

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	色彩		担当教員	寺島 きぬ子	
実務経験	インテリアデザイン会社でコーディネート業務に従事している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
色彩検定2級取得を前提とした色彩学の基礎知識や色彩、パターンなどによるデザインへの応用を学習します。					
到達目標					
色彩検定2級または3級の取得を目指す。					
授業内容					
1	3級検定教科書スタート・色とは何か・光と色・配色カードの使用方法				
2	光と色・色の三属性・目のしくみ・照明・カラーダイアル作成				
3	色の表示・PCCS/トーン・慣用色名暗記法				
4	色彩心理・色の心理効果・色彩調和の基礎・同一・隣接について				
5	色彩心理・対比と同化・面積効果・主観色				
6	光と色・混色について・色彩調和の類似・中差・対照・補色について				
7	色彩調和のなかのトーン配色・配色イメージ・教科書の配色練習				
8	ファッション・色彩調和のなかの色相トーンの組み合わせ・アクセントカラーからグラデーションまで				
9	インテリア・色名についての説明・色面暗記まとめ				
10	2級検定教科書スタート・色のユニバーサルデザインについて				
11	光と色・照明・期末テスト勉強				
12	2級テキスト 照明について				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	2級検定教科書使用・色の表示・マンセル表色系・色彩調和・ドミナントについて				
15	色彩心理・色彩調和・ナチュラルハーモニー・コンプレックスハーモニーを理解				
16	色彩調和まとめ・配色イメージ・ビジュアルにおけるカラーの役割				
17	ファッション・インテリア・色名・すべてのまとめ				
18	模擬テスト第1回 2級・3級				
19	模擬テスト第2回 2級・3級				
20	模擬テスト第3回 2級・3級				
21	模擬テスト第4回 2級・3級				
22	イメージ概論				
23	イメージスケール製作				
24	パーソナルカラー基礎				
25	パーソナルカラー実習				
26	ユニバーサルデザイン実習				
27	配色カードを利用したデザイン				
28	配色カード実習製作・総合まとめ				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等	AFT色彩検定公式テキスト				
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	表現 I (絵画表現)		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34	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。					
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	デッサンの必要性について 右脳・左脳の役割、画面を見ないで手のデッサン				
3, 4	ネガとポジの説明 逆さトレス「ストラヴィンスキー・ケネディの顔」				
5, 6	鉛筆でのグラデーション作成 (2Bおよび全鉛筆で何段階作れるか)				
7, 8	個展見学とレポート作成				
9, 10	透視図 (一点・二点・三点) 面の分割				
11, 12	デッサン (石膏/円柱、立方体、五面体)				
13, 14	講評、デッサンの見方・描き方				
15, 16	球体デッサン				
17, 18	紙コップ (円柱)、トマト (球体) デッサン				
19, 20	ブロックに乗った円柱・円錐デッサン				
21, 22	鉛筆による色の表現 (レタス、柿、みかん)				
23, 24	作品個別面談チェック				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	クロッキー① 15分ポーズ 6セット				
29, 30	クロッキー② 15分ポーズ 6セット				
31, 32	クロッキー③ 15分ポーズ 6セット				
33, 34	自画像デッサン				
35, 36	毛髪のトレス (少女のロングヘア)				
37, 38	石膏デッサン (手首、足首)				
39, 40	透視図法① 一点、二点、三点透視				
41, 42	透視図法② 面の分割				
43, 44	クロッキー④ 8セット				
45, 46	クロッキー④ 9セット				
47, 48	基本デッサンに戻る (円柱・球体、立方体)				
49, 50	質感の出し方デッサン 瓶 (HB, H, 2H~) / 布 (B, 2B, 3B~)				
51, 52	静物デッサンテスト① (ワイン瓶・キャベツ・紙コップ)				
53, 54	静物デッサンテスト① (アイスペール・おたま・花・布)				
55, 56	提出、全体講評会				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/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	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34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
<p>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。</p>					
到達目標					
<p>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。</p>					
授業内容					
1, 2	公募制作① ～指定のコンペ制作 1～				
3, 4	公募制作① ～指定のコンペ制作 2～				
5, 6	公募制作① ～指定のコンペ制作 3～				
7, 8	公募制作① ～指定のコンペ制作 4～				
9, 10	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
11, 12	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
13, 14	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
15, 16	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
17, 18	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
19, 20	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
