

イラストレーション科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 英語・英会話		2学年	前期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	カタカナ語、True or False、Asking questions		
2	アルファベット・数字の聞き取り		
3	アルファベット（発音読み）・数字に関するQ&A（日付、スバル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ）		
4	アルファベット・数字に関するQ&A（スバル、誕生日、色、時間）		
5	ゲーム大会（しりとり、伝言ゲーム、ピクショナリー）		
6	単語・数字に関するQ&A（単語、金額）、Making sentences from cards		
7	単語・数字に関するQ&A（単語、足し算引き算）、Making sentences from cards		
8	単語・数字に関するQ&A（単語、1000以上の数）、Making sentences from cards		
9	発音B vs V、接頭辞		
10	ゲーム大会（かるた、ジェスチャー、True or False）		
11	Melissaについて説明		
12	発音TH vs TH、アンケート		
13	広告/HP/看板づくり		
14	自己紹介文作成・スピーチ練習		
15	自己紹介スピーチ発表		
成績評価	出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: バックホースト メリッサ 梨奈	
科目名: 英語・英会話		2学年	後期
担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師		講義種別: 講義	
到達目標	到達目標: ①英語話者と英語による意思疎通を試みることができるようになる(知っている単語を駆使する、ジェスチャーを使うなど)。 ②日常生活・海外旅行時の簡単な質疑応答ができるようになる。③読む・書くだけでなく、聴く・話すができるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	前半の復習(会話形式)	覚えた表現を実際に声に出して言う	①ウォームアップ(アルファベット・数字・簡単なQ&A)
	自己紹介	(他進み具合に応じて適宜) (以下同)	②進み具合に応じてゲーム (以下同)
2	自己紹介センテンス(年齢など)		
3	これまでの復習		
	基本ワード(体の部位、学校など)		
4	これまでの復習		
	教室ワード(もの、活動など)		
5	これまでの復習		
	学校ワード(先生、科目など)		
6	これまでの復習		
	家族ワード(成員、家の間取りなど)		
7	これまでの復習		
	食べ物ワード		
8	ゲーム大会		復習しながら息抜き
9	これまでの復習		
	お金ワード(ショッピング、買い物など)		
10	これまでの復習		
	交通ワード		
11	これまでの復習		
	交換留学生との会話(興味のある内容を尋ねる)		
12	これまでの復習		
	文化(アメリカの祝日カレンダーなど)		
13	これまでの復習		
	空港(税関、入国審査など)		
14	これまでの復習	第15回で発表する好きなテーマ発表内容を作成	これまで習ったことをもとに(授業の最後+自宅で)作成
	テーマ発表内容を作成・練習		
15	総復習		
	好きなテーマ発表(各3分)		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

イラストレーション科		講師名:河西 香織	
科目名:デザイン史論		2年	前期
担当者実務経験:ジュエリーデザイナーとして3年間従事		講義種別:	講義
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの歴史を学ぶことによって、自身の制作に新たな視点を取り入れる。 ・オマージュ制作を通して優れたデザインの特徴を知る 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 産業革命とアーツ&クラフツ運動		
2	ウィアムモリス模写・オマージュ制作①		
3	ウィアムモリス模写・オマージュ制作②		
4	ウィアムモリス模写・オマージュ制作③		
5	ウィーン工房～アール・デコ		
6	ウィーン工房～アール・デコ		映像鑑賞
7	インダストリアルデザイン～ミッドセンチュリー イームズチェアスケッチ		
8	CIデザイン～東京オリンピック 言葉を越えた視覚サイン 東京五輪から半世紀・第3回		映像鑑賞
9	ヒプノシス～現代		
10	ZINE制作①	テーマ:任意のデザインの歴史について	
11	ZINE制作②		
12	ZINE制作③		
13	ZINE制作④		
14	ZINE制作⑤		
15	講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

イラストレーション科		講師名: 萩原 誠	
科目名: カルチャー史論		1年	後期
担当者実務経験: ラジオパーソナリティ/番組制作会者代表		講義種別: 講義	
到達目標	ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心としてその背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	講師自己紹介、サブカルチャーの歴史をなぜ学ぶのか?		
2	大航海時代と植民地、西洋の文化と東洋の文化 幕末の日本の立場 15世紀～		
3	アメリカ大陸への移住と開拓 ブルースやジャズの流行 ヨーロッパの白人文化とアフリカの黒人文化 ブルースとは、 ブギウギのリズム ジャンルの話		
4	戦後の価値観とベビーブーム ダンスミュージックとしてのジャズとR&B/JAZZとは		
5	50年代のアメリカロックンロール 白人の若者が黒人の音楽に触れることによって起きる社会問題		
6	50年代のアメリカロックンロール エルビスプレスリーの登場 ロックンロールの衰退の理由		
7	第二次大戦と戦後の冷戦 民主主義、資本主義、社会主義、共産主義とはなぜ民主主義と社会主義が対立するのか		
8	60年代フォークからフォークロックへ、ボブデュラン登場		
9	60年代のイギリスロック イギリスとはどんな国なのか? イギリスでは自由な音楽スキップルが人気に、そしてビートルズがデビュー		
10	60年代のヒット曲を聴くサイモンとガーファンクル、ボブデュラン、ビートルズを中心に		
11	シカゴブルースがロンドンで人気にローリングストーンズが誕生ギターヒーローが誕生するエリッククラプトン、ジェフベック、ジミーページ		
12	ブリティッシュロックがアメリカでヒットビートルズLIVE活動中止、サイケデリックロックへと		
13	反戦運動とヒッピーカルチャー、フラワームーブメント		
14	筆記試験		
15	授業まとめ、試験のおさらい		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 萩原 誠	
科目名: カルチャー史論		2年	前期
担当者実務経験: ラジオパーソナリティ/番組制作会社代表		講義種別: 講義	
到達目標	ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	映画マルコムXを題材にj人種差別と公民権運動を考える前編		
2	映画マルコムXを題材にj人種差別と公民権運動を考える後編		
3	50年代60年代のおさらい (連休明けになるので)		
4	スペースブーム、レトロフューチャー70年代ロック (グラム、メタル、プログレ) その1		
5	アンディウォーホル、バスキヤ等近代アート70年代ロック (グラム、メタル、プログレ) その2		
6	70年代の黒人社会ニューソウル&ファンク		
7	レゲエ その1 ジャマイカという国、ラスタファリズム		
8	レゲエ その2 ボブマーリーとジャマイカの価値観		
9	70年代パンク その1 70年代中頃アメリカの社会状況、イギリスの経済状況		
10	70年代パンク その2レゲエの影響~ニューウエーブ		
11	ニューウエーブと呼ばれる多様な音楽を聴いてみよう (ツートーンスカ、ニューロマンティック、ファンカラティーナ、テクノ)		
12	ヒップホップ1 ジャマイカとニューヨークの関係サウスブロンクスなど黒人達の新しい動き		
13	ヒップホップ2 ヒップホップが世界へ そして音楽の作り方が変わる		
14	筆記試験60年代70年代80年代のムーブメントの特徴		
15	これまでのまとめと80年代以降の音楽について		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： デジタルデザイン		1年	後期
担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustrator / Photoshopを使用し、DTPに必要なPC技術を学ぶ。 ・ 色やフォントの効果を理解し、目的に沿ったデザイン表現が出来る。 ・ 入稿データを作ることが出来る。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ツアーフライヤーデザイン①	好きなアーティストを選択し、ツアーのフライヤーを制作	
2	ツアーフライヤーデザイン②	文字組み・線を意識する	
3	ツアーフライヤーデザイン③	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
4	ステッカーデザイン①	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
5	ステッカーデザイン②	イラスト制作(3点) パッケージ制作	
6	ステッカーデザイン③	イラストに対してカットパスを作成・印刷後パッキングまで	
7	架空ロゴデザイン①	既存のロゴを分析・ラフ	
8	架空ロゴデザイン②	清書	
9	架空ロゴデザイン③	実際に使用されていることを想定して、アイテムに合成	
10	架空ロゴデザイン④	調整・提出	
11	ポストカードデザイン①	イラスト制作	
12	ポストカードデザイン②	ラスト制作・裏面デザイン	
13	ポストカードデザイン③	トンボやアウトライン化など 入稿データの作成後、印刷	
14	CDジャケットデザイン① ランダムで決定した曲のイメージでビジュアルを制作	制作	
15	CDジャケットデザイン①	レイアウト	途中
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名: 大島 遊季	
科目名: デジタルデザイン		2年	前期
担当者実務経験: 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別: 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントの意図を汲み取って描くことができる。 ・自分の絵柄をどう展開するか考え、イラストだけではなくデザインまでできる。 ・1枚絵ではなく、複数カット描くことができる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自分の出身地や好きな場所をピックアップし、一目でわかるマップを作る。	描くモチーフを絞る	
	イラストマップ①	場所の決定・道のトリミング	
2	モチーフの簡略化・タッチの調整・ラフ	タッチを決める・簡略化	
	イラストマップ②	カットごとに描く	
3	イラスト・タイトル制作	制作	
	イラストマップ③		
