グラフィックデザイン学科 シラバス

令和3年度 (2021年度)

Sendai Vocational College of Design.

党校注 人 北杜学周

仙台デザイン専門学校

【担当教員の実務経験内容 注野小奈・デザイン会		として勤務の後、フリーデザイナーとなる。	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	/学科		
ポスター、フライヤー、 にデザイナーとして勤	パンフレット	などを手がける。BUCHICO:デザイン会社 。現在フリーデザイナー。広告全般とカット			デザインコー			 ` 		ミックイラストコープ	
会社にてデザイナーとし ケティングなど業務全航	って勤務経験あ 设に携わる。We	ける。 門田奈津子:キャラクター商品製作 り。 キャラクターデザイン、イラスト、マー b絵本、雑貨クリエイターとしても活動。	コース		ィックデザイ アイラストコ		ζ			ーデザインコース - っ	•
武田雄太郎:デザイン! ターやロゴデザイン.	訓作会社でWeb スタッフTシャ	デザイナーとして勤務した経験あり。 ポスツ制作なども手がける。 森脇紗織:絵本の		\sim	ザインコー				<u>んがコ-</u>		
制作や総合プロデュース 携わる。	え、パンプレッ	ーターとして活動。またHPのタイトルロゴ トのディレクションなど、デザイン全般に	学年	0 112 11		$\overline{}$	•	2 学年	Ē.		
						授	業刑	態	講	義・実習 演習	
科目名	CG	5 l					選0		必修		
				1		開	講時	期	前期	後期前半・後期後	後半
		教員名	クラス		経験教員	授美	業時	間数		42時間	
	浅野		A • B • C • [Ė	単位	数		1 単位	
		HICO	B•D	()	授	業回			14 回	
担当教員	門田		А)	成		課題作	品	7 0 %	
	武田		С	_)	成績評価方法	\bigcirc	授業態	度	3 0 %	
	森脇	紗織	A·B·D	()	置		筆記試		%	
						法		レポー	١	%	
	ビジ <i>:</i>	ュアル表現に必要なCGソ	ノフト及び周辺	辺機器の使!	い方を基礎	から学	習す	- る。			
授業内容											
極業口 奶	デザイ	´ン業界の二大ソフト Illustrato	or 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(Gを駆使してビジ	ー シュア
授業目的 到達目標		こせるようになる。	,								
	- 161	I= MV									
	回数	授業内	引答		回数			拐	業内容		
	第1回	ガイダンス			第15回						
	第2回	Illustrator①基本的な使し	か方		第16回						
	第3回	Illustrator②図形ツール	で簡単キャラク	クター	第17回						
	第4回	Illustrator③パターン作店	龙		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						
授業計画	第7回	Illustrator⑥ライブトレ-	ース		第21回						
	第8回	Photoshop①基本的な使い	か方		第22回						
	第9回	Photoshop②ブラシツール	レ・着彩		第23回						
	第10回	Photoshop③イラスト着乳	彩(下塗り)		第24回						
	第11回	Photoshop④イラスト着乳	彩 (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 融行	 }データプリン	トアウト	第28回						
準備学習等	ソフト	の基本機能は各自毎回復	習し、次回に	 には迷わず仮	 更うことが	出来る。	よう	になりる	ましょう	;	
教科書	4+1-1										
参考書等	特にな	こし									

【担当教員の	実務経験	的容等】	学科				ック	デザイン	/学科	
浅野 沙希:	デザイン	⁄会社にデザイナーとし)	デザインコー ィックデザイ		7	$H \sim I$		クイラストコース
		デザイナーとなる。ポ	コース	$\overline{}$	ィックテザイ アイラストニ		<u> </u>		<u>ャフクター</u> んがコース	デザインコース ෭
トースター、ファ 手がける。	フイヤー	、パンフレットなどを			ザインコー	ス				<u> </u>
			学年			(.)		2 学年		
A) = 6		- 11					業刑			実習 演習
科目名	CC	6 II					選の		_	選択必修・選択
		# 무 <i>집</i>	5 = 7	— 364 5	7 문수보는 므		講明		則期・後	期前半・後期後半
	注取	教員名	<u>クラス</u> A・B・C・D		上級教員			間数		42時間
	/达到	沙希	A.P.C.L		<u>)</u>		単位			1 単位
+0 \\/ +b =							業回			14 回
担当教員	_					成績評価方法				80%
	_					評 価		授業態筆記試		20%
						方法		単記試しポー		%
								V 3.	<u> </u>	
100 MK 1	前期の	「CGI」の内容をふまえ、	デザインに	必要2大ソ	フト、「IIIus	strator_	ΙΓР	hotosh	p」の基準	本的な使用法を
授業内容	通して	、デザインツールとしての	カコンピュー	タの基本操	作を学ぶ。					
授業目的		ンの観点から CG を幅広く								
到達目標		ルでのデザイン表現の知詞 すことを目標とする。	哉・技術を深	めることで	、心用刀を	と身につ	ンけ、	広告で	イフスト	レーンョン制作
	回数				回数				業内容	
	第1回				第15回					
	第2回				第16回					
	第3回	【Photoshop】写真補正			第17回					
	第4回	【Illustrator】テクスチャ・	パーツ作り		第18回					
	第5回	【Illustrator】 オリジナルフ	ブラシ		第19回					
	第6回	【Illustrator】ロゴ制作の基	基本と応用		第20回					
授業計画	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		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] : [フライヤートレース() デザインバーツ作成 : 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] [# フライヤートレース② レイアウト ト	会師/キャラ/まんが] ンボを使用したイラスト	・制作② イラスト下描き	第24回					
	第11回	Illustratorクリエイター能		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] [* 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 イラスト線画	第26回					
	第13回	[Web/グラフィック/メディアイラスト/雑貨] [8 トンボを使用したフライヤー制作④ レイアウト: 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] [第トンボを使用したフライヤー制作(5) 印刷・観新 ト		、制作⑤ 印刷·裁断	第28回					
準備学習等		受業で学ぶ技術は他の課題)ではなく、オリジナリテ				しかし	- 授第	 美で習得	 した内容を	をそのまま使用
教科書 参考書等	授業内	容をまとめたプリントを	受業最後に配	布						

【担当教員の	実務経験	的容等】	学科		グ	゙ラフィ	ック	デザイン	/学科			
鈴木 敦:ラ	デザイン#	引作会社にデザイナーと	Webデザインコース 絵師&コミックイラス									
		り。ポスター、パンフ	コース		ィックデザイ アイラスト=		<u> </u>	 	ャラクターラ んがコース		<u>(ンコー)</u>	ス
レット、マ	ークやロ	ゴなど幅広く手がける。			ゲインコー							
			学年			1	•	2 学年				
	_	- <i>H</i> -~18 />					業刑			$\overline{}$	習•演習	
科目名)/	S告デザイン I					選の		必修・道			
		**	<u> </u>	rt 76 45	7 EA #L D		講明		前期)後期			一
	-	教員名	クラス		験教員		業時			2	時間	
	亚丁.	木 敦	A	()		単位			1	単位	
40 W #L B				-			業回	課題作		4	<u> </u>	
担当教員				-		成績評価方法				50	%	
				-		評価	\bigcirc	授業態		20	%	
				-		方法		筆記試		20	% %	
						_ '		V / -	1 2	.0	70	
		川作の基礎知識を学びま										
授業内容	ビジュ 	1アル表現、コピーライ	ティング、	レイアウト	·等、完成	までま	とと	め上げる	が能力を養	いら	ます 。	
授業目的		D広告に目を向け、広告										
到達目標		え、印刷媒体の広告制作 Dを身につける。	の実習を通	して基礎を	で修得し、	指定さ	: 11.7	を条件を	r満たしな	かり	っ表現 🤄	J
	回数	授業内	 I 交		回数				業内容			
	第1回	広告の定義を媒体			第15回				CONT O IN			
	第2回				第16回							
	第3回	ビジュアルのアイ			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							
授業計画	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	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 シンオ	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 AIS	AS 理論		第28回							
準備学習等		活の中で、これまで無意識 、双方の視点で捉え、制作					きた	広告を、	意識的に、	生	活者と	
教科書	特にな	まし										

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィック	ラデザイ ン	/学科
鈴木 敦:テ	ザイン制	作会社にデザイナーと	グラフィックデザインコース キャラクターデザイン					師&コミックイラストコース
		り。ポスター、パンフ	コース		ィックテザイ アイラスト=			<u>・ャックターテサインコース</u> 「んがコース
レット、マ	ークやロ	ゴなど幅広く手がける。		\vdash	ザインコー	ス		
			学年			1 •	2 学年	
되므션	l r	S告デザイン Ⅱ				授業		講義・実習・演習 必修・選択必修 ・選択
科目名)					必選 開講		前期・後期前半・後期後
		—————————————————————————————————————	クラス	実務紹		授業時		42 時間
			A)	単位		1 単位
						授業	 回数	14 回
担当教員						成	課題作	品 60 %
						成績評価方法	授業態	度 20 %
						徳	筆記試	験 %
						法	レポー	F 20 %
	┃ 広告制	作の基礎知識を学びま	す。印刷媒 [⁄]	体を中心に	こ、プラン	ニングか	らアイラ	ディアづくり、
授業内容	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 (a	ついて、実際の制作を	通して学び	ます。				
	印刷如	 某体の広告制作において	· 、与えられ	たテーマの	の基本情報		整理し、	リサーチを行い、
授業目的 到達目標		ノニングから完成まで一				こさせ、	自身の制	作意図や作品について
		こ説明、発表するプレゼ		ン能力を高				
	回数	授業内			回数		扮	受業内容
	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, T	フライヤー②	プランニング	第20回			
授業計画	第7回	小型グラフィック POP, T	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	ペーンのビジュア	プル展開	第28回			
準備学習等	日常生	活の中での広告に注意を払	 ムうとともに、	 校内にある	る資料図書	も積極的に	 c活用しま	<u>-</u>
教科書	 特にな	L						

【担当教員の	実務経験	:内容等】	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	 ン学科
佐藤 大輔:	デザイン	デザインプロダクションにてデ て勤務経験あり。アートディ						-	師&コミックイラストコース
			コース		ィックデザイ アイラスト=		ス <u></u>	-	・ャラクターデザインコース ・んがコース
レクターと ター制作な		なデザインやキャラク Htス		\vdash	ザインコー				
). ihi1L/Q	C 0] <i>1</i> 3	*/ · V o	学年	·		1	٠ (2) 学生	Į.
						授	業刑	態	講義・実習)演習
科目名	ビシ	^{ジュ} アルワークス l					選0		必修・選択必修・選択
		# 7 6					講問		前期後期前半・後期後半
	/ /	教員名	クラス		E験教員			間数	42時間
	佐藤	大輔	A · B	()		単位		1 単位
10 V/ +/- E							業回		14 回
担当教員						成績		課題作	
						評価		授業態	
	<u> </u>					成績評価方法	_	筆記試 レポー	
						<u> </u>		D	70
授業内容	クリエ	イターに必要となる様々フ	な知識学、セ	ンスワーク	、アイデア	トレー	ニン	グ、応用	用テクニック実習などを行
汉 未内谷	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	ヤレン	ジも	行う。	
授業目的	次世代	゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	て必要とされ	る応用学講	座。デザイ	ンにおり	ける	センス「	フーク、アイデアトレーニ
到達目標	ング、	応用テクニック実習を行い	ハ、さらなる	レベルアッ	プ、業界で	の即戦	力を	目指す。	
	— 14.1								
		授業 人			同数			\$ \$	9 学 内 突
	回数 第1回	授業内		~	回数 第15 回			授	受業内容
	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			授	受業内容
	第1回		てのガイダンス 		第15回			<u> </u>	受業内容
	第1回 第2回 第3回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺	てのガイダンス 」プランニング ェックシート」		第15回			授	受業内容
	第1回 第2回 第3回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ	てのガイダンス 」プランニンク ェックシート」 ビジネス概念」	、制作	第15回 第16回 第17回			.	受業内容
	第1回 第2回 第3回 第4回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン	てのガイダンス 」プランニンク ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ	ぶターン」	第15回 第16回 第17回 第18回			<u>*</u>	受業内容
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知	てのガイダンス 」プランニンク ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ ンデザイン提案	ぶターン」	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回			<u>**</u>	受業内容
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知 センストレーニング「パター	てのガイダンス 」プランニンク ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ ンデザイン提案	、制作 パターン」 ピリ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			<u>*</u>	受業内容
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知 センストレーニング「パター 応用課題②「ビジュアル提案	てのガイダンス 」プランニング ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ ンデザイン提案 コンペチャレン デアトレーニン	パターン」	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回			**************************************	受業内容
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知 センストレーニング「パター 応用課題②「ビジュアル提案 アイデアトレーニング「アイ アイデアトレーニング「クリ	てのガイダンス 」プランニング ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ ンデザイン提案 コンペチャレン デアトレーニン エイターズラブ	パターン」	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回			<u>**</u>	受業内容
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知 センストレーニング「パター 応用課題②「ビジュアル提案 アイデアトレーニング「アイ アイデアトレーニング「クリ	てのガイダンス 」プランニング ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ ンデザイン提案 コンペチャレン デアトレーニン エイターズラブ 玩念」解説、検記	パターン」	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回			<u>*</u>	受業内容
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 8 回 第 10回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知 センストレーニング「パター 応用課題②「ビジュアル提案 アイデアトレーニング「アイ アイデアトレーニング「クリ 応用トレーニング「PHOTO概	てのガイダンス 」プランニング ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ ンデザイン提案 コンペチャレン デアトレーニン エイターズラブ 混念」解説、検記 混念」撮影実習	、制作 パターン」 ピリ パグシート」 パレター」 正	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第23回			**************************************	受業内容
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 1 0回 第 11回 第 11回 第 12回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知 センストレーニング「パター 応用課題②「ビジュアル提案 アイデアトレーニング「アイ アイデアトレーニング「PHOTO概 応用トレーニング「PHOTO概	てのガイダンス 」プランニング ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ ンデザイン提案 コンペチャレン デアトレーニン エイターズラブ 混念」解説、検記 混念」撮影実習 混念」画像加工第	、制作 パターン」 ピリ パグシート」 パレター」 正	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回			**************************************	受業内容
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 9 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知 センストレーニング「パター 応用課題②「ビジュアル提案 アイデアトレーニング「アイ アイデアトレーニング「PHOTO概 応用トレーニング「PHOTO概	てのガイダンス 」プランニング ェックシート」 ビジネス概念」 識&モノクロハ ンデザイン提案 コンペチャレン デアトレーニン エイターズラブ 混念」 撮影実習 混念」 遺像加工 書道」	、制作 パターン」 ピリ パグシート」 パレター」 正	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回			**************************************	受業内容
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 9 回 第 11 回	基礎解説〜授業開始にあたっ 応用課題①「オリジナル名刺 クリエイター雑学「セルフチ クリエイター雑学「デザイン センストレーニング「基礎知 センストレーニング「パター 応用課題②「ビジュアル提案 アイデアトレーニング「アイ アイデアトレーニング「PHOTO概 応用トレーニング「PHOTO概 応用トレーニング「PHOTO概 ホストトレーニング「商業	てのガイダンス 」 プランニング ェックシート」 ビジネス 概念」 識 & モノクロハ シボイン 提案 ンデザイ・レーニン デアトレーニン エイターズラブ な 」 撮影 実習 な 」 画像加工 第書道 」 口識	パターン」 パグシート」 アグシート」 正	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回	た内容が	た の		

【担当教員の	実務経験	内容等】		学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザイン	/学科		
佐藤 大輔:	デザイン	ザインプロダクションにてデ 「グラフィッ				デザインコー			-			ストコース
				コース	0	ィックデザイ アイラストコ		λ		<u>ャラクタ</u> んがコ-		ンコース
レクターと ター制作な		なデザイン ける。	やキャフク		$\overline{}$	ザインコー				<i>™</i> "⊐-		
7 P31110	C 0] /3	., 50		学年			1	٠ (2) 学年	F		
			_					業形			義・実習	
科目名	ビシ	<i>ゞ</i> ュアルワ	フークスⅡ					選の		必修		修・選択
		**			T			講時		前期()• 後期後半 -·
	/ /	教員名	l	クラス		経験教員 		業時		<u> </u>	42	
	佐藤	大輔_		A · B)	_	単位		_		単位
					+			業回		<u> </u>	14	
担当教員					+		成績		課題作		60	
	<u> </u>						評価	0			40	
					+		成績評価方法	_	筆記試り			%
	 						/ <u>A</u>		レホー	Γ		%
授業内容	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	用テクニ	ック実習	習などを行
技業内容	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。			
	-											
授業目的	次世代	このプロクリ	エーターとし	て必要とされ	る応用学講	座。デザイ	ンにお	ける	センスワ	フーク、	アイデス	プトレーニ
到達目標	ング.	応用テクニ	ック実習を行い	い、さらなる	レベルアッ	プ、業界で	の即戦	力を	目指す。			
		1.0.113 / /	, , , , , , ,			<i>/ / / / / / / / / /</i>	170.	–	— ,—, °			
		764137 7 —								***		
	回数		授業内			回数				業内容		
		応用課題 1	授業内	內容	ロワイヤル」	回数 第15回				業内容		
	回数		授業内	列容 v提案3種「バトル グ ②ラフ提案	ロワイヤル」	回数	77.			發業内容		
	回数 第1回 第2回 第3回	応用課題 1	授業内 フリービジュアバ ①プランニン ③データ制作 4仕上げ、プリ	列容 ル提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト	ロワイヤル」	回数 第15回				發業内容		
	回数 第1回 第2回 第3回	応用課題 1	授業内 フリービジュアバ ①プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ	可容 レ提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト レ提案「宣伝用素	ロワイヤル」 : : : : : : : : :	回数 第15回 第16回				经業内容		
	回数 第1回 第2回 第3回	応用課題 1	授業内 フリービジュアバ ①プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ	7 容 レ提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト レ提案「宣伝用素 グ ②ラフ提案	ロワイヤル」 : : : : : : : : :	回数 第15回 第16回 第17回				受業内容		
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回	応用課題 1	授業内 フリービジュアバ ①プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 広告用ビジュアバ ①プランニン	7 容 レ提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト レ提案「宣伝用素 グ ②ラフ提案	ロワイヤル」 : : : : : : : : :	回数 第15回 第16回 第17回 第18回				· 美工		
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	応用課題 1	授業内 フリービジュア 「プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 広告用ビジュア 「プランニン ③データ制作 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7 容 レ提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト レ提案「宣伝用素 グ ②ラフ提案	ロワイヤル」 : : : : : : : : : : : :	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回				· 美大容		
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	応用課題 1 応用課題 2	授業内 フリービジュア 「プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 広告用ビジュア 「プランニン ③データ制作 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7 容 レ提案3種「バトルグ ②ラフ提案 リントアウト レ提案「宣伝用素 グ ②ラフ提案 リントアウト レグ ②ラフ提案	ロワイヤル」 : : : : : : : : : : : :	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回				受業内容		
授業計画	9 第1回 第2回 第4回 第5回 第6回 第7回	応用課題 1 応用課題 2	授業内 フリービジュアバ ①プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 広告用ビジュアバ ①プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ ③データ制作 ①プランニン	N容 レ提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト レ提案「宣伝用素 グ ②ラフ提案 リントアウト レグ ②ラフ提案 タ処理	ロワイヤル」 : : : : : : : : : : : :	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回				· 美大		
授業計画	9 第 1 回 第 3 回 第 4 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回	応用課題 1 応用課題 2 応用課題 3	授業内 フリービジュア 「プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 広告用ビジュア ①プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 演出カトレーニン ①撮影、デー ④仕上げ、プリ	N容 レ提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト レ提案「宣伝用素 グ ②ラフ提案 リントアウト レグ ②ラフ提案 タ処理	ロワイヤル」 : : 材」 :: ランプリ」 ::	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回				· 美大		
授業計画	第1回第2回第3回第5回第6回第9回第9回	応用課題 1 応用課題 2 応用課題 3	授業内 フリービジュア 「プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 広告用ビジュア ①プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 演出カトレーニン ①撮影、デー ④仕上げ、プリ	内容 レ提案3種「バトルグ ②ラフ提案 リントアウト レ提案「ラフ提案 リントアウト カグ ②ラフ提案 リントアウト カグ ②ラフ提案 リントアウト クグ ②フラフ提案 リントアウト クグ ②フラフ提案 リントアウト クグ ②フラフ提案 リントアウト クグ ②フラフ提案 フントアウト クグ ②フラフ提案 フントアウト ファック ファッ	ロワイヤル」 : : 材」 :: ランプリ」 ::	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第23回				受業内容		
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回 第10回	応用課題 1 応用課題 2 応用課題 3	授業内 フリービジュアバー (1) プランニン (3) データ制作 (4) 仕上げ、プリー (1) プランニン (3) データ制作 (4) 仕上げ、プリー (1) 演出カトレーニン (3) 撮影、デー (4) 仕上げ、プリー (1) プランニン	7客 レ提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト レ提案 ②ラフ提案 リントアウト レグ ②ラフ提案 リントアウト リントアウト グ ②フフ提案 タ処理 リントアウト レ提案 「イメージ グ ②ラフ提案	ロワイヤル」 : : 材」 :: ランプリ」 ::	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第23回 第23回 第24回				受業内容		
授業計画	9 第 1 回 第 3 回 第 4 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回 第 11回 第 11回	応用課題 1 応用課題 2 応用課題 3	授業内 フリービジュア (1)プランニン (3)データ制作 (4)仕上げ、プリー (5)プランニン (3)データ制作 (4)仕上げ、プリー (5)プランニン (3)撮影、デー (4)仕上げ、プリー (5)プランニン (5)プランニン (6)プランニン (7)プランニン (7)プランニア (7)プランニン (7)プラン (7)	7客 レ提案3種「バトル グ ②ラフ提案 リントアウト レ提案 ②ラフ提案 リントアウト レグ ②ラフ提案 リントアウト リントアウト グ ②フフ提案 タ処理 リントアウト レ提案 「イメージ グ ②ラフ提案	ロワイヤル」 :: 材 :: ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回				受業内容		
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	応用課題 1 応用課題 2 応用課題 3 応用課題 4	授業内 フリービジュア (1)プランニン (3)データ制作 (4)仕上げ、プリー (5)プランニン (3)データ制作 (4)仕上げ、プリー (5)プランニン (3)撮影、デー (4)仕上げ、プリー (5)プランニン (5)プランニン (6)プランニン (7)プランニン (7)プランニア (7)プランニン (7)プラン (7)	7客 レ提案3種「バトルグ ②ラフ提案 リントアウト レ提案 ②ラフ提案 リントアウト レルグ ②ラフ提案 リントアウト リントアウト フッグ タ 処理 リントアウト レ提案 ②ファウト レルグ ②ファウト レルグ ②ファウト レルグ ②ファウト レルグ ②ステージを表した。 レージャン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ロワイヤル」 :: お : だジュアル」 :: ージ」	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回 第25回				受業内容		
授業計画	回数第1回第3回第5回第6回第7回第11回第11回第14回	応用課題 1 応用課題 2 応用課題 3 応用課題 4	授業内 フリービジュアバ ①プランニン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 広告用ビジュアン ③データ制作 ④仕上げ、プリ 演出カトレーニン ③撮影、デー ④仕上げ、プリ 広告用ビジュアン ③撮影、デー ④仕上げ、プリ 広告用ビジュアン つプランニン のプランニン	78 レ提案3種「バトルグ ②ラフ提案 リントアウト レ投索 ②ラフ提案 リントアウト 「コントアウト 「ファウト 「ファウト 「ファウト 「ファウト 「スティア・アウト 「スティア・ア・マラフト 「スティア・ア・マラフト 「スティア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・	ロワイヤル」 : : : : : : : : : : : : : : : : : : :	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第25回 第26回 第27回			授			

【担当教員の	実務経験		学科		グ	゙ラフィ	ック	デザイン	/学科		
		作会社にデザイナーと		デザインコー			-			ラストコース	
		り。ポスター、パンフ	コース		ィックデザイ アイラストコ		ζ		<u>ャラクター</u> んがコー		インコース
レット、マ [.]	ークやロ	ゴなど幅広く手がける。			ザインコー			 	<i>rois</i> a .	^	
			学年			1	• (2) 学年	Ę		
		-0					業形				習 演習
科目名		プランニング				— —	選の				必修・選択
		****	<u> </u>	rh 74r43	7 EA#L D		講時				半・後期後半
		教員名	クラス		経験教員		業時		_	42	時間
	鈴木	敦	A		<i>)</i>		单位数			1 14	単位
40 W #4 B							業回	課題作	<u> </u>		<u> </u>
担当教員						┃ 成 ┃ 績	\vdash			80	%
	<u> </u>					評価		授業態		20	%
						成績評価方法		筆記試レポー			%
						,		レホー	Г		70
	オ!	Jジナルブランドの _:	企画からき	ンンボル	ロゴ作成	え、プ	FΠ	ーシ	ョンア	イテ	ムの
授業内容	デサ	ゲインまでトータル	にプロデニ	ュースす	るデザィ	′ン展	開ナ	つを身	につけ	ます	0
授業目的		ざまな企業やブランドの									
到達目標		し、企業の理念やブラ) 、シンボルやロゴの制化									見していく
	,5 C	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	II CAEC.					\sim \sim		0	
	同粉							±2	3 学 内 宓		
	回数	授業内	9容		回数			授	業内容		
	第1回	CIとはなにか。			回数 第15回			授	登業内容		
	第1回	CI とはなにか。 シンボルマークとロコ	ゴタイプにつ		回数 第15回 第16回			授	養業内容		
	第1回 第2回 第3回	CI とはなにか。 シンボルマークとロコ ベーシックデザインと	ゴタイプにつ :アプリケー	・ション	回数 第15回 第16回 第17回			授	授業内容		
	第1回 第2回 第3回 第4回	CI とはなにか。 シンボルマークとロコ	ゴタイプにつ :アプリケー :プランニン	・ション	回数 第15回 第16回			授	受業内容		
	第1回 第2回 第3回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニ ベーシックデザインと ブランドのリサーチと	ゴタイプにつ :アプリケー :プランニン :イル	・ション	回数 第15回 第16回 第17回 第18回			授	受業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニベーシックデザインと ブランドのリサーチと プランニング、サムネ	ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン マイル ロシンボルマ	·ション ·グ 'ーク	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回			授	受業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニベーシックデザインとブランドのリサーチとプランニング、サムネベーシックデザイン①	ゴタイプにつ ニアプリケーニプランニン マイル ロンボルマ	·ション ·グ 'ーク	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			授	受業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニベーシックデザインとブランドのリサーチとプランニング、サムネベーシックデザイン① ベーシックデザイン②	ゴタイプにつ ニアプリケーニプランニン マイル ロゴタイプ 展開	·ション ·グ 'ーク	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			拐	受業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回 第8回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニベーシックデザインとブランドのリサーチとプランニング、サムネベーシックデザイン①ベーシックデザイン②ベーシックデザイン③ベーシックデザイン④ベーシックデザイン④	ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン メイル シンボルマ シロゴタイプ シスラーシス	·ション · グ · 一ク · 、テム	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回			拐	受業内容		
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニベーシックデザインとブランドのリサーチとプランニング、サムネベーシックデザイン①ベーシックデザイン②ベーシックデザイン③ベーシックデザイン④アプリケーション展開	ゴタイプにつ ニアプリケーニプランニン マイル ロゴタイプ B展開 カラーシス 引①アイテム	·ション · グ · 一ク · 、テム	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回			授	受業内容		
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 8 回 第 10回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニベーシックデザインとブランドのリサーチとプランニング、サムネベーシックデザインでベーシックデザインでベーシックデザインでプリケーション展開アプリケーション展開アプリケーション展開	ゴタイプにつ ニアプリケーニプランニン マイル シンボルマ シロゴタイプ B 展開 D カラーシス 引①アイテム 引②制作	·ション /グ /一ク 。 、テム 設定	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回			· 技	段業内容 		
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニベーシックデザインとブランドのリサーチとプランニング、サムネベーシックデザインでベーシックデザインでベーシックデザインでプリケーション展開アプリケーション展開マニュアルシート作成	ゴタイプにつ ニアプリケーニアシニン マイル シンボルマシロゴタイプ のカラーシス 間のアイテム 間のフォーマ	·ション /グ /一ク 。 、テム 設定	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回			授	受業内容		
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 9 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回	CI とはなにか。 シンボルマークとロニベーシックデザインとブランドのリサーチとプランニング、サムネベーシックデザインでベーシックデザインでベーシックデザインでプリケーション展開アプリケーション展開マニュアルシート作成	ゴタイプにつ ニアプリケーニン・イル シンボルマシロゴタイプ シロゴタイプ シロガラーシス 別のアイテム 別のフォーマ はのフォーマ	·ション グ / 一ク · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回			#3	受業内容 		
授業計画	第1回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回	CI とはなにか。 シンボルマークとロコベーシックデザインとブランドのリサーチとプランニング、サムネベーシックデザインでベーシックデザインでベーシックデザインでプリケーション展開アプリケーション展開マニュアルシート作成マニュアルシート作成	ゴタイプにつ ニアプリケーニン・イル シンゴタイプ シカラーシス 別のカラーシス 別のフォーマ はのラーマン はの完成まで シボルやロゴ	・ション グ イク ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回 第25回 第24回 第25回 第24回	か中にあった。		ていま:	す。それら		

【担当教員の実務			学科		グ	ラフィ	ッ ク	デザイン	/学科	
勤務経験あり。アー	ートディレク	ソョンにてデザイナーとして ソターとして多様なデザインや			デザインコー			 ~ -		ミックイラストコース
キャラクター制作: 名村 和泰:デザイ		tる。 ザイナーとして勤務した経験あり。	コース	\sim	ィックデザイ アイラストコ		ζ	 × -	<u>ャラクタ</u> んがコ・	マーデザインコース ーマ
広告の他イラスト	やキャラクタ	マーデザインなどを手がける。		\sim $-$	ザインコー					
			学年			(.)		2 学年		
ショク		1 幸田					業刑			義・実習 演習
科目名		-卜表現				<u> </u>	選の		必修	選択必修・選択後期前半 後期後半
	\vdash	教員名	クラス	実務紹	 経験教員			間数	81740	4 2 時間
	佐藤		Α				単位			1 単位
	名村	和泰	C•D	(授	業回	数		14 🛮
担当教員						成	0	課題作	品	70%
						横評価方法	0	授業態	度	30%
						価 方		筆記試	験	%
						法		レポー	١	%
	画材	(デザインマーカー、色鉛管	筆、アクリル)	絵具、パス [・]	テル等)の	基本知	識習	得、お。	とび課題	風の制作を通した
授業内容	┃ 使用法	、活用法を習得する。								
松光口 花	各画材	か基礎技法、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	きるよう	うにする。また画材
授業目的 到達目標	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。					
	C1#b	授業内	1 to		□* <i>b</i>			400	2 * + 5	,
	回数	投来ア			回数			13	業内容	•
	第1回	マーカー実習 1 (トーン統一	-) 基礎解説、制	川作スタート	第15回					
	第2回	マーカー実習 1 (トーン統一	,	-	第16回					
	第3回	マーカー実習 2 (フルカラー			第17回					
		マーカー実習 2(フルカラー			第18回					
	第5回	色鉛筆実習(精密模写)解説、			第19回					
	第6回	色鉛筆実習(精密模写)トレ		業 ① ————	第20回					
授業計画	第7回	色鉛筆実習(精密模写) 着彩		1.1.1.1.	第21回					
	第8回	パステル実習(立体図形)解		ト、台紙作成	第22回					
	第9回	パステル実習(立体図形)着		1705	第23回					
	第10回									
	第11回	アクリル絵具実習(アナログ 			第25回					
	***125	フィーギィニフィ #il/た /エ:								
		アナログイラスト制作(画								
	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13回		材応用)着彩作	業②						
準備学習等	第13回	アナログイラスト制作(画	材応用)着彩作材応用)着彩作	F業② F業③	第27回	料につい	ハて	は積極的	りに試し	、 てみる。

|| ○ || 絵師&コミックイラストコース

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース

				=	ィックデザイ			・ャラクターデザインコース
				$\check{\sim}$	アイラストコ		 	んがコース
			学年	少 糀貝1	ザインコー	<u>(1) · </u>	2 学年	 F
						授業	形態	講義・実習 演習
科目名	アイ	´テムワークス I				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
		教員名	クラス	実務経	験教員	授業	寺間数	42時間
	神山	比呂克	A•B•C•D			単作	立数	1 単位
						授業	回数	14 🛮
担当教員						成し	課題作	品 80%
						成績評価方法	授業態	度 20%
						】 「 「 「 「 「 「 「 「 「 「 「 「 「	筆記試	験 %
						法	レポー	١ %
授業内容			ツ、ステーショ	ナリー等	のグッズの)プランニ	ングから	制作、パッケージングまで
	を学び	ます。						
	・身近	 にあるグッズの制作を通	 じ デザインに	ま親しんで	べいらう。			
授業目的 到達目標	・モノ	'作りにおけるターゲット	の分析やコンセ	ュプトの重	重要性を知			
23,2211,3	・クラ	イアントとエンドユーザ	一の求めるもの)との相違 	を考えな	がらの作	業を学んる	でもらう。
	回数	授業内			回数		授	受業内容
	第1回	オリジナルステッカー制	作① ・課題説明 ・ラフ		第15回			
	第2回	オリジナルステッカー制		の使い方	第16回			
	第3回	オリジナルステッカー制 授業内	作③ ・ステッカ		第17回			
	第4回	オリジナルステッカー制	作④ ・プレゼン ・人気投票		第18回			
	第5回	オリジナルペンスタンド制	作① ・課題説明 ・ラフ		第19回			
	第6回	オリジナルペンスタンド制	. ナ#+*	ウンの説明	第20回			
授業計画	第7回	オリジナルペンスタンド制	#1//- 1 0		第21回			
	第8回	オリジナルペンスタンド制 授業内	作④ . 什 トレギ		第22回			
	第9回	オリジナルペンスタンド制	→ 1 12×.		第23回			
	第10回	オリジナル缶バッジ制	=#85=200		第24回			
	第11回	オリジナル缶バッジ制	***		第25回			
	第12回	オリジナル缶バッジ制	- 左バッジ		第26回			
	第13回	オリジナル缶バッジ制 [・] 授業内	作④ . 缶バッジ	作成	第27回			
	第14回	オリジナル缶バッジ制	1 Lin		第28回			
準備学習等					受業なので	、理想に対	近づくたと	ーーーー めにどんどん先生を利用し
华佣子首寺	ましょ	う。						
教科書 参考書等	各種専	門誌・作品サンプル						

学科

|| ○ || 絵師&コミックイラストコース

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース

				グラフ				ャラクターデザインコース
				\sim	アイラストコ		(O) \$	んがコース
			学年		サイノコー	$\overline{}$	<u>l</u> 2 学年	
						授業形	態	講義・実習)演習
科目名	アイ	′テムワークスⅡ				必選の		必修・選択必修・選択
						開講時	期	前期 後期前半 後期後半
		教員名	クラス	実務紹	験教員	授業時間	 間数	42時間
	神山	比呂克	A•B•C•D			単位数	汝	1 単位
						授業回	数	14回
担当教員						成◎	課題作	H 80%
							授業態	度 20%
						1 馍	筆記試	験 %
						1 揺	レポー	١ %
授業内容	WEB 素 を学び		ソ、ステーショ	ョナリー等の	のグッズの)プランニン	グから制	削作、パッケージングまで
	2 1 0	A 9 o						
授業目的		にあるグッズの制作を通						
投来日的 到達目標		作りにおけるターゲット イアントとエンドユーザ						5# C 3
						かりの下来を		
	回数				回数		授	業内容
	第1回	オリジナルTシャツ制作 	・ラフ		第15回			
	第2回	オリジナルTシャツ制作	* 原稿作成	_	第16回			
	第3回		・フワンドル	アウト	第17回			
	第4回	オリジナルTシャツ制作 授業内メ		り使い方の	第18回			
	第5回	オリジナルTシャツ制作	う・プレゼン・人気投票		第19回			
	第6回	オリジナル DM 制作①	・課題説明 ・ラフ		第20回			
授業計画	第7回	オリジナル DM 制作②	着彩原稿作成		第21回			
	第8回	オリジナル DM 制作③ 授業内メ切	・プリントア	アウト	第22回			
	第9回	オリジナル DM 制作④	・プレゼン・人気投票		第23回			
	第10回	オリジナル作品制作①	課題説明ラフ		第24回			
	第11回	オリジナル作品制作②	・ラフ ・下描き作 _り	₩.	第25回			
	第12回	オリジナル作品制作③	制作	~~	第26回			
	第13回	オリジナル作品制作④ 授業内メ切	・完成		第27回			
	第14回	オリジナル作品制作⑤	・プレゼン・人気投票		第28回			
準備学習等				していく招	業なので	、理想に近つ	づくため	りにどんどん先生を利用し
午佣子首守	ましょ	う。						
教科書 参考書等	各種専	門誌・作品サンプル						

学科

【担当教員の			グラフィックデザイン学科 ○ We b デザインコース ○ 絵師&コミックイラストコ・							
門田奈津子: = ナーとして勤和	キャラクタ タ経験あり	:一商品製作会社にてデザイ 。キャラクターデザイン、						 ~ 		
イラスト、マー	ケティング	グなど業務全般に携わる。 ターとしても活動。	コース		ィックデザイ アイラフトニ		<u>ζ</u>		<u>ャラクタ</u> んがコ-	ーデザインコース - マ
BUCHICO:デ	ザイン会社	たにデザイナーとして勤務し ・デザイナー。広告全般とカ		~	ザインコー			<u> </u>	<i>N</i> .D. —	
ットイラスト	たパッケー	・ジデザインも手がける。	学年			(1)	•	2 学年	Ē.	
						授	業刑	態		義・実習 演習
科目名	ベー	-シックデザイン					選の		\rightarrow	・選択必修 ・選択
		# -				-	講明		前期	後期前半・後期後半
		教員名	クラス		験教員			間数		42時間
	門田		A · C				単位			1 単位
	ROC	HICO	B·D				業回			14 回
担当教員						成績	\vdash	課題作		7 0 %
						績評価方法	0	授業態		3 0 %
						置	L	筆記試		%
						Щ		レポー	١	%
	白八ぶ:	表現したいイメージを、第	ーセーニョフ	とよろがな	セナーレンンシュ =	7 11.1-+	\ <i>T</i> -	±+_W	ĽП	ノングやニッサン
授業内容		_を 現したいイメーシを、弟 ・センスアップなどの基礎			E なヒンユ,	バルル	ا ک	9 1200	ΓU-/	1 フクヤテッサン、
	12217		., ,	C13 > 0						
15.W = 4.	「レタリ	 リング技能検定・3 級」の取	得を目指し、	その試験対	対策を通じ	てデザ	イン	の基礎	トレーニ	ニングを行う。デッ
授業目的 到達目標		・早くそして正確に仕上げ								を通じて、自分の
		ジを第三者に伝えるための		ナの抽ざ力		≛め力を	(天)			
	回数	授業内	容		回数			授	業内容	
	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	リーハンド誤	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 ス	ピード練習②		第19回					
	第6回	レタリング検定対策 学	科・直前対策	7	第20回					
授業計画	第7回	イメージコラージュによるビ	ジュアル表現の	①素材抽出	第21回					
	第8回	イメージコラージュによるヒ	ジュアル表現の	②素材抽出	第22回					
	第9回	イメージコラージュによるヒ	ジュアル表現の	③レイアウト	第23回					
	第10回	イメージコラージュによるヒ	ジュアル表現の	④仕上げ	第24回					
	第11回	8020 運動啓発ポスター制	11作①課題説	明、ラフ	第25回					
	第12回	8020 運動啓発ポスター制	削作②下描き、	、着彩	第26回					
	第13回	8020 運動啓発ポスター制	削作③着彩		第27回					
	第14回	8020 運動啓発ポスター制	训作④着彩、竹	仕上げ	第28回					
準備学習等	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	トを把払	屋し	て克服す	するよう	努めましょう。
教科書 参考書等	レタリ	ング検定過去問題(国際ス	文化カレッジ)						

【担当教員の			学科	◎ Webデザインコー			グラフィックデザイン学科 グコース ○ 絵師&コミックイラス		
門田奈津子:: ナーとして勤	キャラクタ 務経験あり	マー商品製作会社にてデザイ リ。キャラクターデザイン、						 ~ 	師&コミックイラストコース
		グなど業務全般に携わる。 ダーとしても活動。	コース		ィックデザイ アイラストコ		<u>χ</u>		<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
BUCHICO:デ	ザイン会社	tにデザイナーとして勤務しーデザイナー。広告全般とカー			ザインコー				<i>NII</i> - A
		・ジデザインも手がける。	学年			(1)	•	2 学年	
N E A	٥١	> 6 = LE />.					業刑		講義・実習演習
科目名	_ ^_	-シックデザイン	II			_	選 <i>の</i> 講明		必修・選択必修・選択 前期・後期前半・後期後半
		教員名	クラス	宇教级	 経験教員			1770 間数	42時間
	門田		В				単位		1 単位
		HICO	A • C • D))		業回		14回
担当教員								課題作	
						成績評価方法	0	授業態	度 30%
						一質		筆記試	験 %
						注		レポー	١ %
授業内容		に結び付くようなディフォ る力を身につける。	ルメトレーニ	こングを行う	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
授業目的		性・商品価値を高める汎用 のテーマからイメージして							*** ス
到達目標	Z TELE			771000	110 ビノ -	17 // C		(公坑(<i>c</i> ⊘
	回数	授業内	容		回数			授	業内容
	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	 ■ D D D D D D D D D D	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、データイ	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	7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紡	融 、データ作店	成	第26回				
	第13回	ポートメインビジュアル③テ	ータ作成		第27回				
	第14回	ポートメインビジュアル④テ	一タ作成		第28回				
準備学習等	クリエ 行うこ		期限)を厳守	゚゚するため、	授業時間	内に作	業が	終わらな	い者は自宅などで制作を
教科書 参考書等	過去学	生作品							

【担当教員の第	双員の実務経験内容等 】 学科				グラフィックデザイン学科						
naco:アパ	レル・キ	·ャラクター商品製作会			デザインコー						ストコース
社にてクリニ	エイター	として勤務経験あり。	コース		ィックデザ <i>-</i> アイラスト:		4				ンコース
		、イラスト、エッセイ			ザインコー		\dashv	 	んがコ-		
漫画など幅)	ムいシャ	ンルで制作を手がける。	学年	THE SECTION AND ADDRESS OF THE SECTION ADDRESS OF THE SECTI	7 1 7 -		• (2) 学年	E		
						授	業形	態	講	義・実習	演習
科目名	メラ	ディアキャラクター				必	選の	別	必修	・選択必	修・選択
						開	講時	期	前期	後期前半	生・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	上験教員	授業	美時 間	劉数		8 4	時間
	nac	0	D	(Ě	单位数	女		2	単位
						授	業回	数		28	回
担当教員						成		課題作	品	8 0	%
						人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人		授業態	度	2 0	%
						】 価 」 方		筆記試	験		%
						法		レポー	١		%
授業内容		伝や各種キャンペーン等に ジキャラクター等について				、コーオ	ポレー	-トキャ	ラクタ [.]	_,	
授業目的 到達目標	理解し	キャンペーン等に使われる た上でのビジュアル作りを 多い 1 色展開や三面図制作	を習得する。	キャラクタ	ーをデザ	インする	うだけ	トでなく			
	回数	授業内]容		回数			授	業内容		
		授業内 キャラクターとは何か・キャ		割と効果	第15回	で当地キ四面図と展	開提到			フ作成・チ	エック
	第1回		・ラクターの役割	割と効果	第15回	四面図と展 ご当地キ 四面図と展	開提第 ・ヤラ 開提第]3 \$]4	四面図ラ		
	第1回第2回第3回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記 キャラクタートレース② デー	・ラクターの役割 対 -タ作成		第15回 第16回 第17回	四面図と展 ご当地キ 四面図と展 ご当地キ 四面図と展	開提第 ・ヤラ 開提第 ・ヤラ 開提第	J3 \$ J4 \$ J5	四面図ラ	フ作成・チ フ作成・チ	
	第1回 第2回 第3回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記	・ラクターの役割 対 -タ作成		第15回 第16回 第17回 第18回	四面図と展れている。 で面図と展れている。 で面図とは、 で面図と地は、 で面図と地は、 で面図と地は、 で面図と地は、 で面図と地は、 で面図と地は、 で面図とは、 で面図とは、 での回のでは、 での回のとは、 での回のには、 でのには、	開提野中開・中開・中開・中提・ラリー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファ	13 \$ 14 \$ 15 \$ 16 \$	四面図ラ 展開案ラ キャラク	フ作成・チ フ作成・チ	ェックアル実制作
	第1回 第2回 第3回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記 キャラクタートレース② デー キャラクタートレース③ デー コンセプトを立てる・キャラ	・ラクターの役割 ^見 -タ作成 -タ作成・チェッ	2	第15回 第16回 第17回 第18回 第18回	四面図と展で面図と展での当地と展で当回の当地と展で当地と地での当地と展での当地と展での当地と展にまままま。 中国 での での での での での での での での でいる いっぱい いっぱい いっぱい いっぱい いっぱい いっぱい いっぱい いっ	開提 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ 開 ・ ・ ・ 規 提 ・ ・ ・ ・ ・ 用 提 ・ ・ ・ り に り ・ ・ り に り ・ り に り に り り に り に		四面図ラ 展開案ラ キャラク? 四面図、 <i>[</i>	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ	エックアル実制作作
	第1回 第2回 第3回 第4回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記 キャラクタートレース② デー キャラクタートレース③ デー コンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化①	・ラクターの役割 ^見 -タ作成 -タ作成・チェッ	ク	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	四面図と展中国のとと展中国の当回の当回の当回の当回の当回の当回の当回の当回の当回の当回の当回の当地と 地長 中展 中展 中展 中展 中展 中展 中展 中国の で 回り で 回り で 回り かい かいがい かいがい かいがい かいがい かいがい かいがい かいがい	開提う場で開か開か開か開か開かけます。		四面図ラ 展開案ラ キャラク 四面図、原 納品用デ	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ 展開案実制	ェック アル実制作 作 チェック
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記 キャラクタートレース② デー キャラクタートレース③ デー コンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化①	・ラクターの役割 ^党 -タ作成 -タ作成・チェッ 作りで押さえた	ク こいポイント ート作成	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	四面 20回と 地と 関本 20回と 地と	開 ヤ開 ヤ開 ヤ開 マ 開 ラ 見 ラ し う し う し う し う し う し う し う し う し の ま か ら か ら か ら か ら か ら か ら か ら か ら か ら か		四面図ラ 展開案ラ キャラク 四面図、 加納品用デー 納品用デー	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ 展開案実制 ータ作成・	ェック アル実制作 作 チェック ウト作成
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記 キャラクタートレース② デー キャラクタートレース③ デー コンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化① 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化② 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化② 大間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化③	・ラクターの役割 ゼ ータ作成 ータ作成・チェッ 作りで押さえた ゼ・コンセプトシ ・ララフ制作・チ	ク こいポイント ート作成	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回	四面図と地と展 中展 中国 で面図と地と 地と 地と 地と 地と 地と 地と 地と 半分 キ分 キカ キ チ キ チ キ チ キ ナ ナ ナ ナ ナ ナ ナ ナ ナ ナ ナ カ ナ カ ナ カ ナ カ カ か か か か	開と別で開い、開い、開い、開い、開い、開い、開い、開い、開い、開い、開い、開い、開い、開	13 24 14 15 16 16 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	四面図ラ 展開案ラ キャラク 四面図、 が納品用デー 納品デー 解説・コン	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ 展開案実制 ータ作成・ タ用レイア	ェック アル実制作 作 チェック ウト作成 ート作成
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記 キャラクタートレース② デー キャラクタートレース③ デー コンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化① 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化② 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化③ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化③ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化③	・ラクターの役割 ゼ ータ作成 ータ作成・チェッ 作りで押さえた ゼ・コンセプトシ ・ララフ制作・チ	ク こいポイント ート作成 ェック	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回	四面図と地と展すとのでは、 ののとり でののとり でののとり でののののののののののののののののののののの	開・開・開・開・開・開ラとラとラとラとラとラとラとラとラと	13 24 14 15 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	四面図ラ 展開案ラ キャラク 四面図、	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ 展開案実制 ータ作成・ タ用レイア ンセプトシ	エック アル実制作 作 チェック ウト作成 ート作成 エック
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記 キャラクタートレース② デー キャラクタートレース③ デー コンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化① 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化③ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化③ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化④ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化④ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化④	・ラクターの役割 ゼ ータ作成 ータ作成・チェッ 作りで押さえた ゼ・コンセプトシ マララフ制作・チ	ク こいポイント ート作成 ェック	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回	四で四で四で四で四企で企作企作企作企作の当の当回当回当回当回当回当回業ツ業ツ業ツ業ツと地と地と地とキ分キ分キ分キ分キ分は分けを表す展す展す展す展す展す展す展す展は展す展は表すをです。	開・開・開・開・開・開ラとうとうとうとうとうとうとうとうとうとうとうとうとうという。	13 14 15 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	四面図ラ : 展開案ラ : キャラク : 中面図、	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ 展開案実制 ータ作成・ タ用レイア ンセプトシ フ制作・チ ーツ分けラ	エック アル実制作 作 チェック ウト作成 ート作成 エック
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	キャラクターとは何か・キャ キャラクタートレース① 解記 キャラクタートレース② デー キャラクタートレース③ デー コンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化① 料記 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化② キャ 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化③ デー 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化④ ボー 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化④ ボー 人間以外のモチーフで 「自分」のキャラ化④ がいて に自分」のキャラ化④ がいて に自分」のキャラ化⑤ 解説・ 作ったキャラを 「展開」させる① 解説・	ガ ータ作成 ータ作成・チェッ 作りで押さえた も・コンセプトシ ・ララフ制作・チ 山作 ータ作成・チェッ	ク こいポイント ート作成 ェック	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回	四面で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で	開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開	13 14 14 15 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	四面図ララ 展開案ララク ギャラクク ボーロ図、	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ 展開案実制 ータ作成・ア タ用レイアシ フ制作・チ ーツ分けで成	エック アル実制作 作 チェック ウト作成 ート作成 エック フ作成
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回	キャラクターとは何か・キャキャラクタートレース①解語 キャラクタートレース②デーキャラクタートレース③デーキャラクタートレース③デーコンセプトを立てる・キャラ人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化③ 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化④ 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化④ 保証・作ったキャラを「展開」させる① 解説・作ったキャラを「展開」させる② によいでは何かいます。	デラクターの役割 ガータ作成 ータ作成・チェッ 作りで押さえた ボ・コンセプトシ ・ララフ制作・チー ツークでが、チェッ は、コンセプトシ	ク こいポイント ート作成 ェック ク チェック	第15回 第17回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第24回 第24回 第25回 第25回 第26回	四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で	開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開、中開		四面図ララ (中の) (中の) (中の) (中の) (中の) (中の) (中の) (中の)	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ 展開案中成・ア タ用レイア フ制作・ナ ーツ分けで、ジュービジュー	ェック アル実制作 作 チェック ウト作成 ート作成 エック フ作成 ・チェック
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回	キャラクターとは何か・キャキャラクタートレース① 解語 キャラクタートレース② デーキャラクタートレース③ デーキャラクタートレース③ デーコンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② 実制 人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化③ (1) のキャラ化④ (1) のキャラ化④ (1) のキャラ化⑤ (1) のキャラ化⑤ (1) のキャラ化⑤ (1) のキャラ化⑤ (1) のキャラ化⑤ (1) のキャラ化⑤ (1) のキャラ化⑥ (1) のキャラ化の・カーの・カーの・カーの・カーの・カーの・カーの・カーの・カーの・カーの・カー	ウラクターの役割 ガータ作成 ータ作成・チェッ 作りで押さえた ボ・コンセプトシ マララフ制作・チョン ロータ作成・チェッ 品用データ作成・ 展開案作成	ク cいポイント ート作成 ェック ク チェック	第15回 第17回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回 第27回	四 ご四 ご四 ご四 ご四 ご四 企『 企『 企『 企『 企『 企』の当図 当図 当図 当図 当図 業ツ 業ツ 業ツ 業ツ 業ツ 業ツ 業ツ まり キ分 キ分 キ分 キ分 キカ	開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・開・	13 14 15 16 17 18 17 18 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	四国 展	フ作成・チ フ作成・チ タービジュ 展開案中成・ア タ用レイア フ制作・ナ ーツ分けで、ジュービジュー	ェック アル実制作 作 チェック ウト作成 ート作成 エック フ作成 アル実制作 アル実制作 データ実制作
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	キャラクターとは何か・キャキャラクタートレース① 解語 キャラクタートレース② デーキャラクタートレース③ デーコンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化③ 人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化④ 人間以外のモチーフで「自分」のキャラを「自分」のキャラを「展開」させる① 解説・作ったキャラを「展開」させる② 下の面図と展開提案 にご当地キャラ」① 四面図と展開提案 解説・「ご当地キャラ」① 解説・「ご当地キャラ」① 解説・「ご当地キャラ」① 解説・「ご当地キャラ」① 解説・「ご当地キャラ」① 解説・「ご当地キャラ」① 解説・「ご当地キャラ」① 解説・「ご当地キャラ」②	ガータ作成 ータ作成 ータ作成・チェッ 作りで押さえた さ・コンセプトシ ・ララフ制作・チ リケータ作成・チェッ 品用データ作成・ 展開案作成 ・データ作成・	ク こいポイント ート作成 ェック ク チェック ト作成	第15回 第17回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第24回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回	四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で四で	開 ヤ開 ヤ開 ヤ開 ヤ開 ラと	13 14 14 16 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	四、展集・四、納、納・解・中・動・表・・・動・納・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	フ作成・チ フ 作成・チ チ タ 一	エック アル実制作 作 チェック ウト作成 ート作成 エック アル実制作 アアル実制作 アル実制作 デニック
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 8 7 回 第 8 9 回 第 110回 第 111回 第 111回 第 114回	キャラクターとは何か・キャキャラクタートレース① 解語 キャラクタートレース② デーキャラクタートレース③ デーコンセプトを立てる・キャラ 人間以外のモチーフで「自分」のキャラ化② 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化③ 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化③ 大間以外のモチーフで「自分」のキャラ化④ 「自分」のキャラ化④ 「自分」のキャラ化⑤ 「自分」のキャラ化⑤ 「作ったキャラを「展開」させる① 「たったキャラを「展開」させる② 「ご当地キャラ」① 解説・「ご当地キャラ」② キャラ 「空間のと展開提案 「ご当地キャラ」② キャラー	デラクターの役割 ガータ作成 ータ作成・チェッ 作りで押さえた ボ・コンセプトシ マララフ制作・チョッ 一タ作成・チェッ 品用データ作成・ 展開案作成 ・データ作成・ ラフ制作・チェッ ラフ制作・チェッ オースをあために、	ク こいポイント ート作成 ェック ク チェック ト作成 カウ チェック	第15回 第17回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第24回 第24回 第25回 第26回 第26回 第27回 第28回	四 ご四 ご四 ご四 ご四 企『企『企『企『企『企『企『企『企『企『企『四 当図 当図 当図 当図 業ツ 業ツ 業ツ 業ツ 業ツ 業ツ 業ツ まツ と 地と 地と 地と 地と キ分 キ分 キ分 キ分 キ分 キ分 キ分 上分 上分 上級 キ展 キ展 キ展 キ展 キ展 ヤ ヤけ ヤけ ヤけ ヤけ ヤけ マけ	開、中開、中開、中開、中開、中開、三と、三と、三と、三と、三と、三と、三と、三と、三と、三と、三と、三と、三と、	13 14 15 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	四、展キー四、納、納・解キー動・表・キー動・納・納・カー・デーク・パー・データ・表・デーク・表・デーク・表・デーク・オー・デー・デー・デー・デー・デー・デー・デー・デー・デー・デー・デー・デー・デー	フ作成・チュマーグ スター スタータ スターター スターク スターク スターク スターク スターク	ェック アル実制作 作 チェック ウト作成 ートック フ・チェック アル実制作 デェック アル・チェック アル・チェック アル・テェック アル・ケート ア

