

イラストレーション科		講師名： 亀井 哲治	
科目名： 1年前期 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	球体の明暗と描き進め方	
2	円柱の明暗と描き進め方	楕円の作図	
3	立方体の明暗と描き進め方	パースの考え方	
4	布のデッサン	球体・円柱・立方体のまとめ	
5	空気遠近の考え方と表現	前後の描き分けと表現	
6	手のデッサン	構造の把握と明暗のまとめ方	
7	人物クロッキー	感覚的・即興的描写感覚を養う	
8	静物組モチーフ	モチーフの構成方法と質感表現	
9	静物組モチーフ	静物デッサンのまとめ	
10	水彩基礎1	グリザイユ画法で描く	
11	水彩基礎2	たらしこみの表現	
12	水彩基礎3	水彩基礎のまとめ	
13	試験課題対策デッサン	静物組モチーフ	
14	試験課題 静物組モチーフ		
15	試験課題講評と修正加筆		
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： 辰巳 葉子	
科目名： 1年前期 図学図法		1学年	前期
担当者実務経験： インテリアデザインメーカーにて商品開発 カラーリング シンガポールの健康機器メーカーにてデザイン/プログラム開発		講義種別： 演習	
到達目標	作図の基本を学ぶ 手書きによる正確で丁寧な作図の練習で、たしかな図形把握能力・空間把握能力を養う		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション	◇概論 ◇製図用具の使い方	
2	平面図学 ①		
3	平面図学 ②		
4	平面図学 ③		
5	平面図学 ④		
6	平面図学 ⑤		
7	立体図学 ①		
8	立体図学 ②		
9	立体図学 ③		
10	立体図学 ④		
11	立体図学 ⑤		
12	立体図学 ⑥		
13	立体図学 ⑦		
14	立体図学 ⑧		
15	まとめと復習		
成績評価	作図の完成度、丁寧さ、レイアウト、授業態度、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。		

イラストレーション科		講師名： 吉本 理恵	
科目名： 1年前期 表現		1学年	前期
担当者実務経験： デザイン事務所にイラストレーターとして勤務後、フリーランスに。2017年から縁起物作家として活動。東京個展や企画展など多数参加。		講義種別： 演習	
到達目標	様々な素材や画材に触れることで経験値を上げ、自分の適性を見極める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	初回ガイダンス	自己紹介イラストを1点制作、提出	
2	【課題1】色鉛筆画（1）	B5サイズセント紙に色鉛筆でイラストを制作	
3	色鉛筆画（2）	前回の続き 完成させて授業終了時に提出	
4	【校外授業】3年生のグループ展鑑賞	会場のある天神集合となります。 詳細は追って連絡します。	
5	【課題2】水彩画（1）	B4（または八つ切り）サイズの水彩紙2枚、 水彩画の道具	
6	水彩画（2）	前回の続き 完成させて授業終了時に提出	
7	【課題3】アクリル画（1）	Tシャツにアクリル絵の具でイラストを描く	
8	アクリル画（2）	前回の続き 完成させて授業終了時に提出	
9	【課題4】細密画（1）	色紙にブラックのミリペンやボールペンで 細かく描き込んだ細密なイラストを制作	
10	細密画（2）	前回の続き	
11	細密画（3）	前回の続き 完成させて授業終了時に提出	
12	【課題5】立体作品（1）	テーマ「音」 300×300×300mm以内、素材自由	
13	立体作品（2）	前回の続き	
14	立体作品（3）	前回の続き	
15	立体作品（4）	前回の続き 完成させて授業終了時に提出	
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： 1年前期 立体構成		1学年	前期
担当者実務経験： 美術予備校講師。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	立体的・空間的な構成感覚の向上と、それに伴う造形技術の習得。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 立体構成① バランス構成 1	「ビルダーカード」制作	
2	立体構成① バランス構成 1	「ビルダーカード」制作・提出	
3	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
4	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
5	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」制作	
6	立体構成② 面による構成	「立方体の二等分割」講評・提出	
7	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
8	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
9	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」制作	
10	立体構成③ 量による構成	「クレイフィギュア」講評・提出	
11	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
12	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
13	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ制作	
14	立体構成④ 複数素材による構成	テーマ講評・提出	
15	立体構成⑤ バランス構成 2	制作・提出	
成績評価	出席および課題の提出、作品の習熟度により成績評価を行う。 期末の授業終了後に総合的に成績を算出。 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： 1年前期 描写Ⅱ		1学年	前期
担当者実務経験： 九州産業大学、佐賀大学非常勤講師 香蘭女子短期大学ファッション総合学科教授等を経て現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別： 演習	
到達目標	さまざまな造形活動の土台となる造形言語の理解と習得を目標とする。その為に、描写実習を通して、物の形や構造、光と影の関係、陰影と立体感、質感といった要素について、ものの見方と表現方法を学ぶ。 画材は主に鉛筆や透明水彩、ボールペンなど比較的どこにでもあるものを使用する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・複数モチーフの鉛筆デッサン ① 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
2	・複数モチーフの鉛筆デッサン ② 形の取り方、目測について	・靴、一足（左右両方）を鉛筆デッサン	
3	・固有色の表現 ① それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
4	・固有色の表現 ② それぞれのものの大きさと位置関係、形の取り方、目測	・ペットボトル、布、果物の鉛筆デッサン	
5	・質感の表現 ① 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
6	・質感の表現 ② 固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・筆洗、布、角材、筆（3本）を鉛筆デッサン	
7	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ① 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
8	・透明水彩絵の具の基本的な使い方 ② 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	・ガラスコップ、書籍（数冊）、布を透明水彩絵の具で描写	
9	・パースを理解して物を構造的に捉える ①	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
10	・パースを理解して物を構造的に捉える ②	・ナベ（又はヤカン）ガラス瓶（又はガラスコップ）、布を透明水彩で描写 質感、固有色、それぞれのものの大きさと位置関係、形と構造	
11	・大きな空間の表現（室内風景） ①	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
12	・大きな空間の表現（室内風景） ②	・学内の風景（奥行きを感じる構図）を透明水彩で描写	
13	・大きな空間の表現（屋外風景） ①	・屋外の風景を透明水彩で描写	
14	・大きな空間の表現（屋外風景） ②	・屋外の風景を透明水彩で描写	
15	・消えない画材による描写	・最初に描いた靴をボールペンで描写	
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： 1年前期 平面・色彩構成		1学年	前期
担当者実務経験： 自動車会社カラーデザイナー→デザイン事務所→建築設計事務所→個人デザイン事務所		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基礎、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	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント）	
2	色彩学の基礎・・・講義・座学（プリント） 平面構成課題①（実技制作）	色彩学の基礎プリント完成 平面構成課題① スケッチ・下描き	
3	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
4	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色	
5	平面構成課題①（実技制作）	平面構成課題① 彩色（完成）	
6	平面構成課題①（講評会） 平面構成課題②（講義・実技制作）	平面構成課題② 準備課題について アイデアスケッチ	
7	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 下描き・彩色	
8	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
9	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色	
10	平面構成課題②（実技制作）	平面構成課題② 彩色（完成）	
11	平面構成課題②（講評会） 平面構成課題③（講義・実技制作）	平面構成課題③ 準備課題について アイデアスケッチ	
12	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 下描き・彩色	
13	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
14	平面構成課題③（実技制作）	平面構成課題③ 彩色	
15	平面構成課題③（実技制作→講評）	平面構成課題③ 彩色・完成	
成績評価	作品評価60% 出席点30点 授業態度10% 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。		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： 1年前期 イラストレーション基礎		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	・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	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	
3	似顔絵	有名人・知らない人を、リアルとデフォルメで描く。着彩も。	
4	コラージュ①	アナログで制作したテクスチャをデジタルで編集	
5	コラージュ②	スキャン・制作	
6	コラージュ③	制作・提出	
7	地元PRキャラ①		
8	地元PRキャラ②	制作	
9	地元PRキャラ③	制作	
10	お菓子パッケージ①	コンビニお菓子を想定し。ネーミングやお菓子の形状も考える。	
11	お菓子パッケージ②	制作	
12	お菓子パッケージ③	制作	
13	イラストマップ①	地元や何かに特化したマップをイラストで表現する	
14	イラストマップ②	制作	
15	イラストマップ③	制作・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。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。		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： 1年前期 Adobe演習		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	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。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	Illustrator① 環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な操作	オブジェクトの基本操作を理解する	
2	Photoshop① 選択ツール・その他の選択方法	選択範囲の作成を理解する	
3	Illustrator②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	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	
4	Photoshop② 画像解像度・リサイズ・色調補正	画像の移動と変形・色調補正を理解する	
5	Illustrator③ パスの基本的な描画・パスの編集	パスの基本操作を理解する・トレース練習	
6	Photoshop③ ブラシツール・レイヤー機能	ペイント系ツール・レイヤーを理解する	
7	Illustrator④ 線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション	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	
8	Photoshop④ テキスト・フィルター・パス	パス・テキスト フィルターの概要を理解する	
9	Illustrator⑤ アピアランス・明パネル・パス上文字・テキスト	カラー設定の応用操作・文字編集の応用操作を理解する	
10	Photoshop⑤ フォトレタッチ	色調補正を理解する	
11	Illustrator⑥ パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ	パスの応用操作を理解する・コンテンツ制作	
12	Photoshop⑥ ロゴデザイン	レイヤー効果を理解する	
13	Illustrator⑦ グラフ作成・アピアランス応用	コンテンツ制作	
14	Photoshop⑦ レイヤーマスク・合成	フォトコラージュ	
15	Illustrator⑧ トリムマーク・アウトライン化・DM作成	印刷原稿の作成	
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。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。		

