6回	シリコン型制作体験／原型磨き仕上げ・シリコン型制作	第20回			
	第7回	シリコン型制作体験／作成した型でパーツ制作・加工①	第21回			
	第8回	ビーズ刺しゅう体験／解説・下準備	第22回			
	第9回	ビーズ刺しゅう体験／刺しゅう・仕上げ	第23回			
	第10回	これまでに体験した技法から複数の技法を選び、オリジナルグッズを制作する／ラフ案作成	第24回			
	第11回	オリジナルアクセサリ制作／ラフチェックメ切	第25回			
	第12回	オリジナルアクセサリ制作／制作①	第26回			
	第13回	オリジナルアクセサリ制作／制作②	第27回			
	第14回	オリジナルアクセサリ制作／仕上げ・人気投票・提出	第28回			
<b>準備学習等</b>	特になし					
<b>教科書参考書等</b>	特になし					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 佐々木陽向：週刊雑誌の読み切り掲載で漫画家デビューし、漫画家として活動。漫画の他イラスト、立ち絵などの制作も行う。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎	雑貨デザインコース					
	<b>学年</b>	①・② 学年				
<b>科目名</b>	ノベルズイラスト		<b>授業形態</b>		講義・ <b>実習</b> 演習	
			<b>必選の別</b>		必修・ <b>選択必修</b> 選択	
			<b>開講時期</b>		前期・ <b>後期前半</b> 後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>		42時間	
	佐々木陽向	◎	<b>単位数</b>		1 単位	
			<b>授業回数</b>		14 回	
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	70%
				◎	授業態度	30%
					筆記試験	%
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	小説の挿絵やライトノベルに使用される表紙、挿絵、WEB コンテンツ等のイラストレーション表現を追求します。					
<b>授業目的到達目標</b>	ノベルズイラストは動画・WEB コンテンツやゲームなど、活躍できる場所が多数あるので、自分に合ったコンテンツを見つける。イラストコンテストやゲーム会社等に持ち込み、投稿し、受賞・掲載を目指す。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	
	第1回	講義と基礎力チェック(人物デッサン)		第15回		
	第2回	テーマ①	サンプルノベルのキャラクターデザイン×3体	第16回		
	第3回	テーマ①	キャラクターデザインを使用したイラスト作成(ラフ・下描き)	第17回		
	第4回	テーマ①	キャラクターデザインを使用したイラスト作成(ペン入れ)	第18回		
	第5回	テーマ②	戦う男たちのイラスト作成 <b>キャラクターデザイン</b>	第19回		
	第6回	テーマ②	戦う男たちのイラスト作成(下描き・ペン入れ)	第20回		
	第7回	テーマ②	戦う男たちのイラスト作成(彩色・トーン処理)	第21回		
	第8回	テーマ②	戦う男たちのイラスト作成(チェック・講評)	第22回		
	第9回	テーマ③	老若男女のイラスト作成 <b>キャラクターデザイン</b>	第23回		
	第10回	テーマ③	老若男女のイラスト作成(下描き・ペン入れ)	第24回		
	第11回	テーマ③	老若男女のイラスト作成(彩色・トーン処理)	第25回		
	第12回	テーマ③	老若男女のイラスト作成(チェック・講評)	第26回		
	第13回	テーマ④	フリーテーマのイラスト作成(下描き・ペン入れ)	第27回		
	第14回	テーマ④	フリーテーマのイラスト作成(彩色・講評)	第28回		
<b>準備学習等</b>	雑誌や媒体によって求められる作風が全く違う事が多いので、目標とするコンテンツに自分の方向性が合っているのかマーケティングをしっかりとしましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	PIXIV イラストレーター一年鑑					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	①・② 学年				
<b>科目名</b>	ストリートデザイン			<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> 演習	
				<b>必選の別</b>	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				<b>開講時期</b>	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	4 2 時間		
	武田 雄太郎	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	1 4 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	8 0 %	
				◎ 授業態度	2 0 %	
				筆記試験	0 %	
				レポート	0 %	
<b>授業内容</b>	エクストリーム系やグラフィティなど、ストリートテイストをいかしたグッズの制作講座。 クールでかっこいいロゴやアイテムの作成技術をマスターします。					
<b>授業目的 到達目標</b>	エクストリーム系やグラフィティなど、ストリートテイストをいかしたロゴの制作からグッズの提案までをトータルで行い、プランニング能力をつける。コンピュータの技術を習得し、よりレベルの高いデジタルワークをめざす。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	ストリートデザインとは タギング・グラフィティ練習	第15回			
	第2回	ダミーデッキ制作課題① ラフ	第16回			
	第3回	ダミーデッキ制作課題② 実制作	第17回			
	第4回	ダミーデッキ制作課題③ 実制作・仕上げ	第18回			
	第5回	ダミーデッキ制作課題④ シート制作	第19回			
	第6回	合評会 次回課題説明 ラフ制作	第20回			
	第7回	オリジナルブランド提案課題① ラフ	第21回			
	第8回	オリジナルブランド提案課題② ログ制作	第22回			
	第9回	オリジナルブランド提案課題③ 実制作	第23回			
	第10回	オリジナルブランド提案課題④ 実制作	第24回			
	第11回	オリジナルブランド提案課題⑤ アイテム制作	第25回			
	第12回	オリジナルブランド提案課題⑥ アイテム制作	第26回			
	第13回	オリジナルブランド提案課題⑦ アイテム制作	第27回			
	第14回	プレゼンテーション	第28回			
<b>準備学習等</b>	特に準備して勉強する必要はありませんが、自分の制作プランによって必要な用紙や素材などが出てくるので、授業の際にその準備物を忘れないようにしてください。					
<b>教科書 参考書等</b>	特になし					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

