

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	表現 I (絵画表現)		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デッサンをはじめとした基礎表現方法や、絵画表現の思考・技法の研究を行い、右脳を活性化させます。透視図法などの遠近法を学ぶことで表現力を上げることを目指します。					
到達目標					
授業の最初に描いたデッサンと最後に描いたデッサンを比較して成長を実感し、見方の変化によってデッサン力が向上することを理解する。					
授業内容					
1, 2	デッサン、クロッキーとは説明 鉛筆によるグラデーション作り、調子・諧調練習 2B→12段階 手のデッサン				
3, 4	パース、アイレベルについて。立方体デッサン				
5, 6	基礎デッサン 石膏(円柱、円錐)、球体デッサン				
7, 8	遠近法 一点透視図を使った作画				
9, 10	透視図 二点透視図を使った作画(室内)				
11, 12	固有色の表現(野菜、果物モチーフ)				
13, 14	ブラインドコンタードローイング、クロッキーについて。写真モデル2点、				
15, 16	クロッキー、学生モデル				
17, 18	人物デッサン(男性) 人物デッサン(女性)				
19, 20	人物デッサン二人組モデル				
21, 22	透視図 一点透視図、分割の仕方、増殖法、作画				
23, 24	静物デッサン、質感表現、ガラス、陶器、布				
25, 26	三点透視図法について 立方体作画、室内作画				
27, 28	屋外スケッチ 樹木を描く				
29, 30	静物デッサン 動物剥製1				
31, 32	静物デッサン 動物剥製2				
33, 34	三点透視図法について 立方体その他作画				
35, 36	三点透視図で描く教室 人物を含めた空間認識				
37, 38	顔のデッサン、自画像				
39, 40	右脳で描く 逆さ絵 ネガポジの見方 作画				
41, 42	遠近法の中の人物表現 俯瞰、煽り				
43, 44	右脳で描く 逆さ絵 ネガポジの見方 作画				
45, 46	空気遠近法について 作画				
47, 48	石膏デッサン、ポイント説明 作画				
49, 50	手、足のデッサン				
51, 52	遠近法の中の人物表現 俯瞰、煽り 後期まとめ/課題提出確認/感想、反省レポート				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	公募作品制作 I		担当教員	村上 克巳	
実務経験	イラストレーターとして活動している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品するための作品制作を行います。キャラクター・ポスターなど様々な内容での制作に向け、ラフスケッチからフィニッシュワークまで、作品制作の考え方を実践を通して学習します。					
到達目標					
コンペ応募を通じてスキルアップを目指すのはもちろん、過去の作品や入賞結果を分析することで自分自身の作品を客観的に見る能力を養います。					
授業内容					
1, 2	時期によって開催している公募への作品制作（1～3ヶ月で制作・チェック・応募の繰り返し）				
3, 4					
5, 6					
7, 8					
9, 10					
11, 12					
13, 14					
15, 16					
17, 18					
19, 20					
21, 22					
23, 24					
25, 26					
27, 28					
29, 30					
31, 32					
33, 34					
35, 36					
37, 38					
39, 40					
41, 42					
43, 44					
45, 46					
47, 48					
49, 50					
51, 52					
教科書・資料等	「登竜門」「公募ガイド」				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	DTP		担当教員	佐藤 明美	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー/イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デスク・トップ・パブリッシング（卓上出版）。デザイン・編集・割り付けなどをコンピュータで行い、レイアウト（文字・イラスト・写真などの整理）の仕方を学習します。					
到達目標					
主に印刷媒体の基礎知識やデータの知識を学びながら、実践を通じて広告デザインの考え方やDTPスキルを身に付けます。					
授業内容					
1, 2	DTPとは 説明 Illustrator使い方の基本				
3, 4	Illustrator ペンツールの使い方				
5, 6	Illustrator 線の設定 イラスト制作				
7, 8	Illustrator 40の考え方とグラデの付け方 曲線の練習				
9, 10	Illustrator オブジェクトの回転等 パスファインダー リフレクトなど				
11, 12	Illustrator ロゴとは トレース練習 文字への加工				
13, 14	Illustrator 文字組、着色 応用でロゴ制作				
15, 16	Illustrator&Photoshop 暑中見舞いはがき カンプとデータ 写真の加工 調整				