4	合成・印刷提出・講評会	別カットで描いたものを合成。その際に不自然ではないか	
	イラストマップ④		
5	雑誌の星座占いページを想定し、イラストからレイアウトまで行う	タッチ決め・イラストの描き分け	
	雑誌 星座占い ①		
6	イラスト制作		
	雑誌 星座占い ②		
7	イラスト制作・レイアウト		
	雑誌 星座占い ③		
8	レイアウト・印刷		
	雑誌 星座占い ④		
9	切手の形・構成から考える	自分の絵柄を活かす	
	切手シート①		
10	同じテイストで、かつ似通ったカットばかりないか。	イラストに抑揚をつける	
	切手シート②		
11	シートデザイン	切手とシートのテイストを合わせる	
	切手シート③		
12	印刷提出・講評会	イラストと文字のバランスを意識する	
	切手シート④		
13	コンビニお菓子を想定し、ネーミング・お菓子の形状・パッケージを考える	制作	
	お菓子パッケージデザイン①		
14		制作	
	お菓子パッケージデザイン②		
15		制作	
	お菓子パッケージデザイン③		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 描写 I		1学年	前期
担当者実務経験： 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別： 演習	
到達目標	デッサン・水彩を通じて全ての基礎となるものの見方、捉え方、表現方法を学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス デッサンの考え方 画材の説明と鉛筆の削り方 球体のデッサン 球体の明暗と描き進め方		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
2	円柱のデッサン 円柱の明暗と描き進め方 楕円の作図		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
3	立方体のデッサン 立方体の明暗と描き進め方 パースの考え方		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
4	布のデッサン 球・円柱・立方体のまとめ		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
5	空気遠近の考え方と表現（紙コップ2個） 前後の描きわけと空間、質感表現		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
6	人物クロッキー クロッキーを通じて感覚的・即興的描写感覚を養う		準備物：クロッキー帳、デッサン用具一式
7	手のデッサン 構造の把握と明暗のまとめ方		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
8	想定デッサン 指定の想定物を空間的に描く		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
9	静物組モチーフ モチーフの構成方法と質感表現		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
10	静物組モチーフ 静物デッサンのまとめ		準備物：B4サイズ画用紙、デッサン用具一式
11	水彩基礎1 グリザイユ画法で描く	準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式、水彩用具一式	
12	水彩基礎2 たらしこみの技法で描く		準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式、水彩用具一式
13	試験課題対策 静物卓上デッサン 試験対策デッサン		準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式
14	試験課題 静物卓上デッサン		準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式
15	試験課題講評 試験課題の講評と修正加筆		準備物：B3サイズ画用紙、デッサン用具一式
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出、試験課題により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 亀井 哲治	
科目名: 描写I		1学年	後期
担当者実務経験: 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。		講義種別: 演習	
担当者実務経験: 美大受験予備校に19年勤務。デザインやイラストの仕事にも携わり、その後フリーランスの講師として活動。日本デザイナー学院では描写、背景作画、デジタル表現、アニメーション、Adobe検定、美術人体解剖学、コミックイラスト基礎、コミックイラスト1、コンセプトアート、漫画アニメゲーム史概論などの授業を過去に担当。現在、香南女子短期大学でカラーコーディネート演習、アニメーション演習を、九州産業大学ではコミックイラストレーション実習を担当。		講義種別: 実技	
到達目標	観察力、描写力はもちろん、様々な画材を使い分け、表現力を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	紙袋の鉛筆淡彩		
	立体表現の再確認		
2	くつの水彩		
	構造を捉える		
3	石膏首像①		
	PCで描く石膏デッサン		
4	石膏首像②		
5	自画像(デッサン)		
	解剖学を意識しながら描く		
6	自画像(水彩)		
	肌の透明感を描く		
7	自画像(PC)		
	PCを使ってアーティスト的な表現		
8	紙風船(水彩)		
	水彩のマチエール		
9	野菜と果物(水彩)		
	構図の切り方と描き込みのバランス		
10	花(水彩)		
	花の美しさを捉える		
11	静物組モチーフ(水彩)		
	金属光沢の質感表現を考える		
12	石膏胸像①		
	大きな空間の描き方		
13	石膏胸像②		
14	試験課題		
15	試験課題		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出、試験課題により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 税田 瑞江	
科目名: 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、デザイン実務及び企画、アドバイザー。		講義種別: 演習	
到達目標	デザインや創作活動に必要な造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる 手書きによる正確で丁寧な作図の習得で表現の基礎力を身につける 段取りを考えた効率的な作業とレイアウト、バランス感覚の習得		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業内容と進め方。製図用具の使い方。 課題の作成方法。 平面図学作図、線、円の基本作図練習		
2	線の分割の角の分割 その活用		
3	内接正多角形 一辺からなる正多角 作図と活用例		
4	円弧と直線、曲線 スパイラル 作図と活用例		
5	比率と数列による作図、黄金分割、 創作応用課題		
6	立体図学概要と種類、 投影図法3面図の理解		
7	三面図→軸測投影図法(アイソメトリック)		
8	展開図 1 基本 展開図からの立体化		
9	展開図 2 展開図からの立体製作 パッケージ作成		
10	透視図概要/透視図の理解、種類 平行透視図		
11	平行透視図応用 室内パース		
12	有角透視図基礎		
13	有角透視図応用 実践的パース		
14	陰影透視図基礎 陰影の考え方とその応用		
15	まとめと復習 応用課題		
成績評価	出席および丁寧正確な作図の正誤、レイアウト等習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。出席率は各授業の3分の2以上 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 吉本 理恵	
科目名： 表現		1学年 前期	
担当者実務経験： 福岡にてデザイン事務所勤務後、フリーランスイラストレーターとして活動。		講義種別： 演習	
到達目標	様々な素材や画材に触れることにより、自分の適性を見極め、技術を高める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス 自己紹介イラストの制作		持ってくるもの 1、B5程度の大きさの用紙 (種類自由)
2	【課題1】「色鉛筆」①		持ってくるもの 1、ケント紙 八つ切り (B4程度) 1枚
3	「色鉛筆」② 授業終了時に作品提出		
4	【課題2】「水彩画」①		持ってくるもの 1、水彩用紙 四つ切り (B2程度 1枚)
5	「水彩画」② 授業終了時に作品提出		
6	【課題3】「アクリル画」① Tシャツに絵を描きます		持ってくるもの 1、無地のTシャツ 2、アクリル絵の具
7	「アクリル画」② 授業終了時に提出		
8	【課題4】「立体作品」 テーマ「鏡の中から」大きさ300×300×300mm以内素材自由		持ってくるもの 各自必要な素材、クロツ キー帳、筆記用具
9	「立体作品」②		
10	「立体作品」③ 授業終了時に作品提出		
11	【課題5】「細密画」		持ってくるもの 1、色紙 (242×273mm) 2、ミルボンなど
12	「細密画」② 授業終了時に提出		
13	【課題6】「オリジナル額装作品」① 完成品サイズ/B3以内、厚さ50mm以内素材自由		持ってくるもの 各自必要な材料、クロツ キー帳、筆記用具
14	「オリジナル額装作品」②		
15	「オリジナル額装作品」③ 授業終了時に提出		
成績評価	出席点30%、課題提出点50%、意欲態度20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 楠原 彰経	
科目名： 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 美術講師、造形作家。過去にデザイン事務所にて業務に従事。		講義種別： 演習	
到達目標	立体／空間構成感覚の向上と、それに伴う造形技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（1週目／4週課題）		カッター、ハケミ、定規（直、三角定規）、コンパス、カッターマット
	道具と材料の扱い方、制作		
2	ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（2週目／4週課題）		カッター、ハケミ、定規（直、三角定規）、コンパス、カッターマット
	検討、制作		
3	ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（3週目／4週課題）		カッター、ハケミ、定規（直、三角定規）、コンパス、カッターマット
	制作～完成		
4	ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（4週目／4週課題）		スケッチブック、筆記用具
	講評会、記録撮影		
5	スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（1週目／4週課題）		カッター、ハケミ、定規（直、三角定規）、コンパス、カッターマット
	材料の扱い方、検討とアイデアスケッチ、制作		