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： 1年後期 英語・英会話		1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	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・英会話とは（カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介）		
2	アルファベット・数字（アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる）		
3	アルファベット・数字（アルファベット発音読み、数字に関するQ&A（日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ）		
4	発音BV・アルファベット・数字（発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A（スペル、誕生日、色、時間））		
5	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（足し算・引き算）、フィクションを作る）		
6	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（1000以上の数）、フィクションを作る		
7	ゲーム（しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー）		
8	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（掛け算・割り単）、フィクションを作る		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞（発音R vs L、接頭辞と接尾辞）		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳（ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る）		
14	自己紹介スピーチ作成・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%		

イラストレーション科		講師名： 杉森 孝	
科目名： 1年後期 デザイン史論		1学年	後期
担当者実務経験： 佐賀大学非常勤講師、九州産業大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員。		講義種別： 講義	
到達目標	現代デザインがどのようにして成り立ってきたのか、その分野にはどのようなものがあるかといった基本的な知識を得ることで、各自の専門分野がこの世界のどこに位置するのかを理解し、各々の将来への羅針盤とすることを目標とする。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についてのガイダンス ・産業革命とデザイン ①	・産業革命についての基礎知識の学習と調査。	
2	・産業革命とデザイン ②	・産業革命とデザインの関係についての基礎知識の学習と調査。	
3	・アーツアンドクラフツ運動について	・アーツアンドクラフツ運動と産業革命の関係についての基礎知識の学習と調査。	
4	・アールヌーボー ・アール・デコ	・アールヌーボー、アール・デコについての基礎知識の学習と調査。	
5	・ドイツ工作連盟	・ドイツ工作連盟について、基礎知識の学習と調査。	
6	・バウハウス	・バウハウスについての基礎知識の学習と調査。	
7	・デザイン史の振り返り	・デザイン史の簡単なテスト	
8	・デザイン概論	・デザイン概論についての説明 ・デザインの世界～デザインという行為の成立条件について知る。	
9	・グラフィックデザイン ①	・グラフィックデザインの分野について、基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
10	・グラフィックデザイン ②	・グラフィックデザインの分野について、基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
11	・プロダクトデザイン ①	・プロダクトデザインの分野についての基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
12	・プロダクトデザイン ②	・プロダクトデザインの分野についての基礎知識の学習と作品等についての調査収集。	
13	・スペースデザイン ①	・スペースデザインの分野について、基礎知識を学び、作品等の調査収集する。	
14	・スペースデザイン ②	・スペースデザインの分野について、基礎知識を学び、作品等の調査収集する。	
15	・デザイン史論まとめ	・デザイン史論まとめのテスト	
成績評価	レポート等の提出物の評価 授業内でのテストの得点 学習の意欲		