【担当教員の実務経験内容等】  BUCHICO：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。	学科	グラフィックデザイン学科				
	コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
学年	1 ・ ② 学年					
科目名	商業用カットイラスト		授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習	
			必選の別		必修 <b>選択必修</b> 選択	
			開講時期		<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		42 時間	
	BUCHICO		◎	単位数		1 単位
				授業回数		14 回
				成績評価方法	◎ 課題作品	80 %
					◎ 授業態度	20 %
					筆記試験	%
					レポート	%
授業内容	・就職後、現場で広告制作を行う際に汎用性が高いとされるテーマを設け、テーマに沿ってイラスト制作を行う。 ・効率の良い制作方法や、Illustratorの応用的技術などを習得する。					
授業目的到達目標	●仕事で必要とされる汎用性の高いイラストを短時間で制作する能力を身につける。 ●チラシやパンフレット、会報誌など、地元密着の印刷会社へアピールできる作品のストックを増やし、ポートフォリオ制作に役立てる。					
授業計画	回数	授業内容		回数	授業内容	
	第1回	商業イラストタッチで自己紹介用イラストを制作		第15回		
	第2回	現場で需要のあるイラストとは？	人物カット【家族】 説明・ラフ	第16回		
	第3回	効率よく着彩するには？	人物カット【家族】 着彩・仕上げ	第17回		
	第4回	手描きイラストのバリエーション	人物カット【医療】 説明・下描き・着彩	第18回		
	第5回	図形ツールで時短イラスト	人物カット【子供】 説明・ラフチェック	第19回		
	第6回	図形ツールで時短イラスト	人物カット【子供】 データ制作	第20回		
	第7回	便利ツールで面構成のイラスト	【フード】 説明・ラフ	第21回		
	第8回	便利ツールで面構成のイラスト	【フード】 着彩・仕上げ	第22回		
	第9回	覚えておきたい便利なイラレテクニック		第23回		
	第10回	色数指定のあるイラスト	【インテリア・雑貨】 2色イラスト制作	第24回		
	第11回	テーマに合わせたイラスト制作	説明・テーマ決め ラフ制作	第25回		
	第12回	テーマに合わせたイラスト制作	ラフチェック データ制作	第26回		
	第13回	テーマに合わせたイラスト制作	データ制作 仕上げ・印刷	第27回		
	第14回	合評会		第28回		
準備学習等	・イラストが使われている広告媒体を意識して探し、タッチや色使いなどを参考にしてみる。 ・授業で制作したイラストを使用した広告物を仕上げ、ポートフォリオに入れることができれば尚良し。					
教科書参考書等	特になし					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> BUCHICO：デザイン会社にデザイナーとして勤務した経験あり。現在フリーデザイナー。広告全般とカットイラストやパッケージデザインも手がける。	<b>学科</b>	<b>グラフィックデザイン学科</b>				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	1・2 学年				
<b>科目名</b>	<b>MVイラスト</b>		<b>授業形態</b>	講義・ <b>実習</b> ・演習		
			<b>必選の別</b>	必修 <b>選択必修</b> 選択		
			<b>開講時期</b>	<b>前期</b> 後期前半・後期後半		
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	BUCHICO	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	%	
				レポート	%	
<b>授業内容</b>	・MV(ミュージックビデオ)に使用することを目的としたオリジナルイラストを制作する。					
<b>授業目的到達目標</b>	●昨今、音楽業界ではアマチュアの歌手・アーティストがSNS等で活躍の場を広げていることもあり、楽曲のイメージに合ったイラスト制作の需要が高まっている。それをふまえ、曲や歌詞のイメージをきちんと掴んでビジュアル化し、リスナーを引き付けるイラストを制作する技術を磨き、仕事に繋げていくことを目指す。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	導入/イメージイラストラフ(1枚)	第15回			