【担当教員の	の実務経験内容等】				グラフィックデザイン学科					
naco:アパ	レル・キ	ャラクター商品製作会			デザインコー			_		ウイラストコース
社にてクリ	エイター	として勤務経験あり。	コース		ィックデザ _ー アイラスト:		\Box		<u>ャラクターラ</u> んがコース	デザインコース
		、イラスト、エッセイ ンルで制作を手がける。			<u>/ インスト</u> ザインコ-		\dashv	*	んかコース	
漫画なと幅)	ムいシャ	ノルで削作を士かりる。	学年	1.12.0			• (2) 学年	Ē.	
						授	業形	態	講義・	実習 演習
科目名	メラ	ディアキャラクター	II			必	選の	別	必修・追	選択必修 ・ 選択
						開	講時	期	前期·後期	朝前半 後期後半
		教員名	クラス	実務紹	験教員	授第	美時 間	数	8	3 4 時間
	nac	0	D	(単	单位数	牧		2 単位
						授	業回	数		28回
担当教員						成	\bigcirc	課題作	品	80%
							0	授業態	 度	2 0 %
						一備		筆記試	 験	%
						】 法		レポー	٢	%
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	ノンボルキャ	<i>¬</i> ラクター	、コーホ	ポレー	-トキャ	ラクター、	
12条内台	イメー	ジキャラクター等について	制作のテクニ	ニックを学び	がます。 					
授業目的 到達目標	理解し	キャンペーン等に使われる た上で、展開される場面を ャラクターのバリエーショ	を意識した実	践的なキャ	ラクター	デザイン				
	回数	授業内							業内容	
	-~~	12**	y A		回数			130	オバサ	
	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				タ作成・チェック
		「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る			第15回	キャラクタ 依頼されて キャラクタ	ターを て ターを	を作る⑦ を作る⑧	納品用デー	タ作成・チェック ――――――――――――――――――――――――――――――――――――
	第1回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る	解説・コンセプトキャララフ制作・	チェック	第15回 第16回 第17回	キャラクタ 依頼されて キャラクタ ブランドを カプセルトィ	ターを て ターを を作る イのキ	を作る⑦ を作る⑧ か① ャラ	納品用デー納品データ	
	第1回第2回第3回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル	チェック 構成案作成・	第15回第16回第17回第18回	キャラクタ 依頼されて キャラクタ ブランドを カプセルトィ	ターを て ターを そ作る そ作る	を作る⑦ を作る⑧ o① ャラ o②	納品データが解説・コンタ	用レイアウト作成
	第1回第2回第3回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル チェック	チェック 構成案作成・ ュアル実制作	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	キャラクク 依頼される オマランドを カプセルトィ ブランドを カプセルトイ ブランドを オリジナルキ	ターを て ターを を作る そのキ・ そのキ・ それる キャラブ	を作る⑦ を作る® o① ャラ o② ャラ o③ を提案	納品データが解説・コンタ	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック
	第1回 第2回 第3回 第4回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ ・メインビジュアルを作る	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル チェック キャラクタービジ	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	キャラクク 依頼される オマランドを カプセルトィ ブランドを カプセルトイ ブランドを オリジナルキ	ターをマーを作ると作ると作ると作ると	子作る⑦ 子作る⑧ かり かっ② ゃラ り③ を提案 り④	納品用デー 納品データ 解説・コン キャララフ 展開案ラフ	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ ・メインビジュアルを作る	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル チェック キャラクタービジ メインビジュアル	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	キャラククで 依頼された。 だれた。 ボランド・イクランルトイプランルトイクランナルトイクランナルトイクランナルトイクランナルトイクランナルトイクランドをイフランドをイブランドを	ターをですった。それでは、それでは、それでは、それでは、それでは、それでは、それでは、それでは、	を作る⑦ を作る⑧ の① ヤラ の② ヤラ の③ を提案 の④ を提案 の⑤	納品用デー 納品データ 解説・コン キャララフ! 展開案ラフ 表紙ビジュ	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑦ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑦ メインビジュアルを作る	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル チェック キャラクタービジ メインビジュアル メインビジュアル	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ ・チェック	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回	キャラクタで クタで 大大 で 大大 で 大力 ブラップ ファック カー ブラック ファック カー ブラック ファック カー ブラック ファック カー ブラック ファック カー ファック ファック カー ファック ファック カー ファック ファック ファック ファック ファック ファック ファック ファック ファック ファック	ターをそれが作る。それでは、それでは、それでは、それでは、それでは、それでは、それでは、それでは、	を作る⑦ を作る③ い①ヤラ い②ヤラ い③を提案 い④を提案 い⑤を提案	納品用デー 納品データ 解説・コン キャララフ! 展開案ラフ 表紙ビジュ	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック アルラフ・チェック ービジュアル実制作
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑦ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑧ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑧ メインビジュアルを作る	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル チェック キャラクタービジ メインビジュアル メインビジュアル 納品用データ作成	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ ・チェック	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回	キャラクタで キャラクタで 大板キ ブラセンル アプランル アプランル アプランシャン アファッシンナー アイファッシンナード アイファッシンナード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシンドード アイファッシン・ アイン・ アイン	ターを でターを4の年を4でです。 を4のでもりませる。 なりでする。 なりでな。 なりでな。 なりでな。 なりでな。	を作る⑦ を作る③ の① ヤラ の② ヤラ の③ を提案 の⑥ を提案 の⑥ を提案 の⑥ を提案 の⑥ を提案 の⑥ を提案 の⑥ を提案 の⑥ の⑥ の⑥ の⑥ の⑥ の⑥ の⑥ の⑥ の⑥ の⑥	納品用データの 納品データの 解説・コン・ キャララフを 展開案ラフ 表紙ビジュー キャラクター 展開用デー	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック アルラフ・チェック ービジュアル実制作
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑧ ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」® ・メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」® ・メインビジュアルを作る 「を頼されて 解語	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル チェック キャラクタービジ メインビジュアル メインビジュアル 納品用データ作成 納品データ用レイ	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ ・チェック アウト作成	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回	キャイン アイン・キャイン アイン・キャーライン・キャーライン・オーラー・オーラー・オーラー・オーラー・オーラー・オーラー・オーラー・オーラ	タ てタ をいる といる とう でんしょう かんり そくり そくり そくり そくり そうしゃ とうしゃ でんしゃ そうし そうしん そうしん そうしん そうしん かんしん かんしん かんしん かんしん かんしん かんしん かんしん か	を作る⑦ を作る③ い① ヤラ い② ヤラ い②を提案 い④ を提案 い⑤を提案 い⑥を提案 い⑥をとして、 をとして、 をとして、 をとして、 をとして、 をとして、 をとして、 をとして、 をとして、 ののののでは、 のののでは、 の。 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 の。 ののでは、 ののでは、 ののでは、 のので、	納品用データの 納品データの 解説・コンパ キャララフ 展開案ラフ 表紙ビジュ キャラクタの 展開用デー 納品用デー	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック アルラフ・チェック ービジュアル実制作 タ実制作
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 8 回 第 9 回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑦ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」の メインビジュアルを作る 依頼されて キャラクターを作る② に頼されて キャラクターを作る③ といる はない にない にない にない にない にない にない にない にない にない に	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル チェック キャラクタービジ メインビジュアル メインビジュアル 納品用データ作成 納品データ用レイ ・依頼選択	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ ・チェック アウト作成	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回	キャイ なキ ブカ ブカ ブオブオ ブオブオ ブカブラウィイク だれり アカブラグランジ ファッシン・アイ アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・ア	ターを てターを介を作りをよりをよった。 ですった。 ですった。 ですった。 ですった。 ですった。 ですった。 ですった。 ですった。 ですった。 ですった。 できる。 できる。 できる。 できる。 できる。 できる。 できる。 できる	を作る⑦ を作る⑧ かり。② やラ。② を提案 ・③ を提案 ・⑤を提案 ・⑥をとして、 ・⑥をとして、 ・⑥をして、 ・○・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	納品用データの 納品データの 解説・コンパ キャララフ 展開案ラフ 表紙ビジュ キャラクタの 展開用デー 納品用デー	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック アルラフ・チェック ービジュアル実制作 タ実制作 タ作成・チェック 用レイアウト作成
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑦ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑦ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑧ が頼されてキャラクターを作る② に頼されてキャラクターを作る③ とは頼されてキャラクターを作る④ は頼されてキャラクターを作る④ キャラクターを作る④	解説・コンセプト キャララフ制作・ メインビジュアル チェック キャラクタービジ メインビジュアル メインビジュアル 納品用データ作成 納品データ用レイ ・ 依頼選択	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ ・チェック アウト作成	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回 第25回	キ 依キ ブカ ブカ ブオブオブオブオ ブオート なれり だれり アカブラグラング ファッション ファック ファック ファック ファック ファッション ファック アイ・アイ ちょう ちょう ちょう アファッション アファック アイカ アファック アイ・アイ アイ カー・アイ アイ アイ アイ アイ アイ アイ アイア アイア アイア アイア アイ	ターを ている かんしょう アイター をしている かんしょう かんしょう かんしょう かんしょう かんしょう かんしょう かんしょう かんしょう アイター かんしょう アイター アイター アイター アイター アイター アイター アイター アイター	を作る⑦ を作る® の① マラ の② マラ の③ を提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のを提案 のをといる。 ののである。 のので。 ののである。 ののである。 ののである。 ののである。 ののである。 ののである。 ののである。 のので。 のので。 ののである。 ののである。 ののである。 のので。 。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので。 のので	納品用データの 納品データの 解説・コンパ キャララフが 展開案ラフ 表紙ビジュー キャラクタの 展開用デー 納品用デー 納品データの	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック アルラフ・チェック ービジュアル実制作 タ実制作 タ作成・チェック 用レイアウト作成 ララフ作成
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑧ がまれて キャラクターを作る② 解認 依頼されて キャラクターを作る③ 解認 依頼されて キャラクターを作る③ 解認されて キャラクターを作る③ 解認されて キャラクターを作る③ 解認されて キャラクターを作る③ 解認されて	解説・コンセプトキャララフ制作・メインビジュアルチェックキャラクタービジメインビジュアルメインビジュアルが、	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ ・チェック アウト作成	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回	キ 依キ ブカ ブオ ブオブオ ブオブオ ブオーL& フカ ブカ ブオ ブオブオ ブオブオ ブオブラッション ラッション ラック れク ドイ ドイ アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・アイ・ア	タ て タ を の で と ト と ト と ト と ト と ト と ト と ト と ト と ト と	を作る⑦ を作る® の① やラ の② やラ の③ を提案 のを提案 を提案 を提案 をを提案 をを提案 をを提案 のを提案 をを提案 のをを表する。 をを表する。 をままる。 をままる。 をままる。 をままる。 をままる。 をままる。 をままる。 をままる。 まるる。 まる。 ま	納品用デー 納品データ 解説・コン キャララフ 展開案ラフ 表紙ビジュ キャラクタ 展開用デー 納品用デー 納品データ 解説・キャ	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック アルラフ・チェック 一ビジュアル実制作 タ実制作 タ作成・チェック 用レイアウト作成 ララフ作成
授業計画	第1回第2回第3回第5回第5回第10回第11回第12回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」 ⑥ メインビジュアルを作る ⑥ 様頼されてキャラクターを作る ② 解認されてキャラクターを作る ③ 解認されてキャラクターを作る ③ 解認されてキャラクターを作る ⑤ 解認されてキャラクターを作る ⑥ 解認されて またり のまたり 解認されて またり のまたり のまたり のまたり のまたり のまたり のまたり のまたり	解説・コンセプト キャラフ制作・ メインビジュアル キャラクタービジ メインビジュアル メインビジュアル 納品用データ作成 納品データ用レイ ・依頼選択 マララフ制作・チュ オカラフ作成・チュ	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ ・チェック アウト作成	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回	キ 依キ ブカ ブオ ブオブオ ブオブオ ブオーL8を L8を L8を L8を L8を L8を L8を L8を L8を L8を	ターク そく そく とり とり とり アター をく そく とり アランシ アシーブシーブシーブシーブシーブシーブシーブシーブシーブシーブシーブシーブシーブシ	を作る⑦ を作る③ をでする。② をでする。③ を提案。②を提案。②を提案。② を提案。②を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。② を提案。③ を提案。② を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ を提案。③ をとして、○ をとして、○ のをとして、○ のをとして、○ のをとして、○ のをとして、○ のをとして、○ のをとして、○ のとて、○ のとて、	納品用データの 納品データの 解説・コンパー キャララフ 展開案ラフ 表紙ビジューキャラクタの 展開用デーー 納品用デーー 納品データの 解説・キャースタンプ実	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック アルラフ・チェック 一ビジュアル実制作 タ実制作 タ作成・チェック 用レイアウト作成 ララフ作成
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 3 回 第 4 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回	「商品 / イベントキャラ」① メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」② メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」③ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」④ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑤ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑥ メインビジュアルを作る 「商品 / イベントキャラ」⑧ 依頼されて キャラクターを作る③ 保頼されて キャラクターを作る③ 保頼されて キャラクターを作る④ 保頼されて キャラクターを作る⑥ 保頼されて キャラクターを作る⑥ 保頼されて キャラクターを作る⑥ 保頼されて	解説・コンセプトキャララフ制作・・メインビジュアルチェックキャラクタービジメインビジュアルメインビジュアルが、大インビジュアルが、大インビジュアルが、大インビジュアルが、大体類選択マララフ制作・チュマラクタービジュアル実制用ビジュアルデナがこれの広告	チェック 構成案作成・ ュアル実制作 実制作 構成仕上げ ・チェック アウト作成 ロック ロック ロック ロック アル実制作 制作	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第24回 第24回 第25回 第24回 第25回 第26回 第27回	キ 依キ ブカブカブオブオブオブオ ブオーLS数 NEのアクタイプ デオーアイ アイア アイア アイア アイア アイア アイア アイア アイア アイア	タークを介えている とうしゅ とうしゅ とうしゅ とうしゅ とり かいりょう いっぱい かいりゅう はい かいり かいり かいり かいり かいり かいり かいり かいり かいり かい	を作る⑦ を作る⑦ を作る⑧ をでする。 ををしまる。 ををしまる。 をというできる。 ・できる。 ・でを。 ・でを。 ・できる。 ・でを。 ・できる。 ・できる。 ・できる。 ・できる。 ・できる。 ・でをををををををををををををををををををををををををををををををををををを	納品用データ 納品データ 解説・コン キャララフ 展開 ビジュ キャラクラ 展開用デー 納品 データ 解説・キャラ スタンプデー	用レイアウト作成 セプトシート作成 制作・チェック ・チェック アルラフ・チェック 一ビジュアル実制作 タ実制作 タ作成・チェック 用レイアウト作成 ララフ作成 フ作成 制作 タ作成・チェック

【担当教員の	実務経験内容等】				グラフィックデザイン学科				
		デイナーとして勤務し · やキャラクターデザインなどを手			デザインコー			◎絵	師&コミックイラストコース
がける。		デイナーとして勤務し	コース				ζ	 ~ -	ャラクターデザインコース
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		◎ メディブ 雑貨デ	<u>/'゙゙゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゙゙゚゚゙゙゙゙゙゙゚゚゙゙゙゙゙゙゙゚゚゙゙゙゙</u>			II (O) B	んがコース
やパッケージデザ	1 ンも手かけ	్ నం	学年	AESC /	7174	(1)	•	2 学年	Ę
						授	業刑	態	講義・実習 演習
科目名	クリ	エイティブイメージ				必	選の	別	必修・選択必修・ 選択
				_		開	講明	芽期	前期 後期前半 後期後半
		教員名	クラス	実務経	験教員	授美	業時	間数	42 時間
		HICO	Α)	Ė	単位	数	1 単位
	名村	和泰	C•D	()	授	業回		14 🛮
担当教員						戍	0	課題作	品 90 %
						成績評価方法	0	授業態	度 10%
						造		筆記試	
						法		レポー	<u> </u>
	デザイン	ンにおける発想力を訓練する	ると共に、伝え	とたいイメーシ	びを的確に	表現する	テク	ニックを	学びます。
授業内容									
	前期ア-	─────── ─ト表現で学んだ描画の技	 術を応用し、	いろいろなま	表現方法に	チャレン	ゾし	ノます。	ありきたりな発想や表現では
授業目的 到達目標	人の心	に響かないため、個性・オ	トリジナリティ	・自由な発想	想を身につ	けるため	りのト	トレーニン	
-,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	そしてフ	プロと同じ限られた時間の中	ıで、アイデァ 	? を出すため 	のテクニッ	クを学び	バます	ナ。 	
	回数	授業内]容		回数			授	注 类内容
	第1回	ブレイントレーニング 制化	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	ク・実制作		第17回				
	第4回	文字の加工③ 実制作・着	彩・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				
授業計画	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	着彩・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 ラブ	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約	会表現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約	会表現② 実制	作・仕上げ	第28回				
準備学習等		りも考えることがたくさんあ す可能性も考えて、 スケジ				常に大	きい	ため、き	ラフから何度も
教科書 参考書等	プリント	~配布							

【担当教員の	実務経験	内容等】				゙ラフィ	ック	デザイン	/学科
		作会社にデザイナーとして		 	デザインコー			 ~ -	師&コミックイラストコース
		ザイン、イラスト、シルバ ザイン全般に携わる。	コース	9	ィックデザィ アイラスト=		<u>χ</u>	# >	ャラクターデザインコース / ギュース
萩 美加:印刷	別会社に勤	務経験あり。カラー関係の			ザインコー			#	んがコース
資格を活かし	フラワー	アレンジなども手がける。	学年			$\overline{}$	•	2 学年	Ę
						授	業刑	態	講義·実習)演習
科目名	カラ	ラーマスター					選0		必修・選択必修・選択
						開	講明	寺期 ————	前期)後期前半・後期後半
		教員名	クラス		経験教員			間数	42時間
		克江	A • C • D				単位		1 単位
	萩	美加	В	(授	業回	1	14回
担当教員						成績	0		10
						成績評価方法	_	授業態	
							\bigcirc	筆記試	· · ·
						本		レポー	<u> </u>
	4の目	ハルナの百冊について冊級	コー 名のまり	目の仕士,如	ロフィ <u>ム</u> かっと	/ _ \35+1		山七<u>年</u>七	労び、取免計画に対すて
授業内容		分け方の原理について理解 とアクティブな感性を養い		兄り1工力・前	日み合わせ、	力・迭が	ጚ ሀጋ'	圧力寺を	子ひ、昨巴計画に刈りる
	נ לנו ייטייו	C////I/O/CICEV							
15.W = 11.	デザイ	ンの基礎となる色彩の基準	本知識を習得	し、あらゆ	る仕事に対	応する	ため	らのベージ	スを作る。色彩は単なる色
授業目的 到達目標									道具として使われている。
				待りると共 		土惟世	3 末夕		【験・3 級」の取得を目指す。
	回数	授業内]容		回数			授	登業内容
	第1回	色とは何か ニュートン	'のスペクトル	V	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 色材の混乱	色 色の表示	方法	第17回				
	第4回	色の三属性 P.C.C.S カラ			第18回				
	第5回		ガッシュによる 作成プロセス	5混色実験 	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				
授業計画	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	え方・感じ方		第23回				
	第10回	プリント③・④ 対比・同	引化について		第24回				
	第11回	プリント⑤ 配色の粉	快序①		第25回				
	第12回	プリント⑥・⑦ 配色の粉	埃序②③		第26回				
	第13回	プリント⑦・⑧ 配色の粉	扶序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				
準備学習等		積み重ねが大切な科目な :覚えていくようにしまし)復習が重要	要です。分	からなし	ハこ	とがあれ	ればその都度教員に質問し、
教科書 参考書等	教科書	:「カラーマスターベーシッ	・ク」(NPO 法)	 人アデック出	 出版局)/配1	— <u>——</u> 色カート	÷ 15	8 b (監修	多 財団法人日本色彩研究所)

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科			グラフィックデザイン学科			
阿部 克江:デ	ザイン制	作会社にデザイナーとして)	デザインコー			$H \sim I$	師&コミックイラストコース
		ザイン、イラスト、シルバ ザイン全般に携わる。	コース		イックデザイフィニフィー		ζ	 × -	ャラクターデザインコース
		務経験あり。カラー関係の		$^{\circ}$	アイラスト= ゚ザインコー			()	んがコース
資格を活かし	フラワー	アレンジなども手がける。	学年	O WESCS	7 17	$\overline{}$	•	2 学年	E
						授	業刑	態	講義・実習 演習
科目名	カラ	ラーコーディネート			,	必	選の	別	必修・選択必修・選択
						開	講明	期	前期 •後期前半 •後期後半
		教員名	クラス	実務紹	経験教員	授美	業時	間数	42時間
		克江	A·B·D	(È	単位	数	1 単位
	萩	美加	C			授	業回	数	14回
担当教員						成	\bigcirc	課題作	品 80%
						成績評価方法	0	授業態	度 20%
						┃ 価 ┃ 方		筆記試	験 %
						法		レポー	١ %
授業内容	┃ ターゲ	ットイメージの設定からマ	'ーケティング	ブに基づいた	と色彩計画を	を行い、	X :	ディア展	開を試みます。
						,,			
	<u>~</u> ∠#□/~	光ノが各型の世界とまた。	₽ C + IL □ C	<u> </u>	+ 7 = 7 - 7 + 1	II O L	- +		~~
授業目的		学んだ色彩の基礎を更に胴 々なのかを学ぶ。 また、ク							
到達目標		を制作し、理解を確実なも							
	回数	授業内]容		回数			授	業内容
	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 配色トレー	ときわだち −ニング		第16回				
	第3回	イメージスケールについ			第17回				
	第4回	3 色配色カラースケール	の作成		第18回				
	第5回	イメージコラージュの制作	①ナチュラ	ル	第19回				
	第6回	イメージコラージュの制作	②カジュア	ル	第20回				
授業計画	第7回	イメージコラージュの制作	③モダン		第21回				
	第8回	イメージコラージュの制作	③モダン仕	上げ	第22回				
	第9回	イメージコラージュの制作	④エレガン	٢	第23回				
	第10回	イメージコラージュの制作	④エレガン	ト仕上げ	第24回				
	第11回	イメージコラージュの制作	⑤ダンディ		第25回				
	第12回	イメージコラージュの制作	⑤ダンディ	仕上げ	第26回				
	第13回	イメージコラージュの制作	⑥クラシッ	ク	第27回				
	第14回	イメージコラージュの制作	⑥クラシッ	ク仕上げ	第28回				
準備学習等		らイメージに対して考察 す。また、持参する資料							-ニングの要素はたくさん ₋ 収集しておきましょう。
教科書 参考書等	マンセ	:ル配色カード 130 色(No	 CD 日本カラ-	ーデザインは	研究所)				

【担当教員の	実務経験	內容等】	学科				ック	デザイ	ン学科		
		** /制作会社にデザイナー			デザインコー			-		ミックイラス	
として勤務	した経験	あり。デザイン、イラ	コース	$\overline{}$	ィックデザイ アイラストニ		ζ	-		マーデザイン	′コース
スト、シル. 全般に携わ		セサリーなどデザイン			バイフスト <u>-</u> ザインコー			a	Eんがコ	<u>ース</u>	
土限に誘わ	ം		学年	⊕ may 7	7 1 7 -	1	• (2) 学	年		
						授	業形	態	講	義·実習	演習
科目名	カラ	ラーコーディネート	II			必	選の	別	必修	• 選択必何	多・選択
				_		開	講時	期	前期	後期前半	・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	経験教員	授美	業時	間数		42時	間
	阿部	克江	A•B	(Ĕ	単位数	数	_	1 単	单位
						授	業回]数		14 🗈	1
担当教員						戍		課題作	品	80%	6
						成績評価方法		授業態	度	20%	6
						上海		筆記試		9/	6
						法		レポー	·	9	6
授業内容	ターゲ	ットイメージの設定からマ	アーケティング	ブに基づいた	と色彩計画を	を行い、	メラ	ディア属	展開を試	みます。	
	1 年で	 学んだイメージ配色の実蹟	 	イメージス	ケールを道	首目レー	7)	ビのよう	うに活田	オスかを	ーーーー 学ご
授業目的 到達目標		は市場のパッケージをサン					-				
功性口惊	18 W H	ージの役割を再確認できる	フ ナモスも	> 0/4 E +		- 1. 14	44台	4:千番カナ	ェどに役	立てる。	
	7199	一クの役割を再催認じさん	ち。またてれ	らの結果を	ボードにき	まとめ、	以 山	以/白细/。	S C 10 1X		
	回数	一クの役割を再確認できた		りの結果を	ボードにも	さとめ、	况却		受業内容		
	回数		9容		回数	たとめ、	水 人和				
	回数 第1回	授業内	7客 容詞によるイ	メージ配色	回数	* E Ø \	· 水山 印				
	回数 第1回 第2回	授業内イメージトレーニング①形名	3容 容詞によるイ ーソナルイメ	メージ配色	回数 第15回	- E & & & & & & & & & & & & & & & & & &	水 儿 丰				
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー	3客 容詞によるイ ーソナルイメ 楽のイメージ	メージ配色 ージ配色	回数 第15回 第16回		水儿丰				
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー イメージトレーニング③音楽	3客 容詞によるイーソナルイメ 楽のイメージ ③のスケール	メージ配色 ージ配色 作成	回数 第15回 第16回 第17回	\$ Z Ø \ .	水儿相				
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー イメージトレーニング③音楽 イメージトレーニング②(容詞によるイーソナルイメ 条のイメージ ③のスケール 告書の作成 5	メージ配色 ージ配色 作成	回数 第15回 第16回 第17回 第18回	\$ Z Ø \ .	***/- 4i				
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー イメージトレーニング③音楽 イメージトレーニング②(イメージ分析【練習】報	容詞によるイーソナルイメ 楽のイメージ ③のスケール 告書の作成 5	メージ配色 ージ配色 作成 Fーマ決定	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	\$ Z Ø \	从 相				
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー イメージトレーニング③音音 イメージトレーニング②(イメージ分析【練習】報行 パッケージの分析① パッケ	容詞によるイーソナルイメ 楽のイメージ ③のスケール 告書の作成 ラージの収集 ・ージのスケー	メージ配色 ージ配色 作成 Fーマ決定	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	\$ Z Ø \ .	从 机				
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー イメージトレーニング③音楽 イメージトレーニング② イメージ分析【練習】報行 パッケージの分析① パッケ	容詞によるイーソナルイメ 楽のイメージ ③のスケール 告書の作成 ラ ・ージの収集 ・ージのスケー	メージ配色 ージ配色 作成 Fーマ決定	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	\$ 2 Ø \					
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パーイメージトレーニング③音ぎ イメージトレーニング②(イメージ)分析【練習】報行 パッケージの分析①パッケパッケージの分析③パッケーパッケージの分析③パッケーパッケージの分析③パッケーパッケージの分析③パッケージの分析④	容詞によるイーソナルイメ 楽のイメージ ③のスケール 告書の作成 ラージの収集 ・ージのスケー ージの分析 テールの提出	メージ配色 ージ配色 作成 Fーマ決定 -ル作成	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	\$ Z Ø \	小儿				
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー イメージトレーニング③音楽 イメージトレーニング② イメージ分析【練習】報行 パッケージの分析① パッケ パッケージの分析② パッケ パッケージの分析③パッケージの分析③パッケージの分析③パッケージの分析③パッケージの分析	容詞によるイーソナルイメ 楽のイメージ ③のスケール 告書の作成 ラージの収集 ・ージのスケー ージの分析 テールの提出 補足 他の視点	メージ配色 ージ配色 作成 ーマ決定 ール作成	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回	\$ C Ø \	小儿				
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー イメージトレーニング③音説 イメージトレーニング②の イメージトレーニング②の イメージ分析【練習】報行 パッケージの分析① パッケ パッケージの分析③ パッケージの分析③ パッケージの分析③ パッケージの分析④ パッケージの分析④ パッケージの分析④ パッケージの分析④ がある	容詞によるイーソナルイメ 楽のイメージ ③のスケール 告書の作成 ラージの収集 ・ージの収集 ・ージの分析 テールの提出 補足 他の視点 まとめ 中間	メージ配色 ージ配色 作成 ーマ決定 ール作成 aからの分析 報告分析提出	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回	\$ 2 Ø λ	小儿				
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第10回 第11回 第11回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パーイメージトレーニング③音ぎ イメージトレーニング②の イメージ分析【練習】報行 パッケージの分析①パッケージの分析③パッケージの分析③パッケージの分析④分析のごパッケージの分析④分析のごパッケージの分析⑤分析のごパッケージの分析⑤分析のご	容詞によるイーソナルイメ 楽のイメージ ③のスケール 告書の作成 ラージの収集 ージのスケー ージのスケー ージの大ケー ージの分析 テールの提出 補足 他の視点 まとめ 中間 か作成① デーク	メージ配色 ージ配色 作成 ーマ決定 ール作成 なからの分析 服告分析提出 タ作成	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回	\$ < Ø \ .	小儿				
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パー イメージトレーニング③音 イメージトレーニング②の イメージトレーニング②の イメージ分析【練習】報行 パッケージの分析① パッケ パッケージの分析③ パッケ 分析傾向中間報告 イメージスク パッケージの分析④分析の パッケージの分析⑤分析の プレゼンテーションボードの	P P P P P P P P P P	メージ配色 ージ配色 作成 ーマ決定 ール作成 からの分析 報告分析提出 タ作成 アウト	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回 第25回	\$ < Θ	· 从 和				
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第10回 第11回 第11回 第11回 第11回回 第11回回	授業内 イメージトレーニング①形名 イメージトレーニング②パーイメージトレーニング③音 イメージトレーニング②の イメージトレーニング②の イメージ分析【練習】報 パッケージの分析①パッケージの分析③パッケージの分析③パッケージの分析④分析の パッケージの分析④分析の パッケージの分析⑤分析の プレゼンテーションボードの プレゼンテーションボードの	P P P P P P P P P P	メージ配色 一ジ配色 作成 ーン作成 ール作成 をからの分析提出 を作成 アウ提出 でのような様	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回 第28回	が施され	htt	がるかれ	受業内容		

【担当教員の	実務経験	为容 等 】 学科				グラフィックデザイン学科				
		** * * * * * * * * * * * * * * * * * *			デザインコー				師&コミックイラストコー	
として勤務	した経験	あり。デザイン、イラ	コース				ζ	 	ャラクターデザインコー	ス
		セサリーなどデザイン		~	<u> ゲイフスト-</u> ザインコー				んがコース	
全般に携わ	්		学年	(TALX)	7 1 7 -		• (2) 学年		
						授	業刑	態	講義・実習 演習	<u> </u>
科目名	カラ	ラーコーディネート	III			必	選の)別	必修・選択必修・	選択
						開	講時	搠	前期 後期前半 後期	月後半
		教員名	クラス	実務紹	験教員	授美	業時	間数	42時間	
	阿部	克江	Α·Β	(È	単位	数	1 単位	
						授	業回	数	14回	
担当教員						成	\bigcirc	課題作	80%	
						人 成績評価方法	\bigcirc	授業態	度 20%	
						】 価 方		筆記試	験 %	
						法		レポー	١ %	
授業内容	ターゲ	ットイメージの設定からマ	ア ーケティング	がに基づいた	- 色彩計画	を行い、	У .	ディア展	開を試みます。	
	₩ 7	/r-+1 + 12			て不得られ	<i>+</i>	+ +	1.1- 7	* * * * * * * * * * * * * * * * * * *	
授業目的		作成したパッケージ分析の この授業では従来の「タ-								
到達目標		案ができるようになる。を								
	回数	授業内	容		回数			授	業内容	
	第1回	パッケージ分析プレゼンテー	ーション①		第15回					
	第2回	パッケージ分析プレゼンテ-	ーション② 講	評とまとめ	第16回					
		【パッケージの新提案】			第17回					
	第4回	パッケージ組立実験 3種		rージを						
	第5回			てみよう	第18回					
	毎3凹	ペルソナの設定①「ペルン			第18回					
	第6回	ペルソナの設定② 「ペルン イメー	/ナ」とはなにか /ナ」の設定と ジコラージュ作成	?	\vdash					
授業計画	第6回		/ナ」とはなにか /ナ」の設定と ジコラージュ作成	?	第19回					
授業計画	第6回	ペルソナの設定② 「ペルン イメー	'ナ」とはなにか 'ナ」の設定と ジコラージュ作成 アイデアスケッ コンセプトワー	? ; チ ク	第19回					
授業計画	第6回 第7回 第8回	ペルソナの設定② 「ペルン イメー・ パッケージのデザイン①	ゲー」とはなにか ゲコラージュ作成 アイデアストワー コンセプトワー デザインラフス デザイン決定	? ; , , , , , , , ,	第19回 第20回 第21回 第22回					
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回	ペルソナの設定②「ペルン イメー・パッケージのデザイン① パッケージのデザイン②	(ナ」とはなにか (ナ」の設定と ジコラージュ作成 アイデアスケッ コンセプトワー デザインラフス デザイン決定 パッケージデー	? チ ク ケッチ タ作成・試作	第19回 第20回 第21回 第22回 第23回					
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回	ペルソナの設定②「ペルン パッケージのデザイン① パッケージのデザイン② パッケージダミー制作①	(ナ」とはなにか (ナ」の設定と ジコラージュ作成 アイデアスケッ コンセプトワー デザインラフス デザイン決定 パッケージデー	? チ ク ケッチ タ作成・試作 ・改良・完成	第19回 第20回 第21回 第22回 第23回					
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回 第11回	ペルソナの設定②「ペルン パッケージのデザイン① パッケージのデザイン② パッケージダミー制作① パッケージダミー制作②	(ナ」とはなにか (ナ」の設定と ジコラージュ作成 アイデアスケッ コンセプトワー デザインラフス デザイン決定 パッケージデー パッケージ試作	? チククケッチタ作成・試作 ・改良・完成	第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回					
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回 第11回 第12回	ペルソナの設定②「ペルン パッケージのデザイン① パッケージのデザイン② パッケージダミー制作① パッケージダミー制作② プレゼンデータの制作①	(ナ」とはなにか (ナ」の設定と ジコラージュ作成 アイデアスケッ コンセプトワー デザインラフス デザイン決定 パッケージデー パッケージ試作	? チククケッチタ作成・試作 ・改良・完成	第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回					
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回 第11回 第12回 第13回	ペルソナの設定②「ペルン パッケージのデザイン① パッケージのデザイン② パッケージダミー制作① パッケージダミー制作② プレゼンデータの制作① プレゼンデータの制作②	(ナ」とはなにか (ナ」の設定と ジコラージュ作成 アイデアスケッ コンセプトワー デザイン決定 パッケージデー パッケージ試作 各項目のデータ	? チククケッチタ作成・試作 ・改良・完成	第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回					
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回 第11回 第13回 第14回	ペルソナの設定②「ペルン イメー・パッケージのデザイン① パッケージのデザイン② パッケージダミー制作① パッケージダミー制作② プレゼンデータの制作① プレゼンデータの制作② プレゼンテーション①	(ナ」とはなにか (ナ」の設定と ジコラージュケッ アコイデアスケッ アコイデアトワー デザイン決定 パッケージ試作 各項目のデータ 仕上げ▶提出 ジを研究する	? デクケッチ タ作成・試作 ・改良・完成 化	第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回 第27回 第28回					

【担当教員の	実務経験	大容等】	学科		グ	ブラフィック	デザイン	
		ン制作会社でWebデザ		◯ Web			絵	師&コミックイラストコース
イナーとし	て勤務し	<i>た</i> 経験あり。ポスター	コース		ィックデザィ		-	ャラクターデザインコース
		.タッフTシャツ制作な			アイラスト: ザインコー		 	んがコース
とも手がけ と	る 。		学年	/ / / / / / / / / / / / / / / / / / /	717-		2 学年	Ę
						授業用	態	講義·実習)演習
科目名	WE	B基礎I				必選0	D別	必修・選択必修・ 選択
						開講時	朝	前期後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	経験教員	授業時	間数	8 4 時間
	武田	雄太郎	В	(単位	数	2 単位
						授業回	数	28回
担当教員						□ №	課題作	品 70%
							授業態	度 20%
						澧	筆記試	<u> </u>
						法 ①	レポー	F 10 %
			0 () =	»=- -			_	
授業内容		ページ制作の基礎となるフ ゛ザインについての理解を〗		7言語の HI	ML • CSS ?	を字ひなかり	O 、	
	WCD		A 60 A 9 o					
	Illustra	tor・Photoshopを使いW	ebサイトで係	 使用する素材	 オ制作のテ	·クニック、V	Veb 業界	
授業目的 到達目標								むスタンスで学ぶことで、 ·
	■ サイトi	制作で必要な HTML5&CS	いろくひとしつ	¬ ¬ '/// =	ニエんないつ	スキルロ ヒ	ア日指り	0
				ノ 、 ノノロ				
	回数	授業内		<u> </u>	回数			登業内容
			9容		回数		授	
	回数	授業内 導入: Webデザインにつ	1客	断	回数 第15回		授 イト制作	登 業内容 課題内容説明 プランニング
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について か 16 進数について 基礎を	3容 いて 適性診 タイピング練 マークアップ!	習問題	回数 第15回 第16回 第17回	自己紹介サ [.] ワイヤーフ デザインデ [.]	授 イト制作 レーム作 ータ制作	受業内容 課題内容説明 プランニング E成 (②
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について 2 16 進数について 基礎を Webページエリア説明	3客 いて 適性診 タイピング練 マークアップi margin・pa	断 習 問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回	自己紹介サーフ	授 イト制作 レーム作 ータ制作	受業内容 課題内容説明 プランニング E成 (②
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について か 16 進数について 基礎で Webページエリア説明 画像配置① margin・p	9客 いて 適性診 タイピング練 マークアップ! margin・pa adding の復習	断 習 問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回	自己紹介サ [.] ワイヤーフ デザインデ [.]	ガイト制作 レーム作 ータ制作 ータ制作	登 業内容 課題内容説明 プランニング 成 (全②)
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について 2 16 進数について 基礎を Webページエリア説明	Nで 適性診 タイピング練 マークアップi margin・pa adding の復習 ベル要素	断 習 問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	自己紹介サ [.] ワイヤーフ デザインデ [.] デザインデ [.]	だ イト制作 レーム作 ータ制作 ータ制作	登業内容 課題内容説明 プランニング 成 (全2) (会3)
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について が 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p	NT 適性診 タイピング練 マークアップi margin・pa adding の復習 ベル要素 レベル要素	断 習 問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	自己紹介サーフ 「	だ イト制作 レーム作 ータ制作 ータ制作 ータ制作	登業内容 課題内容説明 プランニング 成 (全2) (会3)
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について が 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p 画像配置② ブロックレイ インラインに	NT 適性診 タイピング練 マークアップ! margin・pa adding の復習 ベル要素 レベル要素	断 習 問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	自己紹介サーフ 「	授 イト制作 レーム作 ータ制作 ータ制作 ータ 制作	要 業内容 課題内容説明 プランニング 成 (3) (4) (5) ページトップ作成
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第5回 第6回 第7回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について を 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p 画像配置② ブロックレク インラインし float の概念の理解・練習 link & hover a タグにつ	NT 適性診 タイピング練 マークアップ! margin・pa adding の復習 ベル要素 レベル要素	断 習 問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回	自己紹介サーフ ワイヤーフ デザインデ・ デザインデ・ デザインデ・ id 属性につ コーディン	授 イト制作 レーム作 ータ制作 ータ制作 ータ制作 ・ グ作業①	受業内容 課題内容説明 プランニング が成
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について を 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p 画像配置② ブロックレク インラインし float の概念の理解・練習 link & hover a タグにつ 広告バナー制作① 画像	PSP いて 適性診 タイピング練 マークアップ! margin・pa adding の復習 ベル要素 レベル要素	断 習 問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回	自己紹介サーフ デザインデーデザインデーデザインデー デザインデー id 属性につ コーディン	授 イト制作 レーム作 ータ制作 ータ制作 ータ制作 ・ グ作業①	受業内容 課題内容説明 プランニング が成
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について を 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p 画像配置② ブロックレイ インラインし float の概念の理解・練習 link & hover a タグにつ 広告バナー制作① 画像 広告バナー制作②	NT 適性診 タイピング練 マークアップi margin・pa adding の復習 ベル要素 ペークアップi margin・pa adding の復習 マークアップi margin・pa adding の復習 マークアップi かり替え	問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回	自己紹介サーフ ワイヤーフ デザインデ デザインデ デザインデ id 属性につ コーディン コーディン	授 イト	登業内容 課題内容説明 プランニング が成
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回 第10回	授業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について を 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p 画像配置② ブロックレク インラインと float の概念の理解・練習 link & hover a タグにつ 広告バナー制作① 画像 広告バナー制作② table & list 作成	PSP いて 適性診 タイピング練 マークアップi margin・pa adding の復記 ベル要素 シベル要素 かいて 験切り替え	断 習 問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回	自己紹介サーフ ワイヤーフ デザインデ・ デザインデ・ デザインデ・ id 属性につ コーディン コーディン	授 イト	登業内容 課題内容説明 プランニング が成
授業計画	回数 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回	接業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について を 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p 画像配置② ブロックレク インラインと float の概念の理解・練習 link & hover a タグにつ 広告バナー制作① 画像 広告バナー制作② table & list 作成 2 カラムレイアウトの理 コーディング復習①	NT 適性診 タイピング練 マークアップi margin・pa adding の復言 ベル要素 のいて 験切り替え	問題 dding	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回	自己紹介サーフ デザイインデ・ デザイインデ・ が属ーディンデー id コーディン・ コーディン・ コーディン・ コーディン・ コーディン・ コーディン・	括 イトム 制作 ータタ り が 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作 作	課題内容説明 プランニング 成 (記)
授業計画	回数 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回	接業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について を 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p 画像配置② ブロックレグ インラインと float の概念の理解・練習 link & hover a タグにつ 広告バナー制作① 画像 広告バナー制作② table & list 作成 2 カラムレイアウトの理 コーディング復習① コーディング復習②	PSP いて 適性診 タイピング練 マークアップimargin・pa adding の復 ベンベ Windows Win	断 習 問題 dding B	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回	自己紹介サーフ デザザインデ・ デザ が属ーディンデー id コーデディン・ コーデディン・ コーディン・ コーディン・ コーディン・ ファッシー	括 イトリータタリー アグゲゲ グーータタ を で が が 作 作 作 作 が が が が が が が が が が が が が	要 業内容 課題内容説明 プランニング が成
授業計画	回数第 2 回第 3 回第 5 回第 7 回第 8 回第 110回第 111回回回 回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回回	接業内 導入: Webデザインにつ HTML・CSS について を 16 進数について 基礎を Webページエリア説明 画像配置① margin・p 画像配置② ブロックレク インラインと float の概念の理解・練習 link & hover a タグにつ 広告バナー制作① 画像 広告バナー制作② table & list 作成 2 カラムレイアウトの理 コーディング復習①	PSP は で 適性診 タイピング練 マークアップド margin・pa adding の復 で で か が 重要で ず の で で す 。	断 習 問題 dding B	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第24回 第25回 第27回 第27回 第28回	自己紹介サーフ デデザザインデーデザイインデージョー ファック アー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファ	が イレータタタで作作作作シークタをは、 が、か、か、が、が、が、が、が、が、が、が、が、が、が、が、が、が、が、が、	要 業内容 課題内容説明 プランニング が成