17, 18	Illustrator&Photoshop オリジナル暑中見舞いはがき				
19, 20	Illustrator&Photoshop 色の作り方と下絵のトレース				
21, 22	Illustrator&Photoshop 猫カフェPOP 写真の切り抜き カンプ作成 コンセプトシートの作り方				
23, 24	Illustrator&Photoshop オリジナル犬カフェPOP				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	ミニポスター「国イメージ」※パッケージアワード開催の場合、変更あり				
29, 30	前回の続き				
31, 32	前回の続き				
33, 34	イベントチラシ「よい間ごんごん」カンプ、データ、モノクロ、10				
35, 36	前回の続き				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き				
41, 42	前回の続き				
43, 44	前回の続き				
45, 46	三角カレンダー				
47, 48	前回の続き				
49, 50	前回の続き				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	イラスト基本テクニック		担当教員	ヨウル☆プッキ	
実務経験	立体イラストレーション作家を経て、造形デザイン作家として活動している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
透明水彩・アクリル絵の具などイラストに使用する各種画材の知識や、スパッタリング・ソフトエッジ・ハードエッジ・マチエールなどの技法の基本を学習します。					
到達目標					
画材の特性を理解し、その特性を活用したイラストを制作する。					
授業内容					
1, 2	自己紹介/画材&授業の紹介 アクリル絵の具・水彩について① 技法と特性				
3, 4	アクリル絵の具・水彩について② 技法と特性				
5, 6	アクリル絵の具・水彩について③ 技法と特性				
7, 8	アクリル絵の具・水彩について④ 技法と特性				
9, 10	アクリル絵の具・水彩について⑤ 技法と特性				
11, 12	メディウム① 説明 テクスチャー下地づくり				
13, 14	メディウム② テクスチャーに着彩				
15, 16	主線の効果① 説明・練習 /主線の効果② 下描き				
17, 18	主線の効果③ 本描き/主線の効果④ 仕上げ				
19, 20	オリジナルイラスト①②				
21, 22	オリジナルイラスト③④				
23, 24	オリジナルイラスト及び未完成の作品調整①②				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	コピックマーカー①画材説明				
29, 30	コピックマーカー②エアブラシとインク				
31, 32	コピックマーカー ③オリジナル				
33, 34	コピックマーカー④オリジナル				
35, 36	パステルで描くリアル人物① 練習課題				
37, 38	パステルで描くリアル人物② 自由				
39, 40	パステルで描くリアル人物③ 自由				
41, 42	パステルで描くオリジナルイラスト①				
43, 44	パステルで描くオリジナルイラスト②				
45, 46	水彩色鉛筆①				
47, 48	水彩色鉛筆②				
49, 50	コラージュ①				
51, 52	コラージュ②				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	イラスト実践テクニック		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインとの関係性やコミュニケーションとしてのイラストレーションの必要性を考えながら、使用される媒体を想定した実践的な課題で、イラストの意味・考え方、制作の進め方を学びます。					
到達目標					
画材の特性・特徴を理解し、作品制作に反映する。商業イラストレーションのコミュニケーションとしての役割を理解し、作品で表現する。					
授業内容					
1, 2	自己紹介 イラストレーターについて講義 『自己PRイラスト』① 説明、ラフスケッチ				
3, 4	『自己PRイラスト』② ペン入れ、マーカーコピックについて説明、着色（マーカー、A4サイズ）				
5, 6	『自己PRイラスト』③ 着色（マーカー）、トレペ掛け、コンセプトシート記入、提出				
7, 8	『ブックカバーイラスト』① 説明、ラフスケッチ				
9, 10	『ブックカバーイラスト』② ラフスケッチ、トレースダウン、画材説明（透明水彩B4サイズ）				
11, 12	『ブックカバーイラスト』③ ペン入れ、着色（透明水彩）				
13, 14	『ブックカバーイラスト』④ 着色 チェック、加筆修正				
15, 16	『ブックカバーイラスト』⑤ 着色 加筆修正、トレペ掛け、コンセプトシート記入、提出				
17, 18	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』① 説明、ラフスケッチ				
19, 20	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』② トレースダウン、画材説明 着色				
21, 22	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』③ トレースダウン、着色				