6	スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（2週目／4週課題）		カッター、ハケミ、定規（直、三角定規）、コンパス、カッターマット
	制作		
7	スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（3週目／4週課題）		カッター、ハケミ、定規（直、三角定規）、コンパス、カッターマット
	制作～完成		
8	スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（4週目／4週課題）		スケッチブック、筆記用具
	講評会、記録撮影		
9	ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（1週目／3週課題）		ペンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具
	道具と材料の扱い方、アイデアスケッチ、制作		
10	ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（2週目／3週課題）		ペンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具
	制作		
11	ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（3週目／3週課題）		ペンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具
	制作～完成、講評会、記録撮影		
12	任意材料で、ランプシェードの制作（1週目／4週課題）		制作に必要な道具一式
	アイデアスケッチ、検討、制作		
13	任意材料で、ランプシェードの制作（2週目／4週課題）		制作に必要な道具一式
	制作		
14	任意材料で、ランプシェードの制作（3週目／4週課題）		制作に必要な道具一式
	制作～完成		
15	任意材料で、ランプシェードの制作（4週目／4週課題）		スケッチブック、筆記用具
	講評会、記録撮影		
成績評価	出席、提出、作品、意欲態度により総合的に評価 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 杉森 孝	
科目名: 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験: 二科会デザイン部会員・審査員香蘭女子短期大学 ファッション総合学科		講義種別: 演習	
到達目標	造形活動の基礎となる造形言語の習得を目標とする。 そのために、物の形や構造、光と陰、質感の表現などデッサンの基礎について、鉛筆、透明水彩、アクリル絵の具、ボールペンといった画材を使いながら実習を通して学んでゆく。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	透明水彩絵の具の基本的な使い方について知る ①	「靴」を透明水彩で表現する	
2	透明水彩絵の具の基本的な使い方について知る ②	「靴」を透明水彩で表現する	
3	固有色の表現、光と陰影の表現 ①	ペットボトル（ボカリスエット500ml）、果物、布	
4	固有色の表現、光と陰影の表現 ②	ペットボトル（ボカリスエット500ml）、果物、布	
5	鉛筆デッサンによる陰影、固有色、質感の表現	筆洗、筆（数本）布、木製の立方体	
6	鉛筆デッサンによる陰影、固有色、質感の表現	筆洗、筆（数本）布、木製の立方体	
7	透明水彩による異なる質感の表現	ガラスコップ、布 書籍（数冊）	
8	透明水彩による異なる質感の表現	ガラスコップ、布 書籍（数冊）	
9	パースを理解して構造を捉える ①（鉛筆デッサン）	ナベ（又はヤカンなど）、布、ガラス瓶（又は空き缶）	
10	パースを理解して構造を捉える ②（鉛筆デッサン）	ナベ（又はヤカンなど）、布、ガラス瓶（又は空き缶）	
11	透明水彩による室内空間の表現	学内風景①	
12	透明水彩による室内空間の表現	学内風景②	
13	透明水彩による人物の表現①	人物	
14	透明水彩による人物の表現②	人物	
15	ボールペンによるデッサン	最初の授業で描いた靴	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 辻 政之	
科目名： 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→個人デザイン事務所 (造形デザイン・模型製作・カラー／グラフィック等)		講義種別： 演習	
到達目標	クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する クリエイターに必要なとなる平面構成の表現方法/技法を習得する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 色彩学の基礎	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
2	【制作課題】平面構成1-1 アイデアスケッチ/下描き	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
3	【制作課題】平面構成1-2 下描き/彩色	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
4	【制作課題】平面構成1-3 彩色	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
5	【制作課題】平面構成1-4 彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
6	【制作課題】平面構成2-1 習作課題	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
7	【制作課題】平面構成2-2 アイデアスケッチ/下描き	イラストレーションボード,配色アイデアブック,配色カード,PCCSカラーチャート	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
8	【制作課題】平面構成2-3 彩色	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
9	【制作課題】平面構成2-4 彩色	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
10	【制作課題】平面構成2-5 彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
11	【制作課題】平面構成3-1 習作課題	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
12	【制作課題】平面構成3-2 アイデアスケッチ/下描き	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
13	【制作課題】平面構成3-3 彩色	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
14	【制作課題】平面構成3-4 彩色	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
15	【制作課題】平面構成3-5 彩色仕上げ/作品講評会	B3ケントボード	新規購入画材一式(アクリルガッシュ,パレット,絵皿,筆類,字根類,筆洗筆),配色カード,PCCSカラーチャート
成績評価	作品評価点50% 出席点30% 意欲態度点20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 森 賢太郎	
科目名: センスアップ・スタイリング		2年	後期
担当者実務経験: フリーランススタイリスト歴28年		講義種別: 実技	
到達目標	セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト		
回	授業内容	課題内容	備考
1	イメージマップ制作	イメージマップ制作	
	セルフイメージマップ制作		
2	2024 SS TREND MAP 1/4回		
	マップ制作		
3	2024 SS TREND MAP 2/4		
	マップ制作		
4	2024 SS TREND MAP 3/4		
	マップ制作		
5	2024 SS TREND MAP 4/4		
	マップ制作およびプレゼンテーション		
6	2024 SUMMER TREND MAP 1/4		
	RESEARCH		
7	2024 SUMMER TREND MAP 2/4		
	MAP制作		
8	2024 SUMMER TREND MAP 3/4		
	MAP制作		
9	2024 SUMMER TREND MAP 4/4		
	MAP制作及びプレゼンテーション		
10	セルフスタイリングMAP1/4		
	アイデア出し		
11	セルフスタイリングMAP2/4		
	撮影		
12	セルフスタイリングMAP3/4		
	マップ制作		
13	セルフスタイリングMAP4/4		
	マップ制作及びプレゼンテーション		
14	2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP1/4		
	RESEARCH		
15	2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP2/4		
	MAP制作		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名: 森 賢太郎	
科目名: センスアップ・スタイリング		3年	後期
担当者実務経験: フリーランススタイリスト歴28年		講義種別: 実技	
到達目標	セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト		
回	授業内容	課題内容	備考
1	セルフイメージマップ制作	イメージマップ制作	
2	SPORTS MIX STYLE TREND MAP 1/4回 マップ制作		
3	SPORTS MIX STYLE TREND MAP 2/4 マップ制作		
4	SPORTS MIX STYLE TREND MAP 3/4 マップ制作		
5	SPORTS MIX STYLE TREND MAP 4/4 マップ制作およびプレゼンテーション		
6	2024 SUMMER TREND MAP 1/4 RESEARCH		
7	2024 SUMMER TREND MAP 2/4 MAP制作		
8	2024 SUMMER TREND MAP 3/4 MAP制作		
9	2024 SUMMER TREND MAP 4/4 MAP制作及びプレゼンテーション		
10	セルフスタイリングMAP 1/4 アイデア出し		
11	セルフスタイリングMAP 2/4 撮影		
12	セルフスタイリングMAP 3/4 マップ制作		
13	セルフスタイリングMAP 4/4 マップ制作及びプレゼンテーション		
14	2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP 1/4 RESEARCH		
15	2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP 2/4 MAP制作		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： イラストレーション基礎		1学年	前期