【担当教員の	実務経験	内容等】				グラフィックデザイン学科			
武田雄太郎	:デザイ	ン制作会社でWebデザ		◯ Webā				師&コミックイラストコース	
		た経験あり。ポスター	コース		ィックテザ· アイラスト	インコース	-	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース	
トロコテサー ども手がけ		タッフTシャツ制作な			ゲインコ -				
20180			学年			(1) •	2 学年		
		- 11-11 -				授業		講義·実習)演習	
科目名	WE	B基礎Ⅱ				必選		必修・選択必修・選択	
		****			7 EA WL III	開講		前期・後期前半・後期後半	
	=	教員名	クラス	-	E験教員	授業時		8 4 時間	
	正出	雄太郎	В	(単位		2 単位	
10 V/ +/- E						授業	_	<u> </u>	
担当教員						成績評価方法			
							授業態		
						[]	筆記試		
	\vdash					<i>A</i>	リレホー	10 %	
	ホーム	ページ制作の基礎となるブ	゚゚゚ログラミンク	ブ言語の HT	MI • CSS	 lavascrint 	を営びた	-がら	
授業内容		ずインについての理解を浸			IVIL CSS	Javascript	2707		
授業目的						な表現を身	まに着ける	る。主にサイトに「動き」を	
70条日内 到達目標		作業や(jQuery)ビジュア イトを制作する上で制作				ートルが生の	\	ニングナオス	
						一 ノフ守い			
	回数	授業内	谷		回数			發業内容	
	第1回	コーディング復習						【 プランニング ─────	
	第2回	フォーム制作①			第16回	プランニン	グ・ディ	スカッション	
	第3回	フォーム制作②			第17回	jQuery につ	いて①	ワイヤーフレーム作成①	
	第4回	Web サイトの種類につい	マーレポー	卜作成	第18回	jQuery につ	いて②	ワイヤーフレーム作成②	
	第5回	書体について カーニン	グ練習		第19回	jQuery につ	いて③	デザインデータ制作①	
	第6回	アイコン制作①			第20回	jQuery につ	いて④	デザインデータ制作②	
授業計画	第7回	アイコン制作②			第21回	パンクズに	ついて	デザインデータ制作③	
	第8回	疑似要素について			第22回	ファビコン	たついて	デザインデータ制作④	
	第9回	インフォグラフィックス	作成①		第23回	コーディン	グ作業①)	
	第10回	インフォグラフィックス	作成②		第24回	コーディン	′グ作業②)	
	第11回	XHTML について			第25回	コーディン	グ作業③)	
	第12回	ユーザビリティと UI デサ	ゲイン ①		第26回	コーディン	グ作業④)	
	第13回	ユーザビリティと UI デサ	ゲイン②		第27回	コーディン	′グ作業⑤	動作確認	
	第14回	ユーザビリティと UI デサ	 デイン③		第28回	プレゼンテ	ーション	,	
準備学習等		基礎Ⅱからはビジュアルの 『になりますので、Web サ						日頃デザインを見ているか	

【担当教員の	実務経験	[内容等]	学科	グ	ラフィック	ァデザイン		
		ン制作会社でWebデザ			デザインコー		-	師&コミックイラストコース
イナーとし	て勤務し	た経験あり。ポスター	コース	-	ィックデザイ アイラストコ			ャラクターデザインコース んがコース
やロコデザ ども手がけ		タッフTシャツ制作な			ディン <u>へ -</u>		*	<i>NI</i> I-A
20180	3 0		学年			1 •	(2) 学年	F
		11				授業		講義・実習)演習
科目名	WEI	B デザイン				必選(必修・選択必修・選択
		# P A	4 = 7	th 36/43	7 FA#4 P	開講		前期後期前半・後期後半
		教員名	クラス A・B	_	経験教員	授業時		42時間
	此田	雄太郎	Азр		<u>)</u>	単位授業		1 単位
担当教員							1	<u>14回</u> 品 70%
担当教具	<u> </u>						授業態	, , ,
	<u> </u>					評 🦳	筆記試	
	<u> </u>					方 □	単心肌	···
							7 - 3	10 %
極業中空	CC 36	ガノギンコ L の は いナの内	m L + /	o° sion#i	W-1-01.7	7 247 × ± ±		
授業内容	CG CE	学んだソフトの使い方の応	用と、ホーム	ハーンの形	11'F1C'76'(、子ひより。	•	
授業目的		ator・Photoshopを使い\ テクニックを学ぶ。またサ						業界でのサイトデザイン
到達目標		ナソーックを子ぶ。またり 目指す。	יא דוניים זו רי	必女な 口口	VILJ & C33	3 0 / / ロッ	/ / ニン・	ノ言品の基礎的なスイル
		H 1H 7 0						
	回数	授業内]容		回数			
				・レポート	回数 第15回		授	2業内容
	回数	授業内	Webサイト	レポート			授	受業内容
	回数第1回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの	Webサイト 理解		第15回		授	受業内容
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの	Webサイト 理解 padding の レ要素		第15回		授	受業内容
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル	Webサイト 理解 padding の レ要素 いル要素		第15回 第16回 第17回		授	受業内容
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回	接業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習	Webサイト 理解 padding の レ要素 ベル要素		第15回 第16回 第17回 第18回		授	受業内容
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習	Webサイト 理解 padding の レ要素 ベル要素		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回		授	受業内容
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習 広告バナーデザイン制作	Webサイト 理解 padding の レ要素 ベル要素		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回		授	· 業内容
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習 広告バナーデザイン制作 link & hover hover で重 GIF アニメーション作成	Webサイト 理解 padding の レ要素 ベル要素	既念の理解	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回		授	受業内容
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習 広告バナーデザイン制作 link & hover hover で重 GIF アニメーション作成 table & list 表と項目の	Webサイト 理解 padding の レ要素 ベル要素 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	既念の理解	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回		授	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習 広告バナーデザイン制作 link & hover hover で重 GIF アニメーション作成 table & list 表と項目の Web マーケティング SI	Webサイト 理解 padding の レ要素 ドル要素 引 は かきをつける の表示の仕方 NS を使ったこ	既念の理解	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回		授	受業内容
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回 第10回	授業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習 広告バナーデザイン制作 link & hover hover で重 GIF アニメーション作成 table & list 表と項目の Web マーケティング SI コーディング復習	Webサイト 理解 padding の材 レ要素 、 い要素 がかきをつける の表示の仕方 NS を使ったこ (ワイヤー の作成)	既念の理解	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第23回		授	受業内容
授業計画	回数 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回	接業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習 広告バナーデザイン制作 link & hover hover で重 GIF アニメーション作成 table & list 表と項目の Web マーケティング SI コーディング復習 自己紹介サイト制作課題	Webサイト 理解 padding の材 レ要素 素 引 : 動きをつける の表示の仕方 NS を使ったこ (ワイヤー の作成) i② のデザイン の制作へ	既念の理解 方法 -フレーム / データ コンテンツ)	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回		授	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	接業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習 広告バナーデザイン制作 link & hover hover で重 GIF アニメーション作成 table & list 表と項目の Web マーケティング SI コーディング復習 自己紹介サイト制作課題 自己紹介サイト制作課題	Webサイト 理解 padding の材 レ要素 ミ いかきをつける の表示の仕方 NS を使った (既念の理解 方法 -フレーム <u>νデータ</u> ッデータ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回		授	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
授業計画	回数第 2 回第 3 回第 4 回第 3 回第 5 回第 7 回第 8 回第 1 0 回第 1 1 回第 1 1 2 回第 1 1 2 回第 1 1 4 回	接業内 導入: Webデザインとは HTML について タグの CSS について margin・ 画像配置 ブロックレベル インラインレク float の概念の理解・練習 広告バナーデザイン制作 link & hover hover で重 GIF アニメーション作成 table & list 表と項目の Web マーケティング SI コーディング復習 自己紹介サイト制作課題 自己紹介サイト制作課題 自己紹介サイト制作課題	Webサイト 理解 padding のを レ要素 素 い か きをつける の表示の仕方 NS を使った ののデ制作へ でののデ制作へ でのがでした。 (1) ののデ制作へ でのがでいる には、のでである。 には、のでではない。 には、のでではない。 には、のでではない。 には、のでではない。 には、のでではない。 には、のではない。 には、ない。 には、ない。ない。 には、ない。ない。ない。ない。ない。ない。ない。ない。ない。ない。ない。ない。ない。な	既念の理解 方法 フレータングーンデータングーンで上げり にてしまうの	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回		の授業でき	学んだことを復習するよう

【担当教員の	実務経験	内容等】				グラフィックデザイン学科				
		クター商品製作会社に		\vdash	デザインコー		7	-	絵師&コミックイラストコース キャラクターデザインコース	
(テサイナ・ クターデザ・	ーとして イン、イラ	勤務経験あり。キャラ ラスト、マーケティング	コース		ィックデザイ アイラストコ		<u> </u>	-	<u>ャラクターテサインコース</u> んがコース	
など業務全! リエイター。		る。Web絵本、雑貨ク ^{活動}			ザインコー	ス				
ウエイダー	200	/白對。	学年			(.)	•	2 学年		
N = 5	.,_	-\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\					業刑		講義・実習演習	
科目名	ブフ	ディア戦略					選 <i>0</i> 講明		必修・選択必修・選択 前期・後期前半・後期後半	
		教員名	クラス	宇黎級	 E験教員				42時間	
	-		В				単位		1 単位	
	<u> </u>	73.77 3				授	業回	型数	14回	
担当教員						成		課題作	品 70%	
						成績評価方法	0	授業態	度 30%	
						価 方		筆記試	験 %	
						法		レポー	h %	
	各種 9	SNS におけるフォロワー狼	賃得に向けた	戦略を学ぶ						
授業内容										
極業口 奶	各種S	NS のプラスとマイナスポイン	トの理解。							
授業目的 到達目標	記事更	新に活かせる画像処理や素材	の作成方法を学	が、SNS のフ	フォロワー獲	得に活か	す。			
	回数	授業内	15次		回数			40		
				米五 1. \キュ、				13	(未内台	
	第1回	ガイダンス 情報発信		無と遅い	第15回					
	第2回	映える画像制作①Photo: 映える画像制作②Photo:	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	/ / _	第17回					
	第3回	映える画像制作③Illustra	•		第17回					
	第5回	映える画像制作④作品制			第19回					
	第6回	映える画像制作⑤作品制			第20回					
授業計画	第7回	訴求力のある画像制作①			第21回					
及来可凹	第8回	訴求力のある画像制作②			第22回					
	第9回	訴求力のある画像制作③		<u> </u>	第23回					
	第10回				第24回					
	第11回	 プレゼン用画像制作①D	imension 検	 正	第25回					
	第12回	プレゼン用画像制作②D	imension 活	用	第26回					
	第13回	プレゼン用画像制作③D	imension 活	用	第27回					
	第14回	市場調査とレポート			第28回					
準備学習等	twitter	・や Instagram など SNS クリエ	イターの視点で	で常時チェック	クする。					
教科書 参考書等										

【担当教員の	実務経験	·内容等】	学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザイン	
門田奈津子	:キャラ	クター商品製作会社に		◯ Webā				絵	師&コミックイラストコース
てデザイナ	-として	勤務経験あり。キャラ ラスト、マーケティング	コース		ィックデザイ		λ <u></u>	-	ヤラクターデザインコース
		る。Web絵本、雑貨ク			アイラスト= ゙ザインコー			3	だんがコース
リエイター	としても	活動。	学年	AE SQ 7	7174		•	2 学年	‡
						授	業刑	態	講義・実習 演習
科目名	動画	回編集				必	選0	D別	必修・選択必修・ 選択
						開	講問	期	前期・後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	経験教員	授美	業時	間数	42時間
	門田	奈津子	В	(<u>i</u>	単位	数	1 単位
						授	業回	数	14 🛮
担当教員						戍	\bigcirc	課題作	品 70%
						成績評価方法		授業態	度 30%
								筆記試	
						法		レポー	h %
	Flash	に代わるアニメーション	ソフト Anim	ate CC の使	軍法を基礎	潜から 草	学び.	、オリシ	ブナルイラストによる
授業内容	アニメ	くーション動画を制作する							E画制作し、その販売方法
	までの	D一連の流れを体験する。							
授業目的 到達目標	Anima	ite CC の使用法を学び、作成し	たアニメーシ	ョン動画素材	をWeb上 ⁻	で公開す	る。		
-,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,									
	回数	授業内	容		回数			授	受業内容
	第1回	解説、Animate CC 基本技	操作①		第15回				
	第2回	Animate CC 基本操作②			第16回				
	第3回	LINEアニメスタンプ制作 ①解説、サンプル制作			第17回				
	第4回	②プランニング、ラフ			第18回				
	第5回	③原画制作(下描き、ペ)	ン入れ、スキ	ヤニング)	第19回				
	第6回	③原画制作(Illustrator で	のデータ化、	着彩)	第20回				
授業計画	第7回	③原画制作(Illustrator で	の着彩)		第21回				
	第8回	③原画制作(Illustrator から	らのパーツデー	タ書き出し)	第22回				
	第9回	④動画制作(Animate への	の読み込み)		第23回				
	第10回	④動画制作(Animate での	の動画データ	制作)	第24回				
	第11回	④動画制作(Animate での	の動画データ	制作)	第25回				
	第12回	④動画制作(Animate から	の書き出しと変	变換作業)	第26回				
	第13回	⑤LINE への申請登録			第27回				
	第14回	⑥プレゼンテーション			第28回				
準備学習等	既製の 収集す	LINE アニメーションスタンプ る。	をリサーチして	、「こんな風	に動かしたい	い」とい	うイ	メージサン	ンプルを
教科書 参考書等	LINE ク	7リエイターズスタンプサ·	<u>ーーー</u> イト						

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科 グラフィックデザイン学科									
木下サオリ	: Web₹	'ーケティング会社に		◯ Web5				-			イラスト	
Webデザイ		て勤務。Web関連全般	コース		ィックデザィ アイラスト:		<u>χ</u>	-		7ターデ コース	ザインコ	1ース
を担当。					ザインコー			a	たんか-	<u> </u>		
			学年	,			٠ (2)学	年			
						授	業刑	態		講義・	実習:	演習
科目名	WEI	BエキスパートI				必	選の	別	必修	多・選	択必修	・選択
						開	講明	期	前期	後其	前半・	後期後半
		教員名	クラス		験教員	授	業時	間数	╄	8	3 4 時	1
	木下	サオリ	Α	(1	単位	数	_		2 単	<u> </u>
						授	業回				28回	
担当教員						成		課題作	品		7 0 %	
										3	3 0 %	
						」漫		筆記試			%	
						法		レポー	- ト		%	
	サイト	作成ソフトの応用テクニッ	クを駆使した	ょがら、実践	態的な Web	サイト	の制	作実習	を行い	います。		
授業内容												
	HTML5	と CSS3 の疑問点など都)	 度修正し、確	実に身につ	けます。							
授業目的 到達目標		jQuery の知識を理解し、				るよう	にな	ります				
23.C. I I I												
	- JAL											
	回数	授業内]容		回数			<u> </u>	受業内	容		
	第1回	授業内 自己紹介 作品総合サイト①]容		回数 第15回	レスポン	ンシフ				grid②	
		自己紹介]容		第15回	レスポン jQuery		ブ Web	デザイ	′ン⑤	grid②	
	第1回第2回第3回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト3	3容		第15回 第16回 第17回	jQuery jQuery	のバ ① a	ブ Web ージョン nimate	デザインと変: () メソ	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
	第1回第2回第3回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト③ 作品総合サイト④	3容		第15回	jQuery jQuery	のバ ① a	ブ Web ージョン nimate	デザインと変: () メソ	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
	第1回第2回第3回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト3			第15回 第16回 第17回	jQuery jQuery	のバ ① a ② グ	ブ Web ージョン nimate ァラス追	デザインと変: () メソ	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
	第1回 第2回 第3回 第4回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト③ 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ	計の傾向		第15回 第16回 第17回 第18回	jQuery jQuery jQuery	の/ \\ ① a ② グ	ブ Web ージョン nimate ァラス追 デザイン	デザインと変: () メソ	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト③ 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設	計の傾向 /ズCSS		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	jQuery jQuery jQuery マテリア	のバ ① a ② か アルラ	ブ Web ージョン nimate ァラス追 デザイン	デザインと変: () メソ http://www.html	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ OS と Android	計の傾向 /ズCSS		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	jQuery jQuery jQuery マテリフ 脱ビット	のバ ① a ② グ アルテ マッ	ブ Web デージョン nimate フラス追 デザイン プ	デザインと変: () メソ http://www.html	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ OS と Android モバイルフレンドリー、メ	計の傾向 /ズCSS		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回	jQuery jQuery jQuery マテリフ 脱ビット ランディ	のバ ① a ② か アルラ マッ ィンか	ブ Web 「ージョ」 nimate ァラス追 デザイン プ ブページ ザイン	デザインと変: () メソ http://www.html	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト③ 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ OS と Android モバイルフレンドリー、メ z-index と position transform 関数①	計の傾向 /ズCSS		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回	jQuery jQuery jQuery マテリフ 脱ビット ランディ	のバ ① a ② ク アルラ インク ムデサ	ブ Web ニージョン nimate フラス追 デザイン プ ブページ ブイン	デザインと変: () メソ http://www.html	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ OS と Android モバイルフレンドリー、メ z-index と position transform 関数①	計の傾向 /ズ CSS	設計	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回	jQuery jQuery jQuery マテリフ 脱ビット ランディ フォーム 総合制	のバ ① a ② グ アルラ イング イング 作 (年)	ブ Web ニージョン nimate フラス追 デザイン プ ブページ デイン	デザインと変: () メソ http://www.html	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 8 回 第 10回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ OS と Android モバイルフレンドリー、メ z-index と position transform 関数① transform 関数② レスポンシブ Web デザイ	計の傾向 /ズ CSS /ディアクエリ /ン① コード	设計	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回	jQuery jQuery jQuery マテリフ 脱ビット ランディ フォーム 総合制	のバ ① a ② ク アルラ インク インク 作 (作 (作 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	ブ Web デージョン nimate フラス追 デザイン プ プ	デザインと変: () メソ http://www.html	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 1 0回 第 1 1 回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト② 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ OS と Android モバイルフレンドリー、メ z-index と position transform 関数① transform 関数② レスポンシブ Web デザイ レスポンシブ Web デザイ	計の傾向 /ズ CSS ジディアクエリ グン① コード記グン② float グン③ flexbox	Κ	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回	jQuery jQuery jQuery マテリフ 脱ビット ランディ フォーム 総合制 総合制	のバ ① a ② か アルラ インか ムデサ 作 (作 ② 作 (作 (作 (作 (((((((((((ブ Web ハージョン nimate フラス追 デザイン プ ボページ デイン	デザインと変: () メソ http://www.html	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト③ 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ OS と Android モバイルフレンドリー、メ z-index と position transform 関数① transform 関数② レスポンシブ Web デザイ レスポンシブ Web デザイ	計の傾向 /ズ CSS ジディアクエリ グン① コード記グン② float グン③ flexbox	Κ	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回	jQuery jQuery jQuery マテリフ 脱ビット ランディ フォール 総合制 総合制 総合制	のい ① a ② な アルラ インケ インケ 作 (作 ② 作 (作 ③ (作 () () () () () () () () ()	ブ Web ハージョン nimate フラス追 デザイン プ ボページ ボイン	デザインと変: () メソ () 加と肖	ン⑤ 換 /ッド	grid②	
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 1 0回 第 1 1 回 第 1 1 回 第 1 1 回 第 1 1 1 回 第 1 1 4 回	自己紹介 作品総合サイト① 作品総合サイト③ 作品総合サイト④ 作品総合サイト⑤ Web デザインの潮流、設 リセット CSS とノーマライ OS と Android モバイルフレンドリー、メ z-index と position transform 関数① transform 関数② レスポンシブ Web デザイ レスポンシブ Web デザイ	計の傾向 /ズ CSS /ディアクエリ /ン② float /ン③ flexbox /ン④ grid① 更に上の技術	x ffを学ぶ。	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回 第28回	jQuery jQuery jQuery マテリフ 脱ビット ランデー フォール 総合制 総合制 ポーレゼ	のパ ① a a ② か アルラ マッイング 作① 作② 作(年②)	ブ Web ハージョン nimate フラス追 デザイン プ ボページ ボイン	デザインと変: () メソ () 加と肖	ン⑤ 換 /ッド	grid②	

【担当教員の	実務経験	·内容等】	学科		グ	゙ラフィ	ック	デザイン	/学科	
		ーケティング会社に		◯ Webデ						クイラストコース
Webデザイ		て勤務。Web関連全般	コース		ックデザィ 'イラスト=		ζ			-デザインコース -
を担当。					<u>ィッスド-</u> デインコー			*	んがコー	^
			学年	1,125,1		1	• (2) 学年	F	
			_			授	業形	態	講義	実習 演習
科目名	WEI	BエキスパートII				必	選の	別	必修・	選択必修 ・ 選択
				_		開	講時	期	前期(後	後期前半 後期後半
		教員名	クラス	実務経馬	験教員	授美	業時	間数		8 4 時間
	木下	サオリ	A	0)	È	单位数	汝		2 単位
						授	業回			28回
担当教員						戍		課題作	品	7 0 %
						成績評価方法	\bigcirc	授業態	度	3 0 %
						上海		筆記試	験	%
						法		レポー	٢	%
授業内容	サイト	作成ソフトの応用テクニッ	⁄ クを駆使しな	ながら、実践的	的な Web	サイト	の制	作実習	を行います	; 。
授業目的 到達目標	簡単な	と CSS3 の疑問点など都 jQuery の知識を理解し、 出た時に必要な SEO やマ	コードの記述	述や簡単な変	更ができ		にな	ります。		
	ILAVC	田尼州に名安は320~、	,,,,,,,	/ リハロ戦 る こっ	で食いる	9 0				
	回数	授業内			回数	90		授	業内容	
			內容		回数	jQuery(9	コンテン 左右に	ツスライタ :オーバー	レイ表示
	回数	授業内 jQuery① フォームの簡	羽容 易バリデーシ	ョン	回数 第15 回			1ンテン 左右に 1ンテン	ツスライタ	レイ表示
	回数 第1回 第2回	授業内 jQuery① フォームの簡	3容 易バリデーシ ダウン	ヨン gs	回数 第15回 第16回 第17回	jQuery(jQuery(プロジコ	ョ ョ ェクト	1ンテン <u>左右に</u> 1ンテン スワイ 管理・	ツスライタ オーバー ツスライタ プ機能 CMS 事情	レイ表示 ボー②
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 jQuery① フォームの簡: jQuery② メガドロップ	3容 易バリデーシ ダウン	ヨン qu	回数 第15回 第16回 第17回 第18回	jQuery(jQuery(プロジュ バックエ SEO の動	(i) (i) (ii) (ii) (ii) (ii) (ii) (ii) (1ンテン <u>左右に</u> 1ンテン スワイ 管理・ でのサ	ツスライタ オーバー ツスライタ プ機能 CMS 事情	レイ表示 ボー②
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 jQuery① フォームの簡 jQuery② メガドロップタ jQuery③ 右クリック禁	3容 易バリデーシ ダウン 止	ヨン qu	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	jQuery(jQuery(プロジュ バックュ SEO の! ソーシャ Google	ig こ ント シンド 表が Anal	1ンテン 左右に 1ンテン スワイ 管理・ で勢 i応 ytics の	ツスライタ オーバー ツスライタ プ機能 CMS 事情 イト高速化 活用方法	レイ表示 ボー②
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回	授業内 jQuery① フォームの簡 jQuery② メガドロップタ jQuery③ 右クリック禁力 Web アクセシビリティ	3容 易バリデーシ ダウン 止	ヨン qu	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	jQuery(jQuery(プロジュ バックエ SEO の! ソーシャ	ジーコント こクト 最新な Anal	コンテンに コンテイ コンスワ 理 で 動 が ytics の ポイン	ツスライタ オーバー ツスライタ プ機能 CMS 事情 イト高速化 ボ用方法 ノト	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 jQuery① フォームの簡. jQuery② メガドロップ? jQuery③ 右クリック禁! Web アクセシビリティ インブラウザデザイン①	羽容 易バリデーシ ダウン 止	ヨン qui	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	jQuery(jQuery(プロジュ バックエ SEO の! ソーシャ Google セキュリ	ig こ にクト ン新 Anal Iティ	1ンテン 左右に 1ンテン スワイ 管理・ で 情 が tics の のポイング	ツスライタ オーバー! ツスライタ プ機能 CMS 事情 イト高速化 活用方法 ノト 用語	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 jQuery① フォームの簡 jQuery② メガドロップタ jQuery③ 右クリック禁! Web アクセシビリティ インブラウザデザイン① インブラウザデザイン②	3容 易バリデーシ ダウン 止		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	jQuery(プロジュ バックエ SEO の! ソーシャ Google セキュリ Web マ・	ig こクト こン新 がAnal ファケ 能	1ンテン 左右に 1ンテンイ です 管理・ で勢 がytics の ティング 合制作(ツスライタ オーバー! ツスライタ プ機能 CMS 事情 イト高速化 バカラ法 バト 用方法 月 1	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	授業内 jQuery① フォームの簡 jQuery② メガドロップタ jQuery③ 右クリック禁 Web アクセシビリティ インブラウザデザイン① インブラウザデザイン② jQuery④ モーダルウィン jQuery⑤ タブとアコーラ jQuery⑥ レスポンシブタ アコーディス	3容 易バリデーシ ダウン 止 かドウ ディオン 対応ナビゲーシオン形式		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	jQuery(プロジュ バックュ <u>SEO の</u> ソーシャ Google セキュリ Web マ・ SEO 考』	で ロ コ コ フト ト フト スト スト 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大	1ンテンに 左右に 1ンテンイ です で勢 が tics の ディング 合制作(ツスライタ オーバー! ツスライタ プ機能 CMS 事情 イト高速(活用方法 ノト 用語 ①	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第6回 第7回 第8回	授業内 jQuery① フォームの簡 jQuery② メガドロップグ jQuery③ 右クリック禁! Web アクセシビリティ インブラウザデザイン① インブラウザデザイン② jQuery④ モーダルウィン jQuery⑤ タブとアコーラ jQuery⑥ レスポンシブグ アコーディブ	3容 易バリデーシ ダウン 止 がホナビゲーシ オン形式 対応ナビゲーシ		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第23回	jQuery(プロジュ バックコ SEO の! ソーシャ Google セキュリ Web マ・ SEO 考』	(i) Control	1ンテンに 1ンテンス	ツスライタ オーバー! ツスライタ プ機能 CMS 事情 イト高速化 活用方法 ハト 用語 ① ②	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	授業内 jQuery① フォームの簡. jQuery② メガドロップグ jQuery③ 右クリック禁! Web アクセシビリティ インブラウザデザイン① インブラウザデザイン② jQuery④ モーダルウィン jQuery⑤ タブとアコーラ jQuery⑥ レスポンシブグアコーディス jQuery⑦ レスポンシブグスライド形式	3容 易バリデーシ ダウン 止 上 か が か が が が が が が が が が が が が が が が が	コン	9 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第21回 第22回 第23回	jQuery(プロジョ バックコ SEO の! ソーシャ Google セキュリ Webマ・ SEO 考』 SEO 考』	③ B c l l l l l l l l l l l l l l l l l l	コンテムにコンテムにコンフワー・ できまで まかい できます できます できます できます できます できます できます できます	ツスライタ オーバー! ツスライタ プ機能 CMS 事情 イト高速化 活用方法 八ト語 ① ② ③ ③	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 9 回 第 11回 第 11回	授業内 jQuery① フォームの簡 jQuery② メガドロップグ jQuery③ 右クリック禁 Web アクセシビリティ インブラウザデザイン① インブラウザデザイン② jQuery④ モーダルウィン jQuery⑤ タブとアコーラ jQuery⑥ レスポンシブグ アコーディス jQuery⑦ レスポンシブグ スライド形式 jQuery⑧ 「続きを見る」 jQuery⑨ ループスライグ	7容 易バリデーシ ダウン 止 ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・	コン	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第21回 第23回 第24回	jQuery(プロジョ バックコ SEO のh ソーシャ Google セキュリ Webマ・ SEO 考』 SEO 考』 SEO 考』	(B) cクト こと (T) によって	1ンテムに 1ンテム 1ンフワ で 1で勢 が ytics のティング 1 合 制 作 () 合 制 作 () 合 制 作 ()	ツスライタ オーバー! ツスライタ プ機能 CMS 事情 イト高速化 活用方法 ハト語 ① ② ③ ④ ⑤	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 9 回 第 11回 第 11回	授業内 jQuery① フォームの簡素 jQuery② メガドロップタ jQuery③ 右クリック禁動 を	7容 易バリデーシ ダウン 止 ンドウ ディオン 対応形 ナビゲー オン応 ナン ブー (横) ー・ド	ヨン	9 第 15 回 第 17 回 第 18 回 第 19 回 第 20 回 第 21 回 第 22 回 第 22 回 第 22 回 第 24 回 第 25 回 第 26 回 26 回	jQuery(プロジョ バックコ SEO のh ソーシャ Google セキュリ Webマ・ SEO 考』 SEO 考』 SEO 考』 SEO 考』	③ ロクト こまがAnal ロテー 歳 歳 歳 歳 歳 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総 総	コンテムにコンス 管で 情応 ytics かっこう たっこう で で まから ytics ポンカー	ツスライタ オーバー! ツスライタ プ機能 事情 イト高速化 所用方 10 20 30 40 30 60	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 10 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回	授業内 jQuery① フォームの簡: jQuery② メガドロップタ jQuery③ 右クリック禁! Web アクセシビリティ インブラウザデザイン① インブラウザデザイン② jQuery④ モーダルウィン jQuery⑥ タブとアコーラ jQuery⑥ レスポンシブタ アコーディス jQuery⑥ レスポンシブタ アコーディス jQuery⑥ 「続きを見る」 jQuery⑥ ループスライタ jQuery⑩ スライドショー クロスフェー iQuery⑪ スライドショー	7容 易バリデーシ ダウン 止 ンドウ ディオン 対応形 ナビゲー オン応 ナン ブー (横) ー・ド		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第24回 第25回	jQuery(プロジョ バックコ SEO の シャーシャ Google セキュリ Webマ SEO 考』 SEO 考』 SEO 考』 SEO 考』 SEO 考』	③ ロー ロー ロー ロー で に で に で に に に に に に に に に に に に に	コンテム コンス 管 で 情が ytics ポンク	ツスライター ドオーバー ツスライター ツスライター ツスライター ツスライター ツスライター パカスライター イト 活ル 語 1	レイ表示 ボー②
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第10回 第11回 第11回 第11回 第14回	授業内 jQuery① フォームの簡: jQuery② メガドロップタ jQuery③ 右クリック禁! Web アクセシビリティ インブラウザデザイン① インブラウザデザイン② jQuery④ モーダルウィン jQuery⑥ タブとアコーラ jQuery⑥ レスポンシブタ アコーディス jQuery⑥ レスポンシブタ アコーディス jQuery⑥ 「続きを見る」 jQuery⑥ ループスライタ jQuery⑩ スライドショー クロスフェー iQuery⑪ スライドショー	78 易バリデーシ ダウン 止 ・ウ・オナビ式・ション付 ボーシャ・ション付 更に上の技術	ヨン (m)	第15 回 第16 回 第17 回 第18 回 第19 回 第20 回 第21 回 第22 回 第24 回 第25 回 第25 回 第26 回 第27 回 第28 回	jQuery(プロジョ ズックコ SEO の ソージャ Google セキュリ Web マ SEO 考」 SEO 考」 SEO 考」 SEO 考」 SEO 考」 SEO 考」	③ ロー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1ン 左 で 情 が tics ポンカ で で 情 が tics ポンカ で で 情 が tics ポンカ で か が か が か か か か か か か か か か か か か か か	ツスライター ドオーバー ツスライター ツスライター ツスライター ツスライター ツスライター パカスライター イト 活ル 語 1	レイ表示 ボー②

【担当教員の	実務経験	[内容等]	学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザィ	(ン	
		内のデザイン会社にデ		\vdash	デザインコー					〒&コミックイラストコース
		。後に株式会社を設立 eb関連など幅広く活動。	コース	○ グラフ· ○ メディフ	ィックデザィ アイラストコ		ζ			ァラクターデザインコース レがコース
	עאדנינווו (אדנינווו	CD対圧なと個位く方到。			ザインコー					<i>75</i> – <i>7</i>
			学年			1			年	
NEA		* . L U = d = *L* /:	S . I				業用		4	講義・実習演習
科目名	上フ	ディトリアルデザイン	<i>/</i>			⊢	講の		-	必修・選択必修・選択 前期 後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	 経験教員			間数	+	42時間
	和田	冬樹	A•B				単位		Ť	1 単位
						授	業回	数		14回
担当教員						成		課題	作品	80 %
						成績評価方法	0	授業	態度	£ 20 %
						上 価 方		筆記	試験	%
						法		レポ	<u>−</u> ト	%
	l	1. I S				n				
授業内容		gn を中心に、Illustrator、 『ザインの基礎知識、ラフ						一 連ℓ	り流	れで教示する。
極業口 的	編集デ	デザイン・印刷に関する基礎	禁知識の翌得	Љ ፖド						
授業目的 到達目標		e Indesign を使用した 8Pリ			技術の習得	<u> </u>				
	回数				回数				松子	
	第1回	本の名称や形の基本) 		第15回				JX>	אניזם
	第2回	InDesign の基本 起動・	終了・面面は	基 成	第16回					
	第3回	リーフレットの作成 マ			第17回					
		リーフレットの作成画			第17日					
	第5回	リーフレットの作成 テ			第19回					
	第6回	冊子の誌面作成 マスタ			第20回					
授業計画	第7回	冊子の誌面作成を文の	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	喜スタイル	第22回					
	第9回	冊子の誌面作成 画像配	置とテキスト	一回り込み	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	Dスタイル	第25回					
	第12回	取扱い説明書の作成の段	落スタイルの	D編集	第26回					
	第13回	取扱い説明書の作成 オ	ブジェクトの	D編集	第27回					
	第14回	入稿用 PDF の書き出し	ファイル収録	集 	第28回					
準備学習等		はその場で教員に質問を 課題をクリアできない場				プ				
教科書	InDesi	gn 操作とデザインの教利	 斗書(技術評	———— 論社)						

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィ	ック	デザイ	
		内のデザイン会社にデ		\sim	デザインコー			-	会師&コミックイラストコース
ザイナーと	して勤務	。後に株式会社を設立 eb関連など幅広く活動。	コース	\sim	ィックデザイ アイラストコ		ζ	-	キャラクターデザインコース まんがコース
	╓┇╁╢╎╱╽╽	ED関連はC幅広く近期。			ザインコー				
			学年			1		2) 学	
NEA		* . L LI = J L = *L	s . 11				業刑		講義・実習演習
科目名	上フ	ディトリアルデザイン	<i>/</i> II			_	選の		必修・選択必修・選択 前期・後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	 E験教員			間数	4 2 時間
	和田		A • B				単位		1 単位
						授	業回	数	14回
担当教員						成	0	課題作	F品 80 %
						成績評価方法	0	授業態	度 20 %
						価方		筆記詞	試験 %
						法		レポー	- h %
	1 00	企画が立案されてから、第	コナナフナフ	シャンナン	いたがこ				
授業内容		上リアルデザイナーがど							
極業口的	生徒白	身が企画立案したオリジラ	ナルフリーペ	- パー制作:	を诵して				
授業目的 到達目標		トリアルデザイナーの仕事							
	回数		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		回数			4	
	第1回				第15回			3	又来的台
	第2回	InDesign の操作復習・レ InDesign の操作復習・文			第16回				
	第3回	画像データの基礎知識・		 3	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				
授業計画	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		どのようなフリーペーパー 作品に使用する写真、テ							
教科書 参考書等	InDesi	gn 操作とデザインの教科	斗書(技術評	論社)					

【担当教員の	実務経験	:内容等】	学科		グ	ラフィッ	クラ	デザイン	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
鈴木 敦:デ	デザイン制	判作会社にデザイナーと			デザインコー				師&コミックイラストコー	
		り。ポスター、パンフ	コース		ィックデザイ アイラストコ		╧	-	<u>ャラクターデザインコー</u> んがコース	·ス
レット、マ	ークやロ	ゴなど幅広く手がける。			ザインコー					
			学年			_	2			
NDA		⊢ 10π=Λ					業形		講義・実習(演習	
科目名	広台	片概論					選の		必修 選択必修・ 前期・後期前争・後期	
		教員名	クラス	実務紹	 E験教員		時間		42 時間	初权干
	鈴っ		A	(位数		2 単位	
						授美	業回業	数	14 回	
担当教員						成	i	課題作	品 %	
						成績評価方法	()	授業態	度 40 %	
						価	1	筆記試	験 %	
						法	\bigcirc	レポー	F 60%	
	情報	報化社会における広	生の機能	と役割に	ついて	甲紀プ	を辺	ひょ	ਰ	
授業内容	157	-KIUITA/C05// 8/A			J 0 C 1	产工 刀干(C //\	(4)	9 0	
	グラ	 フィックデザインと関 ^え	わりが深いた	だけでなく	、生活者	や、広台	寺主	となる	企業にも大きな影響	響を
授業目的 到達目標		す広告への理解を深め、			やSNSの	発達に	よっ	て変化	とする広告や、時代な	が
		る広告へ対応するための	の素地を築っ	(。						
		I - 111/ I			- 101				TALL I	
	回数	授業内]容		回数			授	業内容 	
	第1回]容		第15回			授	業内容	
		広告の定義と歴史		で				授	業内容	
	第1回	広告の定義と歴史		で	第15回			授	業内容	
	第1回 第2回 第3回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注	から完成ま	で	第15回			授	業内容	
	第1回 第2回 第3回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア	から完成ま	で	第15回 第16回 第17回			授	業内容	
	第1回 第2回 第3回 第4回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ	から完成ま	で	第15回 第16回 第17回 第18回			授	業内容	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能	から完成ま	で	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回			授	業内容	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能 広告戦略と目標の設定	から完成ま		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			授	業内容	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能 広告戦略と目標の設定 広告の種類と手法	から完成ま ト ご デレビ、ラ	ジオ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回			授	業内容	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能 広告戦略と目標の設定 広告の種類と手法 広告媒体の基礎知識① 広告媒体の基礎知識②	から完成ま ト テレビ、ラ 新聞、雑誌	ジオ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回			授	業内容	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能 広告戦略と目標の設定 広告の種類と手法 広告媒体の基礎知識① 広告媒体の基礎知識②	から完成ま ト テレビ、ラ 新聞、雑誌	ジオ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回			授	業内容	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能 広告戦略と目標の設定 広告の種類と手法 広告媒体の基礎知識(1) 広告媒体の基礎知識(2) 広告媒体の基礎知識(3)	から完成ま ト テレビ、ラ 新聞、雑誌	ジオ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回			授	業内容	
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 1 0回 第 1 1回 第 1 1回 第 1 1回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能 広告戦略と目標の設定 広告の種類と手法 広告媒体の基礎知識(2 広告媒体の基礎知識(3 広告媒体の基礎知識(3 広告媒体の基礎知識(4)	から完成ま ト テレビ、ラ 新聞、雑誌 OOH	ジオ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回			授	業内容	
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 9 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能 広告戦略と目標の設定 広告の種類と手法 広告媒体の基礎知識(2) 広告媒体の基礎知識(3) 広告媒体の基礎知識(3) 広告媒体の基礎知識(4) 広告主と広告	から完成ま ト テレビ、ラ 新聞、雑誌 OOH	ジオ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第25回 第26回			授	· 業内容	
授業計画	第 1 回 回 第 第 3 回 第 第 3 回 第 3 回 第 3 回 第 3 年 9 回 回 第 3 11 回 回 第 3 11 4回 第 3 14 回 で	広告の定義と歴史 広告制作の流れ、受注 広告とアイディア コンセプトとターゲッ 広告の機能 広告戦略と目標の設定 広告の種類と手法 広告媒体の基礎知識② 広告媒体の基礎知識③ 広告媒体の基礎知識③ 広告媒体の基礎知識④ 広告との方	から完成ま ト テレビ、ラ 新聞、雑誌 OOH インターネ	ジオ ット 今後 、自らの興	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回 第28回			りな学習	習をすることが各自の	可能

【担当教員の	実務経験内容等】 学科 グラフィックデザイン学科					/学科			
沼田佐和子	:デザイ	ン制作会社でコピーラ		\vdash	デザインコー		,	-	師&コミックイラストコース
		後、会社を設立。情報	コース	\smile	ィックデザイ アイラストニ		<u> </u>	-	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
応℃ノリー	マカンノ	など多数を手がける。			ザインコー	ス			
			学年			_		2) 学年	
N = 5	l	° - />.\					業刑		講義・実習・演習
科目名		ピーライティング					選の		必修・選択必修・選択
	-	教員名	クラス	中 30 公	 経験教員				(前期)後期前半・後期後半
	辺田	<u>教員名</u> 佐和子	A	关资料			表呀 単位	間数 数	30 時間 2 単位
	/ПШ	<u> </u>			<i>9</i>		業回		10回
担当教員								_	
但当教員						成績評価方法	\vdash	授業態	10
						一一一		筆記試	
						万法		レポー	
		I							-
授業内容	广生作	りの確かな論理を構築でき	・スコピ―発ホ	目注を学び	表刊力を ほ	争につに	+==	d	
汉 未内谷		プラー・プログルの		SWE FO.	12-5071.65	3 VC 2V.	, 6	9 0	
授業目的		ライティングの基礎となる発 基礎を学ぶ。「言葉」は、使い方							
到達目標		ザイナーとして扱う「言葉」が、							
	回数		内容		回数			:	受業内容
	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	I	第16回				
	第3回	言葉の「強弱」 課題3「買い手を『煽る	』文具のキャッチコリ	<u></u>	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				
授業計画	第7回	ボディコピーとストーリー 課題7「写真	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	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だ	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				
準備学習等		感覚を磨くには日々の意 がら生活するようにしまし		ナ。まちにあ	ふれる広告	うの中で	で、言	葉がどん	んなふうに使われているか、
教科書 参考書等	特にあ	りません。							

【担当教員の	つ実務経験内容等】 学科 グラフィックデザイン 学科								
		社にデザイナーとして			デザインコー			 ` 	師&コミックイラストコース
		告の他イラストや などを手がける。	コース		ィックデザィ		ζ	-	ャラクターデザインコース
-1 1 7 7 7	, , , , , ,	&C.E.J.N. 17.0°			アイラスト: ザインコ-			 	んがコース
			学年	14420	, , , , ,		• (2) 学生	F
						授	業刑	態	講義・実習 演習
科目名	アー	-ト&イラスト I				必	選の	別	必修・選択必修・選択
						開	講問	期	前期後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	E験教員	授美	業時	間数	84 時間
	名村	和泰	С	()	1	単位	数	2 単位
						授	業回		28 🗉
担当教員						成	0	課題作	品 90 %
						】	0	授業態	度 10%
						強		筆記試	験 %
						法		レポー	١ %
	ビジュフ	アル表現のための応用的技法	去について、~	イラストレー	ションの課題	題作成を	通し	て習得し	ます。
授業内容									
	. 終師」		亜レ甲われる	は 術を学び					
授業目的 到達目標		D個性の確立を目指すため、							
刘廷日悰	・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	۲.	
	回数	授業内]容		回数			授	業内容
	第1回	著作権と仕事についての記	 構義		第15回	季節の~	イラス	Kh2 •	記念日とスケジュール管理
	第2回	ネームカード制作 ・プロフ	ィール確認		第16回	季節の~	イラス	K-3 •=	ラフ
	第3回	ネームカード制作 ・制作			\vdash				ラフチェック
		ネームカード制作 ・入稿	手順説明		第18回				
	第5回	ネームカード制作 ・出力			第19回	季節の~	イラス	くト⑥・ラ	着彩
	第6回	背景の描き方(準備)①・	パースについ	τ	第20回	季節の~	イラス	K-7 ·	ウオリティアップ
授業計画	第7回	背景の描き方(準備)②・	人物作成		第21回	屋外背景	景①	・ライテ	ィングによる演出
	第8回	室内背景①・背景の描き	方		第22回	屋外背景	景②	•昼ver	作成
	第9回	室内背景②・ラフ			第23回	屋外背景	景③	・線画	
	第10回	室内背景③・学校内撮影	<u> </u>		第24回	屋外背景	景④	・着彩と	ニ環境光解説 ───────
	第11回	室内背景④ ・線画			第25回	屋外背景	景⑤	•夜ver	作成 ————————————————————————————————————
	第12回	室内背景⑤ ・着彩			第26回	屋外背景	景⑥	・線画記	周整
		室内背景⑥・クオリティア			\vdash				ニアンダーライト解説
		季節のイラスト①・SNSと			JIJ - 1 - 1				ティアップ
準備学習等		刻一刻と変化していくため、 ェックし、世の中の需要に				レメディア	や、	ランキ	ング上位のスマホアプリは
教科書 参考書等	プリント	~配布							

【担当教員の	実務経験	学科 グラフィックデザイン学科							
		社にデザイナーとして		Webā	デザインコー	-ス		()	絵師&コミックイラストコース
		告の他イラストや たじたまだはる	コース		イックデザイ		ζ	-	キャラクターデザインコース
ー キャラクダー 	アリイ フ/	などを手がける。			アイラスト: ゙ザインコー				まんがコース
					ツインコー		• (<u> </u>	 年
						授	業刑	態	講義・実習)演習
科目名	アー	-ト&イラストⅡ				业	選の)別	必修・選択必修・選択
						開	講明	期	前期 後期前半 後期後
		教員名	クラス	実務紹	経験教員	授	業時	間数	84 時間
	名村	和泰	С	()	<u>i</u>	単位	数	2 単位
						授	業回	数	28 🗉
担当教員						成	0	課題作	作品 90 %
							0	授業態	態度 10%
						】罗		筆記詞	
						法		レポー	- h %
	ビジュア	アル表現のための応用的技法	法について、・	イラストレー	ションの課題	題作成を	通し	て習得	します。
授業内容									
	・絵師と		要と思われる	技術を学びる	 ます。				
授業目的 到達目標	• 各々0	の個性の確立を目指すため、	、画材やタッチ	F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	0	
	回数	授業内	京家		同米左				授業内容
		汉未下			回数			;	14 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
	第1回	フリーランスのメールと請:				ゲーム~	(ラス		線画チェック
		フリーランスのメールと請	求書					.F6 ·	線画チェック
	第1回	フリーランスのメールと請え	求書規定確認		第15回 第16回 第17回	ゲームイゲームイ	(ラス (ラス	.F@ .	線画チェック 着彩 着彩チェック
	第1回 第2回 第3回 第4回	フリーランスのメールと請う コンペイラスト①・コンペジョンペイラスト②・作品リコンペイラスト③・ラフ2点	求書 規定確認 サーチ		第15回 第16回 第17回 第18回	ゲームィ ゲームィ コンセブ	(ラス (ラス ゚トデ	ト⑥・ ト⑦・ ト8・ ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認
	第1回 第2回 第3回 第4回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リ	求書 規定確認 サーチ		第15回 第16回 第17回 第18回	ゲームィ ゲームィ コンセブ	(ラス (ラス ゚トデ	ト⑥・ ト⑦・ ト8・ ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック
	第1回 第2回 第3回 第4回	フリーランスのメールと請う コンペイラスト①・コンペジョンペイラスト②・作品リコンペイラスト③・ラフ2点	求書 規定確認 サーチ		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	ゲーム イ ゲーム イ コンセブ コンセブ	(ラス (ラス ゚トデ [゚]	.ト⑥・.ト⑦・. .ト⑧・ ザイン(ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リ コンペイラスト③・ラフ2点 コンペイラスト④・ラフチ: コンペイラスト⑤・線画	求書 規定確認 サーチ 点 エック		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	ゲームィ ゲームィ コンセブ コンセブ	(ラス (ラス ゚トデ ゚トデ	.ト⑥・.ト⑦・.ト®・サイン(サイン(サイン)	線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リ コンペイラスト③・ラフ2点 コンペイラスト④・ラフチ: コンペイラスト⑤・線画 コンペイラスト⑥・線画チ	求書 規定確認 サーチ 点 エック		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	ゲーム・ ゲーム・ コンセブ コンセブ コンセブ	(ラス ()テデ ()トデ・ ()トデ・ ()トデ・	.ト⑥・.ト⑦・.ト®・ サイン(ザイン(ザイン(ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ ③・ラフ2点 ④・ラフチェック
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回 第8回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リ コンペイラスト③・ラフ2点 コンペイラスト④・ラフチ: コンペイラスト⑤・線画 コンペイラスト⑥・線画チ	求書 規定確認 サーチ 気 エック		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回	ゲーム・ ゲーム・ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ	(ラス (ラス) トデ トデ トデ トデ	.ト⑥・.ト⑦・. .ト②・ ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ ③・ラフ2点 ④・ラフチェック
授業計画	第1回 第2回 第3回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	フリーランスのメールと請うコンペイラスト①・コンペジョンペイラスト②・作品リコンペイラスト③・ラフ2点コンペイラスト④・ラフチョンペイラスト⑤・線画コンペイラスト⑥・線画チョンペイラスト⑦・着彩	求書 規定確認 サーチ 気 エック ・エック		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回	ゲーム・ ゲーム・ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ	(ラス) (ラス) (トデ) (トデ) (トデ) (トデ) (トデ) (トデ)	.ト⑥・.ト⑦・.ト®・ ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ ③・ラフ2点 ④・ラフチェック ⑤・線画 ⑥・線画チェック
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リコンペイラスト③・ラフ2点コンペイラスト④・ラフチニコンペイラスト⑤・線画コンペイラスト⑥・線画チコンペイラスト⑦・着彩コンペイラスト®・着彩チ	求書 規定確認 サーチ 気 エック ・エック ・エック		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回	ゲーム・ ゲーム・ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ	(ラス) トデートデートデートデートデートデートデートデートデートデートデートデートデート	.ト⑥・.ト⑦・.ト⑦・. .ト⑧・. ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン()	線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ ③・ラフ2点 ④・ラフチェック ⑤・線画 ⑥・線画チェック ⑦・着彩
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リコンペイラスト③・ラフ2点コンペイラスト⑤・線画コンペイラスト⑥・線画チコンペイラスト⑦・着彩コンペイラスト⑧・着彩チゲームイラスト①・規定確	求書 規定確認 サーチ に エック ・エック ・エック を認 リサーチ		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回	ゲーム・ ゲーム・ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ	(ラス (ラ) トートートートートートートートートートートートートートートートートートート	.ト⑥・.ト⑦・.ト⑦・. .ト⑧・. ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン() ザイン() ザイン()	線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ ③・ラフチェック ⑤・線画 ⑥・線画チェック ⑦・着彩 ⑧・着彩
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 0回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リコンペイラスト④・ラフチ: コンペイラスト⑤・線画コンペイラスト⑥・線画チョンペイラスト⑥・着彩チェンペイラスト①・着彩コンペイラスト①・規定研ゲームイラスト②・作品リゲームイラスト②・作品リゲームイラスト③・ラフタ	求書 規定確認 サーチ は エック ·エック ・エック を認 リサー点		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回	ゲーム・ ゲーム・ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ	(ラス (ラ) ドードードードードードードードードードードードードードードードードードード	ト⑥・ ト⑦・ ト8・ ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ ③・ラフチェック ⑤・線画 ⑥・線画チェック ⑦・着彩 ⑧・着彩 ⑨・着彩
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 0回 第 1 10回 第 111回 第 114回 第 114回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リコンペイラスト③・ラフ2点コンペイラスト⑤・線画コンペイラスト⑥・線画チョンペイラスト⑥・精彩チェンペイラスト①・着彩コンペイラスト②・作品リゲームイラスト②・作品リゲームイラスト③・ラフ2点ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画	求書 規定確認 サーチ は エック ・エック 在認 リサー点 エック		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回	ゲーム・ ゲーム・ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ	(ラス デードードードードードードードードードードードードードードードードードードード	ト⑥・ ト⑦・ ト®・ ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ ③・ラフチェック ⑤・線画 ⑥・線画チェック ⑦・着彩 ⑧・着彩 ⑩・着彩チェック、エフェクト ①・講評会
授業計画	第1回 第 3 回 第 3 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 回 第 8 9 回 第 110回 第 112回 第 113回 回 第 114回	フリーランスのメールと請: コンペイラスト①・コンペ; コンペイラスト②・作品リコンペイラスト③・ラフ2点コンペイラスト⑤・線画コンペイラスト⑥・線画チョンペイラスト⑥・精彩チェンペイラスト①・着彩コンペイラスト②・作品リゲームイラスト②・作品リゲームイラスト③・ラフ2点ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画ゲームイラスト⑥・線画	求書 規定確認 サーチ は エック ·エック 在認 リサー点 エック		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回 第28回	ゲーム・ ゲーム・ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ コンセブ	(ラス デードードードードードードードードードードードードードードードードードードード	ト⑥・ ト⑦・ ト®・ ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(ザイン(線画チェック 着彩 着彩チェック ①・規定確認 ②・作品リサーチ ③・ラフチェック ⑤・線画 ⑥・線画チェック ⑦・着彩 ⑧・着彩 ⑨・着彩