	第2回	イメージイラスト用 素材制作	第16回			
	第3回	ソフト検証	第17回			
	第4回	ソフト検証	第18回			
	第5回	楽曲選択/ラフ制作(規定枚数)	第19回			
	第6回	イラスト制作	第20回			
	第7回	イラスト制作/中間チェック①	第21回			
	第8回	イラスト制作	第22回			
	第9回	イラスト制作	第23回			
	第10回	イラスト制作	第24回			
	第11回	イラスト制作/中間チェック②	第25回			
	第12回	イラスト制作	第26回			
	第13回	イラスト制作/最終チェック	第27回			
	第14回	合評会	第28回			
<b>準備学習等</b>	・魅力的なMVを事前に観賞・検証し、参考にしたいものをピックアップしておく。 ・映像として楽曲と組み合わせられるよう、必要に応じて指定のアプリなどをダウンロードする。					
<b>教科書参考書等</b>	特になし					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 門田奈津子：キャラクター商品製作会社にてデザイナーとして勤務経験あり。キャラクターデザイン、イラスト、マーケティングなど業務全般に携わる。Web絵本、雑貨クリエイターとしても活動。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	Vtuber キャラ制作			<b>授業形態</b>	講義・ <u>実習</u> ・演習	
				<b>必選の別</b>	必修・ <u>選択必修</u> ・選択	
				<b>開講時期</b>	前期・ <u>後期前半</u> ・後期後半	
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	門田 奈津子	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	20 %	
				筆記試験	0 %	
		レポート		0 %		
<b>授業内容</b>	モーションキャプチャーソフト Adobe Character Animator (以下、Ch と略) を使って、自分で描いたオリジナルキャラクターを動かしたりしゃべらせたりする方法を学びます。 キャラクターの元データは Illustrator で制作します。					
<b>授業目的到達目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクター制作における Illustrator のレイヤー構造の理解。</li> <li>・Character Animator の基本と、モーションキャプチャーの操作の理解。</li> <li>・動画としての書き出しと Zoom や OBS を用いた実況方法の理解。</li> </ul>					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	ガイダンス Character Animator とは	第15回			
	第2回	サンプルキャラ①を使った基本操作の理解と Illustrator のレイヤー構造の理解	第16回			
	第3回	サンプルキャラ①・顔を動かしてみる	第17回			
	第4回	サンプルキャラ②を使った基本操作の理解と Illustrator のレイヤー構造の理解	第18回			
	第5回	サンプルキャラ②全身キャラで可能なことの理解	第19回			
	第6回	応用課題 オリジナルキャラ制作のコツ 応用課題 オリキャラ・ラフ制作とラフチェック	第20回			
	第7回	応用課題 オリキャラ・イラレデータ制作	第21回			
	第8回	応用課題 オリキャラ・イラレデータ制作	第22回			
	第9回	応用課題 オリキャラ・イラレデータ制作	第23回			
	第10回	応用課題 オリキャラ・Chに変換・調整	第24回			
	第11回	応用課題 オリキャラ・Chに変換・調整	第25回			
	第12回	応用課題 オリキャラ・Chで録画	第26回			
	第13回	応用課題 オリキャラ・Chからの書き出し	第27回			
第14回	応用課題 他ツールでの利用方法について	第28回				
<b>準備学習等</b>	前期「CG1」で学習した基本機能・レイヤー構造をしっかり身に付けておく。					
<b>教科書参考書等</b>	特になし					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