23, 24	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』④ 着色				
25, 26	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』⑤ 着色				
27, 28	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』⑥ 着色完成 加筆修正、トレペ掛け、コンセプトシート記入、提出				
29, 30	似顔絵イラスト① ラフスケッチ				
31, 32	色鉛筆の塗り練習				
33, 34	似顔絵イラスト② 下書き、ペン入れ、着色				
35, 36	似顔絵イラスト② 着色、仕上げ、提出				
37, 38	『ミュージックジャケットイラスト』① 説明、ラフスケッチ説明、ラフスケッチ				
39, 40	『ミュージックジャケットイラスト』② 下描き、トレースダウン				
41, 42	『ミュージックジャケットイラスト』③ ペン入れ、着色（パステル）				
43, 44	『ミュージックジャケットイラスト』④ 着色、完成、トレペ掛け、コンセプトシート				
45, 46	『雑誌挿絵イラスト』① 説明、5カット程度。ラフスケッチ				
47, 48	『雑誌挿絵イラスト』② ラフスケッチ、トレース、ペン入れ				
49, 50	『雑誌挿絵イラスト』③ ペン入れ、着色（透明水彩）				
51, 52	『雑誌挿絵イラスト』④ 着色（透明水彩）完成提出				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	デジタル基礎		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー/イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Mac(PC)の基本操作から、Illustrator・Photoshopなどのグラフィックソフトの使い方を学習し、デザイン制作会社で必要なスキルを身に付けます。					
到達目標					
Mac、Illustrator、Photoshopの基本操作の習得。デジタルイラストレーション、グラフィックデザインの基礎表現が出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	Mac/Illustrator/Photoshopについて グラフィックデザイン・イラストレーションにおけるソフトウェアの役割について説明				
3, 4	Illustrator基礎① 制作事例紹介/各種ツール説明/プリンター・スキャナの使用法				
5, 6	校外実習 古本市見学				
7, 8	Illustrator基礎② ペンツールの練習 アンカーとハンドルの関係性、美しいセグメントの引き方				
9, 10	Illustrator基礎③ ペンツールの練習課題。「A4サイズイラスト制作」ペンツール(ベジェ曲線)/イラスト/パスファインダー/画像の配置と整列/マスク				
11, 12	Illustrator基礎④ 「A4サイズイラスト制作」ラフチェック、トレース				
13, 14	Illustrator基礎⑤ 「A4サイズイラスト制作」プリントチェック				
15, 16	Illustrator基礎⑥ 「A4サイズイラスト制作」提出/レビュー会				
17, 18	Photoshop基礎① 画像解像度/Illustratorとの違い/カラーモード(CMYK・RGB)				
19, 20	Photoshop基礎② 選択ツール・選択範囲/切り抜き方法(数パターン)/ペンタブの使い方				
21, 22	Photoshop基礎③ レイヤー/データの保存形式について/画像の補正とレイヤーマスク				
23, 24	Photoshop基礎④ ブラシツール練習/合成方法/クリッピング(ペンタブ使用)				
25, 26	Photoshop基礎⑤ ブラシツール練習(ペンタブ使用)				
27, 28	前期の復習				
29, 30	Illustrator&Photoshop基礎① 「オリジナルグッズ制作」制作概要/入稿について				
31, 32	Illustrator&Photoshop基礎② 「オリジナルグッズ制作」ラフ制作				
33, 34	Illustrator&Photoshop基礎③ 「オリジナルグッズ制作」着色				
35, 36	Illustrator&Photoshop基礎④ 「オリジナルグッズ制作」着色				
37, 38	Illustrator&Photoshop基礎⑤ 「オリジナルグッズ制作」レイアウト				
39, 40	Illustrator&Photoshop基礎⑥ 「オリジナルグッズ制作」入稿				
41, 42	Illustrator&Photoshop基礎⑦ 「マンガ単行本カバー制作」制作概要/スキャン				
43, 44	Illustrator&Photoshop基礎⑧ 「マンガ単行本カバー制作」補正・レタッチ				
45, 46	Illustrator&Photoshop基礎⑨ 「マンガ単行本カバー制作」着色				
47, 48	Illustrator&Photoshop基礎⑩ 「マンガ単行本カバー制作」レイアウト				
49, 50	Illustrator&Photoshop基礎⑪ 提出/レビュー会				
