

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	検定対策	
実務家教員	○	
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。	
授業の進め方	問題演習による試験対策	
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。	
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編、色彩検定 過去問題集2024年度3級、新配色カード 199a	
特記		
授業計画	1	問題演習
	2	問題演習
	3	問題演習
	4	問題演習
	5	問題演習
	6	問題演習
	7	問題演習
	8	問題演習
	9	問題演習
	10	問題演習
	11	問題演習
	12	問題演習
	13	問題演習
	14	問題演習
	15	問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザイン I	
実務家教員	○	
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動とは何か、から必要なものを理解して準備する。	
授業の進め方	テキストに沿った講義と演習	
達成目標	就職活動に必要なものを理解するとともに、自己PRを作成する。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	就職概論
	2	就職スケジュール
	3	一般常識試験
	4	適性検査
	5	作文
	6	敬語と立ち居振舞い
	7	面接試験のねらい
	8	自己PRとは
	9	自己PRの書き方
	10	自己PRの書き方
	11	自己PRの書き方
	12	自己PRの書き方
	13	好ましくない自己PRの例
	14	仕事の選び方
	15	会社の選び方
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅡ	
実務家教員	○	
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	面接試験に臨むための立ち振る舞いができ、基本的な質問に応えることができる。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック	
特記		
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点
	2	選考試験
	3	面接試験の心構え
	4	面接試験の形態
	5	面接試験における質問研究
	6	面接試験における質問研究
	7	面接試験における質問研究
	8	自己PRを伝える(スピーキング)
	9	自己PRを伝える(スピーキング)
	10	応募書類
	11	履歴書の作り方
	12	履歴書の作り方
	13	エントリーシートの作り方
	14	エントリーシートの作り方
	15	書類の送付方法
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャリアデザインⅢ	
実務家教員	○	
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	就職活動に臨むための具体的な方法をレクチャーし、準備や模擬練習を行う。	
授業の進め方	テキストを使用した講義・実習	
達成目標	就職活動を行うためのスケジュール管理ができ、志望動機が言える。	
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック、ビジネスマナー	
特記		
授業計画	1	志望動機の作り方
	2	志望動機の作り方
	3	志望動機の作り方
	4	インターネットによるアクセス
	5	電話によるアクセス
	6	電子メールによる企業アクセス
	7	説明会・選考試験
	8	説明会・選考試験
	9	筆記試験
	10	面接試験
	11	就職活動における自己管理
	12	就職活動における自己管理
	13	就職活動における自己管理
	14	就職活動における自己管理
	15	内定後の手続き、行動
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタル表現 I	
実務家教員	○	
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	クリエイティブ制作の分野で代表的な制作ツールであるPhotoshopの基礎を習得する。	
授業の進め方	テキストに沿った基本操作の実習	
達成目標	写真や画像の加工・補正、合成などが出来るようになる。	
教科書	初心者からちゃんとしたプロになる Photoshop基礎入門	
特記		
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介
	2	Photoshop実習 基本操作など
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎
	8	課題制作
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）
	14	課題制作
	15	課題制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	課題制作 I	
実務家教員	○	
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	専攻に応じたテーマ、条件による課題制作を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	作品制作とその制作物の発表スキルを習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	作品制作
	2	作品制作
	3	作品制作
	4	作品制作
	5	作品制作
	6	作品制作
	7	作品制作
	8	作品制作
	9	作品制作
	10	作品制作
	11	作品制作
	12	作品制作
	13	作品制作
	14	作品制作
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員	○			
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	企画提出	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表、講評
	16	作品制作		/
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員	○			
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅱ			
実務家教員	○			
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表、講評
	16	作品制作	/	
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	作品制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ポートフォリオ制作	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15コマ	
授業概要	就職活動にてのPRツールであるポートフォリオの制作準備をする	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	コンセプト決定と作品選定
	4	フォーマット作成（1）
	5	フォーマット作成（2）
	6	コンテンツ制作（1）
	7	コンテンツ制作（2）
	8	コンテンツ制作（3）
	9	コンテンツ制作（4）
	10	コンテンツ制作（5）
	11	コンテンツ制作（6）
	12	コンテンツ制作（7）
	13	コンテンツ制作（8）
	14	コンテンツ制作（9）
	15	コンテンツ制作（10）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	グラフィックデザインⅢ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必須	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	課題：フリーペーパー（タウン情報誌）
	2	課題：フリーペーパー
	3	課題：フリーペーパー
	4	課題：フリーペーパー
	5	課題：フリーペーパー
	6	課題：フリーペーパー
	7	課題：フリーペーパー
	8	課題：フリーペーパー
	9	課題：フリーペーパー
	10	課題：フリーペーパー
	11	課題：フリーペーパー
	12	課題：フリーペーパー
	13	課題：フリーペーパー
	14	課題：フリーペーパー
	15	課題：プレゼン・講評
	16	課題：ブラッシュUP
	17	課題：パッケージデザイン
	18	課題：パッケージデザイン
	19	課題：パッケージデザイン
	20	課題：パッケージデザイン
	21	課題：パッケージデザイン
	22	課題：パッケージデザイン
	23	課題：パッケージデザイン
	24	課題：パッケージデザイン
	25	課題：パッケージデザイン
	26	課題：パッケージデザイン
	27	課題：パッケージデザイン
	28	課題：パッケージデザイン
	29	課題：プレゼン・講評
	30	課題：ブラッシュUP
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアデザイン実習Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択必須			
授業方法	講義・実習			
授業時間	180時間			
授業回数	90コマ			
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	講義：住宅について	31	課題：住宅パース
	2	講義：住宅について	32	課題：住宅パース
	3	講義：住宅について	33	課題：住宅パース
	4	講義：土地に関する法規	34	課題：住宅パース
	5	講義：土地に関する法規	35	課題：住宅パース
	6	講義：土地に関する法規	36	課題：住宅パース
	7	講義：住宅に関する法規	37	課題：住宅パース
	8	講義：住宅に関する法規	38	課題：住宅パース
	9	講義：住宅に関する法規	39	課題：住宅パース
	10	講義：土地の探し方	40	課題：住宅パース
	11	講義：土地の探し方	41	課題：住宅モデリング
	12	講義：土地の探し方	42	課題：住宅モデリング
	13	講義：間取りの考え方	43	課題：住宅モデリング
	14	講義：間取りの考え方	44	課題：住宅モデリング
	15	講義：間取りの考え方	45	課題：住宅モデリング
	16	講義：間取りの考え方	46	課題：住宅モデリング
	17	課題：住宅プランニング	47	課題：住宅モデリング
	18	課題：住宅プランニング	48	課題：住宅モデリング
	19	課題：住宅プランニング	49	課題：住宅プレゼンテーション
	20	課題：住宅プランニング	50	講義：店舗について
	21	課題：住宅プランニング	51	講義：店舗について
	22	課題：住宅プランニング	52	講義：店舗について
	23	課題：住宅プランニング	53	講義：物販店に関する法規
	24	課題：住宅プランニング	54	講義：物販店に関する法規
	25	課題：住宅プランニング	55	講義：物販店に関する法規
	26	課題：住宅コーディネート	56	講義：飲食店に関する法規
	27	課題：住宅コーディネート	57	講義：飲食店に関する法規
	28	課題：住宅コーディネート	58	講義：飲食店に関する法規
	29	課題：住宅コーディネート	59	課題：飲食店プランニング
	30	課題：住宅コーディネート	60	課題：飲食店プランニング
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	インテリアデザイン実習Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択必須	
授業方法	講義・実習	
授業時間	180時間	
授業回数	90コマ	
授業概要	グループ制作、企業課題等の実践的な実習を通して実務に必要な制作スキルを習得する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	実践的な課題制作を通して、デザイン制作に必要なスキルを身に付ける。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	61	課題：飲食店プランニング
	62	課題：飲食店プランニング
	63	課題：飲食店プランニング
	64	課題：飲食店プランニング
	65	課題：飲食店プランニング
	66	課題：飲食店プランニング
	67	課題：飲食店プランニング
	68	課題：飲食店コーディネート
	69	課題：飲食店コーディネート
	70	課題：飲食店コーディネート
	71	課題：飲食店コーディネート
	72	課題：飲食店コーディネート
	73	課題：飲食店パース
	74	課題：飲食店パース
	75	課題：飲食店パース
	76	課題：飲食店パース
	77	課題：飲食店パース
	78	課題：飲食店パース
	79	課題：飲食店パース
	80	課題：飲食店パース
81	課題：飲食店パース	
82	課題：飲食店パース	
83	課題：飲食店モデリング	
84	課題：飲食店モデリング	
85	課題：飲食店モデリング	
86	課題：飲食店モデリング	
87	課題：飲食店モデリング	
88	課題：飲食店モデリング	
89	課題：飲食店モデリング	
90	課題：飲食店プレゼンテーション	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト表現Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択必須		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ポスター等作品制作（1）	31
	2	ポスター等作品制作（2）	32
	3	ポスター等作品制作（3）	33
	4	ポスター等作品制作（4）	34
	5	ポスター等作品制作（5）	35
	6	ポスター等作品制作（6）	36
	7	ポスター等作品制作（7）	37
	8	ポスター等作品制作（8）	38
	9	ポスター等作品制作（9）	39
	10	ポスター等作品制作（10）	40
	11	ポスター等作品制作（11）	41
	12	ポスター等作品制作（12）	42
	13	ポスター等作品制作（13）	43
	14	ポスター等作品制作（14）	44
	15	ポスター等作品制作（15）	45
	16	展示会用作品制作（1）	46
	17	展示会用作品制作（2）	47
	18	展示会用作品制作（3）	48
	19	展示会用作品制作（4）	49
	20	展示会用作品制作（5）	50
	21	展示会用作品制作（6）	51
	22	展示会用作品制作（7）	52
	23	展示会用作品制作（8）	53
	24	展示会用作品制作（9）	54
	25	展示会用作品制作（10）	55
	26	展示会用作品制作（11）	56
	27	展示会用作品制作（12）	57
	28	展示会用作品制作（13）	58
	29	展示会用作品制作（14）	59
	30	展示会用作品制作（15）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザイン I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択 A			
授業方法	実習			
授業時間	90 時間			
授業回数	45 回			
授業概要	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作図法基本(平面図形)	31	モチーフ 2
	2	作図法基本(平面図形)	32	モチーフ 2
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称	33	モチーフ 2
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称	34	モチーフ 3
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称	35	モチーフ 3
	6	展開図	36	モチーフ 3
	7	展開図	37	モチーフ 3
	8	展開図	38	モチーフ 4
	9	展開図	39	モチーフ 4
	10	立体図法	40	モチーフ 4
	11	立体図法	41	モチーフ 4
	12	立体図法	42	モチーフ 5
	13	立体図法	43	モチーフ 5
	14	パース	44	モチーフ 5
	15	パース	45	モチーフ 5
	16	パース		
	17	パース		
	18	パース		
	19	パース		
	20	パース		
	21	パース		
	22	パース		
	23	パース		
	24	パース		
	25	パース		
	26	モチーフ 1 (デッサン導入)		
	27	モチーフ 1		
	28	モチーフ 1		
	29	モチーフ 1		
	30	モチーフ 2		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容				
授業科目	基礎デザインⅡ				
実務家教員					
学部・学科	デザイン学科				
履修年次	1年次				
開講区分	通年				
科目区分	選択A				
授業方法	実習				
授業時間	90時間				
授業回数	45回				
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。				
授業の進め方	有識者の指導による実習				
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。				
教科書	なし				
特記					
授業計画	1	パース応用	31	モチーフ2	
	2	パース応用	32	モチーフ2	
	3	パース応用	33	モチーフ2	
	4	パース応用	34	モチーフ3	
	5	立体図法応用	35	モチーフ3	
	6	立体図法応用	36	モチーフ3	
	7	立体図法応用	37	モチーフ3	
	8	立体図法応用	38	モチーフ4	
	9	二点透視図	39	モチーフ4	
	10	二点透視図	40	モチーフ4	
	11	二点透視図	41	モチーフ4	
	12	二点透視図	42	モチーフ5	
	13	二点透視図	43	モチーフ5	
	14	二点透視図	44	モチーフ5	
	15	二点透視図	45	モチーフ5	
	16	二点透視図	/		
	17	制作課題			
	18	制作課題			
	19	制作課題			
	20	制作課題			
	21	制作課題			
	22	制作課題			
	23	制作課題			
	24	制作課題			
	25	制作課題			
	26	モチーフ1（デッサン導入）			
	27	モチーフ1			
	28	モチーフ1			
	29	モチーフ1			
	30	モチーフ2			
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価				
備考					

