

# 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

## 2024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	ページ
デザイン論Ⅰ	西田 順治	講義	1	1
デザイン論Ⅱ	西田 順治	講義	1	3
キャリアプログラムⅠ	中野 クニヒコ	講義	1	5
PC基礎	檜垣 平太	演習	1	7
PC基礎	檜垣 平太	演習	1	9
プレゼンテーションⅠ	永田 秋穂	演習	1	11
メディアコミュニケーションⅠ	平沢 卓	演習	1	13
色彩演習Ⅰ	藪 晶子	演習	1	15
基礎造形	森村 誠	実習	1	17
基礎造形	森村 誠	実習	1	19
デッサン	大村 忠久	実習	1	21
デッサン	浜本 隆司	実習	1	23
デザインスケッチ	塩谷 麗子	実習	1	25
イラストレーションⅠ	竹野 嘉恵	実習	1	27
イラストレーションⅡ	檜垣 平太	実習	1	29
マルチプリンティング	畑 卓也	実習	1	31
マルチプリンティング	畑 卓也	実習	1	33
デザイン史	福原 正行	講義	2	35
キャリアプログラムⅡ	中野 クニヒコ	講義	2	37
キャリアプログラムⅢ	岡田 さやか	講義	2	39
グッズ&パッケージデザインⅠ	宮田 綾乃	演習	2	41
デジタルイラストレーションⅠ	平沢 卓	演習	2	43
イラスト&テクニク	中野 クニヒコ	演習	2	45
色彩演習Ⅱ	藪 晶子	演習	2	47
立体表現	塩谷 麗子	演習	2	49
イラストレーションⅢ	竹野 嘉恵	実習	2	51
イラストレーションⅣ	檜垣 平太	実習	2	53
イラストレーションⅤ	大村 忠久	実習	2	55
マスタードローイング	畑 卓也・永田 秋穂	実習	2	57
ビジュアルデザインⅠ	西田 順治	実習	2	59
ビジュアルデザインⅡ	西田 順治	実習	2	61
イラスト論Ⅰ	畑 卓也	講義	3	63

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
イラスト論Ⅱ	畑 卓也	講義	3	65
プレゼンテーションⅡ	永田 秋穂	演習	3	67
グッズ&パッケージデザインⅡ	塩谷 麗子	演習	3	69
グラフィックアート	西田 順治	演習	3	71
デジタルイラストレーションⅡ	大村 忠久	演習	3	73
メディアコミュニケーションⅡ	西田 順治	演習	3	75
絵本制作	森村 誠	演習	3	77
写真演習	藤原 純子	演習	3	79
写真演習	藤原 純子	演習	3	81
イラストレーションⅥ	大村 忠久	実習	3	83
イラストレーションⅥ	永田 秋穂	実習	3	85
キャラクター&イラスト	中野 クニヒコ	実習	3	87
プラクティカル・プログラム	宮田 綾乃	実習	3	89
卒業制作	大村 忠久	実習	3	91
卒業制作	畑 卓也	実習	3	93

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

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～デザインって何？
第2回	デザインを考える アートとデザイン
第3回	デザインを考える デザインの歴史からデザインを考える
第4回	デザイン実践1 キャラクター概論 好きなカタチを地域社会に活かす
第5回	キャラクター制作
第6回	キャラクター制作
第7回	キャラクター制作
第8回	キャラクター制作
第9回	デザイン実践2 色彩術概論 色について 色を使って画面を作る
第10回	自画像制作
第11回	自画像制作
第12回	自画像制作
第13回	自画像制作
第14回	合評
第15回	合評

## 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

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

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 ~平面を空間化する 遠近法概論
第2回	グラフィック実践2 ログodeザイン概論 自身のカタチを視覚化する
第3回	ロゴタイプ and シンボルマーク 制作
第4回	ロゴタイプ and シンボルマーク 制作
第5回	ロゴタイプ and シンボルマーク 制作
第6回	デザイン実践3 レイアウト概論 自身を表現・伝達する名刺を考える
第7回	名刺 制作
第8回	名刺 制作
第9回	名刺 制作
第10回	デザイン実践4 レイアウト概論 カタチのないものを表現する・自身の作品展示会の告知を伝える
第11回	DM 制作
第12回	DM 制作
第13回	DM 制作
第14回	合評
第15回	合評

## 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

科目名	キャリアプログラム I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	月曜日	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	2218