イラストレーション科		講師名： 奥田 和久	
科目名： 1年後期 デジタルデザイン		1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	・ 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・印刷後バッキングまで	
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	
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： 1年後期 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	
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	PCで描く石膏デッサン	
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（水彩）	アーティスティックな表現	
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）	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	ドローイングソフトがインストールされたPC、タブレット	
14	試験課題（水彩）	静物組モチーフ	
15	試験課題（水彩）	静物組モチーフ	
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： 1年後期 イラストレーションⅠ		1学年	後期
担当者実務経験： フリーランスとして、広告を中心にイラストを制作。		講義種別： 実技	
到達目標	技術、思考、観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セールスポイントを探る。		
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		
2	「商業イラストとは」仕事上の制作の流れなどを解説	呼びかけイラスト	
3	スケッチについて		
4	課題の講評会の意義、やり方など解説。講評会		
5	発想についての解説	人物の移動について、たくさんアイデアを出す	
6	人の描き方解説 1		
7	講評会		
8	人の描き方解説 2	オリジナルの人体ポーズ	
9	動物、建物や車、植物の描き方の紹介1		
10	講評会	動物、無機物の組み合わせ	
11	動物、建物や車、植物の描き方の紹介2		
12	講評会		
13	受注と発注ワークショップ 1		
14	ディフォルメについて		
15	受注と発注ワークショップ 2		
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： 1年後期 ビジュアルアート		1学年	後期
担当者実務経験： 鳥越ゼミ 画家 鳥越一輝 国内外 個展、アートフェア多数		講義種別： 実技	
到達目標	制作活動原点となり学校生活頂点となる作品の制作を目指す。また卒業後 作家活動の為の模擬。基本毎回面談し次回作と一緒に構想。授業中制作、持ち帰り制作。来週、再来週（時間がかかるものは要相談）に提出してもらいます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	作家の自主制作とは	講義 意見交換	
2	それぞれの日常	アイデアから制作へ展開	
3	自分の興味関心とは	自己の追求	
4	それぞれの日常制作	アイディアから制作へ	
5	それぞれの日常 資料と理想	個別課題	
6	それぞれの日常 素材と手段	個別課題	
7	それぞれの日常 アナログデジタル	個別課題	
8	それぞれの日常 視線と興味	個別課題	
9	それぞれの日常 伝えたい事について	個別課題	
10	それぞれの日常 作品と言語化	個別指導	
11	それぞれの日常 歴史と現代	個別指導	
12	それぞれの日常 疑問の追求	個別指導	
13	それぞれの日常 平面またその他の表現方法	個別指導	
14	それぞれの日常 今の自分	個別指導	
15	それぞれの日常 次の一年、そしてその先	個別指導	
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： 1年後期 画材表現		1学年	後期
担当者実務経験： 九州産業大学非常勤講師、佐賀大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員。		講義種別： 実技	
到達目標	透明水彩、パステル、アクリル絵の具など、主にアナログ画材の使い方について、実習課題制作を通じて身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業についての簡単なガイダンス ・透明水彩絵の具を使った抽象的なイラストレーションの制作 ①	・室内風景のスケッチ～抽象化～着彩作業	
2	・透明水彩絵の具を使った抽象的なイラストレーションの制作 ②	・着彩作業の続き～完成・提出へ	
3	・透明水彩絵の具を使った透明水彩絵の具を使ったりアルなイラストレーション ①	・料理と器の写真選択～下描き～着彩	
4	・透明水彩絵の具を使った透明水彩絵の具を使ったりアルなイラストレーション ②	・下描き～着彩作業の続き	
5	・透明水彩絵の具を使った透明水彩絵の具を使ったりアルなイラストレーション ③	・着彩作業～完成～提出	
6	・透明水彩絵の具を使ったハイコントラストなイラストレーション ①	・人物、歴史的建築物、その他の資料収集 ～画面構成・下描き～着彩	
7	・透明水彩絵の具を使ったハイコントラストなイラストレーション ②	・下描き～着彩作業～完成・提出	
8	・パステル（黒、白）とグレーの画用紙を使った人物のリアルなイラストレーション ①	・人物資料選択～下描き～色入れ	
9	・パステル（黒、白）とグレーの画用紙を使った人物のリアルなイラストレーション ②	・下描き～色入れ作業の続き	
10	・パステル（黒、白）とグレーの画用紙を使った人物のリアルなイラストレーション ③	・色入れ作業の続き～完成・提出	
11	・アクリル絵の具を使った切り絵風のイラストレーション ①	・切り絵の素材制作～資料収集～デザイン案・構成の決定	
12	・アクリル絵の具を使った切り絵風のイラストレーション ②	・下描き～スキャニング～フォトショップでの作業	
13	・アクリル絵の具を使った切り絵風のイラストレーション ③	・フォトショップでの作業～完成	
14	・クレヨンを使った技法サンプル集の制作 ①	・フォーマット作図、土台の切り出し ・クレヨンを使ったオリジナルの技法サンプルピースの制作	
15	・クレヨンを使った技法サンプル集の制作 ②	・クレヨンを使ったオリジナルの技法サンプルピースの制作～完成・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： 1年後期 デジタルイラストⅠ		1学年	後期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・大学非常勤講師		講義種別： 実技	
到達目標	クリップスタジオの基本操作を習得し、デジタルでの制作への理解を深める		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①	線画作成	
3	課題①		
4	課題②	塗表現 1	
5	課題②		
6	課題②		
7	課題②		
8	課題③	塗表現 2	
9	課題③		
10	課題③		
11	課題③		
12	課題④	塗表現 3	
13	課題④		
14	課題④		
15	課題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： 村上 のどか	
科目名： 1年後期 キャラクターデザイン		1学年	後期
担当者実務経験： 元アニメ制作会社アニメーター 現フリーランス イラストレーター、アニメーター		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		
2	キャラクターデザインについて考える キャラクターコンペを実施		
3	キャラクターデザインについて考える キャラクターコンペを実施		
4	キャラクターデザインについて考える キャラクターコンペを実施		
5	キャラクターデザインについて考える キャラクターコンペを実施		
6	キャラクターデザインについて考える キャラクターコンペを実施		
7	キャラクター制作について（描き分け編）		
8	キャラクター制作について（デフォルメ編）		
9	キャラクター制作について（シルエット編）		
10	キャラクター制作について（配色編）		
11	実際にキャラクターデザインを制作		
12	実際にキャラクターデザインを制作		
13	実際にキャラクターデザインを制作		
14	実際にキャラクターデザインを制作		
15	実際にキャラクターデザインを制作		
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： 池田 美保	
科目名： 1年後期 プレゼンススキル		1学年	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/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	
2	プレゼンの手順「分析」「構築」「構成」「伝える」/聞き手を知る/話の組み立ての三話法/「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/メラビアンの法則/声をコントロール/話の組み立て「時系列」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」の違い/話の組み立て「PREP法」について	構成を意識する③	
5	PREP法で伝えてみる	相手を意識する	
6	各自フィードバック/後期課題発表	構成の把握	
7	論理面を強化する/三角ロジック「主張」「論拠」「データ」/Aグループ個別指導	論理的思考を身につける	
8	コンセプトについて/ベネフィットとは/Aグループ個別指導	コンセプトを理解する	
9	課題実習リハーサル Aグループ(個別指導)Bグループ個別指導	客観的にチェック	
10	課題実習リハーサル Bグループ(個別指導)Cグループ個別指導	客観的にチェック	
11	課題実習リハーサル Cグループ(個別指導)	客観的にチェック	
12	課題実習(収録)Aグループ	課題実習(収録)Aグループ	
13	課題実習(収録)Bグループ	実習体験	
14	課題実習(収録)C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	成績は出席、習熟度、課題の提出により評価する。 特に課題は提出条件を厳守。		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： 1年後期 Adobe演習		1学年	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。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ツアーフライヤー①	架空のツアーを想定し、フライヤーデザイン	
2	ツアーフライヤー②	制作	
3	ツアーフライヤー③	制作・提出	
4	スポーツ新聞①	自分の身近な出来事をスポーツ新聞風に制作	
5	スポーツ新聞②	制作	
6	スポーツ新聞③	制作・提出	
7	バナー①	文字の特殊加工など、Psのみでバナー制作	
8	バナー②	制作	
9	バナー③	制作・提出	
10	CDジャケット①	クラス内で曲をシャッフルし、曲の印象でジャケット・円盤を制作	
11	CDジャケット②	制作	
12	CDジャケット③	制作	
13	個展DM①	自分の過去作品をピックアップし、個展開催を想定したDM制作	
14	個展DM②	制作	
15	個展DM③	制作・提出	
成績評価	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。		

