

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

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	公募作品制作 I		担当教員	村上 克巳	
実務経験	イラストレーターとして活動している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
<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	<p>時期によって開催している公募への作品制作（1～3ヶ月で制作・チェック・応募の繰り返し）</p>				
3, 4					
5, 6					
7, 8					
9, 10					
11, 12					
13, 14					
15, 16					
17, 18					
19, 20					
21, 22					
23, 24					
25, 26					
27, 28					
29, 30					
31, 32					
33, 34					
35, 36					
37, 38					
39, 40					
41, 42					
43, 44					
45, 46					
47, 48					
49, 50					
51, 52					
教科書・資料等	「登竜門」「公募ガイド」				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

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

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

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

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

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

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



デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	表現Ⅱ（絵画表現）		担当教員	伊勢 西紀	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
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	人物クロッキー①ペア/→デッサン～イラスト展開				
3, 4	人物クロッキー②写真・画像→デッサン～イラスト展開				
5, 6	人物クロッキー③→デッサン～イラスト展開				
7, 8	足を描く				
9, 10	手を描く				
11, 12	顔を描く				
13, 14	自画像①				
15, 16	自画像②				
17, 18	好きな曲と私（コラージュ）				
19, 20	好きな曲と私（コラージュ）				
21, 22	好きな曲と私（コラージュ）				
23, 24	好きな曲と私（コラージュ）				
25, 26	講評会/前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	夏休み課題提出/セッティング配置バランスについて				
29, 30	静物デッサン①（複数組み合わせ）テーマ・ストーリーを考えセッティングする				
31, 32	静物デッサン②（複数組み合わせ）				
33, 34	静物デッサン③（複数組み合わせ）				
35, 36	静物デッサン④（複数組み合わせ）/講評会				
37, 38	テーマ「冬」静物デッサン①/セッティング配置を考える				
39, 40	テーマ「冬」静物デッサン②				
41, 42	テーマ「冬」静物デッサン③				
43, 44	テーマ「冬」静物デッサン④				
45, 46	テーマ「冬」静物デッサン⑤/講評会				
47, 48	石膏デッサン①				
49, 50	石膏デッサン②				
51, 52	石膏デッサン③/講評会/課題提出確認/1年間をまとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

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

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	グラフィックデザイン		担当教員	木谷 友弥	
実務経験	様々な業種での広告制作経験があるフリーランスデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
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。					
<b>到達目標</b>					
デザインに対する理解力・考え方を学び、実践制作を通してデザインスキルを身に付けます。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	自己紹介・Illustrator、Photoshopの復習				
3, 4	カレンダー制作の分担決め、イラストマップの概要説明				
5, 6	イラストマップ制作（コンセプト決め・ラフ制作・素材集め）				
7, 8	イラストマップ制作 IllustratorによるMAP制作				
9, 10	既存デザインの模写				
11, 12	既存デザインの模写				
13, 14	イラストマップ制作				
15, 16	イラストマップ制作				
17, 18	イラストマップ制作（完成）				
19, 20	選択課題制作				
21, 22	選択課題制作				
23, 24	選択課題制作				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	【おいしい東北パッケージ展orニチデパッケージデザインアワード】				制作
29, 30	【おいしい東北パッケージ展orニチデパッケージデザインアワード】				制作
31, 32	【おいしい東北パッケージ展orニチデパッケージデザインアワード】				制作
33, 34	【おいしい東北パッケージ展orニチデパッケージデザインアワード】				制作
35, 36	名刺制作（概要説明・ラフ制作・素材集め）				
37, 38	名刺制作				
39, 40	名刺制作				
41, 42	名刺制作（完成・入稿）				
43, 44	カレンダー制作				
45, 46	カレンダー制作				
47, 48	カレンダー制作				
49, 50	カレンダー制作⑥ 完成・入稿データ作成・発表				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
<b>教科書・資料等</b>					
<b>成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）</b>					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

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

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

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

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

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	佐藤 萌	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	進路希望調査、自己紹介イラスト制作、卒業制作について キャリア診断テスト				
2	年間予定を立てる(卒制・課題・就活)、スケジュール管理の仕方、企業検索/以下,随時個別面談				
3	企業検索まとめ、年間スケジュールの組み立て				
4	就活服装について 履歴書の準備				
5	履歴書の準備 著作権等確認				
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	卒業作品制作・個別対応				
23	卒業作品制作・個別対応				
24	卒業作品制作・個別対応				
25	卒業作品制作・個別対応				
26	卒業作品制作・個別対応				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価