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	/学科			
		上に勤務経験あり。フリ			デザインコー				師&コミ			
		·。ショッパーなどパッ	コース		ィックデザイ アイラストコ		<u> </u>	-	ャラクタ [.] んがコー		(ンコー)	ス
ケージデザ	1 ノを中	ルントC 市川作。			ザインコー							
			学年			1	• (2) 学年				
	, _	*					業刑			養・実習		
科目名	メヮ	ディアイラストI					選 <i>の</i>		\succ	選択必		
		** 무 <i>이</i>	5 = 7	±3545	7 日本北 三		講明		前期)	後期前半		月俊丰
	村上	教員名 成光	<u>クラス</u> B		経験教員		美時 単位:	間数			時間	
	小刀工	. PXTG	Ь		<u>)</u>		業回			<u> </u>	単位	
10 少 粉 号	_							課題作	L 묘	60		
担当教員	-					成績評価方法	0				% %	
	<u> </u>					評価		筆記試		40	%	
	<u> </u>					│ 方 │ 法	\vdash	単記氏			%	
								V 3.	<u>'</u>		70	
100 MK 1	課題制]作(パッケージデザイン)を	を通してイラス	ストレーショ	ンの役割を	学習。						
授業内容	またア	ナログやデジタルの表現ス	スキルの学習。	,								
授業目的	多様な	媒体に適応する表現力や対	対象となるもの	のを多面的に	こ分析する	力を課題	題制·	作を通し	て学び、			
到達目標	実践に	対応できるスキル習得を目	目指す。									
	回数		 容		回数				業内容			
	第1回	- N.J 75Xh	とラベルデザイン 成の注意点等の説明	В	第15回							
		7 7 11			第16回							
	第3回	ニーベルーデュンス 素材のデ	ータ作成等の説明 文字データ作成のご		第17回							
	第4回	ラベルデザイン④ デザイン 直し指示	カンプのチェック に修正後提出		第18回							
	第5回		と軟包装デザイン 成の注意点、製袋和	重類等の説明	第19回							
	第6回	合掌袋デザイン② リサーチ	内容及び資料、アイコンセプトのチェッ	イディアラフ、 ック	第20回							
授業計画	第7回	合掌袋デザイン③ 素材 (タ 素材のデ	イトル文字、イラス ータ作成等の説明	ト等)のチェック	第21回							
	第8回	合掌袋デザイン④ デザイン 直し指示	カンプのチェック : 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 リサーチ及び資料		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、 デザインコンセフ	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 イラスト等)	′トル文字、	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 イラスト等)	′トル文字、	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 直し指示 修正後)チェック &提出	第27回							
	第14回	講評会(プレゼン)			第28回							
準備学習等		ン及びイラスト作成にあた にも、各自の作品制作に							C は勿記	侖、指定 	ミされ <i>た</i>	き準備
教科書 参考書等	特にな											

絵師&コミックイラストコース

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース

			┃ コース		イックテザイ		<u> </u>		・ャラクターデ゚	<u>ザインコース</u>
				\sim \downarrow	アイラストニ			ま	んがコース	
			学年	雑貨テ	ザインコー			 2)学 ^生	.	
	·		子牛				\rightarrow			+ 12
NDA	., -	*					業形			実習演習
科目名	メフ	^デ ィアイラストⅡ				_	選の			択必修・選択
				1		-	講時			前半・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	験教員	授美	美時 間	間数	4	. 2 時間
		広野 じん	В			Ě	单位数	数		1 単位
						授	業回	数	1	4回
担当教員						成	\bigcirc	課題作	品 7	0 %
						成績評価方法	\bigcirc	授業態	度 3	0 %
						価		筆記試	験	%
						法		レポー	<u> </u>	%
	. 样力		÷ イラフト主F	旧た学ご	「 子 / - 知	麦林巾	<u>ب</u>			
		な系術・画術を使用した D扱い方に慣れ、平面・立			_		_		現の幅を広げ	_{ずる。}
授業内容)(\1.3 ·	У () () () () () () () () () (1	> > >	A CHEIX C			1000	-70-7 III C/A-17	. 30
	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	業を诵して、	表現方法の幅
授業目的 到達目標		、デジタル作業と組み合わ								1000 /100 /100 /100 /100 /100 /100 /100
判注日保										
	回数	授業内	 容		回数			授	受業内容	
	第1回	課題①『POP up カードの	り制作』(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	ット作業		第17回					
	第4回	①構成,切り貼り、仕上に	げ作業→完成		第18回					
	***	課題②ペーパークラフト		(ラフ)	第19回					
	第6回	②ラフから紙へのトレース	ス作業		第20回					
授業計画	第7回	②構成、切り抜き、仮置き	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 立体化』(系)の (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・着彩作業→完成	艾		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。	よう。						
教科書 参考書等										

学科

【担当教員の	実務経験内容等】 学科 グラフィックデザイン学科									
阿部 克江:	デザイン	/制作会社にデザイナー			デザインコー					ックイラストコース
		あり。デザイン、イラ	コース	クラブ・ メディス	ィックデザイ アイラフト=		ζ	 	<u>ャラクタ</u> んがコ-	ーデザインコース - フ
レースト、シル 全般に携わ		セサリーなどデザイン			ザインコー			-	<i>N</i> D-1-	
土が入りて	· o		学年	·		1	• (2) 学年	Ę.	
						授	業刑	態		義・実習 演習
科目名	イラ	ラストテクニック				<u> </u>	選0		\rightarrow	選択必修 • 選択
		# 7 6					講明		前期)	後期前半・後期後半
	7— ÷7	教員名	クラス	_	験教員			間数		42時間
	門部	克江	В	(単位			1 単位
						授	業回	1		14回
担当教員						成績		課題作		80%
						評価	\bigcirc	授業態		20%
	<u> </u>					人 成績評価方法		筆記試		<u>%</u> %
								レホー	<u> </u>	70
授業内容	│ イラス	トレーションの特殊表現え	-クニックに^	ついて、幅原	広く学びま	す。				
授業目的		書籍でみられる幅広いイラ								
到達目標		業では特にアナログ表現に 自分のイラスト表現を見て			くので、ラ	デジタル	ハこに	はない質	感や材料	料を体験しながら、
	回数	授業内		H /N 3 0	回数			担	業内容	
	第1回			八七~本帝	第15回			,,		
	第2回	インストレーションの現在にはさみで描く 紙や布など			第16回					
	第3回		′ョンと可能性の		第17回					
	_	線で描く② それぞれの線の		制作	第18回					
	第5回		な基底材への描	画表現	第19回					
	第6回	ガラス絵② 制作・着彩			第20回					
授業計画	第7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21回					
	第8回		適したマチエー		第22回					
	第9回	マチエール③ イラスト制作			第23回					
	第10回	マチエール④ イラスト制作・	仕上げ		第24回					
	第11回	自由制作① この授業で体験	した技法を使っ	ての自由制作	第25回					
	第12回	自由制作② ラフ・下描き			第26回					
	第13回	自由制作③ イラスト制作			第27回					
	第14回	自由制作④ イラスト制作・	仕上げ		第28回					
準備学習等		らイラストレーションやi 他人だけでなく自分の作								
教科書	参考資	(料:「イラストレーション	゚゚」「イラスト	レーション	テクニック	′」「ジャ	71%	ンクリエ	イター	ズ」 など

【担当教員の	実務経験	:内容等】	学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザイン	ン学科		
鈴木 昌太:フリ	ノーイラス	トレーター、マンガ家として		Webā	デザインコー	-ス		〇 経	師&コミ	ミックイラフ	ストコース
		のキャラクターデザインなど 仙台市内のデザイン会社にデ	コース		ィックデザィ		ζ			アーデザイ	ンコース
ザイナーとして	勤務。チ	ラシやイラスト、Webサイト			アイラストコ			∥⊚∣≇	んがコー	ース	
		作に携わる。フリーとなって 、漫画家として活動。	学年	維負ア	゚゙ザインコー	$\overline{}$	•	 2 学 ^会			
			J T				業刑			義・実習	1 演習
科目名	 _{⊐≥} ,	ック基礎 I					選の			$\overline{}$	<u>ノ グロー</u> 修 ・選択
	-`	ノノ 全 № 1					講明		\mapsto		<u></u>
		教員名	クラス	実務紹	 E験教員			間数		84	
	鈴木	昌太	С	(<u></u>	<u>i</u>	单位	数		2	————— 単位
	船山	泰昭	D	(9	授	業回	数		24	回
担当教員						成	0	課題作	品	90	%
						神神神	0	授業態	度	10	%
								筆記試			%
						法		レポー	<u> </u>		%
		デッサン、背景描写のテクニ									
授業内容		アルでのマンガの基礎技法に -リー構成について学びます。		9.							
		7 147/2/12 20 21 0 25 7	•								
極業口が	マンガヤ	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	戦を習得し、	自分の	作品	品に応用	できる打	支術を身に	=
授業目的 到達目標		す。 クリップスタジオなどを 期を通して、 最終的にマン					ンや	印刷ルー	ールの基	本から学	<u>'</u> 習します。
			カを 本仕工	11 2100IX	州で日付し	· Д У о					
		127117	_					10	کے بلاد ک		
	回数	授業内]容		回数			括	受業内容	!	
	第1回	アンケート]容			ブラシ練	習			コマの模写	î
		アンケート			第15回			模写①	•指定=		
	第1回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の			第15回 第16回 第17回	ブラシ練モノクロ	習原稿	模写① 模写② 模写①	·指定= ·指定= ·作品道	コマの模写コマの模写	7
	第1回第2回第3回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の)説明		第15回 第16回 第17回 第18回	ブラシ練 モノクロ, モノクロ,	·習 原稿 原稿	模写① 模写② 模写① 模写①	・指定= ・指定= ・作品道 ・トレス	コマの模写コマの模写	7
	第1回第2回第3回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー① ・正面)説明		第15回 第16回 第17回	ブラシ練 モノクロ, モノクロ,	·習 原稿 原稿	模写① 模写② 模写① 模写①	・指定= ・指定= ・作品道 ・トレス	コマの模写コマの模写	7
	第1回 第2回 第3回 第4回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー① ・正面 人形クロッキー② ・アオリ)説明		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	ブラシ練 モノクロ。 モノクロ。 モノクロ。	原稿 原稿	模写① 模写② 模写① 模写② 模写②	・指定= ・指定= ・作品道 ・トレス	コマの模写 コマの模写 選択、コピ・ 、れ①	7
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー① ・正面 人形クロッキー② ・アオリ 人形クロッキー③ ・服有り)説明 」、俯瞰 」		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	ブラシ練 モノクロ。 モノクロ。 モノクロ。 モノクロ。	習 原 原 原 原	模写① 模写② 模写① 模写② 模写③ 模写④	・指定= ・指定= ・作品』 ・トレス ・ペンス	コマの模写 コマの模写 選択、コピ・ 、れ①	7
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー① ・正面 人形クロッキー② ・アオリ 人形クロッキー③ ・服有り 人形クロッキー④)説明 」、俯瞰 」 _{とキャラの模写}		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	ブラシ繍 モノクロ。 モノクロ。 モノクロ。 モノクロ。	習 稿 稿 稿 稿 稿	模写① 模写② 模写② 模写② 模写③ 模写④	・指定= ・指定= ・作品』 ・トレス ・ペンス ・ペンス	コマの模写 コマの模写 選択、コピー 、れ① 、れ② 、れ修正	7
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー① ・正面 人形クロッキー② ・アオリ 人形クロッキー③ ・服有り 人形クロッキー④ ブラシ練習 模写① ・指定)説明 」、俯瞰 」 _{とキャラの模写}		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	ブラシ繍 モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ	習「原原原原原原	模写① 模写② 模写② 模写② 模写③ 模写④ 模写⑤	・指定= ・指定= ・作品』 ・トレス ・ペンス ・ペンス	コマの模写 コマの模写 選択、コピー 、れ① 、れ② 、れ修正 げ	-
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー① ・正面 人形クロッキー② ・アオリ 人形クロッキー③ ・服有り 人形クロッキー④ ブラシ練習 模写① ・指記 ブラシ練習 模写② ・指記)説明 」、俯瞰 」 _{とキャラの模写}		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回	ブラシ繍 モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ	習 原 原 原 原 イ	模写① 模写② 模写② 模写③ 等写③ 等写⑤ スト・人物	・指定= ・指定= ・作品が ・トレス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・ペンス	コマの模写 コマの模写 選択、コピー 、れ① 、れ② 、れ修正 f	-
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 8 回 第 10回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー①・正面 人形クロッキー②・アオリ 人形クロッキー③・服有り 人形クロッキー④ ブラシ練習 模写①・指記 ブラシ練習 模写②・指記 オリジナルキャラ制作①)説明 」、俯瞰 」 _{とキャラの模写}		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回	ブラシ繍 モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ	習、原、原、原、原、イ・イ・マースのでは、原、原、原、原、原、原、ア・イ・イースのでは、ア・イ・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・スト・	模写(2) 模写(2) 模写(3) 等写(3) 等写(3) 等写(3) 等の(3) を表して、人物のでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これ	・指定= ・指定= ・作品は ・トレス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・ペンス	コマの模写 コマの模写 選択、コピー 、れ① 、れ② 、れ修正 f パースの知	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー①・正面 人形クロッキー②・アオリ 人形クロッキー③・服有り 人形クロッキー④ ブラシ練習 模写①・指記 ブラシ練習 模写②・指記 オリジナルキャラ制作① オリジナルキャラ制作②)説明 」、俯瞰 」 _{とキャラの模写}		第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回	ブラシ繍 モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ	習 原 原 原 イ イ イ イ イ イ イ	模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模 模	・指定= ・指定= ・作品。 ・トレス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・仕上・ 加①・バ	コマの模写 コマの模写 選択、コピー 、れ① 、れ② 、れ修正 デ パースの知 活描き パースチェ	
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー①・正面 人形クロッキー②・アオリ 人形クロッキー③・服有り 人形クロッキー④ ブラシ練習 模写①・指記 ブラシ練習 模写②・指記 オリジナルキャラ制作① オリジナルキャラ制作② オリジナルキャラ制作③)説明 リ、俯瞰 リ ミキャラの模写 ミキャラの模写	2	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回	ブラシ練 モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ	習、原、原、原、原、イ・イ・イ・イーイ ののである いっぱん いっぱん いっぱん しゅうしん アンファン アンファン アンド かんしん かんしん かんしん かいしん かいしん かいしん かいしん かいしん	模 模 模 模 模 模 模 模 写 写 (3) 写 写 (5)	・指定= ・指定= ・作品 ・トレス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・仕上 が か ・ たい が ・ たい	コマの模写 コマの模写 選択、コピー 、れ① 、れ② 、れ修正 ガースの知 活曲き パースチェン	デ 一 一 記 識
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 1 0回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー①・正面 人形クロッキー②・アオリ 人形クロッキー③・服有り 人形クロッキー④ ブラシ練習 模写①・指記 ブラシ練習 模写②・指記 オリジナルキャラ制作① オリジナルキャラ制作② オリジナルキャラ制作③ オリジナルキャラ制作④) 説明 、俯瞰 ジ にキャラの模写 にキャラの模写 でキャラの模写	の模写	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回	ブラシ練 モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ モノクロ	習原原原原原原イイイイ	模 模 模 模 模 模 模 模 ストト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・指定: ・指定: ・作品は ・トレス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・ペンス ・仕上・が ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	コマの模写 コマの模写 選択、コピー 、れ① 、れ② 、れ修正 ガースの知 活曲き パースチェン	計識ツクーン
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 9 回 第 110回 第 111回 第 114回 第 114回	アンケート 髪型、表情の練習・道具の 人形クロッキー①・正面 人形クロッキー②・アオリ 人形クロッキー③・服有り 人形クロッキー④ ブラシ練習 模写①・指定 ブラシ練習 模写②・指定 オリジナルキャラ制作① オリジナルキャラ制作② オリジナルキャラ制作③ オリジナルキャラ制作④ ブラシ練習 直線ツール①)説明 」、俯瞰 」 にキャラの模写 にキャラの模写 ・指定キャラ)・指定キャラ	の模写の模写	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回	ブラシ練 モノクロ モノクロ モノクロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロロ	習原原原原原原イイイイイイ	模 模 模 模 模 模 模 棋 ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス	・指定: ・作品は、ハース・パー・パー・パー・パー・パー・パー・パー・パー・パー・パー・パー・パー・パー・	コマの模写 コマの模写 選択、コピー 、れ① 、れ② 、れ修正 デースの知 ・	計

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	゙ラフィ	ック	デザイン	
		トレーター、マンガ家として		Webā	デザインコー	-ス		◎絵	師&コミックイラストコース
		のキャラクターデザインなど 仙台市内のデザイン会社にデ	コース		ィックデザィ		Z	# ~	・ャラクターデザインコース
		ラシやイラスト、Webサイト			アイラストコ			(O) #	んがコース
		作に携わる。フリーとなって 漫画家として活動。	学年	稚貝ア	ザインコー	$\overline{}$	•	 2 学 ^生	 E
						授	業刑	態	講義・実習)演習
科目名	_⊐≅`	ック基礎 Ⅱ					選0		必修・選択必修・選択
						開	講問	 詩期	前期・後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	上験教員	授	業時	間数	84 時間
	鈴木	昌太	С	()	<u>i</u>	単位	数	2 単位
	船山	泰昭	D	()	授	業回	数	28 🗉
担当教員						戍	0	課題作	品 90 %
						柳評	0	授業態	度 10 %
						人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人		筆記試	験 %
						法		レポー	۴ %
	· 人物-	デッサン、背景描写のテクニ	ニックについて	学びます。					
授業内容		ずの基礎技法(コピックワー・		い方)につい	ハて学びます	す。			
	•	·リー構成について学びます。							
	マンガヤ	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー	ているモノクロ	描画の知識		自分0	つ作り	品に応用	
授業目的 到達目標	着けます	す。つけペンなどを利用した	たアナログテク	アニックを用し	ハ、印刷川	レールの			
	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 	術を省得し 	ます。			
	回数	授業内]容		回数			授	受業内容
	第1回	モノクロ描画/デフォルメ	① ・課題説明	l	第15回	ペンタッ	チ研	T究/萌;	え要素③・下描き
	第2回	モノクロ描画/デフォルメ	2 •制作		第16回	ペンタッ	チ研	T究/萌;	え要素④・ペン入れ
	第3回	モノクロ描画/年齢①	•課題説明		第17回	三話題	1	•話	の作りかた
	第4回	モノクロ描画/年齢②	∙制作		第18回	三話題	2	•プ	ロット制作
	第5回	モノクロ描画/地水火風	・課題説明		第19回	三話題	3	・ネ	一ム制作
	第6回	モノクロ描画/地水火風②	҈●制作		第20回	三話題	4	•進	捗チェック
授業計画	第7回	モノクロ描画/食べ物①	•課題説明	l	第21回	4P漫画	制作	①・プロ	コット制作
	第8回	モノクロ描画/食べ物②	•制作		第22回	4P漫画	制作	②・ネ-	ーム
	第9回	ペンタッチ研究/動物①	•課題説明		第23回	4P漫画	制作	③・ネー	ーム修正
	第10回	ペンタッチ研究/動物②	・ラフ		第24回	4P漫画	制作	④ 下	描き
	第11回	ペンタッチ研究/動物③	・下描き		第25回	4P漫画	制作	5 -~	ン入れ
	第12回	ペンタッチ研究/動物④	・ペン入れ		第26回	4P漫画	制作	⑥ •仕.	上げ
	第13回	ペンタッチ研究/萌え要素	: 課題説	明	第27回	4P漫画	制作	⑦ ・最	終チェック
	第14回	ペンタッチ研究/萌え要素	② ・ラフ		第28回	漫画講	評会		
準備学習等		グ描画に必要なつけペンは 場合は複数回の練習が必							
教科書 参考書等	プリント	~配布							

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		ク	゙ラフィ	ック	デザイン	/学科		
CHIHIRO : À	曼画家と	して活動。ソーシャル			デザインコー			-		ミックイラスト	
ゲームのイ	ラスト、	デザイン、コミカライ	コース		イックデザイ		ζ			マーデザインコ	Iース
ズの構成な	どを手が	ける。			アイラスト: ザインコー			()	んがコー	<u> </u>	
			学年	作兵 /	7174		• (2) 学年	<u> </u>		
						授	業形	態	講	義・実習) 🧎	寅習
科目名]] 3	ミックテクニックI				必	選の)別	必修	• 選択必修	・選択
						開	講時	期	前期	・後期前半・徇	多期後半
		教員名	クラス	実務経	験教員	授訓	業時	間数		8 4 時間	1
	CHIF	HIRO	D	(È	单位数	数		2 単位	<u>ነ</u>
						授	業回	数		28回	
担当教員						成		課題作	品	70%	
						人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人	0	授業態	度	3 0 %	
						一位方		筆記試	験	%	
] 法		レポー	٢	%	
	. ¬ =	ックに必要な画力・構成力	ー <u>ー</u> h・フピード#	を身につける	<u> </u>						
授業内容		テノに犯妄な画力・構成) ページで完結する作品のネ・	_								
אניזאגנ		したら全員でコンペを行い									
	_										
授業目的		成における基礎知識を習得 ンテンツやゲームなど、ホ									
到達目標		ファフラヤケームなど、A 野で活躍する為のテクニッ		ルかめるの	で、日ガル	と言うだ	□ /	ノナノソ	を兄ノ	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
	回数		h 宓		回数				業内容		
					I I≌I%FY I						
						<u>16ペー</u> シ	ブネー -			•	
	第1回	イラスト一枚の制作 (漫画の	表紙イメージ)		第15回			-ム作成② 事)		作画作画	
	第1回	イラスト一枚の制作(漫画の イラスト一枚の制作(漫画の	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラン	ペン入れ メイク	第15回	16ペーシ (テーマ	バネー : 仕事	-ム作成② 事) -ム作成② 事)		作画	
	第1回 第2回 第3回	イラスト一枚の制作 (漫画の イラスト一枚の制作 (漫画の 16ページネーム作成① (テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラン ・プロット ・キャラン	ペン入れ メイク > メイク	第15回 第16回 第17回 (16 ペーシ (テーマ 16 ページ テーマ:	ジネー : 仕事 ジネー 生事	- ム作成② - ム作成② - ム作成② よ - ム作成②		作画作画	<u> </u>
	第1回 第2回 第3回 第4回	イラストー枚の制作(漫画の イラストー枚の制作(漫画の 16ページネーム作成① (テーマ:仕事) 16ページネーム作成① (テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラン ・プロット	ペン入れ メイク > メイク	第15回 第16回 第17回 第18回	16ペーシ (テーマ 16ページ テーマ: 16ページ テーマ:	ジネ仕事 ・ ネ仕 ・ ネ仕 ・ ネ仕 ・ ネ仕	- ム作成② - ム作成② - ム作成② ム作成② ム作成② ム作成②		作画 作画 修正・補正 講評 ・キャラメ	
	第1回 第2回 第3回	イラストー枚の制作(漫画の イラストー枚の制作(漫画の 16ページネーム作成 ¹ (テーマ:仕事) 16ページネーム作成 ¹ (テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラス ・プロット ・キャラス ・プロット	ペン入れ メイク > メイク	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	16ペーシ (テーマ 16ページ テーマ: 16ページ テーマ: 16ページ テーマ:	ジューリング ネ仕 ネ仕 ネ ネ イン・ネー 東 一事 一事 一要	- ム作成② - ム作成② - ム作成② ム作成② ム作成② ム作成② ム作成③		作画 作画 修正・補正 講評 ・キャラメ・ ・プロット ・キャラメ・	イク
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラン ・プロット ・キャラン ・プロット	ペン入れ メイク > メイク	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	16ペーシ (テーマ 16ページ テーマ: 16ページ テーマ: 16ページ テーマ:	プ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	- ム作成② - ム作成② - ム作成② ム作成② ム作成② ム作成② ム作成③		作画 作画 修正・補正 講評 ・キャラメ・ ・プロット	イク
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事)16ページネーム作成①(テーマ:仕事)16ページネーム作成①(テーマ:仕事)16ページネーム作成①(テーマ:仕事)16ページネーム作成①(テーマ:仕事)16ページネーム作成①(テーマ:仕事)16ページネーム作成①	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラン ・プロット ・プロット 作画 作画	ペン入れ メイク > メイク	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	$ \begin{array}{l} 16 ^{\wedge} - ^{\vee} \\ $	プ: 一字 一字 一変 一愛 一愛 一愛 一愛	「上作成② 「上作成② 上作成② 上作成② 上作成③ 上作成③ 上作成③ 上作成③ 上作成③		作画 作画 修正・補正 講評 ・キャラメィ ・プロット ・キャット	イク
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラン ・プロット ・ギャラン ・ギャラン ・ボロット 作画 作画	ペン入れ メイク メイク ト	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	$\begin{array}{c} 16\% - 5 \\ (7-7) \\ (7-7) \\ (7-7) \\ (7-7) \\ (6,7-7) \\ (7$	えけ えけ えな え恋 え恋 え恋 一事 一事 一事 一愛 一愛 一愛 一愛 一愛	□ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上		作画 作画 修正・補正 講評 ・キャラメ ・プロット ・キャコット 作画	イク
授業計画	第1回 第2回 第3回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラット ・プキャロッラット ・プルー 作画 作画 作画 作画 修正・補 講評	ペン入れ メイク メイク ト	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回	16ペーシ (テーマ) 6ページ: 6ページ: 6ページ: 6ページ: 7 ーマ: 6 ページ: 6 ページ: 6 ページ:	えけ、えけ、えけ、えか、えか、えか、えか、えか、えか、えか、えか、えか、えか、えか、えか、えか、	□ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上		作画 作画 修正・補正 講評 ・キプット ・キプット ・キプット 作画	イク
授業計画	第1回 第2回 第3回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回 第10回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・オッコント ・オーカー ・オ	ペン入れ メイク メイク ト	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回	16ページ (テーマ) 6ページ: 6ページ: 6ァーマ: 6ァーマ: 6ァーマ: 6ァーマ: 6ァーマ: 16ページ: 16ァーマ:	デ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	□ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上		作画 作画 修正・補正 講評 ・ キプット ・ キプット 作画 作画	イク イク
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 4 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 1 0回 第 11 回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・キャラット ・プキャロッラット ・プルー 作画 作画 作画 作画 修正・補 講評	ペン入れ メイク メイク ト 正 に イク	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回	16ペーシ (テーマ) 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ:	》:	□ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上 □ 上		作画 作画 修正・補正 講評 ・ キプ・キント ・ カート ・ キプ・ナート 作画 作画 作画	イク イク
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 4 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 1 0回 第 11 回 第 11 回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事)	表紙イメージ) 表紙イメージ) ・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・	ペン入れ メイク メイク ト 正 に イク	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回	16ペーシ (テーマ) 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ: 6テーマ:	ジ・・・・ え く え く え な え で え な で え な え な え な え な え な え な え	□ 「上午成② □ 「上午成② □ 「上午成② □ 「上午成② □ 「上午成③ □ 「上午成③		作画 作画 修正・補正 ・キプキャロャロャロッラット 作画 作画 作画 作画	イク
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回 第13回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成②(テーマ:スポーツ) 16ページネーム作成②(テーマ:スポーツ)	表紙イメージ) ・ポージ) ・ポージ) ・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・ 作作画 作作画 作作画 ・ボーキプロャラット ・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・	ペン入れ メイク メイク ト 正 に イク	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回 第26回	16ペーシー (ケーマージー) (ケーマー) (ケー) (ケー) (ケー) (ケー) (ケー) (ケー) (ケー) (ケ	ジ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ム作成② ム作成② ム作成② ム作成② ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ム作成③ ムで作成③ ムで作成③ ムで作成③ ムで作成③ ムでで成③ ムでで成③ ムでで成③ ムでで成③ ムでで成③ ムでで成③ ムででで、などでで、などで、などで、などで、などで、などで、などで、などで、などで	、投票し	作画 作画 修正・補正 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	イク
授業計画	第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第10回 第11回 第11回 第11回 第14回	イラストー枚の制作(漫画のイラストー枚の制作(漫画の16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成①(テーマ:仕事) 16ページネーム作成②(テーマ:イ事) 16ページネーム作成②(テーマ:スポーツ) 16ページネーム作成②(テーマ:スポーツ)	表紙・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ペン入れ メイク メイク ト	第15回 第16回 第17回 (第18回 (第19回 (第20回 (第21回 (第22回 (第23回 (第24回 (第25回 (第26回 (第26回 (第27回 (第28回	16 ア ペーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマーマ	ジ: え仕 え仕 え恋 え恋 え恋 え恋 え恋 え恋 ス 品 一 日 一 事 一 事 一 愛 一 愛 一 愛 一 愛 一 愛 一 愛 一 愛 一 愛	「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「上海」 「一。 「一。 「一。 「一。 「一。 「一。 「一。 「一。	が が が が が が が が が が が が が が	作画 作画 修正・補正 ・ポー・・ボー・・ボー・・ボー・・ボー・・ボー・・ボー・・ボー・・ボー・・ボー・	イク イク

【担当教員の	宝森経騎	。 3内容等】	学科		5	ブラフィ '	ック	デザイン	ノ学科	ļ	
		して活動。ソーシャル	- • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Webā	デザインコ-					コミックイラフ	ストコース
		デザイン、コミカライ	l _{コース}		ィックデザー		Z.	+	・ャラク	フターデザイン	ンコース
ズの構成な	どを手が	いける。			アイラスト			(O ±	んが	コース	
			学年	雑貝ァ	゙ ザインコ-		• (<u> </u>			
			3 1				業形			講義·実習	
科目名		ミックテクニックⅡ				必	選の)別	必作	=	<u></u> 修 ・選択
						開	講時	期	前期	明·後期前半) 後期後半
		教員名	クラス	実務紹	E験教員	授美	業時	間数		8 4	時間
	CHIF	HIRO	D	()	È	単位数	数		2 !	単位
						授	業回	数		281	回
担当教員								課題作	品	7 0 9	%
								授業態	度	3 0 9	%
								筆記試		(%
						法		レポー	١		%
	・コミ	ックに必要な画力・構成力]・スピードを	を身につける	5						
授業内容	• 2~	4ページで完結する作品を	テーマを決め	めて作成する	3						
	・完成	したら全員でコンペを行い	刺激を与え合	う							
	漫画作品	成における基礎知識を習得	乳、商業レイ	ベルまで熟練	 練させる。	コミッ	クア	'ートは3	現在網	無媒体だけ ⁻	でなく
授業目的 到達目標	WEB ⊐	ンテンツやゲームなど、流	舌躍できる場	所が多数あ	るので、	自分に合					
21/C 11/W	1:温面2#3	はサンドー / ヘサ年に共力	いみ 切粒し	 	H++++	날					
	/受凹桩。	誌社やゲーム会社等に持ち 		ハー又貝	肉戦を日1	н 9 ∘					
	回数	授業内			回数	H 9 o		授	業内	容	
	回数]容		回数		・の4				下描き)
	回数 第1回	授業内]容 の表紙イメージ	ジ)ラフ・下描き	回数 第15回	④ ホラー		P 漫画制	訓作 (
	回数 第1回 第2回	授業内 ①イラスト一枚の制作 (漫画の	3容 の表紙イメージ の表紙イメージ	ジ) ラフ・下描き ジ) ペン入れ	回数 第15回 第16回 第17回	④ホラー④ホラー④ホラー	·の4 ·の4	P漫画制 P漫画制	制作(制作(削作(プロット〜 下描き〜ペ ペン入れ)	ン入れ)
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の	3容 の表紙イメージ の表紙イメージ ット~下描き)	ジ) ラフ・下描き ジ) ペン入れ	回数 第15回 第16回 第17回	④ホラー④ホラー④ホラー	·の4 ·の4	P漫画制 P漫画制	制作(制作(削作(プロット〜 下描き〜ペ	ン入れ)
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 ①イラスト―枚の制作(漫画の ①イラスト―枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ	3客 の表紙イメージ の表紙イメージ ット〜下描き) き〜ペン入れ)	ジ) ラフ・下描き ジ) ペン入れ	回数 第15回 第16回 第17回 第18回	④ホラー④ホラー④ホラー④ホラー	·の4 ·の4 ·の4	P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制	制作(制作(制作(プロット〜 下描き〜ペ ペン入れ) ペン入れ〜	ン入れ)
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描	3客 の表紙イメージ の表紙イメージ ット〜下描き) き〜ペン入れ) 入れ)	ジ) ラフ・下描き ジ) ペン入れ	回数 第15回 第16回 第17回 第18回	④ホラー ④ホラー ④ホラー ④ホラー	の4 の4 の4 ク・傾	P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 S正後品記	制作(制作(制作(制作(評会	プロット~ 下描き~ペ ペン入れ) ペン入れ~ 全員で投票した 次め、なぜ上に	ジン入れ) 完成)
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描 ②恋愛の4P漫画制作(ペン	3客 の表紙イメージ の表紙イメージ ット〜下描き) き〜ペン入れ) 入れ)	ジ)ラフ・下描き ジ) ペン入れ	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	④ホラー ④ホラー ④ホラー ④ホラー ④チェック	の4 の4 ク・傾 ク・傾	P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 S 正後品記 S 正後品記	制作(制作(制作(制作(評会	プロット~ 下描き~ペ ペン入れ) ペン入れ~ 全員で投票した 次め、なぜ上に	完成) 1位~3位を察1位~3位を察1位~3位を変かを考察
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描 ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン	3客 の表紙イメージ の表紙イメージ ット〜下描き) き〜ペン入れ) 入れ) 入れ〜完成)	ジ)ラフ・下描き ジ) ペン入れ 位~3 位を ななのかを考察	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	④ホラー ④ホラー ④ホラー ④チェック ④チェック ③SF の4	·の4 ·の4 ク・他 ク・他	P漫画制 P漫画制 P漫画制 P漫画制 S正後品記 多正後品記 曼画制作	制作(制作(制作(平会)平会)	プロット~ 下描き~ペペン入れ)ペン入れ~ 全員で投票した 全員で投票した 全員のでなる。	完成) 1位~3位を察1位~3位を察1位~3位を客察はき)
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描 ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン	3客 の表紙イメージ の表紙イメージ ット~下描き) き~ペン入れ) 入れ) 入れ~完成) 全員の、で投票した 全員の、で投票した 全人のでなるである。	び)ラフ・下描き び)ペン入れ 位~3位を察 位~3位を察 位~3位を察	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	④ホラー ④ホラー ④ホラー ④ホラー ④チェック ⑤SF の 4	の4 の4 ク・修 ク・修 4 P 漫	P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 P 漫画制 S 正後品記	制作(制作(削作(削作(評会 評会 :(下打	プロット~ 下描き~ペペン入れ)ペン入れ~ 全員でない。でない。 全員が、でない。 全人は、でない。 全人は、でない。 ないない。 はいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいいい。 はいいいいいい。 はいいいいいいい。 はいいいいい。 はいいいいいいいい	完成) 1位~3位を察1位~3位を察1位~3位を客察はき)
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描 ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②が変の4P漫画制作(ペン	78 の表紙イメージの表紙イメージの表紙イメージット~下描き)き~ペン入れ) 入れ) 入れ) 入れ~完成) 全員の、で投票した 全員の、でなました。 (ロット~下描き	が)ラフ・下描き が)ペン入れ 位~3位を ななのかを考察 位~3かを考察 たなのかを考察	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第22回 第23回	④ホラー ④ホラー ④ホラー ④チェック ④チェック ⑤SF の 4	の4 の4 の4 か・個 14 P 漫 14 P 漫	P漫画制 P漫画制 P漫画制 P漫画制作 多正後品記 多正後品記 曼画制作	制作(制作(制作(制作(所字会 アデ会 (です)	プロット~ 下描き~ペペン入れ)ペン入れ~ 全員でない。でない。 全員が、でない。 全人は、でない。 全人は、でない。 ないない。 はいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいい。 はいいいいい。 はいいいいいい。 はいいいいいいい。 はいいいいい。 はいいいいいいいい	完成) 1位~3位を察1位~3位を察1位~3位を8察4世をのかを考察出き)
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描 ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②チェック・修正後品評会 ②チェック・修正後品評会 ③バトルの4P漫画制作(プ	78 の表紙イメージの表紙イメージの表紙イメージット~下描き)き~ペン入れ)入れ)入れ~完成) 全員の、で投票上位 全員の、でなまました。 でななまました。 コット~下描き ではまる。	が)ラフ・下描き が)ペン入れ 位~3位を ななのかを考察 位~3かを考察 たなのかを考察	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第22回 第22回 第23回 第24回	④ホラー ④ホラー ④ホラー ④チェック ④チェック ⑤SF の 4 ⑤SF の 4	の4 の4 ク・M 4 り・M 4 P 浸 4 P 浸 4 P 浸 4 P 浸 8 1 1 P 浸 8 1 1 P 浸 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8	P漫画制 P漫画制 P漫画制 P漫画制作 多正後品記 多正後品記 曼画制作 曼画制作	制作(制作(制作(制作(所件(所件(ででする) にていていていていていていていていていていていていていていていていていていてい	プロット~ 下描き~ペペン入れ) ペン入れ~ 食員でない。 (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本)	完成) 1位~3位を察1位~3位を察1位~3位~3位を表察4位~3位~3位~3位~3位~3位~表验。
授業計画	回数 第 1 回 第 3 回 第 4 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回 第 11 回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描 ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②チェック・修正後品評会 ②チェック・修正後品評会 ③バトルの4P漫画制作(プ	3容 の表紙イメージの表紙イメージの表紙イメージット~下描き)き~ペン入れ) 入れの完成 入れので投稿では、でなるでは、でなるでは、ではないでは、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、で	が)ラフ・下描き が)ペン入れ 位~3位を ななのかを考察 位~3かを考察 たなのかを考察	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第23回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回	 ④ホラー ④ホラー ④チェック ⑤SF の4 ⑤SF の4 ⑤SF の4 ⑤チェック ⑥チェック ⑥チェック 	の4 の4 の4 か・作 は1 2 1 1 1 1 2 2 1 2 1 1 2 1 1 1 1 1 1	P漫画制 P漫画制 P漫画制 P漫画制作 多正後品記 曼画制作 曼画制作 曼画制作	制作(() () () () () () () () () () () () ()	プロット~ 下描き~ペ ペン入れ~ (美) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本	完成) 1位~3位を 1位~3位を 1位~3位を 1位~3位を 条察 1位~3位を 条察 1位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位~3位を 条察 はさい 3位を 3位~3位を 条察 はさい 3位を 3位~3位を 3位を 3位を 3位を 3位を 3位を 3位を 3位を
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	授業内 ①イラストー枚の制作(漫画の ①イラストー枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描 ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②チェック・修正後品評会 ②チェック・修正後品評会 ③バトルの4P漫画制作(プ ③バトルの4P漫画制作(で	3容 の表紙イメージの表紙イメージの表紙イメージット~下描き)き~ペン入れ) 入れの完成 入れので投稿では、でなるでは、でなるでは、ではないでは、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、で	が)ラフ・下描き が)ペン入れ 位~3位を ななのかを考察 位~3のかを考察 き)	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回 第27回	4ホラー 4ホラー 4ホラー 4チェック 9 SF の4 9 SF の4 9 SF の4 9 SF の4 9 SF の4 9 SF の4	の4 の4 ク・作 ラ 漫 ラ・イ ク・作 のを作	P漫画制 P漫画制 P 漫画制 S 正 後 画制作 優 画制作 優 画制作 修 正 後 品 る S こ の 表 る S こ の 表 S こ の 表 S こ の 表 S こ の ま S こ の ま S こ の ま S こ の ま S こ の ま S こ の ま S こ S こ の ま S こ S こ S こ S こ S こ S こ S こ S こ S こ S	制作((((((((((((((((((((((((((((((((((((プロット~ 下描き~ペ ペン入れ~ (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本)	完成) 1位へ3位を 1位でのかを考察 1位でのかるがを考察 1位でのかるがを考察 はなっなかがを考察 はなっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察
授業計画	回数 第 1 回 第 3 回 第 4 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ①イラスト一枚の制作(漫画の ②恋愛の4P漫画制作(プロ ②恋愛の4P漫画制作(下描 ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②恋愛の4P漫画制作(ペン ②チェック・修正後品評会 ②チェック・修正後品評会 ③バトルの4P漫画制作(プ ③バトルの4P漫画制作(下 3バトルの4P漫画制作(ペ	78 の表紙イメージ の表紙イメージ ット~ペン入れ) き~ペン入れ) 入れ~完成) 全決しし位 で、で投稿でした で、でないで、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で	が)ラフ・下描き が)ペン入れ 位~3位を察 位なのかを考察 をなのかを考察 き) 1)	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回 第27回	4ホラー 4ホラー 4ホラー 4チェック 9 SF の4 9 SF の4 9 SF の4 9 SF の4 9 SF の4 9 SF の4	の 4 の 4 の 4 の 4 の 4 り ・ 値 漫 漫 漫 漫 を 1 1 P 漫 漫 漫 で 1 0 を の 作 作 で の を の 作 作 で 1 の を の 作 に 1 の を の に 1 の を の に 1 の を の に 1 の と 1 の と 1	P漫画制 P漫画制 P漫画画制 P漫画画制制制制制 B画画制制作 B画画制制作 Basalasasasasasasasasasasasasasasasasasa	制作((((((((((((((((((((((((((((((((((((プロット~ 下描き~ペ ペン入れ~ (美) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本	完成) 1位へ3位を 1位でのかを考察 1位でのかを考察 1位でのかを考察 1位でのかを考察 はなっなかを考察 はなっなかなを考察 はなっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第10回 第11回 第11回 第11回 第11回 第11回	授業内 ①イラスト一枚の制作(漫画の ②でででは、1000年)のでは、1000年)のでは、1000年)が、1000年)では、1000年)が、1	78 の表紙イメージの表紙イメージの表紙イメージットへペン入れりきついて、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で	が)ラフ・下描き が)ペン入れ 位~のかるかを考察 位本のかるかをを考察 位本のかるかをを考察 を考を考える。 1)	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第27回 第27回	4ホラー 4ホラー 4ホラー 4・ホラー 4・チェック 3 SF の 4 3 SF の 4 5 SF の 4 5 SF の 4 5 SF の 4 6 作う作品まで 6 作品集で	の 4 0 0 4 0 0 4 1 P 1 P 1 P 1 P 1 P 1 P 1 P 1 P 1 P 1	P漫画 P 漫画 B 画 制制 制 後 品 る 品 る B 画 制制 作 保 の ま 集 の の ま ま の ま ま の ま ま の ま ま の ま ま の ま ま の ま ま の ま ま の ま ま の ま の ま か ま の ま の	制制制削 評 評 (((で 評紙 紙) 「 下 パ パ 会 会 で イ イ	プロット~ 下描き~ペ ペン入れ~ (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本)	完成) 1位へ3位を 1位でのかを考察 1位でのかを考察 1位でのかを考察 1位でのかを考察 はなっなかを考察 はなっなかなを考察 はなっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察 になっているかを考察

グラフィックデザイン学科

					デザインコー			師&コミックイラストコース
			コース		イックデザイ		-	ャラクターデザインコース
					アイラスト		(C) \$	んがコース
			当在	雑貨テ	ザインコー		<u> </u> 2)学年	=
			学年					
41 - 4	I	#1 <i>4</i> 9 <i>T</i> Tr <i>r</i>				授業形		講義・実習・演習
科目名	<u> </u> <u> </u>	界観研究				必選の		必修・選択必修・選択
		1				開講時	期	前期後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務経	験教員	授業時	間数	42 時間
	広	野じん	$C \cdot D$			単位	数	1 単位
						授業回	数	14回
担当教員						成	課題作	·····································
							授業態	度 30%
						1 強 一	筆記試	
						1 揺 ├─	レポー	
	毎回授		やテーマたん	 ドの世界観	ま 第三名	Ŭ		
	┃ 存品が		() () ()	_ *	. c // _ E		4/6 0 1)/////// / / C
授業内容	1 1 1 1 1 1 2 1	⊘ ∘						
	・映画	を観て、あらすじや各キ	ニャラクター	・の個性な	ど世界観	を学生がと	らえら	 れるようになる。
授業目的	 ・編 <i>た</i>	映画の世界観を学生が理	B解1 他者	へ向け絵	で表現で	きるように	たる.	
到達目標	E/1/C			ロー・ハー・ストルム		C 800 71C	·6·00	
	回数		 容		回数		授	
	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	Ē		第19回			
	第6回	映画鑑賞レポート制作			第20回			
授業計画	第7回	映画鑑賞レポート制作	<u> </u>		第21回			
	第8回	映画鑑賞レポート制作	<u> </u>		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	Ē		第24回			
	第11回	映画鑑賞レポート制作	<u> </u>		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	日に提出する。
教科書 参考書等	特にな							