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	プレゼンテーション	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択A	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介
	2	ビジネスコミュニケーション
	3	アクティブリスニング
	4	アサーティブコミュニケーション
	5	バーバル・ノンバーバル
	6	コミュニケーションゲームⅠ
	7	コミュニケーションゲームⅡ
	8	起承転結・SDS法・DESC法
	9	PREP法
	10	PREP法
	11	スライド作成法
	12	プレゼンテーション実施練習
	13	プレゼンテーション実施練習
	14	プレゼンテーション実施練習
	15	プレゼンテーション実施練習
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタル表現Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択A	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	デザイン表現の基礎 とIllustratoの基礎オペレーションの習得	
授業の進め方	テキストによる講義と実習	
達成目標	Illustratoの基本操作をマスターし、デザイン表現の基礎スキルを習得する。	
教科書	初心者からちゃんとしたプロになる Illustrator基礎入門	
特記		
授業計画	1	Illustrator実習 基本操作
	2	Illustrator実習 基本操作
	3	Illustrator実習 描画
	4	Illustrator実習 描画
	5	Illustrator実習 作図
	6	Illustrator実習 作図
	7	Illustrator実習 制作
	8	Illustrator実習 制作
	9	課題制作
	10	課題制作
	11	Illustrator実習 制作
	12	Illustrator実習 制作
	13	課題制作
	14	課題制作
	15	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	CG映像概論 I	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	CGとは、表現の基礎
	2	2次元CGと写真撮影
	3	3次元CGの制作
	4	技術の基礎
	5	知的財産権
	6	自己表現4コマの作成
	7	動画基礎・映像基礎
	8	課題 写真撮影
	9	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ
	10	シナリオの基本
	11	作品分析、絵コンテ課題
	12	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現
	13	絵コンテ制作 講評
	14	絵コンテ制作
	15	絵コンテ制作 講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	CG映像概論Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットを完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用
	2	13フェイズ分析
	3	13フェイズ分析
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較
	8	ショートプロット作成
	9	ショートプロット作成
	10	キービジュアル探し
	11	ミディアムプロット
	12	ミディアムプロット
	13	ロングプロット
	14	ロングプロット
	15	ロングプロット
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ビジュアルデザイン基礎	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	デザイン表現基礎・応用の習得 + デザイン制作 + ポートフォリオ制作	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	Illustrator基礎操作確認
	2	Illustrator基礎操作確認
	3	Illustrator 文字・文字組（可視・可読性）
	4	Illustrator 文字・文字組（タイポデザイン）
	5	Illustrator レイアウト（4原則）
	6	Illustrator レイアウト（4原則）
	7	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作
	8	課題制作 4原則を用いたレイアウト制作
	9	Illustrator レイアウト（4原則+画像）
	10	Illustrator レイアウト（4原則+画像）
	11	ポートフォリオ制作
	12	ポートフォリオ制作
	13	ポートフォリオ制作
	14	ポートフォリオ制作
	15	ポートフォリオ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択 B			
授業方法	実習			
授業時間	90 時間			
授業回数	45 回			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック			
特記				
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	モデリング課題制作
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	ジョイント・スキニング (HumanIK)
	3	モデリングツールキットの使い方	33	ジョイント・スキニング (HumanIK)
	4	モデリングツールキットの使い方	34	発表、講評
	5	モデリング課題制作	35	Nurbusモデリング
	6	モデリング課題制作	36	モデリング課題Nurbusモデル制作
	7	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	37	モデリング課題Nurbusモデル制作
	8	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	38	発表・講評
	9	モデリング課題Dumpstar制作	39	環境効果・被写界深度表現
	10	モデリング課題Dumpstar制作	40	モデリング課題背景制作
	11	モデリング課題Dumpstar制作	41	モデリング課題背景制作
	12	モデリング課題Dumpstar制作	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題Dumpstar制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題Dumpstar制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題Dumpstar制作	45	発表・講評
	16	発表、講評		
	17	アルファテクスチャ切り抜き表現		
	18	モデリング草・木等自然物課題制作		
	19	モデリング草・木等自然物課題制作		
	20	モデリング草・木等自然物課題制作		
	21	モデリング草・木等自然物課題制作		
	22	発表、講評		
	23	ローポリゴンキャラクターモデリング		
	24	モデリング課題 ローポリゴンキャラクター制作		
	25	モデリング課題 ローポリゴンキャラクター制作		
	26	モデリング課題 ローポリゴンキャラクター制作		
	27	モデリング課題 ローポリゴンキャラクター制作		
	28	モデリング課題 ローポリゴンキャラクター制作		
	29	モデリング課題 ローポリゴンキャラクター制作		
	30	ジョイント・スキニング (HumanIK)		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	モデリングⅡ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択B	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。	
教科書	作りながら覚える Substance Painterの教科書	
特記		
授業計画	1	ハードサーフェスモデリング
	2	モデリング課題自動車制作
	3	モデリング課題自動車制作
	4	モデリング課題自動車制作
	5	モデリング課題自動車制作
	6	モデリング課題自動車制作
	7	発表・講評
	8	ハイポリゴンキャラクターモデリング
	9	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	10	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	11	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	12	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	13	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作
	14	発表・講評
	15	四足歩行動物モデリング
	16	モデリング課題四足歩行動物制作
	17	モデリング課題四足歩行動物制作
	18	モデリング課題四足歩行動物制作
	19	モデリング課題四足歩行動物制作
	20	ジョイント・スキニング(四足)
	21	ジョイント・スキニング(四足)
	22	背景モデリング
	23	モデリング課題背景制作
	24	モデリング課題背景制作
	25	モデリング課題背景制作
	26	モデリング課題背景制作
	27	モデリング課題背景制作
	28	モデリング課題背景制作
	29	モデリング課題背景制作
	30	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	モーション I	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択 B	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。	
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック	
特記		
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎
	2	ボールバウンドアニメーション
	3	ロケータを使った移動・回転・拡張方法
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡張あり)
	5	二足歩行アニメーション
	6	モーション課題歩行制作
	7	モーション課題歩行制作
	8	モーション課題歩行制作
	9	発表・講評
	10	二足走りアニメーション
	11	モーション課題歩行制作
	12	モーション課題歩行制作
	13	モーション課題歩行制作
	14	発表・講評
	15	リギング(ジョイント・スキニング)
	16	コンストレインを使ったコントローラ設定
	17	モーション課題リギング制作
	18	モーション課題リギング制作
	19	モーション課題リギング制作
	20	モーション課題リギング制作
	21	モーション課題リギング制作
	22	パスアニメーション
	23	マテリアルアニメーション
	24	重量表現アニメーション
	25	モーション課題重量表現制作
	26	モーション課題重量表現制作
	27	モーション課題重量表現制作
	28	モーション課題重量表現制作
	29	モーション課題重量表現制作
	30	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モーションII			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	3DCGアニメーション入門 改訂版			
特記				
授業計画	1	二足前方倒立回転・後方倒立回転	31	アニメーション課題四足歩行制作
	2	(コンストレインを使ったアニメーション)	32	アニメーション課題四足歩行制作
	3	アニメーション課題倒立回転制作	33	発表・講評
	4	アニメーション課題倒立回転制作	34	四足走り(トロット)アニメーション
	5	アニメーション課題倒立回転制作	35	アニメーション課題トロット制作
	6	アニメーション課題倒立回転制作	36	アニメーション課題トロット制作
	7	発表・講評	37	アニメーション課題トロット制作
	8	絵コンテの再現(アニメーション実技試験過去)	38	アニメーション課題トロット制作
	9	アニメーション課題絵コンテの再現制作	39	発表・講評
	10	アニメーション課題絵コンテの再現制作	40	四足走り(ギャロップ)アニメーション
	11	アニメーション課題絵コンテの再現制作	41	アニメーション課題ギャロップ制作
	12	アニメーション課題絵コンテの再現制作	42	アニメーション課題ギャロップ制作
	13	アニメーション課題絵コンテの再現制作	43	アニメーション課題ギャロップ制作
	14	アニメーション課題絵コンテの再現制作	44	アニメーション課題ギャロップ制作
	15	アニメーション課題絵コンテの再現制作	45	発表・講評
	16	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	17	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	18	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	19	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	20	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	21	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	22	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	23	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	24	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	25	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	26	アニメーション課題絵コンテの再現制作		
	27	発表・講評		
	28	四足歩行アニメーション		
	29	アニメーション課題四足歩行制作		
	30	アニメーション課題四足歩行制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	映像編集 I	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択 B	
授業方法	実習	
授業時間	60 時間	
授業回数	30 回	
授業概要	Premiere&AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習	
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	
達成目標	映像編集ソフトの基本操作を習得する。	
教科書	After Effects FIRST LEVEL 改訂版ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック、After Effects for	
特記		
授業計画	1	Premiere基本操作
	2	Premiere基本操作
	3	カット編集
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）
	5	効果音・BGMの挿入
	6	AfterEffects連携
	7	課題制作（映像編集①）
	8	課題制作（映像編集①）
	9	課題制作（映像編集②）
	10	課題制作（映像編集②）
	11	動画編集基礎
	12	サムネイル作成
	13	課題制作（動画編集）
	14	課題制作（動画編集）
	15	課題制作（動画編集）
	16	課題制作（動画編集）
	17	課題制作（動画編集）
	18	講評（動画編集）
	19	AfterEffects基本操作 I（各種機能）
	20	AfterEffects基本操作 I（各種機能）
	21	AfterEffects基本操作 II（アニメーション）
	22	AfterEffects基本操作 II（アニメーション）
	23	課題制作（モーショングラフィックス）
	24	課題制作（モーショングラフィックス）
	25	課題制作（モーショングラフィックス）
	26	課題制作（モーショングラフィックス）
	27	課題制作（モーショングラフィックス）
	28	課題制作（モーショングラフィックス）
	29	課題制作（モーショングラフィックス）
	30	講評（モーショングラフィックス）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像編集Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択B			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。			
教科書	After Effects FIRST LEVEL 改訂版ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック、After Effects for			
特記				
授業計画	1	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	31	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	2	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	32	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	3	CG合成基礎（マッチムーブ）	33	課題制作Ⅶ（エフェクト）・講評
	4	CG合成基礎（カラーコレクション）	34	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	5	課題制作Ⅰ（合成）	35	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	6	課題制作Ⅰ（合成）	36	課題制作Ⅷ（エフェクト）・講評
	7	課題制作Ⅰ（合成）	37	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	8	課題制作Ⅰ（合成）	38	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	9	課題制作Ⅰ（合成）	39	課題制作Ⅸ（エフェクト）・講評
	10	課題制作Ⅰ（合成）	40	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	11	課題制作Ⅰ（合成）・講評	41	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	12	エフェクト制作基礎（ディストーション）	42	課題制作Ⅹ（エフェクト）・講評
	13	エフェクト制作基礎（カラー補正）	43	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	14	エフェクト制作基礎（ノイズ、ブラー）	44	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	15	エフェクト制作基礎（描画）	45	課題制作Ⅺ（エフェクト）・講評
	16	課題制作Ⅱ（エフェクト）		
	17	課題制作Ⅱ（エフェクト）		
	18	課題制作Ⅱ（エフェクト）・講評		
	19	課題制作Ⅲ（エフェクト）		
	20	課題制作Ⅲ（エフェクト）		
	21	課題制作Ⅲ（エフェクト）・講評		
	22	課題制作Ⅳ（エフェクト）		
	23	課題制作Ⅳ（エフェクト）		
	24	課題制作Ⅳ（エフェクト）・講評		
	25	課題制作Ⅴ（エフェクト）		
	26	課題制作Ⅴ（エフェクト）		
	27	課題制作Ⅴ（エフェクト）・講評		
	28	課題制作Ⅵ（エフェクト）		
	29	課題制作Ⅵ（エフェクト）		
	30	課題制作Ⅵ（エフェクト）・講評		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デザイン概論 I	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	ビジュアルコミュニケーションの基礎として造形力の習得	
授業の進め方	有識者の指導による講義	
達成目標	ビジュアルコミュニケーションの基礎を理解してWeb・グラフィックデザインに活かせるようになる。	
教科書	デザインの教室 手を動かして学ぶデザイントレーニング	
特記		
授業計画	1	デザインの前提（ビジュアルコミュニケーションデザインとして）
	2	デザインの目的・役割、（テーマとコンセプト）
	3	デザインとマーケティング（マーケティングとは）
	4	デザインとマーケティング（基礎フレームワークAIDMAなど紹介）
	5	デザインの要素（点・線・面、形状、色）
	6	課題制作（平面構成1）
	7	課題制作（平面構成1）
	8	デザインの要素（質感、空間、3D形態、タイポ）
	9	課題制作（平面構成2）
	10	課題制作（平面構成2）
	11	デザインの原則（統一、バランス、階層、尺度・割合）
	12	デザインの原則（支配・強調、類似・対比、リズム、多様性）
	13	課題制作（コラージュ1）
	14	課題制作（コラージュ1）
	15	課題制作（コラージュ1）・講評
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デザイン概論Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	デザイン概論Ⅰに引き続き、基礎知識の習得として構成力、表現力を修得	
授業の進め方	有識者の指導による講義	
達成目標	Web・グラフィックデザインに必要な構成方法、表現方法を理解する	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	Web・グラフィックデザインの基本テスト
	2	Web・グラフィックデザインの定番レイアウト
	3	優先順位の視覚化（階層、文章構造）
	4	視線誘導（ゲーテンベルク、ダイアグラム、Z、F、大小、色差）
	5	視覚伝達の4原則
	6	課題制作
	7	課題制作
	8	課題制作
	9	デザイン配色論（基本知識確認）
	10	デザイン配色論（色の性質、配色調和論）
	11	文字と書体と文字組（基本知識）
	12	文字と書体と文字組（書体種類と特徴）
	13	文字と書体と文字組（文字組）
	14	課題制作
	15	課題制作・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ビジュアル表現技法	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	ビジュアルメッセージの視覚化として、ストーリー&ムーブメント、写真、発想力	
授業の進め方	有識者の指導による講義	
達成目標	ビジュアルデザインにおける表現要素を理解し今後のデザイン制作に役立てる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	近代デザイン史（ストーリー&ムーブメント）
	2	近代デザイン史（ストーリー&ムーブメント）
	3	課題制作（ムーブメント研究）
	4	課題制作（ムーブメント研究）
	5	課題制作（ムーブメント研究）・発表
	6	写真と画像（写真優位性効果とモンタージュ効果など）
	7	写真と画像（写真の定番レイアウト）
	8	写真と画像（トリミング）
	9	写真と画像（撮影方法）
	10	現代デザイン史（作品紹介）
	11	現代デザイン史（作品紹介）
	12	課題制作（作品研究1）
	13	課題制作（作品研究1）
	14	課題制作（作品研究2）
	15	課題制作（作品研究2）・発表
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	WebデザインI			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	HTML・CSS基礎の習得 + Webデザイン基礎の習得			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身につける。			
教科書	HTML&CSS Webデザイン 現場レベルのコーディング・スキルが身につく実践入門			
特記				
授業計画	1	オリエンテーション	31	課題制作
	2	HTML：概要	32	課題制作
	3	HTML：文書構造マークアップ	33	課題制作
	4	HTML：画像やリンクを挿入	34	課題制作
	5	HTML：表とフォーム	35	課題制作
	6	課題制作（復習をかねて）	36	課題制作
	7	課題制作（復習をかねて）	37	課題制作
	8	課題制作（復習をかねて）	38	課題制作
	9	CSS：概要	39	課題制作
	10	CSS：プロパティとセレクタ	40	課題制作
	11	CSS：背景画像による装飾	41	課題制作
	12	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	42	課題制作
	13	CSS：文書レイアウトとボックスモデル	43	課題制作
	14	課題制作（復習をかねて）	44	課題制作
	15	課題制作（復習をかねて）	45	講評
	16	課題制作（復習をかねて）		
	17	レイアウト：基本レイアウトの種類		
	18	レイアウト：float		
	19	レイアウト：position1		
	20	レイアウト：メディアクエリ基礎		
	21	課題制作（復習をかねて）		
	22	課題制作（復習をかねて）		
	23	課題制作（復習をかねて）		
	24	デザイン：Webサイト設計 基礎		
	25	デザイン：Webサイト設計 UX		
	26	デザイン：Webサイト設計 UX		
	27	デザイン：Webサイト設計 ワイヤフレーム		
	28	デザイン：Webサイト設計 ワイヤフレーム		
	29	デザイン：Webサイト設計 カンプ		
	30	デザイン：Webサイト設計 カンプ		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	W e bデザインII			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	JavaScript、jQuery基礎の習得。 + Webデザイン（UI）応用の習得			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	jQueryを利用した動的なサイト制作技術を身につける。			
教科書	確かな力が身につくJavaScript[超]入門			
特記				
授業計画	1	レスポンス：概要	31	課題制作（復習をかねて）
	2	レスポンス：設計とコーディング	32	課題制作（復習をかねて）
	3	レスポンス：レイアウト（メディアクエリ）	33	講評
	4	レスポンス：ワイヤーフレーム	34	jQuery：基礎
	5	課題制作（レスポンス対応）	35	jQuery：導入1
	6	課題制作（レスポンス対応）	36	jQuery：導入2
	7	課題制作（レスポンス対応）	37	jQuery：実装・応用1
	8	課題制作（レスポンス対応）	38	jQuery：実装・応用2
	9	HTML・CSS応用：ドロップダウンメニューなど	39	JavaScriptの基本
	10	HTML・CSS応用：フローティングメニューなど	40	JavaScriptの基本
	11	HTML・CSS応用：モーダルウインドウなど	41	課題制作（復習をかねて）
	12	HTML・CSS応用：アコーディオンパネルなど	42	課題制作（復習をかねて）
	13	課題制作（復習をかねて）	43	課題制作（復習をかねて）
	14	課題制作（復習をかねて）	44	課題制作（復習をかねて）
	15	課題制作（復習をかねて）	45	講評
	16	課題制作（復習をかねて）		
	17	課題制作（復習をかねて）		
	18	HTML・CSS応用：パララックス基礎		
	19	HTML・CSS応用：パララックス応用		
	20	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	21	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	22	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	23	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	24	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	25	課題制作（パララックス効果をしようして）		
	26	講評		
	27	HTML・CSS応用：固定されるヘッダー		
	28	HTML・CSS応用：ヘッダーのリサイズ		
	29	HTML・CSS応用：各種スライドショー		
	30	課題制作（復習をかねて）		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザイン I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	IllustratorとPhotoshopを用いたグラフィックデザイン制作のスキルを習得する。			
教科書	なるほどデザイン			
特記				
授業計画	1	Illustrator実習 ベジエ曲線	31	課題制作 ポスター制作
	2	Illustrator実習 ベジエ曲線	32	課題制作 ポスター制作
	3	課題制作 ベジエ曲線を用いたオブジェクト制	33	課題制作 ポスター制作
	4	課題制作 ベジエ曲線を用いたオブジェクト制	34	課題制作 ポスター制作
	5	課題制作 MAP制作	35	課題制作 ポスター制作
	6	課題制作 MAP制作	36	課題制作 ポスター制作
	7	課題制作 MAP制作	37	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	8	課題制作 MAP制作	38	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	9	課題制作 MAP制作	39	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	10	課題制作 MAP制作	40	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	11	IllustratorとPhotoshop実習 応用操作	41	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	12	IllustratorとPhotoshop実習 応用操作	42	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	13	課題制作 バナー制作	43	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	14	課題制作 バナー制作	44	課題制作 リーフレット制作 (4C・1C)
	15	課題制作 バナー制作	45	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	16	課題制作 バナー制作	46	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	17	課題制作 バナー制作	47	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	18	課題制作 バナー制作	48	課題制作 Webデザインへ展開 (MV)
	19	レイアウト基礎	49	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	20	レイアウト基礎	50	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	21	課題制作 名刺制作	51	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	22	課題制作 名刺制作	52	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	23	課題制作 名刺制作	53	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	24	課題制作 名刺制作	54	課題制作 Webデザインへ展開 (TOP)
	25	タイポグラフィ基礎	55	課題制作 コンテスト作品制作
	26	タイポグラフィ基礎	56	課題制作 コンテスト作品制作
	27	課題制作 ロゴ制作	57	課題制作 コンテスト作品制作
	28	課題制作 ロゴ制作	58	課題制作 コンテスト作品制作
	29	課題制作 ロゴ制作	59	課題制作 コンテスト作品制作
	30	課題制作 ロゴ制作	60	課題制作 コンテスト作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅡ			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択C			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	グラフィックデザイン制作の基本知識から実制作を通して各種媒体制作のスキルを学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	ユーザーファーストでのクリエイティブ思考によるデザイン制作のフローを身につける。			
教科書	けっきょく、よはく。			
特記				
授業計画	1	ピクトグラム（アイコン）知識	31	マーケティング知識 基礎
	2	課題制作 ピクトグラム制作	32	マーケティング知識 基礎
	3	課題制作 ピクトグラム制作	33	マーケティング知識 6W2H・4P
	4	インフォグラフィックス知識	34	課題制作
	5	インフォグラフィックス知識	35	マーケティング知識 AIDMA・AISAS
	6	課題制作 インフォグラフィックス制作	36	課題制作
	7	課題制作 インフォグラフィックス制作	37	課題制作
	8	課題制作 インフォグラフィックス制作	38	課題制作
	9	課題制作 インフォグラフィックス制作	39	課題制作
	10	課題制作 インフォグラフィックス制作	40	マーケティング知識 ニーズ・シーズ
	11	パッケージデザイン知識	41	マーケティング知識 STP・SWOT
	12	パッケージデザイン知識	42	マーケティング知識 ペルソナ
	13	パッケージ分析	43	コンセプトワーク知識 基礎
	14	パッケージ分析	44	コンセプトワーク知識 基礎
	15	課題制作 パッケージ制作	45	課題制作
	16	課題制作 パッケージ制作		
	17	課題制作 パッケージ制作		
	18	課題制作 パッケージ制作		
	19	ブランディングデザイン知識		
	20	ブランディングデザイン知識		
	21	課題制作 ブランドロゴ制作		
	22	課題制作 ブランドロゴ制作		
	23	課題制作 ブランドロゴ制作		
	24	課題制作 ブランドロゴ制作		
	25	課題制作 ロゴ仕様書制作		
	26	課題制作 ロゴ仕様書制作		
	27	ブランドデザインガイドライン知識		
	28	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作		
	29	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作		
	30	課題制作 ブランドデザインガイドライン制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	DTPデザイン	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択C	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	タイポグラフィ（文字組）基礎知識の習得 + 印刷知識の習得	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	文書構造、レイアウトなど理解し、出版物デザインができるようになる。	
教科書	新詳説DTP基礎 改訂四版	
特記		
授業計画	1	DTP知識 基礎知識
	2	DTP知識 印刷知識
	3	DTP知識 データ概要
	4	DTP知識 文字（タイポグラフ）
	5	DTP知識 文字（版下・入稿）
	6	課題制作
	7	課題制作
	8	DTP知識 色の基礎
	9	DTP実習 配色
	10	DTP実習 配色
	11	課題制作
	12	課題制作
	13	DTP実習 文字組
	14	DTP実習 文章構造・レイアウト
	15	DTP実習 文章構造・レイアウト
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ I		
実務家教員			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講区分	通年		
科目区分	選択C		
授業方法	講義		
授業時間	30時間		
授業回数	15回		
授業概要	就職活動に於けるPRツールであるポートフォリオの制作準備		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	ポートフォリオとは	16
	2	作成事例紹介	17
	3	フォーマット準備（1）	18
	4	フォーマット準備（2）	19
	5	フォーマット作成（1）	20
	6	フォーマット作成（2）	21
	7	フォーマット作成（3）	22
	8	フォーマット作成（4）	23
	9	自己紹介ページ作成	24
	10	コンテンツ制作（1）	25
	11	コンテンツ制作（2）	26
	12	コンテンツ制作（3）	27
	13	コンテンツ制作（4）	28
	14	コンテンツ制作（5）	29
	15	コンテンツ制作（6）	30
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	建築設計 I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	講義			
授業時間	45時間			
授業回数	23回			
授業概要	物体を図形化する図法を習得			
授業の進め方	投影図法による作図（立体図形の投影図）			
達成目標	図法の理解度及び図形の正確さ・速さ・綺麗さ			
教科書	新しい建築製図			
特記				
授業計画	1	用具の使い方/紙の規格/線の種類・引き方	16	木造住宅平面図トレース
	2	線の練習/コンパスの使用	17	木造住宅平面図トレース
	3	図形の表現・投影図法・第三角法	18	木造住宅配置図トレース
	4	平行線の利用・角の分割	19	木造住宅配置図トレース
	5	三角形の性	20	木造住宅断面図トレース
	6	平行線の利用・角の分割	21	木造住宅断面図トレース
	7	内接円・投影図法の解説・立体の投影図1	22	木造住宅立面図トレース
	8	転倒立体の投影図	23	木造住宅立面図トレース
	9	立体の投影図	24	
	10	立体の傾斜/展開	25	
	11	立体の切断	26	
	12	直裁断投影図1・2	27	
	13	斜裁断投影図	28	
	14	展開投影図/相貫体投影図	29	
	15	各図面の種類・役割・縮尺についての講義	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアパース I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	手描きによるパースの表現方法とデザイン力を習得させる			
授業の進め方	オリジナル資料を使用し、ホワイトボードに作図等しながら指導する			
達成目標	インテリアイメージを正確で魅力的に伝える表現力を身に付ける			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	講義：パースとは	31	実習：美容院パースペン描き
	2	講義：道具類の使い方	32	実習：美容院パース着彩
	3	実習：リビングパース下図起こし	33	実習：美容院パース着彩
	4	実習：リビングパース下図起こし	34	実習：美容院パース着彩
	5	実習：リビングパース下図起こし	35	実習：ベッドルーム下図起こし
	6	実習：リビングパース下図起こし	36	実習：ベッドルーム下図起こし
	7	実習：リビングパースペン描き	37	実習：ベッドルーム下図起こし
	8	実習：リビングパースペン描き	38	実習：ベッドルーム下図起こし
	9	実習：リビングパースペン描き	39	実習：ベッドルームペン描き
	10	実習：リビングパース着彩	40	実習：ベッドルームペン描き
	11	実習：リビングパース着彩	41	実習：ベッドルームペン描き
	12	実習：リビングパース着彩	42	実習：ベッドルーム着彩
	13	実習：リビングパース着彩	43	実習：ベッドルーム着彩
	14	実習：キッチンパース下図起こし	44	実習：ベッドルーム着彩
	15	実習：キッチンパース下図起こし	45	実習：ベッドルーム着彩
	16	実習：キッチンパース下図起こし		
	17	実習：キッチンパース下図起こし		
	18	実習：キッチンパースペン描き		
	19	実習：キッチンパースペン描き		
	20	実習：キッチンパースペン描き		
	21	実習：キッチンパース着彩		
	22	実習：キッチンパース着彩		
	23	実習：キッチンパース着彩		
	24	実習：キッチンパース着彩		
	25	実習：点景練習		
	26	実習：美容院パース下図起こし		
	27	実習：美容院パース下図起こし		
	28	実習：美容院パース下図起こし		
	29	実習：美容院パースペン描き		
	30	実習：美容院パースペン描き		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	C A D実習 I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	C A Dの基本操作の習得、インテリア空間の設計図面表現の理解			
授業の進め方	問題演習と解説に加え、必要に応じて復習講義を行い、より高度な知識定着を図る			
達成目標	インテリア空間の設計図面を表現する方法を習得する			
教科書	建築C A D検定過去問題集			
特記				
授業計画	1	Vector Worksの基本操作	31	平面図演習
	2	Vector Worksの基本操作	32	平面図演習
	3	2Dツールの説明、演習	33	平面図演習
	4	2Dツールの説明、演習	34	平面図演習
	5	2Dツールの説明、演習	35	平面図演習
	6	図面枠の作成	36	展開図演習
	7	図面枠の作成	37	展開図演習
	8	簡単な平面図形演習	38	展開図演習
	9	簡単な平面図形演習	39	展開図演習
	10	簡単な平面図形演習	40	展開図演習
	11	簡単な平面図形演習	41	立面図演習
	12	検定対策	42	立面図演習
	13	検定対策	43	立面図演習
	14	検定対策	44	立面図演習
	15	検定対策	45	立面図演習
	16	検定対策		/
	17	検定対策		
	18	検定対策		
	19	検定対策		
	20	検定対策		
	21	検定対策		
	22	検定対策		
	23	検定対策		
	24	検定対策		
	25	検定対策		
	26	検定対策		
	27	検定対策		
	28	検定対策		
	29	検定対策		
	30	検定対策		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアデザイン実習 I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	講義・実習			
授業時間	180時間			
授業回数	90コマ			
授業概要	クライアントの生活スタイルからインテリア構成材の選択とデザイン性の意味を理解する			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により「知る」から「身につく」へステップアップを図る			
達成目標	クライアントの要望に沿ったインテリアコーディネート提案を行いプレゼンする			
教科書	世界で一番やさしいインテリア			
特記				
授業計画	1	講義：インテリアについて	31	課題：6畳子供部屋コーディネート
	2	講義：インテリアについて	32	課題：6畳子供部屋プレゼン
	3	講義：インテリアコーディネーターについて	33	課題：6畳寝室コーディネート
	4	講義：人体寸法・体側と実習	34	課題：6畳寝室コーディネート
	5	講義：人体寸法・体側と実習	35	課題：6畳寝室コーディネート
	6	講義：動作寸法と動作空間	36	課題：6畳寝室コーディネート
	7	講義：動作寸法と動作空間	37	課題：6畳寝室コーディネート
	8	講義：動作から考える空間	38	課題：6畳寝室プレゼン
	9	講義：動作から考える空間、実習	39	課題：10畳寝室コーディネート
	10	講義：インテリアデザイン計画	40	課題：10畳寝室コーディネート
	11	講義：インテリアデザイン計画	41	課題：10畳寝室コーディネート
	12	講義：イメージスケールとは	42	課題：10畳寝室コーディネート
	13	実習：イメージスケール実習	43	課題：10畳寝室コーディネート
	14	実習：イメージスケール実習	44	課題：10畳寝室プレゼン
	15	実習：イメージスケールプレゼン	45	課題：10畳LDKコーディネート
	16	講義：インテリアイメージボード	46	課題：10畳LDKコーディネート
	17	実習：イメージボード実習	47	課題：10畳LDKコーディネート
	18	実習：イメージボード実習	48	課題：10畳LDKコーディネート
	19	実習：イメージボード実習	49	課題：10畳LDKコーディネート
	20	実習：イメージボードプレゼン	50	課題：10畳LDKコーディネート
	21	課題：4畳子供部屋コーディネート	51	課題：10畳LDKプレゼン
	22	課題：4畳子供部屋コーディネート	52	講義：物販店について
	23	課題：4畳子供部屋コーディネート	53	講義：物販店について
	24	課題：4畳子供部屋コーディネート	54	講義：鉄筋コンクリート造/排煙窓の存在
	25	課題：4畳子供部屋コーディネート	55	講義：鉄筋コンクリート造/排煙窓の存在
	26	課題：4畳子供部屋プレゼン	56	課題：物販店フロアプラン
	27	課題：6畳子供部屋コーディネート	57	課題：物販店フロアプラン
	28	課題：6畳子供部屋コーディネート	58	課題：物販店フロアプラン
	29	課題：6畳子供部屋コーディネート	59	課題：物販店フロアプラン
	30	課題：6畳子供部屋コーディネート	60	課題：物販店フロアプラン
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	インテリアデザイン実習 I	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択D	
授業方法	講義・実習	
授業時間	180時間	
授業回数	90コマ	
授業概要	クライアントの生活スタイルからインテリア構成材の選択とデザイン性の意味を理解する	
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により「知る」から「身につく」へステップアップを図る	
達成目標	クライアントの要望に沿ったインテリアコーディネート提案を行いプレゼンする	
教科書	世界で一番やさしいインテリア	
特記		
授業計画	61	課題：物販店フロアプラン
	62	課題：物販店フロアプラン
	63	課題：物販店シーリングプラン
	64	課題：物販店シーリングプラン
	65	課題：物販店シーリングプラン
	66	課題：物販店展開図
	67	課題：物販店展開図
	68	課題：物販店展開図
	69	課題：物販店展開図
	70	課題：物販店コーディネート
	71	課題：物販店コーディネート
	72	課題：物販店コーディネート
	73	課題：物販店コーディネート
	74	課題：物販店コーディネート
	75	課題：物販店パース
	76	課題：物販店パース
	77	課題：物販店パース
	78	課題：物販店パース
	79	課題：物販店パース
	80	課題：物販店パース
81	課題：物販店パース	
82	課題：物販店パース	
83	課題：物販店モデリング	
84	課題：物販店モデリング	
85	課題：物販店モデリング	
86	課題：物販店モデリング	
87	課題：物販店モデリング	
88	課題：物販店モデリング	
89	課題：物販店モデリング	
90	課題：物販店プレゼンテーション	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリアモデリング I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	モデルボードの基本的な知識と加工方法を習得			
授業の進め方	素材の特性を理解し、演習にて作品制作を行う			
達成目標	インテリアモデルの手法を理解し、内観・外観モデルの制作技術の習得			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	材料の基本知識	31	九谷焼モデリング
	2	ケント紙を用いた立方体	32	九谷焼モデリング
	3	ケント紙を用いた立方体	33	九谷焼モデリング
	4	モデルボードを用いた立方体	34	九谷焼モデリング
	5	モデルボードを用いた立方体	35	進級制作モデリング
	6	モデルボードを用いた立方体	36	進級制作モデリング
	7	モデルボードを用いたR模型	37	進級制作モデリング
	8	モデルボードを用いたR模型	38	進級制作モデリング
	9	モデルボードを用いたR模型	39	進級制作モデリング
	10	ウレタンフォームを用いた立方体	40	進級制作モデリング
	11	ウレタンフォームを用いた立方体	41	進級制作モデリング
	12	キッチン模型	42	進級制作モデリング
	13	キッチン模型	43	進級制作モデリング
	14	キッチン模型	44	進級制作モデリング
	15	キッチン模型	45	進級制作モデリング
	16	キッチン模型		/
	17	キッチン模型		
	18	住宅模型		
	19	住宅模型		
	20	住宅模型		
	21	住宅模型		
	22	住宅模型		
	23	住宅模型		
	24	住宅模型		
	25	住宅模型		
	26	住宅模型		
	27	九谷焼モデリング		
	28	九谷焼モデリング		
	29	九谷焼モデリング		
	30	九谷焼モデリング		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	建築構造 I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	講義			
授業時間	45時間			
授業回数	23回			
授業概要	インテリア空間を構成する構造体について理解する			
授業の進め方	教科書を使い建築構造を理解する			
達成目標	構造種別を理解し、仕上げと下地の概念を持つこと			
教科書	構造用教材（日本建築学会）			
特記				
授業計画	1	構造種別の概要/構造原理/基礎構造	16	仕上げと下地・下地と躯体/各部の名称
	2	構造種別の概要/構造原理/基礎構造	17	仕上げと下地・下地と躯体/各部の名称
	3	構造種別の概要/構造原理/基礎構造	18	屋根/床/階段
	4	木質構造（在来工法・2×2・丸太組）材料（軒	19	屋根/床/階段
	5	木質構造（在来工法・2×2・丸太組）材料（軒	20	屋根/床/階段
	6	鉄骨構造（形鋼・溶接・ファスナー）/プレー	21	壁/天井/床の間
	7	鉄骨構造（形鋼・溶接・ファスナー）/プレー	22	壁/天井/床の間
	8	鉄骨構造（形鋼・溶接・ファスナー）/プレー	23	建具
	9	鉄筋コンクリート造（鉄筋・コンクリート材料	24	
	10	鉄筋コンクリート造（鉄筋・コンクリート材料	25	
	11	鉄骨鉄筋コンクリート造（合成構造）/組積構	26	
	12	鉄骨鉄筋コンクリート造（合成構造）/組積構	27	
	13	仕上げと下地・下地と躯体/各部の名称	28	
	14	仕上げと下地・下地と躯体/各部の名称	29	
	15	仕上げと下地・下地と躯体/各部の名称	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリア概論 I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	講義			
授業時間	45時間			
授業回数	23回			
授業概要	建築に関わる法律とインテリアデザインの素材について			
授業の進め方	教科書・材料見本等による法規・素材の特徴・素材感・風合い等の確認			
達成目標	インテリア計画に必要な法律の習得、材料の持つ特性・表情を理解し、デザインできる知識をつける			
教科書	法規用教材、素材・建材ハンドブック（建築資料研究社）他			
特記				
授業計画	1	法律の概要（建築基準法・都市計画法・消防法）	16	木材料（仕上材・広葉樹・針葉樹）
	2	法文の読み方・集団規定・単体規定	17	木材料（床柱・竹・集成材）
	3	基本用語の定義	18	建材（合板・ファイバーボード・パーティクルボード）
	4	用語の定義・面積・高さ・階数の算定	19	建材（石膏ボード・セメント系ボード・断熱材）
	5	延焼のおそれのある部分・床面積の定義	20	石・タイル・ガラス
	6	高さの算定基準・階数の算定基準・地盤面の積算	21	塗装・左官
	7	高さを含む、含まない・平均地盤面	22	床仕上材・壁仕上材・天井仕上材
	8	単体規定（防火・避難関係）	23	建具材（木製・鋼製）
	9	特殊建築物	24	
	10	避難施設	25	
	11	内装制限	26	
	12	一般構造・開口面積計算	27	
	13	設備	28	
	14	集団規定	29	
	15	高さ制限・消防法	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	福祉住環境 I			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択D			
授業方法	講義			
授業時間	45時間			
授業回数	23回			
授業概要	検定試験3級の問題集に取り組みながら、誰もが暮らしやすい生活環境についての基礎知識を学ぶ			
授業の進め方	問題の内容を理解できるよう解説しながら反復して問題を解く			
達成目標	福祉住環境コーディネーター3級の合格と基礎知識の習得			
教科書	ユーキャンの福祉住環境コーディネーター3級速習レッスン&問題集			
特記				
授業計画	1	第一章 暮らしやすい生活環境を目指して	16	第五章 安心できる住生活とまちづくり
	2	第一章 暮らしやすい生活環境を目指して	17	高齢期の多様な住まい方
	3	日本の住環境の問題点	18	模擬試験
	4	第二章 自立を支援する制度と方策	19	模擬試験
	5	第二章 自立を支援する制度と方策	20	模擬試験
	6	障害者福祉の理念	21	模擬試験
	7	第三章 バリアフリーとユニバーサルデザイン	22	模擬試験
	8	第三章 バリアフリーとユニバーサルデザイン	23	模擬試験
	9	共用品・福祉用具の定義と役割	24	
	10	第四章 住まい整備のための基本技術	25	
	11	第四章 住まい整備のための基本技術	26	
	12	金沢福祉用具プラザ見学	27	
	13	生活に即した安全・安心・快適な住まい	28	
	14	色彩・照明・インテリアへの配慮	29	
	15	第五章 安心できる住生活とまちづくり	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要 (シ)