## 授業目的と到達目標

授業での技術上達はもちろん、それを踏まえて、様々な知識や柔軟な思考を持ち、得意なところを見出す。

## 授業概要

自身の得意な分野を理解し伸ばしていける。私の体験や経験の講義の中から見出していく観察力、洞察力を磨く。

## 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、美術作家、造形家として40年近く活動し、イラストはもちろん造形の分野において数々の仕事に従事。広告関連の制作物から専門誌、医療関連のイラスト、博物館の図解画、展示物、アミューズメントパークでの造形物、壁画制作、ディスプレイ等、市販フィギュアの制作等。国内外の専門誌への記事掲載や受賞歴多数。
提出物	50%	
受講姿勢	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

## 教科書

必要な資料はその都度プリントを配布いたします。

## 参考書・参考文献

特にありませんが、私の仕事の画像や資料を元に行います。

## 参考 URL

科目名	キャリアプログラム I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	月曜日	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	2218

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	中野の仕事、作品制作、イベント参加活動などスライドで観てもらおう。必要なことはメモを取る。
第2回	中野の40年近い活動の話。スタートから今まで多種多様な仕事になったきっかけ。
第3回	それを受けて中野への質問や興味を持ったり、自身の興味の事などレポート。
第4回	イラストでの活動での様々な種類の話、広告物、エディトリアル・ポスター等。
第5回	博物館の解説図 (専門知識の必要) 病院など施設への絵 (いやし系)
第6回	用意した資料を通し絵に関する活動の幅を知る。イラストの方向性
第7回	1コマ、2コマ、4コママンガ、時事ネタ、社会風刺、矢部太郎氏の「大矢さんと僕」(例)
第8回	イラストによるルポライター、マニアック、激レアな世界をイラストで。可能性は様々
第9回	イラストを描くには知識が必要、リサーチ力、資料収集の重要性
第10回	逆の立場で考える。どういう人に依頼したいか。自分が人に依頼する! 相手を不安にさせない。
第11回	相手に与える印象、身だしなみ
第12回	日頃からの日常の観察力、洞察力、携帯で写真の撮れる時代、同じ映画を観ても!!
第13回	好きな作家、アーティスト、近づくためには、まねから入る 自分にとり入れる
第14回	私、中野はいつも報酬以上の仕事を心がけている。リピート、別の人への紹介。
第15回	今後の活動のためにどう役立てていくか。イメージをもったかをレポート

## 受講上の注意

筆記用具持参、必ずメモを取る。レポートを書くために必要です。

## 特記事項

この授業のためのノートを持って下さい。



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

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

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

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

科目名	プレゼンテーション I			教員名	永田 秋穂		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	1	履修コード	1307

## 授業目的と到達目標

個性を尊重し,自分らしさや、より良いコミュニケーションを考察し、提案力を身につける。

## 授業概要

自分が提案したい事柄を表現する為、情報収集・精査・分析を行い制作、発表する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役イラストレーター/漫画家が製作・出版の経験を元にプレゼンテーションの指導をします。
製作物	60%	
取り組み	30%	
出席率	10%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	プレゼンテーション I			教員名	永田 秋穂		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	イラストレーション			年次	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共有
第2回	マーケティング 制作・チェック
第3回	マーケティング 提出・合評
第4回	好きなものプレゼン アイディアラッシュ・初回ラフチェック
第5回	好きなものプレゼン 制作・チェック
第6回	好きなものプレゼン 提出・合評
第7回	商品企画：植物 or 動物 アイディアラッシュ・初回ラフチェック
第8回	商品企画：植物 or 動物 制作・チェック
第9回	商品企画：植物 or 動物 制作・企画提案書制作・チェック
第10回	商品企画：植物 or 動物 提出・合評
第11回	リニューアル アイディアラッシュ・初回ラフチェック
第12回	リニューアル 制作・チェック
第13回	リニューアル 制作・チェック
第14回	リニューアル 企画提案書制作・チェック
第15回	リニューアル 提出・合評

## 受講上の注意

クオリティ向上を目的とした再提出は随時受け付けます。

## 特記事項

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			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い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/

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			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 などコンシューマゲーム機、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りましょう。
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、本の表紙を作りましょう。
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、本の表紙を作りましょう。
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



科目名	色彩演習 I			教員名	藪 晶子		
期区分	後期	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	1	履修コード	6117

