

# 大阪芸術大学附属 大阪美術専門学校

## 2022年度 授業内容(シラバス)

### 総合デザイン学科 イラストレーションコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次
デザイン論Ⅰ	西田 順治	講義	1
デザイン論Ⅱ	西田 順治	講義	1
キャリアプログラムⅠ	津田 光明	講義	1
PC基礎	檜垣 平太	演習	1
PC基礎	檜垣 平太	演習	1
プレゼンテーションⅠ	津田 光明	演習	1
メディアコミュニケーションⅠ	平沢 卓	演習	1
色彩演習Ⅰ	高安 勲	演習	1
基礎造形	森村 誠	実習	1
基礎造形	森村 誠	実習	1
デッサン	大村 忠久	実習	1
デッサン	高安 勲	実習	1
デザインスケッチ	高安 勲	実習	1
イラストレーションⅠ	高安 勲	実習	1
イラストレーションⅡ	檜垣 平太	実習	1
マルチプリンティング	畑 卓也	実習	1
マルチプリンティング	畑 卓也	実習	1
デザイン史	福原 正行	講義	2
キャリアプログラムⅡ	津田 光明	講義	2
キャリアプログラムⅢ	津田 光明	講義	2
グッズ&パッケージデザインⅠ	津田 光明	演習	2
デジタルイラストレーションⅠ	平沢 卓	演習	2
イラスト&テクニク	中野 クニヒコ	演習	2
色彩演習Ⅱ	近藤 雅義	演習	2
立体表現	津田 光明	演習	2
イラストレーションⅢ	高安 勲	実習	2
イラストレーションⅣ	高安 勲	実習	2
イラストレーションⅤ	大村 忠久	実習	2
マスタードローイング	高安 勲	実習	2
ビジュアルデザインⅠ	西田 順治	実習	2
ビジュアルデザインⅡ	西田 順治	実習	2
イラスト論Ⅰ	高安 勲	講義	3
イラスト論Ⅱ	高安 勲	講義	3

科目名	教員名	授業形態	年次
プレゼンテーションⅡ	津田 光明	演習	3
グッズ&パッケージデザインⅡ	塩谷 麗子	演習	3
グラフィックアート	西田 順治	演習	3
デジタルイラストレーションⅡ	大村 忠久	演習	3
メディアコミュニケーションⅡ	西田 順治	演習	3
絵本制作	森村 誠	演習	3
写真演習	藤原 純子	演習	3
写真演習	藤原 純子	演習	3
イラストレーションⅥ	大村 忠久	実習	3
イラストレーションⅥ	高安 勲	実習	3
キャラクター&イラスト	中野 クニヒコ	実習	3
プラクティカル・プログラム	津田 光明	実習	3
卒業制作	大村 忠久	実習	3
卒業制作	高安 勲	実習	3

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デザイン論 I			教員名	西田 順治		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	2205

授業目的と到達目標

デザインは広くは社会における問題の解決法であり、狭くは告知行為や何かを作ることにおける高度な技術です。基本的には、現代での社会的なデザインの考えと、イラストレーターがグラフィックデザインをするとき、また平面作品に応用するために必須となる技術的・概念的な方法論の修得を目指します。

授業概要

デザインという定義を自身のなかで設定することを目的とします。社会におけるコミュニケーションツールとしてのデザインという概念を学びながら、講義と課題制作において、平面的なデザインにおける技術体系を体得します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	グラフィックデザイン、イベントデザイン、PR から企画までの業務遂行により、イラストとデザインの本質から実務制作における授業を行います。
講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価	70%	
出席日数・授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

Design Basic Book 出) BNN 著) 生田信一、大森裕二、亀尾敦

参考書・参考文献

資料作成

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デザイン論 I			教員名	西田 順治		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	2205

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス～アートとデザインを考える
第2回	デザインとは 課題解決のためのデザイン テーマとコンセプト
第3回	デザインを考える アートを考える
第4回	色について
第5回	文字について タイポグラフィー
第6回	レイアウト基礎 レイアウトを試みる
第7回	グラフィック実践1 キャラクター 好きなカタチを地域社会に活かす
第8回	キャラクター 制作
第9回	キャラクター 制作
第10回	グラフィック実践2 ロゴマーク 自分自身のカタチを考える
第11回	ロゴ&名刺 制作
第12回	ロゴ&名刺 制作
第13回	ロゴ&名刺 制作
第14回	ロゴ&名刺 制作
第15回	合評・プレゼンテーション

受講上の注意

受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日（納期）を厳守すること。将来の仕事の訓練として、社会性を保持すること。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デザイン論II			教員名	西田 順治		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	2206

授業目的と到達目標

デザインは広くは社会における問題の解決法であり、狭くは告知行為や何かを作ることにおける高度な技術です。後期ではより応用的に、イラストレーターがグラフィックデザインをするとき、また平面作品に応用するために必須となる技術的・概念的な方法論の修得を目指します。

授業概要

デザインという定義を自身のなかで設定することを目的とします。社会におけるコミュニケーションツールとしてのデザインという概念を学びながら、講義と課題制作において、平面的なデザインにおける技術体系を体得します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	グラフィックデザイン、イベントデザイン、PR から企画までの業務遂行により、イラストとデザインの本質から実務制作における授業を行います。
講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価	70%	
出席日数・授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

Design Basic Book 出) BNN 著) 生田信一、大森裕二、亀尾敦

参考書・参考文献

資料作成

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デザイン論II			教員名	西田 順治		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	2206

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス アートとデザイン デザインの歴史
第2回	アートとデザイン アートの歴史
第3回	レイアウト応用1 レイアウトを試みる
第4回	レイアウト応用2 レイアウトを試みる
第5回	グラフィック実践3 DM 自分自身を他者に伝える
第6回	DM 制作
第7回	DM 制作
第8回	DM 制作
第9回	DM 制作
第10回	グラフィック実践4 エディトリアルデザイン 社会のデザインを考える
第11回	雑誌表紙 制作
第12回	雑誌表紙 制作
第13回	雑誌表紙 制作
第14回	雑誌表紙 制作
第15回	合評・プレゼンテーション

受講上の注意

受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日（納期）を厳守すること。将来の仕事の訓練として、社会性を保持すること。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	キャリアプログラムⅠ			教員名	津田 光明		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	2102

授業目的と到達目標

①1年生の段階からキャリア形成を見据えた学習をし、より深みのある専門学習と視野の広い就業意識を持つ。②芸術系の学生が見落としがちなコミュニケーション能力を早い段階から育成する。

授業概要

本校で学ぶ学生が就職あるいは、よき社会人となる為に必要な視野の広さとコミュニケーション能力、就職力を育成する。ここで学ぶ基礎講座は全て就活に不可欠なプレゼンテーション力・ポートフォリオ作成・に向けた基礎的な学習と位置づけて展開する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	芸術系大学卒業後 デザイン事務所を経て 1978 年 デザイン事務所 SPACE-Q を設立 40 年を超える 実務経験を持つ。商品及び空間(意匠・企画・開発・設計)に関する長年の多業種受託業務などから得た経験を基に実践的な指導を行います。
出席率	90%	
レポート	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	キャリアプログラムⅠ			教員名	津田 光明		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	2102

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	◆Ⅰ基礎編（知る）Ⅱ応用編（考える）Ⅲ実践編（試す）の中の【Ⅰ基礎編】を展開 ガイダンス この授業で学ぶ事 学ぶ体制を整える ・グループ学習・ワークショップの理解 ・礼儀と作法・学びの応用と効果
第2回	シート記入 キャリコンシートの記載 ・今後のキャリアアドバイスをスムーズに進める手段 ・記載の説明 ・記載の目的と効果
第3回	就職とは… 働く（意味・対応・効果）を考える ・お金を稼ぐという事 ・自分のビジョンをイメージする 今迄～今後をグ ラフにする
第4回	仕事内容の理解 社会で働くということ ・自分に合った業種・職種・業務を考える ・インターンシップの必要性を考える
第5回	新聞の読み方 新聞の中から簡単な時事問題解説まで 一般常識を身に付けアイデア(商品・催し・体制)発想の基を探す
第6回	在校生に聞く パネルディスカッション ・この1年間で 学んだ事（パネルディスカッション） ・学校で学んだ事・後輩へ伝えたい事
第7回	一般常識テスト 常識テスト実施（テスト時間60分） ・テストフォロー ・テスト問題の解説と応用について
第8回	マナー 社会人に必要なマナーについて（服装・挨拶・言葉使い etc） ・『マナーが大切な訳?』をグループで討議
第9回	滑舌を学ぶ 言葉がハッキリしないと打合せや電話の際、正しく伝わらない・印象が変わる なぜ印象が重要? ・発声法と滑舌練習
第10回	報告・連絡・相談 重要性と応用を学ぶ ・(ホウレンソウ)の重要性と応用を学ぶ ・目的と効果 ・社会人必須 ビジネスワークの基本!!
第11回	電話のマナー 見えないからこそその留意点 ・いつ・誰が・誰に・どんな用件で ・私・・・の・・・と申します ・メールだ って同じコト
第12回	伝達力を鍛える① 聴覚伝達 ・着席の列を利用し（事柄・時間・目的）を、どう伝える? ◆例:新幹線に乗り博多で…
第13回	伝達力を鍛える② 視覚伝達 ①取引先の会社名と担当者の名前 ②アポイントの時間 ③最前列から最後列に伝えるラリー
第14回	プロモーションカ 自己PR文の作成 ・自己分析を進め、自己PRとなる文章(300字)を書いてみる・今後、自己表現の文章として応用
第15回	授業で学んだこと この授業を通し学んだ事、感じた事 ・伸ばすべき箇所 改善すべき箇所 ・レポート作成（提出必須）

受講上の注意

社会人としてのモラルを身につける

特記事項

出席状況と、与件に対する創造的要素の理解と取り組みの姿勢を基にした総合評価とする。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	PC基礎			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	1122

授業目的と到達目標

PCによる画像制作アプリ（Adobe Photoshop・Illustrator）の基礎の習得。

授業概要

PC（macOS）環境の概要と、デジタル画像制作の必須ツールとなる Adobe Photoshop と Illustrator の基本オペレーションの修得。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーが、デジタル環境での制作の基礎を指導します。
受講姿勢	50%	
技能習得	40%	
制作物とテスト	10%	
	%	
	%	

教科書

知識ゼロからきちんと学べる！Illustrator しっかり入門 出) SB クリエイティブ株式会社 著) 高野雅弘  
 知識ゼロからきちんと学べる！Photoshop しっかり入門 出) SB クリエイティブ株式会社 著) まきのゆみ

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	P C 基礎			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	1122

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	ガイダンス／OS と周辺機器及びデータ管理、Photoshop・Illustrator というアプリケーションについて、Google アカウント作成
第 2 回	Illustrator／インターフェイスと基本操作（アートボード、ベジェ曲線の展開、色の指定）
第 3 回	Illustrator／線と塗り、パスやオブジェクトの編集（拡大・縮小、シアー、リフレクト、回転など）
第 4 回	Illustrator／図形やオブジェクトの操作（グループ、オブジェクトの整列、パスファインダ、マスク、グラデーション、透明）
第 5 回	Illustrator／文字ツールの操作方法
第 6 回	Illustrator／名刺の制作、文字組みとタイポグラフィ
第 7 回	Photoshop／インターフェイスと基本操作（画像処理法・保存形式、ペイントツールとしての機能展開）
第 8 回	Photoshop／ピクセルとシェイプ、レイヤー操作・効果、スマートオブジェクト
第 9 回	Photoshop／色調補正（レベル補正、トーンカーブ）、レイヤー効果、フィルタ等
第 10 回	Photoshop／マスク、スタンプ、修復、パッチツール
第 11 回	Photoshop／コラージュ作品の制作（写真加工、写真合成）
第 12 回	Illustrator&Photoshop／コラージュ作品を使用する DM 制作（Map 制作）
第 13 回	Illustrator&Photoshop／コラージュ作品を使用する DM 制作
第 14 回	テスト
第 15 回	合評

受講上の注意
●課題の提出期限厳守。●授業内の単位を取る為の課題と受け身の姿勢ではなく、自身の成長する為の課題と 思い取り組んでください。

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	PC基礎			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	4101

授業目的と到達目標

PC による画像制作アプリ（Adobe Photoshop・Illustrator）の基礎の習得。

授業概要

PC（macOS）環境の概要と、デジタル画像制作の必須ツールとなる Adobe Photoshop と Illustrator の基本オペレーションの修得。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーが、デジタル環境での制作の基礎を指導します。
受講姿勢	50%	
技能習得	40%	
制作物とテスト	10%	
	%	
	%	