21, 22	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
23, 24	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
29, 30	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
31, 32	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
33, 34	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
35, 36	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
37, 38	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
39, 40	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
41, 42	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
43, 44	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
45, 46	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
47, 48	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
49, 50	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
51, 52	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
53, 54	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
55, 56	公募制作② ～取り組みたいコンペを自由に選択～				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
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 I		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34	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について/印刷の基礎知識（RGBとCMYK、4Cと特色など）				
3, 4	Illustrator① ペンツール（Illustratorの考え方、ページ曲線など）				
5, 6	Illustrator② 様々な線（マップを作る）				
7, 8	Illustrator③ 図形（マップを作る）				
9, 10	Illustrator④ オブジェクトの移動・合成・整列（包装紙を作る）				
11, 12	Illustrator⑤ トレース（ロゴのトレース）				
13, 14	前回の続き				
15, 16	Illustrator⑥ タイポグラフィー（文字加工・ロゴ作成）				
17, 18	前回の続き				
19, 20	Illustrator⑦ 文字組み				
21, 22	Illustrator⑧ 色の作り方				
23, 24	オリジナルロゴの作成				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	Photoshop① 画像の切り抜き、イラストレーターへの配置				
29, 30	Photoshop② Photoshopでの色加工（色調整、グレースケール変換など）				
31, 32	ポストカードのデザイン/入稿データの作成				
33, 34	前回の続き				
35, 36	デザインとは/新聞広告をデザインする				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き				
41, 42	チラシのデザイン				
43, 44	前回の続き				
45, 46	前回の続き				
47, 48	前回の続き				
49, 50	ポスターのデザイン				
51, 52	前回の続き				
53, 54	前回の続き				
55, 56	前回の続き				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/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	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34	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	a 画材の説明/道具・画材・技法を紹介、説明/実践絵の具① ペタ塗り				
3, 4	a 実践絵の具②				
5, 6	a 実践絵の具③				
7, 8	a 実践絵の具④				
9, 10	a 実践絵の具⑤				
11, 12	b 実践メディウム①				
13, 14	b 実践メディウム②				
15, 16	c 主線の効果① 線の種類と効果の説明/オリジナルキャラクター				
17, 18	c 主線の効果②				
19, 20	d オリジナルイラスト① 制作・ラフチェック				
21, 22	d オリジナルイラスト② 制作・ラフチェック				
23, 24	d オリジナルイラスト③ 制作・ラフチェック				
25, 26	前期まとめ/a~dの仕上げ・提出				
27, 28	マーカーで描く① 練習課題 スピード・発色・グラデーション×2				
29, 30	マーカーで描く② リアル・オリジナル・質感・背景など				
31, 32	マーカーで描く③ エアブラシやインクの技法				
33, 34	マーカーで描く④ 制作時間				
35, 36	パステルで描く① 練習課題				
37, 38	パステルで描く②				
39, 40	パステルで描く③				
41, 42	パステルで描く④				
43, 44	パステルで描く⑤				
45, 46	水彩色鉛筆で描く① (白地に描く)				
47, 48	水彩色鉛筆で描く② (白地に描く)				
49, 50	水彩色鉛筆で描く③ (白地に描く)				
51, 52	紙質を知る① 画材自由				
53, 54	紙質を知る② 画材自由				
55, 56	紙質を知る③ 画材自由				
57~60	後期まとめ/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	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34	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、マーカーについて説明、着色（色鉛筆、A4サイズ）				