タイトル	内容	
授業科目	デッサン基礎 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	講義・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	絵を描く上での基礎となるデッサン力を養う学習を行う	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	基礎的なデッサン力を養い、質感や形態が表現できるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 デッサン概要説明 2 道具の使い方と基本準備 3 簡単なクロッキー 4 簡単なクロッキー応用 5 基礎デッサン (立方体) (1) 6 基礎デッサン (立方体) (2) 7 基礎デッサン (円柱) (1) 8 基礎デッサン (円柱) (2) 9 基礎デッサン (球体) (1) 10 基礎デッサン (球体) (2) 11 想定デッサン I (1) 12 想定デッサン I (2) 13 想定デッサン I (3) 14 想定デッサン I (4) 15 想定デッサン I (5) 16 講評会 17 想定デッサン II (1) 18 想定デッサン II (2) 19 想定デッサン II (3) 20 想定デッサン II (4) 21 想定デッサン II (5) 22 講評会 23 面取りデッサン (面の理解) (1) 24 面取りデッサン (面の理解) (2) 25 質感描写 1 (金属) (1) 26 質感描写 1 (金属) (2) 27 質感描写 2 (ガラス) (1) 28 質感描写 2 (ガラス) (2) 29 質感描写 5 (布) (1) 30 質感描写 5 (布) (2)	31 人物クロッキー実習 (顔) 32 人物クロッキー実習 (頭身) 33 人物クロッキー実習 (上半身) (1) 34 人物クロッキー実習 (上半身) (2) 35 人物クロッキー実習 (腕) (1) 36 人物クロッキー実習 (腕) (2) 37 人物クロッキー実習 (足) (1) 38 人物クロッキー実習 (足) (2) 39 人物クロッキー実習 (全身) (1) 40 人物クロッキー実習 (全身) (2) 41 人物クロッキー実習 (ポーズ) (1) 42 人物クロッキー実習 (ポーズ) (2) 43 人物クロッキー実習 (ポーズ) (3) 44 構図についての基礎知識 45 構図 (大きさ、位置) 46 構図 (空間) 47 1点パース (基礎) 48 1点パース (立方体) (1) 49 1点パース (立方体) (2) 50 1点パース (机・椅子) (1) 51 1点パース (机・椅子) (2) 52 2点パース (基礎) 53 2点パース (パースライン) (1) 54 2点パース (パースライン) (2) 55 2点パース (教室) (1) 56 2点パース (教室) (2) 57 2点パース (教室) (3) 58 2点パース (階段) (1) 59 2点パース (階段) (2) 60 講評会
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要 (シ)