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： 2年前期 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・英会話とは（カタカナ語、True or False、写真について質問する、自己紹介）		
2	アルファベット・数字（アルファベット読み、数字の聞き取り、英語の書籍に触れる）		
3	アルファベット・数字（アルファベット発音読み、数字に関するQ&A（日付、スペル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ）		
4	発音BV・アルファベット・数字（発音B vs V、アルファベット/数字に関するQ&A（スペル、誕生日、色、時間））		
5	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（足し算・引き算）、フィクションを作る）		
6	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（1000以上の数）、フィクションを作る		
7	ゲーム（しりとり、伝言ゲーム、ピクシヨナリー）		
8	単語・算数（単語/数字に関するQ&A（掛け算・割り単）、フィクションを作る		
9	発音RL・接頭辞と接尾辞（発音R vs L、接頭辞と接尾辞）		
10	苗字・発音TH		
11	人物について説明する		
12	発音A・アンケート		
13	翻訳（ポスター/四コマ漫画/店頭ディスプレイ/テロップ/ゲームインターフェイス/パンフレットを作る）		
14	自己紹介スピーチ作成・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%		

イラストレーション科		講師名： 大島 遊季	
科目名： 2年前期 デジタルデザイン		2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： 実技	
到達目標	・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パターンではなく、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	イラストマップ①	自分の出身地や好きな場所をピックアップし、一目でわかるイラストマップを作る。	
2	イラストマップ②	タッチを決める・簡略化	
3	イラストマップ③	制作・提出	
4	星座占い①	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	
5	星座占い②	制作	
6	星座占い③	制作・レイアウト	
7	星座占い④	制作・提出	
8	切手シート①	切手の形・構成から考える	
9	切手シート②	同じテイストで、かつ似通ったカットばかりないか注意する。	
10	切手シート③	制作・レイアウト	
11	切手シート④	制作・提出	
12	お菓子パッケージデザイン①	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	
13	お菓子パッケージデザイン②	制作	
14	お菓子パッケージデザイン③	制作	
15	お菓子パッケージデザイン④	印刷・提出	
成績評価	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。		

イラストレーション科		講師名： 小宮 貴一郎	
科目名： 2年前期 イラストレーション I		2学年	前期
担当者実務経験： フリーのイラストレーターとして、広告を中心に制作。		講義種別： 実技	
到達目標	技術、思考、観賞力を通して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。 またイラストレーターとしてのセールスポイントを探る。		
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、画材と練習方法の紹介。		
2	モチーフについて1		
3	モチーフについて2	モチーフの演出	
4	日本イラストレーション史		
5	講評会		
6	光と影	光と影について	
7	ラインから構図		
8	講評会		
9	構図	構図を用いたイラスト	
10	シェイプ、バリュー1		
11	シェイプ、バリュー2		
12	講評会		
13	色	ここまでの内容を踏まえたイラスト	
14	イラストレーターの職業上のタブー		
15	講評会		
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： 2年前期 ビジュアルアート		2学年	前期
担当者実務経験： ●鳥越ゼミ 画家 鳥越一輝 国内外 個展、アートフェア多数		講義種別： 実技	
到達目標	●制作活動原点となり 学校生活頂点となる作品の制作を目指す。また卒業後 作家活動の為の模擬。基本毎回面談し次回作と一緒に構想。 授業中制作、持ち帰り制作。来週、再来週（時間がかかるものは要相談）に提出してもらいます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	作家の自主制作とは	講義 意見交換	
2	それぞれの日常に向けて	アイデアから制作へ展開	
3	自分の興味関心とは	自己の追求	
4	それぞれの日常制作	日常から制作への構想	
5	それぞれの日常 今までの自分	個別課題	
6	それぞれの日常表現 自分の好きな事	個別課題	
7	それぞれの日常 作品化へ	個別課題	
8	それぞれの日常 媒体	個別課題	
9	それぞれの日常 日本と世界での自分	個別課題	
10	それぞれの日常 作家の自分	個別指導	
11	それぞれの日常 誰かの作品と向き合う	個別指導	
12	それぞれの日常 周りと自分	個別指導	
13	それぞれの日常 今と未来と過去	個別指導	
14	それぞれの日常 作品を相手へ	個別指導	
15	それぞれの日常 後期へ向けて	個別指導	
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： 2年前期 画材表現		2学年	前期
担当者実務経験： 九州産業大学非常勤講師、佐賀大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員。		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たどりながら、主にアクリル絵の具のさまざまな使い方を身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・印象派（モネ）の作品を参考にして、印象派独自の色彩、技法について学ぶ ①	・資料（風景写真）の収集～下描き～色入れ	
2	・印象派（モネ）の作品を参考にして、印象派独自の色彩、技法について学ぶ ②	・色入れ～完成・提出	
3	・キュビズムの手法を使って抽象的な表現を学ぶ ①	・資料収集～人物スケッチ～抽象化～下描き	
4	・キュビズムの手法を使って抽象的な表現を学ぶ ②	・下描き～着彩～完成・提出	
5	・テクスチュアを使った抽象的な表現 ①	・抽象化した前回の作品をさらに整理～下描き～色入れ	
6	・テクスチュアを使った抽象的な表現 ②	・色入れ～完成	
7	・アクリル絵の具とクレヨンを併用した表現手法 ①	・テーマに沿ってアイデアスケッチ～モチーフの資料収集～下描き～色入れ	
8	・アクリル絵の具とクレヨンを併用した表現手法 ②	・下描き～色入れ～完成・提出	
9	・ペインティングナイフによるマチエールを活かした表現 ①	・花の資料収集～色入れ～完成	
10	・ペインティングナイフによるマチエールを活かした表現 ②	・色入れ～完成・提出	
11	・下地を活かした表現 ①	・ジェッソによる下地制作～アイデアスケッチ～資料収集	
12	・下地を活かした表現 ②	・下地制作（削り）～下描き～色入れ	
13	・まとめの作品制作 ①	・さまざまな技法を使ったイラストレーションの制作 ・テーマの設定～アイデアスケッチ～資料収集～下描き	
14	・まとめの作品制作 ②	・さまざまな技法を使ったイラストレーションの制作 ・下描き～色入れ	
15	・まとめの作品制作 ③	・さまざまな技法を使ったイラストレーションの制作 ・色入れ～完成・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： 村上 のどか	
科目名： 2年前期 キャラクターデザイン		2学年	前期
担当者実務経験： 株式会社triggerでの動画マン実務経験		講義種別： 実技	
到達目標	ランダム性や大人数を描かせてキャラデザの幅を広げる ポートフォリオに寄せやすいものを組み込む（メイキングなど） ミニキャラ作成をする 実際に自分でイラストを売ることによって価格帯などを知る		
回	授業内容	課題内容	備考
1	キャラデザくじびき交換	見た目の特徴 等でくじびき4つから作成 性格・世界感設定や見た目モチーフをくじ びきでランダムに作成	
2	キャラデザくじびき交換	作業	
3	キャラデザくじびき交換	2 限目までに印刷。全員分ならべて投票 投票結果は成績に反映	
4	キャラクターイラスト制作のレシピ帳作り	お題を決めてそれに沿った案でキャラデ ザ。それと同時にキャラクター制作のメイ キングを作ってもら	
5	キャラクターイラスト制作のレシピ帳作り	イラレ等で自分の制作手順をまとめてもら う、ポートフォリオに載せるつもりで制 作。	
6	キャラクターイラスト制作のレシピ帳作り	データ提出 印刷と投票	
7	どのぐらいの時間でどのぐらいのものが描けるのか自分の手の速さを自覚し てもらう	2時間で制作。背景込み。その日にデータ提 出	
8	MBTI16タイプの描き分け	擬人化系課題。16人描き分けしてもらう。 バストアップのみ	
9	MBTI16タイプの描き分け	作業	
10	MBTI16タイプの描き分け	授業終わりまでに提出 印刷と投票	
11	SDキャラづくり	SDキャラ二次創作あり。ツイッチ用もしくは Vチューバー用のスタンプづくり	
12	SDキャラづくり	SDキャラ提出 印刷して投票	
13	イラスト販売サイトで実際に販売してみる	売るつもりの立ち絵を制作(顔差分5種とSD をいれること)	
14	イラスト販売サイトで実際に販売してみる	作業	
15	イラスト販売サイトで実際に販売してみる	提出と販売 つながくスキマ登録して販売 の流れを説明	
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： 池田 美保	
科目名： 2年前期 プレゼンススキル		2学年	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/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	4/16 ・17説明型プレゼンと提案型プレゼン/発想トレーニング法	多目的発想を意識	
2	4/23・24 プチアイデアで遊ぶ/情報の視覚化	思考の可視化	
3	5/7・8 価値提案思考/「やりたいコト」を見つける(自己分析)/提案型プレゼンテーション課題発表	自分の価値を見出す	
4	5/14 ・15 作業手順/ブランド分析(企業の特徴をつかむ)/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	情報収集で重要な事を知る	
5	5/21 ・22 企業研究の基礎/提案型のベネフィット表現/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	相手(企業)を知る	
6	5/28・29 提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	魅力的な企画を意識	
7	6/4 ・5 チェックポイントリストの活用/パフォーマンスのコツ/提案型プレゼンテーション準備(個別指導)	魅力的な企画を意識	
8	6/11 ・12 Aグループリハーサル(個別指導)	客観的に見つめる	
9	6/18 ・19 臨機応変の重要性/Bグループリハーサル(個別指導)	客観的に見つめる	
10	6/25・26 Aグループ 提案型プレゼンテーション実習	録画	
11	7/2・3 Bグループ提案型プレゼンテーション実習 /Cグループリハーサル(個別指導部	録画	
12	7/9 ・10 Aグループ提案型プレゼンテーション フィードバック/Cグループ提案型プレゼンテーション実習	録画 思考の見直し	
13	7/16 ・17 B・Cグループ フィードバック/問題解決思考について/夏休み課題発表	短期間で仕上げるコト	
14	8/27 ・28 夏休み課題ショートプレゼン 実習	録画	
15	9/3 ・4 夏休みショートプレゼンフィードバック/一年間まとめ/これからのプレゼンテーションの為に(社会人編)	総まとめ	
成績評価	成績は出席、習熟度、課題の提出により評価する。 特に課題は提出条件を厳守。 授業の3分の2以上出席し平常授業の成績が60点以上。		