51, 52	進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	進級制作		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー/イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
進級作品審査会へ向けた、アナログ画材やデジタルを使用したオリジナルイラストでの作品制作。コンセプトワークからカラーラフ制作、プレゼン方法までを学習します。					
到達目標					
個性的な作品を制作することを目標とする。 B2サイズで完成度の高い作品を目指す。					
授業内容					
1, 2	進級制作概要説明・自己紹介（今まで描いてきた作品について）				
3, 4	テーマについて/資料集め/校外散策（図書館・書店）				
5, 6	個別面談/アイデア出し/資料集め				
7, 8	ラフ制作				
9, 10	ラフ制作/チェック				
11, 12	ラフ制作				
13, 14	ラフ制作/チェック ※イラストレーション科担当の先生方にアドバイスをもらう				
15, 16	個別面談				
17, 18	カラーラフ制作				
19, 20	カラーラフ制作				
21, 22	カラーラフ制作/チェック				
23, 24	クラス内前期経過発表/アドバイス会/プレゼン準備				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	本制作				
29, 30	本制作/チェック				
31, 32	本制作				
33, 34	本制作				
35, 36	本制作/チェック				
37, 38	本制作				
39, 40	本制作				
41, 42	本制作/チェック				
43, 44	クラス内経過発表/アドバイス会/チェック会準備				
45, 46	修正箇所の共有				
47, 48	本制作/チェック				
49, 50	クラス内審査会/審査会準備				
51, 52	進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	キャリアガイダンス I		担当教員	伊藤 実来	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	キャリアガイダンスについて・自己紹介・学校紹介				
2	エナジード研修① 自己管理セミナー				
3	エナジード研修② 年間スケジュールについて				
4	エナジード研修③ 挨拶・傾聴について				
5	エナジード研修④ メールの送り方				
6	エナジード研修⑤ 著作権について				
7	エナジード研修⑥ 敬語について				
8	エナジード研修⑦ ポートフォリオについて説明				
9	エナジード研修⑧ 個人面談・自分が行きたい分野の業界について調べる				
10	エナジード研修⑨ 個人面談・自分が行きたい分野の業界について調べる				
11	エナジード研修⑩ 個人面談・自分が行きたい分野の業界について調べる				
12	前期振り返り				
13	エナジード研修⑪ 夏休みの振り返り・進路について・進路希望調査、スケジュール再調整				
14	エナジード研修⑫ 学園祭について				
15	エナジード研修⑬ 学園祭振り返り				
16	エナジード研修⑭ 自己分析(キャリア診断)①				
17	エナジード研修⑮ 自己分析(キャリア診断)②				
18	エナジード研修⑯ 自己分析(キャリア診断)③				
19	エナジード研修⑰ 履歴書(ベース作成)				
20	エナジード研修⑱ 企業調べ				
21	エナジード研修⑲				
22	エナジード研修⑳ 個人面談				
23	エナジード研修㉑ 個人面談				
24	エナジード研修㉒ 冬休みスケジュール				
25	履歴書、自己PR、進路希望調査				
26	アートブック作品提出				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	表現Ⅱ（絵画表現）		担当教員	柴田 洸香	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
作品制作において確かな基礎力となるデッサンなどの表現方法を繰り返し学習し、観察力・描写力・構成力・テーマ力を磨きます。					
到達目標					
対象物を観察し正確に捉えるとともに、独自の視点でテーマに沿った構成を組めるようになる。					
授業内容					
1, 2	静物デッサン①				
3, 4	静物デッサン②				
5, 6	静物デッサン③ 講評会				
7, 8	構成デッサン①				
9, 10	構成デッサン②				
11, 12	構成デッサン③ 講評会				
13, 14	手を描く				
15, 16	想定デッサン（手）①				
17, 18	想定デッサン（手）②				
19, 20	想定デッサン（手）③ 講評会				
21, 22	コラージュ①				
23, 24	コラージュ②				
25, 26	コラージュ③ 講評会/前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	想定デッサン（静物）①				
29, 30	想定デッサン（静物）②				
31, 32	想定デッサン（静物）③ 講評会				
33, 34	植物を描く①				
35, 36	植物を描く②				
37, 38	静物デッサン（モチーフ加工有）①				
39, 40	静物デッサン（モチーフ加工有）② 講評会				
41, 42	構成表現①				
43, 44	構成表現②				
45, 46	構成表現③ 講評会				