タイトル	内容	
授業科目	デッサン応用 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	講義・実習	
授業時間	120時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	パースを意識したデッサンを学習する	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	パースを理解した上で立体的なデッサンが描けるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1 遠近法 (屋内スケッチ I) (1) 2 遠近法 (屋内スケッチ I) (2) 3 遠近法 (屋内スケッチ I) (3) 4 遠近法 (屋内スケッチ I) (4) 5 講評会 6 遠近法 (屋内スケッチ II) (1) 7 遠近法 (屋内スケッチ II) (2) 8 遠近法 (屋内スケッチ II) (3) 9 遠近法 (屋内スケッチ II) (4) 10 講評会 11 風景描写 I (1) 12 風景描写 I (2) 13 風景描写 I (3) 14 風景描写 I (4) 15 講評会 16 風景描写 II (1) 17 風景描写 II (2) 18 風景描写 II (3) 19 風景描写 II (4) 20 講評会 21 色用紙を使つてのデッサン (1) 22 色用紙を使つてのデッサン (2) 23 色用紙を使つてのデッサン (3) 24 色用紙を使つてのデッサン (4) 25 想定デッサン (空間描画) (1) 26 想定デッサン (空間描画) (2) 27 想定デッサン (空間描画) (3) 28 想定デッサン (空間描画) (4) 29 想定デッサン (空間描画) (5) 30 講評会	31 組モチーフ (導入) 32 組モチーフ (構図) 33 組モチーフ (バランス) (1) 34 組モチーフ (バランス) (2) 35 組モチーフ (描き込み) (1) 36 組モチーフ (描き込み) (2) 37 組モチーフ (質感の描き分け) (1) 38 組モチーフ (質感の描き分け) (2) 39 講評会 40 人体とパースについて (1) 41 人体とパースについて (2) 42 円のパース (1) 43 円のパース (2) 44 3点パース (基礎) (1) 45 3点パース (基礎) (2) 46 トレース (家) (1) 47 トレース (家) (2) 48 トレース (家) (3) 49 トレース (家) (4) 50 トレース (家) (5) 51 トレース (家) (6) 52 トレース (家) (7) 53 人と背景のバランス (1) 54 人と背景のバランス (2) 55 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (1) 56 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (2) 57 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (3) 58 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (4) 59 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (5) 60 人物クロッキー実習 (動きのあるポーズ) (6)
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ基礎	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	演習・実習	
授業時間	60時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力を各種技法を用いて養う	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	各種画法を習得し、キャラクター及び背景を描くことができるようになる	
教科書	オリジナル教材	
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動	
授業計画	1 マンガイラストの描き方 2 模写トレーニング 3 キャラクターの作り方（1） 4 キャラクターの作り方（2） 5 キャラクターの作り方（3） 6 基礎画法（Tの字画法）（1） 7 基礎画法（Tの字画法）（2） 8 基礎画法（つぎ足し画法）（1） 9 基礎画法（つぎ足し画法）（2） 10 基礎画法（輪切り画法）（1） 11 基礎画法（輪切り画法）（2） 12 基礎画法（空間画法）（1） 13 基礎画法（空間画法）（2） 14 基礎画法（逆さ画法）（1） 15 基礎画法（逆さ画法）（2） 16 キャラクターの描き分け（大人と子供） 17 キャラクターの描き分け（男性と女性） 18 キャラクターの描き分け（男子と女子） 19 キャラクターの描き分け（外国人等） 20 視線誘導構図（1） 21 視線誘導構図（2） 22 複合型構図 23 図形を用いた構図 24 画面分割構図 25 背景技法（自然物の作画）（1） 26 背景技法（自然物の作画）（2） 27 背景技法（人工物の作画）（1） 28 背景技法（人工物の作画）（2） 29 背景技法（1） 30 背景技法（2）	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト基礎	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	演習・実習	
授業時間	60時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	マンガ・イラストの基礎となる画力特に人物に関する画力を養う	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習	
達成目標	基礎となる人物の表情やポーズを描けるようにする	
教科書	オリジナル教材	
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動	
授業計画	1 顔比率（正面、横、斜め） 2 目・まゆ毛の描き方 3 耳・鼻の描き方 4 口の描き方 5 人体比率（正面、横向き、斜め） 6 顔（アオリ、フカン） 7 体（アオリ、フカン） 8 影のつけ方 9 骨 10 筋肉 11 髪の毛の描き方 12 手の描き方 13 足の描き方 14 胸の描き方 15 尻の描き方 16 人物の描き方（骨の構造）（1） 17 人物の描き方（骨の構造）（2） 18 人物の描き方（筋肉の構造）（1） 19 人物の描き方（筋肉の構造）（2） 20 人物の描き方（男性の身体の基本）（1） 21 人物の描き方（男性の身体の基本）（2） 22 人物の描き方（女性の身体の基本） 23 人物の描き方（座る姿勢）（1） 24 人物の描き方（座る姿勢）（2） 25 人物の描き方（座る姿勢）（3） 26 人物の描き方（歩くポーズ）（1） 27 人物の描き方（歩くポーズ）（2） 28 人物の描き方（歩くポーズ）（3） 29 人物の描き方（アオリ）（1） 30 人物の描き方（アオリ）（2）	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要 (シ)

タイトル	内容			
授業科目	マンガ実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択E			
授業方法	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	マンガを描くための基本から原稿作成を学び、マンガを描く道具を効果的に使用する技術を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	マンガを描くうえで必要な道具を使いこなし制作できるようにする			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	原稿制作の基本	31	似顔絵の基礎 (1)
	2	物語の作成方法 (1)	32	似顔絵の基礎 (2)
	3	物語の作成方法 (2)	33	似顔絵の基礎 (3)
	4	4コマ・1コママンガの基礎 (1)	34	似顔絵の基礎 (4)
	5	4コマ・1コママンガの基礎 (2)	35	似顔絵作成 (1)
	6	4コマ・1コママンガの基礎 (3)	36	似顔絵作成 (2)
	7	4コマ・1コママンガの基礎 (4)	37	似顔絵作成 (3)
	8	4コママンガ作成 (1)	38	似顔絵作成 (4)
	9	4コママンガ作成 (2)	39	似顔絵作成 (5)
	10	4コママンガ作成 (3)	40	似顔絵作成 (6)
	11	4コママンガ作成 (4)	41	似顔絵作成 (7)
	12	1コママンガ作成 (1)	42	似顔絵作成 (8)
	13	1コママンガ作成 (2)	43	似顔絵作成 (9)
	14	1コママンガ作成 (3)	44	似顔絵作成 (10)
	15	1コママンガ作成 (4)	45	似顔絵作成 (11)
	16	コピックの基礎 (1)	46	/
	17	コピックの基礎 (2)	47	
	18	コピックの基礎 (3)	48	
	19	コピックの基礎 (4)	49	
	20	コピックの基礎 (5)	50	
	21	コピックの基礎 (6)	51	
	22	コピックの基礎 (7)	52	
	23	コピックの基礎 (8)	53	
	24	コピックの基礎 (9)	54	
	25	コピックの基礎 (10)	55	
	26	コピックの基礎 (11)	56	
	27	コピックの基礎 (12)	57	
	28	コピックの基礎 (13)	58	
	29	コピックの基礎 (14)	59	
	30	コピックの基礎 (15)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要 (シ)

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 E			
授業方法	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	基本的なCGソフト (Clipstudio、Photoshop) の操作方法を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	Clipstudio, Photoshopの基本的技術を習得する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	Clipstudio各種ツールの説明	31	課題作成 (スポーツキャラクター) (1)
	2	Photoshop各種ツールの説明	32	課題作成 (スポーツキャラクター) (2)
	3	ペンタブでの描画	33	課題作成 (スポーツキャラクター) (3)
	4	各種ツールの基本 (鉛筆、消しゴム)	34	課題作成 (スポーツキャラクター) (4)
	5	各種ツールの基本 (1)	35	課題作成 (名刺カード) (1)
	6	各種ツールの基本 (2)	36	課題作成 (名刺カード) (2)
	7	線画練習 (1)	37	課題作成 (名刺カード) (3)
	8	線画練習 (2)	38	課題作成 (名刺カード) (4)
	9	線画練習 (3)	39	課題作成 (アイコン作成) (1)
	10	ピクセルのしくみ、画面解像度	40	課題作成 (アイコン作成) (2)
	11	写真切り抜き、クイック選択	41	課題作成 (アイコン作成) (3)
	12	着色練習	42	課題作成 (お祝いカード) (1)
	13	着色練習 (アニメ塗り) (1)	43	課題作成 (お祝いカード) (2)
	14	着色練習 (アニメ塗り) (2)	44	課題作成 (お祝いカード) (3)
	15	着色練習 (アニメ塗り) (3)	45	課題作成 (お祝いカード) (4)
	16	着色練習 (アニメ塗り) (4)	46	/
	17	着色練習 (水彩塗り) (1)	47	
	18	着色練習 (水彩塗り) (2)	48	
	19	着色練習 (水彩塗り) (3)	49	
	20	着色練習 (厚塗り) (1)	50	
	21	着色練習 (厚塗り) (2)	51	
	22	着色練習 (厚塗り) (3)	52	
	23	ネームプレートデザイン (1)	53	
	24	ネームプレートデザイン (2)	54	
	25	ネームプレートデザイン (3)	55	
	26	課題作成 (1)	56	
	27	課題作成 (2)	57	
	28	課題作成 (3)	58	
	29	課題作成 (4)	59	
	30	課題作成 (5)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要 (シ)

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン基礎			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択E			
授業方法	演習・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	キャラクターデザインに特化した学習			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	基本的な人物の描き方を習得し、オリジナルのキャラクターがデザインできる			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	男女の描き分け	31	キャラクターデザイン (16)
	2	頭身について	32	キャラクターデザイン (17)
	3	子どもの描き方 (少年、少女)	33	キャラクターデザイン (18)
	4	中高年の描き方	34	キャラクターデザイン (19)
	5	お年寄りの描き方	35	キャラクターデザイン (20)
	6	体型の描き分け	36	キャラクターデザイン (21)
	7	表情 (怒り、笑い、泣き、驚き)	37	キャラクターデザイン (22)
	8	座るポーズ	38	キャラクターデザイン (23)
	9	歩くポーズ	39	キャラクターデザイン (24)
	10	走るポーズ	40	キャラクターデザイン (25)
	11	デフォルメ (1)	41	キャラクターデザイン (26)
	12	デフォルメ (2)	42	キャラクターデザイン (27)
	13	デフォルメ (3)	43	キャラクターデザイン (28)
	14	萌えキャラ (1)	44	キャラクターデザイン (29)
	15	萌えキャラ (2)	45	キャラクターデザイン (30)
	16	キャラクターデザイン (1)	46	/
	17	キャラクターデザイン (2)	47	
	18	キャラクターデザイン (3)	48	
	19	キャラクターデザイン (4)	49	
	20	キャラクターデザイン (5)	50	
	21	キャラクターデザイン (6)	51	
	22	キャラクターデザイン (7)	52	
	23	キャラクターデザイン (8)	53	
	24	キャラクターデザイン (9)	54	
	25	キャラクターデザイン (10)	55	
	26	キャラクターデザイン (11)	56	
	27	キャラクターデザイン (12)	57	
	28	キャラクターデザイン (13)	58	
	29	キャラクターデザイン (14)	59	
	30	キャラクターデザイン (15)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ネーム基礎		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・演習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	4コママンガ、1コママンガを通じて、ストーリー展開を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	短いページのマンガでメッセージを伝えることができるようにする		
教科書	オリジナル教材		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	原稿制作の基本	31
	2	物語の作成方法（1）	32
	3	物語の作成方法（2）	33
	4	4コママンガの基礎（1）	34
	5	4コママンガの基礎（2）	35
	6	4コママンガの基礎（3）	36
	7	4コママンガの基礎（4）	37
	8	4コママンガ作成（1）	38
	9	4コママンガ作成（2）	39
	10	4コママンガ作成（3）	40
	11	4コママンガ作成（4）	41
	12	1コママンガ作成（1）	42
	13	1コママンガ作成（2）	43
	14	1コママンガ作成（3）	44
	15	1コママンガ作成（4）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	色彩基礎	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	講義・演習	
授業時間	30時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習	
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する	
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）	
特記		
授業計画	1	ガイダンス
	2	色の分類と三属性（1）
	3	色の分類と三属性（2）
	4	PCCS（1）
	5	PCCS（2）
	6	問題演習
	7	光と色（1）
	8	光と色（2）
	9	眼の仕組み
	10	照明と色の見え方
	11	混色（1）
	12	混色（2）
	13	色の心理効果（1）
	14	色の心理効果（2）
	15	総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	色彩応用	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	講義・演習	
授業時間	30時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	作品制作に必要な色彩に関する知識を学習する	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習	
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する	
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編（日本写真印刷コミュニケーションズ）	
特記		
授業計画	1	色彩調和（1）
	2	色彩調和（2）
	3	配色の基本技法
	4	問題演習
	5	配色イメージ
	6	色彩と生活（1）
	7	色彩と生活（2）
	8	問題演習
	9	ファッションとは
	10	ファッションと色彩
	11	インテリアと色彩
	12	インテリアのカラーコーディネート
	13	問題演習（1）
	14	問題演習（2）
	15	総合演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内におけるチェックテストの得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ演習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択 E		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ演習Ⅱ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	ネーム制作（1）	31
	2	ネーム制作（2）	32
	3	ネーム制作（3）	33
	4	ネーム制作（4）	34
	5	ネーム制作（5）	35
	6	ネーム制作（6）	36
	7	ネーム制作（7）	37
	8	ネーム制作（8）	38
	9	ネーム制作（9）	39
	10	ネーム制作（10）	40
	11	ネーム制作（11）	41
	12	ネーム制作（12）	42
	13	ネーム制作（13）	43
	14	ネーム制作（14）	44
	15	ネーム制作（15）	45
	16	原稿制作（1）	46
	17	原稿制作（2）	47
	18	原稿制作（3）	48
	19	原稿制作（4）	49
	20	原稿制作（5）	50
	21	原稿制作（6）	51
	22	原稿制作（7）	52
	23	原稿制作（8）	53
	24	原稿制作（9）	54
	25	原稿制作（10）	55
	26	原稿制作（11）	56
	27	原稿制作（12）	57
	28	原稿制作（13）	58
	29	原稿制作（14）	59
	30	原稿制作（15）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シ）