【担当教員の	宇教経験	(内容等 】	学科		グ	゚ラフィ	ックラ	デザイン	/学科		
		パロダクションにてデ アプロダクションにてデ	3 14	Web	<u></u> デザインコー					ックイラ	ストコース
		ジョンにてテー 経験あり。アートディー	コース	グラフ	ィックデザイ	(ンコーフ	ζ.				ンコース
		なデザインやキャラク			アイラストコ		\parallel		んがコー	-ス	
ター制作な	ども手が	ける。	学年	雑貨デ	ザインコー						
			7-7				業形態			義・実習	演習
科目名	++	[,] ラクターエキスパ-	-				選の	_	必修		<u>シー・・・</u> 必修 ・ 選択
						開	講時	期	前期	後期前半	ド・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	E験教員	授美	美時間	数		8 4	時間
	佐藤	大輔	$C \cdot D$	()	Ě	单位数	t		2	単位
						授	業回	数		28	回
担当教員						成		課題作品	品	8 0	%
						人	\bigcirc	授業態原	葽	20	%
						】 価 方		筆記試馬	験		%
						法		レポー	Ի		%
授業内容	キャラ	ケクター表現における、多彩	彩な方向性の	各種テーマ	トレーニン	グに取	り組む	<u>َ</u> نَ.			
松光口化	キャラ	。 ラクターメイクにおける描述	画力、表現力、	幅広いア	イデア展開	力などの	の向 I	トをはか	いる。ま	たポーミ	ジングバリ
授業目的 到達目標	l										
~3~~ II I/	■ — ~ ,	/ コ / 70 百 吉 ナ / / ・ ツ / / か 』			かょり鬼木し						
-3.22 A IM	ユーン	/ョンや背景テクニックを§ -	オに フり、 モ	· / / /	をより魅力) P) V C /				0,5,72	<u></u>
	回数	/ョンや自京ナケニックを9		*	をより魅力	ייייייייייייייייייייייייייייייייייייייי			業内容		と 子 か。
7,241			9容		回数			授	業内容		
	回数	授業内]容 ヌーメイク1」フ	プランニング	回数	-	「メカニ	授 ニカルキ	業内容 ャラクタ	ー」プラ:	ンニング〜
	回数 第1回	授業内基礎解説、テーマ①「モンスタ]容 ヌーメイク1」フ 1」 <i>ア</i> タリ、下書	プランニング	回数 第15回 5	- 	「メカニ	授 ニカルキ ニカルキ	業内容 ャラクタ ャラクタ	ー」プラ: ー」ラフ:	ンニング〜
	回数 第1回 第2回	授業内 基礎解説、テーマ①「モンスタ テーマ①「モンスターメイク	3容 ヌーメイク1」フ 1」 <i>ア</i> タリ、下書 1」制作(全体	プランニング き 描画)	回数 第15回 ⁵ 第16回 ₅	$\bar{r} - \vec{\tau} \cdot \vec{3}$ $\bar{r} - \vec{\tau} \cdot \vec{3}$ $\bar{r} - \vec{\tau} \cdot \vec{3}$	「メカ: 「メカ: 「メカ:	授 ニカルキ ニカルキ ニカルキ	業内容 ャラクタ ャラクタ ャラクタ	ー」プラ: ー」ラフ: ー」制作	ンニング〜 スケッチ (描画)
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 基礎解説、テーマ①「モンスタ テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク	3 容 マーメイク 1 」 フ 1 」 アタリ、下書 1 」 制作(全体 1 」制作(全体	プランニング き 描画) 描画)	回数 第15回 5 第16回 5 第17回 5 第18回 5	$\bar{r} - \vec{\tau} \cdot \vec{3}$	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ:	授 ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ	業内容 ャラクタ ャラクタ ャラクタ ャラクタ	ー」プラ: ー」ラフ: ー」制作 ー」制作	ンニング〜 スケッチ (描画)
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回	授業内 基礎解説、テーマ①「モンスタ テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク	3 容 2 - メイク 1 」 ファタリ、下書 1 」 制作(全体 1 」 制作(全体 1 」 制作(詳細	プランニング き 描画) 描画) 部、陰影)	回数 第15回 5 第16回 5 第17回 5 第18回 5	 デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ 	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ:	授 ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ	業内容 ャラクタ ャラクタ ャラクタ ャラクタ	一」プラ:一」ラフ:一」制作一」制作一」制作	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク	3客 マーメイク 1」 フ 1」 アタリ、下書 1」 制作(全体 1」 制作(全体 1」 制作(詳細 1」 制作(詳細	プランニング き 描画) 描画) 部、陰影) 部、陰影)	回数 第15回 5 第16回 5 第17回 5 第18回 5	 デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ 	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ:	授 ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ	業内容 ャラクタ ャラクタ ャラクタ ャラクタ ャラクタ	一」プラ:一」ラフ:一」制作一」制作一」制作一」~仕	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ
	回数 第1回 第2回 第4回 第5回	授業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク	3客 マーメイク 1」 フ 1」 アタリ、下書 1」 制作(全体 1」 制作(全体 1」 制作(詳細 1」 制作(詳細 1」 制作(修正	プランニング き 描画) 描画) 部、陰影) 部、陰影)	回数 第15回 5 第16回 5 第17回 5 第18回 5 第19回 5	 デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ 	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ:	授 ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ	業内容 ャラクタ ャラクタ ャラクタ ャラクタ ・マラクタ ・フラクタ ・フラクタ	一」プラ:一」ラフ:一」制作一」制作一」~仕ニング	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ 上げ
	回数 第1回 第2回 第4回 第5回 第6回 第7回	接業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク	3客 マーメイク 1」 フタリ、下書 1」制作(全体 1」制作(全体 1」制作(詳細 1」制作(詳細 1」制作(修正 1」へ仕上げ	プランニング き 描画) 描画) 部、陰影) 部、陰影)	回数 第15回 5 第16回 5 第17回 5 第18回 5 第19回 5 第20回 5	 デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ デーマ③ 	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「ボカ:	授ニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキ	業内容 ャラクタ ャラクタ ャラクタ ャラクタ ・マラクタ ・マラクタ ・フラフス	ー」プラ: ー」ラフ: ー」制作 ー」制作 ー」〜仕 ニング ケッチ〜	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ 上げ
	9 第1回 第2回 第4回 第5回 第6回 第7回	接業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク	78 アーメイク 1」 ファタリ、下書 1」制作(全体 1」制作(全体 1」制作(詳細 1」制作(詳細 1」制作(修正 1」~仕上げ 2」プランニン	プランニング き 描画) 描画) 部、陰影) 部、陰影)	回数 第15回 5 第16回 5 第17回 5 第18回 5 第19回 5 第20回 5	 ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「擬人f	授ニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキニカルキュカルキュカルキャラニカルキャララー	業内容 ヤラクタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタ カラフト	ー」プラ: ー」ラフ: ー」制作 ー」制作 ー」~仕 ニング ケッチ~ 線画)	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ 上げ
	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回 第10回	接業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク	3客 A 一 メイク 1 」 ファリ、下書 1 」 制作(全体 1 」 制作(全体 1 」 制作(詳細 1 」 制作(詳細 1 」 制作(修正 1 」 ~仕上げ 2 」 プランニン 2 」ラフスケッ	プランニング き 描画) 描画) 部、陰影) 部、陰影)) グ~ チ~制作	回数 第15回 5 第16回 5 第17回 5 第18回 5 第20回 5 第21回 5 第22回 5	r̄ - マ3 r̄ - マ4 r̄ - マ4	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「凝人! 「擬人!	授 ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ ニカルキ にキャラ (ヒキャラ	業内容 ャラクタ ャラクタ ャラククタ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ー」プラ: ー」ラフ: ー」制作 ー」制作 ー」制作 ー」で ケッチ〜 線画) 下塗り)	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ 上げ
	9数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第9回 第10回 第11回	授業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク	3客 2 - メイク 1 」 ファリ、下書 1 」制作(全体 1 」制作(全体 1 」制作(詳細 1 」制作(詳細 1 」制作(修正 1 」 ~仕上げ 2 」 プランニン 2 」 ラフスケッ 2 」制作(描画	プランニング き 描画) 部、陰影) 部、陰影) が ク~ チ~制作	回数	r - √3 r - √4 r - √4	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「擬人! 「擬人!	授 ニカルキ ニカルキ ニカル・キ ニカル・キ ニカル・キ ニカル・キ にとキャラ にとキャラ	業内容 ャラクタ ャラククタ ャラクククククククククククククククククククククククククク	ー」プラ: ー」ラフ: ー」制作 ー」制作 ー」制作 ー」へ仕 ニング ケッチ〜 線画) 下塗り)	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ 上げ
	回数第1回第3回第5回第6回第9回第11回第12回	授業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク	1字 スーメイク 1」フ 1」アタリ、下書 1」制作(全体 1」制作(全体 1」制作(詳細 1」制作(詳細 1」制作(修正 1」~仕上げ 2」プランニン 2」ラフスケッ 2」制作(描画 2」制作(塗り	プランニング き 描画) 部、陰影) 部、陰影) ク~ チ~制作)	回数	r - √3 r - √4 r - √4 r - √4	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「凝人! 「擬人! 「擬人!	授 ニカルキ ニカルキ ニカルルキ ニカル・キャラ ニカル・キャララ にとキャラララ	業内容 ャラクタタタタタタタタタタタタタタタタタタタタ ・・・・・・・・・・・・・・・・・	ー」プラ: ー」ラフ: ー」制作 ー」制作 ー」 制作 ー」 が たッチ~ 線画) 下達明) 詳細部)	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ 上げ
	回数第1回第3回第5回第6回第7回第10回第11回第13回	授業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク	198 2 - メイク 1 」 ファリ、下書 1 」制作(全体 1 」制作(全体 1 」制作(詳細 1 」制作(詳細 1 」制作(修正 1 」 ~仕上げ 2 」 プランニン 2 」 ラフスケッ 2 」制作(強り 2 」修正、補正	プランニング き 描画) 部、陰影) の が が が が が が が が が が が が が が が が が り が り	回数	r - √3 r - √4 r - √4 r - √4 r - √4	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「凝人! 「擬人! 「擬人! 「擬人!	授 ニカルキ ニカルルキ ニカルルキ ニカルルキャラララー ニカルキャラララララー にとキャララララララー	業内容 ヤマラクタタタタタタタタタタタタタタタタタタタ リカー 制制制制作(に、)	ー」プラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフ	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ 上げ
	回数第1回第3回第5回第6回第9回第11回第13回第14回	接業内 基礎解説、テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ①「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク テーマ②「モンスターメイク	78 7 - メイク 1」 7 1」 アタリ、下書 1」 制作(全体 1」 制作(音細 1」 制作(詳細 1」 制作(修正 1」 〜仕上げ 2」 プランニン 2」 制作(描画 2」 制作(塗り 2」 修正、補正 2」 制作〜仕上	プランニング き 描画) 部、陰影) の が か が か が が が が が が が が が が が が が が が	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回 第28回	7 - √3 7 - √4 7 - √4 7 - √4 7 - √4 7 - √4	「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「メカ: 「がか: 「凝人! 「擬人! 「擬人! 「擬人! 「擬人! 「擬人!	授 ニカルキ ニカルルキ ニカルルキ ニカルルキャラララー ニカルキャラララララー にとキャララララララー	業内容 ヤマラクタタタタタタタタタタタタタタタタタタタ リカー 制制制制作(に、)	ー」プラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフラフ	ンニング〜 スケッチ (描画) (塗り) (塗り)〜仕上げ 上げ

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		Ó	ブ ラフィ	ック	デザイン	/学科		
佐藤 大輔:	デザイン	/プロダクションにてデ			デザインコー			 		ックイラス	
		経験あり。アートディ	コース		ィックデザ <mark>ィ</mark> アイラスト:		ス <u></u>	∥ ≍ ∣	<u>ャラクタ</u> んがコー	ーデザイン - マ	ノコース
レクターと ター制作な		なデザインやキャラク			ザインコー			<u> </u>	<i>~и</i> л-д-		
۷۰ ۱۱۲۹۱ ک	C 0] 13	17 0 0	学年	·		1	• (2) 学年	Ę		
						授	受業刑	態		義・実習	
科目名	++	[,] ラクターエキスパ-	−			─ ─	/選σ		必修)		多・選択
		# 7 6					開講時		前期($\overline{}$	〉後期後半
	/4- 赤坂	教員名	クラス		経験教員	 	業時			84 🖪	
	佐藤	大輔	C·D	(_	単位			2 単	
+0 1/1 #4- 5				+			業回	課題作		28	
担当教員								授業態		809	
						評価		筆記試		20%	⁄o ⁄o
						↓ 方法	\vdash	単心肌			⁄o
							<u> </u>		•		
授業内容	キャラ	・ ・クター表現における、多短	彩な方向性の名	各種テーマ	トレーニン	ノグに取	り組	む。			
								-			
授業目的 到達目標		クターメイクにおける描述									
刘廷口惊	エーシ 	/ョンや背景テクニックを!	身につけ、キー	ャラクター	をより魅力	」的にブ	ンゼ	ンテーシ	ノョンす	る方法を	学ぶ。
	回数		1家		□#L			地	業内容		
		1又来ド	1 11		回数			134	(X) T		
	第1回	テーマ①「バトルロワイヤル		ランニング	第15回	テーマ③	「法則			乍(描画)	
			チャレンジ」プ					リ学/3の流	去則」制化		
	第1回第2回第3回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル	チャレンジ」プ チャレンジ」ラ チャレンジ」制	フ〜下書き	第15回 第16回 第17回	テーマ③ テーマ③	「法則	川学/3の流 川学/3の流	去則」制作 去則」制作 去則」制作	作(描画)	
	第1回第2回第3回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル	チャレンジ」プ チャレンジ」ラ チャレンジ」制 チャレンジ」制	フ~下書き作(描画)	第15回 第16回 第17回 第18回	テーマ③ テーマ③ テーマ③	「法則「法則	川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流	去則」制作	作(描画) 作(着彩) 作(詳細部、	背景)
	第1回第2回第3回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル	チャレンジ」プ チャレンジ」ラ チャレンジ」制 チャレンジ」制	フ~下書き作(描画)	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	テーマ③ テーマ③ テーマ③ テーマ③	「法則「法則」「法則	川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流	去則」制化 去則」制化 去則」制化 去則」制化 去則」制化	F (描画) F (着彩) F (詳細部、 F~修正	背景)
	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル	チャレンジ」プ チャレンジ」ラ チャレンジ」制 チャレンジ」制	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部)	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	テーマ③ テーマ③ テーマ③ テーマ③ テーマ③	「法則「法則」「法則	学/3の流 学/3の流 学/3の流 学/3の流	去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作	作(描画) 作(着彩) 作(詳細部、 作~修正 土上げ	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ	チャレンジ」プ チャレンジ」ラ チャレンジ」制 チャレンジ」制 チャレンジ」像 チャレンジ」修 スチューム」プラン	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	テーマ3 テーマ3 テーマ3 テーマ3 テーマ3 テーマ3	「法則 「法則 「法則 「法則 「法則	学/3の流 学/3の流 学/3の流 学/3の流 学/3の流	表則」制作 表則」制作 表則」制作 表則」制作 表則」制作 表則」制で 表則」、一 表則」、一 表則」、一 表則」、一 表則」、一 表則」、一 表則」、一 表則」、制で 表則」、一 、 の の の の の の の の の の の の の	作(描画) 作(着彩) 作(詳細部、 作~修正 士上げ ランニング	
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回 第8回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ:	チャレンジ」プ チャレンジ」ラ チャレンジ」制 チャレンジ」制 チャレンジ」像 スチューム」プラン スチューム」ラフィ	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ ンニング ~下書き	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回	$ \bar{r} - \vec{v} = \vec{v} - \vec{v} - \vec{v} = \vec{v} - \vec{v} - \vec{v} = \vec{v} - \vec{v} -$	「法則 「法則 「法則 「法則 「NE〉	学/3の流 学/3の流 学/3の流 学/3の流 学/3の流 (T-ONE」:	去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」、一 分 解説、ラ	作(描画) 作(着彩) 作(詳細部、 作~修正 士上げ ランニング フスケッチ	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ:	デャレンジ」プ デャレンジ」ラ デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」像 スチューム」プランスチューム」制作	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ ンニング ~下書き (描画)	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回	テーマ③ テーマ③ テーマ③ テーマ③ テーマ④ テーマ④ テーマ④	「法則 「法則 「法則 「法則 「NEX	学/3の流 学/3の流 学/3の流 学/3の流 学/3の流 (T-ONE」:	去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 子 た 解説、ラ 記 に に に に に に に に に に に に に に に に に に	作(描画) 作(着彩) 作(詳細部、 作~修正 土上げ ランニング フスケッチ 書き)	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 10回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ:	デャレンジ」プ デャレンジ」ラ デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 ディーム」プランスチューム」 制作 スチューム」 制作	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ ンニング ~下書き (描画) (着彩)	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回	 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 	「法則 「法則 「法則 「法則 「NE)	川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」	去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制作 一 だ の の の の の に の に の に の に の に の に の に の	作(描画) 作(着彩) 作(詳細部、 作~修正 土上げ ランニング フスケッチ 書き) 画)	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ:	デャレンジ」プ デャレンジ」ラ デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 ディーム」プランスチューム」ラフ スチューム」制作 スチューム」制作 スチューム」制作	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ ンニング ~下書き (描画) (着彩) (詳細部)	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回	 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 	「法則 「法則 「法則 「XE」 「NEX 「NEX 「NEX	川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」	去則」制作 去則」制作 去則」制作 去則」制制を 去則」制制を 一プラフト 制制に 一、 一、 一、 一、 一、 一、 一、 一、 一、 一、 一、 一、 一、	下(描画) 下(着彩) 下(詳細部、 下~修正 士上げ ランニング フスケッチ 書き) 画) 彩)	
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 10回 第 11回 第 11回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ	デャレンジ」プ デャレンジ」ラ デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 ディーム」 スチューム」 スチューム」 制作 スチューム」 制作 スチューム」 修正 スチューム」 修正 スチューム」	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ ンニング ~下書き (描画) (着彩) (詳細部) ~仕上げ	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回	 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ③ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 〒一マ④ 	「法則 「法則 「法則 「XE」 「NEX 「NEX 「NEX 「NEX	川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」	ま則」制作は ま則」制作は ま則」制制を まま、表別」制制を を対していまする。 まま、表別」がある。 まま、表別、対していまする。 を対していまする。 は、まれまが、まま、まま、まま、まま、まま、まま、まま、まま、まま、まま、まま、まま、ま	下(描画) 下(着彩) 下(詳細部、 下~修正 土上げ ランニング フスケッチ 書き) 画) 彩)	
授業計画	第1回第2回第3回第5回第6回第10回第11回第11回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ	デャレンジ」プ デャレンジ」 デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」 制 ディーム」 ディーム」 フランス デューム」 制作 スチューム」 制作 スチューム」 を スチューム」 を スチューム」 に スチューム	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ ンニング ~下書き (描画) (着彩) (詳細部) ~仕上げ	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回	\(\bar{r} - \neq 3\) \(\bar{r} - \neq 3\) \(\bar{r} - \neq 3\) \(\bar{r} - \neq 3\) \(\bar{r} - \neq 4\)	「法則 「法則 「法則 「NEX 「NEX 「NEX 「NEX	川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」	まり、制作のは、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、まま	下(描画) 下(着彩) 下(詳細部、 下~修正 士上げ ランニング フスケッチ 書き) 画) 彩) 細部、背景	
	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 1 0回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ②「演出、アイテム&コ: テーマ③「演出、アイテム&コ: テーマ③「演出、アイテム&コ: テーマ③「演出、アイテム&コ: テーマ③「法則学/3の法則」 テーマ③「法則学/3の法則」	デャレンジ」プ デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」を スチューム」ラフ スチューム」制作 スチューム」制作 スチューム」修正 スチューム」修正 基礎解説〜プラ	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ ンニング ~下書き (着彩) (詳細部) ~仕上げ	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第25回 第26回 第27回		「法則 「法則 「法則 「NE) 「NE) 「NE) 「NE) 「NE)	川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」	まり、制作のは、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、まま	下(描画) 下(着彩) 下(詳細部、 下~修正 士上げ ランニング フスケッチ 書き) 画) 彩) 細部、背景	
授業計画 準備学習等 科書	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 1 0回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回 第 11 回	テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ①「バトルロワイヤル テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ②「演出、アイテム&コ テーマ③「演出、アイテム&コ テーマ③「演出、アイテム&コ テーマ③「演出、アイテム&コ テーマ③「演出、アイテム&コ	デャレンジ」プ デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」制 デャレンジ」を スチューム」ラフ スチューム」制作 スチューム」制作 スチューム」修正 スチューム」修正 基礎解説〜プラ	フ~下書き 作(描画) 作(着彩) 作(詳細部) 正~仕上げ ンニング ~下書き (着彩) (詳細部) ~仕上げ	第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第25回 第26回 第27回		「法則 「法則 「法則 「NE) 「NE) 「NE) 「NE) 「NE)	川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 川学/3の流 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」 (T-ONE」	まり、制作のは、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、ままり、まま	下(描画) 下(着彩) 下(詳細部、 下~修正 士上げ ランニング フスケッチ 書き) 画) 彩) 細部、背景	

グラフィックデザイン学科 学科 【担当教員の実務経験内容等】 Webデザインコース 絵師&コミックイラストコース 加茂久美子: クラフトショップに勤務し、 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 オリジナル商品の企画・制作・販売に携わ コース メディアイラストコース まんがコース る。雑貨作家として独立後は企画展参加、 ◯ 雑貨デザインコース ネット販売で活動。 (1) • 学年 学年 2 授業形態 講義・実習)演習 グッズプランニング I 科目名 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 教員名 クラス 実務経験教員 授業時間数 8 4 時間 加茂久美子 В 単位数 2単位 授業回数 28回 | 課題作品 担当教員 80% 成績評価方法 ○ 授業態度 20% 筆記試験 % % レポート 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。 授業内容 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。 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。 授業目的 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。 到達目標 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。 授業内容 回数 回数 授業内容 第1回 自己分析シート① 記入 第15回 クレイアート基礎① 石粉粘土/仕上げ・提出 第16回 クレイアート基礎②樹脂粘土/解説・成形 第2回 自己分析シート① 記入・提出 第17回 クレイアート基礎② 樹脂粘土/成形 第4回 私のお気に入りグッズ紹介シート作成/下描き 第18回 クレイアート基礎② 樹脂粘土/着彩 第5回 私のお気に入りグッズ紹介シート作成/着彩 第19回 クレイアート基礎②樹脂粘土/仕上げ・提出 私のお気に入りグッズ紹介シート作成/仕上げ・提出 |第20回||刺しゅう基礎/解説・下準備 第6回 第7回 授業計画 ┃リボンワーク基礎/解説・体験 **第21回** 刺しゅう基礎/ランニングステッチ **第22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 タッセルワーク基礎/解説・体験 第8回 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23回 刺しゅう基礎/ **第9回** マクラメワーク基礎/解説・体験 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10回 ビーズワーク基礎/各種道具の練習 第24回 刺しゅう基礎/ 第25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11回 ビーズワーク基礎/アクセサリー制作・提出 第12回 クレイアート基礎① 石粉粘土/成形 第26回 刺しゅう基礎/オリジナルデザイン刺しゅう ラフ 第27回 刺しゅう基礎/制作 第13回 クレイアート基礎① 石粉粘土/磨き 第14回 クレイアート基礎① 石粉粘土/着彩 第28回 刺しゅう基礎/仕上げ・提出 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。 準備学習等 教科書 特になし 参考書等

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		5	デラフィ	ック	デザイ	ン学科			
		トショップに勤務し、			デザインコー			-			ラストコー	
オリジナルi	商品の企	画・制作・販売に携わ	コース		ィックデザ <mark>ィ</mark> アイラスト:		ス	-	Fャラク Fんがこ		・インコース	<u> </u>
る。雑貨作 ネット販売 [*]		独立後は企画展参加、		グノイ				l a	トルガー	1-7		
	C /U±/J。		学年			$\overline{}$	•	2 学	年			
						授	業刑	態	-		演習 演習	
科目名	グッ	/ズプランニング II				—	選σ		\rightarrow		必修・道	
	<u> </u>	*L D /2		rh 2643	7 EA #L 🖂		講明		前期	$\overline{}$	4 5 5 5 5 5	後半
	加拉	教員名 :久美子	<u>クラス</u> B		経験教員	_	業時 単位		╁		4 時間	
	אוווע	(人夫丁	D		<u> </u>	_	業に		+		2 単位 8 回	
担当教員									上 品		0 %	
J==17,50						人 成績評価方法	\vdash	授業態			0 %	
						5型		筆記記			%	
						1	Г	レポー	- ト		%	
				•		*						
授業内容		制作した上で、紙・布・木				-						
	元れる	作品にするためのコーディ	イート力法で	ら、ハッケー	-ンノクに	ついて言	子〜。					
	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	う野な	を見つに	ナ伸ば ⁻	す 。		
授業目的 到達目標	市場の	ニーズや流行を研究しなカ	がら、様々な	手法を取り	入れオリ	ジナリテ	ティロ	のある作			á す。	
	■服売1末		助に同けて制	作から販売	·(/)—	治れを剝	冬田田 7	1 6				
		験を通し、今後の個人活動 				7161 C C 1/2	土州大 :					
	回数	授業内			回数	716-T C C 115	土州大		受業内	容		
	回数		9容					ŧ				
	回数 第1回	授業内	习容 案作成		回数	つまみ細	北基	# 一	ーツ作成	रे 3/3		
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフタ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4	习容 案作成		回数 第15回 第16回 第17回	つまみ細 つまみ細 つまみ細	北基出工基	が 一一	ーツ作成上げ・揚	(3/3)		
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフタ 刺しゅう応用/生地・副資材	习容 案作成		回数 第15回 第16回	つまみ細 つまみ細 つまみ細	北基出工基	が 一一	ーツ作成上げ・揚	(3/3)		
	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフタ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4	习容 案作成		回数 第15回 第16回 第17回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細	#工基 #工基 #工基	# 一礎/パー 一礎/仕」 一礎/解言 一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	一ツ作成上げ・揚	(2) 3/3 是出 氏準備 質材準備		
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフタ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4	引容 案作成 材準備		回数 第15回 第16回 第17回 第18回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細	T 基 T 基 T 基 T 基 T 基	が できる では かいま	- ツ作成 上げ・規 兑・型紙 也・副資 - ツ作成	記 3/3 計出 計準備 記材準備 記 1/3		
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフラ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・作	引容 案作成 材準備		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細		# で で で で で で で で で で で で で で で で で で で	- ツ作成 上げ・	₹3/3		
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフラ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・作	引容 案作成 対準備 上上げ・提出		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細	田工基 田工基 田工基 田工基 田工基	が で パー で が が が が が が が が が が が が が が か が か が か	- ツ作成 上げ・提	₹3/3 計 計 注 注 注 注 計 注 注 計 注 注 計 注 注 計 注 注 計 注 注 計 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注		
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフタ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・位 手縫い基礎/各パーツ準備	引容 案作成 対準備 上上げ・提出		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細		・ ・	ーツ作成 提 ・	₹3/3		
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフラ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・位 手縫い基礎/各パーツ準備 手縫い基礎/各パーツ縫いを	引容 案作成 対準備 上上げ・提出		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 しずーワ	明工基場工基場工基場工基場工基場工基場工基場工基場工基場工基場工基場工基場工基	でできます。 一般ができません。 一般ができません。 一般ができません。 一般ができません。 一般ができません。 一般ができます。 一般ができまする。 一般ができます。 一般ができます。 一般ができます。 一般ができまる。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができます。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができまする。 一般ができまる。 一般ができる。 一般ができる。 一般ができる。 一般ができる。 一般ができる。 一般がでも。 一般がでも。 一般ができる。 一般ができる。 一般がでも。 一般がでも。 一般ができる。 一般がでも。 一般がで。 一般がでも。 一般がでも。 一般がでも。 一般がでも。 一般がで。 一般がでも。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一般がで。 一。 一。 一般がで。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。 一。	一ツ作が、おいまでは、一ツ作が、おいまでは、一ツで作が、いいまでは、一ツで作が、いいまでは、これには、これには、これには、これには、これには、これには、これには、これに	₹3/3 計 計 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注		
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回 第10回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフラ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・位 手縫い基礎/各パーツ準備 手縫い基礎/各パーツ縫いを 手縫い基礎/縫い合わせ・記	引容 案作成 対準備 上上げ・提出 合わせ 調整		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 しずーワ	田工基 田工基 田工基 田工基 田工基 田工基 田工基	・ 対 で で が で が で が で が で が で が で が で が で が	一ツ作・提出・ツッチをはいる。	₹3/3 計 計 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注 注	問整	
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフラ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・位 手縫い基礎/各パーツ準備 手縫い基礎/各パーツ縫いを 手縫い基礎/縫い合わせ・記 手縫い基礎/仕上げ・提出	羽容 案作成 対準備 上上げ・提出 合わせ 調整 解説・試作		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細	明工基 基 里 工 基 里 エ 基 里 エ 基 里 エ エ 基 里 エ エ エ エ エ エ エ エ	で で で で で で で で で で で で で で で で で で で	一ツ作・提・ツッド・サーツのでは、サーツのでは、サーツのでは、サーツのでは、サーツのでは、サーツのでは、サーツのでは、サーツのでは、サージのでは	は 3/3 計 計 計 は 1/3 は 2/3 は 3/3 計 計 は 1/3 は 2/3 は 3/3 計 計 が は 1/3 は 2/3 は 3/3 計 が が が が が が が が が が が が が	問整	
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフラ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・位 手縫い基礎/各パーツ準備 手縫い基礎/各パーツ縫いを 手縫い基礎/縫い合わせ・記 手縫い基礎/仕上げ・提出 マニキュアフラワー基礎/約	マイス マイス マイス マイス マイス マイス マイス アイス アイス アイス アイス アイス アイス アイス アイス アイス ア		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回	つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 つまみ細 しザーワ レザーワ	田工基 基 基 基 エ エ フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ	で で で で で で で で で で で で で で で で で で で	一というでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これ	は 3/3 計出 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本		
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフラ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・位 手縫い基礎/各パーツ準備 手縫い基礎/各パーツ縫いを 手縫い基礎/経い合わせ・記 手縫い基礎/仕上げ・提出 マニキュアフラワー基礎/約 マニキュアフラワー基礎/約	3容 案作成 対準備 上上げ・提出 合わせ 調整 解説・試作 資材準備 ペーツ作成 1/3		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第24回 第24回 第25回 第26回	つまみ細 つまみ細 かって つまみ かって かまか かって ままか かって かって カー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファ	田工基 基 基 基 基 ファーク	一様 では できます できます できます できます できます できます できます できます	- というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 は、 は	は 3/3 計出 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本		
授業計画	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第10回 第11回 第11回 第14回	授業内 刺しゅう応用/解説・ラフラ 刺しゅう応用/生地・副資材 刺しゅう応用/制作 1/4 刺しゅう応用/制作 2/4 刺しゅう応用/制作 3/4 刺しゅう応用/制作 4/4・位 手縫い基礎/各パーツ準備 手縫い基礎/各パーツ縫いを 手縫い基礎/経い合わせ・記 手縫い基礎/仕上げ・提出 マニキュアフラワー基礎/パマニキュアフラワー基礎/パマニキュアフラワー基礎/パマニキュアフラワー基礎/パマニキュアフラワー基礎/パマニキュアフラワー基礎/パタニキュアフラワー基礎/パタニキュアフラワー基礎/パター	3容 案作成 対準備 上上げ・提出 合わせ 調整 解説・試作 資材準備 ペーツ作成 1/3		回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回 第27回 第28回	つまみ細細細細細細細細に しょう つまみ かん かいま かいま かいま かい しょう	田工基 基 里工基 基 里工基 基 里工 基 車工 基 車工 基 車 エ 車 コークークークークークークークークークークークークークークークークークークーク	一様 では できます できます できます できます できます できます できます できます	- というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 というでは、 は、 は	は 3/3 計出 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本		

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科			ブラフィ	ック	デザイ	ン学科	4		
		トショップに勤務し、			デザインコ・			-				トコース
オリジナル	商品の企	画・制作・販売に携わ	コース		ィックデザ アイラスト		<u>χ</u>	-				/コース
		独立後は企画展参加、			<u>ゲインスト</u> ザインコ・				にんか	コース		
ネット販売	で泊割。		学年	O WEST			٠ (2) 学纪	Ŧ			
						授	業刑	態		講義・	実習	演習
科目名	グッ	√ズプランニングⅢ				必	選の	別	必	廖・道	【択必作	多・選択
						開	講問	期	前期) 後期	明前半	・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	験教員	授美	業時	間数			84₹	間
	加茂	久美子	В			Ė	単位	数			2 単	单位
						授	業回	数			28 🖪	1
担当教員						」成	\bigcirc	課題作	品		80%	6
						成績評価方法	\bigcirc	授業態	度		20%	6
						】 価 方		筆記試	験		9/	6
						法		レポー	١.		9/	6
授業内容		制作していく上で、紙・布 作品にするためのコーディ										
授業目的 到達目標	与えら	素材や手法を体験することれたテーマの中でオリジュニーズや流行を研究しなが	ナルグッズを	制作するこ	とにより	、得意分	野を	を見つけ			目指す。	
	回数	授業内	容		回数			挖	受業内	容		
	第1回	2年次自己分析シート/記	入・作成		第15回	ラッキーモ	チー	フをテー	マとし	た雑貨	制作/ラ	フ〆切
	第2回	おすすめグッズ紹介シートイ	作成/解説・ラ	フ	第16回	ラッキーモ	チー	フをテー	マとし	た雑貨	制作/バ	一ツ制作
		おすすめグッズ紹介シートイ										ーツ組み上げ
		おすすめグッズ紹介シートイ		上げ・提出								
	第5回第6回	手紡ぎ・ハンドスピンドル基 			第19回							刷・調整 ツティング
授業計画	第7回	編み物基礎/円形	<i></i>		第21回							
I I I	第8回				第22回							
	第9回	 編み物基礎/モチーフ(円用)		第23回	オリジナル	レギフ	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	の制作	作/ラフ	/〆切	
	第10回	編み物基礎/モチーフ(角形)		第24回	オリジナル	レギフ	トセット	の制作	乍/材料	チェック	ク・下準備
	第11回	編み物基礎/小さいモチース	7 (円形)		第25回	オリジナル	レギフ	/ トセット	の制作	乍/縫製	等・制作	乍
	第12回	編み物基礎/小さいモチース	フ(角形)		第26回	オリジナル	レギフ	トセット	の制作	乍/パー	ツ組み立	てなど・制作
	第13回	ラッキーモチーフをテーマと	した雑貨制作/	アイテム ラフ作成	第27回	オリジナル	レギフ	トセット	の制作	乍/パッ 印刷	ケージ用 ・カッテ	データ作成 - イング
	第14回	ラッキーモチーフをテーマと	した雑貨制作/	パッケージ ラフ作成	第28回	オリジナル	ルギ	フトセッ	トの制	引作/仁	上上げ・	提出
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	で発史 1 淮	≛備する。	,					
						1/13 / 3/0						

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		Ź	゙ヺフィ゛	ック	デサ	ザイン	学科
加茂久美子	:クラフ	トショップに勤務し、			デザインコー				_	師&コミックイラストコース
オリジナル	商品の企	画・制作・販売に携わ	コース		ィックデザ _ー アイラスト:		<u>χ</u>	╬	-	ャラクターデザインコース
る。雑貨作! ネット販売		独立後は企画展参加、		プノ1 ·				╫╴	# /	んがコース
イプド級元	() 山 對) 。		学年	O HEPCT			٠ (2)	学年	
						授	業刑	態		講義・実習 演習
科目名	グッ	νズプランニング Ι V				必	選の)別		必修・選択必修・ 選択
				_		開	講明	朝		前期・後期前半 後期後半
		教員名	クラス	実務紹	経験教員	授美	業時	間数	久	8 4 時間
	加茂	久美子	В	(<u>i</u>	単位	数		2 単位
						授	業回	数		28回
担当教員						虞	0	課	題作品	80%
								授	業態原	复 20%
							L	-	記試馬	
						法		レ	ポー	\
授業内容		制作していく上で、紙・布 作品にするためのコーディ								
授業目的 到達目標	市場の	れたテーマの中でオリジラニーズや流行を研究しなが 験を通し、今後の個人活動	がら、様々な	手法を取り	入れオリ	ジナリテ	-10	のあ	る作	
	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	//	パーツギ	組み上げ・試作
	第2回	コンペ用作品制作/ラフ案作	乍成		第16回	販売作品	制作	//	パーツ絹	組み上げ・手直し
	第3回	コンペ用作品制作/パーツ作	作成		第17回	販売作品	制作	//	パーツ約	組み上げ・完成
	第4回	コンペ用作品制作/パーツ作	土上げ		第18回	作品販売	準備	/則	反売用 i	資材確認・準備
	第5回	コンペ用作品制作/パーツ約	且み立て		第19回	作品販売	準備	/指	影資	材準備
	第6回	コンペ用作品制作/撮影準値	# # 		第20回	作品販売	準備	/指	影	
授業計画	第7回	コンペ用作品制作/仕上げた			第21回	作品販売	準備	/ [画像加.	I
	第8回	コンペ用作品制作/仕上げ	• 提出		第22回					
	第9回	販売作品制作/ラフ案作成								・プリント配布
		販売作品制作/ラフ案作成			第24回					
	-	販売作品制作/材料準備・ラード 販売作品制作/パーツ作成 サービー サービー			第26回					ーチまとめ・制作準備
		販売作品制作/パーツ作成 販売作品制作/パーツ作成				素材・手素材・手				• 調整
		販売作品制作/パーツ作成				素材・手				
上 準備学習等]容にあわせて、制作に必		1門庁た どっ						
本個字習等 教科書	1文未卜	odercの17 e C、 向TFに化	女体的科でも	FI JI白なこ(、趎化し年	・畑ソる。)			

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	
		トショップに勤務し、		We b 🤊	デザインコー	·ス		絵	師&コミックイラストコース
		画・制作・販売に携わ	コース		ィックデザイ		ス	-	ャラクターデザインコース
		独立後は企画展参加、			アイラストニ			ま	んがコース
ネット販売	で活動。			② 雑貨デ	サイノコー		• (2) 学年	 E
						授	業刑		講義・実習)演習
科目名	ショ	ョップ研究					選0		必修・選択必修・選択
						開	講問	期	前期を規制が出い後期後半
		教員名	クラス	実務経	験教員	授美	業時	間数	4 2 時間
	加茂	久美子	В	(È	単位	数	1 単位
						授	業回	数	28回
担当教員						戍	\bigcirc	課題作	品 80%
						成績評価方法		授業態	度 20%
						価 方		筆記試	験 %
						法		レポー	١ %
授業内容	雑貨シ	ョップをリサーチしながら	、流行アイラ	テムやその宣	2伝方法を3	分析する	5 。		
授業目的 到達目標		アイテムや素材、色、傾向ショップや商品にふれるで				を広げる	5 °		
	回数	授業内	容		回数			授	業内容
	第1回	書籍研究/リサーチ・プ	リント記入		第15回				
	第2回	書籍研究/リサーチ・分	析		第16回				
	第3回	作家研究/リサーチ・プ	リント記入		第17回				
	第4回	作家研究/リサーチ・分	析		第18回				
	第5回	作家研究/リサーチ・分	析・まとめ		第19回				
	第6回	ショップリサーチ①/プ	リント記入		第20回				
授業計画	第7回	ショップリサーチ①/分	析		第21回				
	第8回	ショップリサーチ①/ま	とめ・提出		第22回				
	第9回	ショップリサーチ②/プ	リント記入	・分析	第23回				
	第10回	ショップリサーチ②/ま	とめ・提出		第24回				
	第11回	ショップリサーチ③/プ	リント記入	・分析	第25回				
	第12回	ショップリサーチ③/ま	とめ・提出		第26回				
	第13回	ショップリサーチ④/プ	リント記入	・提出	第27回				
	第14回	ショップリサーチ④/ま	とめ・提出		第28回				
準備学習等	特にな	il .							
教科書 参考書等	特にな	:L							

【担当教員の	宇黎経験	· 内 灾 笔 【	学科		グ	゚ヺフィ゚	ック	デザイン	ン学科			
		てデザイナーとして勤	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Web	デザインコー				録師&コミ	ミックイラ	ストコ	<u>ー</u> ス
		スとなり、イラストや	コース		ィックデザイ		ス	#	ニャラクタ	アーデザイ	(ンコー	·ス
		作も手がける。			アイラストニ			∦ ≢	えんがコ-	ース		
					ザインコー		• (2)学 ²	<u> </u>			
						授	業形		_	義・実	資資	
科目名	セル	レフプロモーション				必	選の)別		・選択。		
						開	講明	期	前期	後期前	半・後期	 钥後半
		教員名	クラス	実務紀	E験教員	授美	業時	間数		42	時間	
	YUN	1E	В	(į	単位	数		1	単位	
						授	業回	数		14	回	
担当教員						成	\bigcirc	課題作	品	80	%	
						人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人	\bigcirc	授業態	度	20	%	
						】		筆記試	験		%	
						法		レポー	· 卜		%	
	白色の	ブランドの認知拡大や販売	■促進を行う-	たみの手段	レレアCNIC	か温肥	# /	トたじ	ナ法の-	127-	ケーミ/	7 7/
授業内容		について学び、雑貨のネッ								1~	, ,	J /
授業目的	 自分の	オリジナル雑貨ブランドの	の立ち上げと	、それを売	り込むため	めに有効	かなえ	スキルを	を磨く。			
到達目標	①ネッ	トショップ開設(販売から発送	送までの流れ ^る	も把握) ②剤	商品画像の推	取別川上	(3):	DINO /古片	3			
到達目標				も把握) ②i		取京シ川 上	(3)			!		
到達目標 	①ネッ 回数 第1回	授業内	容		明品画像の指 回数 第15回	取京シ川 丄	(3): 		受業内容	:		
到達目標 	回数	授業内	引容 ブランドコンセフ	『トシート作成)	回数	取京〉川 上				!		
到達目標	回数第1回	授業内 オリジナルブランドの確立 (*) ブランドロゴ・ショップカー	习容 ブランドコンセフ ード・パッケー	トシート作成)	回数 第15 回	取京シ川 土				:		
到達目標	回数 第1回 第2回	授業内 オリジナルブランドの確立 (*) ブランドロゴ・ショップカー	习容 ブランドコンセフ ード・パッケー	トシート作成)	回数 第15回 第16回	坂京シ川 上				!		
到達目標 	回数 第1回 第2回 第3回	授業内 オリジナルブランドの確立 (* ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー	习容 ブランドコンセフ ード・パッケー	トシート作成)	回数 第15回 第16回 第17回	坂京 ∕川 上						
到達目標	回数 第1回 第2回 第3回 第4回	授業内 オリジナルブランドの確立 (* ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック	可容 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー	プトシート作成) - ジ制作 - ジ制作	回数 第15回 第16回 第17回 第18回	取京シ/川-上						
到達目標	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 オリジナルブランドの確立 (* ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック アイテム撮影 (撮影練習)	可容 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー	プトシート作成) - ジ制作 - ジ制作	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	取京シ/川-上						
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業内 オリジナルブランドの確立 (* ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック アイテム撮影 (撮影練習) アイテム撮影 (本番 オリジ	可容 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー	プトシート作成) - ジ制作 - ジ制作	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	取京シ/川-上						
	回数 第1回 第2回 第4回 第5回 第6回 第7回	授業内 オリジナルブランドの確立 (デランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック アイテム撮影 (撮影練習) アイテム撮影 (本番 オリジアイテム撮影 (画像加工)	可容 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	(トシート作成) -ジ制作 -ジ制作 を撮影)	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	取京シ/川-上						
	9 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回	授業内 オリジナルブランドの確立(ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック アイテム撮影(撮影練習) アイテム撮影(本番 オリジ アイテム撮影(画像加工) SNS アカウント登録、アイコ 通販サイト登録・開設 アイ	7字 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー ンサルアイテム: コン制作 イコンやヘッタ	(トシート作成) -ジ制作 -ジ制作 を撮影)	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	取京シ/川-上						
	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 4 日 回 第 5 日 回 第 7 日 回 即 第 8 日 回 回 即 第 1 0 回	授業内 オリジナルブランドの確立(ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック アイテム撮影(撮影練習) アイテム撮影(本番 オリジ アイテム撮影(画像加工) SNS アカウント登録、アイコ 通販サイト登録・開設 ア	7字 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー パナルアイテム: コン制作 イコンやヘッタ れ	(トシート作成) -ジ制作 -ジ制作 を撮影) ば一準備	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回	取京シ/川-上						
	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 4 日 回 第 5 日 回 第 7 日 回 即 第 8 日 回 回 即 第 1 0 回	授業内 オリジナルブランドの確立 (** ブランドロゴ・ショップカーブランドロゴ・ショップカーデータチェック アイテム撮影 (撮影練習) アイテム撮影 (本番 オリジアイテム撮影 (画像加工) SNS アカウント登録、アイニ通販サイト登録・開設 アー通販サイト販売〜発送の流れ発送時の同梱物 (お礼状なる	7字 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー インン制作 イコンやヘッタ れ ど)、梱包方法	(トシート作成) -ジ制作 -ジ制作 を撮影) ズー準備 考案・制作	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回	取京シ/川-上						
	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	授業内 オリジナルブランドの確立(ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック アイテム撮影(撮影練習) アイテム撮影(本番 オリジアイテム撮影(画像加工) SNS アカウント登録、アイニ通販サイト登録・開設 アー通販サイト販売〜発送の流れ発送時の同梱物(お礼状なる	7字 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー インン制作 イコンやヘッタ れ ど)、梱包方法	(トシート作成) -ジ制作 -ジ制作 を撮影) ズー準備 考案・制作	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回	マン カー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー・マー						
	9 第 1 回 第 3 回 第 4 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 1 1 回	授業内 オリジナルブランドの確立(ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック アイテム撮影(撮影練習) アイテム撮影(本番 オリジアイテム撮影(画像加工) SNS アカウント登録、アイラ 通販サイト登録・開設 アク 通販サイト販売〜発送の流れ発送時の同梱物(お礼状なる発送時の同梱物(お礼状なる	7字 ブランドコンセフ ード・パッケー ード・パッケー インン制作 イコンやヘッタ れ ど)、梱包方法	(トシート作成) -ジ制作 -ジ制作 を撮影) ズー準備 考案・制作	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回	取京シ / 川 上						
	9 第1回 第3回 第3回 第5回 第7 第 第 第 第 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	授業内 オリジナルブランドの確立(ブランドロゴ・ショップカー ブランドロゴ・ショップカー データチェック アイテム撮影(撮影練習) アイテム撮影(本番 オリジ アイテム撮影(画像加工) SNS アカウント登録、アイニ 通販サイト 登録・開設 アニ 通販サイト販売~発送の流れ 発送時の同梱物(お礼状なる 発送時の同梱物(お礼状なる プレゼンシート準備	引容 ブランドコンセフ ード・パッケー イテム・ たる り、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、	プトシート作成) -ジ制作 -ジ制作 を撮影) ズー準備 考案・制作 考案・制作	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第21回 第25回 第24回 第25回 第25回 第25回 第26回 第27回			***************************************	受業内容			

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科			ラフィ	ック				
		社にデザイナーとして			デザインコー				師&コミックイラストコース		
		告の他イラストや などを手がける。	コース		イックデザイフィニフィー		ζ	-	-ャラクターデザインコース - ・バー・フ		
7 7 7 7 7	7 7 1 2 4	\$C.6±0.0.∞°	-		アイラスト= ゙ザインコー				そんがコース		
			学年		<u> </u>	<u>^</u>	• (2)学纪	 ≢		
						授	業刑		講義・実習)演習		
科目名	カル	ノプロモーション				必選の別			必修・選択必修・選択		
1744							講明		前期・後期前半・後期後半		
		教員名	クラス	実務紹				間数	42 時間		
	名村	和泰	C•D	()		単位		1 単位		
					授	業回	数	14 回			
担当教員				成	0	課題作	品 90 %				
					神神神神	0	授業態				
				_		成績評価方法		筆記試			
								レポー	-		
	コミュニ 	ケーションツールとしてのメ	ディアについて	字び、クリ	エイターとし	ての目	己ア	ビールの)方法を字習する。		
授業内容											
142 MK TF	ネット通	販サイト「BOOTH」にて個人	出店を目標に	課題を制作	します。						
授業目的 到達目標		ある品を作り出すための、タ						45- 4- 77-4			
	個人でも	た作家活動ができるように、	フッス制作に必	が要な人禍な	ことの知識な	らバソコ	ン技	術を習得	导します。 		
	回数	授業内	容		回数			挖	受業内容		
	第1回	画集用イラスト制作 ・ラフ			第15回						
	第2回	画集用イラスト制作 ・ラフ	チェック(回収))	第16回						
	第3回	画集用イラスト制作 ・制作	F1		第17回						
		画集用イラスト制作・制作画集用イラスト制作・制作			第17回						
			‡ ②		\vdash						
	第4回	画集用イラスト制作 ・制作	F2 F3	ī	第18回						
授業計画	第4回	画集用イラスト制作・制作	を す② す③ プランシート配布		第18回						
授業計画	第4回 第5回 第6回	画集用イラスト制作・制作 画集用イラスト制作・制作 BOOTH用グッズ制作・プ	F② F③ ランシート配布 ッズ4点制作房	昇始	第18回 第19回 第20回						
授業計画	第4回 第5回 第6回 第7回	画集用イラスト制作 ・制化 画集用イラスト制作 ・制化 BOOTH用グッズ制作 ・プ BOOTH用グッズ制作 ・グ	F② F③ ランシート配布 ッズ4点制作序 OOTHアカウン	見始 ト設立	第18回 第19回 第20回 第21回						
授業計画	第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	画集用イラスト制作 ・制化 画集用イラスト制作 ・制化 BOOTH用グッズ制作 ・プ BOOTH用グッズ制作 ・グ BOOTH用グッズ制作 ・ BOOTH用グッズ制作 ・ BOOTH用グッズ制作 ・ BOOTH用グッズ制作 ・ BOOTH	F② F③ ランシート配布 ッズ4点制作序 OOTHアカウン	見始 ト設立	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回						
授業計画	第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第9回	画集用イラスト制作・制化 画集用イラスト制作・制化 BOOTH用グッズ制作・プ BOOTH用グッズ制作・グ BOOTH用グッズ制作・BOOTH用グッズ制作・お	F② F③ プランシート配布 ッズ4点制作界 OOTHアカウン にしながき、サク	見始 ト設立	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回						
授業計画	第4回 第5回 第7回 第8回 第9回 第10回	画集用イラスト制作・制化 画集用イラスト制作・制化 BOOTH用グッズ制作・プ BOOTH用グッズ制作・グ BOOTH用グッズ制作・BOOTH用グッズ制作・お BOOTH用グッズ制作・お 宣伝イラスト制作・ラフ	F② F③ ランシート配布 ッズ4点制作界 OOTHアカウン にしながき、サク	見始 ト設立	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回						
授業計画	第4回 第5回 第7回 第8回 第9回 第10回 第11回	画集用イラスト制作・制作 画集用イラスト制作・制作 BOOTH用グッズ制作・プ BOOTH用グッズ制作・グ BOOTH用グッズ制作・BOOTH用グッズ制作・お 宣伝イラスト制作・ラフ 宣伝イラスト制作・制作	F② F③ プランシート配布 ツズ4点制作界 OOTHアカウン にしながき、サク	見始 ト設立	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回						
授業計画	第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回 第13回	画集用イラスト制作・制作 画集用イラスト制作・制作 BOOTH用グッズ制作・プ BOOTH用グッズ制作・グ BOOTH用グッズ制作・BOOTH用グッズ制作・お 宣伝イラスト制作・ラフ 宣伝イラスト制作・制作の 宣伝イラスト制作・制作の	F② F③ プランシート配布 ツズ4点制作界 OOTHアカウン にしながき、サク	見始 ト設立	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回						
授業計画	第 4 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 14回 第 14回	画集用イラスト制作・制作 画集用イラスト制作・制作 BOOTH用グッズ制作・プ BOOTH用グッズ制作・グ BOOTH用グッズ制作・ BOOTH用グッズ制作・お 宣伝イラスト制作・ ラフ 宣伝イラスト制作・制作の 宣伝イラスト制作・制作の 宣伝イラスト制作・制作の	を できる できます できます できます かいま	力制作	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回	ある商品	占がと	ごのよう	なものがあるのか		