教科書

知識ゼロからきちんと学べる！Illustrator しっかり入門 出) SB クリエイティブ株式会社 著) 高野雅弘  
 知識ゼロからきちんと学べる！Photoshop しっかり入門 出) SB クリエイティブ株式会社 著) まきのゆみ

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	PC基礎			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	4101

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス/OS と周辺機器及びデータ管理、Photoshop・Illustrator というアプリケーションについて、Google アカウント作成
第2回	Illustrator/インターフェイスと基本操作（アートボード、ベジェ曲線の展開、色の指定）
第3回	Illustrator/線と塗り、パスやオブジェクトの編集（拡大・縮小、シアー、リフレクト、回転など）
第4回	Illustrator/図形やオブジェクトの操作（グループ、オブジェクトの整列、パスファインダ、マスク、グラデーション、透明）
第5回	Illustrator/文字ツールの操作方法
第6回	Illustrator/名刺の制作、文字組みとタイポグラフィ
第7回	Photoshop/インターフェイスと基本操作（画像処理法・保存形式、ペイントツールとしての機能展開）
第8回	Photoshop/ピクセルとシェイプ、レイヤー操作・効果、スマートオブジェクト
第9回	Photoshop/色調補正（レベル補正、トーンカーブ）、レイヤー効果、フィルタ等
第10回	Photoshop/マスク、スタンプ、修復、パッチツール
第11回	Photoshop/コラージュ作品の制作（写真加工、写真合成）
第12回	Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用する際の DM 制作（Map 制作）
第13回	Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用する際の DM 制作
第14回	テスト
第15回	合評

受講上の注意
●課題の提出期限厳守。●授業内の単位を取る為の課題と受け身の姿勢ではなく、自身の成長する為の課題と 思い取り組んでください。

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	プレゼンテーション I			教員名	津田 光明		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	1307

授業目的と到達目標

各自の個性を尊重した上で社会的基本要素の話し方・態度・企画の仕組みや、伝達手段を体験し、伝えたい想いや考え方を分かりやすく端的に第三者に伝える為の行為として、必要な要素と手順を学び今後の実践に備える。

授業概要

企画の立て方から提案の手段までの基礎を学びます。伝達（コミュニケーション）の起承転結を基本的な実践を交えて体験し、伝達要素に不可欠な情報収集力・調査分析力・企画想像力・構成表現力・提案説得力・伝達態度や表情力など、流れに沿った総合的な認識を学びます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	芸術系大学卒業後 デザイン事務所を経て 1978 年 デザイン事務所 SPACE-Q を設立 40 年を超える実務経験を持つ。商品及び空間(意匠・企画・開発・設計)に関する長年の多業種受託業務などから得た経験を基に実践的な指導を行います。
製作物	60%	
企画提案	30%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し (手持ち資料で対応)

参考書・参考文献

特に無し (手持ち資料で対応)

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	プレゼンテーション I			教員名	津田 光明		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	1307

授業計画（各回予定）

授業内容	
第 1 回	ガイダンス：これから学ぶことの意味合いを共有認識する ・伝達に関する「目的・まとめ方・伝え方」の基本作法を順を追って学ぶ・制作時間の割合を徹底認識する（企画 30% 製作 60% 補足 10%）・作業に必要な材料手配は前もって段取りすること
第 2 回	アイデア発想法 ・デザイナーが対応する基本的な「仕事の流れ」を認識する ・モノの考え方と伝え方 得る言葉は「なるほど！」 ・プレゼンテーションまでの流れを企画要素（5W2H）を交えて学習する
第 3 回	マーケティング ・目的と効果予測を基にした市場調査 ・日頃から調査場所の準備が大切 ・インターネットは皆が見ている情報
第 4 回	◆商品企画（植物） 与件の説明 提案に向けた情報収集 情報の集め方（知識・売場・ネット） モチーフの調査/分析 特徴 要素の発見
第 5 回	◆商品企画（植物） アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第 6 回	◆商品企画（植物） 作品のプレゼンテーション（企画提案書 A3 横置き 4/0）提出/合評
第 7 回	◆商品企画（動物） 与件の説明 提案に向けた情報収集 情報の集め方（知識・売場・ネット） モチーフの調査/分析 特徴 要素の発見
第 8 回	◆商品企画（動物） アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第 9 回	◆商品企画（動物） 作品のプレゼンテーション（企画提案書 A3 横置き 4/0）提出/合評
第 10 回	◆商品企画（自由） 与件の説明 提案に向けた情報収集 情報の集め方（知識・売場・ネット） モチーフの調査/分析 特徴 要素の発見
第 11 回	◆商品企画（自由） アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第 12 回	◆商品企画（自由） 作品のプレゼンテーション（企画提案書 A3 横置き 4/0）提出/合評
第 13 回	◆プロモーションチラシ 自分の中にある（知識・技術・感性）の活用手段を考える 渡す相手・目的・効果予測を考慮する
第 14 回	◆プロモーションチラシ 自分を売り込む際に相手に理解して貰うべき項目を A 4 サイズ両面に創り込む。
第 15 回	総括 企画提案とプレゼンテーションに対する創造的取り組みの態度と制作物に対する創意工夫をもって評価とする

受講上の注意

出席は元より、与件に対する創造的取り組みのプロセスと動機付け・根拠に裏付けされた制作物の応用と対応を評価とし、総合的な個性・らしさの訴求効果をもって評価とする。一度採点を終えた作品について、バージョンアップを目的とした再提出は、随時受け付けます

特記事項

※与件に対する創造的取り組みのプロセスと制作物に対する企画提案書の表現的要素をもって評価とする。※課題は全て合評形式による発表とする

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	メディアコミュニケーション I			教員名	平沢 卓		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1	履修コード	3108

授業目的と到達目標

●印刷、デジタル広告、web、ゲーム等メディアの多様化が進んでいます。イラストレーター、デザイナー、漫画家は、その多種メディアの特性を理解し、最適な作品を作る必要があります。●多様な表現方法の可能性を模索したり、仕事に近い形で、情報伝達力(技術力と発想力)を習得します。※例えばゲームキャラは実際のゲーム機を体験し、ゲーム上での動きや、効果を考えて制作します。

授業概要

●デザイナー、イラストレーター、マンガ家、アニメーターも、絵で情報伝達する職業です。実際、デザイナーから漫画家になった人や、漫画家からイラストレーターになった人などいくらでもあります。私自身、デザイン、イラスト、映像、ゲームを仕事にしています。他のメディアを勉強する事で今抱えてる問題の解決方法を見つけられるかもしれません。仕事の幅を広げる事にもなります。自分の可能性を見つけてみましょう。●コミュニケーション力は上手くしゃべる能力ではありません。ゆっくりでも、相手の問題を見つけ、求めている答えに、誠意を持って応える。それが正しいコミュニケーション力だと思います。●自分の才能に疑問を感じ、将来に不安を持つことは誰にでもあります。悩んでいても解決しません。自信は一步一步積み重なった先に生まれます。毎日絵を描きましょう。物語を考えましょう。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	広告、Web、映像のデザイナー、イラストレーター。ソニークリエイティブ大賞受賞を始め、国際ポスター展受賞、大阪府政デザイン最優秀賞したロゴ、アート引越センターBL、学研のキャラクターなど制作する。一方、キャビン戯曲賞ファイナリストで神戸オリエンタル劇場での公演や、NHK ドラマの原案やゲームのシナリオを執筆する。以上の経験を元に実際の仕事に近い課題で包括的に指導します。
作品内容と授業理解度、態度、出席を総合的に判断	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

なし

参考書・参考文献

なし

参考 URL

任天堂「社長が訊く」 URL)<https://www.nintendo.co.jp/corporate/links/index.html>

トレンドたまご URL)[https://www.tv-tokyo.co.jp/mv/wbs/trend\\_tamago/](https://www.tv-tokyo.co.jp/mv/wbs/trend_tamago/)

WWD コレクション URL)<https://www.wwdjapan.com/collection/paris>

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	メディアコミュニケーション I			教員名	平沢 卓		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1	履修コード	3108

授業計画（各回予定）

授業内容	
第 1 回	◆講義／メディアとデザイン・イラストの領域と特徴／発想法（形からの発想、キャラクター共同製作。心と体。運動と脳。心理と音楽）
第 2 回	◆雑誌の星占いイラストレーション／絵画風でも、萌えキャラ、ピクトグラムでも OK。
第 3 回	◆クロッキー／線による表現の可能性、落書き、有名人等の似顔絵。
第 4 回	◆世界観／ポケモン、モンハン、ライダー、ガンダム、Fate、艦コレ、刀剣など既存のアニメ、漫画、ゲームを分析し、新キャラ、マップを製作する。
第 5 回	◆マップイラストレーション。／雑誌の様なおいしいラーメン特集マップでも、ファンタジー世界のマップでも OK です。
第 6 回	◆アクションイラスト／バトルアクションを考えてみよう。（フィギュア、3D モデル）
第 7 回	◆空間構成／アイソメトリック、1 点透視、2 点透視、3 点透視
第 8 回	◆ゲーム／Switch、PSVR、XboxOne キネクト、スマホなど研究し、新しいゲームの企画書のビジュアル部分をつくる。
第 9 回	◆アニメーション／ゲームキャラクターを動かしてみよう。
第 10 回	◆色々な技法／コラージュ、スクラッチボードなど。
第 11 回	◆説明イラスト／イラストマップや商品説明カットなどを作しましょう。
第 12 回	◆ブックデザイン／既存でも架空でも書籍のタイトルロゴのデザインをし、本の表紙を作しましょう。
第 13 回	◆ブックデザイン／既存でも架空でも書籍のタイトルロゴのデザインをし、本の表紙を作しましょう。
第 14 回	◆変形サイズ／カレンダーイラスト。普段と違うサイズに描く事により、新しい構図や構成の練習をする。必要と思われるイベント・作品展等には、見学を実施します。※学生の理解深度に鑑みて課題内容の変更や調整は行います。
第 15 回	◆変形サイズ／カレンダーイラスト。普段と違うサイズに描く事により、新しい構図や構成の練習をする。必要と思われるイベント・作品展等には、見学を実施します。※学生の理解深度に鑑みて課題内容の変更や調整は行います。

受講上の注意

美術の学校は一般人から見たらオタク！「暗い」って言われても気にしない。真剣にモノを作れば暗く見えます。自分の世界に入る事を怖がらないで、一方で、自分のアイデアを他人にわかる言葉で伝える練習をしましょう。まずは、見学だけでも OK ですよ。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	色彩演習 I			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	6117

授業目的と到達目標

ADEC 色彩士検定 3級合格を目指す。

授業概要

講義と演習で「制作すること」に於ける色彩の面白さと重要性を学ぶ。教科書の各セクションごとに学び、演習を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
演習の作品提出、ペーパーテスト	30%	
出席状況、授業態度	70%	
	%	
	%	

教科書

Color Master basic 出) NPO 法人アディック出版局

参考書・参考文献

参考書(色彩) 演習教材(色彩感覚・配色カード)

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	色彩演習 I			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	6117

授業計画（各回予定）

授業内容	
第 1 回	ガイダンス
第 2 回	色彩について
第 3 回	色彩の活用
第 4 回	色の意味
第 5 回	照明光源
第 6 回	色の知覚
第 7 回	混色
第 8 回	色の表示方法
第 9 回	色の知覚的効果
第 10 回	色彩の心理
第 11 回	色彩調和
第 12 回	模擬テスト.1.
第 13 回	模擬テスト.2.
第 14 回	模擬テスト.3.
第 15 回	まとめ

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	基礎造形			教員名	森村 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	3303

授業目的と到達目標

平面・立体作品の基礎技術・知識・発想力を体験的に学び、各専門分野の制作に対応できること及び、最低限度自分の制作物について自分の言葉で説明ができることを授業の到達目標とします。

授業概要

素材に対する意味要素、テーマに対する切り口など、作品制作に対する考え方を学び、完成度を追及する作品制作の技術力・発想力の育成を行うことを目的とした実習です。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	基礎造形に関して、美術作家の経験を元に指導します。
出席度：全日数 100 とする 70 可&受講状況	30%	
研究度：制作研究・実習・習熟度	30%	
制作・作品評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルのプリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	基礎造形			教員名	森村 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	3303