5, 6	『自己PRイラスト』③ 着色、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、トレペ掛け、コンセプトシート記入、提出				
15, 16	『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				
17, 18	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』② ラフスケッチ、トレースダウン、画材説明				
19, 20	『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（アクリルガッシュ、B4）				
21, 22	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』④ 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』⑤ トレースダウン、着色、完成、コンセプトシート記入				
25, 26	『似顔絵イラスト』① 説明、下描き 前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	『似顔絵イラスト』② 説明、ペン入れ、着色（マーカー）				
29, 30	『似顔絵イラスト』③ 説明、着色（水彩色鉛筆）完成、チェック、加筆修正、トレペ掛け、提出				
31, 32	『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				
33, 34	『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				
35, 36	『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）				
37, 38	『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				
39, 40	『ビックコミックオリジナル表紙イラスト』① 説明、ラフスケッチ				
41, 42	『ビックコミックオリジナル表紙イラスト』② 下描き、トレースダウン				
43, 44	『ビックコミックオリジナル表紙イラスト』③ 着色（アクリルガッシュ、B4サイズ）				
45, 46	『ビックコミックオリジナル表紙イラスト』④ 着色（アクリルガッシュ）				
47, 48	『ビックコミックオリジナル表紙イラスト』⑤ 着色、完成、トレペ掛け、コンセプトシート記入				
49, 50	『雑誌挿絵イラスト』① 説明、5カット程度。ラフスケッチ				
51, 52	『雑誌挿絵イラスト』② ラフスケッチ、トレース、ペン入れ				
53, 54	『雑誌挿絵イラスト』③ ペン入れ、着色（透明水彩）				
55, 56	『雑誌挿絵イラスト』④ 着色（透明水彩）				
57~60	『雑誌挿絵イラスト』⑤ 着色、完成提出 後期まとめ/課題提出確認/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	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13/後期17	単位数	前期2/後期2	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	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				
2	Illustrator基礎① 制作実例紹介/各種ツール説明				
3	Illustrator基礎② 名刺デザイン① 各種ツール説明/プリンター・スキャナの使用法				
4	Illustrator基礎③ 名刺デザイン② アートボード/トンボ/文字・図形ツール/レイヤーの役割				
5	Illustrator基礎④ 名刺デザイン③ ペンツール(ベジェ曲線)/ロゴトレース/塗りと線				
6	Illustrator基礎⑤ 名刺デザイン④ 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				
7	Photoshop基礎① 画像解像度/Illustratorとの違い/カラーモード(CMYK・RGB)				
8	Photoshop基礎② ポストカード制作① 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				
9	Photoshop基礎③ ポストカード制作② レイヤー/データの保存形式について				
10	Photoshop基礎④ ポストカード制作③ ブラシツール練習/合成方法/クリッピング(ペンタブ使用)				
11	Photoshop基礎⑤ ポストカード制作④ ブラシツール練習(ペンタブ使用)				
12	Photoshop基礎⑥ ポストカード制作⑤ ブラシツール練習(ペンタブ使用)				
13	前期まとめ				
14	Illustrator & Photoshop基礎 前期の復習				
15	Illustrator & Photoshop基礎 前期の復習				
16	応用課題①「イラストポストカード制作」 Photoshopでイラストを制作、Illustratorでレイアウトし印刷会社に入稿するまで一連を体験				
17	イラストラフ制作/チェック				
18	下書き/修正				
19	Photoshopでの着色に入る/ブラシの応用/各種設定				
20	着色				
21	着色/出力チェック/修正				
22	レイアウト				
23	レイアウト/出力チェック/完成/入稿作業				
24	ポストカード納品作品レビュー会				
25	応用課題②「B5映画フライヤー制作」資料検索/サムネイル制作				
26	素材収集/Photoshopで色調補正(レベル補正/トーンカーブ/CameraRawフィルターなど)				
27	切り抜き/合成作業(レタッチ/フィルター・効果)				
28	Illustratorでレイアウト				
29, 30	出力チェック/修正/完成 後期まとめ/課題提出確認/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34	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	取り組みたいテーマ、コンセプトの作成				
3, 4	取り組みたいテーマ、コンセプトの作成・チェック				
5, 6	ラフ制作				
7, 8	ラフ制作				
9, 10	ラフ制作				
11, 12	ラフ制作・チェック				
13, 14	ラフ制作・チェック				
15, 16	カラーラフ制作				
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	カラーラフ制作・チェック				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	本制作				