			学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	/学科			
				\sim	デザインコー		1995					
			コース	>	ィックデザイ アイラストコ		ζ		<u>ャラクターデ†</u> んがコース	ゲインコース		
				② 雑貨デ				-	7013°-1 ×			
			学年			(1)	•	2 学年				
41 – 5		<i>L</i> = <i>E</i> `					業形			実習・演習		
科目名	<.	ーケティング					選の		\succ	尺必修・ 選択		
		教員名	クラス	中级级	 験教員		講時		$\overline{}$	前半・後期後半		
	広	野 じん	A • B	关份社	級教具	授業時間数 単位数			42	9 時間		
	12	(1) 070	A · D		学业数 授業回数			1	1 单位 4 回			
担当教員								課題作		0 %		
1237X						成績評価方法	\vdash	授業態		0 %		
						一一二	<u> </u>	筆記試		%		
						法		レポー	<u></u>	%		
	・商業	デザインをするにあた	って必要不可	丁欠な、マ	ーケティン	ングリ	サー	チにつ	いて学ぶ。			
授業内容		一チからのターゲット打					致し	たプラ	ンニングー	→ デザイン		
22111	制作 	乍」→プレゼンテーショ	ンという一ぇ	重の流れを	体験する	0						
	• 身近	<u></u> なモノのリサーチから		知る」事に	た慣れてい	\		.)				
授業目的		の流れを体験しながら、							たろ			
到達目標			, , , , ,			, 10 щ	100	G 71C	& • ⊘ ∘			
	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・ラ	Fリトリー ラフ 」	第16回							
	第3回	②MY・テリトリー			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							
授業計画	第7回	③ガシャポン玩具のプラン	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 	゚・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	ソニングシー	ト・仕上げ	第23回							
	第10回	③ガシャポン玩具「プラン	ソニングシー	ト・仕上げ ₋	第24回							
		③ガシャポン玩具「プラン			第25回							
		④ ファーストフードショ	オトノ・ヘーノ	, , , , , ,	第26回							
	弗13凹	④ファストフードショッ:	「ショッフ	゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	第27回							
	第14回	④ファストフードショッ?		企画 ンニング <u>」</u>	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	ぎを使って、 	レポート	を完成で	させ	て指定日	1に提出する	0		
教科書 参考書等	特にな	:L										

グラフィックデザイン学科

				<u> </u>	テザインコー			-		イラストコース	
				0 1	フィックデザイ		ζ		キャラクターデザインコース		
				$\overline{}$	イアイラスト:			\$	んがコース		
			学年	○ 雑貨	デザインコー	_	•	<u> </u>			
			* * * * * * * * * * * * * * * * * *			$\overline{}$				<i>€10</i> 200	
신민수		フ ケニ ハガ					業形			実習・演習	
科目名		マーケティング	II			—	選の			択必修・選択	
	<u> </u>					開	講時	· 期		前半・後期後半	
		教員名	クラス	実務	経験教員	授美	業時	間数	4	2 時間	
		広野 じん	Α·Β			È	单位数	数		1 単位	
						授	業回	数	1	4 回	
担当教員						成	\bigcirc	課題作		′ 0 %	
							\bigcirc	授業態	度 3	3 0 %	
						猫		筆記試		<u>%</u>	
						┨		レポー		<u> </u>	
	· 苹梨	 デザインをするにあ	たって心画	<u> </u> 	トフーケニ	= / > / /	' ''				
		:									
授業内容		『イン「制作」→プレー								·	
	│ . ▽	ーケティング I で学	んだ事を	上り終さ	会的かつ歴	連付け	+ <i>†-</i> =	埋題を	てたす	応用編.	
		なモノのリサーチか								ס מאוי בו ייםי	
授業目的		の流れを体験しなが								る。	
到達目標		ケティングIの内容よ									
	回数				回数						
		④ファーストフードショ	- · · ₃ ップの販売促	谁企画	****						
	第1回		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			第17回						
	第4回	④ファーストフードショ	ョップの販売促 「フライヤー制	進企画 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						
授業計画	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			第22回						
	第9回	④ファーストフードショ 「プレゼン	」ップの販売促 テーションボー	進企画 -ド・ラフ	第23回						
	第10回	④プレゼンテーションカ	ベード制作		第24回						
	第11回	④ プレゼンテーションカ	ボード制作		第25回						
	第12回	④ プレゼンテーションホ	ドード制作		第26回						
	第13回	④プレゼンテーションボ	ド制作		第27回						
	第14回	④プレゼンテーションホ	ドード制作		第28回						
準備学習等		こ、リサーチ作業 (宿題) 半は、グッズ制作以外はラ			注意事項を	守ってリ	サー	チする	事。		
サレイリーキ			, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	, , , , ,							
教科書 参考書等	特にな	, C									

	Ī						
学科	グラフィックデザイン学科						
	Webデザインコース	絵師&コミックイラストコース					
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					

				授	業形	態	講義・実習 演習
科目名	課題制作			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
	教員名	クラス	実務経験教員	授業	詩	間数	140時間
	阿部 克江	А		単	4位数	汝	4 単位
	佐藤 大輔	Α		授	業回数		47回
担当教員	鈴木敦	А		成	\bigcirc	課題作	品 70%
	BUCHICO	А	©	成績評価方法	0	授業態	度 30%
				価		筆記試	験 %
				法		レポー	١ %

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。

	回数	晴數	授業内容	回数	晴歠	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⑪(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①
授業計画	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(3)
	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個
	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値
	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)		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							
淮/世兴羽华	タウニーマにソ西も川井・イナケミァト									

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。

絵師&コミックイラストコース

キャラクターデザインコース

グラフィックデザイン学科

				┃ コース ├		7///						
						アイラス			E	まんがコース		
				学年	雑貝ア	゙ ザイン:			 2 学 ^年			
				77			\overline{T}	授業形		講義・実習)演習		
科目名	課題	更制化	乍				r	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		
			教員名	クラス		E験教員	_	授業時間	間数	140時間		
	武田		大郎	В	(<u> </u>	4	単位数	数	4 単位		
	鈴木		_	В			4	授業回		47回		
担当教員	BUC	HIC)	В	<u> </u>		4	成績	課題作	, ,		
							4	成績評価方法	授業態			
							4	置	筆記試			
	<u> </u>						_	Д	レポー	۴ %		
授業内容			品の公式 Web サイト グから分析まで行い、			イヤーフ	'レー.	ムを作成し	オリ	ジナルのデザインからコ		
	l .		と言った一連の制作で									
授業目的	 1年間	の学習	習成果を作品に発揮 ^っ	する。								
到達目標	. 1163			, 30								
	回数	晴數	授訓	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	ィングイ	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	ィングイ	乍業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	ィングイ	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	ィングイ	作業④(トップページ)		
授業計画	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	ィングイ	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	ィングイ	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			作業⑦(下層ページ)		
	第10回	3	ディスカッション			第34回	3			作業⑧(下層ページ)		
	第11回	3	ワイヤーフレーム			第35回				作業⑨(下層ページ)		
	第12回	3	デザインデータ制			第36回				作業⑪(1次チェック)		
	第13回	3	デザインデータ制				_			作業⑪(下層ページ)		
	第14回	3	デザインデータ制			第38回	_			作業⑫(下層ページ)		
	第15回	3	デザインデータ制				<u> </u>			作業⑬(下層ページ) 		
	第16回	3	デザインデータ制			第40回	3			作業(4)(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			作業⑪(下層ページ) 		
	第18回	3	デザインデータ制	J作⑦(下層·	ページ)	第42回	3	コーデ/	ィングイ	作業値 (下層ページ)		

学科

◯ Webデザインコース

グラフィックデザインコース

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⑪(下層ページ) 第45回 3 全ページコーディングデータチ	ニェック
第22回 3 デザインデータ制作①(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① (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③ (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。

グラフィックデザイン学科

Mac					字科	1			プラフィックァサイン字科				
日本					-								
接換					コース					$\parallel \parallel$			
野田 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日					<u>┖</u>					╫┤	<i>∞rv1</i>)		
### ### ### ### ### ### ### ### #### ####					学年				$\overline{}$	2 =	年		
一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次 一次								T	授業	ド態		講義・実習 演習	
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	科目名	課題	酿制化	乍					必選の	の別	\rightarrow		
名村 和泰						_		\bot	開講	寺期	前	期・後期前半・後期後半	
日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本					クラス	_		4			4		
担当教員					6 5			4			+		
探照 終端					C•D			4		_	<u></u>		
投業日的 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の	担当教員					-		4	成績	+			
投業日的 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の		森脈	66	少織			0	_	經	+		3 0 %	
投業日的 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習成果を作品に発揮する。 1年間の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の学習の								\perp	置				
授業目的 1年間の学習成果を作品に発揮する。 回数 柳映 授業内容 一								丄	法	レポ	<u>- </u>	%	
日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本	授業内容	指定	の有	名童話 30 作品か	ら一つ選び	、絵師と	こしてキ	F—l	ごジュフ	アルを	を制作	≡する。	
日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本													
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 ブランニング 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 イメージコラージュ素材収集 第28回 3 ビジュアル制作作業 第5回 3 イメージコラージュ素材収集 第29回 3 ビジュアル制作作業 第6回 3 イメージコ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 イメージコラージュ出力 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33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 第40回 3 シーンイラスト着彩 第18回 3 メインビジュアル総画 第41回 3 シーンイラスト着彩		1 年間	1年間の学習成果を作品に発揮する。										
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 ブランニング 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 イメージコラージュ素材収集 第28回 3 ビジュアル制作作業 第5回 3 イメージコラージュ素材収集 第29回 3 ビジュアル制作作業 第6回 3 イメージコ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 イメージコラージュ出力 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33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 第40回 3 シーンイラスト着彩 第18回 3 メインビジュアル総画 第41回 3 シーンイラスト着彩		回数	時間数	授業内]容		回数	時間数			授業内	 内容	
# 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 イメージコラージュ 素材収集 第28回 3 ビジュアル制作作業 第5回 3 イメージコラージュ 素材収集 第29回 3 ビジュアル制作作業 第6回 3 イメージコラージュ 上力 第30回 3 メインビジュアルデータ提出 第7回 3 イメージコラージュ 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 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 第35回 3 シーンイラスト 排き 第11回 3 メインビジュアルラフ 第35回 3 シーンイラスト線画 第13回 3 メインビジュアルト 描き 第36回 3 シーンイラスト線画 第15回 3 メインビジュアルト 描き 第36回 3 シーンイラスト線画 第15回 3 メインビジュアル 採動 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 第40回 3 シーンイラスト着彩 中間チェック 第18回 3 メインビジュアル線画 第40回 3 シーンイラスト着彩 中間チェック 第18回 3 メインビジュアル線画 第41回 3 シーンイラスト着彩 中間チェック 第18回 3 メインビジュアル線画チェック 第41回 3 シーンイラスト着彩	[
第4回 3		第2回	3	プランニング			第26回	3	ビジュ	アル	制作	 作業	
接業計画 第5回 3		第3回	3	プランニングチェ	ック		第27回	3	ビジコ	アル	制作	 作業	
第6回 3	[第4回	3	イメージコラージ	 ュ 素材収第	Ę.	第28回	3	ビジュ	アル	制作	作業	
接業計画	[第5回	3	イメージコラージ	ュ 素材収集	Ę	第29回	3	ビジュ	アル	制作	作業	
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メインビジュアル稼働第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6回	3	イメージコラージ	ューレイアウ		第30回	3	メイン	ビジュ	ュアル	データ提出	
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	授業計画	第7回	3	イメージコラージ	ュ 出力		第31 回	3	シーン	ノイラ	ストラ	フ	
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8回	3	メインビジュアル	ラフ		第32回	3	シーン	ノイラ	ストラ	フチェック	
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 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9回	3	メインビジュアル	ラフ		第33 回	3					
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10回	3	メインビジュアル	ラフ		第34回	3	シーン	ノイラ	スト下	描き	
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11回	3				第35 回	3					
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12回	3	メインビジュアル	下描き ————		第36回	3	シーン	ノイラ	スト紡	画	
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13回	3				第37回	3					
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14回	3	メインビジュアル	線画		第38回	3	シーン	ノイラ	スト着	影	
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15回					第39回	3					
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16回	3	メインビジュアル	線画		第40回	3	シーン	ノイラ	スト着	彩	
		第17回	3			7	第41 回	3					
5 = 4	l .	第18回	3	メインビジュアル		P 56	第42回	3	シーン	ノイラ	スト着	影	

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			

準備学習等

指定の有名童話 30 作品から 1 つ選んでリサーチする

教科書 参考書等

有名童話

【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。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。舩山 泰昭:仙台市内のデザイン会社にデザイナーとして勤務。チラシやイラスト、Webサイト制作など広くデザイン制作に携わる。フリーとなってからはイラストレーター、漫画家として活動。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。

絵師&コミックイラストコース

キャラクターデザインコース

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース

グラフィックデザインコース

						アイラス		ス	ま	んがコース
				学年	雑貨デ	゙ ザイン:		1) • ;	<mark> </mark> 2 学年	
				<i>-</i>			十	授業形		講義・実習演習
科目名	課題	更制作	乍					必選の	別	必修・選択必修・選択
							4	開講時	期	前期・後期前半・後期後半
	<i>-</i> '		教員名	クラス		経験教員	+	授業時間		140時間
	名 参 参		和泰 3 3 3		ļ	0 0	+	単位数		4 単位
担当教員	舩山		ョ <u>ヘ</u> 泰昭	C		<u> </u>	+	授業回	課題作	47回 品 70%
123数貝	森脈		で ¹			<u> </u>	\dashv	及 ○	授業態	
	小小儿	ו נונו	ン /۱+A				\dashv	끘 上	筆記試	
							丄		レポー	
授業内容 授業目的]鑑などをテーマに	易人物の	キャラ	クタ	ーデザ⁄	インを 	3体制作する。	
到達目標		回り子								
	回数	時間数]容		回数	時間数			· 業内容
	第1回	3	課題説明			第25回	3	キャラ	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	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	ラクター	- 1/3 体着彩
	第4回	3	イメージコラージ	ュ 素材収集		第28回	3	キャラ	ラクター	- 1/3 体着彩
	第5回	3	イメージコラージ	ュ 素材収集	ŧ.	第29回	3	キャラ	ラクター	- 1/3 体着彩
	第6回	3	イメージコラージ	ューレイアウ	٢	第30回	3	キャラ	クター	2/3 体着彩
授業計画	第7回	3	イメージコラージ	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	キャラケ	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	エック	第38回	3			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	エック	第42回	3	キャラ	クター	3/3 体着彩
					D EO					

1	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
1	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
1	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
1	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

【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。

名村和泰・デリイン会社にデリイデーとして勤務した経験のり。 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。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。舩山 泰昭:仙台市内のデザイン会社にデザイナーとして勤務。チラシやイラスト、Webサイト制作など広くデザイン制作に携わる。フリーとなってからはイラストレーター、漫画家として活動。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。

絵師&コミックイラストコース

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース

				 _{コース}		グラフィックデザイ						ターデザインコース
				- '		アイラス ザイン:		·ス	_	○ ま	ミんが コ	1ース
				学年	一 稚貝/	<u> </u>		1) •	•	u 2 学 ⁵	ŧ	
							T	授	業形	態	į	講義・実習)演習
科目名	課是	頁制作	乍					必選の別			必修	・選択必修 ・選択
							ᆚ	開講時期		前期	・後期前半・後期後半	
			教員名	クラス		験教員		授業	詩	間数	_	140時間
	名村		□泰)	4	単	单位数	汝	_	4 単位
	鈴っ		弘	D)	4	授	業回			47回
担当教員	舩L		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		-)	4	成績	\vdash	課題作		7 0 %
	森服	刕糸	少織		()	4	成績評価方法	0	授業態	度	3 0 %
							4	置		筆記試		%
								法		レポー	٠ ٢	%
授業内容	オリ	ジナ	ル漫画を制作する	3 .								
授業目的 到達目標	1年	間の学	習成果を作品に発揮	i する。								
	回数	晡數	授業内	容		回数	晡數			授	受業内容	容
	第1回	3	課題説明 投稿	予定先決定		第25回	3	原和	稿作	成		
	第2回	3	プロット			第26回	3	原和	高作	成		
	第3回	3	プロット			第27回	3	原和	稿作	成		
	第4回	3	プロット チェック			第28回	3	原和	稿作	成 2	/4 完	成チェック
	第5回	3	プロット 修正			第29回	3	原和	稿作	成		
	第6回	3	ネーム作成			第30回	3	原和	稿作	成		
授業計画	第7回	3	ネーム作成			第31回	3	原和	稿作	成		
	第8回	3	ネーム作成			第32回	3	原和	稿作	成		
	第9回	3	ネーム作成			第33回	3	原和	稿作	成		
	第10回	3	ネーム作成 1次	アチェック		第34回	3	原和	稿作	成 3	/4 完	成チェック
	第11回	3	ネーム作成			第35回	3	原和	稿作	成		
	第12回	3	ネーム作成			第36回	3	原和	稿作	成		
	第13回	3	ネーム作成 2次	アチェック		第37回	3	原和	稿作	成		
	第14回	3	ネーム作成 修正	E		第38回	3	原和	稿作	成		
	第15回	3	ネーム作成 修正	E		第39回	3	原和	稿作	成		
	第16回	3	ネーム作成 完成	艾		第40回		原和	稿作	成;	完成チ	エック
	第17回	3	原稿作成			第41 回	3	原和	高修	正		
	第18回	3	原稿作成			第42回	3	原和	高修	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

【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。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。舩山 泰昭:仙台市内のデザイン会社にデザイナーとして勤務。チラシやイラスト、Webサイト制作など広くデザイン制作に携わる。フリーとなってからはイラストレーター、漫画家として活動。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。

絵師&コミックイラストコース

キャラクターデザインコース

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース

グラフィックデザインコース

				コース		クラフィックテ <u>サイ</u> メディアイラストコ				・ャラクターテザインコース
						アイラス デザインコ		^	\$	んがコース
				学年	⊗ ₩₽ ₽ /	, 1 / -		1) • :	1	F
					<u> </u>			授業形	態	講義・実習)演習
科目名	課題	更制化	作					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
			教員名	クラス		圣験教員		授業時間		140時間
	加力		大美子 + `-	D		<u></u>	+	単位数	-	4 単位
10.02.0		部 5		В			+	授業回		47回
担当教員		CHI					\dashv	成績	課題作	, 0
	武	<u> </u>	雄太郎				\dashv	<i>ï</i> ±	授業態	
					1		\dashv	[法]	筆記試	
	\vdash								レハー	70
授業内容	 それる	ぞれ.σ)コースにおいて定め	かられたテーマ	7に基づい	て1年間	』の集	大成とた	る作品	を制作する。
**************************************				- · · · - •				5.	คศ	v
142 JUL - 1 L										
授業目的 到達目標	1年	間の学	学習成果を作品に発揮	軍する。						
	回数	時間数	授業内			回数	時間数		₩.	
	第1回	引 眼纹	課題説明	31 2 7			3	アイテ		
	第2回	3		成		第25回第26回		アイテ		
	第3回	3	イメージシート作			第27回	_	アイテ		
	第4回	3	イメージコラージ		才収集	第28回		アイテ		
	第5回	3	イメージコラージ	ュ作成 素材	才収集	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	=
授業計画	第7回	3	イメージコラージ	고作成 貼	リこみ	第31回	3	アイテ	ム制作	
	第8回	3	プランニングシー	-卜作成		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	エック	第33 回	3	アイテ	ム制作	<u> </u>
	第10回	3	ブランドロゴ作成			第34回	3	アイテ		
	第11回	3	ブランドロゴ作成			第35 回	3			えチェック
	第12回	3	ブランドロゴ作成		哎	第36回		アイテ		
	第13回	3	使用素材購入確	認チェック		第37回		パッケ		
	第14回	<u> </u>	アイテム制作			第38回		パッケ		
	第15回	3	アイテム制作			第39回				は チェック
-								ロンカ	フトボ-	_ N = 2 HB
	第16回	بً	アイテム制作			第40回	Ľ			一ド説明、ラフ
	第16回第17回第18回	3	アイテム制作 アイテム制作 アイテム制作 1	· ,		第41回第42回	3	コンセ	プトボ-	ードラフチェック 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。

グラフィックデザイン学科

				5 14	Wah-	デザインコ		-ス 絵師&コミックイラスト				7 . 7 . 7	
						/		コース		 	キャラクターデザインコース		
				コース	◎ メディ							コース	
					雑貨デ	゙ザインニ	コース		\supset				
				学年			_	1 •		2)学:	年		
1100	ىد جب	¥#11/	/-				┝		業形			講義・実習	
科目名	- 	美制 疗	Έ				\vdash		選の		\rightarrow	修・選択必	
			*** = 4	<u> </u>		750+1-0	+	開講時期			別界	明・後期前半	
	p→ +p		教員名	クラス		E験教員	+	授業			╀	244	
	阿部		克江	A • B		<u> </u>	+	単位数			╀		単位
	佐藤		大輔	A • B		<u>)</u>	+	授	業回		<u>_</u>	7 4	
担当教員	武田		太郎	A • B		<u>) </u>	4	成績	$\overset{\smile}{-}$	課題作		7 0	
	鈴木		敦 ,	A · B		<u> </u>	4	成績評価方法	_	授業態		3 0	
	広野		<i>ا</i>	A · B		<u> </u>	4	"		筆記記			%
	浅野	, <u>;</u>	少希	A · B	()		冱		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						別の集	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。												
	回数	晴黻	授業内]容		回数	晴歠			挖	受業内]容	
	第1回	3	テーマ・課題説	明		第41回	3	サブ	アー	イテム	2次5	ディレクター	チェック
	第2回	3	プランニング 市均	 場調査		第42回	4	サブ	アー	イテム '	制作	作業⑪	
	第3回	3	プランニング 市均	湯調査から	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(3)					
	第5回	3	プランニング 作品	品の方向性	の決定	第45回	3	サブ	アー	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	表会準備作	業	第46回	4	サブ	アー	イテム '	制作	作業⑭	
授業計画	第7回	3	プラン発表会①			第47回	3	サブ	アー	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	アー	イテム	制作	作業⑯	
	第9回	3	サムネイル			第49回	_	サブ	アー	イテム	修正	手直し①	
	第10回		サムネイルからの	のディスカッ	ション	第50回	<u> </u>					、手直し②	
	第11回		ラフスケッチ	0 = 1 · = 1		第51回				イテム:			. 4
	第12回		ラフスケッチから		ソンヨン	第52回	_					クターチェッ 	19
	第14回		メインビジュアルキー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			第53回	_			修正、			
	第14回		メインビジュアル制			第54回第55回	3					レゼンエント ✓①修正、手	
	第16回		メインビジュアル1		ーチェック							/①修正、于 /②修正、手	-
	第17回	<u> </u>	メインビジュアル制		, _ , ,	第57回	<u> </u>					・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	-
	第18回	3	メインビジュアル朱			第58回	4					<u> </u>	
								I					

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。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。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。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。

グラフィックデザイン学科

				学科		-4\ v. m\		ブラフィックデザイン学科 					
					9				\bot	絵師&コミックイラストコース			
				コース		ィックデ† アイラス			╫	キャラクターデザインコース まんがコース			
						ザインニ			╫	まれ	, <u>,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,</u>	^	
				学年	1			1 •	(2)	学年			
							Т	授業	形態	Т	講義	i · 実習	演習
科目名	卒第	能制作	乍					必選の			必修・	選択必何	修・選択
								開講	時期	i	前期・行	期前半	・後期後半
			教員名	クラス		E験教員	4	授業時		4	2	448	寺間 一
	佐藤			Α		<u> </u>	4	単位	数	4		6 <u><u></u></u>	
	武田		· ·	A			4	授業	-			7 4 [<u> </u>
担当教員	木下	サス	ナリ	Α	(4	№ □		作品		7 0 9	%
							┙	成績評価方法	授業	態度		3 0 9	%
							╝	価 方	筆記	試験		Q	%
							\perp	法	レオ	ペート		Q	%
授業内容			インのスキルをベー <i>ス</i> 証デザイン提案を行う		ーマについ	ての W	eb サ	イト作店	式を中	心と	した広	告宣伝企	2画
授業目的 到達目標	2年[間の学	智成果を作品に発揮	iする。									
	回数	晡數	授業内	容		回数	昲讖			授業	内容		
	第1回	3	課題説明			第41回	3	コーラ	ディン [・]	グ作	業⑪	(下層	ページ)
	第2回	3	プランニング 市場	揚調査		第42回	4	コーラ	ディン [・]	グ作	業⑪	(1次尹	チェック)
	第3回	3	プランニング 市場	湯調査から	の分析	第43回	3	コーラ	ディン [・]	グ作	業①	(下層	ページ)
	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	コーラ	ディン [・]	グ作	業(13)	(下層·	ページ)
	第5回	3	プランニング 作品	品の方向性	の決定	第45回	3	コーラ	ディン・	グ作	業値	(下層	ページ)
	第6回	3	プランニング 詳糸	田を詰める		第46回	4	コーラ	ディン・	グ作	業⑮	(下層·	ページ)
授業計画	第7回	3	プラン発表会			第47回	3	コーラ				(下層·	ページ)
	第8回	3	プラン発表会 担意			第48回	_	コーラ					チェック)
	第9回	3	ワイヤーフレーム					コーラ					ページ)
	第10回		ワイヤーフレーム			第50回	<u> </u>	コーラ					ページ)
	第11回		ワイヤーフレーム	作成(下層	P1P)	第51回		コーラ					エー・・・・ク
	第12回		サイトマップ作成 ディスカッション			第52回	_					ァーダ	チェック
	第14回		デザインデータ制	佐 ① (L w ⁻	プページ)	第53回第54回	Ť	~-; Web+				ガンエ	ントリー
	第15回		デザインデータ制			第55回	_					ゼノエ)修正、	
	第16回		デザインデータ制			第56回	_					》 修正、)修正、	
	第17回	<u> </u>	デザインデータ制									》 修正、	
	第18回	3	デザインデータ制									》 修正、	
•													

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(②(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(③(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(4)(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⑤(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】

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。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。木下サオリ:Webマーケティング会社にWebデザイナーとして勤務。Web関連全般を担当。

|| ○ || 絵師&コミックイラストコース

キャラクターデザインコース

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース グラフィックデザインコース

				コース -	メディアイラストコ		トコー	· ス	捜	んがコース		
					雑貨デザインコー							
		_		学年				1 · (2) 学生			
							L	授業形		講義・実習)演習		
科目名	卒第	美制 化	乍				\perp	必選の		必修・選択必修・選択		
			w = £				+	開講時		前期・後期前半・後期後半		
			教員名	クラス		と務経験教員		授業時間		2 4 4 時間		
	門田		津子 -	C		<u>0</u> 0	+	単位数		6 単位		
10 VV #F E	名村 CHIH	<u>和</u>		C		<u>9</u> 0	+	授業回	致 課題作	740		
担当教員	佐藤	大		C		<u> </u>	+	焼 一		, 6		
	江脉	人	半 田				+	評	授業態筆記試			
							+	左 ├─	単心肌レポー			
									<i>V</i> • 5 •	70		
授業内容	ラ カネ	ぞわσ)コースにおいて定め	られたテーマ	に其づい	てっ年間	明の生	大成とた	る作品	を制作する。		
JAKI 14		_ 100,	. , ,, = 000	· ·	/ V	, — TIF	-J - / /	., .,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	→ 11 HH	- ·- 311 7 3 0		
	\vdash											
授業目的 到達目標	2年	間の学	智成果を作品に発揮	する。								
刘连口惊												
	回数	晴黻	授業内	容		回数	晴歠		授	業内容		
	第1回	3	課題説明			第41回	3	サブアイ	イテム制	制作作業		
	第2回	3	プランニング 市均	揚調査		第42回	4	サブア	イテム制	引作作業		
	第3回	3	プランニング 市均	場調査から <i>σ</i>	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	引作作業 		
	第5回	3	プランニング 作品	品の方向性の	り決定	第45回	3	サブア~	イテム制	引作作業 ———————————————————————————————————		
	第6回	3	プランニング 詳糸	曲を詰める		第46回	4	サブア	イテム制	引作作業 2次チェック		
授業計画	第7回	3	プラン発表会			第47回	3	サブア~	イテム制	引作作業 ———————————————————————————————————		
	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	引作作業		
	第9回	3	サムネイル			第49回	3	サブア~	イテム制	引作作業 		
	第10回	3	サムネイルからの	ワディスカッシ	ノョン	第50回	4	サブア	イテム制	引作作業 		
	第11回	3	ラフスケッチ			第51 回	3	サブア	イテム制	制作作業 最終チェック		
	第12回	_	ラフスケッチから		ション	第52回	4			引作修正 ————————————————————————————————————		
	第13回	_	メインビジュアル紡			第53回	3			刮作完成 ————————————————————————————————————		
	第14回		メインビジュアル紡			第54回	_	全作品	完成、	プレゼンエントリー		
	第15回	_	メインビジュアル紡			第55回	3	プレゼン	ノテーシ	/ョン①修正、手直し		
	第16回	<u> </u>	メインビジュアル紡			第56回				/ョン②修正、手直し		
	第17回	_	メインビジュアル彩			第57回	3			ノョン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	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。CHIHIRO:漫画家として活動。ソーシャルゲームのイラスト、デザイン、コミカライズの構成などを手がける。

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース

						bデザインコー			H -	計&コミックイラストコース
				コース		ィックデ ^ー フィニュ			∥ ॅ	-ャラクターデザインコース - , ,
						アイラス ・ザイン=			3	そんがコース
				学年	本正見 /	117-	- ^		II	 ‡
							Т	授業形	態	講義・実習)演習
科目名	卒第	美制 化	乍					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
			教員名	クラス	実務総	E験教員		授業時	間数	2 4 4 時間
	名村	和	泰	D	(0		単位数	数	6 単位
	CHIH	IRO		D	(0		授業回	数	7 4回
担当教員	佐藤	大	輔	D	(0		成	課題作	品 70%
	阿部	克	江	D			\Box	成績評価方法	授業態	渡 30%
	広野	じん	· υ	D			┨	9	筆記試	· 験
							┑	注	レポー	· h %
					•					
授業内容	それる	ぞれの)コースにおいて定め	られたテーマ	マに基づい	て2年間	間の集	大成とな	る作品	を制作する。
授業目的	2年	間の学	^全 習成果を作品に発揮	重する 。						
到達目標										
	回数	晴懺	授業内	容		回数	時間数		授	受業内容
	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 市均	易調査		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 市均	易調査から(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	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 詳糸	細を詰める		第46回	4	キャラ	クター	3/4 体着彩
授業計画	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		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			第51回		キャラ	クター	4/4 体着彩
	第12回		キャラクター 1/4			第52回	4	キャラ	クター	4/4 体着彩
	第13回		キャラクター 1/4			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	エック	第54回	4	キャラ	クター	4/4 体着彩チェック
	第15回		キャラクター 2/4	体下描き		第55回	3	プレゼン	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	<u> </u>	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	エック	第58回	4	プレゼン	ンテー	ション④修正、手直し

学科

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。 CHIHIRO:漫画家として活動。ソーシャルゲームのイラスト、デザイン、コミカライズの構成などを手がける。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。

グラフィックデザイン学科

				子科	1147 : -			ノイツ	ソンコ	7 T		
				! ⊢		デザインコ ィックデ ー			,	\Vdash		币&コミックイラストコース -ラクターデザインコーフ
				コース		ィックァ <u>・</u> アイラス			\dashv	\bigcirc		ァラクターデザインコース しがコース
				1 H		・ザインニ			\dashv		s.h	v» → ^
				学年				_	• (:	2) 🗦	学年	
							T	授	業形	態	T	講義・実習 演習
科目名	卒第	業制作	乍					必	選の	別	丁	必修・選択必修・選択
							\int	開	講時	期	\int	前期・後期前半・後期後半
		;	教員名	クラス		E験教員	I	授業	美時 間	罰数	I	2 4 4 時間
	名村		泰	D		0		単	单位数	数	\perp	6 単位
l	CHIH		+ D	D		0		授	業回		\perp	7 4回
担当教員	佐藤	大		D	(0	_	成	0	課題	作品	70%
l	阿部	克	江	D			_	成績評価方法	\bigcirc	授業	態度	30%
l	広野	じん	υ	D			\bot	煙		筆記		
								法		レポ	<u>-</u> -	%
授業内容	それる	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。
L												
授業目的 到達目標	2年	間の学	空間成果を作品に発揮	『する。								
	回数	時間数	授業内]容		回数	時間数				授美	 業内容
	第1回	3		予定先決定		第41回			高作	:成		
	第2回	3	プロット チェック			第42回	4		高作			
	第3回	3	プロット 修正			第43 回	3	原和	高作	成		
	第4回	3	プロット 修正			第44回	4	原和	高作	成		
l	第5回	3	プロット 完成			第45回	3	原和	高作	成		
l	第6回	3	キャラクター表作	成		第46回	4	原和	高作	成	3/4	4 完成チェック
授業計画	第7回	3	プラン発表会			第47回	3	原和	高作	成	_	
l	第8回	3	プラン発表会 担	当決定		第48回	4	原和	高作	成	_	
	第9回	3	ネーム作成			第49回	3	原和	高作	成		
	第10回	3	ネーム作成			第50回	4	原和	高作	成		
	第11回		ネーム作成			第51 回		原和	高作	成		
	第12回		ネーム作成			第52回	H-	原和	高作	成	完	成チェック
	第13回		ネーム作成			第53 回	3	-		正、		
	第14回		ネーム作成 1次	てチェック		第54回	⊢-	-				レゼンエントリー
	第15回		ネーム作成			第55回	3	-				ョン①修正、手直し
l	第16回		ネーム作成			第56回	4	-				ョン②修正、手直し
			,				4			_		O
	第17回		ネーム作成			第57回	3	-				ョン③修正、手直し

学科

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。 CHIHIRO:漫画家として活動。ソーシャルゲームのイラスト、デザイン、コミカライズの構成などを手がける。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。

絵師&コミックイラストコース

グラフィックデザイン学科

Webデザインコース

					-	デザイン			 	絵師&コミックイラストコース
				コース		イックデ			-	キャラクターデザインコース
					-	アイラス デザインコ				まんがコース
						717-	<u> </u>		<u> </u> 2)学	
							Т	授業形		講義・実習)演習
科目名	卒業	業制化	乍				E	必選の		必修・選択必修・選択
					_			開講時	期	前期·後期前半·後期後半
			教員名	クラス		圣験教員	4	授業時	間数	2 4 4 時間
			· 克久美子			<u> </u>	4	単位		6 単位
			部 克江				+	授業回	_	74回
担当教員			泰 大輔	В		<u> </u>	4	成績	課題化	, ,
			野 じん 野 沙希			<u> </u>	4	評	授業態	
		戊ョ	沙巾				\dashv	成績評価方法	筆記記	
								"	レポー	<u>- </u>
授業内容	それる	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	雪の集	大成とな	る作品	品を制作する。
授業目的 到達目標	2年[間の学	学習成果を作品に発揮	する。						
	回数	時間数	授業内	容		回数	時間数	t	1	授業内容
	第1回	3	課題説明			第41回	3	アイテム	為制作	作業⑲
	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	の分析	第43回	3	アイテム	油制作	作業②
	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	為制作	作業①
	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	幼制作	作業②
	第6回	3	プランニング 詳細	を詰める		第46回	4	アイテム	為制作	作業③
授業計画	第7回	3	プラン発表会			第47回	3	アイテム	為制作	作業倒
	第8回	3	プラン発表会 担当	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	スカッション	第50回	4	仕上げ	2	
	第11回	3	ブランドロゴ作成の	③ 修正・デー	タ作成	第51 回	3	仕上げ	3	
	第12回	3	ブランドロゴ作成の	4) データ作品	戊∙完成	第52回	4	全作品	完成チ	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	ノテー	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	ノテー	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	ノテー・	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	ノテー	ション④修正、手直し
•			<u> </u>		P 74		-			

学科

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⑪	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①	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③	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	アイテム制作作業値			
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(6)			
第39回	3	アイテム制作作業①			
第40回	4	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】

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。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。

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	゙ラフィ	ック	デザイン	/学科			
		ン制作会社でWebデザ			デザインコー			-		ミックイ		
イナーとし	て勤務し	た経験あり。ポスター	コース	-	ィックデザィ アイラストコ		ス	-		マーデザ	インコー	-ス
ト やロゴデザ とも手がけ		タッフTシャツ制作な			ザインコー			 	んがコ			
C 07/04/	ૼ ∂∘		学年	·		(1)	•	2 学年	Ę			
							業刑			義・実		
科目名	WE	B 特別講座 I				⊢ —	選σ		\sim	・選択		
		#LD &			75044.00		講明		前期・	後期前		期後半
		教員名 ##	<u>クラス</u> B	-	E験教員		業時		<u> </u>		時間	
	此田	雄太郎	Ь	()		単位		-	1		
+0 1/1 4/4 52							業回	課題作	<u> </u>	7 C		
担当教員						】 成 】 績						
	<u> </u>			+		】 評 価		授業態筆記試		3 0		
	<u> </u>					成績評価方法		単記訊		0		
								123	<u> </u>		70	
155 MK -1 -1-		クリエイター能力認定試験			-=1:mil +	よいこ ねカェ	、フィ	*.+.+	· n±1-	1.土4刀≡兴	1 + Lii	
授業内容		や出題されると思われる問 解き、出題された問題の理			に計測しな	かり胜り	, , ((いざまり	。呀()	は脌詋	しなかり	2
	IPJAES C7	TO THE CHICAGO										
授業目的	\\\ab \\	:田本以西してもていて甘び	林的たフナル	だ 炯 思 ナ わ	マハフ 「ロ	TN11 5 7	, <i>h</i> >	, A L		Λ Δ₩:	t. O +6-	+
到達目標	web 耒	:界で必要とされている基礎	逆的な人十ル	が網維され	(いる 1日	TIVIL5 A	(グ)	ノダート	」快疋	の合格	と日指9	9 0
	回数	授業内]容		回数				業内容	<u> </u>		
	回数 第1回	授業内 基本問題の傾向と対策①			回数 第15回			授	業内容	ţ		
)					授	業内容	ţ		
	第1回	基本問題の傾向と対策①)	問題①	第15回			授	業内容			
	第1回第2回第3回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策②)) たサンプル限		第15回 第16回			授	業内容	\$		
	第1回第2回第3回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ) たサンプル限 たサンプル限	問題②	第15回 第16回 第17回			授	受業内容			
	第1回 第2回 第3回 第4回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回			授	受業内容			
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回			授	受業内容	•		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向と対策① 実技問題の傾向と対策①) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			授	受業内容			
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向と対策① 実技問題の傾向と対策①) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回			授	2業内容			
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向と対策① 実技問題の傾向と対策② 基本・実技問題の対策) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回			授	党業内容			
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向と対策① 実技問題の傾向と対策② 基本・実技問題の対策) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回			授	党業内容			
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向と対策① 実技問題の傾向と対策② 基本・実技問題の対策) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回			授	党業内容			
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 9 回 第 11回 第 11回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向と対策① 実技問題の傾向と対策② 基本・実技問題の対策) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回			授	党業内容			
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向を対策① 実技問題の傾向と対策② 基本・実技問題の対策) たサンプル限 たサンプル限) スピード約	問題②	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回			授	受業内容			
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 9 回 第 110回 第 111回 第 114回 第 114回	基本問題の傾向と対策① 基本問題の傾向と対策② 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向をおさえ 実技問題の傾向を対策① 実技問題の傾向と対策② 基本・実技問題の対策	たサンプル限 たサンプル限 たサンプル限) スピード約	東習東習	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第25回 第26回 第27回	ことで	理解					

【担当教員の	実務経験		学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザイ	ン学科			
		アーケティング会社に			デザインコー			糸	会師&コ	ミックイ	ラストコース	
		て勤務。Web関連全般	コース		イックデザイ		ζ	-			インコース	
を担当。					アイラスト= ゙ザインコー			8	まんがコ	1ース		
			学年		リイノコー	1	• (2)学:	 年			_
						授	業刑		T i	講義・実	習(演習)	
科目名	WE	B 特別講座 Ⅱ					選の		-		····································	
		- 15/55413/				開	講明	期	$+>\!\!\!\sim$		計半・後期後	
		教員名	クラス	実務紀	E験教員	授美	業時	間数		3	() 時間	
	木下	・サオリ	Α	()	È	单位	数			2 単位	
						授	業回	数		1	0 🛛	
担当教員						成	\bigcirc	課題作	品	7 C) %	
						成績評価方法	0	授業態		3 0) %	
						一一一一		筆記記	験		%	
								レポー	- ト		%	
授業内容	ГWeb -	クリエイター能力認定試験	も の受験対策	5講座です。								
授業目的 到達目標	を習得	ナイト制作職に必要とされ 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	間内に試	は験な	が終了で	ぐさる。	ナフにし	より。	
	過去問回数	題を重点的に行い、読解: 授業内		て、回答も	正確に時間	間内に試	式験 た		ぐきる。 一 受業内 ?		,より。 	
						間内に訂	式験 た				·\$9。 ————	
	回数	授業ア 過去問題① Web サイト制作の基礎知識	内容 過去問題①		回数	関内に記	式験た 				/まり。 	
	回数 第1回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用	内容 過去問題① Web サイト制作 過去問題②		回数 第15回	間内に記					, & 9 . 	
	回数 第1回 第2回 第3回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎	下の基礎知識	回数 第15回 第16回	間内に記	式験 左				ν & 9 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	回数 第1回 第2回 第3回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 での基準に沿つ	下の基礎知識	回数 第15回 第16回 第17回	間内に記	式 				, & 9 °	
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト	内容 過去問題① Web サイト制作 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿っ 修正 過去問題④ 各ページの作成	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回	間内に記	式験 <i>大</i>				, & 9 .	
授業計画	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 での基準に沿つ 修正 過去問題④	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回	間内に記	式験 <i>大</i>				, & 9 °	
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト 過去問題⑤	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿つ 修正 過去問題④ 各ページの作成 過去問題③	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	間内に記	式験 <i>大</i>				, & 9 °	
	回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト 過去問題⑤ フォーム 過去問題⑥	内容 過去問題① Web サイト制作 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿つ 修正 過去問題④ 各ページの作成 過去問題⑤ テーブルとその 過去問題⑥ フォーム	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回	間内に記	式					
	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト 過去問題⑤ フォーム 過去問題⑥ デザインの基礎知識	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿つ 修正 過去問題④ 各ページの作成 過去問題⑤ テーブルとその 過去問題⑥ フォーム の基準に沿つ	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回	間内に記	式 接					
	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト 過去問題⑤ フォーム 過去問題⑥ デザインの基礎知識 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿つ 修正 過去問題④ 各ページの作成 過去問題⑤ テーブルとその 過去問題⑥ フォーム の基準に沿つ	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回	間内に記	式 接					
	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト 過去問題⑤ フォーム 過去問題⑥ デザインの基礎知識 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿つ 修正 過去問題④ 各ページの作成 過去問題⑤ テーブルとその 過去問題⑥ フォーム の基準に沿つ	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回	間内に記	式 接					
	回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第10回 第11回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト 過去問題⑤ フォーム 過去問題⑥ デザインの基礎知識 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿つ 修正 過去問題④ 各ページの作成 過去問題⑤ テーブルとその 過去問題⑥ フォーム の基準に沿つ	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回	間内に記	式 接					
	回数 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト 過去問題⑤ フォーム 過去問題⑥ デザインの基礎知識 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の	内容 過去問題① Web サイト制化 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿つ 修正 過去問題④ 各ページの作成 過去問題⑤ テーブルとその 過去問題⑥ フォーム の基準に沿つ	で採点)①	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第24回	間内に記						
	回数 第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回 第 11回	授業P 過去問題① Web サイト制作の基礎知識 過去問題② HTML・CSS の基礎と応用 過去問題③ 高度なリストのデザイン 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の 過去問題④ ギャラリーレイアウト 過去問題⑤ フォーム 過去問題⑥ デザインの基礎知識 時間計測(サーティファイ 結果報告、間違い箇所の	内容 過去問題① Web サイト制作 過去問題② HTML の基礎 過去問題③ CSS の基礎 の基準に沿っ 修正 過去問題④ 各ページの作成 過去ブルとその 過去ブルとその 過去すーム の基準に沿っ 修正 の基準に沿っ のを正 の場から	で で で 状点)① で 状点)②	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第25回 第26回 第27回	間内に記						

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	/学科		
浅野 沙希:	デザイン	会社にデザイナーとし		\sim	デザインコー			 ~ ~			ストコース
		デザイナーとなる。ポ	コース	\sim	ィックデザイ アイラストコ		λ	 × -	<u>ャラクタ</u> んがコ-		インコース
」 スター、ノ [・] 手がける。	フイヤー	、パンフレットなどを			ザインコー						
			学年			(1)	•	2 学年			
A) = 5		. 4+ D. (=++ - - -					業刑				図 演習
科目名		特別講座				<u> </u>	選の			・選択が	必修・選択 半・後期後半
		教員名	クラス	宇教公	 経験教員			間数	則州。		時間
		沙希	A•B•C•E				半位				
	12(1)	77 113	7 0 0 0		<u> </u>		※				<u> </u>
担当教員									 品	7.0	
						成績評価方法	\vdash	授業態	 芰	3 0	
						強	Ť	筆記試	——— 験		%
						法		レポー	٢		%
授業内容	「マルチ	- メディアクリエイター II	lustrator クリ	リエイター能		験」の	受験	対策講座	ዾ.		
		1 O W. W. + (+1, -7 + 1)	FIII	5 11 7 7 9	4K.4L.=17.C	7=4FA	Φ Δ	\#+ n-	₩. — 1		
授業目的 到達目標		tor の機能を使いこなし、 ことでデザインの現場でシ									Orの知識を
	- 10	I → NIV - I			- 1/4						
	回数	授業内			回数			授	業内容		
	回数 第1回	授業内試験概要説明/サンプル			第15回			授	業内容		
			·問題 (実技)					授	業内容	!	
	第1回	試験概要説明/サンプル	·問題 (実技)		第15回			授	業内容	!	
	第1回第2回第3回	試験概要説明/サンプルサンプル問題(実践)/自	·問題 (実技)		第15回			授	業内容		
	第1回第2回第3回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題①	·問題 (実技)		第15回 第16回 第17回			授	業内容		
	第1回 第2回 第3回 第4回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題① 過去問題② 過去問題③	·問題 (実技)	練習	第15回 第16回 第17回 第18回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題① 過去問題② 過去問題③ 過去問題④ 本番同様の試験	相己採点		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題① 過去問題② 過去問題③ 過去問題④ 本番同様の試験:	問題(実技) 引己採点 プログラムを使用し		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題① 過去問題② 過去問題③ 過去問題④ 本番同様の試験:	問題(実技) 引己採点 プログラムを使用し		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題① 過去問題② 過去問題③ 過去問題④ 本番同様の試験:	問題(実技) 引己採点 プログラムを使用し		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回			授	業内容		
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題① 過去問題② 過去問題③ 過去問題④ 本番同様の試験:	問題(実技) 引己採点 プログラムを使用し		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回			授	業内容		
授業計画	第 1 回 第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題① 過去問題② 過去問題③ 過去問題④ 本番同様の試験:	問題(実技) 引己採点 プログラムを使用し		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回			授	業内容		
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 4 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題① 過去問題② 過去問題③ 過去問題④ 本番同様の試験:	問題(実技) 引己採点 プログラムを使用し		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回			授	業内容		
授業計画	第 1 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回 第 11回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題(2 過去問題(3) 過去問題(4) 本番同様の試験(3) 過去問題(5) 本番同様の状況下	問題(実技) 引己採点 プログラムを使用し		第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回			授	業内容		
授業計画	第 1 回	試験概要説明/サンプル サンプル問題(実践)/自 過去問題(2 過去問題(3) 過去問題(4) 本番同様の試験(3) 過去問題(5) 本番同様の状況下	問題(実技) 記採点 プログラムを使用し で試験の開始・終了	まで一連を練習	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第26回 第27回 第28回			場 合 が あ	5ります		らない所を