授業計画（各回予定）							
授業内容							
第1回	ガイダンス・オリエンテーション						
第2回	「点～円の画面構成：浮遊する108個の●」。平面構成における「●」の「造形的存在」を探り「視覚効果」を、感覚的配列や構成により幾何学的視覚効果を表現する。ポスターカラー「黒」を使い「白（白地）黒」を製図器・筆によるベタ塗の技術体験をする。制作物のプレゼンテーション。						
第3回	〃						
第4回	複数の線列利用による「造形表現（集積面のイラスト化）の図案表現と時間経過の可能性」1使用前・使用后、過去・現在、現在・未来などアイデア図案（線の長短・強弱・配置・校正・集・散など）。規則正しい線列にアイデア図案を託す。烏口の線幅を駆使し、図案構成・描画の訓練。						
第5回	〃 制作物のプレゼンテーション。						
第6回	紙ケント立体造形_1ケント紙でのランプシェードの作成。切り込み+折り曲げ、繰返+連結により、12cmの立方体ランプシェードを制作する。単純な幾何学的カットによる折込や折曲げを駆使し、1面を立体表現の1ピースとし、電源側を除く5面を体連続(repetition)し、ランプシェードを作成する。						
第7回	〃						
第8回	〃 制作物のプレゼンテーション。						
第9回	印刷物の意味と質感について_1印刷物の意味（各メディアの意味：例；新聞、ファッション誌、DM等の意味）と印刷物の質感（仕上げ・厚み・紙の種類など）を考慮してシュールな世界をカラージュで制作する。参考資料：シュールレアリズムの作品画像など						
第10回	〃 制作物のプレゼンテーション。						
第11回	パロディとパクリについて_1パロディとパクリの違いを理解し、質の高いパロディ作品（平面/立体/素材は問わず）の制作参考資料：デザインから現代美術のパロディ作品画像など						
第12回	限りある予算の中でどのように制作していくかについて_2パロディとパクリの違いを理解し、質の高いパロディ作品（平面/立体/素材は問わず）の制作制作物のプレゼンテーション参考資料：デザインから現代美術のパロディ作品画像など						
第13回	根付_1 根付についての基本情報の講義・根付の実物を使用して、根付の機能性などを体感する。現代における「根付」にたいするコンセプトの構築。コンセプトが固まった学生は制作を開始する。						
第14回	根付_2 制作+チュートリアル						
第15回	根付_3 制作+完成+プレゼンテーション						

受講上の注意

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	基礎造形			教員名	森村 誠		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	4129

授業目的と到達目標

平面・立体作品の基礎技術・知識・発想力を体験的に学び、各専門分野の制作に対応できること及び、最低限度自分の制作物について自分の言葉で説明ができることを授業の到達目標とします。

授業概要

素材に対する意味要素、テーマに対する切り口など、作品制作に対する考え方を学び、完成度を追及する作品制作の技術力・発想力の育成を行うことを目的とした実習です。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	基礎造形に関して、美術作家の経験を元に指導します。
出席度：全日数 100 とする 70 可&受講状況	30%	
研究度：制作研究・実習・習熟度	30%	
制作・作品評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルのプリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	基礎造形			教員名	森村 誠		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	4129

授業計画（各回予定）							
授業内容							
第1回	ガイダンス・オリエンテーション						
第2回	「点～円の画面構成：浮遊する108個の●」。平面構成における「●」の「造形的存在」を探り「視覚効果」を、感覚的配列や構成により幾何学的視覚効果を表現する。ポスターカラー「黒」を使い「白（白地）黒」を製図器・筆によるベタ塗の技術体験をする。制作物のプレゼンテーション。						
第3回	〃						
第4回	複数の線列利用による「造形表現（集積面のイラスト化）の図案表現と時間経過の可能性」1使用前・使用后、過去・現在、現在・未来などアイデア図案（線の長短・強弱・配置・校正・集・散など）。規則正しい線列にアイデア図案を託す。烏口の線幅を駆使し、図案構成・描画の訓練。制作物のプレゼンテーション。						
第5回	〃						
第6回	紙ケント立体造形ケント紙でのランプシェードの作成。切り込み+折り曲げ、繰返+連結により、12cmの立方体ランプシェードを制作する。単純な幾何学的カットによる折込や折曲げを駆使し、1面を立体表現の1ピースとし、電源側を除く5面を体連続(repetition)し、ランプシェードを作成する。制作物のプレゼンテーション						
第7回	〃						
第8回	〃						
第9回	印刷物の意味と質感について印刷物の意味（各メディアの意味：例；新聞、ファッション誌、DM等の意味）と印刷物の質感（仕上げ・厚み・紙の種類など）を考慮してシュールな世界をコラージュで制作する。制作物のプレゼンテーション。参考資料：シュールレアリズムの作品画像など						
第10回	〃						
第11回	引用と盗用について引用（パロディ）と盗用（パクリ）の違いを理解し、質の高いパロディ作品（平面／立体／素材は問わず）の制作参考資料：デザインから現代美術のパロディ作品画像など、						
第12回	〃						
第13回	根付の制作根付についての基本情報の講義・根付の実物を使用して、根付の機能性などを体感する。現代における「根付」にたいするコンセプトの構築。制作+完成+プレゼンテーション						
第14回	〃						
第15回	〃						

受講上の注意

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デッサン			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	1303

授業目的と到達目標

デザインの業務においては自らが構想した意匠を「他者に簡潔に伝達する」という作業が必須となります。意匠の伝達は、確かな技術力があって始めて達成しうるものです。鉛筆を使って短時間でイメージスケッチを作成しうる能力は、確かなデッサン力があって初めて発揮する事が出来る所となります。この授業では、デザインの業務において必須とされる、鉛筆を使った伝達力の養成を最終的な目的とした授業を行います。

授業概要

造形の基礎となるデッサンの作業を通じて、構成力・造形力・描写力の育成を図ります。デザインの業務を考慮し、鉛筆デッサンのみに絞る形で実習を行います。具体的な鉛筆の使い方に始まり、構図の選定、透視図法、立体感の表現法、質感の描き分け方、タッチの入れ方等を習得しデッサン力及び描写力の向上と表現の基礎を学びます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターによりビジュアルコミュニケーションの技術力の育成に主眼を置いた指導をします。
技術の習熟度	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デッサン			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	1303

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基礎立体 立方体
第3回	基礎立体 球体
第4回	基礎立体 円柱
第5回	質感表現 コンクリートブロック
第6回	質感表現 スプーン（金属）
第7回	質感表現 ガラスのコップ
第8回	質感表現 手袋（布）
第9回	複数のモチーフの構成1 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
第10回	複数のモチーフの構成2 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
第11回	複数のモチーフの構成3 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第12回	複数のモチーフの構成4 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第13回	スケッチ1 校内でスケッチする（透視図法・遠近法のトレーニング）
第14回	スケッチ2 校内でスケッチする（透視図法・遠近法のトレーニング）
第15回	上記課題の中から加筆したい作品に自由に加筆

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デッサン			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	2312

授業目的と到達目標

総合デザイン学科に於いて必要とされるデッサンを基礎の段階から順序立てて学ぶ。

授業概要

モチーフを正確に捉える観察力と描写力を修得し、作品として表現する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
作品の評価	60%	
出席状況、受講態度	40%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

参考プリントなどは、状況に応じて配付する。


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デッサン			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	2312

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基本形とデッサン ... 立方体を描く
第3回	基本形とデッサン ... 球体を描く
第4回	基本形とデッサン ... 円柱を描く
第5回	デッサン単体 ... ブロック
第6回	デッサン単体 ... スプーン
第7回	デッサン単体 ... ガラスコップ
第8回	デッサン単体 ... 軍手
第9回	デッサン複数 ... 植木鉢.シュロ縄
第10回	デッサン複数 ... 植木鉢.シュロ縄
第11回	デッサン複数 ... ビン.テニスボール.布
第12回	デッサン複数 ... ビン.テニスボール.布
第13回	デッサン空間を描く ... 校内風景
第14回	デッサン空間を描く ... 校内風景
第15回	総合評価

受講上の注意

モチーフなどは、主に学校装備のものを使用する。

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デザインスケッチ			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	2313

授業目的と到達目標

前期で身に付けた基本形態の把握、観察能力と描写技術をふまえて、さらに高度なモチーフを適確に描けることを目指す。

授業概要

モチーフを正確に捉える観察力と描写力を、リアルイラストレーションとしての技術と捉え、作品制作を行う。イラストレーション制作に必要なスケッチ描写の修得。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
作品の評価	60%	
出席状況、受講態度	40%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

参考プリントなどは、状況に応じて配付する。


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デザインスケッチ			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	2313

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	サイコロキャラメル複数(立方体、空間表現)…観察.構成.描写
第3回	サイコロキャラメル複数(立方体、空間表現)…観察.構成.描写
第4回	パッケージ(円柱形)…形と文字
第5回	パッケージ(円柱形)…形と文字
第6回	刷毛…木.金属.毛など質感表現
第7回	布とボール…布の表現と存在性(ボリューム)
第8回	布とボール…布の表現と存在性(ボリューム)
第9回	皿と料理(色鉛筆)…盛り合わせと表現力
第10回	広告とイラストレーション…チョコレート
第11回	広告とイラストレーション…商品精密描写
第12回	広告とイラストレーション…アイデアスケッチ
第13回	広告とイラストレーション…イラストレーション制作
第14回	広告とイラストレーション…イラストレーション制作
第15回	総合評価

受講上の注意
モチーフなどは、主に学校装備のものを使用する。

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラストレーションⅠ			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	5307

授業目的と到達目標

イラストレーションを描くための基礎的技術の修得。「発想すること」と、「表現すること」について学ぶ。

授業概要

与えられた課題をもとに「発想と表現すること」とその方法を学び、作品制作を行う。○与えられたテーマから自由な発想と解釈でアイデアをスケッチし、それをイラストレーションとして表現する○様々な画材を使用し、描写技術、表現力を高める

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
作品の発表と提出、評価点	60%	
出席状況、授業態度	40%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

参考作品・各種プリント

参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラストレーションⅠ			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-5時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	5307

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	紙による造形と精密描写
第3回	精密描写(鉛筆)
第4回	鉛筆による写実的イラストレーション…アイデア
第5回	鉛筆による写実的イラストレーション…構成
第6回	鉛筆による写実的イラストレーション…制作
第7回	鉛筆による写実的イラストレーション…制作
第8回	イラストレーション(色鉛筆)…アイデア
第9回	イラストレーション(色鉛筆)…構成
第10回	イラストレーション(色鉛筆)…制作
第11回	イラストレーション(色鉛筆)…制作
第12回	イラストレーション(水性絵具)…アイデア
第13回	イラストレーション(水性絵具)…制作
第14回	イラストレーション(水性絵具)…制作
第15回	プレゼンテーションによる合評会

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラストレーションⅡ			教員名	檜垣 平太		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	5124

授業目的と到達目標

アナログでの制作をふまえた上で、PC基礎で習得した Adobe Photoshop・Illustrator を使い、デジタル環境でのイラストレーション制作に慣れる事が目標。

授業概要

Adobe Photoshop と Illustrator を使い、イラストレーションの制作とその周辺（デザイン等）について学びます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーが、デジタル環境でのイラストレーション制作を指導します。
受講姿勢	40%	
技能習得	40%	
制作物の完成度	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラストレーションⅡ			教員名	檜垣 平太		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	5124

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	アナログとデジタルによるイラスト制作（Photoshopによるイラスト制作1）
第3回	アナログとデジタルによるイラスト制作（Photoshopによるイラスト制作2）
第4回	アナログとデジタルによるイラスト制作（Photoshopによるイラスト制作3）
第5回	アナログとデジタルによるイラスト制作（Photoshopによるイラスト制作4）
第6回	ベクター形式でのイラスト制作（Illustratorによるイラスト制作1）
第7回	ベクター形式でのイラスト制作（Illustratorによるイラスト制作2）
第8回	ベクター形式でのイラスト制作（Illustratorによるイラスト制作3）
第9回	ベクター形式でのイラスト制作（Illustratorによるイラスト制作4）
第10回	ブランディングの為にイラスト制作
第11回	ブランディングの為にイラスト制作
第12回	ブランディングの為にイラスト制作
第13回	ブランディングの為にイラスト制作
第14回	ブランディングの為にイラスト制作
第15回	ブランディングの為にイラスト制作と半年間の講評会

受講上の注意

●課題の提出期限厳守。●授業内の単位を取る為の課題と受け身の姿勢ではなく、自身の成長する為の課題と  
思い取り組んでください。

特記事項

都合により、特別講座になる場合があります。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	マルチプリンティング			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1	履修コード	4307

授業目的と到達目標

◎版画の基礎知識とプリント技術を活かした表現の試み。◎スクリーンプリントの原理を理解し、アイデアから完成までのプロセスを学ぶとともに、デザイン・イラスト表現における活用を考える。