29, 30	本制作				
31, 32	本制作				
33, 34	本制作				
35, 36	本制作				
37, 38	本制作				
39, 40	本制作・チェック				
41, 42	本制作・チェック				
43, 44	中間審査				
45, 46	フィードバック				
47, 48	本制作				
49, 50	本制作				
51, 52	本制作				
53, 54	本制作・チェック				
55, 56	本制作・チェック				
57~60	作品制作/制作内容・進行状況確認				
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	キャリアアップガイダンス I		担当教員	仁平 あゆみ	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	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	キャリアアップガイダンスについて、自己紹介、学校案内				
2	他己紹介、スケジュール管理の仕方について、業界について				
3	エナジード研修①-1、電話マナー、企業調べ、年間スケジュールについて				
4	エナジード研修①-2、個人面談				
5	エナジード研修①-3、個人面談				
6	エナジード研修①-4、個人面談				
7	エナジード研修①-5、個人面談				
8	映画鑑賞				
9	エナジード研修②-1、個人面談				
10	エナジード研修②-3、個人面談				
11	エナジード研修③-1、個人面談				
12	エナジード研修③-2、個人面談				
13	前期振り返り				
14	就活説明、後期スケジュール立て				
15	エナジード研修④-1、学園祭について				
16	エナジード研修④-2、学園祭振り返り				
17	エナジード研修⑤-1、ポートフォリオについて①				
18	エナジード研修⑤-2、ポートフォリオについて②				
19	エナジード研修⑥-1、国内研修①説明、訪問場所検索				
20	国内研修②スケジュール立て、企業訪問のマナー				
21	エナジード研修⑥-2、国内研修③振り返りレポート作成				
22	エナジード研修⑥-3、自己分析シート記入				
23	エナジード研修⑦-1、企業リストアップ				
24	エナジード研修⑦-2、履歴書の書き方				
25	エナジード研修⑦-3、冬休みのスケジュール立て				
26	履歴書、自己PR				
27	履歴書、自己PR				
28	春休みのスケジュール立て、後期振り返り				
29, 30	1年間の振り返り/進級作品制作				
教科書・資料等	ENAGEED教本利用				
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	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34	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。					
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	純粹輪郭画法（右脳トレーニング） 手のデッサン				
3, 4	石膏デッサン メディチ				
5, 6	大樹の根のデッサン（公園にて）				
7, 8	個展見学（レポートの作成）				
9, 10	クロッキー①（1ポーズ18分×6ポーズ）				
11, 12	クロッキー②（7ポーズ）				
13, 14	クロッキー③（3ポーズおよび講評）				
15, 16	静物デッサン①（赤い布、ペットボトル、ワインビン、紙コップ、紅茶缶）				
17, 18	静物デッサン②（赤い布、ペットボトル、ワインビン、紙コップ、紅茶缶）				
19, 20	静物デッサン③（赤い布、ペットボトル、ワインビン、紙コップ、紅茶缶）質感の表現 講評				
21, 22	石膏デッサン（柿、レタス、ミカン） ガラス容器の中にある物と外にある物の比較				
23, 24	個別面談 チェック				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」①				
29, 30	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」②				
31, 32	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」③				
33, 34	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」④				
35, 36	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」⑤ 提出				
37, 38	石膏デッサン マルス①				
39, 40	石膏デッサン マルス②				
41, 42	石膏デッサン マルス③				
43, 44	クロッキー（物を持ったポーズ）				
45, 46	狐デッサン（剥製）①				
47, 48	狐デッサン（剥製）②				
49~60	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	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34	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	前期応募課題① 各自好きな公募を探し1作品応募する/スケジュールの提出				
3, 4	資料検索/方向性検討/個別打ち合わせ				
5, 6	制作・チェック				
7, 8	制作・チェック				
9, 10	制作・チェック				
11, 12	完成・応募作業				
13, 14	前期応募課題② 各自好きな公募を探し1作品応募する/スケジュールの提出				
15, 16	資料検索/方向性検討				
17, 18	制作・チェック				
19, 20	制作・チェック				
21, 22	制作・チェック				
23, 24	完成・応募作業				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	後期応募課題① キャライラグランプリ				
29, 30	キャライラ進行・着色・個別チェック				
31, 32	キャライラ完成				
33, 34	後期応募課題② 各自好きな公募を探し1作品応募する/スケジュールの提出				
35, 36	資料検索/方向性検討/個別打ち合わせ				
37, 38	制作・チェック				
39, 40	制作・チェック				
41, 42	制作・チェック				
43, 44	制作・チェック				