【担当教員の			学科		-		ック	デザイン	/学科		
ナーとして勤和	外経験あり	ー商品製作会社にてデザイ 。キャラクターデザイン、		◎ Webā			_	 ~ 		シックイラストコー	
イラスト、マー Web絵本、雑貨	·ケティン? 〔クリエイ	グなど業務全般に携わる。 ターとしても活動。	コース	∅ グラフ・			<u> </u>		<u>ャラクタ</u> んがコ・	・ーデザインコーフ - マ	ζ
BUCHICO:デ	ザイン会社	tにデザイナーとして勤務し ·デザイナー。広告全般とカ		② 雑貨デ							
ットイラスト	やパッケー ・	ジデザインも手がける。	学年			(1)	•	2 学年			
eu – 6							業刑			義・実習・演習	\leftarrow
科目名	ポー	-トフォリオ作成講座	莝			_	選σ			• 選択必修 • ()	$ \leftarrow$
		业 呈 <i>点</i>	h=7	— 35645	7 문수보나 므		講明		削期・	後期前半・後期	俊手
	- 門田	教員名 奈津子	<u>クラス</u> C・D		上級教員		美時 単位	間数		2 1 時間	
	BUCH		A • B	_	<u>)</u>)		業回			1 単位 7 回	
担当教員	DOCI	lico	AD		<u> </u>				L		
12.3.秋兵						成績評価方法	Ĕ	授業態		30%	
						一一一		筆記試			
						法		レポー		%	
	デザイ		関解し、業界	に就職活動	をする際に	必要不	可欠	てなポー	トフォ	リオの制作方法	を
授業内容	学ぶ。	ラインで求人を行う企業に	- 対内でもり	L > +º	L - 11 - 1	-# / L	⊕ ₹	≪ヨレス	の江田・		- Φ
JAKI Ju		プインで水人を行う企業に こついて学ぶ。	- 刈心 (ごる)	よう、ホー	トノオリオ	リイト	の左	を球とて	の治円.	力 法、 别 碱 泊 勤	10)
	- ОХП	71.7.3.3.1.1.0.751.4.1b	-0/-1/-	±0.±±1	7 MM=1	FA+ mard	h-z-+	7 -10 1	7	L+ D#.+	
授業目的 到達目標		っていくジャンルに合致した作 活試験を想定したプレゼンテー							・ノオリス	丁を目指す。	
判廷日悰		-トフォリオサイトに登録	7 7 2 7 11		H) C) C)	2,000	(10	2 3 13 10			
	回数	授業内	容		回数			授	業内容		
	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	ョン	第20回						
授業計画	第7回	ポートフォリオサイトへ	の登録と活用	月法	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						
準備学習等	各自が	進みたい方向の企業を調べ	べておき、必	要とされる	スキルの把	握をす	る。				
教科書 参考書等	過去学	生作品									

			字科		ク	ラフィック	テザイン	/字科
				\sim $-$	デザインコー			師&コミックイラストコース
			コース		ィックデザイ アイラストコ		 	ャラクターデザインコース んがコース
					ゲインコー			700'-1 \
			学年			(1) •	2 学年	F
		h II - A V				授業形		講義・実習・演習
科目名	就暗	戕指導Ⅰ				必選の		必修・選択必修・選択
		****	<u> </u>		7 EA WL D	開講明		前期・後期前半後期後半
	^にごて	教員名	クラス	美務能	経験教員	授業時		15時間
	近江	美穂子	A BCD			単位		1 単位
+0.1/#4-0						授業回	課題作	5回 品 30%
担当教員						1 钂 ┣━		
						評 🤍	授業態	
						済	筆記試	•
						<u> </u>	レホー	2 0 %
	業 界分別	析や職種について理解し、	「自己分析」	を行い。『カ	こりたい自々	分』をイメ-	-ジし <i>た</i>	• 6)
授業内容		としての心構えを学びます			, , , с ч д ,	,ja	, 0,	. / \
を サロ ひ	ᄕᆸᆿᄼ	}析」を通し、社会人とし	マの甘琳士!	- 白白の細門	陌 <i>七</i> 、畑 フ			
授業目的 到達目標		が、を通し、社会人とし 自己PRを完成し、就職活			選を知る。			
		155 1116 -1	. —				107	3.1114 - L L.
	回数	授業内			回数		zt.	發業内容
	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	ポートフォリオ、自己P	R作成		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			
授業計画	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き	きす 。					

			学科		グ	ラフィ	ックデザイン	/学科
				0	ザインコー		- H A H	師&コミックイラストコース
			コース				 	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
				② 雑貨デ				
			学年				・ (2) 学年	
41 – 5	T1/11/						業形態	講義・実習・演習
科目名	就崩	戕指導Ⅱ					選の別 講時期	必修・選択必修・選択
	_	教員名	クラス	宇教奴		-		前期・後期前半・後期後半
	近江		ABCD	天物	网络外		業時間数 単位数	3 0 時間 2 単位
	处江	人 心 」	/\bcb			_	業回数	10回
担当教員							○課題作	
						成績評価方法	○ 授業態	
						一質	筆記試	
						法	◎ レポー	F 20%
授業内容		動に必要な情報収集の仕方 取り組むことができるよう		倹の種類・提	出書類の内	内容を学	ざくが、就職活	動にかかわる一連の流れを
授業目的 到達目標		を明確にした履歴書等のイ 験に必要な身だしなみや [、]			いう意識を	を高める	, , ,	
	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	ポートフォリオ制作			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	見方	第19回			
	第6回	履歴書作成②(自己PR)			第20回			
授業計画	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	きとめ	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	受業に臨むよ	うにしま	しょう。		
教科書 参考書等	「こう重	動く!就職活動オールガイ	 ド」(成美堂	出版)				

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科				ック	デザイン	/学科	
		ランスで建築模型やミ		○ Web ラ○ グラフ·	デザインコー ィックデザィ		7	 × -		ミックイラストコース ニーデザインコース
ニチュア、	ドールハ	ウスを制作。	コース	_	アイラストコ		`	 	<u>ャフソヌ</u> んがコ-	
			学年	② 雑貨デ	ザインコー		• (2) 学年	E	
			子平			$\overline{}$	業形			義・実習)演習
科目名] ==	ニチュアワークス					選の			· 選択必修 · 選択
						開	講明	期	前期	後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務経	験教員	授美	業時	間数		42時間
	神山	比呂克	A•B•C•D) (Ė	単位	数		1 単位
						授	業回			14回
担当教員						成績	\vdash	課題作		80%
						成績評価方法	0	授業態		20%
				+		岩法		筆記試		<u>%</u> %
								レ	<u>r</u>	70
155 W - 1- ch	ミニチ	ュア制作を通し立体イラス	ストレーション	ノの制作技術	うを習得し:	ます。ま	また、	様々な	素材研	究を通し、アイデア
授業内容	に結び	つけるとともに立体や空間	引としてのモノ	ノのとらえる	方のトレー	ニング	を行	います。		
	<u> </u>									
授業目的		物の制作を通じて、様々 した立体素材を使い、商								
到達目標		属パーツの扱い、素材に				テクニッ	ック、	、ディス	パプレイ	· テクニック。
	回数	授業内]容		回数			授	業内容	
	第1回	道具・材料の説明 材料・	体験		第15回					
	第2回	お菓子の家制作①(パーツ	/の切り出し・	・接着)	第16回					
	第3回	お菓子の家制作②(ヤスリ	掛け・屋根材の	の切り出し)	第17回					
	第4回	お菓子の家制作③(彩色・	デコレーショ	ョン)	第18回					
	第5回	お菓子の家制作④(デコレ	ノーション・作	上上げ)	第19回					
	第6回	自由作品の制作①(アイテ	デア出し)		第20回					
授業計画	第7回	自由作品の制作②(ラフ・	必要な材料の)検討)	第21回					
	第8回	自由作品の制作③(パーツ	/の切り出し)		第22回					
	第9回	自由作品の制作④(パーツ	′の切り出し・⁻	ヤスリ掛け)	第23回					
	第10回	自由作品の制作⑤(組み立	(で)		第24回					
	第11回	自由作品の制作⑥(組み立	で・彩色)		第25回					
	第12回	自由作品の制作⑦(彩色・	小物制作)		第26回					
	第13回	自由作品の制作®(小物制	川作・配置)		第27回					
	第14回	自由作品の制作⑨(配置・	仕上げ)		第28回					
準備学習等	普段は	使わない材料などを使っ	て、自由に制	作する。						
教科書 参考書等	専門説	・作品サンプル								

【担当教員の	実務経験	:内容等】	学科			ラフィ	ックテ	゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙	/学科
浅野 沙希:	デザイン	′会社にデザイナーとし		$\overline{}$	デザインコー ィックデザイ			\sim	師&コミックイラストコース
		デザイナーとなる。ポ 、パンフレットなどを	コース	$\overline{}$	ィックテッ <u>ュ</u> アイラストニ			~	_ヤ ラクターデザインコース んがコース
手がける。	J-1 1	(N / / / / / A C &	336 6 -	② 雑貨デ	ザインコー				
			学年			1 I 455	· (2		
科目名	l DTI	P講座					業形態		講義・実習)演習 必修・選択必修・選択
1444		呼/土					講時期		前期・後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務経	 経験教員	授詞	業時間	数	42時間
	浅野	沙希	A•B•C•D	(<u>i</u>	単位数	t	1 単位
						授	業回	数	14回
担当教員						戍		課題作	1 70%
						利 評	◎ ‡	受業態	度 20%
						成績評価方法	\vdash	筆記試	
						法	l	レポー	<u> </u>
	┃ ┃デザイ	ン・印刷業界でのビジネ	スを強く音識	した就職対	·広講座。う	デザイン	ノ臼風!	物の制	作に必要とたろ
授業内容		lesktop publishing)につ						100 - 21 103	1110000
授業目的		tor、Photoshop の知識を							
到達目標		けでなく、校正・入稿・! ピードの向上と確実性を:				つける。	。アワ	「イノ・	・レイアリトにおい(の
	回数	授業内	 P容		回数				
	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	7	第18回				
	第5回	フォーマットがあるデー							
	第5回第6回	フォーマットがあるデー	·タ作成① レ		第18回				
授業計画		フォーマットがあるデーフォーマットがあるデー	·タ作成① レ	イアウト	第18回				
授業計画	第6回	フォーマットがあるデーフォーマットがあるデー	·タ作成① レ ·タ作成② 文 ^文 · _{入れ}	イアウト	第18回 第19回 第20回				
授業計画	第6回第7回	フォーマットがあるデー フォーマットがあるデー 特色印刷(1色刷り)① 特色印刷(1色刷り)②	タ作成① レタ作成② 文 タ作成② 入 特色について	イアウト	第18回 第19回 第20回 第21回				
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回	フォーマットがあるデー フォーマットがあるデー 特色印刷(1色刷り)① 特色印刷(1色刷り)②	・タ作成① レ ・タ作成② 文 ・ 特色について デザイン制作	イアウト 字・デザインの 1込み	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回				
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回	フォーマットがあるデーフォーマットがあるデー特色印刷(1色刷り)①特色印刷(1色刷り)②校正校正ででファクニック文	タ作成① レタ作成② 文章 タ作成② 文章 特色について デザイン制作	イアウト 字・デザインの n込み 方	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回				
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回	フォーマットがあるデーフォーマットがあるデー特色印刷(1色刷り)①特色印刷(1色刷り)②校正校正校正記号についてデザインテクニック文	·タ作成① レ ·タ作成② 文 特色について デザイン制作 ·字や素材の扱い 引物)① デザ	イアウト 字・デザインの n込み 方	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回				
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回 第11回	フォーマットがあるデーフォーマットがあるデー特色印刷(1色刷り)①特色印刷(1色刷り)②校正校正校正記号についてデザインテクニック文最終課題(折りのある印刷を課題(折りのある印刷を課題(折りのある印刷を記述している。	タ作成① レタ作成② 文章 特色について デザイン制作 字や素材の扱い 副物)① デザー	イアウト 字・デザインの n込み 方	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回				
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回 第11回 第13回	フォーマットがあるデーフォーマットがあるデー特色印刷(1色刷り)①特色印刷(1色刷り)②校正校正校正記号についてデザインテクニック文最終課題(折りのある印度表彰課題(折りのある印度	タ作成① レタ作成② 文章 特色について デザイン制作 字や素材の扱い 副物)① デザー 副物)② 初校 副物)③ 修正	イアウト 字・デザインの い込み 方 イン制作	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回				
授業計画	第6回 第7回 第8回 第9回 第10回 第11回 第13回 第14回	フォーマットがあるデーフォーマットがあるデー特色印刷(1色刷り)①特色印刷(1色刷り)②校正校正校正記号についてデザインテクニック文最終課題(折りのある印度を課題(折りのある印度を課題(折りのある印度を課題(折りのある印度を課題)	タ作成① レタ作成② 文章 特色について デザイン制作 字や素材の扱い 副物)① デザー 副物)② 初校 副物)③ 修正 副物)④ 印刷・ボタいので、	イアウト デ・デザインの 1込み 方 イン制作 数断 文字の1つ	第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回				

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	゙ラフィ	ック	デザイン	/学科		
	当教員の実務経験内容等 】 部 克江:デザイン制作会社にデザイナー して勤務した経験あり。デザイン、イラ ト、シルバーアクセサリーなどデザイン			\sim	デザインコー						ストコース
として勤務	した経験	あり。デザイン、イラ	コース	\sim	ィックデザイ アイラストコ		<u>χ</u>	 \(\(\) \	<u>ャラクタ</u> んがコ・		ンコース
スト、シル 全般に携わ		セサリーなどデザイン		$\vdash \stackrel{\sim}{\sim} \vdash$	ザインコー				<i>N</i> D-1		
土川又パンファイン・	∕ ∂∘		学年			$\overline{}$	٠ (2) 学年	F		
						授	業刑	態	講	義·実習	演習
科目名	シル	バーアクセサリー	講座			必	選の	別	必修	・選択必	修・選択
				_		開	講問	期	前期	後期前≒	ド・後期後半
		教員名	クラス	実務紀	経験教員	授美	業時	間数		42	時間
	阿部	克江	ABCD	(È	単位	数		1	単位
						授	業回	数		14	回
担当教員						成	\bigcirc	課題作	品	80	%
						成績評価方法	\bigcirc	授業態	度	20	%
						】 価 】 方		筆記試	験		%
						法		レポー	٢		%
	↓ 11 ≈ 5 ·	ナルシルバーアクセサリー	<u></u>	いいでは に		セキルルナ	_ 	ー <u>ー</u>	— <u>—</u> Ы₩Ⅱ_		<u></u> -
授業内容		、それらの技術を身につけ									
授業目的	銀粘土	を使用した作品制作。アク	クわサリーを	完成させる	・生での様と	りた行科	⊋⋩╘	芝グドナニか	いら アノ	クわサロ	一の構造を
投来日的 到達目標		、銀粘土ならではの自由な							J() .	, , ,	の相互と
	- 16	1 or 100 - 1						.Lee	2 3114 2		
	回数	授業内	小谷		回数			扮	業内容	•	
			21111 10 00	フレナ/ホーナ							
	第1回	葉のシルバーチャーム制作の	シ チャーム制作		第15回						
	第1回	葉のシルバーチャーム制作の	チャーム制作焼成・やすりいぶし・仕上	成形・焼成 がけ・磨き げ	第15回 第16回						
			1 チャーム制作焼成・やすりいぶし・仕上アイデアスケ 石粉粘土によ	成形・焼成 がけ・磨き げ ッチ る試作							
	第2回	葉のシルバーチャーム制作の	1) チャーム制作 焼成・やすり いぶし・仕上 アイデアスケ 石粉粘土による 焼成 銀粘土による 焼成	成形・焼成 がけ・磨き げ ッチ る試作 成形・乾燥	第16回						
	第2回	葉のシルバーチャーム制作のプレートタイプのチャームの	1) チャーム制作 (焼成・やすり いぶし・仕上 アイデアスケ 石粉粘土による 銀粘土による 焼丸	成形・焼成 がけ・磨き げ ッチ る試作 成形・乾燥 磨き	第16回						
	第2回第3回第4回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(1) チャーム制作 焼成・やすり いぶし・仕上 アイデアスケ 石粉粘土による 焼成 やすりがけ・ いぶし・仕上	成形・焼成 がけ・磨き げ ッチ る試作 成形・乾燥 磨き	第16回 第17回 第18回						
授業計画	第2回 第3回 第4回 第5回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(1) チャーム制作 焼成・やすり いぶし・仕上 アイデアスケ 石粉粘土による 焼成 3 いぶし・仕上 スケッチ・石粉粘	成形・焼成 がけ・磨き げ ッチ る試作 成形・乾燥 磨き げ	第16回 第17回 第18回 第19回						
授業計画	第2回 第3回 第4回 第5回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(シルバーリング()) アイデア	1) チャーム制作 焼成・やすり いぶし・仕上 アイデアスケ 石粉粘土による 焼成 3) いがけ・ いぶし・仕上 スケッチ・石粉粘 による試作・銀粘	成形・焼成 がけ・磨き げ ッチ る試作 成形・乾燥 磨き げ :土による試作	第16回 第17回 第18回 第19回 第20回						
授業計画	第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(シルバーリング()アイデアシルバーリング()石粉粘土	1) チャーム制作 焼成・やすり いぶし・仕上 アイデアスケ 石粉粘土による 銀粘土による 焼成 3) いぶし・仕上 スケッチ・石粉粘 による試作・銀料 よる成形・乾燥・	成形・焼成 がけ・磨き リッチ る試作 成形・乾燥 磨き げ :土による試作 :土による成形	第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回						
授業計画	第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(ジルバーリング(プログランルバーリング(プログランルバーリング(プログランルバーリング(プログランルバーリング(プログランルバーリング(プログランルバーリング(プログランルバーリング(プログランルバーリング(プログランド))	1) チャーム制作 (2) 焼成・やすり いぶし・仕上 アイデアスケ 石粉粘土による 焼成 (3) やすりがけ・ スケッチ・石粉粘 による試作・銀粘 よる成形・乾燥・ け・磨き・いいした!	成形・焼成 がけ・磨き げ ッチ る試作 成形・乾燥 磨き げ 土による試作 土による成形 焼成	第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回						
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 8 回 第 9 回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(ジルバーリング(プログラン) 石粉粘土シルバーリング(プログラン) 銀粘土にシルバーリング(プログラン) はまでのテクラフィデアスケック	1) チャーム制作 焼成・やけり 炉がぶし・セナ アイデアスケ 石粉粘土による 焼成 3) いぶし・仕上 スケッチ・石粉粘 による試作・銀料 よる成形・乾燥・ け・磨き・いぶしたけ	成形・焼成がけ・磨き がけ・磨き ッチる試作 成形・乾燥 磨き け 土による試作 土による成形 焼成 ・仕上げ	第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回						
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 1 0回 第 1 0回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(ジルバーリング()) アイデアシルバーリング() 石粉粘土シルバーリング() 報粘土にシルバーリング() やすりが自由制作() これまでのテクニアイデアスケッチ自由制作() アイデアスケッチ	1) チャーム制作 焼成・やけ上 アイデアスケ 石粉粘土による 銀は、いぶし・仕上 スケッチ・石粉粘 による試作・銀料 よる成形・乾燥・ け・磨き・いぶしたけ チャカしたけ チャカしたけ チャカーない	成形・焼成がけ・磨き がけ・磨き ッチる試作 成形・乾燥 磨き け 土による試作 土による成形 焼成 ・仕上げ	第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回						
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 10回 第 11回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(ジルバーリング(プログラン) では、一切が、一切が、一切が、一切が、一切が、一切が、一切が、一切が、一切が、一切が	1) チャーム制作 ② 焼成・やすり いぶし・仕上 アイデアスケ 石粉粘土による 焼成 ③ かすりい・仕上 スケッチ・石粉粘 による試作・銀料 よる成形・乾燥・ け・磨き・いぶし ニックを活かした。 チ・石粉粘土による	成形・焼成がけ・磨き がけ・磨き ッチる試作 成形・乾燥 磨き け 土による試作 土による成形 焼成 ・仕上げ	第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回						
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 1 0回 第 1 1 回 第 1 1 回 第 1 1 回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(ジルバーリング()) アイデアシルバーリング() 石粉粘土シルバーリング() やすりが自由制作() でれまでのテクラアイデアスケッラ自由制作() 銀粘土による成別自由制作() 銀粘土による成別	1) チャーム制作 (2) 焼成・やけ上 (2) 焼成・サイン・ (3) ボーン・ (4) ボーン・ (4) ボーン・ (5) ボーン・ (6) ボーン・ (7) ボーン・ (7) ボーン・ (8) ボーン・	成形・焼成がけ・磨き げッチる試作 成形・乾燥 磨き は上による試作 上による成形 焼成 ・仕上げ	第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回						
授業計画	第2回 第3回 第5回 第6回 第7回 第10回 第11回 第11回 第14回	葉のシルバーチャーム制作(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(プレートタイプのチャーム(ジルバーリング()) アイデアシルバーリング() 石粉粘土シルバーリング() やすりが自由制作() でれまでのテクラアイデアスケッラ自由制作() 銀粘土による成別自由制作() 銀粘土による成別	1) チャーム制作 ② 焼成・セ・セケーク 銀 いぶイデスト は は かい アイ粉 は に よ る 成 形・ 乾燥・ い かした に ま る 成形・ 乾燥・ い かした に チを 「 モノ 」 と チを 「 モノ 」 と チを 「 モノ 」 と ま かい こ こ ま かい こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ こ	成形・焼成がけ・磨き がけ・磨き がけ・磨き がけ・磨き ががけ・を燥 磨げ はたよるは作 はたはよる成形 焼成 ・仕上げ 自由作品制作 る試作	第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第26回 第27回					きましょ	o o

【担当教員の	実務経験	:内容等】	学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザイン	/学科		
	旦当教員の実務経験内容等】 ロ茂久美子:クラフトショップに勤務し、 ト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、			\sim	デザインコー			 ~ -		ックイラス	
			コース	<u> </u>	ィックデザイ アイラスト=		<u> </u>	# <u>~ </u>	<u>ャラクタ-</u> んがコー	−デザイン ·ス	コース
る。雑貝TF: ネット販売 [・]		出立後は企画 <u>展</u> 参加、		<u> </u>	ザインコー						
			学年					2) 学年		. (=>	
シロク		7					業形			隻・実習)	
科目名) //	7セサリー制作講座				⊢	選の			選択必修	
		教員名	クラス	実務紹	 E験教員		業時		89740 - 1	42時	
	加茂	久美子	A • B • C • [)		単位			1単	
						授	業回	数		140	
担当教員						成	0	課題作	品	80%)
						成績評価方法	0	授業態	度	20%)
						】 価 】 方		筆記試	験	%)
						法		レポー	٢	%)
					1 - 11 - 1 11			V - I I		»	
授業内容		簡単で手軽にできるアクセ アルの体験を通し、柔軟な						見のトレ	—	ア	
	.,,,	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	J 04 0 12 12 3/	C, C, 3 C L 1	147 30					
授業目的	亚而撵	成と立体構成のどちらもI	取り入わるこ	レのできる	作品制作を	を休除す	トス				
到達目標		販売可能な精度の作品を							0		
	回数	授業/			同数				坐 内容		
	回数第1回	授業が アクセサリーパーツ制作/プ		(平面)	回数 第15 回			授	業内容		
	第1回	授業 アクセサリーパーツ制作/プ アクセサリーパーツ制作/プ	ラ板+レジン(回数 第15回 第16回			授	業内容		
	第1回	アクセサリーパーツ制作/プ	ラ板+レジン(ラ板+レジン(ラ板+レジン(第15回			授	業内容		
	第1回第2回第3回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プ	ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形	(立体)	第15回			授	業内容		
	第1回第2回第3回	アクセサリーパーツ制作/プ アクセサリーパーツ制作/プ アクセサリーパーツ制作/粘	ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着	(立体)	第15回 第16回 第17回			授	業内容		
	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	アクセサリーパーツ制作/プ アクセサリーパーツ制作/プ アクセサリーパーツ制作/粘 アクセサリーパーツ制作/粘	ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着	(立体)	第15回 第16回 第17回 第18回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘フクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制	ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ	(立体) 彩 コン型制作	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制シリコン型制作体験/原型磨	ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ た型でパーツ制	(立体) 彩 コン型制作	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制シリコン型制作体験/原型磨シリコン型制作体験/作成し	ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ た型でパーツ制 下準備	(立体) 彩 コン型制作	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制シリコン型制作体験/原型磨シリコン型制作体験/作成しビーズ刺しゅう体験/解説・	ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ た型でパーツ制 下準備 う・仕上げ	(立体) 彩 コン型制作	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制シリコン型制作体験/原型磨シリコン型制作体験/作成しビーズ刺しゅう体験/解説・ビーズ刺しゅう体験/刺しゅこれまでに体験した技法から複数	ラ板+レジン(ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ た型でパーツ制 下準備 う・仕上げ の技法を選び、 フ案作成	(立体) 彩 コン型制作 作・加工①	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回 第8回 第10回 第11回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制シリコン型制作体験/原型磨シリコン型制作体験/作成しビーズ刺しゅう体験/解説・ビーズ刺しゅう体験/刺しゅこれまでに体験した技法から複数オリジナルグッズを制作する/ラ	ラ板+レジン(ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ た型でパーツ制 下準備 う・仕上げ の技法を選び、 フ案作成 /ラフチェック	(立体) 彩 コン型制作 作・加工①	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制シリコン型制作体験/原型磨シリコン型制作体験/作成しビーズ刺しゅう体験/解説・ビーズ刺しゅう体験/刺しゅこれまでに体験した技法から複数オリジナルグッズを制作する/ラオリジナルアクセサリー制作	ラ板+レジン(ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ た型でパーツ制 下準備 う・仕上げ の技に変び、 フラフチェック /制作①	(立体) 彩 コン型制作 作・加工①	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回 第13回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制シリコン型制作体験/原型磨シリコン型制作体験/作成しビーズ刺しゅう体験/解説・ビーズ刺しゅう体験/刺しゅこれまでに体験した技法から複数オリジナルグッズを制作する/ラオリジナルアクセサリー制作オリジナルアクセサリー制作	ラ板+レジン(ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ た型でパーツ制 下準備 う・仕上げ の技に成び、 /ラフチェック /制作① /制作②	(立体) 彩 コン型制作 作・加工①	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回			授	業内容		
授業計画	第1回 第2回 第3回 第4回 第5回 第7回 第8回 第10回 第11回 第11回 第13回	アクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/プアクセサリーパーツ制作/粘アクセサリーパーツ制作/粘シリコン型制作体験/原型制シリコン型制作体験/原型磨シリコン型制作体験/解説・ビーズ刺しゅう体験/解説・ビーズ刺しゅう体験/刺しゅこれまでに体験した技法から複数オリジナルアクセサリー制作オリジナルアクセサリー制作オリジナルアクセサリー制作オリジナルアクセサリー制作オリジナルアクセサリー制作オリジナルアクセサリー制作オリジナルアクセサリー制作	ラ板+レジン(ラ板+レジン(ラ板+レジン(土① 成形 土② 磨き・着 作 き仕上げ・シリ た型でパーツ制 下準備 う・仕上げ の技に成び、 /ラフチェック /制作① /制作②	(立体) 彩 コン型制作 作・加工①	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第25回 第25回			授	業内容		

【担当教員の	実務経験	内容等】鈴木昌太: フリー	学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザイン	/学科	
ムのキャラクタ	ーデザイン	家として活動。ソーシャルゲー なども手がける。BUCHICO:		 	デザインコー		7	 		ミックイラストコース
フリーデザイナ	一。広告全	として勤務した経験あり。現在 般とカットイラストやパッケー 藤 大輔:デザインプロダクショ	コース	◎ グラフ [,] ◎ メディフ	ィックデザイ アイラスト=			# 🎽	<u>ャフクタ</u> んがコ・	ィーデザインコース ース
ンにてデザイナ	ーとして勤	廠入輪・アッインテロステンコ 務経験あり。アートディレクター ャラクター制作なども手がける。		\sim	ザインコー	ス				
	1	() () () () () () () () () ()	学年			(.)		2) 学年		
11 다 선		. 二万万 甘琳誰应					業用			義・実習 演習
科目名	 +†	[,] ラクター基礎講座					選の		前期	・選択必修・選択 後期前半・後期後半
		教員名	クラス	宝森経				間数	(H) 747)	42時間
	RU	CHICO		X33341			単位			
	鈴木		A·B·C·D)	授	業回			14回
担当教員	佐藤		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,					T	——— 品	60%
					-	成績評価方法	0	授業態	 度	40%
						一質		筆記試	——— 験	%
						法		レポー	٢	%
	様々だ	素材としてのキャラクタ-	一制作入門編	- 各调ごとし	に異たるテ	・ーマシ・	—	による非	は磁 描画	可力のトレーニング
授業内容		、魅力あるキャラクター制		o dece.		•	Ċ	7-01-0-	- мели —	
	C /E C		, c, r, s ilita							
122.114 T. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.										
授業目的 到達目標	様々な	デザイン、コミック素材と	としてのキャ	ラクター制作	作基礎技術	を習得	する	0		
	回数	授業内]容		回数			授	業内容	!
	第1回	基礎解説、テーマシート「バリ	リエーション」	制作①	第15回					
	第2回	テーマシート「バリエーショ	コン」制作②、イ	士上げ	第16回					
	第3回	ベーシックワーク シート1	「生物1」		第17回					
	第4回	ベーシックワーク シート2	「生物2」		第18回					
	第5回	ベーシックワーク シート3	「バリエーション	/犬猿鳥」	第19回					
i	第6回	ベーシックワーク シート4	「バリエーション	/ロボット」	第20回					
授業計画	第7回	ベーシックワーク シート5	「バリエーション/	モンスター」	第21回					
	第8回	ベーシックワーク シート6	「バリエーション	/男女」	第22回					
	第9回	ベーシックワーク シート7	「印象による演出	表現」	第23回					
	第10回	ベーシックワーク シート8	「アイデア提案/進	進化」	第24回					
	第11回	ベーシックワーク シート9	「バリエーション	/職業別」	第25回					
	第12回	ベーシックワーク シート10) 「バリエーショ	ン/用途別」	第26回					
	第13回	ベーシックワーク シート11	「応用実習/バト	ルロワイヤル」	第27回					
	第14回	ベーシックワーク シート12	2「応用実習/チェ-	ーンサムネイル」	第28回					
準備学習等	普段か	ら様々なメディアに目を	向け、積極的	かにキャラク	7ター素材	にふれる	る。			
教科書 参考書等	特にな						_		_	

【担当教員の	ト昌太:フリーイラストレーター、マンガ家とし				グ	ラフィ	ック	デザイン	/学科		
	!当教員の実務経験内容等】 ト昌太:フリーイラストレーター、マンガ家とし 動。ソーシャルゲームのキャラクターデザインな。 Fがける。門田奈津子:キャラクター商品製作会 てデザイナーとして勤務経験あり。キャラクター:			◯ Web7			,	# ~			ストコース
も手がける。『	門田奈津子	:キャラクター商品製作会社	コース	○ グラフ· ○ メディフ	ィックデザイ アイラストコ		<u> </u>	# ~	<u>ャフクタ</u> んがコ-		ンコース
ザイン、イラス	ト、マーケ	ティングなど業務全般に携わ		 	ザインコー	ス					
る。Web絵本、	稚貝グリエ	イターとしても活動。	学年			(1)		2) 学年		* (+)	1
科目名	 ¬⊦	<i>。</i> ニックテクニック					業π 選σ			養・実習	修・選択
141111		- / / / / — / /					講明			$\overline{}$	<u>プァー を 1八</u> 兰・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	験教員	授美	業時	間数		42	 時間
	門田	奈津子	A,B,C,D	(È	単位	数		1	単位
	鈴木	昌太	A,B,C,D	(授	業回	数		14	回
担当教員						成	0	課題作	品	7 0	%
						神神神神		授業態		3 0	%
						成績評価方法		筆記試			%
						<i>/</i> L		レポー	١		%
	コピッ	/ クカラーマーカーを使っ	た応用テクニ	ニックの学	習を通して	、表現	カア	'ップを	図る。		
授業内容											
授業目的		『ックと色鉛筆の合わせ技で、』		るようになる	, o						
到達目標	②学内	展示を目的とした作品制作を行	行う。								
	回数	授業内	容		回数			授	業内容		
	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 基礎線		第16回						
	第3回	トレーニング②光沢感の	表現 応用編	A A	第17回						
	第4回	トレーニング②光沢感の	表現 応用編	-	第18回						
	第5回	トレーニング①柔らかさ	の表現 基礎	替編	第19回						
	第6回	トレーニング②柔らかさ	の表現の原用	編	第20回						
授業計画	第7回	トレーニング③イラスト	への質感表現	見応用	第21回						
	第8回	トレーニング④イラスト	への質感表現	見応用	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	昔き、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						
準備学習等	コピッ	クカラーマーカーの基本的	りな使い方は	、ベーシッ	クカリキュ	ラム「	アー	_ ト表現」	 で学習	0	
教科書 参考書等	過去学	生作品									

【担当教員の							ック	デザイン	/学科	
髙橋 佳子:デ	▲1旦 ヨ			Web				 ~ 		ックイラストコース
			コース				<u> </u>	 '2 	<u>ャラクタ</u> んがコ-	ーデザインコース - フ
しん:木彫家の 	として個展	、展示会など国内外で沽動。		② 雑貨デ					703-1	
			学年			(1)	• (2) 学年		
	_,,						業刑			義・実習 演習
科目名	デッ	サン講座					選0			・選択必修・選抜
	<u> </u>	#L D A		rh 74:45	750+/-		講明		前期	後期前半・後期後
	中括	教員名	クラス		経験教員			間数	 	42時間
	髙橋		A,B,C,D		<u>)</u>)	単位数			-	1 単位
10 V/ +/- E	<u> </u>	じん		- 6	授業回数			<u> </u>	14 回	
担当教員	-					成績	Ĕ	課題作		70%
						養評価方法	\bigcirc	授業態		30%
						片岩	┝	筆記試		<u>%</u>
						/Δ		レポー		%
	デッサ	ナンやドローイング、パー	-スなどのべ-	ーシックト	レーニング	を通し	、ク	リエイ	ターに娘	必要な描画力・
授業内容	表現力	つ・構成力・想像力を身に	つける。							
極業自私	デッサ	・ンにおいて初心者がほとんどの	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
授業目的 到達目標		、最終的には就職活動用のポー							.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
		I MI . I								
	回数	授業内]谷		回数			芳	業内容	
	第1回	道具の使い方、ハッチング	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					
授業計画	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	影をつける	第22回					
	第9回	質感の表現①透明素材	質感表現と細語	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	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	部描き込み	第25回					
	第12回	静物デッサン②自由モチー	一フ形をとる、「	陰影をつける	第26回					
	第13回	静物デッサン②自由モチー	一フ質感表現と	細部描き込み	第27回					
	第14回	静物デッサン②自由モチー	一フ質感表現と	細部描き込み	第28回					
準備学習等	毎回の	課題は教員が添削を行うの	で、各自自分	分のウィーク	プポイント	を自覚し	八号	欠回の制	作に活力	かしていきましょ
教科書 参考書等	過去学	生作品								

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		-		ック	デザイン	/学科		
広野 じん:	木彫家と	:して個展、展示会など		○ Web ラ○ グラフ·	デザインコー		7	-		ミックイラストコー	
国内外で活	動。		コース	\sim	ィックテッ <u>ュ</u> アイラスト=				<u>ャフクタ</u> んがコ・	ィーデザインコース ース	
				② 雑貨デ	゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙						
			学年					② 学年		* 4m *m	
科目名		゚゙ギュアモデリング					業用			義・実習 演習 ・選択必修・ 選	
170	/1	イエアモアリング					講明		前期		
		—————————————————————————————————————	クラス	実務経	 経験教員			間数	93.43	42時間	12.1
		広野 じん	A • B • C • E) ()	1	単位	数		1 単位	
						授	業回	数		14 🛮	
担当教員						成	0	課題作	品	80%	
						成績評価方法		授業態	度	20%	
						価 方		筆記試		%	
								レポー		%	
		「石粉粘土」を使用し				・観察	し、	形とし	って表	現する。	
授業内容	・系例	を扱う時に使う道具の仮	とい方につい	いくも指導!	9 る。						
極業口 奶	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	事だ	が出来る	ように	なる。	
授業目的 到達目標	・道具の	O扱いにも慣れ、使いこな	せるようにな	る。							
	回数		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		回数			+55	業内容		
	第1回	素材について・道具につ			第15回			XI.	未的日	•	
	第2回	課題①「食品」の模刻[荒			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 [仕上け			第19回						
	第6回	講評会			第20回						
授業計画	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]9]	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						
準備学習等	特にな	:L									
教科書 参考書等	特にな	:L									

【担当教員の	実務経験	[内容等]	学科		グ	ラフィッ	クデザイン	 ノ学科	
		************************************		9	デザインコー			師&コミックイ	ラストコース
して勤務し	た経験あ	り。ポスター、パンフ	コース	<u> </u>	ィックデザイ		- × ·	・ャラクターデサ	インコース
レット、マ	ークやロ	ゴなど幅広く手がける。		$\vdash \!$	アイラスト= ・ ザインコー			んがコース	
			学年	○ ₩₩	717-		2 学年	Ę.	
						授	業形態	講義(集	選 演習
科目名	ブラ	。 ランドプロモーショ:	ン			必	選の別	必修・選択	必修・選択
						開	講時期	前期)後期前	前半・後期後半
		教員名	クラス		経験教員	授業	時間数	42	時間
	鈴木	敦	A.B.C.D	()	単	位数	1	単位
						授	業回数	14	回
担当教員						成	課題作	品 80	%
						成績評価方法	授業態	度 20	%
							筆記試		%
						法	レポー	h	%
	 	Jジナルブランドの	企画からき	シンボル	口づ作品)	コモーシ	コンアイラ	= <i>l</i> > Ø
授業内容									
	ア!	ザインまでトータル	にノロテニ	ュースす	るアサイ	ン展開	開刀を身	につけまり	0
	ナキ	 ざまなブランドの理念 [。]	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	テビをどの	ように一	雪性のは		ンとして表	阻していく
T425 TATE T-F		、シンボルやロゴ、カ							
授業目的	かを	、ノノかルドロコ、カ	/ ////-	7.6 6 97	. , , ,				
授業目的 到達目標		、							
授業目的 到達目標			マニュアルシ				授	受業内容	
授業目的 到達目標	展開	を通して学び、略式の ⁻	マニュアルシ		てまとめ		授	受業内容	
授業目的 到達目標 —————	展開 回数	を通して学び、略式の 授業内	マニュアルシ 9容	シートとし	てまとめ 回数		授	受業内容	
授業目的 到達目標 	展開 回数 第1回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて	マニュアルシ 3客 ゴタイプにつ	シートとし	てまとめ 回数 第15回		授	受業内容	
授業目的 到達目標 	展開 回数 第1回 第2回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ	マニュアルシ 3客 ゴタイプにつ ニアプリケー	シートとし かいて -ション	でまとめ 回数 第15回 第16回		授	授業内容	
授業目的 到達目標	展開 回数 第1回 第2回 第3回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ ベーシックデザインと	マニュアルシ 3客 ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン	シートとし かいて -ション	でまとめ 回数 第15回 第16回 第17回		授	受業内容	
授業目的 到達目標	展開 回数 第1回 第2回 第3回 第4回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ ベーシックデザインと ブランドのリサーチと	マニュアルシ 3客 ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン マイル	シートとし)いて -ション ,グ	でまとめ 回数 第15回 第16回 第17回 第18回		授	受業内容	
授業目的	展開 回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ ベーシックデザインと ブランドのリサーチと プランニング、サムネ	マニュアルショ客 ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン マイル	シートとし かて ・ション ・グ	でまとめ 回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回		授	受業内容	
到達目標	展開 回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ ベーシックデザインと ブランドのリサーチと プランニング、サムネ ベーシックデザイン(1	マニュアルショ客 ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン マイル シンボルマ	シートとし かて ・ション ・グ	でまとめ 回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回		授	受業内容	
到達目標	展開 回数 第1回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ ベーシックデザインと ブランドのリサーチと プランニング、サムネ ベーシックデザイン(1)	マニュアルショ客 ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン マイル シンボルマ シロゴタイフ 展開	シートとし かて ・ション ・グ	でまとめ 回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回		授	受業内容	
到達目標	展開 回数 第1回 第2回 第3回 第4回 第 5回 第 6回 第 6回 第 8回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ ベーシックデザインと ブランニング、サムネ ベーシックデザイン(2 ベーシックデザイン(3 ベーシックデザイン(3 ベーシックデザイン(4	マニュアルショ客 ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン マイル シンボルマ シロゴタイフ シスカラーシス	シートとし かて -ション グ マーク *	でまとめ 回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回		授	受業内容	
到達目標	展開	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ ベーシックデザインと ブランドのリサーチと プランニング、サムネ ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(アプリケーション展開	マニュアルショ客 ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン マイル シンボルマ シロゴタイフ B展開 カラーシス 引①アイテム	シートとし かて -ション グ マーク *	でまとめ 回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回		授	受業内容	
到達目標	展開	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロコ ベーシックデザインと ブランニング、サムネ ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(アプリケーション展開 アプリケーション展開	マニュアルショ客 ゴタイプにつ ニアプリケー ニプランニン マイル シンボルマ ショゴタイフ の 最開 のカラーシス 引①アイテム 引②制作	シートとし かて -ション ・グ マーク 。 、テム 設定	回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第23回 第24回 第25回 第26回 第26回		授	受業内容	
到達目標	展開 第 1 回 回 第 1 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロニ ベーシックデザインと ブランニング、サムネ ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(アプリケーション展開 マニュアルシート作成 マニュアルシート作成	マニュアルショネイプにつ ニアプリケーニン・イル シンボイフション・ション・マーシン・ストルーション・ストルーション・ストルーシス・カラーシストルでは、コフィテムは、コフィアウェン・ストル・ストル・ストル・ストル・ストル・ストル・ストル・ストル・ストル・ストル	シートとし いて ・シック ・ク ・アム ・ション ・グ ・アム ・ション ・アーク ・アーク ・アーク ・アーク ・アーク ・アーク ・アーク ・アーク	でまとめ 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回		授	受業内容	
到達目標	展 9 第 第 第 第 第 第 第 第 第 第 第 第 10回回回回回回回回回回回回回	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロニ ベーシックデザインと ブランニング、サイン(ブランニングデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(アプリケーション展開 マニュアルシート作成 マニュアルシート作成 マニュアルシート作成	マニュアルショネイプにつ ニアプランニン マプランニンション・インション・インション・インション・インボッイフ のカラーシストリー・ファイテム は①フォーマー・は②レイアウー・は②に対象である。	シートとし いて ・グ ・ク ァ ト た な シット作成 ・ト ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	Tまとめ Tまとめ Tまとめ Tまで Tまで	る。 			
到達目標	図第第第33333333333333333333333333333 <t< th=""><th>を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロニ ベーシックデザインと ブランニング、サムネ ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(アプリケーション展開 マニュアルシート作成 マニュアルシート作成</th><th>マニュアルショネ イプ につこ アプラン にっこ アプランニン マイル ボルマ ショ</th><th>シートとし いて ・グ ・ク ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・</th><th>マまとめ 回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回 第26回 第27回 第28回</th><th>つ中にある</th><th>ふれています</th><th>す。それぞれの</th><th></th></t<>	を通して学び、略式の 授業内 ブランドについて シンボルマークとロニ ベーシックデザインと ブランニング、サムネ ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(ベーシックデザイン(アプリケーション展開 マニュアルシート作成 マニュアルシート作成	マニュアルショネ イプ につこ アプラン にっこ アプランニン マイル ボルマ ショ	シートとし いて ・グ ・ク ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	マまとめ 回数 第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回 第26回 第27回 第28回	つ中にある	ふれています	す。それぞれの	

【担当教員の	実務経験	[内容等]	学科		ර	゙ラフィ	ック	デザイン	
CHIHIRO:	旦当教員の実務経験内容等】 CHIHIRO:漫画家として活動。ソーシャルデームのイラスト、デザイン、コミカライズの構成などを手がける。			○ Web7				# ~ -	師&コミックイラストコース
			コース				ζ	# -	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
人の構成な	とを手か	ける。		② 雑貨デ					
			学年			\bigcirc	•	2) 学年	
	L _ ,	(%					業用		講義・実習)演習
科目名	Z\$	てゲームイラスト講演	坐			-	選0	- 133	必修・選択必修 選択
		#L D /2	4	rt- 247 45	75046 0		講		前期・後期前半・後期後半
	CUIII	教員名	クラス	_	験教員			間数	4 2 時間
	CHIF	TIKU	A • B • C • [単位		1 単位
10 W 1/4 B				-				■転作	140
担当教員				-		】 成 】 績	0	+	, ,
				-		評価	\bigcirc	授業態	
						人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人		単記訊	
								100	70
1-111/1-	 <i>て</i> 女ゲ·	ームに特化したイラスト請	は座です。						
授業内容		あるキャラクター作り、キ		ノーンイラス	スト表現を	追求しま	ます。)	
授業目的		ャルゲームの普及に伴い、							_
到達目標		ームや BL ゲームなど、女 トコンテストやゲーム会							C.
	回数		7 交		回数				
	第1回			.)	第15回				(A)
		乙女/BL ゲームのキャラ			第16回				
	第3回	キャラ立ち絵制作①(ク-			第17回				
	第4回	キャラ立ち絵制作①(クー	一ル系)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				
授業計画	第7回	キャラ立ち絵制作③(天祭	然系) 下描き	、ペン入れ	第21回				
	第8回	キャラ立ち絵制作③(天祭	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着は	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	<u> </u>	第28回				
準備学習等		会社によって求められる するコンテンツに自分の				ィング	をし	つかりし	しましょう。
教科書 参考書等	電撃力	jールズスタイル (Cool-B						

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	
		社にデザイナーとして			デザインコー				師&コミックイラストコース
		告の他イラストや などを手がける。	コース		ィックデザイ		Z	-	ャラクターデザインコース
イヤフグダー	ノソイング	よこで子がりる。			アイラスト= ・ ザインコー			(O)	んがコース
			学年	WIRE	7174		• (2) 学年	 F
						授	業刑	態	講義·実習)演習
科目名	同人	、絵師講座				必	選0)別	必修・選択必修・選択
						開	講問	期	前期 後期前半・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	E験教員	授美	業時	間数	42 時間
	名村	和泰	A•B•C•) ()	Ì	単位	数	1 単位
						授	業回	数	14 🛮
担当教員						成	0	課題作	品 90 %
						成績評価方法	0	授業態	度 10 %
						価方		筆記試	験 %
						法		レポー	١ %
	·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	り」を極め	かる
授業内容	テクニ	ックを学びます。							
	・同人記	志制作から活動のノウハウ(:	こついて、実践	桟しながら学	びます。				
	,一场合	佐た合めた白巾たエチ	た	LI- EII 4	ルルの海しさ	た学ご			
授業目的		削作を含めた自由なモチーフ ♪グッズを題材とすることによ					なと	の発想:	カを鍛える
到達目標		5動に応用できる、印刷技術			JI ZIJEDIJ (, , , ,		. 00) [[]	73 C 39X7C O
	回数	授業内	容		回数			授	党業内容
	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	■・〆切、デー	タチェック	第17回				
	第4回	イラスト集制作・課題説	的、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				
授業計画	第7回	イラスト集制作・レイア	ウト 入稿説明	月	第21回				
	第8回	イラスト集制作・〆切			第22回				
	第9回	イラスト集制作・データ			第23回				
	第11回	CANAL MANAGEMENT			第25回				
	第12回				第26回				
		モノクロコピー本制作・ダ			第27回				
	第14回	モノクロコピー本制作・製	·····································		第28回				
準備学習等		1年生の前期授業を全て学 事前に復習をしておく必要		是で進みます	· 「RGB」	や「解	了 像原	隻」など(の基礎用語がわからない
教科書 参考書等	プリント	配布							

【担当教員の	実務経験	[内容等]	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	 /学科
鈴木 昌太:	フリーイ	´ラストレーター、マン			デザインコー		_	 	師&コミックイラストコース
		ーシャルゲームのキャ	コース	$\stackrel{\circ}{\sim}$	ィックデザイ アイラストコ		<u>ر</u>	 	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
フクダーテ	リインな	ども手がける。		\sim	ザインコー	ス			
			学年			<u> </u>		2) 学年	
科目名	+ .	- ニカカー 内田謙広					業別		講義・実習 演習 必修・選択必修・選択
科目在	+1	[,] ラクター応用講座					選の		前期後期前半後期後半
		教員名	クラス	実務紹	 経験教員			間数	42時間
	鈴木	: 昌太	A·B·C·D	(単位		1 単位
						授	業回	回数	14回
担当教員						成	0	課題作	品 80%
						成績評価方法	0	授業態	度 20%
						価		筆記試	験 %
						法		レポー	۴ %
	前期開	 講基礎講座に引き続いての	の応用編。ス	トーリーに	おけるキャ	ラクタ	- σ	構成法則	則を学び、その制作を通し
授業内容	て描画	i 力のステップアップをは <i>f</i>	かる。						
	<u> </u>								
授業目的	基礎技	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	ノグ、キャラクター制作に
到達目標	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	一制作风	芯用技術を習得する。
	回数	授業内			回数			+ 52	
				("				13	(未))台
	第1回	基礎解説、テーマ①「二次創作			第15回				
	第2回	テーマ①「二次創作アレンジ」			第16回				
	第3回	テーマ①「二次創作アレンジ」			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				
授業計画	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				
準備学習等	普段か	いら様々なメディアに目を	向け、積極的	回にキャラク		にふれ	る。		
教科書 参考書等	特にな	<u> </u>							

【担当教員の	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				グ	゙ラフィ	ック	デザイン	/学科
阿部 克江:	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			Web			•	 ~ _ 	師&コミックイラストコース
			コース				<u> </u>		<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
スト、シルル 全般に携われ		セリリーなとデリイン		$\vdash \stackrel{\sim}{\leftarrow} \vdash$	ザインコー	·ス			
			学年			(.)		2) 学年	
ショク	- الدا	» - ¬ ı → /- (◊∧+	- <i>\</i> #u <i>l/</i> =				業用		講義・実習)演習
科目名	ヒン	^{ジュアルブック(} 絵本	、) 制作				選の		必修・選択必修・選択 前期 後期前半 後期後半
	 	教員名	クラス	宇黎級	 経験教員			間数	42時間
	いっぱい	克江	ABCD	_			₩ 単位		1 単位
	199 디다	元工	N D C D		<u> </u>	_	業回		14回
担当教員									
12370,0						成績評価方法	\vdash	授業態	007
						一位		筆記試	
								レポー	
				-			-		
授業内容		ナル絵本、エッセイ、自己							
	また、	様々な用紙に関する素材知]識、材料体顯	検を経て、−	-冊のビジ:	ュアルフ	ブツ?	クをプロ	デュースします。
	4T (D +	ルカナ デジタル デ <i></i> タルナ	田ナわていて	(1) 色 ボ ナ フ	7. 《4 77 》	+ 1	- +^-	+ 数	771七平井ナタノ川にナ
授業目的 到達目標		は現在デジタルブックにオ る。 あらゆる表情の紙やヨ							
到连日 惊		。また、簡易的な製本方法							
	回数	授業内	容		回数			授	業内容
	第1回	課題説明・本の各部位名称と	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	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				
授業計画	第7回		/ピングリーフ・ ヾス・ワックスペー	-/ \ <u>^</u>	第21回				
	第8回		プランニングシ	ンート作成	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(下抗	描き)		第24回				
	第11回	本の制作④中身制作(下抗	描き・着彩)		第25回				
	第12回	本の制作⑤中身制作(着彩	彩)・製本準備	± Ħ	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				
準備学習等		プングペーパーや折り紙、 左右します。また、紙以							る。紙の特徴は本の印象を
教科書	参考資		 ,」「はじめて	 の手製本」	「印刷・加」	IDIY	ブッ	ク」など	<u> </u>