イラストレーション科		講師名： 奥田 和久	
科目名： 2年後期 グラフィックデザイン		2学年	後期
担当者実務経験： グラフィックデザイン事務所、フリーランスグラフィックデザイナー、イラストレーター		講義種別： 実技	
到達目標	文字、テキストと絵のバランス 簡単なグラフィックデザイン 自分のタッチ、自分のらしさの再確認 など授業、課題を通して一歩社会的な動きを経験し 絵でどうお金を作っていくかを意識してもらう		
回	授業内容	課題内容	備考
1	snsやプロフィール用に自分を表す画僧をイラストで制作	自分のアーティスト写真をイラストで制作	
2	snsやプロフィール用に自分を表す画僧をイラストで制作	自分のアーティスト写真をイラストで制作	
3	snsやプロフィール用に自分を表す画僧をイラストで制作 提出	自分のアーティスト写真をイラストで制作	
4	文字、テキストと自分の絵との相性やバランスをとる フォントとタッチを合わせる	オリジナルのアルファベット表を制作	
5	文字、テキストと自分の絵との相性やバランスをとる フォントとタッチを合わせる	オリジナルのアルファベット表を制作	
6	文字、テキストと自分の絵との相性やバランスをとる フォントとタッチを合わせる	オリジナルのアルファベット表を制作	
7	アルファベット表制作作業/提出	オリジナルのアルファベット表を制作	
8	アルファベット表制作作業/提出 新しい課題制作	オリジナルのアルファベット表を制作 音楽ジャケット制作	
9	音楽ジャケット制作タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
10	タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
11	タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
12	タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
13	タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
14	音楽ジャケット制作/製本/提出	音楽ジャケット制作	
15	音楽ジャケット制作/製本/提出	音楽ジャケット制作	
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： 2年前期 美術人体解剖学		2学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・予備校講師		講義種別： 実技	
到達目標	クロッキーを交えてイラスト制作における基本的な人体の構造について理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション オリエンテーション・クロッキー		
2	比率 人体の比率について		
3	比率 人体の比率について		
4	上半身①首・肩		
5	上半身①首・肩		
6	上半身②腕		
7	上半身②腕		
8	上半身③手		
9	上半身③手		
10	上半身④胴		
11	上半身④胴		
12	下半身①腰		
13	下半身①腰		
14	下半身②脚		
15	下半身②脚		
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： 2年前期 デジタルイラスト I		2学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・予備校講師		講義種別： 実技	
到達目標	クロッキーを交えてイラスト制作における基本的な人体の構造について理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①	クリップスタジオを使った演習	
3	課題①-2		
4	課題①-3		
5	課題①-4		
6	課題②	コンセプト～制作までの実習	
7	課題②-2		
8	課題②-3		
9	課題②-4		
10	課題②-5		
11	課題③	Adobeソフトを用いたデジタル表現	
12	課題③-2		
13	課題③-3		
14	課題③-4		
15	講評会		
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： 2年後期 カルチャー史論		2学年	後期
担当者実務経験： 現ラジオパーソナリティ、テレビ・ラジオ・番組制作		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 1 5 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&BJAZZ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	6 0 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、ジミ・ヘンドリックス		
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		