担当者実務経験： 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別： 演習	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・表現の幅を増やす。 ・クライアントの意図を汲み取って描くことができる。 ・様々なカットパターンを提案することができる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己紹介シート	A3にイラスト・文字を用いて、自己紹介シートを制作	
2	講評・色の濃淡・ハッチング・クロスハッチング	白黒での表現を学ぶ	
3	キャラ描き分け	さまざまな線画・キャラクターの特徴を捉える 明確なポーズの練習	
4	似顔絵	有名な、知らない人をリアルとデジタルでカラーリングまで	
5	コラージュ①	テクスチャ制作	
6	コラージュ②	スキャン・色いじり・パス	
7	デジタル質感	アニメ塗り・厚塗り	
8	包装紙①	テーマを決め、複数カットを描く	
9	包装紙②	制作・レイアウト	
10	包装紙③ / マナーポスター①	印刷 / マナー呼びかけポスターの制作	
11	マナーポスター②	制作	
12	マナーポスター③	制作・印刷	
13	地元PRキャラ①	キャラクターの性格・相関図を制作	
14	地元PRキャラ②	制作	
15	地元PRキャラ③	制作・提出	
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名: 小宮 貴一郎	
科目名: イラストレーション I		1年	後期
担当者実務経験: 現役イラストレーター		講義種別:	実習
到達目標	プロのイラストレーターになるために自身を育てる力を身につける。 (技術、思考、観賞など)		
回	授業内容	課題内容	備考
1	講師自己紹介、学生へのヒアリング、イラストレーター、 職業の基本解説	練習課題(自転車、 馬など)	
2	イラストレーター紹介(原田治) 前回のおさらい、仕事の考え方、授業方針の説明	カットイラスト	
3	イラストレーター紹介(森本美由紀) 講評会解説、仕事におけるコミュニケーション解説	課題講評会予定	
4	イラストレーター紹介(湯村輝彦) 技術、思考力の訓練に役立つ解説、課題解説	課題設定	
5	イラストレーター紹介(未定) 講評会、解説	課題講評会予定	
6	イラストレーター紹介(未定) 人物の描き方 1、課題解説	課題設定	
7	イラストレーター紹介(未定) 人物の描き方 2、解説	課題講評会予定	
8	イラストレーター紹介(未定) 動物の描き方 1、課題解説	課題設定	
9	イラストレーター紹介(未定) デフォルメについて、解説	課題講評会予定	
10	イラストレーター紹介(未定) 受注と発注についての課題 1、解説	課題設定	
11	イラストレーター紹介(未定) 受注と発注についての課題 2、解説	課題講評会予定	
12	イラストレーター紹介(未定) 受注と発注についての課題 3、課題解説	課題設定	
13	イラストレーター紹介(未定) 受注と発注についての課題まとめ、解説	課題講評会予定	
14	イラストレーター紹介(未定) 著作権について解説、		
15	イラストレーター紹介(未定) イラスト技法の紹介、解説		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 小宮 貴一郎	
科目名： イラストレーション I		2年	前期
担当者実務経験： 2002年からフリーのイラストレーターとして広告を中心に仕事をしています。講師は2019年から週に一度のペースで担当しています。		講義種別： 実技	
到達目標	技術、思考、鑑賞力の向上を目指し、プロのイラストレーターになるために自身を育てる力を身につける。また、自身のイラストレーターとしての特性について考える。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業方針、成績基準、課題ルールの説明。授業内容の予告。線について、練習方法の紹介。		<small>※本学は遠くから通学する学生が多いため、通学の最中や授業直前には、通学の最中や授業直前に授業の準備を済ませ、授業開始時に授業の準備が整った状態で授業に参加できるようにしてください。</small> <small>クラスルームに専用フォームを配布しますので提出してください。</small>
2	「商業イラストとは」制作の流れなどを解説		
3	講評会の意義、やり方など解説。講評会		
4	スケッチについて		
5	発想についての解説		
6	人の描き方解説 1		
7	人の描き方解説 2		
8	講評会（予定）		
9	動物、建物や車、植物の描き方の紹介		
10	講評会（予定）		
11	イラストレーターの紹介を兼ねた、日本イラストレーション史の解説		
12	デフォルメについて		
13	講評会。受注と発注ワークショップ 1		
14	受注と発注ワークショップ 2		
15	ワークショップ発表会、感想戦		
成績評価	出席30% 課題提出30% 課題内容20%（発想、構成10% 技能10%）取り組み、意欲20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 吉本 理恵	
科目名: イラストレーションⅡ		2年	後期
担当者実務経験: デザイン事務所勤務後、フリーランスイラストレーターとして活動		講義種別: 実技	
到達目標	商業イラストレーターや作家として必要な知識、スキルを磨く。3年生前期にグループ展を開催する予定で、その準備をする。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス/グループ展準備ミーティング 【課題1】「グループ展用ポートフォリオ制作」(提出は後日)		
2	「ポートフォリオ」②		
3	【課題2】「商業イラスト」		
4	「商業イラスト」②		
5	【課題3】「オリジナルイラスト/クロッキー帳表紙」		
6	「オリジナルイラスト/クロッキー帳表紙」②		
7	「オリジナルイラスト/クロッキー帳表紙」③ 授業終了時に提出		
8	【課題4】「発想の課題」		
9	「発想の課題」②		
10	「発想の課題」③ 授業終了時に提出		
11	ポートフォリオ講評会		
12	【課題5】「オリジナルイラスト」 グループ展用作品の制作		
13	グループ展用作品の制作		
14	グループ展用作品の制作		
15	グループ展用作品の制作		
成績評価	出席点30%、課題提出点50%、意欲態度20% 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 鳥越 一輝	
科目名: ビジュアルアート		1年	後期
担当者実務経験: 現役現代アーティスト		講義種別: 実技	
到達目標	作家制作の活動内容と目的を理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	作家自主制作とは		
	個別アイデア、課題		
2	制作の計画性		
	自主制作との向き合いスケジュール管理		
3	実行の為のアイデア		
	アイデアスケッチ		
4	対象への想像		
	自主課題		
5	自己の感覚		
	自己課題		
6	転回		
	自主課題		
7	表現方法		
	自主課題		
8	なぜ制作するのか		
	自主課題		
9	囚われない制作と表現方法 制作		
	自主課題		
10	歴史からの表現		
	自主課題		
11	社会と自分について		
	自主課題		
12	現代での表現		
	自主制作		
13	媒体		
	自主制作		
14	空間表現		
	自主制作		
15	制作とは2		
	自主制作		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格</p>		

イラストレーション科		講師名: 吉本 理恵	
科目名: イラストレーションⅡ		3年	前期
担当者実務経験: デザイン事務所勤務後、フリーランスイラストレーターとして活動		講義種別: 実技	
到達目標	画力を上げる クライアントワークをこなす練習をしながら、オリジナルタッチも探求する		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス		持ってくるもの/グッズ制作に必要なイラストデータなど
	【課題1】「オリジナルグッズ販売サイト制作」①		
2	「オリジナルグッズ販売サイト制作」②		
	授業終了時に提出		
3	【課題2】「資料を使って描く/背景強化」		
	背景×キャラのイラストを1点制作+背景の資料にした写真を3点以上添付（小物など現物の場合は写真にして提出）		
4	「資料を使って描く/背景強化」②		
	資料写真とラフイラストを提出		
5	「資料を使って描く/背景強化」③		
	授業終了時に提出		
6	【課題3】「ターゲット層に合わせてタッチを調整する」		クロッキー帳、各自必要な道具
	「キャンプギア宣伝イベント（仮）」のためのイラスト3種類制作		
7	「ターゲット層に合わせてタッチを調整する」②		
	ラフ案提出		
8	「ターゲット層に合わせてタッチを調整する」③		
	授業終了時に提出		
9	【課題4】「発想力を鍛える」	「テーマイラスト/鳥獣戯画」制作	
	作品展（大丸APJ）見学		
10	「発想力を鍛える」②		
11	「発想力を鍛える」③		
	授業終了時に提出		
12	【課題5】「グループワーク/新しい異世界を創造する」	・設定・イメージビジュアル1点	
	グループ分け、スケジューリング	・背景画3点以上・キャラ3人以上提出	
13	「グループワーク/新しい異世界を創造する」②		
14	「グループワーク/新しい異世界を創造する」③		
15	「グループワーク/新しい異世界を創造する」④		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 出席点30%、課題提出点50%、意欲態度20%		

イラストレーション科		講師名: 鳥越 一輝	
科目名: ビジュアルアート		2年	前期
担当者実務経験: 現役現代アーティスト		講義種別: 実技	
到達目標	制作と己との対話		
回	授業内容	課題内容	備考
1	制作とは 個人面談 それぞれ別課題へ		
2	制作の計画制 課題1講評+課題2へ 福岡ウォールアートプロジェクト説明以下希望者同時進 個別面談指導		
3	実行の為のアイデア 課題2講評+課題3 アイデアの抽出 個別指導	次回提出の制作	
4	対象への想像課題3講評+課題4 メージの具現化 個別指導	次回提出の制作	
5	自己の感覚 課題4講評+課題5へ イメージの可視化 自主制作課題	次回提出の制作	
6	写真からの転回課題5講評+課題6へ 写真からペインティングへ	自主制作課題 次回提出の制作	
7	表現方法 課題6講評+課題7へ 福岡ウォールアートプロジェクト提出送信 自主課題制作	次回提出の制作	
8	なぜ制作するのか自主課題課題7講評+課題8へ 自主課題 課題7講評+課題8へ	次回提出の制作	
9	自主課題 課題7講評+課題8へ 自主課題	次回提出の制作	
10	制作の終わりとは再考 自主課題	次回提出の制作	
11	自身の長所と短所について 自主課題	次回提出の制作	
12	脈略と歴史について 自主課題	次回提出の制作	
13	オマージュとオリジナルとは 自主課題	次回提出作品の制作	
14	自身のプレゼンについて 自身制作作品の発表とプレゼンについて	プレゼンの構想 資料制作	
15	自身のプレゼン 発表	後期開始までの制作	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

イラストレーション科		講師名: 鳥越 一輝	
科目名: ビジュアルアート		2年	後期