## 授業目的と到達目標

色についての基礎的な知識を習得し、ADEC 色彩士検定 3 級合格を目指す。

## 授業概要

教科書の各セクションに対応する講義と演習を行い色彩士検定 3 級合格に必要な色彩についてのより基礎的な知識を習得する。最後の授業で今年の模擬テストに取り組み採点と解説を行う。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	デザイン事務所でグラフィックデザイナーとして印刷物や書籍制作の実務経験を持つ。幼児を対象としたイベント企画や教材提案を行う事業を主催し、保育園や幼稚園で造形教室、コンピュータ教室、職員 ITC 教育を担当。
平常点 (授業における取組 80% の出席が必要)	40%	
各回課題	30%	
模擬試験	30%	
	%	
	%	

## 教科書

3 級対応公式テキスト「Color Master BASIC」(カラーマスターベーシック) 出) ADEC 出版局

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	色彩演習 I			教員名	藪 晶子		
期区分	後期	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	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	色のなりたち
第 3 回	色の分類
第 4 回	目の構造と視細胞
第 5 回	混色の理解 減法混色の実践
第 6 回	加法混色とコンピュータ
第 7 回	色の表示方法の分類
第 8 回	色名、PCCS、マンセルシステム
第 9 回	色の知覚的効果
第 10 回	色の心理的効果
第 11 回	色彩調和 原理と実践
第 12 回	色相を基準にした配色
第 13 回	トーンを基準にした配色
第 14 回	配色の形式と技法
第 15 回	模擬テストと解説

## 受講上の注意

欠席した回に作品制作を行った場合は、課外時間を使って最終授業までに提出することが望ましい。

## 特記事項

描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

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

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

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

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カ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

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


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

--



科目名	デッサン			教員名	浜本 隆司		
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

クリエイターとして必要な”ものを正確に観察し表現する”デッサン力を身につける

## 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	担当教員は大きな絵画を中心にオブジェやインスタレーションなどのアート作品の制作を、40年以上続けています。個展や企画グループ展で関西、愛知、東京、そして海外での発表経験が多くあります。アートの発表現場を通した目で、強い表現力を身につける指導を行なっています。
技術の習熟度	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	デッサン			教員名	浜本 隆司		
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 デッサンとは
第2回	基本形のデッサン 立方体
第3回	基本形のデッサン 円柱
第4回	基本形のデッサン 球体
第5回	質感表現1 コンクリートブロック
第6回	質感表現2 スプーン+
第7回	質感表現3 ガラス製品1
第8回	質感表現 4 軍手
第9回	複数モチーフのデッサン1 植木鉢とシュロ縄
第10回	複数モチーフのデッサン1 植木鉢とシュロ縄
第11回	複数モチーフのデッサン2 ビン
第12回	複数モチーフのデッサン2 ビン
第13回	スケッチ1 校内をスケッチする (透視図法・遠近法のトレーニング)
第14回	スケッチ1 校内をスケッチする (透視図法・遠近法のトレーニング)
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

科目名	デザインスケッチ			教員名	塩谷 麗子		
期区分	後期	曜日	木曜日	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	2313

## 授業目的と到達目標

デザイン性を高めながらイラストの表現力を習得。制作を通して新たな目標を設定し、各自の長所や適性を再認識。ポートフォリオを作成することを意識しながら、作品の充実を目的とする。

## 授業概要

アナログ画材から基礎を学びながら応用に展開。自由な制作から企画書としてまとめる。

## 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、商品デザインの実務に必要な視点から指導します。
提出課題の内容	70%	
受講態度	30%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	デザインスケッチ			教員名	塩谷 麗子		
期区分	後期	曜日	木曜日	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	2313

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス/ハンドレタリングと画材について
第2回	ハンドレタリングと画材について/「メニューイラスト」課題説明
第3回	「メニューイラスト」制作 (下書き)
第4回	「メニューイラスト」制作 (着彩)
第5回	「メニューイラスト」制作 (着彩)
第6回	「メニューイラスト」作品撮影/次回課題説明
第7回	「フレクシール (ステッカー)」制作 (下書き)
第8回	「フレクシール (ステッカー)」制作 (着彩)
第9回	「フレクシール (ステッカー)」制作 (着彩/カット)
第10回	「フレクシール (ステッカー)」作品撮影、提出/次回課題説明
第11回	「缶詰ラベルのイラスト」制作 (下書き)
第12回	「缶詰ラベルのイラスト」制作 (着彩)
第13回	「缶詰ラベルのイラスト」制作 (着彩)
第14回	「缶詰ラベルのイラスト」作品撮影、提出
第15回	ポートフォリオ提出 (上記3課題分)