授業概要

モノプリント、シンナープリントなど簡易なプリントテクニックと、スクリーンプリントにより、作品制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、基礎となるデッサン・ドローイング等の技術習得やスクリーンプリント表現研究等の指導を行う。」
取り組みと作課題に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	マルチプリンティング			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1	履修コード	4307

授業計画（各回予定）							
授業内容							
第1回	ガイダンス：カリキュラム説明、版画の種類と原理、その他多様なプリント技法について						
第2回	モノプリント：スクリーン版を使ったモノタイプ						
第3回	シンナープリント：コラージュによるイメージ表現と転写						
第4回	シンナープリント：コラージュによるイメージ表現と転写						
第5回	紙版画（凸版）：身の回りにあるものの形を活かした版制作						
第6回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第7回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第8回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第9回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第10回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第11回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第12回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第13回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第14回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第15回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				

受講上の注意

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	マルチプリンティング			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1	履修コード	6108

授業目的と到達目標

◎版画の基礎知識とプリント技術を活かした表現の試み。◎スクリーンプリントの原理を理解し、アイデアから完成までのプロセスを学ぶとともに、デザイン・イラスト表現における活用を考える。

授業概要

モノプリント、シンナープリントなど簡易なプリントテクニックと、スクリーンプリントにより、作品制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、基礎となるデッサン・ドローイング等の技術習得やスクリーンプリント表現研究等の指導を行う。」
取り組みと作課題に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	マルチプリンティング			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1	履修コード	6108

授業計画（各回予定）

授業内容							
第1回	ガイダンス：カリキュラム説明、版画の種類と原理、その他多様なプリント技法について						
第2回	モノプリント：スクリーン版を使ったモノタイプ						
第3回	シンナープリント：コラージュによるイメージ表現と転写						
第4回	シンナープリント：コラージュによるイメージ表現と転写						
第5回	紙版画（凸版）：身の回りにあるものの形を活かした版制作						
第6回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第7回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第8回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第9回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第10回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第11回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第12回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第13回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第14回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第15回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デザイン史			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	2	履修コード	4201

授業目的と到達目標

広く全学科専攻を対象とし、「アート」や「テクノロジー」との関わりの中で「デザイン」する行為とその思考のあり方を、近代以降の大衆社会の発展史として論じる。

授業概要

産業革命以降の近代社会の発展を、「もの」づくりを中心とする大衆社会の形成過程で論じる前半。後半は主に日本の戦後以降に話題を移し、「デザイン」の発想や試みが、どのように日本社会に受け入れられ、何を目指そうとするのかを、具体的事例を取り上げながら検証する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
課題レポート	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜指示する。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デザイン史			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	2	履修コード	4201

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス 「デザイン」とは何か
第2回	産業革命からモダンデザインへ
第3回	ウィリアム・モリス クリスタル・パレスからレッド・ハウスへ
第4回	ベルエポックのロートレック、ミュシャ
第5回	フランスのアール・ヌーヴォー ガレのナンシー派、ギマールやラリック
第6回	アール・デコの 20年代 モダン・アートの影響、バレエ・リュス、モードとファッション
第7回	ロシア・アヴァンギャルドからの革命のデザイン
第8回	アメリカ式生産様式 フォーディズム
第9回	両大戦間の社会とバウハウス
第10回	インダストリアル・デザイナー第一世代 ローウィーからベル＝ゲデスまで
第11回	ミッドセンチュリー・モダン イームズとネルソン
第12回	戦後日本の元気企業 ホンダ、ソニー、松下
第13回	東京オリンピックとグラフィック・デザイン
第14回	大阪万博と関西の復権 太陽の塔とモダニズム
第15回	サイケデリックとシラケの 70年代 成長の限界とオイル・ショック

受講上の注意

出席重視 全講時数の 2/3 以上の出席が必須

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	津田 光明		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン、イラストレーション			年次	2	履修コード	2201

授業目的と到達目標

社会への興味・コミュニケーション能力・社会的基礎能力を広げ、実際に就職活動で活かせる具体的スキルを育成するプログラムです。Ⅰ基礎編（知る）・Ⅱ応用編（考える）・Ⅲ実践編（試す）

授業概要

私達が社会の中で仕事をする場合、相手や同僚がいて、気が合う人ばかりとは限りません。説明力や打合せの際の礼儀や作法など、避けて通れない幾つかの基本をここでは学びます学んだ事柄の応用編と位置づけます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	芸術系大学卒業後 デザイン事務所を経て 1978 年 デザイン事務所 SPACE-Q を設立 40 年を超える 実務経験を持つ。商品及び空間(意匠・企画・開発・設 計)に関する長年の多業種受託業務などから得た経 験を基に実践的な指導を行います。
出席率	90%	
レポート	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	津田 光明		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン、イラストレーション			年次	2	履修コード	2201

授業計画（各回予定）

授業内容							
第1回	◆Ⅰ基礎編（知る）Ⅱ応用編（考える）Ⅲ実践編（試す） 中の【Ⅱ応用編】を展開 学習意識の共有化 デザイン思考 ・アイデア発想法→多くの体験と柔軟な意識が大切 ・相手に「なるほど!」と云わせる要素が必要!						
第2回	コピーcopy ってなんだ? 広告のキャッチフレーズや説明文書 ・コピーは商品 販売促進のキーワード ・自分の制作物にもコピーは必要						
第3回	コピーを考える ブレインストーミング・JK法 の理解 ・生活雑貨 50 アイテム選出できますか? ・与件のキャッチコピーを提案してください						
第4回	コピーを学ぶ ○△□ など基本形を基に 2種のコピーを造る ・コピーがイメージを造る事に気がつきましょう						
第5回	ピクトを考える エクスクラメーションマークをモチーフに新種の提案 ・イメージネーションの大切さに気付く ・チームでのまとめ発表する						
第6回	プレゼンテーションの組立て方 伝えたい思いや考えを分かり易く端的に第三者へ伝える為の行為 とは? ・目的・効果 など意味合いを考える						
第7回	ポートフォリオⅠ 成り立ち・目的と効果について フォーマットの応用 ① 完成なんて無い! いつもが完成 ② 主観と客観を考慮する						
第8回	ポートフォリオⅡ 戦う為の準備を始める ・目的と効果予測を考える いつまでに造りますか? ・イメージづくり						
第9回	プロモーション力Ⅰ 自分をアピールする ・誰に何をアピールする? ・自分を上手く伝えなければ声は掛からない ・魅力的な自分を造る						
第10回	プロモーション力Ⅱ 自分の作品を売り込む ・自分を他者に理解して頂く「モノ」は揃ってますか? ・企画として 起承転結を話せますか?						
第11回	プロモーションチラシの作成 目的と活用法 販売促進活動とは ・自分の「カタログ」と考えて ・渡す相手を具体的に 得られる効果は?						
第12回	自分のビジョンを確認する 自分の進路を絞り込む ・なぜそう考えてのですか? ・自分のポテンシャルの確認と分析 ・希望企業 選出						
第13回	総括 この授業で学んだ事と活用法 ・この授業を通し学んだ事、感じた事 ・伸ばすべき箇所 改善すべき箇所 ・レポート作成（提出必須）						
第14回	パネルディスカッションⅠ 卒業生 現役デザイナーの作品を写しながら… ① 過去・現在・未来 について ② 現役学生へのメッセージ						
第15回	パネルディスカッションⅡ 卒業生 現役デザイナーの作品を写しながら… ① 過去・現在・未来 について ② 現役学生へのメッセージ						

受講上の注意

信頼を身につける

特記事項

出席は基より、与件に対する創造的取り組みのプロセスやコミュニケーション対応をもって評価とする。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	津田 光明		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン、イラストレーション			年次	2	履修コード	2202

授業目的と到達目標

もうすぐ始まる就職活動の内容や進め方・希望企業の選出求められる人材対応・対策を考える。

授業概要

基礎・応用と学んで来た本講座のまとめとなる講座です。 実戦を想定した幾つかの要素を、模擬的活用手段を通して確認する 実践編と位置づけます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	芸術系大学卒業後 デザイン事務所を経て 1978 年 デザイン事務所 SPACE-Q を設立 40 年を超える 実務経験を持つ。商品及び空間(意匠・企画・開発・設計)に関する長年の多業種受託業務などから得た経験を基に実践的な指導を行います。
出席率	90%	
レポート類	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	津田 光明		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン、イラストレーション			年次	2	履修コード	2202

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	◆Ⅰ基礎編（知る）Ⅱ応用編（考える）Ⅲ実践編（試す）の中の【Ⅲ実践編】を展開 備えるべき事柄 準備しておくこと 就職の再認識（今、何が揃っていますか？）・備え（身だしなみ・服装・バッグ）（知識・技術・意識）
第2回	就職活動の流れ 支援センター ・まず、スケジュールの確認から ・履歴書はなぜ必要？ ・履歴書を書く
第3回	今後の就活計画 もう就活は始まっている ・就活の行程表を描く ・卒業までのカウントダウン表 ・今後の計画と対応
第4回	企業を探す・知る ※先ず最初の手立てとして ・業種と職種を理解する ・どうやって探す？（情報収集）電話帳/情報サイトの活用
第5回	企業を選ぶ ※「企業」を「○○」に置き換えて… ・見つけても… ・見つけた企業は… ・マッチングが重要 身の丈を考えて…
第6回	ディベートを体験 肯定・否定を使い分ける（正当化） グループに別れ互いの根拠や裏付けを元に討論する
第7回	面接がある訳（人間性・対応力）（知識・技術・常識）を確かめたい 「会社の看板を背負う」と云うこと
第8回	身だしなみ 印象は5秒で決まる ・外面的要素 姿勢 表情 服装 ・内面的要素 言葉使い 会話の内容 日頃の心掛けが大切
第9回	個人・グループ面接 先輩達の実例を元に、学生側/企業側、其々の立場からの見解を解説 守らなければならない項目と対応
第10回	作品 面接 与件 基礎 実践 模擬 ・誰に・どんな目的で・何を・どう見せる ・意味ある物・期待される物を見せる（目的の理解と方策）
第11回	社会人の約束 【内定】という言葉の重さ 【約束】の意味と社会的責任 約束が守れないと云うことは…
第12回	もう就活は始まっている 計画と対策（内定までのプロセスを確認する）
第13回	総括 この授業で学んだ事と活用法の振り返り レポート作成（提出必須） ・明日から何を始める？
第14回	体験アドバイスⅠ 私はこうして内定を得た ・先輩の内定学生からリアルな体験を聞く ① どうやって見つけた？ ② どんな準備を？
第15回	体験アドバイスⅡ 私はこうして内定を得た ③ どんな試験？ ④ どんな面接？ ⑤ 内定の決め手は？ ※注意すべき事柄

受講上の注意

実践的な就職活動を想定した準備を行う

特記事項

出席状況と、与件に対する創造的取り組みと理解度を基にした総合評価とする。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	グッズ&パッケージデザイン I			教員名	津田 光明		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	5122

授業目的と到達目標

与件に対するマーケティングから事業計画までのコンセプトを立て、企画提案書を含んだパッケージを制作する。5W2Hの原則に沿ったプランニングから社会的・経済的・技術的・心理的・生理的などの諸要素を統合した実践の中から学ぶ。

授業概要

①：包む機能と役割②：パッケージの形状・材料の種類と特性③：手法・技法の基礎学習の実践体験と提案④：デザイン現場の実際（企画提案書等）基礎（基本）から応用にかけて実践提案の想定実習とする。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	芸術系大学卒業後 デザイン事務所を経て 1978 年 デザイン事務所 SPACE-Q を設立 40 年を超える 実務経験を持つ。商品及び空間(意匠・企画・開発・設計)に関する長年の多業種受託業務などから得た経験を基に実践的な指導を行います。
製作物	60%	
企画提案	30%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	グッズ&パッケージデザイン I			教員名	津田 光明		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	5122