<b>【担当教員の実務経験内容等】</b> 森脇 紗織：絵本のキャラクターデザイナー、イラストレーターとして活動。またHPのタイトルロゴ制作や総合プロデュース、パンフレットのディレクションなど、デザイン全般に携わる。	<b>学科</b>	グラフィックデザイン学科				
	<b>コース</b>	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
	<b>学年</b>	① ・ ② 学年				
<b>科目名</b>	CLIPSTUDIO イラスト講座		<b>授業形態</b>	講義・ <del>実習</del> ・演習		
			<b>必選の別</b>	必修・ <del>選択必修</del> ・選択		
			<b>開講時期</b>	前期・ <del>後期前半</del> ・後期後半		
<b>担当教員</b>	<b>教員名</b>	<b>実務経験教員</b>	<b>授業時間数</b>	42 時間		
	森脇 紗織	◎	<b>単位数</b>	1 単位		
			<b>授業回数</b>	14 回		
			<b>成績評価方法</b>	◎	課題作品	80 %
				◎	授業態度	20 %
					筆記試験	%
					レポート	%
<b>授業内容</b>	昨今主流となったイラスト制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」を用いて、魅力的なイラストを制作するために必要な知識やノウハウを研究、勉強していきます。					
<b>授業目的到達目標</b>	・自分の作風を研究しながら、CLIP STUDIO PAINT の便利な機能を学びます。 ・魅力的なイラストを描くための要素をまとめる力を身に着けます。					
<b>授業計画</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>	<b>回数</b>	<b>授業内容</b>		
	第1回	自己紹介シート制作	第15回			
	第2回	著作権について、納品練習	第16回			
	第3回	DL素材(1) 目的:描画速度の向上	第17回			
	第4回	DL素材(2)	第18回			
	第5回	DL素材(3)	第19回			
	第6回	要約練習(1) 読解編	第20回			
	第7回	要約練習(2) 構図編	第21回			
	第8回	要約練習(3) 作業	第22回			
	第9回	塗り(1) 素材らしく見せる練習	第23回			
	第10回	塗り(2)	第24回			
	第11回	塗り(3)	第25回			
	第12回	抽象的なキーワードからの描画(1)	第26回			
	第13回	抽象的なキーワードからの描画(2)	第27回			
	第14回	抽象的なキーワードからの描画(3)	第28回			
<b>準備学習等</b>	CLIP STUDIO PAINT に慣れるのはもちろん、魅力的なイラストを作成するには繰り返し絵を描いていくことが必要です。良いイラストをたくさん見て、たくさん絵を描きましょう。					
<b>教科書参考書等</b>	モニターに表示、もしくはデータでの配布					