## 受講上の注意

Activeメールで連絡する事もあるので、確認するようにしてください。画材、ハサミ、カッター、カッターマット、定規、筆記用具など各自ご用意ください。

## 特記事項

科目名	イラストレーション I			教員名	竹野 嘉恵		
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

デジタル環境でのイラスト制作技術を学ぶ。また創作に必要な心得を課題とそのべ切を通して身につけ、制作するための思考や選択肢を広げ、自身に合った方法を取捨選択出来る力を身につける。

## 授業概要

CLIP STUDIO PAINT EX を使用し、デジタル環境でイラストを制作するための基礎技術を学ぶ。フルデジタル作業とアナログ作業+デジタル作業、両方を学び、自身に合う方法を見つけていく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	商業誌連載漫画家の実績を持つ現役イラストレーターです。実務10年以上の経験を活かし、現在必要不可欠なデジタル技術と表現方法を指導します。
授業態度	30%	
小課題	30%	
最終課題	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	イラストレーション I			教員名	竹野 嘉恵		
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	授業ガイダンス、データ作成・保存
第2回	環境設定、レイヤー基礎①、描画ツールとカスタマイズ
第3回	レイヤー基礎②、着彩ツールとカスタマイズ
第4回	プロパティ、レイヤー効果、編集方法各種
第5回	ベクターレイヤー基礎、画像読み込み方法
第6回	描き分けと塗り分け①
第7回	描き分けと塗り分け②
第8回	描き分けと塗り分け③
第9回	グリサイユ法、新規色調補正レイヤー
第10回	3D人形操作
第11回	オリジナルキャラクター作り①
第12回	オリジナルキャラクター作り②
第13回	オリジナルキャラクター作り③
第14回	オリジナルキャラクター作り④
第15回	プレゼンと講評

## 受講上の注意

メモ、筆記用具、USB を毎回忘れずに持って来てください。

## 特記事項

遅刻厳禁、べ切厳守

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 を用い、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


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1
第3回	アナログとデジタル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3
第5回	アナログとデジタルによるイラスト制作4
第6回	デジタルでのイラスト制作基礎1
第7回	デジタルでのイラスト制作基礎2
第8回	デジタルでのイラスト制作基礎3
第9回	デジタルでのイラスト制作応用1
第10回	デジタルでのイラスト制作応用2
第11回	デジタルでのイラスト制作応用3
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。



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			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


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			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：スクリーン版とクレヨン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）：身の回りにある紙の形と質感を活かした版制作						
第6回	紙版画（凸版）：身の回りにある紙の形と質感を活かした版制作						
第7回	クラフトテープ版画（凹版）：クラフトテープとメディウムを使った凹版表現の試み						
第8回	クラフトテープ版画（凹版）：クラフトテープとメディウムを使った凹版表現の試み						
第9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10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：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

アナログで切る貼る 製版、プリント等の作業をします。汚れてもいい服装で。

## 特記事項

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	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	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


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	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	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：スクリーン版とクレヨン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）：身の回りにある紙の形と質感を活かした版制作						
第6回	紙版画（凸版）：身の回りにある紙の形と質感を活かした版制作						
第7回	クラフトテープ版画（凹版）：クラフトテープとメディウムを使った凹版表現の試み						
第8回	クラフトテープ版画（凹版）：クラフトテープとメディウムを使った凹版表現の試み						
第9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		製
第10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		製
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		製
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		製
第13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		製
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		製
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		製

## 受講上の注意

アナログで切る貼る 製版、プリント等の作業をします。汚れてもいい服装で。

## 特記事項

科目名	デザイン史			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	火曜日	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

科目名	デザイン史			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	火曜日	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	ポスト・コロナに向けての生活の日常

## 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

科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	2219

## 授業目的と到達目標

1年次で学んだことを踏まえ、より自身を理解しイラストの仕事を理解する。様々な分野、方向性を知り自身に合った方向を見出す。

## 授業概要

具体的な仕事の流れを知る事で依頼者の望むものを仕上げるための心得、人脈の大切さ、コミュニケーションの大切さ、次へ繋げる能力を養う。

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、美術作家、造形家として40年近く活動し、イラストはもちろん造形の分野において数々の仕事に従事。広告関連の制作物から専門誌、医療関連のイラスト、全国の博物館の図解画、展示物、アミューズメントパークでの造形物。壁画制作、ディスプレイ等、市販フィギュア制作等。国内外の専門誌への記事掲載や受賞歴多数。
提出物	50%	
受講姿勢	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