45, 46	チェック・完成・応募作業				
47, 48	チェック・完成・応募作業				
49~60	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	DTP II		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	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Illustratorなどのソフトを使い、デザインや編集などをコンピューターで行い、レイアウト（文字、イラスト、写真などの整理）などを学習します。					
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	印刷の基礎の復習/イラスト入り店内POPの作成				
2	前回の続き				
3	写真入りPOPの作成/メニュー表				
4	前回の続き				
5	前回の続き				
6	前回の続き				
7	前回の続き				
8	ポストカードのデザイン/入稿データの作成				
9	前回の続き				
10	リーフレットのデザイン				
11	前回の続き				
12	前回の続き				
13	前期振り返り				
14	チラシのデザイン/指示書に沿ってデザインする				
15	前回の続き				
16	前回の続き				
17	前回の続き				
18	パンフレットのデザイン/8P観光パンフ				
19	前回の続き				
20	前回の続き				
21	前回の続き				
22	前回の続き				
23	前回の続き				
24	前回の続き				
25~30	後期振り返り/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	グラフィックデザイン		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13/後期17	単位数	前期2/後期2	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、実践制作を通してグラフィックデザイン科同等のデザインスキルと思考を身に付けます。					
授業内容					
1	グラフィックデザインについて 業界理解/職業理解/グラフィックデザイナーの仕事について				
2	思考のトレーニング① 学校周辺散策				
3	思考のトレーニング② グループディスカッション				
4	グラフィックデザイン① テーマ別デザインの整理整頓/デザインレイアウト・書体・紙種・印刷方法について				
5	制作				
6	プリントチェック・提出				
7	グラフィックデザイン② コーヒーカップスリーブデザイン				
8	ラフチェック				
9	制作				
10	印刷・組み立て				
11	撮影				
12	撮影画像のRAW現像・補正のポイント・レイアウトしてレポートとして提出				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	グラフィックデザイン③レトロ印刷・2色特色印刷について				
15	ラフチェック				
16	制作				
17	制作				
18	制作				
19	入稿作業				
20	グラフィックデザイン④ 媒体別デジタルイラストレーションとデザイン ※デジタルイラストと連動				
21	制作				
22	制作				
23	制作				
24	プリントチェック・提出/レビュー				
25~30	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34	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	広告イラストについて他講義 『いたがき本店広告イラスト』① 説明、ラフスケッチ				
3, 4	『いたがき本店広告イラスト』② 下描き、トレースダウン、ペン入れ、着色（オイルパステル）				
5, 6	『いたがき本店広告イラスト』③ 着色、完成→チェック、トレペ掛け、コンセプトシート記入				
7, 8	『スポーツドリンク広告イラスト』① 説明、ラフスケッチ				
9, 10	『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）				
11, 12	『スポーツドリンク広告イラスト』③ 着色（透明水彩）				
13, 14	『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				
15, 16	『ミュージカルポスター用イラスト』① 説明、ラフスケッチ				
17, 18	『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				
19, 20	『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）				
21, 22	『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）				
23, 24	『ミュージカルポスター用イラスト』⑤ 着色完成 チェック、コンセプトシート記入、提出				
25, 26	『ミュージカルポスター用イラスト』⑥ 原画スキャン、画像合成、提出 前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	『チラシカットイラスト。モノクロ1点、カラー1点』① 説明、ラフスケッチ				
29, 30	『チラシカットイラスト。モノクロ1点、カラー1点』② ペン入れ、トレース				
31, 32	『チラシカットイラスト。モノクロ1点、カラー1点』③ ペン入れ、着色、完成、提出				
33, 34	『企業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2案）				
35, 36	『企業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）				
37, 38	『企業のキャラクターデザイン広告展開』③ 下描き、ペン入れ				
39, 40	『企業のキャラクターデザイン広告展開』④ ペン入れ、着色				
41, 42	『企業のキャラクターデザイン広告展開』⑤ ペン入れ、着色 コンセプトなど企画書作成				
43, 44	『企業のキャラクターデザイン広告展開』⑥ ペン入れ、着色、企画書作成→プリント、提出				
45, 46	未提出課題/卒業制作等				
47, 48	未提出課題/卒業制作等				
49~60	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	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34	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	2C, 1Cイラストを描く① サンスクリーン				