## 仙台デザイン専門学校 シラバス

武田雄太郎：デザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務した経験あり。ポスターやロゴデザイン、スタッフTシャツ制作なども手がける。	学科	グラフィックデザイン学科				
	コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース	
		◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース	
		◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース	
◎		雑貨デザインコース				
学年	① ・ ② 学年					
科目名	UI デザイン		授業形態	講義・ <u>実習</u> ・演習		
			必選の別	必修・ <u>選択必修</u> ・選択		
			開講時期	前期・ <u>後期前半</u> ・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間		
	武田 雄太郎	◎	単位数	1 単位		
			授業回数	14 回		
			成績評価方法	◎ 課題作品	80 %	
				◎ 授業態度	10 %	
				筆記試験	0 %	
				◎ レポート	10 %	
授業内容	ユーザビリティの観点から UI デザインの理解を深め、カラーリングやレイアウトデザインのテクニックを学びます。グループワーク演習を用いて、Web業界のプロセスフローの理解や直感的なインターフェースの提案など、現場で役立つ実用的なデザインのテクニックを学びます。					
授業目的到達目標	・ ユーザー目線に立ち、ビジュアル表現ができるようになる。 ・ ユーザーが使いやすく分かりやすいユーザビリティを考慮した Web サイト制作を行う。					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	導入:UIデザインとは UIデザインレポート	第15回			
	第2回	UI表現 模擬案件①(グループワーク) 分析	第16回			
	第3回	模擬案件②(グループワーク) プレスト	第17回			
	第4回	模擬案件③(グループワーク) デザイン	第18回			
	第5回	模擬案件④(グループワーク) デザイン	第19回			
	第6回	プレゼンテーション	第20回			
	第7回	UI提案課題① ペルソナ設定	第21回			
	第8回	UI提案課題② トーン&マナー	第22回			
	第9回	UI提案課題③ 工数見積もり	第23回			
	第10回	UI提案課題④ ディスカッション	第24回			
	第11回	UI提案課題⑤ ページ制作	第25回			
	第12回	UI提案課題⑥ ページ制作	第26回			
	第13回	UI提案課題⑦ ページ制作	第27回			
第14回	プレゼンテーション	第28回				
準備学習等	特に準備して勉強する必要はありませんが、様々な Web サイトやアプリケーションを見るようにしてください。そうすることで、授業がより理解しやすいと思います。					
教科書参考書等	特になし					



# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	①・2 学年			

科目名	自主制作 A			授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習		
				必選の別	必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
				開講時期	<b>前期</b> ・後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間			
	門田 奈津子		単位数	1 単位			
			授業回数	14 回			
			成績評価方法	課題作品		%	
				◎ 授業態度	10 %		
				筆記試験		%	
				◎ レポート	90 %		
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。						
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)						
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容			
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回				
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回				
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回				
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回				
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回				
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回				
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回				
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回				
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回				
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回				
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回				
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回				
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回				
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回				
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。						
教科書参考書等	各自必要に応じて						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	①・2 学年			

科目名	自主制作 B		授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習		
			必修の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
			開講時期		<b>前期</b> ・後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		42 時間		
	千葉 正博		単位数		1 単位		
			授業回数		14 回		
			成績評価方法	課題作品		%	
				◎	授業態度		10%
				筆記試験		%	
				◎	レポート		90%
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。						
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)						
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容			
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回				
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回				
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回				
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回				
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回				
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回				
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回				
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回				
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回				
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回				
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回				
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回				
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回				
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回				
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。						
教科書参考書等	各自必要に応じて						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	①・2 学年			

科目名	自主制作 C			授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習	
				必選の別	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				開講時期	<b>前期</b> ・後期前半・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間		
	鈴木 敦		単位数	1 単位		
			授業回数	14 回		
			成績評価方法	課題作品	%	
				◎ 授業態度	10 %	
				筆記試験	%	
				◎ レポート	90 %	
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。					
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。					
教科書参考書等	各自必要に応じて					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	①・2 学年			

科目名	自主制作 D			授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習	
				必修の別	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				開講時期	<b>前期</b> 後期前半・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間		
	門田 奈津子		単位数	1 単位		
	森脇 紗織		授業回数	14 回		
			成績評価方法	課題作品	%	
				◎ 授業態度	10 %	
				筆記試験	%	
				◎ レポート	90 %	
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。					
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。					
教科書参考書等	各自必要に応じて					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	①・2 学年			