## 教科書

必要な資料はその都度プリントを配布いたします。

## 参考書・参考文献

特にありませんが、私の仕事の画像や資料を元に行います。

## 参考 URL

科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	2219

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	中野の仕事や作品制作、イベント参加などの活動をスライドで観てもらおう。
第2回	中野の多種多様な仕事の幅を知り、質問や興味を持ったこと、自身が今興味を持っていることをレポート。
第3回	40年ちかい活動の流れや幅広い活動への経緯の話→感じた事をレポート
第4回	自分自身の将来のビジョン 5年後、10年後のビジョンをレポート。なりたいではなく得意を伸ばす
第5回	実際に依頼を受けて納品するまでの流れを知る
第6回	具体的な仕事でシュミレーション 思い込みで進めない しっかりした打ち合せ
第7回	依頼者とのしっかりとしたコミュニケーション 好みをおしつけない!
第8回	スケジュールの管理 ラフ画での打ち合わせ 関係を築く
第9回	イラストの依頼の種類 イメージ的なもの or 内容をしっかり伝えるもの リサーチの必要性、課題の違い
第10回	私の仕事の例よりコラボレーション制作 平面から立体へ 立体から平面へ
第11回	20年以上の講師の中で社会へ出た教え子たちからの声
第12回	活動していくにあたり人脈の大切さ、繋がり!
第13回	ポートフォリオの大切さ ポートフォリオを充実させるには!
第14回	課題はもちろんオリジナル作品の制作、公募への挑戦、イベント参加など。
第15回	今後の活動のためにどうしていくか。どうイメージを持ったかをレポートします。

## 受講上の注意

必ずメモを取る。レポートを書くために必要となります。

## 特記事項

この授業だけのノートを持ってください。



科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	2215

## 授業目的と到達目標

キャリアデザインとは、「自分が将来どのようになりたいのか、どんな自分でありたいのかを理解し、人生を主体的に設計・実行していくこと」である。この授業では、主に就職や大学編入、留学、起業など様々な選択肢があることを理解し、「100年時代」を自分らしく悔いなく生きる「キャリアプランニング能力」を養うことを目的とする。様々なワークを通じて自己理解や仕事理解を深め、未来を切り開く力を育む。

## 授業概要

働き方改革以降、多様な働き方の実現が推奨され、テレワークやフレックスタイム制などを導入する企業が増えた。また、自分の好きな時間・場所・複数の仕事をするなど、ワークライフバランスや、やりたいことを重視した働き方も珍しくなくなった。選択肢が増えたからこそ、自分の特性や興味をいかし「自分らしい幸せな生き方」を選択できるよう、自己分析や企業分析などを通じて、人生をデザインする力を養い実践する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は国家資格キャリアコンサルタントを持ち、過去専門学校の就職課にて就職率98%に尽力。前職は、株式会社中川政七商店グループにて店舗教育担当を務め、人事を含む各人材に合わせたキャリアデザインの構築、自己理解の促進、現場指導も担った。また多文化共生に取り組む、現役の日本語教師でもある。
課題提出率	80%	
受講姿勢	20%	
	%	
	%	

## 教科書

就職塾キャリアアカデミー「納得の内定」をめざす就職活動1冊目の教科書2005 出) KADOKAWA

## 参考書・参考文献

就職四季報2025・2026

2025・2026年版 SPI3 (言語・非言語) をひとつひとつわかりやすく。(就活をひとつひとつシリーズ)

## 参考 URL

リクナビ <https://job.rikunabi.jp/>

マイナビ <https://job.mynavi.jp/>

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	2215

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	自己紹介 キャリアプログラムの概要と必要性 自分らしい生き方とは?
第2回	多様な働き方と働く意義を考える (内的キャリア・外的キャリア) 就職活動を取り巻く環境の変化
第3回	キャリアシミュレーションプログラム 職業生活の中で起こるさまざまな出来事を疑似体験し、結果を発表するグループワーク
第4回	ライフチャート 過去の自分から興味関心、強み弱みを発見する
第5回	プレゼンテーション型自己紹介 弱みをカバーする自己PRとは?
第6回	自己PR発表
第7回	業界・企業分析をする 企業が求める人材を知り、社会的役割と自己実現を考える
第8回	業界・企業分析発表
第9回	就活について考える 一般常識・SPI・Portfolio・冬季インターンシップ
第10回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう① 自分とは何者か 1 on 1 面談
第11回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう② 志望動機 1 on 1 面談
第12回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう③ 内定をもらったエントリーシート 1 on 1 面談
第13回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう④ 総括 1 on 1 面談
第14回	対面・オンライン面接 面接のマナー、集団面接と個人面接 (就活組はスーツ着用)
第15回	総括 変化の早い時代に、自分らしく生き抜く100年時代のキャリアデザイン