47, 48	人物①				
49, 50	人物②				
51, 52	人物③/講評会/課題提出確認/1年間をまとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	公募作品制作Ⅱ		担当教員	村上 克巳	
実務経験	イラストレーターとして活動している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品するための作品制作を行います。評価され選ばれることを意識し、自分の制作する作品を最後までブラッシュアップすることを学習します。					
到達目標					
テーマを見極め、コンセプトを明確にし、制作・修正を繰り返すことで、受賞・入選を目指す。					
授業内容					
1, 2	時期によって開催している公募への作品制作（1～3ヶ月で制作・チェック・応募の繰り返し）				
3, 4					
5, 6					
7, 8					
9, 10					
11, 12					
13, 14					
15, 16					
17, 18					
19, 20					
21, 22					
23, 24					
25, 26					
27, 28					
29, 30					
31, 32					
33, 34					
35, 36					
37, 38					
39, 40					
41, 42					
43, 44					
45, 46					
47, 48					
49, 50					
51, 52					
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	グラフィックデザイン		担当教員	木谷 友弥	
実務経験	様々な業種での広告制作経験があるフリーランスデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
発想力・観察力・構成力・表現力を学習。より現実的なシミュレーションで実習を行い、ポスターなどの実際に広告物として使用可能なレベルの作品を制作します。					
到達目標					
デザインに対する理解力・考え方を学び、実践制作を通してデザインスキルを身に付けます。					
授業内容					
1, 2	Illustrator、Photoshopの復習、カレンダー制作役割分担				
3, 4	デザインの基礎復習				
5, 6	既存デザインの模写				
7, 8	既存デザインの模写				
9, 10	イラストマップ制作（コンセプト決め・ラフ制作・素材集め）				
11, 12	イラストマップ制作				
13, 14	イラストマップ制作				
15, 16	イラストマップ制作				
17, 18	イラストマップ制作（完成）				
19, 20	選択課題制作				
21, 22	選択課題制作				
23, 24	選択課題制作				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	パッケージデザイン制作（概要説明・ラフ制作・素材集め）				
29, 30	パッケージデザイン制作				
31, 32	パッケージデザイン制作				
33, 34	パッケージデザイン制作				
35, 36	ロゴデザイン制作（概要説明・ラフ制作・素材集め）				
37, 38	ロゴデザイン制作				
39, 40	ロゴデザイン制作				
41, 42	ロゴデザイン制作（完成・入稿）				
43, 44	カレンダー制作				
45, 46	カレンダー制作				
47, 48	カレンダー制作				
49, 50	カレンダー制作（完成・入稿データ作成・発表）				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	広告イラスト		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ポスターやチラシなどの広告物で使用されるイラストを制作します。仕事としてイラストが採用されることを前提に、仕事の流れなども学習します。					
到達目標					
商業イラストレーションのコミュニケーションとしての役割を理解し、それを作品の中で表現する。					
授業内容					
1, 2	『スポーツドリンク広告イラスト』① 説明、クロッキー ラフスケッチ				
3, 4	『スポーツドリンク広告イラスト』② 下描きトレース、ペン入れ (A4サイズ)				
5, 6	『スポーツドリンク広告イラスト』③ 着色 (透明水彩)				
7, 8	『スポーツドリンク広告イラスト』④ 着色完成 チェック、コンセプトシート記入、提出				
9, 10	「冊子表紙イラスト1」課題説明、ラフスケッチ2~3案、チェック				
11, 12	「冊子表紙イラスト2」下描き、チェック、加筆修正、トレースダウン				
13, 14	「冊子表紙イラスト3」着色、アクリルガッシュ				
15, 16	「冊子表紙イラスト4」着色、アクリルガッシュ				
17, 18	「冊子表紙イラスト5」着色、仕上げ、コンセプトシート記入、提出。講評会。				
19, 20	『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』① 説明、ラフスケッチ				
21, 22	『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』② ペン入れ、トレースペン入れ、着色				