イラストレーション科		講師名： 奥田 和久	
科目名： 2年後期 グラフィックデザイン		2学年	後期
担当者実務経験： グラフィックデザイン事務所、フリーランスグラフィックデザイナー、イラストレーター		講義種別： 実技	
到達目標	文字、テキストと絵のバランス 簡単なグラフィックデザイン 自分のタッチ、自分のらしさの再確認 など授業、課題を通して一歩社会的な動きを経験し 絵でどうお金を作っていくかを意識してもらう		
回	授業内容	課題内容	備考
1	snsやプロフィール用に自分を表す画僧をイラストで制作	自分のアーティスト写真をイラストで制作	
2	snsやプロフィール用に自分を表す画僧をイラストで制作	自分のアーティスト写真をイラストで制作	
3	snsやプロフィール用に自分を表す画僧をイラストで制作 提出	自分のアーティスト写真をイラストで制作	
4	文字、テキストと自分の絵との相性やバランスをとる フォントとタッチを合わせる	オリジナルのアルファベット表を制作	
5	文字、テキストと自分の絵との相性やバランスをとる フォントとタッチを合わせる	オリジナルのアルファベット表を制作	
6	文字、テキストと自分の絵との相性やバランスをとる フォントとタッチを合わせる	オリジナルのアルファベット表を制作	
7	アルファベット表制作作業/提出	オリジナルのアルファベット表を制作	
8	アルファベット表制作作業/提出 新しい課題制作	オリジナルのアルファベット表を制作 音楽ジャケット制作	
9	音楽ジャケット制作タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
10	タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
11	タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
12	タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
13	タイトルや曲名、クレジットなど 自分の絵と合わせてレイアウト	音楽ジャケット制作	
14	音楽ジャケット制作/製本/提出	音楽ジャケット制作	
15	音楽ジャケット制作/製本/提出	音楽ジャケット制作	
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： 下池 弘太	
科目名： 2年後期 Webデザイン		2学年	後期
担当者実務経験： デザイン事務所（6年/DTP・Webデザイナー → Webディレクター） → ソフトウェア開発会社		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	HTMLとCSSの基礎		
2	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
3	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
4	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
5	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
6	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
7	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
8	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
9	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
10	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
11	ポートフォリオサイトコーディング PC版		
12	ポートフォリオサイトコーディング SP版		
13	ポートフォリオサイトコーディング SP版		
14	ポートフォリオサイトコーディング SP版		
15	※コーディングが早く終わった人のみ 個別でサーバーアップのやり方を教える		
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評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常		

イラストレーション科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 2年後期 美術人体解剖学		2学年	後期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・予備校講師		講義種別： 実技	
到達目標	クロッキーを交えてイラスト制作における基本的な人体の構造について理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション 後期について		
2	下半身③足		
3	下半身③足		
4	頭部 顔・表情		
5	頭部 顔・表情		
6	デフォルメ スーパーデフォルメについて		
7	デフォルメ スーパーデフォルメについて		
8	人体と衣服		
9	着衣と身体の連動		
10	着衣と身体の連動		
11	課題 課題説明		
12	課題		
13	課題		
14	課題		
15	課題 講評会		
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： 2年後期 イラストレーションⅡ		2学年	後期
担当者実務経験： デザイン事務所にイラストレーターとして勤務後、フリーランスに。 2017年から縁起物作家として活動。東京個展、企画展など参加多数		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、スキルを獲得する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス 【課題1】キャラクターの描き分け（1）	オリジナルキャラクターの年代別描き分け6点	
2	キャラクターの描き分け（2）		
3	【課題2】商業イラスト（1）		
4	商業イラスト（2）		
5	【課題3】オリジナルイラスト（1） クロッキー帳の表紙		
6	オリジナルイラスト（2）		
7	オリジナルイラスト（3）		
8	【課題4】オリジナリティの高い発想（1） 立体、もしくは半立体作品		
9	オリジナリティの高い発想（2）		
10	オリジナリティの高い発想（3）	授業終了時に提出	
11	鑑賞（内容未定）		
12	【課題5】意外性のあるオリジナル作品／異素材×イラスト（1）		
13	意外性のあるオリジナル作品（2）		
14	意外性のあるオリジナル作品（3）		
15	意外性のあるオリジナル作品（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： 2年後期 ビジュアルアート		2学年	後期
担当者実務経験： ●鳥越ゼミ 画家 鳥越一輝 国内外 個展、アートフェア多数		講義種別： 実技	
到達目標	●制作活動原点となり 学校生活頂点となる作品の制作を目指す また卒業後 作家活動の為の模擬 基本毎回面談し 次回作と一緒に構想 授業中制作、持ち帰り制作 来週、再来週（時間がかかるものは要相談） に提出してもらいます		
回	授業内容	課題内容	備考
1	作家の自主制作とは	講義 意見交換	
2	それぞれの日常に向けて	アイデアから制作へ展開	
3	自分の興味関心とは	自己の追求	
4	それぞれの日常制作	日常から制作への構想	
5	それぞれの日常 旧作と新作	個別課題	
6	それぞれの日常表現	個別課題	
7	それぞれの日常 挑戦	個別課題	
8	それぞれの日常 環境	個別課題	
9	それぞれの日常 言語化	個別課題	
10	それぞれの日常 脈略	個別指導	
11	それぞれの日常 歴史	個別指導	
12	それぞれの日常 題材	個別指導	
13	それぞれの日常 造形	個別指導	
14	それぞれの日常 日本	個別指導	
15	それぞれの日常 文化	個別指導	
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： 2年後期 デジタルイラストⅡ		2学年	後期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・大学非常勤講師		講義種別： 実技	
到達目標	Adobeソフトを使用した制作への理解を深める。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①	市場調査と模写	
3	課題①		
4	課題②	演習課題	
5	課題②		
6	課題②		
7	課題②		
8	課題③	実習課題	
9	課題③		
10	課題③		
11	課題④	実習課題②	
12	課題④		
13	課題④		
14	PF制作		
15	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： 2年後期 コンセプトアート		2学年	後期
担当者実務経験： デザイン事務所にイラストレーターとして勤務後、フリーランスに。 2017年から縁起物作家として活動。東京個展、企画展など参加多数		講義種別： 実技	
到達目標	アートワークのコンセプトの重要性を理解すること。 グループ展や自主企画の企画、実施を通して、セルフプロデュースやグループワークを体験して、制作以外の経験を積むこと。		
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		
2	【課題1】 ポートフォリオ制作 (提出は後日)		
3	【課題3】 オリジナルグッズ販売サイト、作品紹介サイト開設		
4	【課題4】 アーティストステイトメント制作 (グループ展実施の場合、プロフィールパネル制作)		
5	ミーティング&制作		
6	ミーティング&制作		
7	ミーティング&制作		
8	ミーティング&制作		
9	ポートフォリオ中間チェック ミーティング&制作		
10	ミーティング&制作		
11	ミーティング&制作		
12	ミーティング&制作		
13	鑑賞（未定）		
14	ミーティング&制作		
15	ミーティング&制作		
成績評価	グループ展を実施するかどうか、またそのスケジュールによって、課題の内容や提出日が変わります。 変更点は事前に告知します。		