科目名	自主制作 E			授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習		
				必選の別	必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
				開講時期	前期・後期 <b>前半</b> ・後期後半		
担当教員	教員名		実務経験教員	授業時間数	42 時間		
	千葉 正博			単位数	1 単位		
				授業回数	14 回		
				成績評価方法	課題作品	%	
					◎ 授業態度	10 %	
					筆記試験	%	
					◎ レポート	90 %	
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。						
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)						
授業計画	回数	授業内容		回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動		第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。						
教科書参考書等	各自必要に応じて						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	①・2 学年			

科目名	自主制作 F			授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習	
				必選の別	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				開講時期	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間		
	森脇 紗織		単位数	1 単位		
			授業回数	14 回		
			成績評価方法	課題作品	%	
				◎ 授業態度	10 %	
				筆記試験	%	
				◎ レポート	90 %	
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。					
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。					
教科書参考書等	各自必要に応じて					

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	① ・ 2 学年			

科目名	自主制作 G		授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習		
			必選の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
			開講時期		前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		42 時間		
	阿部 克江		単位数		1 単位		
	森脇 紗織		授業回数		14 回		
			成績評価方法			課題作品 %	
				◎	授業態度		10 %
						筆記試験 %	
				◎	レポート		90 %
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。						
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)						
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容			
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回				
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回				
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回				
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回				
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回				
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回				
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回				
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回				
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回				
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回				
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回				
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回				
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回				
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回				
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。						
教科書参考書等	各自必要に応じて						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	① ・ 2 学年			

科目名	自主制作 H			授業形態	講義・ <b>実習</b> 演習		
				必選の別	必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
				開講時期	前期・後期 <b>前半</b> ・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間			
	加茂 久美子		単位数	1 単位			
	BUCHICO		授業回数	14 回			
			成績評価方法	課題作品		%	
				◎ 授業態度	10 %		
				筆記試験		%	
				◎ レポート	90 %		
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。						
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)						
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容			
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回				
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回				
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回				
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回				
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回				
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回				
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回				
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回				
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回				
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回				
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回				
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回				
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回				
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回				
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。						
教科書参考書等	各自必要に応じて						



# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年			

科目名	自主制作 I		授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習		
			必選の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
			開講時期		<b>前期</b> ・後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		42 時間		
	名村 和泰		単位数		1 単位		
	鈴木 敦		授業回数		14 回		
			成績評価方法	課題作品		%	
				◎	授業態度		10%
				筆記試験		%	
				◎	レポート		90%
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。						
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)						
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容			
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回				
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回				
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回				
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回				
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回				
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回				
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回				
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回				
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回				
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回				
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回				
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回				
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回				
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回				
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。						
教科書参考書等	各自必要に応じて						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年			

科目名	自主制作 J		授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習		
			必選の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
			開講時期		<b>前期</b> ・後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数		42 時間		
	鈴木 敦		単位数		1 単位		
	広野 じん		授業回数		14 回		
			成績評価方法	課題作品		%	
				◎	授業態度		10%
				筆記試験		%	
				◎	レポート		90%
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。						
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)						
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容			
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回				
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回				
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回				
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回				
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回				
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回				
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回				
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回				
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回				
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回				
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回				
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回				
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回				
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回				
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。						
教科書参考書等	各自必要に応じて						

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年			

科目名	自主制作 K			授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習		
				必選の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
				開講時期		<b>前期</b> ・後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員		授業時間数		42 時間		
	武田 雄太郎			単位数		1 単位		
	広野 じん			授業回数		14 回		
			成績評価方法	課題作品		%		
				◎	授業態度		10%	
				筆記試験		%		
				◎	レポート		90%	
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。							
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)							
授業計画	回数	授業内容			回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。							
教科書参考書等	各自必要に応じて							

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年			

科目名	自主制作 L			授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習		
				必選の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
				開講時期		<b>前期</b> 後期前半・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員		授業時間数		42 時間		
	浅野 沙希			単位数		1 単位		
	加茂 久美子			授業回数		14 回		
				成績評価方法	課題作品		%	
					◎	授業態度		10%
					筆記試験		%	
					◎	レポート		90%
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。							
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)							
授業計画	回数	授業内容			回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。							
教科書参考書等	各自必要に応じて							

