

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表（様式2号の1関係）

設置者名 学校法人塚本学院

学校名 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

| 学科名 | 実務経験のある教員等による授業科目名 | 実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は事業時数 | 省令で定める基準単位数又は授業時間数 | 実務経験のある教員等による授業科目の授業計画(シラバス)を公表しているホームページアドレス ※1クリックで授業計画(シラバス)が確認できるアドレスを記載してください。 |
|-------------------------|--------------------|-----------------------------|--------------------|---|
| 総合デザイン学科(グラフィックデザインコース) | デザイン論Ⅰ | 30 | 240時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/12/GD |
| | デザイン論Ⅱ | 30 | | |
| | キャリアプログラムⅠ | 30 | | |
| | キャリアプログラムⅡ | 30 | | |
| | キャリアプログラムⅢ | 30 | | |
| | 印刷論 | 30 | | |
| | デザイン各論Ⅰ | 30 | | |
| | デザイン各論Ⅱ | 30 | | |
| | マスコミ媒体論Ⅰ | 30 | | |
| | マスコミ媒体論Ⅱ | 30 | | |
| | PC基礎 | 60 | | |
| | アプリケーション演習 | 60 | | |
| | プレゼンテーションⅠ | 60 | | |
| | GD基礎 | 60 | | |
| | GD媒体 | 60 | | |
| | フォトデザインⅠ | 60 | | |
| | 色彩演習Ⅰ | 60 | | |
| | GD研究 | 60 | | |
| | フォト&デザインⅡ | 60 | | |
| | DTPデザイン | 60 | | |
| | マルチメイク表現 | 60 | | |
| | パッケージデザイン | 60 | | |
| | タイポグラフィ | 60 | | |
| | 色彩演習Ⅱ | 60 | | |
| | プレゼンテーションⅡ | 60 | | |
| | コピーライティング | 60 | | |
| | キャラクタービジネス | 60 | | |
| | カタログG絵本 | 60 | | |
| | チャイルドGデザイン | 60 | | |
| | エンターテインメントGデザイン | 60 | | |
| | 基礎造形 | 90 | | |
| | デッサン | 90 | | |
| | デザインスケッチ | 90 | | |
| | グラフィックデザインⅠ | 90 | | |
| キャラクターデザイン | 90 | | | |
| マスタードローイング | 90 | | | |
| グラフィックデザインⅡ | 90 | | | |
| 職業実践プログラムGⅠ | 90 | | | |
| グラフィックデザインⅢ | 90 | | | |
| 職業実践プログラムGⅡ | 90 | | | |
| GD総括実習 | 90 | | | |
| GD卒業制作 | 90 | | | |
| コース計 | 2580 | | | |
| | デジタルデザイン論 | 30 | | |
| | デザインマネジメント論Ⅱ | 30 | | |
| | エンターテインメント論 | 30 | | |
| | キャリアプログラムⅠ | 30 | | |
| | キャリアプログラムⅡ | 30 | | |
| | キャリアプログラムⅢ | 30 | | |

| | | | | |
|------------------------|---------------------------|----|-------|---|
| 総合デザイン学科(デジタルデザインコース) | PC基礎 | 60 | 240時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/12/DD |
| | 色彩演習 | 60 | | |
| | デジタルデザイン I | 60 | | |
| | デジタルデザイン II | 60 | | |
| | Webデザイン I | 60 | | |
| | エンターテインメントデザイン | 60 | | |
| | デジタルイラスト | 60 | | |
| | Photoshop・Illustratorマスター | 60 | | |
| | プレゼンテーション I | 60 | | |
| | ゲームCG II | 60 | | |
| | 絵本制作 | 60 | | |
| | フォト&デザイン II | 60 | | |
| | 色彩演習 II | 60 | | |
| | デザインマネジメント I | 60 | | |
| | デザインマネジメント II | 60 | | |
| | デジタルコンテンツ I | 60 | | |
| | デジタルコンテンツ II | 60 | | |
| | 映像表現 | 60 | | |
| | プラクティカル・プログラム | 60 | | |
| | 基礎造形 | 90 | | |
| | デッサン | 90 | | |
| | ベーシックデザイン | 90 | | |
| | デジタルフォト | 90 | | |
| | ゲームCG I | 90 | | |
| | ゲームプランニング | 90 | | |
| | キャラクターデザイン II | 90 | | |
| | デジタルアニメーション I | 90 | | |
| | メディアプランニング | 90 | | |
| | メディアデザイン | 90 | | |
| | プレゼンテーション II | 90 | | |
| Webデザイン II | 90 | | | |
| 卒業制作 | 120 | | | |
| コース計 | 2550 | | | |
| 総合デザイン学科(イラストレーションコース) | デザイン論 I | 30 | 240時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/12/IL |
| | デザイン論 II | 30 | | |
| | イラスト論 I | 30 | | |
| | イラスト論 II | 30 | | |
| | キャリアプログラム I | 30 | | |
| | キャリアプログラム II | 30 | | |
| | キャリアプログラム III | 30 | | |
| | PC基礎 | 60 | | |
| | プレゼンテーション I | 60 | | |
| | メディアコミュニケーション I | 60 | | |
| | 色彩演習 I | 60 | | |
| | プレゼンテーション II | 60 | | |
| | デジタルイラストレーション I | 60 | | |
| | グラフィックアート I | 60 | | |
| | 色彩演習 II | 60 | | |
| | 立体表現 | 60 | | |
| | エディトリアルデザイン | 60 | | |
| | パッケージデザイン | 60 | | |
| | グラフィックアート II | 60 | | |
| | デジタルイラストレーション II | 60 | | |
| | メディアコミュニケーション II | 60 | | |
| | 絵本制作 | 60 | | |
| | 写真演習 | 60 | | |
| 基礎造形 | 90 | | | |
| デッサン | 90 | | | |