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス：この授業で学ぶ事 何をどう包む?? ・パッケージとラッピングとの違い・包む意味・包む材料・包む目的の理解・生地取り・加工用具（カッターナイフ・三角定規・ニードル・折り曲げ技法・紙の目・用器画図法などの説明
第2回	基礎演習：図面の種類・図面の読み方・採寸について・マーケティングの必要性と実施などの説明・製作図の書き方 Illustrator(Ai) 実践の説明と理解
第3回	◆服飾関連：与件の説明・服飾の定義に関する共有化を図る・新規&リデザインのいずれかで計画
第4回	◆服飾関連：アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第5回	◆服飾関連：モデル作成→モデル撮影→A3 企画提案書 作業
第6回	◆服飾関連：作品のプレゼンテーション（ダミーモデル&企画提案書）提出／合評
第7回	◆食品関連：与件の説明・テーマ：テイクアウト店（スコーン&飲み物）商品を取り巻く（衛生面 物理面 販促面）を考慮した計画
第8回	◆食品関連：アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第9回	◆食品関連：モデル作成→問題点の抽出と解決の為のアドバイス 中間チェック
第10回	◆食品関連：モデル撮影→A3 企画提案書 作業
第11回	◆食品関連：作品のプレゼンテーション（ダミーモデル&企画提案書）提出／合評
第12回	◆コスメ関連：与件の説明・商品を取り巻く（衛生面?物理面?販促面）を考慮した計画 ボトル素材は統一
第13回	◆コスメ関連：アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第14回	◆コスメ関連：モデル作成→モデル撮影→A3 企画提案書 作業
第15回	◆コスメ関連：作品のプレゼンテーション（ダミーモデル&企画提案書）提出／合評

受講上の注意

出席評価と、与件に対する創造的取り組みのプロセスと製作物に対する企画提案書・ダミーサンプルと表現的要素をもって評価とする。一度採点を終えた作品について、バージョンアップを目的とした再提出は、随時受け付けます

特記事項

※与件に対する創造的取り組みのプロセスと製作物に対する企画提案書・ダミーサンプルと表現的要素をもって評価とする。※ 課題は全て合評形式による発表とする

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デジタルイラストレーション I			教員名	平沢 卓		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	5108

授業目的と到達目標

イラストレーターの仕事は紙媒体からデジタルメディアなど多岐に渡っています。それぞれの現場で求められるコトを理解し、それに答えられる様に、デジタルによる表現力、技術力、デザイン能力の習得を目指します。

授業概要

イラストレーションの語源は「わかりやすくする」という意味です。物語や論文などを補助する絵や図の事です。今やイラストの需要は拡大し、解釈も広がりましたが、基本は情報を伝達し、社会で機能する事が目的なのは変わりません。イラストはデザインの一部です。Illustrator、Photoshopなどのソフトを使ってデザイン、イラストレーションを学習します。デジタルが苦手な人もいるかも知れませんがコンピューターは道具です。手作業を補助するために生まれました。習得する事で自分の可能性も広がります。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	広告、Web、映像のデザイナー、イラストレーター。ソニークリエイティブ大賞受賞を始め、国際ポスター展受賞、大阪府政デザイン最優秀賞したロゴ、アート引越センターBL、学研のキャラクタなど制作する。一方、キャビン戯曲賞ファイナリストで神戸オリエンタル劇場での公演や、NHKドラマの原案やゲームのシナリオを執筆する。以上の経験を元に実際の仕事に近い課題で包括的に指導します。
作品内容と授業理解度、態度、出席を総合的に判断	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

なし

参考書・参考文献

なし

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デジタルイラストレーション I			教員名	平沢 卓		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	5108

授業計画（各回予定）

授業内容	
第 1 回	講義／イラストレーションの可能性。絵は言語を超えて伝わる。
第 2 回	Illustrator 入門 タイポグラフィの基本。
第 3 回	Illustrator 入門 マップイラストレーション。
第 4 回	Illustrator 入門 ブックデザイン。イラストとタイポグラフィ。
第 5 回	Illustrator 入門 ブックデザイン。イラストとタイポグラフィ。
第 6 回	Illustrator 入門 ピクトグラムあるいは文様デザイン。シンプルに伝えるイラストレーション。
第 7 回	Illustrator 入門 パッケージ用イラストレーションあるいは飛び出す DM。
第 8 回	Illustrator 入門 パッケージ用イラストレーションあるいは飛び出す DM。
第 9 回	Photoshop 入門 デジタルぬりえ。
第 10 回	Photoshop 入門 マップイラストレーション。
第 11 回	Photoshop 入門 ゲームキャラクター。動く事を考えたデザイン。アニメーション制作。
第 12 回	Photoshop 入門 三面図を考えたキャラクター。(アイソメトリック、1点透視、2点透視、3点透視)
第 13 回	広告（新聞、雑誌、ポスター）用のイラストレーション。あるいはエディトリアル CD 絵本。 ※学生の理解深度に鑑みて課題内容の変更や調整を行います。必要と思われるイベント・作品展等には、見学を実施します。
第 14 回	広告（新聞、雑誌、ポスター）用のイラストレーション。あるいはエディトリアル CD 絵本。 ※学生の理解深度に鑑みて課題内容の変更や調整を行います。必要と思われるイベント・作品展等には、見学を実施します。
第 15 回	広告（新聞、雑誌、ポスター）用のイラストレーション。あるいはエディトリアル CD 絵本。 ※学生の理解深度に鑑みて課題内容の変更や調整を行います。必要と思われるイベント・作品展等には、見学を実施します。

受講上の注意

MacBook、ノート PC、iPad など、持ち込み可。初日に要相談。他のソフトの使用も条件的に認める場合もあるがこの授業では Illustrator、Photoshop の習得が目的の一つである。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラスト&テクニック			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	3123

授業目的と到達目標

イラストレーションを描くに必要な多様なポーズや場面を描けるようにし、描くことを通して観察力を高め、イメージ作りや表現力を身に付け様々なシチュエーションを描けるようになる。

授業概要

テーマ、題材を毎回用意し、それに添って様々なシチュエーションのビジュアルを制作していきます。その事により、イラストレーターとしてスキルを高めていきます。最初はスライドにて、私の仕事のあれこれを観てもらい、人物や動物描写、透視図法の重要性を知ってもらいます。また、立体も手掛けている仕事も観てもらって、平面を制作する上でも立体思考がいかに大切なのかを知ってもらえたらと思います。そして、イメージを膨らませパースを付けた誇張した表現描写や、構図で臨場感や迫力ある画面作り、クオリティーの高い完成度を目指します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験 イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
課題作品提出	60%	
授業への取り組む態度	20%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

参考作品、参考資料プリントなど


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラスト&テクニック			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	3123

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	私の仕事をスライドにて観てもらい、人物や動物描写、透視図法の重要性を知ってもらいます。
第2回	プロダクトイラストとして身近な物（オリジナル可）をその物の使い方や、用途をイラストで、分かりやすく説明したポスターもしくは解説図を制作する。
第3回	プロダクトイラストの作成。
第4回	似顔絵イラスト。皆が知る著名人をデフォルメ表現にて、その方の活動やキャラクターが分かる様、服装、アイテムを盛り込み表現します。
第5回	似顔絵イラストの作成。
第6回	動物イラスト。動物をモチーフに動物園、動物カフェ、動物病院、動物のゲーム、サファリパークなどの架空の施設を想定したポスターや案内のビジュアルを考える。
第7回	動物イラストの制作。
第8回	ご当地キャラクター。ご当地（自身の身近なところや、市、県単位でも可）のキャラクターを考え、そのキャラクターがPRする内容も盛り込みビジュアル化する。
第9回	ご当地キャラクターの制作。
第10回	ブックカバー。誰もが知る本（ストーリー）の表紙を制作。
第11回	ブックカバーの制作。
第12回	イラストマップ。マップの範囲は問いません。国単位から、家の周りまで、観光目的なのか、名所、食べ物等々、目的を明確にしたイラストマップを制作します。
第13回	イラストマップの制作。
第14回	イラストマップの制作。
第15回	全ての提出課題のプレゼンテーションと総評。

受講上の注意

授業外でも普段から（学校の登下校等）周りを観察したり映画などを観ることで人物を含めた背景（パース）やアングルを学び、常、メージ作りの研究をしていくことが大切です。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	色彩演習Ⅱ			教員名	近藤 雅義		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	5309

授業目的と到達目標

色彩構成の可能性の研究と ADEC 色彩士検定試験の合格。

授業概要

色彩構成の研究に必要な次の事項を演習する。・カラーチャート ・配色構成 ・イメージ表現 ・色彩分析

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	生活環境に関する色彩デザインの実務経験を活かして配色の調和理論及び色彩計画について指導します。
作品	70%	
平常点(授業における取組状況の評価)	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

カラーマスター(ベーシック)	出) NPO 法人アデック出版局	著) ADEC 色彩士検定委員会
カラーマスター(スタンダード)	出) NPO 法人アデック出版局	著) ADEC 色彩士検定委員会

参考書・参考文献

色彩学	出) 理工図書	著) 近藤 恒夫
-----	---------	----------

参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	色彩演習Ⅱ			教員名	近藤 雅義		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	5309

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	色相の自然連鎖と明度スケール
第3回	カラーダイヤル、トーン分類表
第4回	色感トレーニング
第5回	顕色系システムによる色の表示方法
第6回	混色系システムによる色の表示方法
第7回	ヒュートーンシステムによるカラーハーモニー
第8回	アナロジーとコントラスト
第9回	色彩調和論
第10回	自然景観の色彩分析(遠景)
第11回	自然景観の色彩分析(近景)
第12回	各種デザイン及び美術作品の色彩分析
第13回	カラーイメージ(コンセプト)
第14回	環境調和性の研究(色の知覚的效果)
第15回	配色分析(色の心理的效果)

受講上の注意

演習に必要な用具の説明をしますので準備をして出席をして下さい。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	立体表現			教員名	津田 光明		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	1107

授業目的と到達目標

与件に対する製作展開と手法を学びます。目的と効果を踏まえ、「何で」「どう造る」の基本的作法を体験する事で今後の展開や実践に備えます。

授業概要

・基本から応用にかけて実践を想定した学習を展開・作品計画は5W2H(訴求性)を意識し、他者に伝わる表現を心掛ける・課題評価は合評時の提出物で行う (遅延提出 週/-5点)・各作品のデータ管理は個々が行い、プロモーション等に應用

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	芸術系大学卒業後 デザイン事務所を経て 1978 年 デザイン事務所 SPACE-Q を設立 40 年を超える 実務経験を持つ。商品及び空間(意匠・企画・開発・設計)に関する長年の多業種受託業務などから得た経験 を基に実践的な指導を行います。
製作物	60%	
企画提案	30%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し (手持ち資料で対応)

参考書・参考文献

特に無し (手持ち資料で対応)

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	立体表現			教員名	津田 光明		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	1107

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	◆プレゼント箱：与件の説明 催事キャンペーンに使用する贈答箱の提案。 箱の複数面にまたがったイラスト（デザイン）表現であること アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第2回	◆プレゼント箱：モデル作成→モデル撮影→A3 企画提案書 作業
第3回	◆プレゼント箱：作品のプレゼンテーション（ダミーモデル&企画提案書）提出/合評 箱サイズは任意
第4回	◆仮面：与件の説明 レコードのレーベル(会社)へ・・・ハチャトゥリアン作曲 戯曲『仮面舞踏会』CD ジャケット提案
第5回	◆仮面：アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第6回	◆仮面：モデル作成→モデル撮影→A3 企画提案書 作業
第7回	◆仮面：作品のプレゼンテーション（ダミーモデル・CD ジャケット&企画提案書）提出/合評
第8回	◆クリスマス：与件の説明 クリスマスイベントを開催する店舗へ・・・ 販促用 DM提案
第9回	◆クリスマス：アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第10回	◆クリスマス：モデル作成→モデル撮影→A3 企画提案書 作業
第11回	◆クリスマス：作品のプレゼンテーション（ダミーモデル・DM&企画提案書）提出/合評 DM：210×110mm 縦横不問 4/4
第12回	◆販促キャラ：与件の説明 新規開店 店舗へ・・・ 汎用性のあるマスコットキャラの製作とキャラクターを使った販促チラシの提案
第13回	◆販促キャラ：アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第14回	◆販促キャラ：モデル作成→モデル撮影→A3 企画提案書 作業
第15回	◆販促キャラ：作品のプレゼンテーション（ダミーモデル・販促チラシ&企画提案書）提出/合評 販促チラシ A4 4/0

受講上の注意

出席評価と、与件に対する創造的取り組みのプロセスと製作物に対する企画提案書・ダミーサンプルと表現的要素をもって評価とする。一度採点を終えた作品について、バージョンアップを目的とした再提出は、随時受け付けます

特記事項

与件に対する創造的取り組みのプロセスと立体製作物に対する企画提案書をもって評価とする。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラストレーションⅢ			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	3306

授業目的と到達目標

1年次に学んだイラストレーション基礎を基に、より高いレベルでの発想、そして表現を目指す。

授業概要

目的、テーマ、表現方法を考慮した上で、色彩や画面構成を考え個性を生かしたイラストレーション制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
作品提出、評価	60%	
出席状況、受講態度	40%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