イラストレーション科		講師名： 齊藤 昌平	
科目名： 2年後期 ソーシャルデザイン		2学年	後期
担当者実務経験： 建築デザイナー		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	チーム分け		
2	チームの課題を企画化する		
3	企画の発表、対話の技法		
4	企画のブラッシュアップ(その2) レビューの結果を反映		
5	ゲスト講演(卒業生社会人)		
6	企画のブラッシュアップ(その3)		
7	企画のブラッシュアップ(その4)		
8	中間発表1		
9	中間発表2		
10	ゲスト講演(ソーシャルデザイン分野で活躍する社会人)		
11	プレゼン準備		
12	プレゼン準備		
13	企業や自治体へのプレゼン!(その1)		
14	企業や自治体へのプレゼン!(その2)		
15	全体振り返り		
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： 財津 香壽子	
科目名： 2年後期 就職対策		2学年	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	就職だけを到達目標とせず卒業後の社会的・職業的自立に向け、必要な基礎となる能力・態度を育てる「社会に出るための準備教育」である。 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／自己分析1 学生生活マトリックス作成	講義・実習	
2	自己分析2 アセスメントから自分を知る エゴグラム	講義・実習	
3	他己分析 ジョハリの窓	講義・実習	
4	仕事理解 職業に対する興味を知る 職業興味検査VPI	講義・実習	
5	自己分析・他己分析から自己PRシートを作成	実習	
6	履歴書作成の基本／学校様式履歴書の基本項目記入	講義・実習	
7	趣味・特技・参加イベント／志望動機の書き方	講義・実習	
8	自己PRの書き方	講義・実習	
9	自己PR作成 個別指導・添削	実習	
10	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方	講義・実習	
11	ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成	実習	
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	講義・実習	
13	面接とは？ 面接の形式と流れ	講義	
14	Web面接・グループディスカッションのポイント	講義	
15	学校様式の履歴書作成・提出	実習	
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。		

イラストレーション科		講師名： 杉森 孝	
科目名： 2年後期 ポートフォリオ制作		2学年	後期
担当者実務経験： 佐賀大学非常勤講師、九州産業大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別： 実技	
到達目標	これまでに課題や自主的に制作してきた作品など、全ての創作活動のまとめと進路活動のためのポートフォリオを制作する。そのために必要なデザインの知識とスキルを身につける。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・授業ガイダンス ・ポートフォリオについての基礎知識	・今学期の最終目標について具体的に提示する ・ポートフォリオとは何か調査し整理する。	
2	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 1	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習	
3	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 2	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習	
4	・雑誌やパンフレットなど冊子形式のグラフィックデザインについて 3	・冊子形式のグラフィックデザインを進めていくために必要な知識について 資料収集と演習	
5	・各自のポートフォリオ制作 1	・参考作品の収集と整理～コンセプトを立てる	
6	・各自のポートフォリオ制作 2	・デザイン案作成～個別添削指導	
7	・各自のポートフォリオ制作 3	・作品収集～整理 ・個別添削指導	
8	・各自のポートフォリオ制作 4	・データ制作 レイアウト～	
9	・各自のポートフォリオ制作 5	・データ制作 レイアウト～完成	
10	・各自のポートフォリオ制作 6	・添削指導 ・ダミー作成	
11	・各自のポートフォリオ制作 7	・ダミー作成 ・添削指導 レイアウト等チェック	
12	・各自のポートフォリオ制作 8	・ダミー作成（修正版含む） ・添削指導 レイアウト等チェック	
13	・講評会	・全員のポートフォリオを参考にして、自分のポートフォリオをブラッシュアップ	
14	・各自のポートフォリオ制作 9	・修正、追加などポートフォリオの充実を図る。	
15	・各自のポートフォリオ制作 10	・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： 3年前期 イラストレーションⅡ		3学年	前期
担当者実務経験： デザイン事務所にイラストレーターとして勤務後、フリーランスに。 2017年から縁起物作家として活動。東京個展、企画展など参加多数		講義種別： 実技	
到達目標	クラス全体としての課題「画力アップ」に向けてスキルアップする。 また、各自、自分の強み弱みを自覚し、自主的に課題に取り組む。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	自己診断シート	画力アップトレーニング①	
2	個人面談	画力アップトレーニング②	
3	選択課題（1）		
4	選択課題（2）		
5	選択課題（3）		
6	選択課題（4）		
7	選択課題（5）		
8	選択課題（6）		
9	選択課題（7）		
10	選択課題（8）		
11	選択課題（9）		
12	選択課題（10）		
13	選択課題（11）		
14	選択課題（12）		
15	選択課題（最終回）	課題最終提出日	
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： 3年前期 カルチャー史論		3学年	前期
担当者実務経験： 現ラジオパーソナリティ、テレビ・ラジオ・番組制作		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		

イラストレーション科		講師名： 宮川 ちえ	
科目名： 3年前期 デジタルイラストⅡ		3学年	前期
担当者実務経験： ジュエリーデザイナー・イラストレーター・大学非常勤		講義種別： 実技	
到達目標	制作を通して自ら定めた目標を達成する、また、作品のブラッシュアップを行えるようになる。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	オリエンテーション		
2	課題①		
3	課題①		
4	課題①	途中講評	
5	課題①		
6	課題②		
7	課題②		
8	課題②		
9	課題②	途中講評	
10	課題②		
11	課題③		
12	課題③		
13	課題③		
14	課題③	途中講評	
15	最終講評	PFにまとめて提出	
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： 3年前期 コンセプトアート		3学年	前期
担当者実務経験： デザイン事務所にイラストレーターとして勤務後、フリーランスに。 2017年から縁起物作家として活動。東京個展、企画展など参加多数		講義種別： 実技	
到達目標	各自の適性を探りながら、生涯アート活動が続けられるよう、各自の適性を探りながら課題に取り組む。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ポートフォリオ完全版提出 グループ展準備（1）		
2	グループ展準備（2）		
3	グループ展準備（3）		
4	グループ展準備（4）		
5	グループ展レポート		
6	ワークショップを開く（1）		
7	ワークショップを開く（2）		
8	ワークショップを開く（3）		
9	ワークショップを開く（4）		
10	ワークショップを開く（5）		
11	ワークショップを開く（6）		
12	ワークショップを開く／実施（1）		
13	ワークショップを開く／実施（2）		
14	ワークショップを開く／実施（4）		
15	ワークショップを開く／実施（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： 大熊 充	
科目名： 3年前期 ソーシャルデザイン		3学年	前期
担当者実務経験： デザイン事務所15年経営。		講義種別： 実技	
到達目標	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
2	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
3	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
4	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
5	ソーシャルデザインの実践編。場を創り出す。	場の調査。現地調査。	
6	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
7	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
8	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
9	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
10	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を作成する。	場の企画案を考える。	
11	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
12	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
13	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
14	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
15	ソーシャルデザインの実践編。場を創る企画案を提案する。	企画案の発表。改善ブラッシュアップ。	
成績評価	企画提案力。ビジュアルの優劣。		

イラストレーション科		講師名： 財津 香壽子	
科目名： 3年前期 就職対策		3学年	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	企業研究の方法／求人票の見方	講義・演習	
2	労働・雇用に関する基礎知識 1／労働法とは？	講義・実習	
3	労働・雇用に関する基礎知識 2／社会保険とは？	講義・実習	
4	給与明細の見方／マネープラン作成	講義・実習	
5	ビジネス電話の基本／電話での求人の問い合わせ	講義・実習	
6	面接の質問と答え方／個別指導	講義・実習	
7	履歴書作成・ES作成／「挫折経験」400字作成 個別指導・添削	実習	
8	履歴書作成・ES作成／「仲間と協力して成し遂げたこと」400字作成 個別指導・添削	実習	
9	履歴書作成・ES作成／「1年後・5年後のキャリアプラン」400字作成 個別指導・添削	実習	
10	履歴書作成・ES作成 個別指導・添削	実習	
11	自己分析ワーク	実習	
12	プロフェッショナルとは？ DVD視聴および小論文作成	実習	
13	ビジネスに必要な8つの意識と義務	実習	
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	実習	
15	組織人としての心構え 2／3年後のキャリアプラン作成	実習	
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。		