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	/学科		
門田奈津子	当教員の実務経験内容等】 旧奈津子:キャラクター商品製作会社に デザイナーとして勤務経験あり。キャラ ターデザインに持っる、Nation 1987年			\sim	デザインコー			# ~ -			ストコース
			コース		ィックデザイ アイラストコ		<u>ر</u>	# 💝 📗	<u>ャラクタ</u> んがコ・		ンコース
など業務全	般に携わ	る。Web絵本、雑貨ク			ザインコー						
リエイター	20(G	活 到。	学年			(1)		2) 学年			
21 - 5		7.1. / - - 7.1. =# 					業刑			義・実習	
科目名	リソノ	"ルイラスト講座					選0		_	$\overline{}$	修・選択
	-	教員名	クラス	宇教奴	 経験教員		講明	^{寸ឤ} 間数	則期・	$\overline{}$	ド・後期後半
	<u>門田</u>		A,B,C,D				^{耒吋} 単位		 	42 1	
	<u> </u>	水冲 3	77,0,0,0		9		※			14	
担当教員								T	—— 品	7 0	
						成績評価方法		+	 度	3 0	
						一位	Ť	筆記試	 験		%
						法		レポー	٢		%
		- イーコナ甘士 しし ナコ	v° H z u	/= ¬	21-210	#1 <i>1/</i> =+	'조1	7 100	₋ -	LANY	
授業内容		∃チーフを基本としたスー ヌーする。	-/\-'\) / /\/	17250	-9370	市リTFで	囲し	<i>-</i> (, / \.	ステル	2 巴茹軍	の使い方を
授業目的 到達目標	モチー	つをよく観察し、形や色、質	感を再現するデ	ッサン力を磨	≛ く。						
2)Æ 🗆 18											
	回数	授業内]容		回数			授	業内容		
	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						
授業計画	第7回	色鉛筆による描き込み①	瞳の描き込み	<i>\</i>	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						
準備学習等	コピッ	クカラーマーカーの基本的	 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		
教科書 参考書等	過去学	生作品									

【担当教員の	実務経験	內容等】	学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザイン	/学科		
		てデザイナーとして勤		$\overline{}$	デザインコー		,	-			ストコース
		スとなり、イラストや 作も手がける。	コース		ィックテザイ アイラスト=		ζ	 \(\(\) \ \	<u>ャフクタ</u> んがコ-	<u>ーデザイ</u> -ス	ンコース
1.()1.)	ノ人の問	IIFも ナ ルツる。			ザインコー	·ス					
			学年			(1)		2) 学年		+ (+ ni	-
科目名	+ 1	[,] ラクターグッズ制(左≢広				業形選の			義・実習	り 演習 修 ・ 選択
1404	+T	/フグダークッ人的1	下神座			<u> </u>	護り			$\overline{}$	学・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	 経験教員		業時		133743	42	
	YUN	IE	A,B,C,D	()		単位数				 単位
						授	業回	数		14	<u> </u>
担当教員						成	\bigcirc	課題作	8	7 0	%
						成績評価方法	\bigcirc	授業態	度	3 0	%
						】 価 】 方		筆記試	験		%
						法		レポー	٢		%
	商品化	とを前提としたキャラクタ	一の性格設定	定から世界線	観を作り⊦	- げ育て	る作	業を行	٦.		
授業内容	さらに	こ、グッズへのデザインの								1を体験	しながら
	制作を	を行う。									
松光口 花											
授業目的 到達目標	キャラ	ラクター商品として、市場	易で販売して!	いるレベル	の完成度を	を目指す	0				
	回数				回数			+122	業内容		
	第1回				第15回			133	未內谷		
	第2回	主要キャラクター3体の 世界観構築のための春夏			第16回						
	第3回	グッズのデザインラフ	.が< イノ人 I	-	第17回						
		 キャラクター原画データ	作成とグッス	(*制作	第18回						
	第5回	キャラクター原画データ *資材チェック日(制作に必要な資			第19回						
	第6回	* 質材チェック日 (制作に必要な質		ニェック	第20回						
授業計画	第7回	キャラクター原画データ	作成 2次チ	ニェック	第21回						
	第8回	キャラクター原画データ	作成 3次升	ニェック	第22回						
	第9回	キャラクター原画データ	作成の最終ま	ニェック	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	、パッケーシ	ジング	第27回						
	第14回	プレゼンテーション			第28回						
準備学習等		クターグッズショップなど 制作のための資材ショップ		ィングリサ	ーチを行う	00					
教科書 参考書等	過去学	生作品									

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	/学科		
加茂久美子	:クラフ	トショップに勤務し、		<u> </u>	デザインコー			 		ックイラストコース	
		画・制作・販売に携わ	コース		ィックデザイ アイラストコ		ζ	# ~ - - - - - - - - - 	<u>ャラクタ</u> んがコ-	ーデザインコース - z	
る。雑貝作: ネット販売		独立後は企画展参加、		<u> </u>	ザインコー						
	********		学年					2) 学年			
N - -	 	15.1.0.4.7					業刑			義・実習 演習	210
科目名	ノ'	リントワークス					選 <i>0</i> 講問			選択必修・選後期前半・後期額	
		教員名	クラス	宇黎紹	 経験教員			¹⁵⁰ 間数	則删	4 2 時間	女士
	加茂	久美子	A • B • C • E				単位				
	JHIZ		<i>N B C E</i>		9		業回			14回	
担当教員								1	L 品	80%	
						成績評価方法	\vdash	授業態	 度	20%	
						一質	Ť	筆記試	 験	%	
						法		レポー	٢	%	
授業内容		スクリーンやステンシル、				て印刷の	D基	本につい	てわかり	りやすく体験する	5。
	てれら	の手法を活かしたオリジナ	「ルクッスの1	上画・利作を	r 9 6.						
		()	1.50	- " = "	45.1.	_					
授業目的 到達目標		グ手法の質感や味わいを作 れの手法体験の中で、道!				5.					
	回数	授業内]容		回数			授	業内容		
	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	グ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						
授業計画	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 オリジナルグッズを制作する/ラ			第24回						
	第11回	オリジナルグッズ制作/ラフ	チェック〆切		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						
準備学習等	特にな	L									
教科書 参考書等	特にな	L									

【担当教員の	実務経験	內容等】	学科		グ	゙ラフィ	ック	デザイン	 /学科
CHIHIRO : }	曼画家と	して活動。ソーシャル		◯ Web7				 ~ ~	師&コミックイラストコース
		デザイン、コミカライ	コース				<u>ر</u>	# 💝 📗	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
ズの構成な	とを手が	かる。		 	ザインコー				
			学年			\bigcirc	•	2) 学年	
N - -		».ı ¬» , = ¬ ı					業刑		講義・実習演習
科目名	/^	ベルズイラスト				<u> </u>	選の		必修・選択必修 選択
	-	教員名	クラス	宇終紹	 経験教員		講明]別 間数	前期·後期前半 後期後 4 2 時間
	CHIF		A · B · C · [+ -			単位		
	<u> </u>		<i>N B C E</i>		<u> </u>		※		14回
担当教員								1	
						成績評価方法	Ĕ	授業態	
						一質	Ť	筆記試	
						法		レポー	١ %
授業内容		挿絵やライトノベルに使用		挿絵、WE	Bコンテン	ツ等の			
	イフ人 	トレーション表現を追求し	ます。						
	ノベル	 ズイラストは動画・WEB	コンテンツキ	ゲームなど	<u> </u>				
授業目的 到達目標	活躍で	きる場所が多数あるので、	自分に合っ	たコンテン	ツを見つり				
-3.01		トコンテストやゲーム会ネ 		み、投稿し 	、受賞・持 	曷載を目	指	す。 	
	回数	授業内]容		回数			授	業内容
	第1回	講義と基礎力チェッ	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	ラクターデザイン	′×3体	第16回				
	第3回	キャラクターデザインを テーマ① イラスト作成 (ラフ・下)	を使用した ^{描き)}		第17回				
	第4回	テーマ① キャラクターデザイン? イラスト作成(ペン入れ	を使用した)		第18回				
	第5回	テーマ② 戦う男たちのイラスト	作成 まきえて	ターデザイン のラグチェック	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				
授業計画	第7回	テーマ② 戦う男たちのイラスト	作成(彩色・ト-	-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	ターデザイン のラブチェック	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・調	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・調	講評)	第28回				
準備学習等		媒体によって求められる : するコンテンツに自分の				ィング	をし	つかりし	しましょう。
教科書 参考書等	PIXIV 1	イラストレーター年鑑							

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	ラフィ	ックデザイン	ン学科
武田雄太郎	:デザイ	ン制作会社でWebデザ		~	デザインコー			師&コミックイラストコース
		た経験あり。ポスター	コース	\sim	ィックデザイ アイラストコ		- 	・ャラクターデザインコース ・んがコース
ヤロコテリ・ ども手がけ		タッフTシャツ制作な			ザインコー			
			学年			(.)	・ (2) 学	
	65	>> / I #.I/_=++-	_				業形態	講義・実習演習
科目名	CD	ジャケット制作講座	卢				選の別	必修・選択必修・選択
	<u> </u>	# P A	4=7	th 3/6/05	7 FA #4 P	-	講時期	前期・後期前半・後期後半
		教員名 	<u>クラス</u> A・B・C・I		験教員		業時間数 **	4 2 時間
	此田	雄太郎	Arbici				単位数 	1 単位
10 W #4 B							業回数 課題作	14 🗆
担当教員	_					成 績		3 0 7
	_					評 価	授業態 筆記討	
	_					成績評価方法	単記部	
							V	0 70
	アーテ	ィストのイメージを表現し	した CD ジャケ	rットを実制 ないまたままた かっぱい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい	別作。パック	ァージと	こしての機能	性とビジュアルを構築
授業内容	するセ	ンスを学び、デザイン展開	見力を身につ!	ナます。				
授業目的	商品の	 	品イメージを	·より高める	ことができ	うごげ	イン提案を	目標とし、CDジャケットを
到達目標		る。イメージに合う素材を						
	回数				回数		10	
		課題①「画像加工での) ロ (上 (解説、ラフ	7)			3.	(XXI) D
	第1回	CDシャケット制1	/FJ ·		第15回			
	第2回	課題① CDジャケット制化	_{作」} (データ制	作) —————	第16回			
	第3回	課題② 「指定テーマでの CDジャケットリン	メイク」 ⁽ 解説	、ラフ)	第17回			
	第4回	課題② 「指定テーマでの CDジャケットリン	メイク」(デー	タ制作)	第18回			
	第5回	課題② 「画像加工での CDジャケットリ		タ制作 <u>-</u> げ)	第19回			
	第6回	プレゼンテーション			第20回			
極業計學								
授業計画	第7回	「オリジナルテーマ 課題③ CDジャケット制化		ニング)	第21回			
技 集計画	第7回第8回	○ ここと ここと ここと ここと ここと ここと ここと ここと ここと ここ	作」 プランニ ?での (ミシュャノケ	ニング)				
投 未計画		課題 ^③ CDジャケット制 課題 ^③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題 ^③ 「オリジナルテーマ	作」 プランニ ?での 作」 (ジャケ ?での (ジャケ	ット制作)	第21回			
技 未計画	第8回	課題③ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 コロの「オリジナルテーマ	作」 プラン: ?での (ジャケ た」 (ジャケ 作」 ~ 仕上に ?での (酔詞カ	ット制作)	第21回			
坟 未订	第8回	課題 ³ CDジャケット制 課題 ³ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題 ³ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題 ³ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 でDジャケット制	作」 プランコ ?での (ジャケ 作」 (ジャケ 作」 ~仕上!?での (歌詞カ 作」 (歌詞カ	ット制作 ット制作 ザ・出力) ード制作) ード制作	第21回 第22回 第23回			
坟 未订	第8回第9回第10回	課題 ³ CDジャケット制 課題 ³ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題 ³ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題 ³ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題 ³ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題 ³ 「オリジナルテーマ	作」 プランコ での (ジャケ での (ジャケ 作」 ~ 仕上に での (歌詞カ での (歌詞カ 作」 ~ 仕上に での (アイテ	ット制作) ット制作 デ・出力) ード制作 ード制作 ・出力) ム に関わる に関わる に対して に対して に対して に対して に対して に対して に対して に対して	第21回 第22回 第23回 第24回			
技 集計画	第8回 第9回 第10回 第11回	課題3 CDジャケット制 課題3 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題3 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題3 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題3 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題3 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題3 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題3 「オリジナルテーマ	作」 プランコ での (ジャケケマでの (ジャケケケ」 ~ 仕上にでの (歌詞カケマでの (アイティアの (下イティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティア	ット制作) ット制作 デ・出力) ード制作 ード制作 ・出力) ード制作 ムおよび に カカよび	第21回 第22回 第23回 第24回 第25回			
技 集計画	第8回 第9回 第10回 第11回 第12回	課題③ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 にDジャケット制 にDジャケット制	作」 プランコ での (ジャケケマでの (ジャケケケ」 ~ 仕上にでの (歌詞カケマでの (アイティアの (下イティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティアの (アイティア	ット制作) ット制作 デ・出力) ード制作 ード制作 ムおよび (下)	第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回			
	第8回 第9回 第10回 第11回 第12回 第13回 第14回	課題③ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 アレゼンテーション	作」 プランコ での (ジャケ での (ジャケケー) (ジャケケー) (ジャケケー) (ジャケケー) (歌詞カケー) (歌記上に) (アでの (アイ制作) (アイ制作) (アでの (アイ制作) (アでの (アイ制作) (アでの (アイ制作) (アでの (アイ制作) (アでの (アイ制作) (アでの (アイ制作) (アード) (アードー) (アー	ット制作) ット制作 が・出力) ード制作 ・出力) ード制作 ・出力) ムおよび に にいるよび に にいるよび にいるよう にいるよび にいるよう	第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回	こって必	3要な用紙や	○素材などが出てくるので、
準備学習等	第8回 第9回 第10回 第11回 第12回 第13回 第14回	課題③ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 課題③ 「オリジナルテーマ CDジャケット制 アレゼンテーション	作」 プランコ での (ジャケヤ」 (ジャケケー) (ジャケケー) (ジャケケー) (ジャケケー) (サール・アでの (サール・ア・アー) (サール・ア・アー) (サール・ア・アー) (サール・ア・アー) (サール・ア・アー) (サール・ア・アー) (サール・ア・ア・アー) (サール・ア・ア・アー) (サール・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	ット制作) ット制作 デ・出力) ード制作 ード制作 ・出力) ニド制作 ・出力) ニド制作 ・出力) ニド制作 カおよび におよび におよび におよび におよび におよび におよび におまず	第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回 第27回	こって必	必要な用紙や	○素材などが出てくるので、

【担当教員の	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			学科 グラフィックデザイン学科 ○ Webデザインコース ○ 絵師&コミック							
武田雄太郎	:デザイ	ン制作会社でWebデザ		<u> </u>				 			
		た経験あり。ポスター	コース		ィックデザイ アイラストコ		<u> </u>	llà l	<u>ャフクラ</u> んがコ [.]		インコース
ー ヤロコテリ ども手がけ		タッフTシャツ制作な		<u> </u>	ザインコー						
			学年			(1)	• (2) 学年			
21 - 5	l						業刑			\longrightarrow	演習 演習
科目名	 	・リートデザイン				<u> </u>				$ \rightarrow $	必修・選択
		# P A	4 = 7	±13000	7 FA#L =		講明		則期・	$\overline{}$	半・後期後半
		教員名 ## → 中7	<u>クラス</u> A・B・C・I		経験教員		業時				時間
	此田	雄太郎	Arbici			_	単位			1 1	• •
+0 \\/ +b =							業回	課題作	-	14	
担当教員						成 績				80	
						評 価		授業態		20	%
	<u> </u>					成績評価方法		単記試験			% %
								V 3\	1	0	
	エクス	トリーム系やグラフィティ	′など、スト!	ノートテイス	ストをいか	したグ	ッズ(の制作講	座。		
授業内容	クール	でかっこいいロゴやアイテ	ムの作成技術	赀をマスタ−	ーします。						
授業目的	エクス	トリーム系やグラフィティ ^が	よど、ストリ-	-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	ェトータルで
到達目標		プランニング能力をつける									
	回数		1交		回数			地	業内容	<u> </u>	
	第1回	ストリートデザインにつ		` •	第15回				жг у ц		
	第2回	課題①「スケボーデッキ			第16回						
	第3回	課題①「スケボーデッキ									
		課題①「スケボーデッキ			-						
	第5回	 課題①「スケボーデッキ			第19回						
	第6回	プレゼンテーション 次	回課題説明・ラ	ラフ制作	第20回						
授業計画	第7回	課題②「階段アート制作	:」(ラフ)		第21回						
	第8回	課題②「階段アート制作	:」(データ制作	≣)	第22回						
	第9回	課題②「階段アート制作	」(データ制作	~ 仕上げ)	第23回						
	第10回				第24回						
	第11回	ノノノトがバト」			第25回						
	第12回	ノノノトがバト」			第26回						
	第13回	課題③「オリジナルストリ ブランド制作」	ート(データ	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		備して勉強する必要はあり 際にその準備物を忘れない			プランに。	よって _必	必要な	は用紙や	素材な	:どが出	てくるので、
教科書 参考書等	特にな	:L									

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	゙ラフィ゛	ック	デザイン	/学科
神山比呂克	:フリー	ランスで建築模型やミ			デザインコー			 	師&コミックイラストコース
ニチュア、	ドールハ	ウスを制作。	コース		ィックデザィ アイラストコ		<u> </u>	 ~ -	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
					ザインコー	·ス			
			学年			(1)		2) 学年	
N - -	10						業刑		講義・実習演習
科目名		-ルハウス制作講座					選の		必修 《選択必修》 選択 前期 後期前半》 後期後半
		教員名	クラス	宇教级	 経験教員			^助 間数	42時間
	抽山	比呂克	A•B•C•D				単位		1 単位
	1111	101176	77 0 0 0		<u> </u>	_	業回		14回
担当教員									
3-4322						成績評価方法	\vdash	授業態	
						懂	Ĕ	筆記試	
						法		レポー	١ %
授業内容	ミニチ ます。	ュア制作技法による立体イ	(ラストレー:	ション応用級	扁。空間の	把握も含	含め7	た模型制	作テクニックを身につけ
授業目的		物の制作を通じて、様々 した立体素材を使い、商				o			
到達目標		属パーツの扱い、素材に				テクニュ	ック	、ディフ	スプレイテクニック。
	回数	授業内	容		回数				
	第1回	道具・材料の説明 材料	-体験		第15回				
	第2回	S:1/12のパンの彩色の化	上方①(説明·	彩色)	第16回				
	第3回	S:1/12のパンの彩色の付	上方②(仕上げ	*•配置)	第17回				
	第4回	S:1/12のイスの制作①(説明・パーツの	か切り出し)	第18回				
	第5回	S:1/12のイスの制作②(約	組み立て・ヤ	スリ掛け)	第19回				
	第6回	S:1/12のイスの制作③(5	彩色・仕上げ	<u>`</u>)	第20回				
授業計画	第7回	小作品の制作①(アイデ	ア出し)		第21回				
	第8回	小作品の制作②(ラフ・)	必要な材料の	検討)	第22回				
	第9回	小作品の制作③(パーツの	の切り出し)		第23回				
	第10回	小作品の制作④(パーツの	の切り出し・ヤ	マスリ掛け)	第24回				
	第11回	小作品の制作⑤(組み立つ	7)		第25回				
	第12回	小作品の制作⑥(組み立つ	て・彩色)		第26回				
	第13回	小作品の制作⑦(彩色・暦	記置)		第27回				
	第14回	小作品の制作®(配置・作	土上げ)		第28回				
準備学習等	普段は	使わない材料などを使っ	て、自由に制	川作する。					
教科書 参考書等	専門誌	・作品サンプル							

【担当教員の	実務経験	内容等】	学科		グ	゙ラフィ	ック	デザイン	ノ学科			
BUCHICO:	デザイン	'会社にデザイナーとし			デザインコー						ストコース	
		。現在フリーデザイナ	コース		ィックデザイ アイラストコ		λ	 \(\(\) \	ャラクタ んがコ-	≀ーデザイ – フ	ンコース	
一・広告全権がデザインを		トイラストやパッケーる。			<u>, , , , , , , , , , , , , , , , , , , </u>				<i>TOIS</i> —	^		
,,,,,	C , 70 .7	•	学年			1	• (2) 学年	Ę.			
							業刑			義・実習		
科目名	商業	(用カットイラスト				<u> </u>	·選σ			選択必		
	<u> </u>	*** ***	4		7 EA WL D		講氏		前期		- ・後期後 	2半
	DUC	教員名	クラス A·B·C·		¥験教員 ○			間数		42		
	ВОС	CHICO	A.P.C.	- U	9		単位			<u> </u>	単位 G	
to 가까 모							業回		<u> </u>	80		
担当教員	_					成績評価方法	Ĕ	授業態		20		
	_					評価		筆記試		20	%	
						方法	_	単元成			%	
							1	1	-		-	
授業内容		後、現場で広告制作を行う 際				设け、テ-	ーマ	に沿って	イラス	ト制作を行	うう。	
技术内谷	↓ ·効率の)良い制作方法や、Illustrat	torの応用的	的技術などを習	習得する。							
授業目的		で必要とされる汎用性の高 シやパンフレット、会報誌な							クを増々	(b)		
到達目標		トフォリオ制作に役立てる。		1/目 62 Ebillio 전 13	. 7 – 7	(60)	ГРЦ	<i>•</i>	7 6 4	100		
	回数							超	業内容			
		322141	3.FI.		回数			12				
	第1回	商業イラストタッチで自己		ラストを制作	第15回			13	(***)***			
	第1回		己紹介用イ	ラストを制作 し物カット【家族】 以明・ラフ				13				
	-	商業イラストタッチで自己	B紹介用イ ・トとは? ∑	 人物カット【家族】	第15回				(* 1) T			
	第2回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス	己紹介用イトとは? 別別 かんしゅう かいまい かんしゅう かいまい かんしゅう アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・ア	し、 し、 し、 し、 し、 し、 し、 し、 し、 し、	第15回				(Ar) T			
	第2回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには?	三紹介用イ トとは? /ii ーション /ii	人物カット【家族】 説明・ラフ 人物カット【家族】 量彩・仕上げ 人物カット【医療】	第15回 第16回 第17回			13	(Arju			
	第2回 第3回 第4回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー	三紹介用イ トとは? / ii ーション ト ト	、 物カット【家族】	第15回 第16回 第17回 第18回			13	(Ar) to			
授業計画	第2回 第3回 第4回 第5回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス	己紹介用イ トとは? /記 ノ記 ーション /記 ト ト	人物カット【家族】	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回			13	(Ar) to			
授業計画	第2回 第3回 第4回 第5回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス 図形ツールで時短イラス	コ紹介用イトとは? / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 /	人物カット【家族】	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回			13				
授業計画	第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス 図形ツールで時短イラス 便利ツールで面構成のイ	コ紹介用イトとは? / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 / 記 /	人物カット【家族】 説明・ラフ 人物カット【家族】 着彩・仕上げ 人物カット【医療】 説明・下描き・着彩 人物カット【子供】 説明・ラフチェック 人物カット【子供】 データ制作 フード】 説明・ラフ フード】 責新・仕上げ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回			13				
授業計画	第2回 第3回 第4回 第5回 第6回 第7回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス 図形ツールで時短イラス 便利ツールで面構成のイ 便利ツールで面構成のイ	己紹介用イトとは? トとは。 ・ とは。 ・ ・ とは。 ・ とは。 ・ とは。	、物カット【家族】 於明・ラフ 、物カット【家族】 ・一 ・一 ・一 ・一 ・一 ・一 ・一 ・一 ・一 ・一	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回			13				
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 9 回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス 図形ツールで時短イラス 便利ツールで面構成のイ 便利ツールで面構成のイ 覚えておきたい便利なイ	HA A A A A A A A A A A A A A A A A A A	(物カット【家族】 於明・ラフ (物カット【家族】 「新・仕上げ」 (物カット【医療】 於明・下描き・着彩 (物カット【子供】 がカット【子供】 がカット【子供】 がカット【子供】 データ制作 フード】 コード】 「シートリート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回			13				
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10 回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス 図形ツールで面構成のイ 便利ツールで面構成のイ 覚えておきたい便利なイ 色数指定のあるイラスト テーマに合わせたイラス	nd A は ? ld A は A は A は A は A は A は A は A は A は A	、物カット【家族】 於明・ラフ 、物カット【家族】 ・ (本) ・ (本) ・ (下)	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第22回 第23回 第24回			13				
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス 図形ツールで面構成のイ 便利ツールで面構成のイ 覚えておきたい便利なイ 色数指定のあるイラスト テーマに合わせたイラス テーマに合わせたイラス	na A とは? が A とは? が A とは? か ト ト ラ ラ ラ ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト	、物カット【家族】 説明・ラフ 、物カット【家族】 言彩・仕上げ 、物カット【医療】 説明・下描き・着彩 、物カット【子供】 、やりカット【子供】 がカット【子供】 データ制作 フード】 り切・ラフ フード】 ラフード】 をはまります。 インテリア・維質】 といって、シャーマ、シャーマ、シャーマ、シャーマ、シャーマ、シャーマ、シャーフ・カーマ、シャーフ・カーマ・カーマ・カーマ・カーマ・カーマ・カーマ・カーマ・カーマ・カーマ・カーマ	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回			13				
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 5 回 第 6 回 第 7 回 第 8 回 第 10回 第 11回 第 11回	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス 図形ツールで面構成のイ 便利ツールで面構成のイ 覚えておきたい便利なイ 色数指定のあるイラスト テーマに合わせたイラス テーマに合わせたイラス テーマに合わせたイラス	na A とは? が A とは? が A とは? か ト ト ラ ラ ラ ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト	、物カット【家族】 説明・ラフ 、物カット【家族】 ・・は上げ 、物カット【子供】 、、物カット【子供】 、、りかカット【子供】 、、りかカット【子供】 がカット【子供】 がカット【子供】 ボータ制作 フード】 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第22回 第23回 第24回 第25回 第26回			13				
授業計画	第 2 回 第 3 回 第 3 回 第 5 回 第 8 0回 第 8 0回 第 1 10回 第 1 12回 第 1 14回 第 1 4回 第 1 4回 第 1 4回 第 1 4回 第 1 4回 第 1 4回 第 1 4回 9 0回 9 0回 9 0回 9 0回 9 0回 9 0回 9 0回 9 0	商業イラストタッチで自己 現場で需要のあるイラス 効率よく着彩するには? 手描きイラストのバリエー 図形ツールで時短イラス 図形ツールで面構成のイ 便利ツールで面構成のイ 覚えておきたい便利なイ 色数指定のあるイラスト テーマに合わせたイラス テーマに合わせたイラス テーマに合わせたイラス	na とは ション トトト トラララトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトト	、物カット【家族】 説明・ラフ 、物カット【家族】 着彩・仕上げ 、物カ・下ット【をき 、物カ・アット【ときき 、物カ・アット【子・ツク 、物カット【子・ツク 、物カット【子供】 データト】 説明・ラフ フード】 カード】 カード】 ・ツク ・ツク ・ツク ・ツク ・ツク ・ツク ・ツク ・ツーク ・ツーク ・ツーク ・ツーク ・ツーク ・ツーク ・ツーク ・ツーク ・データを制作 ・データを制作 ・データを制作 ・データの ・データーの ・デートの ・	第15回 第16回 第17回 第18回 第19回 第20回 第21回 第21回 第23回 第24回 第24回 第25回 第26回 第26回 第27回			してみる	5.			

			学科				ック	デザイン	/学科		
					デザインコー			 ~ -		ックイラス	
			コース	9	ィックデザイ アイラストコ		ζ	$H \sim I$	<u>ャラクタ</u> んがコー	ーデザイン - っ	コース
				\sim	ゲインコー				7013"-1"	^	
			学年			(1)	•	2 学年	Ē		
							業刑			養・実習	
科目名	自主	E制作 A				_	選の			選択必修	
		***		rh 74:45	7 EA WL D		講明		前期	後期前半・	
	V I I	教員名	<u>クラス</u>		経験教員			間数		42時	
	ΥU	IVI E	A • B • C • [7			単位			1単	
						授	業回			14 🗈	
担当教員						成績評価方法		課題作		<u>%</u>	-
						評価		授業態		10%	
						方法		筆記試		9 0 %	
							\bigcirc	レホー	Γ	9 0 %	
	各自な	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	てい	る教員に	フォロ	ーしてもら	うう)
授業内容	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	言する義務	がある。
授業目的	①授業	課題の作業の遅れをフォロー	アップする								
70 乗日的 到達目標		的な制作活動 他 (就職活動用の作品制作	・ 検定対策の白	全トレーニヽ	ノグた ど)						
				1111 = 2				410	2 44. ch sta		
	回数	授業内			回数			13	業内容		
	第1回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	训作活動 —————	第15回						
	第2回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第16回						
	第3回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第17回						
	第4回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	训作活動	第18回						
	第5回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第19回						
	第6回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	川作活動	第20回						
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第21回						
	第8回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第22回						
	第9回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	削作活動	第23回						
	第10回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第24回						
	第11回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	川作活動	第25回						
	第12回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第26回						
	第13回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第27回						
	第14回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	训作活動	第28回						
準備学習等	毎回作	業する課題や道具などは行	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									

			学科		グ	ラフィ	ック	デザイン	/学科		
					デザインコー			 ~ -			ストコース
			コース	9	ィックデザイ アイラストコ		<u>χ</u>	 ~ -	<u>ャラクタ</u> んがコ・		ンコース
				\sim	ゲインコー				<i>TOIS</i> –		
	_		学年			(1)	•	2 学年			
	, 、	11.17					業刑			義・実習	
科目名	自主	E制作 B				_	·選σ				修・選択
		# P A	4 = 7	th 3/6/05	7 FA#4 P		講明		前期		半・後期後半
	 浅野	教員名 沙希	クラス ^ - D - C - 「		経験教員			間数	├	42	
	/戈到/	沙布	A • B • C • [4			単位				単位
担当教員							業回	課題作	<u> </u>	14	<u> </u>
担ヨ教具	<u> </u>					成績評価方法		授業態		1 0	
						計価		筆記試		1 0	%
	<u> </u>					方 法	\bigcirc	レポー		9 0	
				I							
授業内容		が設定した作業目標と内容 インに関することであれば									
3220131			11 701 101	ды солол	у , у	11 2/13			T C TIX	L / U 32	33773 45 60
	①授業		アップすろ								
授業目的 到達目標		所属の下来の遅れをファロ 的な制作活動	7 7 7 9 3								
到走口惊	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	ノグなど)						
	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	引作活動	第15回						
	第2回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第16回						
	第3回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第17回						
	第4回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	削作活動	第18回						
	第5回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	训作活動	第19回						
	第6回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第20回						
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	川作活動	第21回						
	第8回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第22回						
	第9回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	引作活動	第23回						
	第10回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	训作活動	第24回						
	第11回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	训作活動	第25回						
	第12回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	川作活動	第26回						
	第13回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	训作活動	第27回						
	第14回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	训作活動	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									

			学科		グ	ラフィッ	ックデザイン	/学科
				<u> </u>	ザインコー			師&コミックイラストコース
			コース	\leq	ィックデザイ アイラストコ		 	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
				~	ザインコー			אלואלים אי
			学年			(1) •		
41 — 4		H-177					業形態	講義・実習)演習
科目名	目主	制作 C					選の別	必修・選択必修・選択
		教員名	クラス	中3642	· 단사 무		講時期	前期・後期前半・後期後半
	門田	∠ `+ →	A • B • C • D		験教員		美時間数 単位数	42時間 1単位
	1 1111	水件 J	Arbicil	' 			学问数 業回数	14回
担当教員							課題作	
1237X						成績評価方法	② 授業態	
						猫	筆記試	
							◎ レポー	
		\$						
授業内容		「設定した作業目標と内容 、ンに関することであれる						[フォローしてもらっ) トで報告する義務がある。
	①授業	 課題の作業の遅れをフォロー	 -アップすろ					
授業目的 到達目標	l	的な制作活動	7 7 7 9 0					
力是日本	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) 			
	回数	授業内	内容		回数		授	業内容
	第1回	各自が設定した作業内容	8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	F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	8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	家に合わせた制	作活動	第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容	F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	侭に合わせた制	作活動	第20回			
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	F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	r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	家に合わせた制	作活動	第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容	8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	家に合わせた制	作活動	第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容	ドに合わせた制	作活動	第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容	8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	p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						

			学科		グ	ラフィッ	ックデザイン	/学科
				<u> </u>	・ザインコー		<u> </u>	師&コミックイラストコース
					ィックデザイ アイラフトニ		 	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
				<u> </u>	ザインコー			<i>NII</i> -A
			学年	•		(1) •	2 学年	
							業形態	講義・実習 演習
科目名	自主	制作 D					選の別	必修・選択必修・選択
		#L D &	<u> </u>		7 EA W. D		講時期	前期・後期前半・後期後半
	<i>t</i> z ++	教員名	クラス	実務経	験教員		美時間数	42時間
	名村						单位数	1 単位
10 VV */L E	武田		۸ . D . C . C	<u> </u>			業回数 課題作	14回
担当教員	森脇 広野	10 1.70	A • B • C • D	<u> </u>		成績		
	鈴木	<u>じん</u> 敦				成績評価方法	授業態筆記試	
	神山					方法	単記紙	
	74111	九口九		1				1 9 0 70
145 MK T +		で設定した作業目標と内容						-
授業内容	アサイ 	ンに関することであれる	エイト業内容は目	田でめるス	か、毎四、	作業内	谷をレホー	トで報告する義務がある。
授業目的	l	課題の作業の遅れをフォロー 的な制作活動	-アップする					
到達目標	l	他 (就職活動用の作品制作	検定対策の自事	主トレーニン	/グなど)			
	回数		内容		回数		————— 授	
	第1回	各自が設定した作業内容	ない かいない かいない かいしゅう かいしゅう かいしゅ かいし おいし はい かい	作活動	第15回			
	第2回	各自が設定した作業内容	r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	ない 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	r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	ぶに合わせた制	作活動	第19回			
	第6回	各自が設定した作業内容	ない かっぱい おいま おいま かいま かいま かいま かいま かいま かいま かいま かいま かいま か	作活動	第20回			
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	ない かいこう おいま おいま はい こうしゅ かいし かいし はい	作活動	第21回			
	第8回	各自が設定した作業内容	ぶに合わせた制	作活動	第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容	F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	r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	r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	F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	家に合わせた制	作活動	第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容		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						

			学科		グ	ラフィッ	クデザイン	/学科	
				\sim	デザインコー		- - - 	師&コミックイラン	
			コース		ィックデザイ アイラストコ			ャラクターデザイ ノギコ・フ	ンコース
			 	\sim 1	<u>/'1フスト-</u> ザインコー			んがコース	
			学年	C 1		(1) •	2 学年		
						授業	託態	講義·実習	演習
科目名	自主	制作 E				必選	の別	必修・選択必	修・選択
						開請	時期	前期・後期前半	・後期後半
		教員名	クラス	実務紹	験教員	授業	時間数	42	時間
	鈴木	敦				単位	位数	1	単位
		じん				授業	[回数	14	回
担当教員	ΥU	ME	A • B • C • [成	課題作		%
	BUC	HICO				成績評価方法	受 授業態	度 10	%
	浅野	沙希				週	筆記試		%
						法	◯│レポー	h 90	%
	 各自か	ド設定した作業目標と内容	学を実施する。	(疑問点が	あれば、 き	常駐してい	ハる教員に	ニフォローしても	5らう)
授業内容	デザイ	′ンに関することであれば	ば作業内容は自	目由であるが	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		課題の作業の遅れをフォロー	-アップする						
到達目標		的な制作活動 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)				
	回数				回数		- -		
	第1回			1/左洋動	第15回				
	第2回	各自が設定した作業内容 			第16回				
	第3回	各自が設定した作業内容 			第17回				
	第4回	各自が設定した作業内容			第19回				
	第5回								
	第6回	各自が設定した作業内容 			第20回				
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容			第21回				
	第8回	各自が設定した作業内容	いた 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	家に合わせた制	作活動	第23回				
	第10回	各自が設定した作業内容	F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	ないことではいる。 ないるではいる。 ないことではいる。 ないことではいる。 ないことではいる。 ないことではいる。 ないるではいるではいる。 ないるではいるではいるではいる。 ないるではいるではいるではいるではいる。 ないるではいるではいるではいる。 ないるではいるではいるでは	作活動	第25回				
	第12回	各自が設定した作業内容	家に合わせた制	作活動	第26回				
	第13回	各自が設定した作業内容	F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	F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							

				学科 グラフィックデザイン学科				
				<u> </u>	デザインコー		# = 1	師&コミックイラストコース
					ィックデザイ アイラストニ		 	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース
				② 雑貨デ				אלואלים אי
			学年			(1) •	_ ,	
1 1 - 5		- #u / - -					業形態	講義・実習演習
科目名	目王	·制作 F					選の別 講時期	必修・選択必修・選択 前期・後期前半・後期後半
		 教員名	クラス	宇黎級	 験教員	-	神时知 美時間数	42時間
	 鈴木		777	大切和生物大大块		単位数		4 Z 時間 1 単位
	広野						業回数	14回
担当教員	神山		A • B • C • D				課題作	
,		HICO				成績評価方法	◎ 授業態/	度 10%
	浅野					質	筆記試	
						法	◎ レポー	h 90%
	タ 白か	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ぶた宝施する	(疑問占が	ふわげ ら	堂駐17	いろ教員に	フォロー! てもらう)
授業内容								トで報告する義務がある。
授業目的	l	課題の作業の遅れをフォロー	-アップする					
到達目標	l	的な制作活動 他 (就職活動用の作品制作	・検定対策の自事	キトレーニ ン	ノグたど)			
	回数	授業内			回数		担当	*業内容
	第1回			ルンエミト	第15回		Xt	.*.r.1-tr
		各自が設定した作業内容 			第16回			
	第2回							
	第3回	各自が設定した作業内容			第17回			
		各自が設定した作業内容			第18回			
	第5回	各自が設定した作業内容						
	第6回	各自が設定した作業内容			第20回			
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容		第21回				
	第8回	各自が設定した作業内容			第22回			
	第9回	各自が設定した作業内容			第23回			
	第10回	各自が設定した作業内容			第24回			
	第11回	各自が設定した作業内容			第25回			
	第12回	各自が設定した作業内容			第26回			
	第13回	各自が設定した作業内容			第27回			
	第14回	各自が設定した作業内容	F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						

			学科	グラフィックデザイン学科							
				◎ Webデザインコー				# 🗸 -			
			コース	グラフ	ィックデザイ アイラストコ		<u>χ</u>	 _ _ _ _ _ _ _ _ _ 	<u>ャラクター</u> んがコー	·デザインコース z	
				<u> </u>	・ ザインコー						
			学年					2) 学年			
N E A		- #u / #- C					業刑			実習演習	
科目名	 ⊨∃	E制作 G				<u> </u>	選 <i>0</i> 講明			選択必修 · 選択 受期前半 · 後期後半	
		教員名	クラス	宇教幻	 E験教員			^{1知} 間数	11 HI 13	### * 後期後 # ### 4 2 時間	
	 名村		777	大切和	E-阿太子人 央		を で 単位			4 2 時間 1 単位	
	武田		A • B • C • [授業回数			14回		
担当教員	YUM					=田昭/左		L 品	%		
							\bigcirc	授業態	 度	1 0 %	
							Ŭ	筆記試		%	
						法	0	レポー	١	9 0 %	
授業内容		が設定した作業目標と内容 インに関することであれば									
授業目的 到達目標	②自主	課題の作業の遅れをフォロー 的な制作活動 他 (就職活動用の作品制作		主トレーニン	ノグなど)						
	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	川作活動	第15回						
	第2回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	第16回							
	第3回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	第17回							
	第4回	各自が設定した作業内容	家に合わせた制作活動 第18								
	第5回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	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	第20回							
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	察に合わせた制作活動 第21								
	第8回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	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	川作活動	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									

			学科	グラフィックデザイン学科						,		
				◯ Webデザインコー								-ス
			コース	グラフ	ィックデザィ アイラスト:		λ	# -			(ンコーフ	<u>χ</u>
				<u> </u>	<u>バイフスト-</u> ザインコー			(O) #	んがコ-	<u>- </u>		
			学年	O III			• (2) 学年	F			
						授	業刑	態	講	義・実習	演習 演習]
科目名	自主	制作 H				⊢	選0			$\overline{}$	沙修・道	
						開	講問	詩期	前期		半・後期	後半
	^^ 1	教員名	クラス	実務紹	経験教員			間数	<u> </u>	_	時間	
	鈴木			_			単位				単位	
	広野		A • B • C • [授	業回	1	<u> </u>	14		
担当教員	神山	比呂克				成績	Ļ	課題作			%	
						人	\bigcirc	授業態		1 0		
								筆記試			%	
						法		レポー	<u> </u>	9 0	1 %	
	┃ ┃ 各自 <i>た</i>	が設定した作業目標と内容 が設定した作業目標と内容	Fを実施する。	(疑問点が	、 があれば、「	常駐して	てい	る教員に	ニフォロ	ーして	もらう)	
授業内容		(ンに関することであれば										
15.W - 11	①授業	課題の作業の遅れをフォロー	·アップする									
授業目的 到達目標		的な制作活動	10-1-1-1	211	("+ 1")							
	<u> </u>	他 (就職活動用の作品制作		王トレーニン								
	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	川作活動	第15回							
	第2回	各自が設定した作業内容	容に合わせた制作活動 第16									
	第3回	各自が設定した作業内容										
	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	l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	第20回								
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	容に合わせた制作活動 第2									
	第8回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	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	川作活動	第26回							
	第13回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	川作活動	第27回							
	第14回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	川作活動	第28回							
準備学習等	毎回作	業する課題や道具などは行	各自準備して	くること。			_					
数科書 参考書等	各自必	要に応じて										

				グラフィックデザイン学科								
				<u> </u>	ザインコー				師&コミックイラス			
			コース	\leq	ィックデザイ アイラストコ		^	\sim	<u>ャラクターデザイ∑</u> んがコース	ンコース		
				<u>~</u>	ザインコー			•	7013°-1 ×			
			学年			1	• (2) 学年				
	, ,	11.177					業形		講義・実習			
科目名	自主	E制作 I					選の		必修・選択必			
		**	4 = 3		7 EA 1/L 17		講時			・後期後半		
		教員名 敦	クラス	美務稅	験教員	授業時間数			421			
	鈴木		A · B · C · D			単位数				単位		
+0 1/ #4- 5	神山	比呂克				授業回		課題作	14	凹 %		
担当教員						成績評価方法	\vdash			,,		
						評 価	\vdash	授業態		% %		
						方法	\bigcirc	単記試				
							<i>"</i>			70		
157 W. J		で設定した作業目標と内容 である。										
授業内容	デザイ 	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	l	課題の作業の遅れをフォロー	-アップする									
到達目標	l	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)										
	回数				回数				 業内容			
	第1回		家に合わせた制作活動 第15回									
	第2回		家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			第17回							
		各自が設定した作業内容			第19回							
	第5回	各自が設定した作業内容										
	第6回	各自が設定した作業内容	ドに合わせた制	川作沽虭	第20回							
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	に合わせた制	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	l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	l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	ぶに合わせた制	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										

				学科 グラフィックデザイン学科								
				<u> </u>	デザインコー			師&コミックイラストコース				
				\leq	ィックデザイ アイラストコ		- ∥ ⊗ ·	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース				
				○ 対力力○ 雑貨デ				<i>ND</i> -1-X				
			学年			1 .	・ (2) 学年					
							業形態	講義・実習 演習				
科目名	自主	E制作 J					選の別	必修・選択必修・選択				
		#L = 4		T			講時期	前期・後期前半・後期後半				
	木叻	教員名 《小公》	クラス	クラス 実務経験		授業時間数		42時間				
	森脇 紗織					単位数		1 単位				
10 V/ +/- E	武田	雄太郎					業回数	14回				
担当教員	鈴木		A·B·C·D)		成績評価方法	課題作					
	<u>広野</u> 神山					評価	授業態					
	州山	比呂克		+		方法	筆記試 り シポー					
								J 9 0 70				
1 NI/ 1 -L		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)										
授業内容	デザイ 	くンに関することであれば	ば作業内容は自	由であるが	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	l	課題の作業の遅れをフォロー	-アップする									
到達目標	l	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)										
	回数		 内容		回数							
	第1回	各自が設定した作業内容		作活動	第15回							
	第2回	各自が設定した作業内容		第16回								
	第3回											
		各自が設定した作業内容			第18回							
	第5回	各自が設定した作業内容			第19回							
	第6回	各自が設定した作業内容			第20回							
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容			第21回							
XXIII	第8回	各自が設定した作業内容		第22回								
	第9回			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		作活動	第25回							
	第12回	各自が設定した作業内容	家に合わせた制	作活動	第26回							
	第13回	各自が設定した作業内容	家に合わせた制	作活動	第27回							
	第14回	各自が設定した作業内容	家に合わせた制	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										

					/学科							
					ザインコー			師&コミックイラストコース				
				<u> </u>	ィックデザイ アイラストコ			<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース				
				<u> </u>	ザインコー			אלים אלים				
			学年			1	・ (2) 学年					
	, ,	11.17					業形態	講義・実習 演習				
科目名	自主	E制作 K					選の別	必修・選択必修・選択				
		*** = 4	4	D 7547	7 EA */L 🖂		講時期	前期・後期前半・後期後半				
	<i></i>	教員名	クラス	実務経験教員		授業時間数		42時間				
	鈴木						単位数 ※日数	1 単位				
担当教員	Y U	じん M E	A • B • C • D	<u> </u>		授業回数 課題作						
担ヨ教貝		HICO	77 0 0 0			成績評価方法	○ 授業態					
	浅野					計価	筆記試					
	/火山	دا ۱۰ کر				万法	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □					
		»	- 1 11	(1-7-7-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1	\	14 m > :						
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。										
	①授業	課題の作業の遅れをフォロー	 -アップする									
授業目的 到達目標	②自主	的な制作活動			(% (- 1%)							
	<u> </u>	他 (就職活動用の作品制作		主トレーニン								
	回数	授業内	9容		回数		授	業内容				
	第1回	各自が設定した作業内容	ドに合わせた制·	作活動	第15回							
	第2回	各自が設定した作業内容	pに合わせた制	第16回								
	第3回	各自が設定した作業内容	P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	家に合わせた制·	作活動	第18回							
	第5回	各自が設定した作業内容	家に合わせた制	作活動	第19回							
	第6回	各自が設定した作業内容	pに合わせた制	作活動	第20回							
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	Fに合わせた制	第21回								
	第8回	各自が設定した作業内容	F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	家に合わせた制	第23回								
	第10回	各自が設定した作業内容	家に合わせた制	作活動	第24回							
	第11回	各自が設定した作業内容	p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	F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	F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	家に合わせた制·	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										

				グラフィックデザイン学科								
				<u> </u>	デザインコー		- 11 -	師&コミックイラストコース				
					ィックデザイ アイラフ トロ		- ∥ ⊗ .	<u>ャラクターデザインコース</u> んがコース				
			■ ⊢	○ 対力力○ 雑貨デ				<i>NII</i> -A				
			学年			1	・ (2) 学年	-				
							業形態	講義・実習 演習				
科目名	自主	·制作 L					選の別	必修・選択必修・選択				
		**	4		7 EA */L 🖂		講時期	前期・後期前半・後期後半				
	<i></i>	教員名	クラス	実務経験教員		授業時間数		42時間				
	鈴木						単位数 *** ********************************	1 単位				
+0 \ <i>V</i> #	<u>広野</u> 神山					授業回数 課題作		14回				
担当教員		·····································	A • B • C • D			成績評価方法	○ 授業態					
	浅野					評価	筆記試					
	12023	75 (1)		<u> </u>		方法	● 単記試					
				1				. 2 3 / 3				
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)										
按耒內谷	アリ1 	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		課題の作業の遅れをフォロー 的な制作活動	-アップする									
到達目標		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)										
	回数		 内容		回数		授	·····································				
	第1回	各自が設定した作業内容	ない かいない かいない かいしゅう かいしゅう かいし かいし おいし かいし かいし かいし かいし かいし かいし かいし かいし かいし か	作活動	第15回							
	第2回	 各自が設定した作業内容	容に合わせた制作活動 第16 [
	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	家に合わせた制	作活動	第18回							
	第5回	各自が設定した作業内容	8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	侭に合わせた制	作活動	第20回							
授業計画	第7回	各自が設定した作業内容	r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	Fに合わせた制	第22回								
	第9回	各自が設定した作業内容	F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	F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	家に合わせた制	作活動	第25回							
	第12回	各自が設定した作業内容	r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	F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	ドに合わせた制	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	くること。								
教科書 参考書等	各自必	要に応じて										