参考資料、参考作品、プリント、スライド


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラストレーションⅢ			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	3306

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	イラストレーション制作について
第3回	イラストレーション表現で、発想、色彩、画面構成、スタイルをコラージュ作品として表現する
第4回	モノクローム作品
第5回	カラー作品.1.色彩について考える
第6回	作品制作
第7回	カラー作品.2.テーマのある作品制作
第8回	作品制作
第9回	カラー作品.3.メディアを想定する
第10回	作品制作
第11回	合評会
第12回	決められた図形、パターンよりイラストレーションを描く
第13回	アーティスト M.C.エッシャーの作品研究
第14回	作品制作
第15回	合評会, 総合評価

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラストレーションⅣ			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	3307

授業目的と到達目標

前期に続き、1年次に学んだイラストレーション基礎を基に、より高いレベルでの発想、そして表現を目指す。

授業概要

目的、テーマ、表現方法を考慮した上で、個性を生かしたイラストレーション制作を行う。作品制作に於いて、自分スタイルの構築。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
作品提出,評価	60%	
出席状況、受講態度	40%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

参考資料、参考作品、プリント、スライド


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラストレーションIV			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	3307

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	本のカバーデザイン&イラストレーション 制作
第3回	本の内容も含め「本」を理解する
第4回	アイデアスケッチ
第5回	イラストレーションのスタイルを考える
第6回	イラストレーション制作
第7回	イラストレーション制作
第8回	デザインを考える
第9回	合評会
第10回	シリーズ性のあるイラストレーション制作
第11回	あるテーマを、複数のイラストレーションで描く
第12回	複数の作品の構成を考える
第13回	イラストレーション制作
第14回	イラストレーション制作
第15回	合評会、総合評価

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラストレーションⅤ			教員名	大村 忠久		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	4309

授業目的と到達目標

イラストレーションの主な目的は、ビジュアルを用いて他者とのコミュニケーションを実現するという点にあります。ビジュアルのみにより意思疎通を図る為には、発信者が確かな技術力を有していなければ実現は困難となります。この授業では、表現力や描写力の向上に着目し、ビジュアルコミュニケーションを実現する為に必要とされる具体的な技術力の修得を目的とします。

授業概要

制作における精神面は他の授業に譲り、当授業ではハンドワークの重要性に着目し、描写力の養成を中心とした授業内容となります。具体的にはタイプの違う多様な絵の具の使用法や特性、描き方等を学び、透視図法の習得及び様々な質感の描き分けの仕方などを学習し、画力、描写力、表現力の向上を目指し、さらなる表現の質の向上を模索する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターによりイラストレーターとしての技術力・伝達力の育成に主眼を置いた指導をします。
出席率	60%	
技術の習熟度	40%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラストレーションⅤ			教員名	大村 忠久		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	4309

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	表現技法1 様々な絵の具の性質の理解とその描法
第3回	表現技法2 透明系絵の具の使い方 (透明水彩・アクリル絵の具)
第4回	表現技法3 不透明系絵の具の使い方 (アクリルガッシュ)
第5回	表現技法4 自由制作 絵の具を使って作品制作
第6回	透視図法1 画面の分割法
第7回	透視図法2 1点透視図法
第8回	透視図法3 2点透視図法
第9回	透視図法4 2点透視図法を使って教室を作画
第10回	質感表現1 液体
第11回	質感表現2 金属
第12回	質感表現3 プラスティック
第13回	質感表現4 木
第14回	質感表現5 人肌
第15回	質感表現6 ゴム

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	マスタートローイング			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	6116

授業目的と到達目標

1年次で学んだ、デッサンやイラストレーションの基礎につづき、描写テクニック特に精密描写に必要な知識と技術を学ぶ。

授業概要

いくつかのテーマに沿った課題制作でイラストレーションのスキルアップを目指す。そして自分スタイルの構築。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
課題作品による評価	60%	
出席・受講態度などの平常点	40%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	マスタートローイング			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	6116

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	鉛筆による描写
第3回	鉛筆による描写
第4回	鉛筆による描写
第5回	色鉛筆による描写
第6回	色鉛筆による描写
第7回	水性絵具による描写、アクリルガッシュ
第8回	水性絵具による描写、アクリルガッシュ、複合画材
第9回	水性絵具による描写、透明水彩
第10回	水性絵具による描写、透明水彩、複合画材
第11回	イラストレーションととしてのコマースを設定した制作
第12回	スケッチ
第13回	イラストレーション制作
第14回	イラストレーション制作
第15回	合評会、総合評価

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	ビジュアルデザイン I			教員名	西田 順治		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	1308

授業目的と到達目標

ビジュアルデザインでは、デザインの目的がコミュニケーション・ソリューションであり、エモーションを必要とすることを理解し、具体的なテーマを解決していく。イラストレーションの表現者であることを強みとして、コミュニケーションツールとしてのデザインとマーケティングの意味や意義を認識していく。紙と印刷への理解から、文字組みや図の配置などのレイアウトの基礎的实践も修得する。

授業概要

ショップのビジュアルデザイン計画をテーマに、「街とデザイン」を思考し様々な要素を制作する。プレゼンテーションによって制作行為の論理・客体性を確認し、伝達力も体得する。自身の制作イメージをインディビジュアルマーケットへ展開していくことで、発注者（クライアント）側に必要な「クリエイティブ・リテラシー」と、受注者（デザイナー）側に必要な「マネジメント・リテラシー」への相互理解の意味も体験・体感することを目的とする。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ショップデザインとショップ運営によりインディビジュアルマーケットでのデザイン・PRの授業を行います。
講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価	70%	
出席日数・授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

資料用意

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	ビジュアルデザインⅠ			教員名	西田 順治		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	1308

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス デザインとは？デザインと社会価値
第2回	シンボルマーク、ロゴタイプ 概論、制作
第3回	シンボルマーク、ロゴタイプ 概論、制作
第4回	シンボルマーク、ロゴタイプ 概論、制作
第5回	カード（表現・伝達手段としての名刺） 概論、制作
第6回	カード（ショップカード） 概論、制作
第7回	カード（ショップカード） 概論、制作
第8回	キャラクター 概論、制作
第9回	キャラクター 概論、制作
第10回	DM（展覧会告知） 概論、制作
第11回	DM（展覧会告知） 概論、制作
第12回	DM（展覧会告知） 概論、制作
第13回	プレゼンテーションツール 概論、制作・製作（店舗イラスト、グッズ、ペーパーバッグ、パッケージ、シール、看板等）
第14回	プレゼンテーションツール 概論、制作・製作（店舗イラスト、グッズ、ペーパーバッグ、パッケージ、シール、看板等）
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意
受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日（納期）を厳守すること。将来の仕事の訓練として、社会性を保持すること。

特記事項
・外注業者への発注方法と交渉も課題として盛り込む。必要性があれば課外授業にて外注先製造メーカー等への見学も実施する。・対個人事業へのデザイン制作という特性を活かして可能ならば、見積もりの作成方法や金額の相場、と交渉の方法から各種ロイヤリティも提示したい。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	ビジュアルデザインII			教員名	西田 順治		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	1309

授業目的と到達目標

ビジュアルデザインでは、社会に対してデザインの目的がコミュニケーション・ソリューションであり、エモーションを必要とすることを理解し、具体的なテーマを解決していく。イラストレーションの表現者であることを強みとして、コミュニケーションツールとしてのデザインとマーケティングの意味や意義を認識していく。レイアウト技術、紙と印刷への理解から、文字組みや図の配置、色彩管理などの基礎的实践も修得する。

授業概要

企業・行政のプロモーションにおけるビジュアルデザイン計画をテーマに「地域社会と人の共生・再生」を思考し、社会とブランディングにおける問題解決も意識しながら様々な要素を制作する。プレゼンテーションによって制作行為の論理・客体性を確認し、伝達力も体得する。ツール展開としてはキャピタルマーケットにおける様々なメディアにおけるデザインの展開と、イベント・プロジェクトという場作りへの対応力・応用力を習得する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イベントデザインとイベント運営によりキャピタルマーケットと社会に対しての課題解決としてのデザイン・PRの授業を行います。
講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価	70%	
出席日数・授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

資料用意。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	ビジュアルデザインII			教員名	西田 順治		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	1309

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス 動機と目的意図の認識
第2回	企画提案書作成（問題定義と解決）、ネーミング、テーマカラー、キャッチフレーズ 概論、制作
第3回	企画提案書作成（問題定義と解決）、ネーミング、テーマカラー、キャッチフレーズ 概論、制作
第4回	シンボルパターン、ロゴタイプ 概論、制作
第5回	シンボルパターン、ロゴタイプ 概論、制作
第6回	シンボルパターン、ロゴタイプ 概論、制作
第7回	ピクトグラム 概論、制作
第8回	ピクトグラム 概論、制作
第9回	ポスター（吊り広告） 概論、制作
第10回	ポスター（吊り広告） 概論、制作
第11回	ポスター（B0 駅貼り広告） 概論、制作
第12回	ポスター（B0 駅貼り広告） 概論、制作
第13回	アプリケーションツール、プレゼンツール 制作
第14回	アプリケーションツール、プレゼンツール 制作
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日（納期）を厳守すること。将来の仕事の訓練として、社会性を保持すること。

特記事項

・「クリエイティブ思考によりどのように問題を解決するか」社会問題の解決から販売促進からのデザインという見解より、企業的且つ社会的な問題や課題を規定し、そのためのソリューションとしてのビジュアル展開を考えてプレゼンテーションまで行う。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラスト論 I			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	3201

授業目的と到達目標

イラストレーションとしての考え方を世界の美術、デザインの歴史から探っていく。

授業概要

美術の起源から現代美術まで。広告とデザインとイラストレーションの歴史。イラストレーションの現状について。スライドやビデオを活用し美術、デザイン、イラストレーションの歴史を観ながら、多くのアーティストの作品と考え方を体験する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
論文、レポート提出	30%	
出席状況、授業態度	70%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

ビデオスライド、参考作品、プリント


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラスト論 I			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	3201

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	イラストレーションについて
第3回	美術の歴史とデザインが起こるまで
第4回	古代～中世
第5回	ルネサンス
第6回	産業革命と写真と画家
第7回	印象派
第8回	近代美術とイラストレーション
第9回	広告の始まりと印刷について
第10回	画家とイラストレーター
第11回	アートとイラストレーションについて
第12回	現在のイラストレーション
第13回	論文、課題出題
第14回	ディスカッション
第15回	まとめ

受講上の注意

特に、出席状況を重視します

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラスト論II			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	3202

授業目的と到達目標

イラストレーションとしての考え方を、現代美術とマルチメディアから探っていく。

授業概要

現代美術へのアプローチとその考え方や表現について。マルチメディアの中でイラストレーションの在り方を考える。スライドやビデオを活用し、美術、デザイン、イラストレーションの歴史を踏まえて現状を把握し、イラストレーションの可能性を探っていく

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
論文、レポート提出	30%	
出席状況、授業態度	70%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

ビデオスライド、参考作品、プリント


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラスト論II			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	3202

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	前期講義の復習
第3回	現代美術へのアプローチ
第4回	印象派と写真、フォービズム
第5回	キュビズム
第6回	ダダイズム
第7回	シュールレアリズム
第8回	バウハウスとデザイン
第9回	ポップアートとイラストレーション
第10回	マルチメディアとイラストレーション
第11回	メディアとスタイル
第12回	テクノロジーとアート
第13回	イラストレーションの可能性について
第14回	論文、課題出題
第15回	年間を通してのまとめ

受講上の注意

特に、出席状況を重視します

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	プレゼンテーションⅡ			教員名	津田 光明		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	5310

授業目的と到達目標

デザイナーの領域で、与件に沿った背景の中から、解決に必要な問題点を抽出する事と、提案に必要な諸要素を抽出し、説得性の高い「根拠と裏付による企画」を、社会的想定分野に向け、繰り返し提案を重ね、基本的展開要素と配慮すべき項目を学び、就活に備えます。

授業概要

企画提案作品の作り方から見せ方（提案方法）までをを複数回体験し、スキルとセンスの提案法を身に付けます。授業を通し就活に活用できる提案物を作成し、そのポテンシャルを再認識し補うべき点を探します。（提出遅延は - 5 点/週）

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	芸術系大学卒業後 デザイン事務所を経て 1978 年 デザイン事務所 SPACE-Q を設立 40 年を超える 実務経験を持つ。商品及び空間(意匠・企画・開発・設計)に関する長年の多業種受託業務などから得た経験 を基に実践的な指導を行います。
製作物	60%	
企画提案	30%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	プレゼンテーションII			教員名	津田 光明		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	5310