| | | | | |
|------------------------|---------------|------|-------|---|
| | デザインスケッチ | 90 | | |
| | イラストレーション I | 90 | | |
| | イラストレーション II | 90 | | |
| | マルチプリンティング | 90 | | |
| | イラストレーション III | 90 | | |
| | イラストレーション IV | 90 | | |
| | イラストレーション V | 90 | | |
| | マスタードローイング | 90 | | |
| | ビジュアルデザイン I | 90 | | |
| | ビジュアルデザイン II | 90 | | |
| | イラストレーション VI | 90 | | |
| | キャラクター & イラスト | 90 | | |
| | プラクティカル・プログラム | 90 | | |
| | 卒業制作 | 90 | | |
| | コース計 | 2610 | | |
| 総合デザイン学科(プロダクトデザインコース) | プロダクト材料 | 30 | 240時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/12/PD |
| | 色彩学 | 30 | | |
| | デザイン発想論 | 30 | | |
| | デジタルデザイン論 | 30 | | |
| | プロダクトデザイン論 | 30 | | |
| | デザインマネジメント論 | 30 | | |
| | デザインビジネス論 | 30 | | |
| | キャリアプログラム I | 30 | | |
| | キャリアプログラム II | 30 | | |
| | キャリアプログラム III | 30 | | |
| | PC基礎 | 60 | | |
| | コンピュータ基礎 | 60 | | |
| | デザインモデル基礎 | 60 | | |
| | CAD | 60 | | |
| | CG I | 60 | | |
| | 写真と画像処理 | 60 | | |
| | プロダクトデザイン演習 | 60 | | |
| | プロダクトデザイン研究 | 60 | | |
| | CG II | 60 | | |
| | 生活デザイン演習 | 60 | | |
| | プラクティカル・プログラム | 60 | | |
| | 基礎造形 | 90 | | |
| | デッサン | 90 | | |
| | デザインスケッチ | 90 | | |
| | 雑貨デザイン | 90 | | |
| | 生活用品デザイン | 90 | | |
| | デザイン図面 | 90 | | |
| | モノデザイン | 90 | | |
| | モデル制作 I | 90 | | |
| | モデル制作 II | 90 | | |
| | プロダクトデザイン I | 90 | | |
| | プロダクトデザイン II | 90 | | |
| | 暮らしのデザイン I | 90 | | |
| 暮らしのデザイン II | 90 | | | |
| デジタルレンダリング | 90 | | | |
| デジタルプレゼンテーション | 90 | | | |
| プロダクトデザイン III | 90 | | | |
| プロダクトデザイン IV | 90 | | | |
| 卒業制作 | 180 | | | |
| コース計 | 2670 | | | |
| | デザイン論 | 30 | | |
| | 空間デザイン論 | 30 | | |
| | インテリアデザイン論 | 30 | | |