## 受講上の注意

## 特記事項

科目名	グッズ&パッケージデザイン I			教員名	宮田 綾乃		
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

基本的なパッケージの目的や役割、機能を理解し、商品を魅力的且つ正確に伝える方法を修得する。

## 授業概要

素材・印刷・入稿データについての基本を、実践を想定した課題を通して学び、目的に沿ったサンプルや企画提案書を制作する。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	デザイン事務所、広告企画制作プロダクション勤務を経て、現在はフリーランスデザイナー&イラストレーター。これらの経験を基に幅広く指導します。
製作物	60%	
出席・取り組み	30%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	グッズ&パッケージデザイン I			教員名	宮田 綾乃		
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～箱 アイデアラッシュ
第2回	箱 制作・モデル作成
第3回	箱 提出・合評
第4回	缶・瓶 アイデアラッシュ～制作
第5回	缶・瓶 企画提案書制作
第6回	缶・瓶 提出・合評
第7回	キッチンカー アイデアラッシュ
第8回	キッチンカー 制作・モデル作成
第9回	キッチンカー 企画提案書作成
第10回	キッチンカー 提出・合評
第11回	化粧品 アイデアラッシュ
第12回	化粧品 制作
第13回	化粧品 モデル作成
第14回	化粧品 企画提案書制作
第15回	化粧品 提出・合評

## 受講上の注意

よりクオリティを上げる事を目的とした再提出は随時受け付けます。

## 特記事項

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

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 タイポグラフィ。ロゴデザイン (ゲーム等)
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 ゲームキャラクター。2~3 頭身デザイン
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

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	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


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



科目名	色彩演習 II			教員名	藪 晶子		
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			年次	2	履修コード	5309

## 授業目的と到達目標

色彩を応用する仕事に就くために必要な実践的知識を習得し、AECD 色彩士検定 2 級合格を目指す。

## 授業概要

教科書の各セクションに対応する講義と演習を行い色彩演習 I を基にして色彩士検定 2 級合格に必要な色彩についてのより深い知識を習得する。最後の授業で昨年の模擬テストに取り組み採点と解説を行う。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	デザイン事務所でグラフィックデザイナーとして印刷物や書籍制作の実務経験を持つ。幼児を対象としたイベント企画や教材提案を行う事業を主催し、保育園や幼稚園で造形教室、コンピュータ教室、職員 ITC 教育を担当。
平常点 (授業における取組 80% の出席が必要)	40%	
各回課題	30%	
模擬試験	30%	
	%	
	%	

## 教科書

3 級対応公式テキスト「Color Master BASIC」(カラーマスターベーシック) 出) ADEC 出版局

2 級対応公式テキスト「Color Master STANDARD」(カラーマスタースタンダード) 出) ADEC 出版局

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	色彩演習Ⅱ			教員名	藪 晶子		
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			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	色のなりたちと意味
第3回	照明光源、光源の種類
第4回	色の表示方法1 オストワルト表色系
第5回	色の表示方法2 NCS
第6回	色の表示方法3 PCCS
第7回	色の知覚的効果
第8回	色の心理的効果
第9回	色彩調和論1 歴史
第10回	色彩調和論2 各論と実践
第11回	混色の実際、カラーマッチング
第12回	デジタルの色彩1 画像の表現
第13回	デジタルの色彩2 UD と web カラー
第14回	色彩計画
第15回	模擬テストと解説

## 受講上の注意

欠席した回に作品制作を行った場合は、課外時間を使って最終授業までに提出することが望ましい。

## 特記事項

描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

科目名	立体表現			教員名	塩谷 麗子		
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	2	履修コード	1107

## 授業目的と到達目標

立体の形状を基本から理解することで、イラストとデザインを効果的に表現する力を習得。制作を通じて新たな目標を設定し、各自の長所や適性を再確認。ポートフォリオの充実を目的とする。

## 授業概要

基礎を学びながら応用に展開。自由な制作から企画書としてまとめる。

## 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、商品デザインの実務に必要な視点から指導します。
提出課題の内容	70%	
授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	立体表現			教員名	塩谷 麗子		
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	2	履修コード	1107