3, 4	2C, 1Cイラストを描く② オリジナルグッズに				
5, 6	2C, 1Cイラストを描く③ 色替え、地色の効果				
7, 8	カットイラストを描く① 3C、4C、5Cイラスト				
9, 10	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				
11, 12	カットイラストを描く③ さまざまなタッチを研究				
13, 14	点描画① オリジナル				
15, 16	点描画②				
17, 18	点描画③ 写真との組み合わせ				
19, 20	点描画④				
21, 22	アンティークメディウム①				
23, 24	アンティークメディウム②				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	オリジナルグッズ① 陶器に絵付け				
29, 30	オリジナルグッズ②				
31, 32	OILパステルで描く① スクラッチ、バジック、オリジナル				
33, 34	OILパステルで描く②				
35, 36	コラージュで描く① 布、紙、異素材				
37, 38	コラージュで描く② イラストも混ぜる				
39, 40	コラージュで描く③ グリム童話などテーマを設ける				
41, 42	オリジナル雑貨作り① プラ板、フレークシール				
43, 44	オリジナル雑貨作り② ピロドール				
45, 46	オリジナル雑貨作り③ エンボス、消し判など				
47, 48	オリジナル雑貨作り④ 仕上げ				
49~60	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34	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（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/グリザイユ画法について/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「主線無しPhotoshopイラストレーション」ペイント基礎・ブラシ詳細設定/表現方法の種類と広告における使用例				
13, 14	ペイント基礎・調整レイヤー・フィルター・効果				
15, 16	着色進行・影塗りレイヤー				
17, 18	着色進行・影塗りレイヤー/プリントチェック・修正・提出				
19, 20	前期課題③「Illustrator ベクターイラスト応用」基礎復習				
21, 22	応用演習				
23, 24	応用演習				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
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「媒体別デジタルイラストレーションとデザイン」※グラフィックデザインの授業と連動				
39, 40	アイデア出し/チェック				
41, 42	制作				
43, 44	制作				
45, 46	制作				
47, 48	仕上げ・レビュー				
49~60	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	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34	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	ヒアリング テーマ、コンセプト、ラフスケッチ制作				
7, 8	ヒアリング テーマ、コンセプト、ラフスケッチ制作				
9, 10	ヒアリング テーマ、コンセプト、ラフスケッチ制作				
11, 12	ヒアリング テーマ、コンセプト、ラフスケッチ制作				
13, 14	ヒアリング テーマ、コンセプト、ラフスケッチ制作				
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、プレゼンテーション企画書準備				
21, 22	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練習				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	ヒアリング プレゼンアドバイスを受けて修正、加筆 ラフスケッチ制作				
29, 30	ヒアリング 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	作品制作・進行状況確認				
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	作品制作・進行状況確認				
47, 48	作品制作・進行状況確認/審査会発表練習				
49~60	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	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	仁平 あゆみ	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	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、自己紹介イラスト制作、卒業制作について				
2	年間予定表を立てる(卒制・課題・就活)、スケジュール管理の仕方、グループ展話し合い				
3	キャリア診断テスト				
4	進路希望調査、就活服装について				
5	履歴書の書き方				
6	キャリアシート結果振り返り→自己分析				
7	履歴書の書き方(自己分析から自己PR等を考える)				
8	敬語、電話マナーについて				
9	履歴書の書き方(封筒での出し方、添え状について)、添削				
10	履歴書の書き方、就職活動について進捗状況を共有				
11	フリーランス、確定申告について				
12	夏休み、後期について				
13	前期振り返り				
14	年末までのスケジュール作成				
15	学園祭の話し合い				
16	学園祭振り返り、敬語の使い方について				
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	ハローワーク登録				
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、上座、下座などのビジネスマナー				
22	卒業制作・個別対応				
23	卒業制作・個別対応				
24	後期振り返り、卒業制作・個別対応				
25~30	2年間振り返り/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		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