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	◆パターン 与件の説明 テキスタイル・タイル・ファブリック・包装紙 など、私たちを取り巻く図柄パターンの提案。
第2回	◆パターン アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第3回	◆パターン 作品のプレゼンテーション (A3 企画提案書) 提出/合評
第4回	◆カレンダー 与件の説明 平面を組み合わせる(折り曲げる)等から生まれる審美性のある卓上用立体カレンダーの企画を行う。 2022年版カレンダー マテリアル・目的・販売ショップ・価格などを考慮し、パッケージを含めた提案を行う
第5回	◆カレンダー アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第6回	◆カレンダー モデル作成→モデル撮影→A3 企画提案書 作業
第7回	◆カレンダー 作品のプレゼンテーション (ダミーモデル&企画提案書) 提出/合評
第8回	◆生活雑貨の商品企画 与件の説明 Francfranc を対象として・・・生活空間で使用する商品雑貨を企画する。販売店の特性を理解し説得性や理解を深める工夫を心掛けた企画提案を行う
第9回	◆生活雑貨の商品企画 アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第10回	◆生活雑貨の商品企画 A3 企画提案書作成 作業
第11回	◆生活雑貨の商品企画 プレゼンテーション (企画提案書) 提出/合評
第12回	◆ノベルティ企画 与件の説明 主商品の販売促進の為にノベルティを企画する。ノベルティと景品の使いを認識する
第13回	◆ノベルティ企画 アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック 作業進捗は毎回報告を義務とする
第14回	◆ノベルティ企画 A3 企画提案書作成 作業
第15回	◆ノベルティ企画 プレゼンテーション (企画提案書) 提出/合評

受講上の注意

出席は元より、与件に対する創造的取り組みのプロセスと動機付け・根拠に裏付けされた制作物の応用と対応を評価とし、総合的な個性・らしさの訴求効果をもって評価とする。一度採点を終えた作品について、バージョンアップを目的とした再提出は、随時受け付けます

特記事項

※与件に対する創造的取り組みのプロセスと製作物に対する企画提案書・ダミーサンプルと表現的要素をもって評価とする。※ 課題は全て合評形式による発表とする

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	グッズ&パッケージデザインII			教員名	塩谷 麗子		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	2315

授業目的と到達目標

文字とイラストの関連性、トレンドを意識したロゴやレイアウトを、商品デザインを作成しながら考えます。企画書として、文章・写真のレイアウトによってアピールすることで、デザインの見せ方を考えます。これらの制作を通じて、新たな目標を設定したり、各自の長所、適性を再確認し、最終的にポートフォリオの充実を目的とします。

授業概要

イラストを生かした、身近な商品デザインを作成。様々なデザイン業務に対応できるように、リサーチ、提案も含めて流れを学びます。ダミーサンプル作成後、企画書としてまとめます。使用ソフト Illustrator、Photoshop

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のデザイナーにより、イラストと商品デザインを、リサーチ、提案も含めて指導します。
課題作成、提出、出席	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	グッズ&パッケージデザインII			教員名	塩谷 麗子		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	2315

授業計画（各回予定）

授業内容

第1回	菓子パッケージ（イラストとロゴ） 制作デザイン ----- 「板チョコ2柄」
第2回	菓子パッケージ（イラストとロゴ） 制作デザイン
第3回	菓子パッケージ（イラストとロゴ） 企画書、ダミー作成、次回課題説明
第4回	文具商品デザイン（企画提案） 制作デザイン ----- 「ポチ袋3柄（形状企画含む）」
第5回	文具商品デザイン（企画提案） 企画書、ダミー作成、次回課題説明
第6回	クリスマス商品デザイン（キャラクターと商品展開） 制作デザイン ----- 「ペーパーバッグ、ペーパーカップ等」
第7回	クリスマス商品デザイン（キャラクターと商品展開） 制作デザイン
第8回	クリスマス商品デザイン（キャラクターと商品展開） 企画書、ダミー作成、次回課題説明
第9回	カードデザイン（イラストとロゴ） 制作デザイン ----- 「2色印刷カードの版下データの作成」
第10回	カードデザイン（イラストとロゴ） 版下データ作成
第11回	グッズデザイン（商品展開） 制作デザイン ----- 「カードデザインからグッズ展開」
第12回	グッズデザイン（商品展開） 企画書、ダミー作成、次回課題説明
第13回	デジタルサイネージ（イラスト） 制作デザイン ----- 「環境ポスター」 ※予定
第14回	デジタルサイネージ（イラスト） 制作デザイン
第15回	ポートフォリオ ブラッシュアップ

受講上の注意

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	グラフィックアート			教員名	西田 順治		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	1111

授業目的と到達目標

クリエイティブをする上で、グラフィックデザイン（主に PR）と自身と社会に対するアートの再構築を考えます。デザインやアートの社会の役割、自身の表現と社会性との接点を掘り下げて、実践としてポートフォリオ自体のデザインを個別に見直していき、強みを活かしたポートフォリオ制作に望みます。

授業概要

デザインとアートの再構築から、マーケティング論を学ぶことで、クリエイティブを通して自身の強みの伝え方を考えます。ポートフォリオは自身の実績評価のためのものだけでなく、接点をもつべき他者及び社会に対する手紙でありラブレターです。自身の作品（課題）だけでなく、相手を思い考え、自身の世界観・価値観（自分らしさ）を伝えるための、ポートフォリオ自体のデザイン制作を行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	グラフィックデザイン～編集デザインの業務遂行により、ポートフォリオ作成を主とした実務制作における授業を行います。
講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価	70%	
出席日数・授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

資料用意

参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	グラフィックアート			教員名	西田 順治		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	1111

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス グラフィックデザインとアート
第2回	デザインマーケティング論～情報発信としてのデザインとアート
第3回	デザインマーケティング論～伝達方法と効果
第4回	デザインマーケティング論～心理作用と社会デザイン
第5回	アートの再考 必要な知識と捉え方
第6回	ポートフォリオ～編集デザイン 構成とレイアウト・表紙と装丁
第7回	ポートフォリオ～ターゲットと CV（自分らしさと好きな作品集を見つける）
第8回	ポートフォリオ～作品（課題）の見直し（何を考え、表現したのか）
第9回	ポートフォリオ～実践 作品数・ジャンル分け・キャプション
第10回	ポートフォリオ～制作とレフレクション1
第11回	ポートフォリオ～制作とレフレクション2
第12回	ポートフォリオ～制作とレフレクション3
第13回	ポートフォリオ～制作とレフレクション4
第14回	ポートフォリオ～制作とレフレクション5
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日（納期）を厳守すること。将来の仕事の訓練として、社会性を保持すること。

特記事項

学生個々の就職活動に対しての面談からポートフォリオの戦略・戦術の捉え方を、与件の考え方からページネーションまで、実践的にもサポートしていきます。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デジタルイラストレーションⅡ			教員名	大村 忠久		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	5403

授業目的と到達目標

現代では、イラストレーターの大半がデジタル機材を使用して作品制作を行っています。当授業では、イラストレーター界の現状に対応すべく画像・編集ソフトの使用・活用法をトレーニングします。2年時までの学生の習熟の程度を考慮し、補足・反復を行いながらアプリケーションの使用法、及び応用法を習得する事を目的とします。又、アプリケーションを使用しながら同時に画力・描写力の向上、構成力の育成を行います。

授業概要

デザイン業界で業界標準となっている、adobe フォトショップ・イラストレーターの使用法の習得に重点を置き、特に学生から要望の多いフォトショップを使った描画技法のトレーニングを行います。また、イラストレーションの作成ツールとしてのフォトショップ・イラストレーターの使用法を反復実習し習得します。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	20年以上デジタル機材を使用した実務経験を持つ現役のイラストレーターによりデジタル機材を使用する際の注意点等の経験を元に指導します。
技術の習熟度	80%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デジタルイラストレーションII			教員名	大村 忠久		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	5403

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス&&描画ソフトの基礎知識の講義
第2回	フォトショップの使い方① 例にそって主線の中を塗る /寿司
第3回	フォトショップの使い方① 水性ペンを使って線画作成
第4回	フォトショップの使い方① 着彩
第5回	フォトショップの使い方② ペンツールの使い方
第6回	フォトショップの使い方② 主線が無い場合の描画 平面的（ペンツール・グラデーション・ぼかし） /アゲハ蝶
第7回	フォトショップの使い方② 主線が無い場合の描画 立体的（ペンツール・グラデーション・ブラシ・ シアー等）/帽子
第8回	マスコットキャラクターデザイン :紙の上にマスコットキャラクター原案作画
第9回	マスコットキャラクターデザイン :マスコットキャラクター制作（主線を使って描画）
第10回	マスコットキャラクターデザイン :マスコットキャラクター制作（主線を使って描画）
第11回	マスコットキャラクターデザイン :マスコットキャラクター制作（主線を使わず描画）
第12回	マスコットキャラクターデザイン :マスコットキャラクター制作（主線を使わず描画）
第13回	作品制作
第14回	作品制作
第15回	作品制作

受講上の注意

特記事項
------

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	メディアコミュニケーションⅡ			教員名	西田 順治		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	3308

授業目的と到達目標

現代のメディアはテレビ・新聞・ラジオ・雑誌という一方的な広告主体の4大メディアの時代から、WEB(SNS)が主体の双方向的クロスメディアの時代に入っています。クリエイティブをする上で、現代のメディアを理解し、メディアを理解・使用することを可能にするWEB制作を軸に、デザインとマーケティングから自身のサイト制作を考えます。

授業概要

メディア論を総括的にデザイン・マーケティング、メディア制作(WEB)を体得する。自身のWEB制作を、UIデザインから学び、ユーザービリティと運用を意識した自身のブランドとしてのホームページや、実用的なポートフォリオや卒業制作としてのWEB制作を考えることで、イラストレーターやグラフィッカーでも可能なWEBサイトの制作から運用を体得する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	WEB マーケッターとしてメディア論から、メディアの活用性、WEB制作まで行います。
講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価	70%	
出席日数・授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

資料用意

参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	メディアコミュニケーションII			教員名	西田 順治		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	3308

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス メディアとは
第2回	メディア論 メディアの歴史から現代のWEBへ テレビとスマホ
第3回	WEBサイトとSNSサイトネットワーク 現代のWEBによるメディア制作について
第4回	WEBと編集 クリエイターのWEB展開
第5回	WEBと編集 WEB構築と編集について～コーディングをしないWEB制作と運用方法
第6回	WEB WEBページ構築とUIデザイン～自身のWEBページを考える
第7回	WEB WEBページ構築とUIデザイン～自身のWEBページを考える
第8回	WEB illustratorとphotoshopでのUIデザイン
第9回	WEB illustratorとphotoshopでのUIデザイン
第10回	WEB illustratorとphotoshopでのUIデザイン
第11回	WEB MUSEを使用したWEB制作
第12回	WEB MUSEを使用したWEB制作
第13回	WEB MUSEを使用したWEB制作
第14回	WEB MUSEを使用したWEB制作
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日（納期）を厳守すること。将来の仕事の訓練として、社会性を保持すること。

特記事項

・WEBサイト制作は制作をメインとして、サーバ契約、ドメイン取得、アップロードまでは行いませんが、必要があれば学生個々に提示していきます。

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	絵本制作			教員名	森村 誠		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	1106

授業目的と到達目標

オリジナルの絵本を手製本で制作し、製本技術を理解することを到達目標とします。

授業概要

オリジナルの絵本を手製本で制作し、製本の技術を学ぶ。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	絵本に関して、美術作家としての経験を元に指導します。
制作・作品評価	80%	
取組み・授業態度	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	絵本制作			教員名	森村 誠		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	1106

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第3回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第4回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第5回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第6回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第7回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第8回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第9回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第10回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第11回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第12回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第13回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第14回	オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。 内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチの作成、本文作業。原画制作。製本。
第15回	合評

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	写真演習			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	2104

授業目的と到達目標

写真の基礎知識と技術、表現効果を学習し、コンセプトに応じた写真表現を行う。

授業概要

写真の基礎知識（カメラメカニズム、ライティング等）を理解する。写真撮影、合評、作家論を通して表現効果を学習する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本を中心に幅広く指導。
作品、出席、授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	写真演習			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	2104

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基礎概論①
第3回	基礎概論②
第4回	基礎実践撮影
第5回	photoshopk 基本、プレゼンテーション①
第6回	屋外ロケーション撮影
第7回	Photoshop 応用①、プレゼンテーション ②
第8回	ピンホールカメラ①
第9回	ピンホールカメラ②
第10回	ピンホールカメラ③
第11回	ポートレート撮影
第12回	Photoshop 応用②、プレゼンテーション ③
第13回	組写真撮影
第14回	Photoshop 応用③
第15回	プレゼンテーション④