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年			

科目名	自主制作 M			授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習		
				必選の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
				開講時期		前期・後期 <b>前半</b> ・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員		授業時間数		42 時間		
	鈴木 敦			単位数		1 単位		
	広野 じん			授業回数		14 回		
	名村 和泰			成績評価方法	課題作品		%	
					◎	授業態度		10 %
					筆記試験		%	
					◎	レポート		90 %
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。							
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)							
授業計画	回数	授業内容			回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。							
教科書参考書等	各自必要に応じて							

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年			

科目名	自主制作 N			授業形態		講義・ <b>実習</b> 演習		
				必選の別		必修・ <b>選択必修</b> ・選択		
				開講時期		前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半		
担当教員	教員名	実務経験教員		授業時間数		42 時間		
	遠藤 祐輔			単位数		1 単位		
	鈴木 敦			授業回数		14 回		
	広野 じん			成績評価方法	課題作品		%	
	BUCHICO				◎	授業態度		10%
					筆記試験		%	
					◎	レポート		90%
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。							
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)							
授業計画	回数	授業内容			回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動			第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。							
教科書参考書等	各自必要に応じて							

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	◎	Webデザインコース	◎	絵師&コミックイラストコース
	◎	グラフィックデザインコース	◎	キャラクターデザインコース
	◎	メディアイラストコース	◎	まんがコース
	◎	雑貨デザインコース		
学年	1 ・ ② 学年			

科目名	自主制作 〇		授業形態	講義・ <u>実習</u> 演習	
			必選の別	必修・ <u>選択必修</u> ・選択	
			開講時期	前期・ <u>後期前半</u> ・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間	
	浅野 沙希		単位数	1 単位	
	武田 雄太郎		授業回数	14 回	
	鈴木 敦		成績評価方法	課題作品	%
	広野 じん			◎ 授業態度	10 %
				筆記試験	%
				◎ レポート	90 %
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。				
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)				
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容	
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回		
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回		
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回		
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回		
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回		
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回		
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回		
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回		
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回		
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回		
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回		
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回		
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回		
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回		
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。				
教科書参考書等	各自必要に応じて				

# 仙台デザイン専門学校 シラバス

学科	グラフィックデザイン学科			
コース	<input checked="" type="radio"/> Webデザインコース	<input checked="" type="radio"/> 絵師&コミックイラストコース		
	<input checked="" type="radio"/> グラフィックデザインコース	<input checked="" type="radio"/> キャラクターデザインコース		
	<input checked="" type="radio"/> メディアイラストコース	<input checked="" type="radio"/> まんがコース		
	<input checked="" type="radio"/> 雑貨デザインコース			
学年	1 ・ (2) 学年			

科目名	自主制作 P			授業形態	講義・ <b>実習</b> ・演習	
				必選の別	必修・ <b>選択必修</b> ・選択	
				開講時期	前期・ <b>後期前半</b> ・後期後半	
担当教員	教員名	実務経験教員	授業時間数	42 時間		
	浅野 沙希		単位数	1 単位		
	鈴木 敦		授業回数	14 回		
	広野 じん		成績評価方法	課題作品 %		
	武田 雄太郎			<input checked="" type="radio"/> 授業態度	10 %	
				筆記試験 %		
				<input checked="" type="radio"/> レポート	90 %	
授業内容	各自が設定した作業目標と内容を実施する。(疑問点があれば、常駐している教員にフォローしてもらう) デザインに関することであれば作業内容は自由であるが、毎回、作業内容をレポートで報告する義務がある。					
授業目的到達目標	①授業課題の作業の遅れをフォローアップする ②自主的な制作活動 ③その他 (就職活動用の作品制作・検定対策の自主トレーニングなど)					
授業計画	回数	授業内容	回数	授業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第16回			
	第3回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第17回			
	第4回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第20回			
	第7回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容に合わせた制作活動	第28回			
準備学習等	毎回作業する課題や道具などは各自準備してくること。					
教科書参考書等	各自必要に応じて					



アクセサリーパーツ制作/ガラス板+レジン (立体)