担当者実務経験: 現役現代アーティスト		講義種別:	演習
到達目標	グループ展の企画・運営という実践的な活動を通して、作品を制作すること以外にアーティストとして必要なスキルや心構えを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	イラストレーション科コンクール準備	作品提出	
2	グループ展企画①	役割設定	
3	グループ展企画②	会場決定	
4	グループ展企画③	テーマ決定	
5	グループ展企画④	DM制作	
6	グループ展企画⑤	SNSについて	
7	グループ展企画⑥	ステイトメント	
8	グループ展展示作品制作	エスキース①	
9	グループ展展示作品制作	エスキース②	
10	グループ展展示作品制作	本制作準備	
11	グループ展展示作品制作	本制作①	
12	グループ展展示作品制作	本制作②	
13	グループ展展示作品制作	本制作③	
14	グループ展展示準備	キャプション	
15	展示		
	審査、講評		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p>		

イラストレーション科		講師名： 杉森 孝	
科目名： 画材表現		1年	後期
担当者実務経験： 二科会デザイン部会員・審査員 香蘭女子短期大学 ファッション総合学科 教授		講義種別： 実技	
到達目標	印象派やキュビズムなどの美術史上の表現形式を辿りながら、主にアクリル絵具の様々な使い方を知る。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	透明水彩を使った抽象的なイラストレーション ①	室内風景のスケッチ～単純化～下描き	
	室内風景・人物をモチーフに抽象化し透明水彩によって着色していく室内風景のスケッチ～単純化～下描き		
2	透明水彩を使った抽象的なイラストレーション ②	着色～完成	
	室内風景・人物をモチーフに抽象化し透明水彩によって着色していく		
3	透明水彩によるリアルなイラストレーション ①	資料決定～下描き～着色	
	料理と器をモチーフに透明水彩でリアルに表現する		
4	透明水彩によるリアルなイラストレーション ②	着色	
5	透明水彩によるリアルなイラストレーション ③	着色～完成	
6	透明水彩を使ったコントラストのあるイラストレーション ①	画面構成ラフスケッチ～下描き～着色	
	ハイコントラストの影の部分に絵の具を流し込みながら着色してゆく		
7	透明水彩を使ったコントラストのあるイラストレーション ②	着色～完成	
8	パステルとミリバンによる人物表現 ①	人物決定～下描き～着色	
	紙の明度を利用したトロワトーンによる人物の写実的表現		
9	パステルとミリバンによる人物表現 ②	着色	
10	パステルとミリバンによる人物表現 ③	着色～完成	
11	アクリルガッシュを使った切り絵によるイラストレーション ①	素材制作～ラフスケッチ	
	ランダムに塗りつぶした画用紙で作る切り絵によるイラストレーション		
12	アクリルガッシュを使った切り絵によるイラストレーション ②	カット～貼り込み	
13	アクリルガッシュを使った切り絵によるイラストレーション ③	貼り込み～完成	
14	クレヨンを使った技法サンプル集の作成 ①	作図～ピースのカット～制作	
	クレヨンと他の素材などの組み合わせによるオリジナル技法の開発		
15	クレヨンを使った技法サンプル集の作成 ②	制作～完成	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 杉森 孝	
科目名: 画材表現		2年	前期
担当者実務経験: 二科会デザイン部会員・審査員香蘭女子短期大学 ファッション総合学科		講義種別: 実技	
到達目標	印象派やキュビズムなどの美術史上の表現形式を辿りながら、主にアクリル絵具の様々な使い方を知る。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	印象派の色使いについて(1)	①印象派作品資料収集 ②モチーフ決定 ③下描き～色入れスタート	
	印象派の作品から、色使いやタッチを参考にしてイラストを制作		
2	印象派の色使いについて(2)	①色入れ～完成へ	
	印象派の作品から、色使いやタッチを参考にしてイラストを制作		
3	ピカソ、ブラックの作品を参考にしながら学内(学外)風景をキュビズムでイラストを制作する。		
	"①ピカソ・ブラックの作品資料収集②風景スケッチ③キュビズムで下描き～色入れスタート"		
4	キュビズムから抽象表現へ(2)		
	ピカソ、ブラックの作品を参考にしながら学内(学外)風景をキュビズムでイラストを制作する。		
5	テクスチャによる表現(1)	"①前回の風景をさらに単純化 ②下描き(テクスチャのバランス決定) ③制作スタート"	
	キュビズムによる風景をさらに単純化し、テクスチャを利用しながら表現する。		
6	テクスチャによる表現(2)	①制作～完成へ	
	キュビズムによる風景をさらに単純化し、テクスチャを利用しながら表現する		
7	アクリル絵の具とクレヨンを使ったイラストレーション(1)	"①作品コンセプト 表現の様式モチーフの決定 ②資料収集 ③ラフスケッチ ④下描き～色入れスタート"	
	"クレヨンとアクリル絵の具と組み合わせてイラストを制作する。"		
8	アクリル絵の具とクレヨンを使ったイラストレーション(2)	①色入れ～完成へ	
	"クレヨンとアクリル絵の具と組み合わせてイラストを制作する。"		
9	ペインティングナイフによる表現(1)	①下描き～色入れ	
	ペインティングナイフによるマチエールを活かしたイラストを制作		
10	ペインティングナイフによる表現(2)	①色入れ～完成へ	
	ペインティングナイフによるマチエールを活かしたイラストを制作		
11	ジェッソによる下地制作(1)	"①必要な素材の調達 ②土台作図 ③制作"	
	代表的なアクリルジェッソによる下地の作り方について、テストピースの制作		
12	ジェッソによる下地制作(2)	"①制作②土台へ貼込"	
	アクリルジェッソによる下地の作り方についてテストピースの制作		
13	下地を活かしたイラストレーション(1)	"①作品コンセプトの決定 ②ラフスケッチ資料収集～ ③下描き"	
	コンセプトに基づいた作品を下地制作～完成までの全行程を体験する		
14	下地を活かしたイラストレーション(2)	①下描き～制作	
	コンセプトに基づいた作品を下地制作～完成までの全行程を体験する		
15	下地を活かしたイラストレーション(3)	①制作～完成	
	コンセプトに基づいた作品を下地制作～完成までの全行程を体験する		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 宮川 ちえ	
科目名: デジタルイラスト I		1年	後期
担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、講師、作家		講義種別: 実技	
到達目標	イラストソフトを用いてデジタル上のイラスト制作の理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	授業説明		
2	課題①		
	基本操作		
3	課題①		
	基本操作・課題説明		
4	課題②		
	塗り表現 1		
5	課題②		
	塗り表現 1		
6	課題②		
	塗り表現 1		
7	課題②		
	塗り表現 1 講評		
8	課題③		
	塗り表現 2		
9	課題③		
	塗り表現 2		
10	課題③		
	塗り表現 2		
11	課題③		
	塗り表現 2 講評		
12	課題④		
	塗り表現 3		
13	課題④		
	塗り表現 3		
14	課題④		
	塗り表現 3		
15	課題④		
	塗り表現 3 講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 宮川 ちえ	
科目名: デジタルイラスト I		2年	前期
担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、予備校講師		講義種別: 実技	
到達目標	デジタル上での制作への理解を深め、自身の制作へ活かす。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション・課題説明		
	オリエンテーション		
2	市場調査		
	課題①		
3	模写		
	課題①		
4	つづき-線画チェック-		
	課題①		
5	つづき-塗りチェック-		
	課題①		
6	衣装デザイン		
	課題②		
7	つづき-ラフ・コンセプトチェック-		
	課題②		
8	つづき-三面図チェック-		
	課題②		
9	途中チェック		
	課題②		
10	ラフチェック		
	課題③		
11	線画チェック		
	課題③		
12	エフェクト		
	課題③		
13	仕上げ		
	課題③		
14	プレゼン制作		
15	講評		
	プレゼン		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 宮川 ちえ	
科目名: デジタルイラストII		2年	後期
担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、講師、作家		講義種別: 実技	
到達目標	イラストソフトを用いてデジタル上のイラスト制作の理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題説明・ラフチェック 課題①		
3	制作 課題①		
4	仕上げ・講評 課題①		
5	コンセプトチェック 課題②		
6	アイデアだし 課題②		
7	ラフチェック 課題②		
8	制作 課題②		
9	プレゼン制作 課題②		
10	講評 課題②		
11	課題説明・アイデア出し 課題③		
12	コンセプトチェック 課題③		
13	デザインチェック 課題③		
14	プレゼン準備 課題③		
15	講評 課題③		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名: 宮川 ちえ	
科目名: デジタルイラストⅡ		3年	前期
担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、予備校講師		講義種別: 実技	
到達目標	デジタルを介した自分の作品のみせ方を考え、第三者とコミュニケーションをとったり、提案をできるようにデジタルでの制作の理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
	オリエンテーション		
	オリエンテーション、課題説明		
	課題① 課題チェック		
	課題① 途中講評		
	課題① チェック		
	課題① 講評		
	課題②		
	課題② 課題チェック		
	課題② 途中講評		
	課題② チェック		
	課題② 講評		
	課題③		
	課題③ 課題チェック		
	課題③ 途中講評		
	課題③ チェック		
	課題③ 講評		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名:まの まうす	
科目名: キャラクターデザイン		1年	後期
担当者実務経験: 現役イラストレーター		講義種別: 実技	
到達目標	デザインについての知識と業界に必要なスキルを身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業の説明・目標を立てる	目標と対策を	
		立てる。	
2	キャラクターデザインについて考える	コンセプトを	
	キャラクターコンペを実施	考える	
3	//	キャラクター	
		制作	
4	//		