| | | | | |
|------------------------|----------------|----|-------|---|
| 総合デザイン学科(インテリアデザインコース) | 建築環境デザイン論 | 30 | 240時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/12/ID |
| | 材料学 | 30 | | |
| | 建築知識 | 30 | | |
| | 空間設計論 I | 30 | | |
| | 空間設計論 II | 30 | | |
| | キャリアプログラム I | 30 | | |
| | キャリアプログラム II | 30 | | |
| | キャリアプログラム III | 30 | | |
| | PC基礎 | 60 | | |
| | 空間基礎 I | 60 | | |
| | 空間基礎 II | 60 | | |
| | 商空間デザイン I | 60 | | |
| | 住空間デザイン I | 60 | | |
| | CAD II | 60 | | |
| | 空間表現演習 II | 60 | | |
| | 商空間デザイン演習 II | 60 | | |
| | 住空間デザイン演習 II | 60 | | |
| | キャリア演習 I | 60 | | |
| | キャリア演習 II | 60 | | |
| | CAD III | 60 | | |
| | 空間表現演習 III | 60 | | |
| | 商空間デザイン演習 III | 60 | | |
| | 住空間デザイン演習 III | 60 | | |
| | プラクティカル・プログラム | 60 | | |
| | 基礎造形 | 90 | | |
| | 空間スケッチ | 90 | | |
| | デッサン | 90 | | |
| | モデリング技法 | 90 | | |
| | CAD I | 90 | | |
| | 空間表現 I | 90 | | |
| | 家具デザイン実習 | 90 | | |
| | 照明デザイン実習 | 90 | | |
| | インテリアデザイン実習 I | 90 | | |
| | インテリアデザイン実習 II | 90 | | |
| 建築デザイン実習 | 90 | | | |
| 生活環境デザイン実習 | 90 | | | |
| インテリアデザイン実習 III | 90 | | | |
| インテリアデザイン実習 IV | 90 | | | |
| 卒業制作 | 180 | | | |
| コース計 | 2730 | | | |
| コミック・アート学科(マンガコース) | 構成の基礎 I | 30 | 160時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/21/CO |
| | キャリアデザイン | 30 | | |
| | キャラクター原論 II | 30 | | |
| | ストーリー演習 I | 60 | | |
| | ストーリー演習 II | 60 | | |
| | デジタル演習 I | 60 | | |
| | デジタル演習 II | 60 | | |
| | キャラクター制作 I | 60 | | |
| | キャラクター制作 II | 60 | | |
| | イラスト演習 | 60 | | |
| | フィギュア | 60 | | |
| | 絵本 | 60 | | |
| | 写真 | 60 | | |
| | デッサン I | 90 | | |
| | デッサン II | 90 | | |
| | デジタルマンガ I | 90 | | |
| | イラストレーション I | 90 | | |
| マンガ基礎実習 I | 90 | | | |

| | | | | |
|-------------------------|------------|------|-------|---|
| | マンガ基礎実習Ⅱ | 90 | | |
| | マンガ制作実習Ⅰ | 90 | | |
| | マンガ制作実習Ⅱ | 90 | | |
| | マンガ制作実習Ⅲ | 90 | | |
| | マンガ制作実習Ⅳ | 90 | | |
| | ゲームキャラクターⅠ | 90 | | |
| | ゲームキャラクターⅡ | 90 | | |
| | 卒業制作 | 60 | | |
| | コース計 | 1830 | | |
| コミック・アート学科(コミックイラストコース) | プランニングⅠ | 30 | 160時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/21/CI |
| | キャリアデザイン | 30 | | |
| | キャラクター原論Ⅱ | 30 | | |
| | ビジネスコミックⅠ | 60 | | |
| | ビジネスコミックⅡ | 60 | | |
| | 背景Ⅰ | 60 | | |
| | 背景Ⅱ | 60 | | |
| | キャラクター制作Ⅰ | 60 | | |
| | キャラクター制作Ⅱ | 60 | | |
| | 絵本 | 60 | | |
| | 写真 | 60 | | |
| | フィギュア | 60 | | |
| | デッサンⅠ | 90 | | |
| | デッサンⅡ | 90 | | |
| | デジタル実習Ⅰ | 90 | | |
| | デジタル実習Ⅱ | 90 | | |
| | コミックイラストⅠ | 90 | | |
| | コミックイラストⅡ | 90 | | |
| | ゲームキャラクターⅠ | 90 | | |
| | コミックイラストⅠ | 90 | | |
| | コミックイラストⅡ | 90 | | |
| | コミックイラストⅢ | 90 | | |
| | コミックイラストⅣ | 90 | | |
| | ゲームキャラクターⅠ | 90 | | |
| | ゲームキャラクターⅡ | 90 | | |
| | 卒業制作 | 60 | | |
| | コース計 | 1860 | | |
| コミック・アート学科(アニメコース) | アニメ原作基礎Ⅰ | 30 | 160時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/21/AN |
| | キャラクター原論Ⅱ | 30 | | |
| | キャリアデザイン | 30 | | |
| | アニメ制作演習Ⅰ | 60 | | |
| | アニメ制作演習Ⅱ | 60 | | |
| | シナリオ | 60 | | |
| | 絵コンテ | 60 | | |
| | キャラクター制作Ⅰ | 60 | | |
| | キャラクター制作Ⅱ | 60 | | |
| | 編集 | 60 | | |
| | 音響表現 | 60 | | |
| | 写真 | 60 | | |
| | 絵本 | 60 | | |
| | フィギュア | 60 | | |
| | デッサンⅠ | 90 | | |
| | デッサンⅡ | 90 | | |
| | デジタル実習Ⅰ | 90 | | |
| | デジタル実習Ⅱ | 90 | | |
| | アニメ制作基礎実習Ⅰ | 90 | | |
| | アニメ制作基礎実習Ⅱ | 90 | | |
| | アニメ制作実習Ⅰ | 90 | | |
| | アニメ制作実習Ⅱ | 90 | | |