イラストレーション科		講師名： 杉森 孝	
科目名： 3年前期 ポートフォリオ制作		3学年	前期
担当者実務経験： 佐賀大学非常勤講師、九州産業大学非常勤講師、香蘭女子短期大学教授を経て、現在作家活動。 二科会デザイン部会員・審査員		講義種別： 実技	
到達目標	就職活動及び卒業後の進路のためのポートフォリオの制作。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	・2年次に制作したポートフォリオの添削と個別指導	・2年次に制作したポートフォリオを元に今後の方向性について個別に相談して決定していく。	
2	・新たなポートフォリオの制作に向けて ①	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
3	・新たなポートフォリオの制作に向けて ②	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
4	・新たなポートフォリオの制作に向けて ③	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
5	・新たなポートフォリオの制作に向けて ④	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
6	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑤	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
7	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑥	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
8	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑦	・講評会と次回への指導	
9	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑧	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
10	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑨	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
11	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑩	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
12	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑪	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
13	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑫	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
14	・新たなポートフォリオの制作に向けて ⑬	・前回の個別指導後の進捗状況のチェックと次回への指導	
15	・講評会	・講評会	
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： 3年前期 卒業制作ゼミ 鳥越		3学年	前期
担当者実務経験： ●鳥越ゼミ 画家 鳥越一輝 国内外 個展、アートフェア多数		講義種別： 卒業制作	
到達目標	●制作活動原点となり 学校生活頂点となる作品の制作を目指す。また卒業後 作家活動の為の模擬。基本毎回面談し次回作と一緒に構想。授業中制作、持ち帰り制作 来週、再来週（時間がかかるものは要相談）に提出してもらいます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	作家の自主制作とは	講義 意見交換	
2	それぞれの日常卒制に向けて	アイデアから制作へ展開	
3	自分の興味関心とは	自己の追求	
4	それぞれの日常制作	日常から制作への構想	
5	それぞれの日常 日作と新作	個別課題	
6	それぞれの日常表現	個別課題	
7	それぞれの日常 挑戦	個別課題	
8	それぞれの日常 環境	個別課題	
9	それぞれの日常 言語化	個別課題	
10	それぞれの日常 脈略	個別指導	
11	それぞれの日常 歴史	個別指導	
12	それぞれの日常 題材	個別指導	
13	それぞれの日常 造形	個別指導	
14	それぞれの日常 日本	個別指導	
15	それぞれの日常 文化	個別指導	
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： 3年前期 グラフィックデザイン		3学年	前期
担当者実務経験： グラフィックデザイン事務所、フリーランスグラフィックデザイナー、イラストレーター		講義種別： 実技	
到達目標	文字、テキストと絵のバランス 簡単なグラフィックデザイン 自分のタッチ、自分のらしさの再確認 など授業、課題を通して一歩社会的な動きを経験し 絵でどうお金を作っていくかを意識してもらう		
回	授業内容	課題内容	備考
1	表題用イラスト製作	自分の展示会用 ポスター ポストカード 製作	
2	表題用イラスト製作	自分の展示会用 ポスター ポストカード 製作	
3	表題用イラスト製作	自分の展示会用 ポスター ポストカード 製作	
4	表題用イラスト製作&ポスター ポストカードレイアウト	自分の展示会用 ポスター ポストカード 製作	
5	表題用イラスト製作&ポスター ポストカードレイアウト	自分の展示会用 ポスター ポストカード 製作	
6	表題用イラスト製作&ポスター ポストカードレイアウト	自分の展示会用 ポスター ポストカード 製作	
7	表題用イラスト製作&ポスター ポストカードレイアウト 作品提出	自分の展示会用 ポスター ポストカード 製作	
8	表題用イラスト製作&ポスター ポストカードレイアウト 作品提出 次の課題	課題2	
9	製作	課題2	
10	製作	課題2	
11	製作	課題2	
12	製作・提出 課題3	課題2 課題3	
13	製作・提出 課題3	課題2 課題3	
14	製作・提出	課題3	
15	製作・提出	課題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： 下池 弘太	
科目名： 3年前期 Webデザイン		3学年	前期
担当者実務経験： デザイン事務所（6年/DTP・Webデザイナー → Webディレクター）→ ソフトウェア開発会社		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	・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		
12	・コーディング ※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 ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授		
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評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常		

イラストレーション科		講師名： 鳥越 一輝	
科目名： 3年後期 卒業制作ゼミ 鳥越		3学年	後期
担当者実務経験： ●鳥越ゼミ 画家 鳥越一輝 国内外 個展、アートフェア多数		講義種別： 卒業制作	
到達目標	●制作活動原点となり学校生活頂点となる作品の制作を目指す。また卒業後 作家活動の為の模擬。基本毎回面談し次回作と一緒に構想授業中制作、持ち帰り制作。来週、再来週（時間がかかるものは要相談）に提出してもらいます。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	作家の自主制作とは	講義 意見交換	
2	それぞれの日常卒制に向けて	アイデアから制作へ展開	
3	自分の興味関心とは	自己の追求	
4	それぞれの日常制作	日常から制作への構想	
5	それぞれの日常 日作と新作	個別課題	
6	それぞれの日常表現	個別課題	
7	それぞれの日常 挑戦	個別課題	
8	それぞれの日常 環境	個別課題	
9	それぞれの日常 言語化	個別課題	
10	それぞれの日常 脈略	個別指導	
11	それぞれの日常 歴史	個別指導	
12	それぞれの日常 題材	個別指導	
13	それぞれの日常 造形	個別指導	
14	それぞれの日常 日本	個別指導	
15	それぞれの日常 文化	個別指導	
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： 3年後期 卒業制作実習		3学年	後期
担当者実務経験： デザイン事務所にイラストレーターとして勤務後、フリーランスに。2017年から縁起物作家として活動。東京個展、企画展など参加多数		講義種別： 卒業制作	
到達目標	前期に引き続き、スケジュール管理しながら完成度の高い作品を制作する。		
回	授業内容	課題内容	備考
1	ガイダンス	個人面談（1）	
2	プレゼン準備、制作	個人面談（2）	
3	制作	各個人の制作物に対応して、それぞれ制作	
4	制作	（必要に応じて個人面談）	
5	計画のブラッシュアップ、制作		
6	制作		
7	プレゼン準備		
8	ブラッシュアップ、制作		
9	制作		
10	スケジュール確認、制作		
11	冬休みのスケジュール確認、制作		
12	データ入稿状況確認、制作		
13	最終確認、制作		
14	展示準備		
15	展示準備		
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☒		