5	//		
6	//	プレゼン	
		批評	
7	キャラクター制作について（描き分け編）	描き分け	
8	キャラクター制作について（デフォルメ編）	デフォルメの	
		方向性を決める	
9	キャラクター制作について（シルエット編）	シルエットで	
		個性を演出	
10	キャラクター制作について（配色編）	コンセプトに	
		あった色使い	
11	実際にキャラクターデザインを制作	ニチデのキャラ	
		を擬人化しよう	
12	//		
13	//		
14	//		
15	//	プレゼン	
		批評	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: まの まうす	
科目名: キャラクターデザイン		2年	前期
担当者実務経験: フリーランスのイラストレーターとして活動		講義種別: 実技	
到達目標	キャラクターデザインについての知識を身に着ける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
2	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
3	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
4	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
5	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
6	ヤンジャンpixivコンテスト 24SPRING		
	武器orアイテムの2段階進化イラスト		
7	●●×動物 モンスター進化イラスト		
8	●●×動物 モンスター進化イラスト		
9	●●×動物 モンスター進化イラスト		
10	●●×動物 モンスター進化イラスト		
11	キャラデザ		
12	キャラデザ		
13	キャラデザ		
14	キャラデザ		
15	キャラデザ		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名： 奥田 和久	
科目名： グラフィックデザインⅠ		2学年	前期
担当者実務経験： イラストレーター、アーティスト		講義種別： 実技	
到達目標	イラストレーターとして仕事を始める事は その気になれば、今すぐにでも始められる事 覚悟を決め仕事を今から始めていく事ができる事を知ってもらう事		
回	授業内容	課題内容	備考
1	皆んなでホワイトボードにセッションバイント 自己紹介		
2	課題説明 LP_ジャケット制作	イメージラフ制作	
	イメージラフ制作	生徒たちのラフ確認	
3	メインビジュアル制作 LP_ジャケット制作	メインビジュアル制作	
4	メインビジュアル制作 LP_ジャケット制作	メインビジュアル制作	
5	ビジュアル制作 LP_ジャケット制作	ジャケットデザイン制作に必要なロゴ制作	
		フォーマットに関して説明	
6	出来たビジュアルを作ったフォーマットに当てて確認	ロゴ、ビジュアル制作	
	LP_ジャケット制作	フォーマットに当て込み途中確認	
7	プリントしたものをカットしのりつけ 製本	最終確認	
	LP_ジャケット制作・製本		
8	プリントしたものをカットしのりつけ 製本		
	LP_ジャケット制作・製本		
9	みんなの前で自分の作ったジャケットのプレゼン	展示・発表	
	展示・発表		
10	みんなの前で自分の作ったジャケットのプレゼン	展示・発表	
	展示・発表		
11	実践コラボレーション①		
12	実践コラボレーション②		
13	実践コラボレーション③		
14	実践コラボレーション④		
15	実践コラボレーション⑤		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 奥田 和久	
科目名: グラフィックデザイン I		2学年	後期
担当者実務経験: イラストレーター、アーティスト		講義種別: 実技	
到達目標	グラフィックデザインにおいて、アイデアの「考え方」や「引き出し」がないとデザインはできません。3年時に行う実践に向けてまずは1年間デザインの基礎的な知識を学びます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	デザイン実践	各自進行	
	ロゴデザイン		
2	デザイン実践	各自進行	
	ロゴデザイン		
3	デザイン実践	各自進行	
	ロゴデザイン(最終提出)		
4	デザイン実践	各自進行	
	カードデザイン		
5	デザイン実践	各自進行	
	カードデザイン		
6	デザイン実践	各自進行	
	カードデザイン(最終提出)		
7	デザイン実践	各自進行	
	パッケージデザイン		
8	デザイン実践	各自進行	
	パッケージデザイン		
9	デザイン実践	各自進行	
	パッケージデザイン(最終提出)		
10	デザイン実践	各自進行	
	エディトリアルデザイン ※チームで進める		
11	デザイン実践	各自進行	
	エディトリアルデザイン ※チームで進める		
12	デザイン実践	各自進行	
	エディトリアルデザイン ※チームで進める		
13	デザイン実践	各自進行	
	エディトリアルデザイン(最終提出)		
14	デザイン実践	各自進行	
	サインデザイン		
15	デザイン実践	各自進行	
	サインデザイン		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格		

イラストレーション科		講師名: 吉本 理恵	
科目名: コンセプトアート		2年	後期
担当者実務経験: デザイン事務所勤務後、フリーランスイラストレーターとして活動。		講義種別: 実技	
到達目標	曖昧なイメージから明確な「第三者に伝わる」ビジュアルに仕上げる考え方とテクニックを学ぶ。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	授業ガイダンス ゲーム企画		
2	企画内容の精査とラフへの展開		
3	タイトルロゴ制作		
4	UI制作		
5	キャラクター制作 CIL同一テーマ作品制作		
6	背景制作 CIL同一テーマ作品制作		
7	ゲーム画面制作 CIL同一テーマ作品制作		
8	CIL同一テーマ作品制作		
9	プレ卒制企画		
10	プレ卒制制作		
11	プレ卒制制作		
12	プレ卒制制作		
13	プレ卒制制作		
14	プレ卒制制作		
15	プレ卒制 審査・講評		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 吉本 理恵	
科目名: コンセプトアート		3学年	前期
担当者実務経験: デザイン事務所勤務後、フリーランスイラストレーターとして活動		講義種別: 実技	
到達目標	アートワークにおけるコンセプトの重要性を理解し、自主的に目的を持って論理的に創作活動ができるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス/グループ展ミーティング 【課題1】「セルフプロデュース/プロフィールパネル制作」		
2	【課題2】「グループ企画」 グループ展において複数人で作品制作などを企画する	ミーティング	
3	企画ミーティング、制作		
4	企画ミーティング、制作		
5	企画ミーティング、制作		
6	【課題3】「グループ企画プレゼン」		
7	企画ミーティング、制作		
8	企画ミーティング、制作		
9	画材屋見学		
10	企画ミーティング、制作		
11	企画ミーティング、制作		
12	企画ミーティング、制作	グループ展準備最終日	
13	【課題4】「グループ展レポート」	<small>4組毎に1〜2枚のレポート(イラスト入り)を制作し、A4サイズで印刷して提出</small>	
14	【課題5】「『グループワーク』の『制作意図』と『クレジット』を制作」	次回プレゼン時に使用	
15	「『グループワーク』プレゼンテーション」		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格 出席点30%、課題提出点50%、意欲態度20%		

イラストレーション科		講師名: 斉藤 昌平、大熊 充	
科目名: ソーシャルデザイン		2年	後期
担当者実務経験: 建築デザイナー24年		講義種別: 実技	
到達目標	学生一人ひとりの中に、何が課題かを探究し、自ら課題設定するマインドを養う。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス、自己紹介 生まれ育った地域のことをワールドカフェしてみる	授業の中で気になったトピックを感想文にする。	
2	育ったまちの課題を考えてみる 自分が育ったまちの課題を調査して、レポートにまとめる		
3	4年後の自分になって、バックカスティング年表をつくってみる		
4	4年後の自分になって、バックカスティング年表を話してみる		
5	ゲスト講演1(卒業生の社会人)		
6	自分にとって身近なテーマ(社会課題)を「企画」にしてみる		
7	課題を掘り下げ「企画化」を進める		
8	企画書にまとめる		
9	課題解決のためのアイデア出し		
10	ゲスト講演2(ソーシャルデザイン分野で活躍する社会人)		
11	課題解決のためのデザイン案の作成		
12	課題解決のためのデザイン案のブラッシュアップ		
13	課題解決のためのデザイン案の完成		
14	デザイン案のプレゼン		
15	振り返りワールドカフェ		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 齊藤 昌平、大熊 充	
科目名： ソーシャルデザイン		3年	前期
担当者実務経験： WEB制作、現役デザイナー。現在高齢者の働く場の創設で注目されている		講義種別： 実技	
到達目標	SDGsの基礎的な知識を身につける。SDGsの掲げる目標に如何にデザイン視点から事業を生み出していくのか、考え方を知る。SDGsを通して2030年の未来がどうあるのか、未来を予測しながら行動することを心がける。授業に生徒で学んでもらいたいのはこの3点です。SDGsはこれから新規事業やイノベーション、経済を動かす点においてなくてはならない視点であり、そこにはデザインの思考が必要とされ、これからデザインを志す者からすればブルーオシャン（未開拓市場）が広がっています。（個人的には成熟した経済ではそこでしか発展する余地はないように思える。）講師である自分自身もSDGsについては深い見識を持つわけではなく生徒と共に学ぶ意識で取り組みます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	SDGsの基礎的な知識を知る。これまでとこれからの世界の動きをデータから学ぶ。		
2	SDGsの基礎的な知識を知る。これまでとこれからの世界の動きをデータから学ぶ。		
3	SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。（外部講師：SDGs協会 高木征太郎氏）		
4	SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。（外部講師：SDGs協会 高木征太郎氏）		
5	SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。（外部講師：SDGs協会 高木征太郎氏）		
6	SDGsの掲げる目標について具体的事例やプロジェクトを学ぶ。		
7	SDGsの掲げる目標について具体的事例やプロジェクトを学ぶ。		
8	課題：2名1チームになってSDGsの目標から1つを選び、リサーチしてSDGsデザインボード（仮）を作成する。		