| | | | | |
|---|------------|------|-------|---|
| | アニメ制作実習Ⅲ | 90 | | |
| | アニメ制作実習Ⅳ | 90 | | |
| | 卒業制作 | 60 | | |
| | コース計 | 1710 | | |
| コミック・アート学科(美術・工芸コース) | 美術・工芸論 | 15 | 160時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/21/AC |
| | 素描画演習 | 60 | | |
| | 造形演習 | 60 | | |
| | 写真演習 | 60 | | |
| | 彩色描画演習 | 60 | | |
| | 木炭画 | 60 | | |
| | 表現演習 | 60 | | |
| | コンピュータ演習 | 60 | | |
| | 版画技法Ⅰ | 60 | | |
| | 版画技法Ⅱ | 60 | | |
| | メタルクラフト演習 | 60 | | |
| | 彫金演習 | 60 | | |
| | メタルワーク演習 | 60 | | |
| | 陶表現 | 60 | | |
| | 陶芸素材演習 | 60 | | |
| | コミュニケーション | 60 | | |
| | ガラス工芸 | 60 | | |
| | モデル制作 | 60 | | |
| | 材料演習 | 60 | | |
| | 表現演習 | 60 | | |
| | 映像表現 | 60 | | |
| | メタルアート演習 | 60 | | |
| | マテリアル演習 | 60 | | |
| | クラフトデザイン | 60 | | |
| | 装飾表現 | 60 | | |
| | デッサン | 90 | | |
| | 美術基礎実習 | 90 | | |
| | 工芸基礎実習 | 90 | | |
| | 専門基礎実習Ⅰ | 90 | | |
| | 専門基礎実習Ⅱ | 90 | | |
| | 専門実習Ⅰ | 90 | | |
| | 専門実習Ⅱ | 90 | | |
| 専門実習Ⅲ | 90 | | | |
| 専門実習Ⅳ | 90 | | | |
| 専門実習Ⅴ | 90 | | | |
| 専門実習Ⅵ | 90 | | | |
| 卒業制作Ⅰ | 60 | | | |
| 卒業制作Ⅱ | 60 | | | |
| コース計 | 2565 | | | |
| フィギュアコース ※2 学生在籍者0名 今年度開設 年次科目担当者未定 | フィギュア制作論Ⅰ | 30 | 160時間 | http://i.osaka-geidai.ac.jp/syllabus_bisen/search/select/2020/21/FM |
| | 材料演習 | 60 | | |
| | 造形演習 | 60 | | |
| | デジタル演習Ⅰ | 60 | | |
| | デジタル演習Ⅱ | 60 | | |
| | キャラクター制作Ⅰ | 60 | | |
| | キャラクター制作Ⅱ | 60 | | |
| | デッサン | 90 | | |
| | ペイントテクニック | 90 | | |
| | デジタル造形Ⅰ | 90 | | |
| | デジタル造形Ⅱ | 90 | | |
| | フィギュア基礎実習Ⅰ | 90 | | |
| | フィギュア基礎実習Ⅱ | 90 | | |
| | キャリアデザイン | 30 | | |
| | コース計 | 960 | | |