タイトル	内容		
授業科目	ネーム演習		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ネーム作成を通じてマンガ制作の基礎を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	作成したネームを元に原稿作成ができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、受賞歴もある漫画家、似顔絵師としても活動		
授業計画	1	ストーリーの基礎（1）	31
	2	ストーリーの基礎（2）	32
	3	プロット制作（1）	33
	4	プロット制作（2）	34
	5	ネーム制作（1）	35
	6	ネーム制作（2）	36
	7	ネーム制作（3）	37
	8	ネーム制作（4）	38
	9	ネーム制作（5）	39
	10	ネーム制作（6）	40
	11	ネーム制作（7）	41
	12	ネーム制作（8）	42
	13	ネーム制作（9）	43
	14	ネーム制作（10）	44
	15	ネーム制作（11）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要 (シ)

タイトル	内容		
授業科目	デジタルマンガ I		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	デジタルマンガが作成できるよう、Clipsstudioにて原稿を作成する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	数ページのマンガをデジタルで制作することができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	デジタルマンガ 基本設定	31
	2	デジタルマンガ 基本設定 (トーン、ベタ)	32
	3	デジタルマンガ コマ割 (1)	33
	4	デジタルマンガ コマ割 (2)	34
	5	デジタルマンガ ダウンロードについて (1)	35
	6	デジタルマンガ ダウンロードについて (2)	36
	7	デジタルマンガ ブラシの使い方 (1)	37
	8	デジタルマンガ ブラシの使い方 (2)	38
	9	デジタルマンガ 特殊定規について (1)	39
	10	デジタルマンガ 特殊定規について (2)	40
	11	デジタルマンガ 過去作品のリメイク (1)	41
	12	デジタルマンガ 過去作品のリメイク (2)	42
	13	デジタルマンガ 作品制作 (1)	43
	14	デジタルマンガ 作品制作 (2)	44
	15	デジタルマンガ 作品制作 (3)	45
	16	デジタルマンガ 作品制作 (4)	46
	17	デジタルマンガ 作品制作 (5)	47
	18	デジタルマンガ 作品制作 (6)	48
	19	デジタルマンガ 作品制作 (7)	49
	20	デジタルマンガ 作品制作 (8)	50
	21	デジタルマンガ 作品制作 (9)	51
	22	デジタルマンガ 作品制作 (10)	52
	23	デジタルマンガ 作品制作 (11)	53
	24	デジタルマンガ 作品制作 (12)	54
	25	デジタルマンガ 作品制作 (13)	55
	26	デジタルマンガ 作品制作 (14)	56
	27	デジタルマンガ 作品制作 (15)	57
	28	デジタルマンガ 作品制作 (16)	58
	29	デジタルマンガ 作品制作 (17)	59
	30	デジタルマンガ 作品制作 (18)	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	マンガ演習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	持ち込みや投稿を意識して各自で作品制作に取り組む		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	冬期出張編集部にて作品の講評を受けること		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	原稿制作（1）	31
	2	原稿制作（2）	32
	3	原稿制作（3）	33
	4	原稿制作（4）	34
	5	原稿制作（5）	35
	6	原稿制作（6）	36
	7	原稿制作（7）	37
	8	原稿制作（8）	38
	9	原稿制作（9）	39
	10	原稿制作（10）	40
	11	原稿制作（11）	41
	12	原稿制作（12）	42
	13	原稿制作（13）	43
	14	原稿制作（14）	44
	15	原稿制作（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト実習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	1年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択E	
授業方法	講義・実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	描画に必要な各衣装等の描画技術及び背景等に使用するものの描画技術を向上	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	イラストを彩る周辺パーツを細部に渡って描くことができる	
教科書	オリジナル教材	
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中	
授業計画	1 衣装の描き方（1） 2 衣装の描き方（2） 3 衣装の描き方（3） 4 衣装の描き方（4） 5 衣装の描き方（5） 6 衣装の描き方（6） 7 衣装の描き方（7） 8 衣装の描き方（8） 9 衣装の描き方（9） 10 衣装の描き方（10） 11 衣装の描き方（11） 12 衣装の描き方（12） 13 衣装の描き方（13） 14 衣装の描き方（14） 15 衣装の描き方（15） 16 動物の描き方（16） 17 動物の描き方（17） 18 動物の描き方（18） 19 動物の描き方（19） 20 動物の描き方（20） 21 動物の描き方（21） 22 動物の描き方（22） 23 動物の描き方（23） 24 動物の描き方（24） 25 動物の描き方（25） 26 動物の描き方（26） 27 動物の描き方（27） 28 動物の描き方（28） 29 動物の描き方（29） 30 動物の描き方（30）	31 小物の描き方（1） 32 小物の描き方（2） 33 小物の描き方（3） 34 小物の描き方（4） 35 小物の描き方（5） 36 小物の描き方（6） 37 小物の描き方（7） 38 小物の描き方（8） 39 小物の描き方（9） 40 小物の描き方（10） 41 小物の描き方（11） 42 小物の描き方（12） 43 小物の描き方（13） 44 小物の描き方（14） 45 小物の描き方（15） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト実習Ⅲ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	展示用作品制作（1）	31
	2	展示用作品制作（2）	32
	3	展示用作品制作（3）	33
	4	展示用作品制作（4）	34
	5	展示用作品制作（5）	35
	6	展示用作品制作（6）	36
	7	展示用作品制作（7）	37
	8	展示用作品制作（8）	38
	9	展示用作品制作（9）	39
	10	展示用作品制作（10）	40
	11	展示用作品制作（11）	41
	12	展示用作品制作（12）	42
	13	展示用作品制作（13）	43
	14	展示用作品制作（14）	44
	15	展示用作品制作（15）	45
	16	展示用作品制作（16）	46
	17	展示用作品制作（17）	47
	18	展示用作品制作（18）	48
	19	展示用作品制作（19）	49
	20	展示用作品制作（20）	50
	21	展示用作品制作（21）	51
	22	展示用作品制作（22）	52
	23	展示用作品制作（23）	53
	24	展示用作品制作（24）	54
	25	展示用作品制作（25）	55
	26	展示用作品制作（26）	56
	27	展示用作品制作（27）	57
	28	展示用作品制作（28）	58
	29	展示用作品制作（29）	59
	30	展示用作品制作（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シ）

タイトル	内容		
授業科目	イラスト実習Ⅳ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	講義・実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	構図や文字の配置等も考慮した上で、オリジナルのイラストを制作する		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	メディアデザインを意識し、クライアントが意図する制作物をデザインする		
教科書	なし		
特記	メディアデザインを中心に多くの商業イラストを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	メディアデザインについて（1）	31
	2	メディアデザインについて（2）	32
	3	ロゴ制作（1）	33
	4	ロゴ制作（2）	34
	5	ポスター等制作（1）	35
	6	ポスター等制作（2）	36
	7	ポスター等制作（3）	37
	8	ポスター等制作（4）	38
	9	ポスター等制作（5）	39
	10	ポスター等制作（6）	40
	11	ポスター等制作（7）	41
	12	ポスター等制作（8）	42
	13	ポスター等制作（9）	43
	14	ポスター等制作（10）	44
	15	ポスター等制作（11）	45
	16	ポスター等制作（12）	46
	17	ポスター等制作（13）	47
	18	ポスター等制作（14）	48
	19	ポスター等制作（15）	49
	20	ポスター等制作（16）	50
	21	ポスター等制作（17）	51
	22	ポスター等制作（18）	52
	23	ポスター等制作（19）	53
	24	ポスター等制作（20）	54
	25	ポスター等制作（21）	55
	26	ポスター等制作（22）	56
	27	ポスター等制作（23）	57
	28	ポスター等制作（24）	58
	29	ポスター等制作（25）	59
	30	ポスター等制作（26）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要 (シ)

タイトル	内容		
授業科目	キャラクターデザイン応用		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio, Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す		
教科書	なし		
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	コンテスト用作品制作 (1)	31
	2	コンテスト用作品制作 (2)	32
	3	コンテスト用作品制作 (3)	33
	4	コンテスト用作品制作 (4)	34
	5	コンテスト用作品制作 (5)	35
	6	コンテスト用作品制作 (6)	36
	7	コンテスト用作品制作 (7)	37
	8	コンテスト用作品制作 (8)	38
	9	コンテスト用作品制作 (9)	39
	10	コンテスト用作品制作 (10)	40
	11	コンテスト用作品制作 (11)	41
	12	コンテスト用作品制作 (12)	42
	13	コンテスト用作品制作 (13)	43
	14	コンテスト用作品制作 (14)	44
	15	コンテスト用作品制作 (15)	45
	16	コンテスト用作品制作 (16)	46
	17	コンテスト用作品制作 (17)	47
	18	コンテスト用作品制作 (18)	48
	19	コンテスト用作品制作 (19)	49
	20	コンテスト用作品制作 (20)	50
	21	コンテスト用作品制作 (21)	51
	22	コンテスト用作品制作 (22)	52
	23	コンテスト用作品制作 (23)	53
	24	コンテスト用作品制作 (24)	54
	25	コンテスト用作品制作 (25)	55
	26	コンテスト用作品制作 (26)	56
	27	コンテスト用作品制作 (27)	57
	28	コンテスト用作品制作 (28)	58
	29	コンテスト用作品制作 (29)	59
	30	コンテスト用作品制作 (30)	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シ）