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	写真演習			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	1109

授業目的と到達目標

写真の基礎知識と技術、表現効果を学習し、コンセプトに応じた写真表現を行う。

授業概要

写真の基礎知識（カメラメカニズム、ライティング等）を理解する。写真撮影、合評、作家論を通して表現効果を学習する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本を中心に幅広く指導。
作品、出席、授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	写真演習			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	1109

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基礎概論①
第3回	基礎概論②
第4回	基礎実践撮影
第5回	photoshopk 基本、プレゼンテーション①
第6回	屋外ロケーション撮影
第7回	Photoshop 応用①、プレゼンテーション ②
第8回	ピンホールカメラ①
第9回	ピンホールカメラ②
第10回	ピンホールカメラ③
第11回	ポートレート撮影
第12回	Photoshop 応用②、プレゼンテーション ③
第13回	組写真撮影
第14回	Photoshop 応用③
第15回	プレゼンテーション④

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラストレーションVI			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	6304

授業目的と到達目標

イラストレーションのファインアートとの相違点はその目的が他者との意思伝達にあるという点にあります。そこからイラストレーターには、ビジュアルによる意思伝達を可能ならしめる能力がなにより必要となります。この授業では、ビジュアルコミュニケーションを実現する為の表現力・描写力・伝達力といった具体的な技術力の修得を目指し、習得したスキルを使って作品制作を行うことを目的とします。

授業概要

イラストレーターにとっての仕事の場となる広告・出版・web 業界といったプロフェッショナルな世界で通用する人材の育成を目指し、より良いコミュニケーションを実現する為に必要とされる技術力、描写力の向上、具体的には絵の具や描画ソフトを使った汎用性の高い表現が出来る人材の育成を模索し、作品制作を通じて学生一人一人から独創性を引き出す為のトレーニングを行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	30 年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターによりイラストレーターとしての技術力・伝達力の育成に主眼を置いた指導をします。
作品の完成度	40%	
技術の習熟度	40%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラストレーションVI			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	6304

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス・自由制作
第2回	自由制作
第3回	透明系絵の具を使った写実表現
第4回	透明系絵の具を使った写実表現
第5回	不透明系絵の具を使った写実表現
第6回	不透明系絵の具を使った写実表現
第7回	個別課題
第8回	個別課題
第9回	個別課題
第10回	個別課題
第11回	自由制作（作風模索）
第12回	自由制作（作風模索）
第13回	自由制作（作風模索）
第14回	自由制作（作風模索）
第15回	自由制作（作風模索）

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラストレーションVI			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	6305

授業目的と到達目標

1年次,2年次で学んだ技術や方法を基に、卒業制作そして将来を見据えた、よりレベルの高い発想、表現で自分スタイルの完成を目指す。自分自身が自信を持って社会へ自在に発信出来る実力を得ること。

授業概要

イラストレーションを描くことに於いて、目的、テーマ、表現方法を考慮した上で、自分スタイルの確立を目指し作品制作を行う。自分と作品とコミュニケーションについての考察。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
作品提出	60%	
出席状況、授業態度	40%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

参考作品、参考資料、ビデオスライド、プリント


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラストレーションVI			教員名	高安 勲		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	6305

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス、 自分自身の将来への方向性を考え、社会との関わりを学び作品制作に反映させる
第2回	それぞれのセクションに応じて、テーマを持って作品を制作する（講義）
第3回	スタイルとテクニックについて
第4回	スケッチ&制作
第5回	制作
第6回	個性と世界観 について
第7回	スケッチ&制作
第8回	制作
第9回	ヴィジュアルコミュニケーションについて
第10回	スケッチ&制作
第11回	制作
第12回	合評会
第13回	卒業制作を考える
第14回	テーマについて
第15回	卒業制作へ向けての懇談

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	キャラクター&イラスト			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	4107

授業目的と到達目標

世に出回っている様々なイラストを知ることによってその必要性や使用効果を考え、様々な状況に合ったイラストとはなにかを追求。イメージの膨らませ方や、人物や動物、架空のオリジナリティー溢れるキャラクター作品を制作出来るようになる。

授業概要

イラストの視点～企画・展開…演習を通して実践「想像～創造」アイデアと表現の連動トレーニングを通し、表現効果を研究…オリジナルキャラのストーリー実践を構築・創作～作品を制作。私の仕事のスライドを観てもらって、イラストレーターとしての様々な活動内容や表現方法をしてもらいます。表現方法や、見せ方を知ってもらうため、毎回テーマ（題材）を設け、オリジナルで制作し提出してもらいます。2年時から、より発展したテーマで一つのテーマで、資料収集含め様々な要素を考えながらよりクオリティの高い作品の制作を目指します。提出物は、全て皆さんにみてもらって、私からのコメントや、皆んなで考えてもらう合評の時間を設けます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されています。フィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
課題作品の提出	60%	
授業態度と出席率	20%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

オリジナルプリントの配布（参考資料等）

--

参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	キャラクター&イラスト			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	4107

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガチャポンの新しいシリーズを考える。まずはキャラクターグッズを考えます。
第2回	ガチャポンの新しいシリーズ。キャラクターが出来たらカプセルの中に入る解説書を作ります。
第3回	ガチャポンの新しいシリーズ。ポスターの制作。一つの題材で提出物は3項目あります。
第4回	ハウトゥーイラスト。折り紙で作る作品の折り方や、観葉植物の育て方など、ハウトゥーをイラストで表現します。
第5回	ハウトゥーイラスト。
第6回	ハウトゥーイラスト。仕上げて提出します。
第7回	誰でも知っている小説の表紙を想定してイラストで表現します。
第8回	基本、好きな小説を題材にしますが、誰でも知っている物語が望ましいです。
第9回	小説の表紙。仕上げて提出します。
第10回	サイエンスフィクションの映画のポスター制作。オリジナルでも既存の映画からのオリジナルポスターの制作。
第11回	映画のポスター制作。
第12回	映画のポスター制作。
第13回	本の挿し絵。見開きを想定して挿し絵の入る構図、配置を考え文章込みで表現します。
第14回	本の挿し絵。見開きを想定して挿し絵の入る構図、配置を考え文章込みで表現します。
第15回	本の挿し絵を完成して提出します。

受講上の注意

常日頃から関心を持ち、資料集めや情報を集めイメージトレーニングや、表現方法を研究して下さい。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	プラクティカル・プログラム			教員名	津田 光明		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	1310

授業目的と到達目標

イラストレーター業務における、個々のスキルの向上と、実践に対応できる「戦える学生」の育成を目標とした課題を設定。与件に対する起承転結の認識と展開手段の理解を深める。

授業概要

・基礎(基本)から応用にかけて実践を想定した学習を展開・作品計画は5W2H（訴求性）を意識し他者に伝わる表現を心掛ける・課題評価は合評時の提出物で行う（提出遅延 - 5点/週）・各作品のデータ管理は個々が行い、作品ファイルを作成

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	芸術系大学卒業後 デザイン事務所を経て 1978 年 デザイン事務所 SPACE-Q を設立 40 年を超える 実務経験を持つ。商品及び空間(意匠・企画・開発・設計)に関する長年の多業種受託業務などから得た経験 を基に実践的な指導を行います。
製作物	60%	
企画提案	30%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（手持ち資料で対応）

参考書・参考文献

特に無し（手持ち資料で対応）

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	プラクティカル・プログラム			教員名	津田 光明		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	1310

授業計画（各回予定）

授業内容							
第1回	◆食品売場壁面	与件の説明	大型スーパー内にある鮮魚売場の壁面を提案する。壁面サイズ W3000mm × H1200mm	アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック	作業進捗は毎回報告を義務とする		
第2回	◆食品売場壁面	作品のプレゼンテーション	(A3 企画提案書) 提出/合評				
第3回	◆記念切手	与件の説明	グローバル化が進む中、海外への郵便も示唆した切手シートの企画を立てる。テーマ：日本	提出物：ダミーモデル	企画提案書 A3 横置き	4/0	
第4回	◆記念切手	アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック	作業進捗は毎回報告を義務とする				
第5回	◆記念切手	作品のプレゼンテーション	(ダミーモデル&企画提案書) 提出/合評				
第6回	◆阪堺電気軌道	与件の説明	販促を目的としたツールの企画提案。万博を控えインバウンドの外国人観光客も対象とした提案	提出物：販促ポスター-B2 縦置き	沿線マップ A4 4/4 形式不問	チラシ A4 4/4	企画提案書 A3 横置き 4/0
第7回	◆阪堺電気軌道	アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック	作業進捗は毎回報告を義務とする				
第8回	◆阪堺電気軌道	企画の構築と作業					
第9回	◆阪堺電気軌道	各提出物作成→A3 企画提案書作成 作業					
第10回	◆阪堺電気軌道	作品のプレゼンテーション	(ダミーモデル&企画提案書) 提出/合評				
第11回	◆季刊誌	与件の説明	新刊季刊誌「interpreter」の企画提案を行う。	提出物：ダミーモデル	(季刊誌4冊：春夏秋冬 A 4 10mm 厚 縦置き) 企画提案書 A3 横置き 4/0		
第12回	◆季刊誌	アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック	作業進捗は毎回報告を義務とする				
第13回	◆季刊誌	企画の構築と作業					
第14回	◆季刊誌	モデル作成→モデル撮影→A3 企画提案書 作業					
第15回	◆季刊誌	作品のプレゼンテーション	(ダミーモデル&企画提案書) 提出/合評				

受講上の注意

出席評価と、与件に対する創造的取り組みのプロセスと製作物に対する企画提案書・ダミーサンプルと表現的要素をもって評価とする。一度採点を終えた作品について、バージョンアップを目的とした再提出は、随時受け付けます

特記事項

※与件に対する創造的取り組みのプロセスと製作物に対する企画提案書・ダミーサンプルと表現的要素をもって評価とする。※ 課題は全て合評形式による発表とする

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	卒業制作			教員名	大村 忠久		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	6306

授業目的と到達目標

イラストレーターにとって作風は、自らにとってのアイデンティティとなる非常に重要な物となります。この授業では、卒業制作作品の制作を通じて他者との差別化を図る為のオリジナリティの重要性を意識し、一人の作家として社会に認められる為に必要な、自らの作風を模索・完成させる事を目的とします。

授業概要

イラストレーターが仕事を受ける場合、締め切りは付き物です。卒業制作作品の制作を通じて、スケジュール管理の体験やビジュアル系の作品を他者に見せる時の注意点等の学習をします。また、これまでの授業で習得した技術力、描写力、伝達力を駆使し、ビジュアルを使っていかに他者を説得できるか、作品発表を通じてシミュレートを行います。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターによりイラストレーターとしての技術力・伝達力の育成に主眼を置いた指導をします。
作品の完成度	80%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	卒業制作			教員名	大村 忠久		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	6306

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	構想
第2回	構想
第3回	企画書作成
第4回	企画書作成
第5回	作品制作
第6回	作品制作
第7回	作品制作
第8回	作品制作
第9回	作品制作
第10回	作品制作
第11回	作品制作
第12回	作品制作
第13回	プレ・プレゼンテーション（日程は未定）
第14回	作品制作
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	卒業制作			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	6307

授業目的と到達目標

3年間の集大成として最高レベルの作品を造り上げる。

授業概要

1月のプレゼンテーション(卒業制作審査会)に向けて、学生それぞれが計画を立て、作品制作を行う。学生個々が企画を立て、最高レベルの作品を目指し制作する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大学卒業後、プロのグラフィックデザイナー、イラストレーターを経て、ADEC(アディック)全国美術デザイン教育振興会での色彩研究と色彩士検定の策定に参画。グラフィックデザイン、イラストレーションそして色彩演習、美術を指導します。
作品提出、評価	80%	
出席状況、授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書


参考書・参考文献

参考作品、参考資料、プリント、ビデオスライド


参考 URL


2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	卒業制作			教員名	高安 勲		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	3	履修コード	6307

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス 卒業制作について
第2回	テーマの決定
第3回	完成までのプランを考える
第4回	表現手段、スタイルを考える
第5回	イメージスケッチを描く
第6回	資料収集、マテリアル研究、取材など行う
第7回	エスキース制作
第8回	本制作
第9回	本制作
第10回	本制作
第11回	本制作
第12回	完成、合評会
第13回	プレ.プレゼンテーション
第14回	完成度チェック
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--