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス／課題説明
第2回	「ギフトボックス」水張り／鉛筆ラフ
第3回	「ギフトボックス」制作 (下書きトレース／着彩)
第4回	「ギフトボックス」制作 (着彩)
第5回	「ギフトボックス」カット／作品撮影、提出／次回課題説明
第6回	「キャラクター作成」基本説明／三面図鉛筆ラフ／粘土の説明
第7回	「キャラクター (粘土)」粘土形成
第8回	「キャラクター (粘土)」やすり／着彩
第9回	「キャラクター (三面図)」三面図作成
第10回	「キャラクター (三面図)」作品撮影、提出／次回課題説明
第11回	「モビール」基本説明／鉛筆ラフ
第12回	「モビール」鉛筆ラフ提出／制作
第13回	「モビール」制作
第14回	「モビール」作品撮影、提出
第15回	ポートフォリオ提出 (上記3課題分)

## 受講上の注意

Activeメールで連絡することもあるので、確認するようにしてください。ハサミ、カッター、カッターマット、定規、筆記用具など各自でご用意ください。

## 特記事項

科目名	イラストレーションⅢ			教員名	竹野 嘉恵		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	3306

## 授業目的と到達目標

デジタル環境でのイラスト制作技術を学ぶ。また創作に必要な心得を課題とそのべ切を通して身につけ、制作するための思考や選択肢を広げ、自身に合った方法を取捨選択出来る力を身につける。

## 授業概要

CLIP STUDIO PAINT EX を使用し、デジタル環境でイラストを制作するための基礎技術を学ぶ。フルデジタル作業とアナログ作業+デジタル作業、両方を学び、自身に合う方法を見つけていく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	商業誌連載漫画家の実績を持つ現役イラストレーターです。実務10年以上の経験を活かし、現在必要不可欠なデジタル技術と表現方法を指導します。
授業態度	30%	
小課題	30%	
最終課題	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	イラストレーションⅢ			教員名	竹野 嘉恵		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	イラストレーション			年次	2	履修コード	3306

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業ガイダンス、データ作成・保存
第2回	環境設定、レイヤー基礎①、描画ツールとカスタマイズ
第3回	レイヤー基礎②、着彩ツールとカスタマイズ
第4回	プロパティ、レイヤー効果、編集方法各種
第5回	ベクターレイヤー基礎、画像読み込み方法
第6回	描き分けと塗り分け①
第7回	描き分けと塗り分け②
第8回	描き分けと塗り分け③
第9回	グリサイユ法、新規色調補正レイヤー
第10回	3D人形操作
第11回	オリジナルキャラクター作り①
第12回	オリジナルキャラクター作り②
第13回	オリジナルキャラクター作り③
第14回	オリジナルキャラクター作り④
第15回	プレゼンと講評

## 受講上の注意

メモ、筆記用具、USB を毎回忘れずに持って来てください。

## 特記事項

遅刻厳禁、べ切厳守

科目名	イラストレーションIV			教員名	檜垣 平太		
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	2	履修コード	3307

## 授業目的と到達目標

1年次で学んだデジタルアプリの応用技術の習得と各種メディア対応するイラストレーション制作。より高いレベルでの表現を目指す。

## 授業概要

Adobe Photoshop と Illustrator の応用技術の習得と、実際に使用される各種メディアにあわせたイラストレーションを制作。

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


科目名	イラストレーションⅣ			教員名	檜垣 平太		
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	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	各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得1
第3回	各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得2
第4回	各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得3
第5回	各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得4
第6回	各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得5
第7回	各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得6
第8回	印刷メディア用イラスト制作1
第9回	印刷メディア用イラスト制作2
第10回	印刷メディア用イラスト制作3
第11回	印刷メディア用イラスト制作4
第12回	デジタルメディア用イラスト制作1
第13回	デジタルメディア用イラスト制作2
第14回	デジタルメディア用イラスト制作3
第15回	デジタルメディア用イラスト制作4 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



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	火曜日	時限	2-4 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


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	火曜日	時限	2-4 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

科目名	マスタートレーニング			教員名	畑 卓也・永田 秋穂		
期区分	後期	曜日	金曜日	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	2	履修コード	5303

## 授業目的と到達目標

観察力とより高い表現力の構築根気・集中力

## 授業概要

ラフスケッチ等で必要な短時間での描写力・表現力の修得画材・技法・色彩等、独自の表現の可能性を探る

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	(畑)「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。」(永田) 現役イラストレーター/漫画家が製作・出版の経験を元に指導をします。
課題内容の理解度、完成度	50%	
取り組みと到達度	30%	
出席	20%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	マスタードローイング			教員名	畑 卓也・永田 秋穂		
期区分	後期	曜日	金曜日	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	2	履修コード	5303