タイトル	内容		
授業科目	キャラクターデザイン実習		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択E		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、オリジナル作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習授業		
達成目標	各自テーマを決め、外部に展示できる作品を制作する		
教科書	なし		
特記	ゲームキャラクター等多数のキャラクターデザインを手掛けるイラストレーター		
授業計画	1	展示用作品制作（1）	31
	2	展示用作品制作（2）	32
	3	展示用作品制作（3）	33
	4	展示用作品制作（4）	34
	5	展示用作品制作（5）	35
	6	展示用作品制作（6）	36
	7	展示用作品制作（7）	37
	8	展示用作品制作（8）	38
	9	展示用作品制作（9）	39
	10	展示用作品制作（10）	40
	11	展示用作品制作（11）	41
	12	展示用作品制作（12）	42
	13	展示用作品制作（13）	43
	14	展示用作品制作（14）	44
	15	展示用作品制作（15）	45
	16	展示用作品制作（16）	46
	17	展示用作品制作（17）	47
	18	展示用作品制作（18）	48
	19	展示用作品制作（19）	49
	20	展示用作品制作（20）	50
	21	展示用作品制作（21）	51
	22	展示用作品制作（22）	52
	23	展示用作品制作（23）	53
	24	展示用作品制作（24）	54
	25	展示用作品制作（25）	55
	26	展示用作品制作（26）	56
	27	展示用作品制作（27）	57
	28	展示用作品制作（28）	58
	29	展示用作品制作（29）	59
	30	展示用作品制作（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	CG映像概論Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンセプト作成
	2	コンセプト作成
	3	プロット、絵コンテ作成
	4	プロット、絵コンテ作成
	5	プロット、絵コンテ作成
	6	プロット、絵コンテ作成
	7	プロット、絵コンテ作成
	8	プロット、絵コンテ作成
	9	プロット、絵コンテ作成
	10	プロット、絵コンテ作成
	11	プロット、絵コンテ作成
	12	プロット、絵コンテ作成
	13	プロット、絵コンテ作成
	14	プロット、絵コンテ作成
	15	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎デザインⅢ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	モチーフ1
	2	モチーフ1
	3	モチーフ1
	4	モチーフ1
	5	モチーフ1
	6	モチーフ1
	7	モチーフ1
	8	モチーフ1
	9	モチーフ1
	10	モチーフ1
	11	モチーフ2
	12	モチーフ2
	13	モチーフ2
	14	モチーフ2
	15	モチーフ2
	16	モチーフ2
	17	モチーフ2
	18	モチーフ2
	19	モチーフ2
	20	モチーフ2
	21	モチーフ3
	22	モチーフ3
	23	モチーフ3
	24	モチーフ3
	25	モチーフ3
	26	モチーフ3
	27	モチーフ3
	28	モチーフ3
	29	モチーフ3
	30	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎デザインⅣ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	モチーフ1
	2	モチーフ1
	3	モチーフ1
	4	モチーフ1
	5	モチーフ2
	6	モチーフ2.
	7	モチーフ2
	8	モチーフ2
	9	モチーフ3
	10	モチーフ3
	11	モチーフ3
	12	モチーフ3
	13	モチーフ3
	14	モチーフ3
	15	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	モデリングⅢ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	モデリングレベルUPの為の質感表現、スカルプトソフトの基本技能を習得を狙いとした実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する。	
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版	
特記		
授業計画	1	構造や細部を意識したモデリング
	2	モデリング課題教会(外観)制作
	3	モデリング課題教会(外観)制作
	4	モデリング課題教会(外観)制作
	5	モデリング課題教会(外観)制作
	6	モデリング課題教会(外観)制作
	7	モデリング課題教会(外観)制作
	8	発表、講評
	9	ライティング、コンポジットを意識したモデリング
	10	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	11	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	12	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	13	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	14	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	15	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	16	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	17	モデリング課題廃墟(部屋)制作
	18	発表、講評
	19	ZBrushCoreの基本操作
	20	スカルプト練習課題自分の手制作
	21	スカルプト課題動物制作
	22	スカルプト課題動物制作
	23	スカルプト課題動物制作
	24	発表、講評
	25	スカルプト課題頭蓋骨制作
	26	スカルプト課題頭蓋骨制作
	27	スカルプト課題頭蓋骨制作
	28	スカルプト課題頭蓋骨制作
	29	スカルプト課題頭蓋骨制作
	30	発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	モーションⅢ
実務家教員	
学部・学科	デザイン学科
履修年次	2年次
開講区分	通年
科目区分	選択F
授業方法	実習
授業時間	60時間
授業回数	30回
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。
教科書	Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版
特記	
授業計画	1 人間片手剣スウィングのモーション制作
	2 モーション課題片手剣スウィング制作
	3 人間大剣スウィングのモーション課題制作
	4 モーション課題人間大剣スウィング制作
	5 モーション課題人間大剣スウィング制作
	6 発表、講評
	7 鳥の羽ばたきのモーション制作
	8 モーション課題鳥の羽ばたき制作
	9 鳥の飛び立ちのモーション制作
	10 モーション課題鳥の飛び立ち制作
	11 モーション課題鳥の飛び立ち制作
	12 発表、講評
	13 ドラゴン歩きのモーション制作
	14 モーション課題ドラゴン歩き制作
	15 モーション課題ドラゴン歩き制作
	16 モーション課題ドラゴン歩き制作
	17 ドラゴン走りのモーション制作
	18 モーション課題走り制作
	19 モーション課題走り制作
	20 モーション課題走り制作
	21 モーション課題走り制作
	22 ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーション制作
	23 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	24 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	25 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	26 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	27 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	28 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	29 モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作
	30 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	映像編集Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	After Effectsを使って、効果を加えた実写合成映像作品を完成させる。	
教科書	ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門、After Effects for アニメーション BEGINNER [改訂第	
特記		
授業計画	1	基本操作復習
	2	基本操作復習
	3	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）
	4	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）
	5	エフェクト応用（撮影エフェクト）
	6	エフェクト応用（撮影エフェクト）
	7	課題制作Ⅰ（カットイン）
	8	課題制作Ⅰ（カットイン）
	9	課題制作Ⅰ（カットイン）・講評
	10	エクスペレッション基礎
	11	エクスペレッション基礎
	12	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）
	13	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）
	14	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評
	15	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	16	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）
	17	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評
	18	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	19	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）
	20	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評
	21	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	22	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）
	23	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評
	24	卒業制作ブラッシュアップ
	25	卒業制作ブラッシュアップ
	26	卒業制作ブラッシュアップ
	27	卒業制作ブラッシュアップ
	28	卒業制作ブラッシュアップ
	29	卒業制作ブラッシュアップ
	30	卒業制作ブラッシュアップ
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	3DCG実習 I	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作
	16	3DCG作品制作
	17	3DCG作品制作
	18	3DCG作品制作
	19	3DCG作品制作
	20	3DCG作品制作
	21	3DCG作品制作
	22	3DCG作品制作
	23	3DCG作品制作
	24	3DCG作品制作
	25	3DCG作品制作
	26	3DCG作品制作
	27	3DCG作品制作
	28	3DCG作品制作
	29	3DCG作品制作
	30	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	3DCG実習Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	課題制作Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成
	3	素材制作
	4	素材制作
	5	素材制作
	6	素材制作
	7	素材制作
	8	映像作品制作
	9	映像作品制作
	10	映像作品制作
	11	映像作品制作
	12	映像作品制作
	13	映像作品制作
	14	映像作品制作
	15	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	課題制作IV	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択F	
授業方法	実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	映像作品制作
	2	映像作品制作
	3	映像作品制作
	4	映像作品制作
	5	映像作品制作
	6	映像作品制作
	7	映像作品制作
	8	映像作品制作
	9	映像作品制作
	10	映像作品制作
	11	映像作品制作
	12	映像作品制作
	13	映像作品制作
	14	映像作品制作
	15	講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	クロスメディア演習	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択G	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	動画を用いたシェアメディアの理解を行う。	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	シェアメディアを活用したプロモーションデザインが理解できるようになる。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	マーケティング基礎（マーケティングとは）
	2	マーケティング基礎（マーケティングとデザイン）
	3	マーケティング・フレームワーク紹介
	4	マーケティング・フレームワーク紹介
	5	マーケティング・フレームワーク活用法
	6	マーケティング・フレームワーク活用法
	7	購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディアについて
	8	購買プロセスとクロスメディアとトリプルメディアについて
	9	SNSマーケティングについて
	10	SNSマーケティングについて
	11	動画（youtubeなど）マーケティングについて
	12	動画（youtubeなど）マーケティングについて
	13	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	14	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	15	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	16	課題制作1（マーケティングプロセスでの企画立案）
	17	Adobe Premiere基礎
	18	Adobe Premiere基礎
	19	Adobe Premiere基礎
	20	Adobe Premiere基礎
	21	Adobe Premiere 動画編集（カット）
	22	Adobe Premiere 動画編集（カット）
	23	Adobe Premiere 効果、レンダリング
	24	Adobe Premiere 効果、レンダリング
	25	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	26	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	27	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	28	課題制作2（Premiereを使用した動画制作）
	29	講評 YoutubeへUP。youtubeからWebサイト
	30	講評 YoutubeへUP。youtubeからWebサイト
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	エディトリアルデザイン	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択G	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	エディトリアルデザインにおける制作時の基本知識と実制作を通して制作スキル学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習	
達成目標	InDesignを用いた頁組版の基本と制作スキルの習得する。	
教科書	初心者からちゃんとしたプロになる InDesign基礎入門	
特記		
授業計画	1	InDesignの特徴と役割りの理解
	2	InDesign実習「基本的な使い方」
	3	InDesign実習「基本的な使い方」
	4	InDesign実習「基本的な使い方」
	5	InDesign実習「ケーススタディ」
	6	InDesign実習「ケーススタディ」
	7	InDesign実習「ケーススタディ」
	8	InDesign実習「ケーススタディ」
	9	InDesign実習「ケーススタディ」
	10	InDesign実習「ケーススタディ」
	11	InDesign実習「ケーススタディ」
	12	InDesign実習「ケーススタディ」
	13	InDesign実習「ケーススタディ」
	14	InDesign実習「ケーススタディ」
	15	InDesign実習「ケーススタディ」
	16	InDesign実習「ケーススタディ」
	17	InDesign実習「入稿する前に」
	18	課題：文庫（新書）デザイン制作
	19	課題：文庫（新書）デザイン制作
	20	課題：文庫（新書）デザイン制作
	21	課題：文庫（新書）デザイン制作
	22	課題：文庫（新書）デザイン制作
	23	課題：プレゼン・講評
	24	課題：装丁デザイン
	25	課題：装丁デザイン
	26	課題：装丁デザイン
	27	課題：装丁デザイン
	28	課題：装丁デザイン
	29	課題：プレゼン・講評
	30	課題：ブラッシュUP
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	W e b デザインⅢ			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択G			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	フレームワーク（Bootstrap）、CMS（WordPress）を学ぶ。			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Bootstrap、WordPressの使い方、PHPの基礎を身につける。			
教科書	WordPressオリジナルテーマ制作入門、Bootstrap5フロントエンド開発の教科書			
特記				
授業計画	1	イントロダクション	31	WordPress を用いた課題制作
	2	Bootstrapのレイアウト	32	WordPress を用いた課題制作
	3	Bootstrapのレイアウト	33	WordPress を用いた課題制作
	4	基本的なスタイリング	34	講評
	5	基本的なスタイリング	35	PHPの基本
	6	基本的なコンポーネント	36	PHPの応用課題制作
	7	ナビゲーションのコンポーネント	37	PHPの応用課題制作
	8	ナビゲーションのコンポーネント	38	PHPの応用課題制作
	9	フォームとボタンのコンポーネント	39	SEOを強化する
	10	フォームとボタンのコンポーネント	40	SNSとの連携を強化する
	11	JavaScriptを利用したコンポーネント	41	まとめ
	12	JavaScriptを利用したコンポーネント	42	課題制作
	13	ユーティリティ	43	課題制作
	14	ユーティリティ	44	課題制作
	15	ユーティリティ	45	講評
	16	Bootstrapでモックアップを作る		/
	17	Bootstrapでモックアップを作る		
	18	Bootstrapでモックアップを作る		
	19	まとめ		
	20	WordPress の基本		
	21	WordPress の基本		
	22	投稿や固定ページで記事を書く		
	23	投稿や固定ページで記事を書く		
	24	投稿や固定ページで記事を書く		
	25	Gutenberg エディターを使いこなす		
	26	Web ページのコンテンツを充実させる		
	27	Web ページのコンテンツを充実させる		
	28	サイトのデザインをカスタマイズする		
	29	サイトのデザインをカスタマイズする		
	30	テンプレートの働きを理解する		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	グラフィックデザインⅣ			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択G			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	マーケからのブランディングデザインプロセス			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	ショップアイテム等の制作を通してCI、VIの理解を深め応用方法を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	BI、CI、VIとは	31	課題：（ショップアイテム制作）
	2	課題：（参考収集）	32	課題：（ショップアイテム制作）
	3	課題：（店舗企画）	33	課題：（ショップアイテム制作）
	4	課題：（店舗企画）	34	課題：（ショップアイテム制作）
	5	課題：（マーケティング&企画立案）	35	課題：（ショップアイテム制作）
	6	課題：（マーケティング&企画立案）	36	課題：（ショップアイテム制作）
	7	課題：（マーケティング&企画立案）	37	課題：（ショップアイテム制作）
	8	課題：（マーケティング&企画立案）	38	課題：（ショップアイテム制作）
	9	課題：（マーケティング&企画立案）	39	課題：（ショップアイテム制作）
	10	課題：（マーケティング&企画立案）	40	課題：（ショップアイテム制作）
	11	課題：企画書プレゼンテーション	41	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	12	課題：（ロゴマーク）	42	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	13	課題：（ロゴマーク）	43	課題：企画書・プレゼン用資料作成
	14	課題：（ロゴマーク）	44	課題：プレゼン・講評
	15	課題：（ロゴマーク）	45	課題：ブラッシュUP
	16	課題：（ロゴマーク）		
	17	課題：（ロゴマーク）		
	18	課題：（ロゴマーク）		
	19	課題：（ロゴマーク）仕様書制作		
	20	課題：（ショップアイテム制作）		
	21	課題：（ショップアイテム制作）		
	22	課題：（ショップアイテム制作）		
	23	課題：（ショップアイテム制作）		
	24	課題：（ショップアイテム制作）		
	25	課題：（ショップアイテム制作）		
	26	課題：（ショップアイテム制作）		
	27	課題：（ショップアイテム制作）		
	28	課題：（ショップアイテム制作）		
	29	課題：（ショップアイテム制作）		
	30	課題：（ショップアイテム制作）		
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ポートフォリオ II	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択G	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	就職活動に於けるPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ポートフォリオとは
	2	作成事例紹介
	3	コンセプト決定と作品選定
	4	フォーマット作成
	5	フォーマット作成
	6	コンテンツ制作
	7	コンテンツ制作
	8	コンテンツ制作
	9	コンテンツ制作
	10	コンテンツ制作
	11	コンテンツ制作
	12	コンテンツ制作
	13	コンテンツ制作
	14	コンテンツ制作
	15	コンテンツ制作
	16	コンテンツ制作
	17	コンテンツ制作
	18	コンテンツ制作
	19	コンテンツ制作
	20	コンテンツ制作
	21	コンテンツ制作
	22	コンテンツ制作
	23	コンテンツ制作
	24	コンテンツ制作
	25	コンテンツ制作
	26	コンテンツ制作
	27	コンテンツ制作
	28	コンテンツ制作
	29	コンテンツ制作
	30	コンテンツ制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	ビジュアルデザイン実習	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択G	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。	
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習	
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	ビジュアルデザイン作品制作
	2	ビジュアルデザイン作品制作
	3	ビジュアルデザイン作品制作
	4	ビジュアルデザイン作品制作
	5	ビジュアルデザイン作品制作
	6	ビジュアルデザイン作品制作
	7	ビジュアルデザイン作品制作
	8	ビジュアルデザイン作品制作
	9	ビジュアルデザイン作品制作
	10	ビジュアルデザイン作品制作
	11	ビジュアルデザイン作品制作
	12	ビジュアルデザイン作品制作
	13	ビジュアルデザイン作品制作
	14	ビジュアルデザイン作品制作
	15	ビジュアルデザイン作品制作
	16	ビジュアルデザイン作品制作
	17	ビジュアルデザイン作品制作
	18	ビジュアルデザイン作品制作
	19	ビジュアルデザイン作品制作
	20	ビジュアルデザイン作品制作
	21	ビジュアルデザイン作品制作
	22	ビジュアルデザイン作品制作
	23	ビジュアルデザイン作品制作
	24	ビジュアルデザイン作品制作
	25	ビジュアルデザイン作品制作
	26	ビジュアルデザイン作品制作
	27	ビジュアルデザイン作品制作
	28	ビジュアルデザイン作品制作
	29	ビジュアルデザイン作品制作
	30	ビジュアルデザイン作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅲ			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択G			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	発表、講評		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習Ⅳ			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択G			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
授業概要	オリジナル作品の制作を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	コンセプト、テーマにあったオリジナル作品の制作力を習得する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	作品制作
	16	作品制作		
	17	作品制作		
	18	作品制作		
	19	作品制作		
	20	作品制作		
	21	作品制作		
	22	作品制作		
	23	作品制作		
	24	作品制作		
	25	作品制作		
	26	作品制作		
	27	作品制作		
	28	作品制作		
	29	作品制作		
	30	発表、講評		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	建築設計Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択H	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	飲食店・住宅の計画	
授業の進め方	凡例を基に手描きトレースする	
達成目標	作業動線に配慮した飲食店や住宅をプランニングできること	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	店舗設計（飲食店）の概要
	2	暖房器具について
	3	平面プラン検討
	4	平面プラン検討
	5	平面プラン検討
	6	平面プラン検討
	7	手描き図面の作図
	8	手描き図面の作図
	9	手描き図面の作図
	10	手描き図面の作図
	11	手描き図面の作図
	12	手描き図面の作図
	13	手描き図面の作図
	14	手描き図面の作図
	15	手描き図面の作図
	16	住宅設計の概要、設計条件の分析
	17	コンセプトの発案、主要空間のスケッチ
	18	平面プラン検討
	19	平面プラン検討
	20	平面プラン検討
	21	平面プラン検討
	22	CAD図面の作図
	23	CAD図面の作図
	24	CAD図面の作図
	25	CAD図面の作図
	26	CAD図面の作図
	27	CAD図面の作図
	28	CAD図面の作図
	29	CAD図面の作図
	30	CAD図面の作図
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	インテリアパースⅡ	
実務家教員		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択H	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	パース図法のバリエーションを習得する	
授業の進め方	オリジナル教材を用いた演習	
達成目標	着彩技法・デッサン力の強化	
教科書	オリジナル教材	
特記		
授業計画	1	外観パース下図起こし
	2	外観パース下図起こし
	3	外観パース下図起こし
	4	外観パース下図起こし
	5	外観パースペン描き
	6	外観パースペン描き
	7	外観パースペン描き
	8	外観パース着彩
	9	外観パース着彩
	10	外観パース着彩
	11	飲食店パース下図起こし
	12	飲食店パース下図起こし
	13	飲食店パース下図起こし
	14	飲食店パース下図起こし
	15	飲食店パースペン描き
	16	飲食店パースペン描き
	17	飲食店パースペン描き
	18	飲食店パース着彩
	19	飲食店パース着彩
	20	飲食店パース着彩
	21	鳥瞰図パース下図起こし
	22	鳥瞰図パース下図起こし
	23	鳥瞰図パース下図起こし
	24	鳥瞰図パース下図起こし
	25	鳥瞰図パースペン描き
	26	鳥瞰図パースペン描き
	27	鳥瞰図パースペン描き
	28	鳥瞰図着彩
	29	鳥瞰図着彩
	30	鳥瞰図着彩
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容				
授業科目	CAD実習Ⅱ				
実務家教員					
学部・学科	デザイン学科				
履修年次	2年次				
開講区分	通年				
科目区分	選択H				
授業方法	実習				
授業時間	45時間				
授業回数	23回				
授業概要	CADを用いた各種図面の作図				
授業の進め方	手描きプランを用いたトレース				
達成目標	住宅や店舗に必要となる図面作図能力の習得				
教科書					
特記					
授業計画	1	住宅設計フロアプラン	16	店舗設計立面図	
	2	住宅設計フロアプラン	17	店舗設計立面図	
	3	住宅設計フロアプラン	18	店舗設計展開図	
	4	住宅設計フロアプラン	19	店舗設計展開図	
	5	住宅設計立面図	20	店舗設計展開図	
	6	住宅設計立面図	21	店舗設計天井伏図	
	7	住宅設計立面図	22	店舗設計天井伏図	
	8	住宅設計立面図	23	店舗設計天井伏図	
	9	住宅設計配置図	24	/	
	10	住宅設計配置図	25		
	11	住宅設計配置図	26		
	12	店舗設計フロアプラン	27		
	13	店舗設計フロアプラン	28		
	14	店舗設計フロアプラン	29		
	15	店舗設計フロアプラン	30		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価				
備考					