9	課題：2名1チームになってSDGsの目標から1つを選び、リサーチしてSDGsデザインボード（仮）を作成する。		
10	テーマとリサーチ内容を発表。		
11	テーマとリサーチ内容を発表。		
12	途中経過を発表。		
13	途中経過を発表。		
14	最終発表。		
15	最終発表。		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名: 斉藤 昌平、大熊 充	
科目名: ソーシャルデザイン		3年	後期
担当者実務経験: うきはの宝代表/WEB制作会社代表		講義種別: 実技	
到達目標	課題解決のアプローチや企画立案、解決手段、出口としてのデザインを学ぶ		
回	授業内容	課題内容	備考
1	課題解決型のビジネスプランの創出		
2	課題解決型のビジネスプランの創出		
3	課題解決型のビジネスプランの創出		
4	課題解決型のビジネスプランの創出		
5	課題解決型のビジネスプランの創出		
6	SDGsを学ぶ		
7	SDGsを学ぶ		
8	SDGsを学ぶ		
9	SDGsを学ぶ		
10	SDGsを学ぶ		
11	SDGsを学ぶ		
12	SDGsを学ぶ		
13	SDGsを学ぶ		
14	SDGsを学ぶ		
15	SDGsを学ぶ		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名: 下池 弘太	
科目名: Webデザイン		2年	後期
担当者実務経験: ●所属: 株式会社ORENCH / ディレクター ●実務: コーポレートサイト、ランディングページにおけるディレクション～デザイン制作～コーディング担当		講義種別: 実技	
到達目標	Webデザイン～コーディングまでの過程を理解し、簡単なポートフォリオサイトを作れるようになる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	前回までの振り返り・HTMLとCSSの基礎・ポートフォリオサイトコーディング		
2	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
3	〃		
4	〃		
5	〃		
6	〃		
7	ポートフォリオサイトコーディング SP版		
8	〃		
9	〃		
10	練習問題		
11	〃		
12	〃		
13	〃		
14	〃		
15	振り返り		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名:平塚 翔太	
教科名:WEBデザイン		3年	前期
担当者実務経験:デザイン会社にてwebデザイナーとして活躍する現役クリエイター		講義種別:	演習
到達目標	・2年次に制作したデザインを基にサイトを完成させる		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・HTMLのおさらい		
	・head要素(title, meta, linkなど)・body要素(ブロック要素・インライン要素)		
2	・CSSのおさらい1(レイアウト関連)		
	・width, height, margin, padding, position		
3	・CSSのおさらい2(レイアウト関連)		
	・display, flex		
4	・CSSのおさらい3(テキスト・色・背景関連)		
	・background, border, color, font-family, font-size, font-weight		
5	・コーディング		
6	・コーディング		
7	・コーディング		
8	・コーディング		
9	・コーディング		
10	・コーディング		
11	・コーディング		最低でもトップページは完成させる
12	・コーディング	完成した生徒から順にソースファイルを提出	
	※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
13	・コーディング	完成した生徒から順にソースファイルを提出	
	※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
14	・コーディング	完成した生徒から順にソースファイルを提出	
	※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
15	・コーディング	完成した生徒から順にソースファイルを提出	
	※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p>		

イラストレーション科		講師名： 池田 美保	
科目名： プレゼンスキル		1年	後期
担当者実務経験： 元ラジオ局アナウンサー／現ラジオ番組パーソナリティー／番組ディレクター		講義種別： 実技	
到達目標	伝え方の基礎を身につける		
回	授業内容	課題内容	備考
1	【 】 自己紹介／コミュニケーション能力と伝えるチカラ／プレゼンテーションとは この一年で学ぶこと	プレゼンテーションの基礎知識	<small>写真／ノート（資料）／黒板／スクリーン／ホワイトボード／パソコン／液晶プロジェクタ 他</small>
2	【 】 プレゼンの手順「分析」「構築」「構成」「伝える」 話の組み立ての基礎「ホールパート」「PREP」「時系列」他／ホールパート法について	構成を意識する①	
3	【 】 プレゼンの初頭効果／メラビアン法の原則／声をコントロール 話の組み立て「時系列法」について	構成を意識する②	
4	【 】 「変則時系列」とは／「説明」「報告」「発表」も違い 話の組み立て「PREP法」について	構成を意識する③	
5	【 】 論理面を強化する／三角ロジック「主張」「論拠」「データ」 論拠を探してみよう	論理的思考	
6	【 】 情報の集め方／後期課題発表 課題の手順（コンセプトとターゲット）	情報の活用	
7	【 】 コンセプトとテーマ／キャッチコピーについて 提案型プレゼンテーション準備（個別指導）	主旨を決める	
8	【 】 プレゼンテーションの構成／聞き手を分析する 企画概要の作成	わかりやすさ①	
9	【 】 客観性のある問題分析／本題部分の展開「序論」「本論」「結論」 スライドについて／課題実習準備（個別指導）	わかりやすさ②	
10	【 】 話すスピードをコントロール／間の活用／響く声／アイコンタクト他 課題実習準備（個別指導）	わかりやすさ③	
11	【 】 Aグループ 課題実習リハーサル（個別指導）	客観的にチェック	
12	【 】 Bグループ 課題実習リハーサル（個別指導）	客観的にチェック	
13	【 】 課題実習（収録）Aグループ	実習体験	
14	【 】 課題実習（収録）Bグループ	実習体験	
15	【 】 実習のフィードバック（各自指導）	スキル確認	
成績評価	<p>課題提出点50％、意欲態度20％、出席点30％ * 「提出期限」や「課題の条件」など対応できているかは最重視 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名： 池田 美保	
科目名： プレゼンスキル		2年	前期
担当者実務経験： 元ラジオ局アナウンサー／現ラジオ番組パーソナリティー／番組ディレクター		講義種別： 実技	
到達目標	発想と要約力の強化。 相手を意識して「説得するチカラ」を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	【4/17】説明型プレゼンテーションと提案型プレゼンテーション	多角的発想を意識	1年後期と同様の備品（付箋／ノート／筆記用具／ノートパソコン又はタブレット）
	発想トレーニング法について		発想トレーニング使用の為、付箋は20枚以上準備／ノート（A4サイズ程度）も使用予定
2	【4/24】プチ・アイデアで遊ぶ／情報の視覚化／タイムスケジュールのコツ	思考の可視化	
	セルフブランディングについて	分析・要約・説明・説得の再確認	
3	【5/8】価値提案思考<ニーズとシーズ>／「やりたいこと」を見つける（自己分析）	自分の価値を見出す	
	提案型プレゼンテーション課題発表		
4	【5/15】課題の作業手順について／クリエイティブ職の採用ポイント	情報収集で重要な事を知る	
	提案型プレゼンテーション準備（個別指導）		
5	【5/22】企業研究のコツ	相手（企業）を知る	
	提案型プレゼンテーション準備（個別指導）		
6	【5/29】企画の定義／提案型のベネフィット表現ほか	魅力的な企画を意識	
	提案型プレゼンテーション準備（個別指導）		
7	【6/5】ビジュアルツールの傾向	魅力的な企画を意識	
	提案型プレゼンテーション準備（個別指導）		
8	【6/12】チェックポイント リストの活用 / 伝わるパフォーマンスのコツ	客観的に見つめる	
	Aグループ リハーサル（個別指導）		
9	【6/19】効果的な発問方法／臨機応変の重要性	聞き手に近づく方法	
	Bグループ リハーサル（個別指導）		
10	【6/26】Aグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画対応を意識	
11	【7/3】Bグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画対応	
12	【7/10】A・Bグループ 提案型プレゼンテーション フィードバック	思考の見直し	
	問題解決思考／夏休み課題発表		
13	【8/28】夏休み課題ショートプレゼンテーション	短時間で仕上げること	
14	【9/4】夏休み課題ショートプレゼンテーション実習	短時間で仕上げること	
		録画対応	
15	【9/11】夏休み課題ショートプレゼン フィードバック／1年間（プレゼンスキル）のまとめ	再生チェック	
	社会人としてのプレゼンテーション	総まとめ	
成績評価	課題提出点50%、意欲態度20%、出席点30% *「提出期限」や「課題の条件」など対応できているかは最重視 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： Adobe検定		1学年	前期
担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別： 演習	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。 ・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator①	オブジェクトの基本操作を理解する	
	環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作		
2	Photoshop①	選択範囲の作成を理解する	
	選択ツール・その他の選択方法		
3	Illustrator②	オブジェクト編集の基本操作 文字編集の基本操作を理解する	
	色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成		
4	Photoshop②	画像の移動と変形 色調補正を理解する	
	画像解像度・リサイズ・色調補正		
5	Illustrator③	パスの基本操作を理解する トレース練習	
	パスの基本的な描画・パスの編集		
6	Photoshop③	ペイント系ツール レイヤーを理解する	
	ブラシツール・レイヤー機能		
7	Illustrator④	オブジェクトの応用操作 カラー設定の応用操作を理解する	
	線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション		
8	Photoshop④	パス・テキスト フィルターの概要を理解する	
	テキスト・フィルター・パス		