23, 24	『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』③ ペン入れ、着色、完成、提出				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認『ミュージカルポスター用イラスト』① 説明、ラフスケッチ				
27, 28	『ミュージカルポスター用イラスト』② ラフスケッチ、下地作り (B3)、テクスチャ説明				
29, 30	『ミュージカルポスター用イラスト』③ トレースダウン、着色 (アクリルガッシュ)				
31, 32	『ミュージカルポスター用イラスト』④ 着色 (アクリルガッシュ)				
33, 34	『ミュージカルポスター用イラスト』⑤ 着色				
35, 36	『ミュージカルポスター用イラスト』⑥着色、スキャニング。プリント提出				
37, 38	「ミュージカルポスターイラスト」⑦ 講評会				
39, 40	『地域のキャラクターデザイン広告展開』① 説明、ラフスケッチ (基本ポーズデザイン1案)				
41, 42	『地域のキャラクターデザイン広告展開』② 下描き、ペン入れ (広告用展開イラスト、A4サイズ)				
43, 44	『地域のキャラクターデザイン広告展開』③ 下描き、ペン入れ				
45, 46	『地域のキャラクターデザイン広告展開』④ ペン入れ、着色				
47, 48	『地域のキャラクターデザイン広告展開』⑤ ペン入れ、着色				
49, 50	『地域のキャラクターデザイン広告展開』⑥ ペン入れ、着色、コンセプトなど企画書作成				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認・『地域のキャラクターデザイン広告展開』⑦ 企画書作成→プリント提出				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	イラスト応用テクニック		担当教員	ヨウル☆プッキ	
実務経験	立体イラストレーション作家を経て、造形デザイン作家として活動している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
実践的なイラストに関する知識やテクニックの応用。1年次に学んだイラストのバリエーションを踏まえ、POPカードや立体・半立体作品制作、木材や布などの素材活用を学習します。					
到達目標					
画材・素材をなるべく多く活用し、画力・センス・根気の何を伸ばす必要があるか気付けるようになる。					
授業内容					
1, 2	点描画1 ①オリジナル ②写真の組み合わせ				
3, 4	点描画2 ①オリジナル ②写真の組み合わせ				
5, 6	点描画3 ①オリジナル ②写真の組み合わせ				
7, 8	点描画4 ①オリジナル ②写真の組み合わせ				
9, 10	2C、1Cイラストを描く1 サンスクリーンで布に仕上げる				
11, 12	1C、1Cイラストを描く2 オリジナルグッズにする				
13, 14	2C、1Cイラストを描く3 色替え、地色の効果				
15, 16	カットイラストを描く1 3C, 4C, 5Cイラスト				
17, 18	カットイラストを描く2 テーマ、シチュエーション、ターゲット				
19, 20	カットイラストを描く3 様々なタッチを研究する				
21, 22	アンティークメディウム1 コピック、点描画等				
23, 24	アンティークメディウム2 ポチ袋、マッチ箱ラベル等紙雑貨にする				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	色紙&テクスチャー に描いてみる①				
29, 30	黒ラシャに描いてみる①				
31, 32	色紙 テクスチャー 黒 ②				
33, 34	色紙 テクスチャー 黒 仕上げ				
35, 36	布雑貨づくり① 型紙説明&制作				
37, 38	布雑貨づくり② 刺繍				
39, 40	布雑貨づくり③ シルク印刷				
41, 42	布雑貨づくり④ダイレクトペイント				
43, 44	布雑貨づくり⑤仕上げ				
45, 46	立体イラスト制作①				
47, 48	②半立体 布絵 シャド―BOX POPupなど				
49, 50	③アイロンプリントによる雑貨づくり				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	デジタルイラスト		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー/イラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デジタルでのイラストを制作します。Illustrator、Photoshop、CLIP STUDIO PAINTなどのペイントソフトを使用したイラストレーション表現の基礎から応用テクニックを学習します。					
到達目標					
各種広告媒体に展開した場合を想定したタッチ、表現力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	自分のイラストの強みについて/イラストレーターの仕事観について/デジタルイラストの役割				
3, 4	前期課題①「写真をベースにした構図の練習1」校外散策でイラストのベースとなる構図・風景を探し撮影				
5, 6	構図について（アイレベル・三方割方・黄金比・白金比・パターン）写真の加工・下描き				
7, 8	着色/Photoshop・CLIP STUDIO PAINT/レイヤーマスクについて				