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	インテリア概論Ⅱ			
実務家教員				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	選択H			
授業方法	講義・実習			
授業時間	45時間			
授業回数	23回			
授業概要	インテリア設計士検定の学科・実習を学習			
授業の進め方	テキスト講義と実践的な演習により、「知る」から「身に付く」へステップアップを図る			
達成目標	インテリア設計士試験合格			
教科書	インテリア設計士テキスト学科編・実技編・試験問題集			
特記				
授業計画	1	インテリアデザイン論	16	実技課題
	2	インテリアデザイン史	17	実技課題
	3	インテリアデザイン基礎	18	実技課題
	4	インテリアデザイン基礎	19	実技課題
	5	インテリア計画	20	実技課題
	6	材料学	21	実技課題
	7	構造・生産	22	模擬試験
	8	室内装備・装飾	23	模擬試験
	9	インテリア関連法規・法令	24	/
	10	インテリア関連法規・法令	25	
	11	模擬試験	26	
	12	模擬試験	27	
	13	実技課題	28	
	14	実技課題	29	
	15	実技課題	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	試験と課題で採点			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プレゼンテーション			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	プレゼンテーションを前提とした効果的な見せ方を習得する			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	プレゼンテーション力の向上を目標とする			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	プレゼンテーションの基本（1）	31	プレゼンを意識した作品制作（16）
	2	プレゼンテーションの基本（2）	32	プレゼンを意識した作品制作（17）
	3	PowerPointの基礎（1）	33	プレゼンを意識した作品制作（18）
	4	PowerPointの基礎（2）	34	プレゼンを意識した作品制作（19）
	5	PowerPointの基礎（3）	35	プレゼンを意識した作品制作（20）
	6	PowerPointの効果的技法（1）	36	プレゼンを意識した作品制作（21）
	7	PowerPointの効果的技法（2）	37	プレゼンを意識した作品制作（22）
	8	PowerPointの効果的技法（3）	38	プレゼンを意識した作品制作（23）
	9	プレゼンテーション練習（1）	39	プレゼンを意識した作品制作（24）
	10	プレゼンテーション練習（2）	40	プレゼンを意識した作品制作（25）
	11	プレゼンテーション練習（3）	41	プレゼンを意識した作品制作（26）
	12	プレゼンテーション練習（4）	42	プレゼンを意識した作品制作（27）
	13	プレゼンテーション練習（5）	43	プレゼンを意識した作品制作（28）
	14	プレゼンテーション練習（6）	44	プレゼンを意識した作品制作（29）
	15	振り返り	45	プレゼンを意識した作品制作（30）
	16	プレゼンを意識した作品制作（1）	46	/
	17	プレゼンを意識した作品制作（2）	47	
	18	プレゼンを意識した作品制作（3）	48	
	19	プレゼンを意識した作品制作（4）	49	
	20	プレゼンを意識した作品制作（5）	50	
	21	プレゼンを意識した作品制作（6）	51	
	22	プレゼンを意識した作品制作（7）	52	
	23	プレゼンを意識した作品制作（8）	53	
	24	プレゼンを意識した作品制作（9）	54	
	25	プレゼンを意識した作品制作（10）	55	
	26	プレゼンを意識した作品制作（11）	56	
	27	プレゼンを意識した作品制作（12）	57	
	28	プレゼンを意識した作品制作（13）	58	
	29	プレゼンを意識した作品制作（14）	59	
	30	プレゼンを意識した作品制作（15）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作V	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択 I	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	卒業発表会・作品展への提出	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作VI	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択 I	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	卒業発表会・作品展への提出	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 作品制作（1） 2 作品制作（2） 3 作品制作（3） 4 作品制作（4） 5 作品制作（5） 6 作品制作（6） 7 作品制作（7） 8 作品制作（8） 9 作品制作（9） 10 作品制作（10） 11 作品制作（11） 12 作品制作（12） 13 作品制作（13） 14 作品制作（14） 15 作品制作（15） 16 作品制作（16） 17 作品制作（17） 18 作品制作（18） 19 作品制作（19） 20 作品制作（20） 21 作品制作（21） 22 作品制作（22） 23 作品制作（23） 24 作品制作（24） 25 作品制作（25） 26 作品制作（26） 27 作品制作（27） 28 作品制作（28） 29 作品制作（29） 30 作品制作（30）	31 作品制作（31） 32 作品制作（32） 33 作品制作（33） 34 作品制作（34） 35 作品制作（35） 36 作品制作（36） 37 作品制作（37） 38 作品制作（38） 39 作品制作（39） 40 作品制作（40） 41 作品制作（41） 42 作品制作（42） 43 作品制作（43） 44 作品制作（44） 45 作品制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	卒業制作Ⅶ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	2年間の集大成としての作品を制作する		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	卒業発表会・作品展への提出		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	作品制作（1）	31
	2	作品制作（2）	32
	3	作品制作（3）	33
	4	作品制作（4）	34
	5	作品制作（5）	35
	6	作品制作（6）	36
	7	作品制作（7）	37
	8	作品制作（8）	38
	9	作品制作（9）	39
	10	作品制作（10）	40
	11	作品制作（11）	41
	12	作品制作（12）	42
	13	作品制作（13）	43
	14	作品制作（14）	44
	15	作品制作（15）	45
	16	作品制作（16）	46
	17	作品制作（17）	47
	18	作品制作（18）	48
	19	作品制作（19）	49
	20	作品制作（20）	50
	21	作品制作（21）	51
	22	作品制作（22）	52
	23	作品制作（23）	53
	24	作品制作（24）	54
	25	作品制作（25）	55
	26	作品制作（26）	56
	27	作品制作（27）	57
	28	作品制作（28）	58
	29	作品制作（29）	59
	30	作品制作（30）	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタルマンガⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択Ⅰ		
授業方法	講義・実習		
授業時間	30時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デジタルソフトを使ってマンガ作成の基礎を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	Clipstudioにてマンガ制作ができる		
教科書	なし		
特記	少年誌掲載、アシスタント経験も豊富なマンガ家		
授業計画	1	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（1）	31
	2	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（2）	32
	3	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（3）	33
	4	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（4）	34
	5	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（5）	35
	6	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（6）	36
	7	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（7）	37
	8	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（8）	38
	9	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（9）	39
	10	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（10）	40
	11	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（11）	41
	12	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（12）	42
	13	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（13）	43
	14	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（14）	44
	15	Clipstudioを使用したマンガ原稿作成（15）	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考			

授業概要 (シ)

タイトル	内容			
授業科目	マンガ企画 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	出張編集部参加に向けて基礎を踏まえた上でマンガ制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期出張編集部にて作品の講評を受けること			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ネーム演習 (1)	31	作画実習 (16)
	2	ネーム演習 (2)	32	作画実習 (17)
	3	ネーム演習 (3)	33	作画実習 (18)
	4	ネーム演習 (4)	34	作画実習 (19)
	5	ネーム演習 (5)	35	作画実習 (20)
	6	ネーム演習 (6)	36	作画実習 (21)
	7	ネーム演習 (7)	37	作画実習 (22)
	8	ネーム演習 (8)	38	作画実習 (23)
	9	ネーム演習 (9)	39	作画実習 (24)
	10	ネーム演習 (10)	40	作画実習 (25)
	11	ネーム演習 (11)	41	作画実習 (26)
	12	ネーム演習 (12)	42	作画実習 (27)
	13	ネーム演習 (13)	43	作画実習 (28)
	14	ネーム演習 (14)	44	作画実習 (29)
	15	ネーム演習 (15)	45	作画実習 (30)
	16	作画実習 (1)	46	/
	17	作画実習 (2)	47	
	18	作画実習 (3)	48	
	19	作画実習 (4)	49	
	20	作画実習 (5)	50	
	21	作画実習 (6)	51	
	22	作画実習 (7)	52	
	23	作画実習 (8)	53	
	24	作画実習 (9)	54	
	25	作画実習 (10)	55	
	26	作画実習 (11)	56	
	27	作画実習 (12)	57	
	28	作画実習 (13)	58	
	29	作画実習 (14)	59	
	30	作画実習 (15)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要 (シ)

タイトル	内容			
授業科目	マンガ企画Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	模写を中心に、マンガアシスタントとしての描画技術を高める			
教科書	オリジナル教材			
特記				
授業計画	1	背景作画 (下書き)	31	マンガ表現 (24)
	2	背景作画 (ペン入れ)	32	マンガ表現 (25)
	3	キャラクター作画 (下書き)	33	マンガ表現 (26)
	4	キャラクター作画 (ペン入れ)	34	マンガ表現 (27)
	5	小物類作画 (下書き)	35	マンガ表現 (28)
	6	小物類作画 (ペン入れ)	36	マンガ表現 (29)
	7	トーン、ベタ	37	マンガ表現 (30)
	8	マンガ表現 (1)	38	マンガ表現 (31)
	9	マンガ表現 (2)	39	マンガ表現 (32)
	10	マンガ表現 (3)	40	マンガ表現 (33)
	11	マンガ表現 (4)	41	マンガ表現 (34)
	12	マンガ表現 (5)	42	マンガ表現 (35)
	13	マンガ表現 (6)	43	マンガ表現 (36)
	14	マンガ表現 (7)	44	マンガ表現 (37)
	15	マンガ表現 (8)	45	マンガ表現 (38)
	16	マンガ表現 (9)	46	/
	17	マンガ表現 (10)	47	
	18	マンガ表現 (11)	48	
	19	マンガ表現 (12)	49	
	20	マンガ表現 (13)	50	
	21	マンガ表現 (14)	51	
	22	マンガ表現 (15)	52	
	23	マンガ表現 (16)	53	
	24	マンガ表現 (17)	54	
	25	マンガ表現 (18)	55	
	26	マンガ表現 (19)	56	
	27	マンガ表現 (20)	57	
	28	マンガ表現 (21)	58	
	29	マンガ表現 (22)	59	
	30	マンガ表現 (23)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要 (シ)

タイトル	内容		
授業科目	マンガデッサン		
実務家教員授業			
学部・学科	デザイン学科		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択 I		
授業方法	実習		
授業時間	60時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	似顔絵の作成を中心にアナログでのイラスト制作を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コピック等画材を使用してイラストを制作できる		
教科書	オリジナル教材		
特記	多くの企業イラスト、個展開催等イラストレーターとして活躍中		
授業計画	1	コピック応用 (1)	31
	2	コピック応用 (2)	32
	3	コピック応用 (3)	33
	4	コピック応用 (4)	34
	5	コピック応用 (5)	35
	6	コピック応用 (6)	36
	7	似顔絵作成 (1)	37
	8	似顔絵作成 (2)	38
	9	似顔絵作成 (3)	39
	10	似顔絵作成 (4)	40
	11	似顔絵作成 (5)	41
	12	似顔絵作成 (6)	42
	13	似顔絵作成 (7)	43
	14	似顔絵作成 (8)	44
	15	似顔絵作成 (9)	45
	16	人物クロッキー (1)	46
	17	人物クロッキー (2)	47
	18	人物クロッキー (3)	48
	19	人物クロッキー (4)	49
	20	人物クロッキー (5)	50
	21	人物クロッキー (6)	51
	22	人物クロッキー (7)	52
	23	人物クロッキー (8)	53
	24	人物クロッキー (9)	54
	25	人物クロッキー (10)	55
	26	アナログイラスト制作 (1)	56
	27	アナログイラスト制作 (2)	57
	28	アナログイラスト制作 (3)	58
	29	アナログイラスト制作 (4)	59
	30	アナログイラスト制作 (5)	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考			

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	作品制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択 I	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	夏期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 原稿制作（1） 2 原稿制作（2） 3 原稿制作（3） 4 原稿制作（4） 5 原稿制作（5） 6 原稿制作（6） 7 原稿制作（7） 8 原稿制作（8） 9 原稿制作（9） 10 原稿制作（10） 11 原稿制作（11） 12 原稿制作（12） 13 原稿制作（13） 14 原稿制作（14） 15 原稿制作（15） 16 原稿制作（16） 17 原稿制作（17） 18 原稿制作（18） 19 原稿制作（19） 20 原稿制作（20） 21 原稿制作（21） 22 原稿制作（22） 23 原稿制作（23） 24 原稿制作（24） 25 原稿制作（25） 26 原稿制作（26） 27 原稿制作（27） 28 原稿制作（28） 29 原稿制作（29） 30 原稿制作（30）	31 原稿制作（31） 32 原稿制作（32） 33 原稿制作（33） 34 原稿制作（34） 35 原稿制作（35） 36 原稿制作（36） 37 原稿制作（37） 38 原稿制作（38） 39 原稿制作（39） 40 原稿制作（40） 41 原稿制作（41） 42 原稿制作（42） 43 原稿制作（43） 44 原稿制作（44） 45 原稿制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	作品制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	持ち込み、投稿に向けての原稿作成	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 原稿制作（1） 2 原稿制作（2） 3 原稿制作（3） 4 原稿制作（4） 5 原稿制作（5） 6 原稿制作（6） 7 原稿制作（7） 8 原稿制作（8） 9 原稿制作（9） 10 原稿制作（10） 11 原稿制作（11） 12 原稿制作（12） 13 原稿制作（13） 14 原稿制作（14） 15 原稿制作（15） 16 原稿制作（16） 17 原稿制作（17） 18 原稿制作（18） 19 原稿制作（19） 20 原稿制作（20） 21 原稿制作（21） 22 原稿制作（22） 23 原稿制作（23） 24 原稿制作（24） 25 原稿制作（25） 26 原稿制作（26） 27 原稿制作（27） 28 原稿制作（28） 29 原稿制作（29） 30 原稿制作（30）	31 原稿制作（31） 32 原稿制作（32） 33 原稿制作（33） 34 原稿制作（34） 35 原稿制作（35） 36 原稿制作（36） 37 原稿制作（37） 38 原稿制作（38） 39 原稿制作（39） 40 原稿制作（40） 41 原稿制作（41） 42 原稿制作（42） 43 原稿制作（43） 44 原稿制作（44） 45 原稿制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ制作 I	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択 I	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容	
授業科目	マンガ制作Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	実習	
授業時間	90時間	
授業コマ数	45コマ	
授業概要	オリジナル作品の制作	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	冬期、春期出張編集部にて作品講評を受ける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1 持込用原稿制作（1） 2 持込用原稿制作（2） 3 持込用原稿制作（3） 4 持込用原稿制作（4） 5 持込用原稿制作（5） 6 持込用原稿制作（6） 7 持込用原稿制作（7） 8 持込用原稿制作（8） 9 持込用原稿制作（9） 10 持込用原稿制作（10） 11 持込用原稿制作（11） 12 持込用原稿制作（12） 13 持込用原稿制作（13） 14 持込用原稿制作（14） 15 持込用原稿制作（15） 16 持込用原稿制作（16） 17 持込用原稿制作（17） 18 持込用原稿制作（18） 19 持込用原稿制作（19） 20 持込用原稿制作（20） 21 持込用原稿制作（21） 22 持込用原稿制作（22） 23 持込用原稿制作（23） 24 持込用原稿制作（24） 25 持込用原稿制作（25） 26 持込用原稿制作（26） 27 持込用原稿制作（27） 28 持込用原稿制作（28） 29 持込用原稿制作（29） 30 持込用原稿制作（30）	31 持込用原稿制作（31） 32 持込用原稿制作（32） 33 持込用原稿制作（33） 34 持込用原稿制作（34） 35 持込用原稿制作（35） 36 持込用原稿制作（36） 37 持込用原稿制作（37） 38 持込用原稿制作（38） 39 持込用原稿制作（39） 40 持込用原稿制作（40） 41 持込用原稿制作（41） 42 持込用原稿制作（42） 43 持込用原稿制作（43） 44 持込用原稿制作（44） 45 持込用原稿制作（45） 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シ）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルマンガ制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	夏期出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	持込用原稿制作（1）	31	持込用原稿制作（31）
	2	持込用原稿制作（2）	32	持込用原稿制作（32）
	3	持込用原稿制作（3）	33	持込用原稿制作（33）
	4	持込用原稿制作（4）	34	持込用原稿制作（34）
	5	持込用原稿制作（5）	35	持込用原稿制作（35）
	6	持込用原稿制作（6）	36	持込用原稿制作（36）
	7	持込用原稿制作（7）	37	持込用原稿制作（37）
	8	持込用原稿制作（8）	38	持込用原稿制作（38）
	9	持込用原稿制作（9）	39	持込用原稿制作（39）
	10	持込用原稿制作（10）	40	持込用原稿制作（40）
	11	持込用原稿制作（11）	41	持込用原稿制作（41）
	12	持込用原稿制作（12）	42	持込用原稿制作（42）
	13	持込用原稿制作（13）	43	持込用原稿制作（43）
	14	持込用原稿制作（14）	44	持込用原稿制作（44）
	15	持込用原稿制作（15）	45	持込用原稿制作（45）
	16	持込用原稿制作（16）	46	
	17	持込用原稿制作（17）	47	
	18	持込用原稿制作（18）	48	
	19	持込用原稿制作（19）	49	
	20	持込用原稿制作（20）	50	
	21	持込用原稿制作（21）	51	
	22	持込用原稿制作（22）	52	
	23	持込用原稿制作（23）	53	
	24	持込用原稿制作（24）	54	
	25	持込用原稿制作（25）	55	
	26	持込用原稿制作（26）	56	
	27	持込用原稿制作（27）	57	
	28	持込用原稿制作（28）	58	
	29	持込用原稿制作（29）	59	
	30	持込用原稿制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シ）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルマンガ制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Clipstudioを使用してのマンガ原稿制作			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	冬期出張編集部にて作品講評を受ける			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	持込用原稿制作（1）	31	持込用原稿制作（31）
	2	持込用原稿制作（2）	32	持込用原稿制作（32）
	3	持込用原稿制作（3）	33	持込用原稿制作（33）
	4	持込用原稿制作（4）	34	持込用原稿制作（34）
	5	持込用原稿制作（5）	35	持込用原稿制作（35）
	6	持込用原稿制作（6）	36	持込用原稿制作（36）
	7	持込用原稿制作（7）	37	持込用原稿制作（37）
	8	持込用原稿制作（8）	38	持込用原稿制作（38）
	9	持込用原稿制作（9）	39	持込用原稿制作（39）
	10	持込用原稿制作（10）	40	持込用原稿制作（40）
	11	持込用原稿制作（11）	41	持込用原稿制作（41）
	12	持込用原稿制作（12）	42	持込用原稿制作（42）
	13	持込用原稿制作（13）	43	持込用原稿制作（43）
	14	持込用原稿制作（14）	44	持込用原稿制作（44）
	15	持込用原稿制作（15）	45	持込用原稿制作（45）
	16	持込用原稿制作（16）	46	/
	17	持込用原稿制作（17）	47	
	18	持込用原稿制作（18）	48	
	19	持込用原稿制作（19）	49	
	20	持込用原稿制作（20）	50	
	21	持込用原稿制作（21）	51	
	22	持込用原稿制作（22）	52	
	23	持込用原稿制作（23）	53	
	24	持込用原稿制作（24）	54	
	25	持込用原稿制作（25）	55	
	26	持込用原稿制作（26）	56	
	27	持込用原稿制作（27）	57	
	28	持込用原稿制作（28）	58	
	29	持込用原稿制作（29）	59	
	30	持込用原稿制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シ）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 I			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業コマ数	60			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	作品制作（1）	31	作品制作（31）
	2	作品制作（2）	32	作品制作（32）
	3	作品制作（3）	33	作品制作（33）
	4	作品制作（4）	34	作品制作（34）
	5	作品制作（5）	35	作品制作（35）
	6	作品制作（6）	36	作品制作（36）
	7	作品制作（7）	37	作品制作（37）
	8	作品制作（8）	38	作品制作（38）
	9	作品制作（9）	39	作品制作（39）
	10	作品制作（10）	40	作品制作（40）
	11	作品制作（11）	41	作品制作（41）
	12	作品制作（12）	42	作品制作（42）
	13	作品制作（13）	43	作品制作（43）
	14	作品制作（14）	44	作品制作（44）
	15	作品制作（15）	45	作品制作（45）
	16	作品制作（16）	46	作品制作（46）
	17	作品制作（17）	47	作品制作（47）
	18	作品制作（18）	48	作品制作（48）
	19	作品制作（19）	49	作品制作（49）
	20	作品制作（20）	50	作品制作（50）
	21	作品制作（21）	51	作品制作（51）
	22	作品制作（22）	52	作品制作（52）
	23	作品制作（23）	53	作品制作（53）
	24	作品制作（24）	54	作品制作（54）
	25	作品制作（25）	55	作品制作（55）
	26	作品制作（26）	56	作品制作（56）
	27	作品制作（27）	57	作品制作（57）
	28	作品制作（28）	58	作品制作（58）
	29	作品制作（29）	59	作品制作（59）
	30	作品制作（30）	60	作品制作（60）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シ）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、作品制作を行う			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	イラスト制作技術の向上を目指す			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	デザイン制作（1）	31	デザイン制作（31）
	2	デザイン制作（2）	32	デザイン制作（32）
	3	デザイン制作（3）	33	デザイン制作（33）
	4	デザイン制作（4）	34	デザイン制作（34）
	5	デザイン制作（5）	35	デザイン制作（35）
	6	デザイン制作（6）	36	デザイン制作（36）
	7	デザイン制作（7）	37	デザイン制作（37）
	8	デザイン制作（8）	38	デザイン制作（38）
	9	デザイン制作（9）	39	デザイン制作（39）
	10	デザイン制作（10）	40	デザイン制作（40）
	11	デザイン制作（11）	41	デザイン制作（41）
	12	デザイン制作（12）	42	デザイン制作（42）
	13	デザイン制作（13）	43	デザイン制作（43）
	14	デザイン制作（14）	44	デザイン制作（44）
	15	デザイン制作（15）	45	デザイン制作（45）
	16	デザイン制作（16）	46	/
	17	デザイン制作（17）	47	
	18	デザイン制作（18）	48	
	19	デザイン制作（19）	49	
	20	デザイン制作（20）	50	
	21	デザイン制作（21）	51	
	22	デザイン制作（22）	52	
	23	デザイン制作（23）	53	
	24	デザイン制作（24）	54	
	25	デザイン制作（25）	55	
	26	デザイン制作（26）	56	
	27	デザイン制作（27）	57	
	28	デザイン制作（28）	58	
	29	デザイン制作（29）	59	
	30	デザイン制作（30）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シ）