9	Illustrator⑤	カラー設定の応用操作 文字編集の応用操作を理解する	
	アピアランス・透明パネル・パス上文字・テキスト		
10	Photoshop⑤	色調補正を理解する	
	フォトレタッチ		
11	Illustrator⑥	パスの応用操作を理解する コンテンツ制作	
	パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ		
12	Photoshop⑥	レイヤー効果を理解する	
	ロゴデザイン		
13	Illustrator⑦	コンテンツ制作	
	グラフ作成・アピアランス応用		
14	Photoshop⑦	フォトカラージュ	
	レイヤーマスク・合成		
15	Illustrator⑧	印刷原稿の作成	
	トリムマーク・アウトライン化・DM作成		
成績評価	<p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p>		

イラストレーション科		講師名:大島 遊季	
科目名:Adobe検定		1年	後期
担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。		講義種別:	演習
到達目標	・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。 ・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Photoshop		
	ミニフォトカード		
2	Illustrator		
	web用パーツの作成・保存		
3	Photoshop		
	立体ポップのデザイン		
4	Illustrator		
	グラフデザインのカスタマイズ		
5	Photoshop		
	フィルターで作るブックカバー		
6	Illustrator		
	名刺のデザイン		
7	Photoshop		
	写真の合成		
8	Illustrator		
	写真を配置したDM		
9	Photoshop		
	コラージュポストカード制作		
10	Illustrator		
	見開きパンフレットのデザイン		
11	Photoshop		
	web用の画像の保存と書き出し		
12	Illustrator		
	検定対策		
13	Photoshop		
	検定対策		
14	Illustrator		
	検定対策		
15	Photoshop		
	検定対策		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格		

イラストレーション科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 就職対策		2年	後期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験/技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	「学生生活マトリックス」作成	
	自己分析1		
2	自己分析2	ワーク「エゴグラム」	
	アセスメントから自分を知る		
3	他己分析		
	ワーク「ジョハリの窓」		
4	仕事理解	ワーク「職業興味検査」(VPI)	
	職業に対する興味を知る		
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成		
	自己PRシート作成		
6	履歴書作成の基本	学校様式履歴書 基本項目記入	
	学校様式履歴書 基本事項の書き方		
7	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方	個別対応	
	学校様式履歴書 趣味・特技・参加イベント 記入		
8	自己PRの書き方		
9	自己PR作成		
	個別対応		
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方		
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成		
	個別対応		
12	ES（エントリーシート）とは？		
	ESの書き方/応募書類作成の手順・郵送の知識		
13	面接とは？	個別対応	
	面接の基本と流れ		
14	web（うえぶ）面接・グループディスカッションのポイント		
	個別対応		
15	履歴書作成・提出		
	個別対応		
成績評価	期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 就職対策		3年	前期
担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験/技能検定試験委員。		講義種別： 講義	
到達目標	①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。 ②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
	自己PRの書き方/自己PR作成		
2	自己PR作成/個別指導		
3	ガクチカの書き方/ガクチカ作成		
4	ガクチカ作成/個別指導		
5	趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方		
	趣味・特技・参加イベント作成/個別指導		
6	学校様式履歴書作成		
	学校様式履歴書（除：志望動機）作成および提出/個別指導		
7	他己分析		
	ジヨハリの窓/個別指導		
8	面接とは？		
	面接の形式と流れ/身だしなみ/個別指導		
9	ウェブ面接・グループディスカッションのポイント		
	ウェブ面接・グループディスカッションのポイント/個別指導		
10	面接の質問と答え方		
	面接の質問と答え方/個別指導		
11	自己分析ワーク		
	自己分析ワーク ※状況に応じて履歴書・ES作成、模擬面接など個別指導を実施		
12	ビジネスに必要な8つの意識と義務		
	ビジネスに必要な8つの意識と義務/個別指導		
13	プロフェッショナルとは？		
	DVD視聴・レポート作成/個別指導		
14	組織人としての心構え①		
	共に働く力：コミュニケーションゲームを通して学ぶ		
15	組織人としての心構え②		
	まとめ/3年後のキャリアプラン作成		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 期末の授業終了時に担当講師が評価し、成績を算出する。授業の2/3以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： ポートフォリオ制作		2年	後期
担当者実務経験： 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別： 実技	
到達目標	◆就職活動に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる ◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける☑		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 希望者個別面談・自己分析		
2	ソーシャルスタイル理論		
3	ポートフォリオプレゼン練習		
4	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
5	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
6	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
7	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
8	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
9	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
10	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
11	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
12	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
13	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
14	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
15	ポートフォリオブラッシュアップ・希望者面接練習		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： ポートフォリオ制作		3年	前期
担当者実務経験： 3DCG映像制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。 その他、音楽系専門学校講師兼任。		講義種別： 実技	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自身の方向性に沿ったポートフォリオを制作する。 ・作品が活きるレイアウトや装飾を行うことができる。 		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオ添削	2年次に制作したポートフォリオを添削	
2	制作①	レイアウト・新規作品制作	
3	制作②	レイアウト・新規作品制作	
4	制作③	レイアウト・新規作品制作	
5	制作④	レイアウト・新規作品制作	
6	制作⑤	レイアウト・新規作品制作	
7	制作⑥	レイアウト・新規作品制作	
8	制作⑦	レイアウト・新規作品制作	
9	制作⑧	レイアウト・新規作品制作	
10	制作⑨	レイアウト・新規作品制作	
11	制作⑩	レイアウト・新規作品制作	
12	制作⑪	レイアウト・新規作品制作	
13	制作⑫	レイアウト・新規作品制作・入稿準備	
14	制作⑬	レイアウト・新規作品制作・入稿準備	
15	製本・講評	製本したものを提出	
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格		

イラストレーション科		講師名： 吉本 理恵	
科目名： 卒業制作実習		3学年	後期
担当者実務経験： デザイン事務所勤務後、フリーランスイラストレーターとして活動		講義種別： 卒業制作	
到達目標	卒業制作の内容、目標などを決定し、早めに制作に入る		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス 個人面談		
2	企画書、カラービジュアルの制作①		
3	企画書、カラービジュアルの制作②		
4	企画書、カラービジュアルの制作③		
5	企画書、カラービジュアルの制作④		
6	企画書提出 個人面談		
7	企画書修正、サンプル制作①		
8	企画書修正、サンプル制作②		
9	企画書修正、サンプル制作③		
10	企画書修正、サンプル制作④		
11	企画書修正、サンプル制作⑤		
12	プレゼンテーション練習		
13	プレゼン資料制作、作品制作①		
14	プレゼン資料制作、作品制作②		
15	プレゼン資料制作、作品制作③		
成績評価	出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 前期／出席点50%、意欲態度50% 後期／出席点30%、課題提出点50%、意欲態度20%		