9, 10	着色/プリントチェック・提出				
11, 12	前期課題②「ニチデパンフレット表紙イラスト制作課題」やりとりを全てメール・TELで行う課題				
13, 14	カラーラフチェック 打ち返し Illustratorでの着色進行				
15, 16	Illustratorでの着色進行 メールチェック				
17, 18	メールチェック&修正 納品データについて 請求書について				
19, 20	前期課題③「主線無しPhotoshopイラストレーション」ペイント基礎				
21, 22	ペイント基礎・調整レイヤー・フィルター・効果				
23, 24	着色進行・影塗りレイヤー				
25, 26	着色進行・影塗りレイヤー/プリントチェック・修正・提出				
27, 28	後期課題①「LINEクリエイターズスタンプ制作」初回はテーマ決め				
29, 30	アイデア出し/チェック				
31, 32	着色（使用ソフトはPhotoshopまたはIllustrator、Clipstudio ※表現方法によって各自で決める）				
33, 34	着色/出力チェック				
35, 36	完成/登録作業				
37, 38	後期課題②「広告媒体別デジタルイラストレーション」				
39, 40	アイデア出し/チェック				
41, 42	制作				
43, 44	制作				
45, 46	チェック				
47, 48	仕上げ・レビュー				
49, 50	卒業作品制作				
51, 52	卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	卒業制作		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン制作経験がある。フリーのグラフィックデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた、オリジナルイラストやデザインの展開、プレゼン方法などを学習します。					
到達目標					
2年間の集大成としてふさわしい作品を制作するとともに、自身の作品についてプレゼンテーションできる能力を養います。					
授業内容					
1, 2	オリエンテーション（卒業制作の概要説明、取り組みや考え方、スケジュールについて）				
3, 4	個々のやりたいことヒアリング テーマ、コンセプト、ラフスケッチ制作				
5, 6	テーマ、コンセプトをまとめる ヒアリング 打ち合わせ 下描き				
7, 8	テーマ、コンセプト決定 ヒアリング 打ち合わせ ラフスケッチ制作				
9, 10	ラフスケッチ コンセプトまとめ ヒアリング 打ち合わせ				
11, 12	ラフスケッチ ヒアリング 打ち合わせ				
13, 14	カラーラフ作成				
15, 16	カラーラフ作成				
17, 18	カラーラフ作成				
19, 20	カラーラフ作成				
21, 22	カラーラフ作成、張り合わせ、プレゼンテーション企画書準備				
23, 24	プレゼンテーション企画書準備、プレゼンテーション練習				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	プレゼンアドバイスを元に手直し 打ち合わせ カラーラフ				
29, 30	下描き修正、ラフスケッチ制作 本番作品制作				
31, 32	作品制作・進行状況確認				
33, 34	トレースダウン 着色 チェック				
35, 36	作品制作・進行状況確認				
37, 38	作品制作・進行状況確認				
39, 40	作品制作・進行状況確認				
41, 42	作品制作・進行状況確認				
43, 44	作品制作・進行状況確認				
45, 46	着色 チェック 本制作 中間チェック準備				
47, 48	着色 チェック 本制作 中間チェック準備				
49, 50	作品制作・進行状況確認/審査会発表練習				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	伊藤 実来	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	進路希望調査、卒業制作について、年間予定を立てる(卒制・課題・就活)				
2	自己PR				
3	企業検索				
4	履歴書の書き方(自己PR等を考える)				
5	履歴書の書き方(志望動機作成)、添削				
6	履歴書の書き方(封筒での出し方、添え状について)、添削				
7	敬語、電話マナーについて				
8	面接について				
9	個人面談(卒制・課題・企業検索等)				
10	個人面談(卒制・課題・企業検索等)				
11	個人面談(卒制・課題・企業検索等)				
12	学園祭の準備				
13	前期振り返り、就職活動について進捗状況を共有				
14	敬語の使い方について				
15	卒展について				
16	アートブックコメント・作品提出				
17	ビジネスマナーテスト				
18	ビジネスマナーのテスト答え合わせ				
19	フリーランス、確定申告について				
20	給与明細の見方や社会保険について				
21	福利厚生について、ビジネスマナー				
22	卒業作品制作・個別対応				
23	卒業作品制作・個別対応				
24	卒業作品制作・個別対応				
25	卒業作品制作・個別対応				
26	2年間の振り返り、個別対応				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価