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオの基本（1）	31	ポートフォリオ制作（16）
	2	ポートフォリオの基本（2）	32	ポートフォリオ制作（17）
	3	ポートフォリオの基本（3）	33	ポートフォリオ制作（18）
	4	ポートフォリオの基本（4）	34	ポートフォリオ制作（19）
	5	ポートフォリオの基本（5）	35	ポートフォリオ制作（20）
	6	ポートフォリオの基本（6）	36	ポートフォリオ制作（21）
	7	効果的なポートフォリオ（1）	37	ポートフォリオ制作（22）
	8	効果的なポートフォリオ（2）	38	ポートフォリオ制作（23）
	9	効果的なポートフォリオ（3）	39	ポートフォリオ制作（24）
	10	効果的なポートフォリオ（4）	40	ポートフォリオ制作（25）
	11	効果的なポートフォリオ（5）	41	ポートフォリオ制作（26）
	12	効果的なポートフォリオ（6）	42	プレゼンテーション準備（1）
	13	効果的なポートフォリオ（7）	43	プレゼンテーション準備（2）
	14	効果的なポートフォリオ（8）	44	プレゼンテーション準備（3）
	15	効果的なポートフォリオ（9）	45	プレゼンテーション
	16	ポートフォリオ制作（1）	46	/
	17	ポートフォリオ制作（2）	47	
	18	ポートフォリオ制作（3）	48	
	19	ポートフォリオ制作（4）	49	
	20	ポートフォリオ制作（5）	50	
	21	ポートフォリオ制作（6）	51	
	22	ポートフォリオ制作（7）	52	
	23	ポートフォリオ制作（8）	53	
	24	ポートフォリオ制作（9）	54	
	25	ポートフォリオ制作（10）	55	
	26	ポートフォリオ制作（11）	56	
	27	ポートフォリオ制作（12）	57	
	28	ポートフォリオ制作（13）	58	
	29	ポートフォリオ制作（14）	59	
	30	ポートフォリオ制作（15）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要 (シ)

タイトル	内容			
授業科目	ポートフォリオ制作Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択Ⅰ			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	就職活動に必要なポートフォリオの制作を通じて、レイアウトや効果的な見せ方を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	自分の作品を体系立てて整理し、効果的な見せ方を工夫してポートフォリオを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ポートフォリオ制作 (1)	31	ポートフォリオ制作 (31)
	2	ポートフォリオ制作 (2)	32	ポートフォリオ制作 (32)
	3	ポートフォリオ制作 (3)	33	ポートフォリオ制作 (33)
	4	ポートフォリオ制作 (4)	34	ポートフォリオ制作 (34)
	5	ポートフォリオ制作 (5)	35	ポートフォリオ制作 (35)
	6	ポートフォリオ制作 (6)	36	ポートフォリオ制作 (36)
	7	ポートフォリオ制作 (7)	37	ポートフォリオ制作 (37)
	8	ポートフォリオ制作 (8)	38	ポートフォリオ制作 (38)
	9	ポートフォリオ制作 (9)	39	ポートフォリオ制作 (39)
	10	ポートフォリオ制作 (10)	40	ポートフォリオ制作 (40)
	11	ポートフォリオ制作 (11)	41	ポートフォリオ制作 (41)
	12	ポートフォリオ制作 (12)	42	ポートフォリオ制作 (42)
	13	ポートフォリオ制作 (13)	43	ポートフォリオ制作 (43)
	14	ポートフォリオ制作 (14)	44	ポートフォリオ制作 (44)
	15	ポートフォリオ制作 (15)	45	ポートフォリオ制作 (45)
	16	ポートフォリオ制作 (16)	46	/
	17	ポートフォリオ制作 (17)	47	
	18	ポートフォリオ制作 (18)	48	
	19	ポートフォリオ制作 (19)	49	
	20	ポートフォリオ制作 (20)	50	
	21	ポートフォリオ制作 (21)	51	
	22	ポートフォリオ制作 (22)	52	
	23	ポートフォリオ制作 (23)	53	
	24	ポートフォリオ制作 (24)	54	
	25	ポートフォリオ制作 (25)	55	
	26	ポートフォリオ制作 (26)	56	
	27	ポートフォリオ制作 (27)	57	
	28	ポートフォリオ制作 (28)	58	
	29	ポートフォリオ制作 (29)	59	
	30	ポートフォリオ制作 (30)	60	
	成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価		
備考				

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	イラスト構成 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	オリジナル作品の完成度を高め、作品制作に活かすことができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	背景デザイン (1)	31	イラスト制作 (1 1)
	2	背景デザイン (2)	32	イラスト制作 (1 2)
	3	背景デザイン (3)	33	イラスト制作 (1 3)
	4	背景デザイン (4)	34	イラスト制作 (1 4)
	5	背景デザイン (5)	35	イラスト制作 (1 5)
	6	背景デザイン (6)	36	イラスト制作 (1 6)
	7	背景デザイン (7)	37	イラスト制作 (1 7)
	8	背景デザイン (8)	38	イラスト制作 (1 8)
	9	背景デザイン (9)	39	イラスト制作 (1 9)
	10	背景デザイン (10)	40	イラスト制作 (2 0)
	11	効果的なエフェクト (1)	41	イラスト制作 (2 1)
	12	効果的なエフェクト (2)	42	イラスト制作 (2 2)
	13	効果的なエフェクト (3)	43	イラスト制作 (2 3)
	14	効果的なエフェクト (4)	44	イラスト制作 (2 4)
	15	効果的なエフェクト (5)	45	イラスト制作 (2 5)
	16	効果的なエフェクト (6)	46	/
	17	効果的なエフェクト (7)	47	
	18	効果的なエフェクト (8)	48	
	19	効果的なエフェクト (9)	49	
	20	効果的なエフェクト (10)	50	
	21	イラスト制作 (1)	51	
	22	イラスト制作 (2)	52	
	23	イラスト制作 (3)	53	
	24	イラスト制作 (4)	54	
	25	イラスト制作 (5)	55	
	26	イラスト制作 (6)	56	
	27	イラスト制作 (7)	57	
	28	イラスト制作 (8)	58	
	29	イラスト制作 (9)	59	
	30	イラスト制作 (10)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	イラスト構成Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、イラスト制作技術を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	各種コンテスト入賞を目標に、イラスト制作技術の向上を目指す	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）
	2	コンテスト用作品制作（2）
	3	コンテスト用作品制作（3）
	4	コンテスト用作品制作（4）
	5	コンテスト用作品制作（5）
	6	コンテスト用作品制作（6）
	7	コンテスト用作品制作（7）
	8	コンテスト用作品制作（8）
	9	コンテスト用作品制作（9）
	10	コンテスト用作品制作（10）
	11	コンテスト用作品制作（11）
	12	コンテスト用作品制作（12）
	13	コンテスト用作品制作（13）
	14	コンテスト用作品制作（14）
	15	コンテスト用作品制作（15）
	16	展示会用作品制作（1）
	17	展示会用作品制作（2）
	18	展示会用作品制作（3）
	19	展示会用作品制作（4）
	20	展示会用作品制作（5）
	21	展示会用作品制作（6）
	22	展示会用作品制作（7）
	23	展示会用作品制作（8）
	24	展示会用作品制作（9）
	25	展示会用作品制作（10）
	26	展示会用作品制作（11）
	27	展示会用作品制作（12）
	28	展示会用作品制作（13）
	29	展示会用作品制作（14）
	30	展示会用作品制作（15）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン演習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ClipStudio, Photoshopによってゲーム内での使用を想定したキャラクターデザインを作成			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	キャラクターデザインのクオリティを上げる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	背景デザイン（1）	31	イラスト制作（11）
	2	背景デザイン（2）	32	イラスト制作（12）
	3	背景デザイン（3）	33	イラスト制作（13）
	4	背景デザイン（4）	34	イラスト制作（14）
	5	背景デザイン（5）	35	イラスト制作（15）
	6	背景デザイン（6）	36	イラスト制作（16）
	7	背景デザイン（7）	37	イラスト制作（17）
	8	背景デザイン（8）	38	イラスト制作（18）
	9	背景デザイン（9）	39	イラスト制作（19）
	10	背景デザイン（10）	40	イラスト制作（20）
	11	アイテムデザイン（1）	41	イラスト制作（21）
	12	アイテムデザイン（2）	42	イラスト制作（22）
	13	アイテムデザイン（3）	43	イラスト制作（23）
	14	アイテムデザイン（4）	44	イラスト制作（24）
	15	アイテムデザイン（5）	45	イラスト制作（25）
	16	アイテムデザイン（6）	46	/
	17	アイテムデザイン（7）	47	
	18	アイテムデザイン（8）	48	
	19	アイテムデザイン（9）	49	
	20	アイテムデザイン（10）	50	
	21	イラスト制作（1）	51	
	22	イラスト制作（2）	52	
	23	イラスト制作（3）	53	
	24	イラスト制作（4）	54	
	25	イラスト制作（5）	55	
	26	イラスト制作（6）	56	
	27	イラスト制作（7）	57	
	28	イラスト制作（8）	58	
	29	イラスト制作（9）	59	
	30	イラスト制作（10）	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	キャラクターデザイン演習Ⅱ	
実務家教員授業		
学部・学科	デザイン学科	
履修年次	2年次	
開講学期	通年	
科目区分	選択Ⅰ	
授業方法	実習	
授業時間	60時間	
授業コマ数	30コマ	
授業概要	Clipstudio ,Photoshop等のCGツールを使いこなし、キャラクターデザインを学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	
達成目標	キャラクターコンテスト入賞を目標に、キャラクター制作技術の向上を目指す	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	コンテスト用作品制作（1）
	2	コンテスト用作品制作（2）
	3	コンテスト用作品制作（3）
	4	コンテスト用作品制作（4）
	5	コンテスト用作品制作（5）
	6	コンテスト用作品制作（6）
	7	コンテスト用作品制作（7）
	8	コンテスト用作品制作（8）
	9	コンテスト用作品制作（9）
	10	コンテスト用作品制作（10）
	11	コンテスト用作品制作（11）
	12	コンテスト用作品制作（12）
	13	コンテスト用作品制作（13）
	14	コンテスト用作品制作（14）
	15	コンテスト用作品制作（15）
	16	コンテスト用作品制作（16）
	17	コンテスト用作品制作（17）
	18	コンテスト用作品制作（18）
	19	コンテスト用作品制作（19）
	20	コンテスト用作品制作（20）
	21	コンテスト用作品制作（21）
	22	コンテスト用作品制作（22）
	23	コンテスト用作品制作（23）
	24	コンテスト用作品制作（24）
	25	コンテスト用作品制作（25）
	26	コンテスト用作品制作（26）
	27	コンテスト用作品制作（27）
	28	コンテスト用作品制作（28）
	29	コンテスト用作品制作（29）
	30	コンテスト用作品制作（30）
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価	
備考		

授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	イラスト表現 I			
実務家教員授業				
学部・学科	デザイン学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択 I			
授業方法	講義・実習			
授業時間	90時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	イラストを効果的に見せる様々な技法、エフェクト効果を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	オリジナルの完成度を高め、作品制作に活かすことができる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	背景デザイン (1)	31	イラスト制作 (1 1)
	2	背景デザイン (2)	32	イラスト制作 (1 2)
	3	背景デザイン (3)	33	イラスト制作 (1 3)
	4	背景デザイン (4)	34	イラスト制作 (1 4)
	5	背景デザイン (5)	35	イラスト制作 (1 5)
	6	背景デザイン (6)	36	イラスト制作 (1 6)
	7	背景デザイン (7)	37	イラスト制作 (1 7)
	8	背景デザイン (8)	38	イラスト制作 (1 8)
	9	背景デザイン (9)	39	イラスト制作 (1 9)
	10	背景デザイン (10)	40	イラスト制作 (2 0)
	11	効果的なエフェクト (1)	41	イラスト制作 (2 1)
	12	効果的なエフェクト (2)	42	イラスト制作 (2 2)
	13	効果的なエフェクト (3)	43	イラスト制作 (2 3)
	14	効果的なエフェクト (4)	44	イラスト制作 (2 4)
	15	効果的なエフェクト (5)	45	イラスト制作 (2 5)
	16	効果的なエフェクト (6)	46	/
	17	効果的なエフェクト (7)	47	
	18	効果的なエフェクト (8)	48	
	19	効果的なエフェクト (9)	49	
	20	効果的なエフェクト (10)	50	
	21	イラスト制作 (1)	51	
	22	イラスト制作 (2)	52	
	23	イラスト制作 (3)	53	
	24	イラスト制作 (4)	54	
	25	イラスト制作 (5)	55	
	26	イラスト制作 (6)	56	
	27	イラスト制作 (7)	57	
	28	イラスト制作 (8)	58	
	29	イラスト制作 (9)	59	
	30	イラスト制作 (10)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作100% 課題制作における得点で評価			
備考				