## 授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	「手とロープ」 組み合わせやポージングによる空間や動き・表情の表現
第2回	「鏡と折り鶴」 鏡面の表現。鏡映のかたちと空間を捉える
第3回	「ワイン瓶とグラス」 ホワイトデッサン：黒紙と白鉛筆によるデッサン。光を描く
第4回	「ワイン瓶とグラス」 ホワイトデッサン：黒紙と白鉛筆によるデッサン。光を描く
第5回	「アルミホイル」 灰色紙に鉛筆と白鉛筆
第6回	「アルミホイル」 灰色紙に鉛筆と白鉛筆
第7回	「にぼし」 拡大細密描写表現
第8回	「ランタン」 ボールペンスケッチ：形を観る事、描く線を意識する
第9回	「ランタン」 ボールペンスケッチ：形を観る事、描く線を意識する
第10回	「プラカップ・ビー玉・ピンポン球」 灰色紙に色鉛筆
第11回	「プラカップ・ビー玉・ピンポン球」 灰色紙に色鉛筆
第12回	「りんご」 鉛筆&色鉛筆 (クラフト紙)
第13回	「風景プラス」 コラージュスケッチ
第14回	「風景プラス」 コラージュスケッチ
第15回	「コーラ瓶」 水彩絵の具

## 受講上の注意

集中力と根気。観察力を！！

## 特記事項

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きます。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します。

## 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


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 ～社会課題解決にいたる価値をデザインを通して考える
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) 紙・印刷術 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	ピクトグラム or キャラクター 概論、制作
第9回	ピクトグラム or キャラクター 概論、制作
第10回	DM (レセプション告知) 文字・タイポグラフィー 概論、制作
第11回	DM (レセプション告知) 概論、制作
第12回	DM (レセプション告知) 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。

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きます。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していきます。

## 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します。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、伝達力も体得します。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・応用力を習得します。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	デザインと地域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・伝達力等と、プレゼンテーションに対する総合評価	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


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 ~社会課題における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、企画書制作成
第3回	シンボルパターン or マーク、ロゴタイプ 概論、制作
第4回	シンボルパターン or マーク、ロゴタイプ 制作
第5回	シンボルパターン or マーク、ロゴタイプ 制作
第6回	ポスター 現代のPR 概論、制作
第7回	ポスター (吊り広告 and B0 駅貼り広告) 制作
第8回	ポスター (吊り広告 and B0 駅貼り広告) 制作
第9回	ポスター (吊り広告 and B0 駅貼り広告) 制作
第10回	アプリケーションツール 概論、制作
第11回	アプリケーションツール 制作
第12回	プレゼンテーション 概論
第13回	プレゼン資料 and ツール 制作
第14回	プレゼン資料 and 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。



科目名	イラスト論 I			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	土曜日	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学ぶ。

## 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。」
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


科目名	イラスト論 I			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	土曜日	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

科目名	イラスト論II			教員名	畑 卓也		
期区分	後期	曜日	土曜日	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	「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。」
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


科目名	イラスト論II			教員名	畑 卓也		
期区分	後期	曜日	土曜日	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

科目名	プレゼンテーションⅡ			教員名	永田 秋穂		
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

提案力を高め、より実践に特化した課題で就職活動に備える。

## 授業概要

実践的な課題に取り組み、クライアントニーズの理解を深める。

## 成績評価方法・基準

## 教員実務経験

種別	割合	現役イラストレーター/漫画家が製作・出版の経験を元にプレゼンテーションを指導をします。
製作物	60%	
取り組み	30%	
出席率	10%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	プレゼンテーションⅡ			教員名	永田 秋穂		
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	ガイダンス アイデアラッシュ・初回ラフチェック
第2回	ポートフォリオ 制作・チェック
第3回	ポートフォリオ 提出・合評
第4回	パターン アイデアラッシュ・初回ラフチェック
第5回	パターン 制作・企画提案書作成・チェック
第6回	パターン 提出・合評
第7回	ノベルティ アイデアラッシュ・初回ラフチェック
第8回	ノベルティ 制作・チェック
第9回	ノベルティ 企画提案書・チェック
第10回	ノベルティ 提出・合評
第11回	生活雑貨 アイデアラッシュ・初回ラフチェック
第12回	生活雑貨 制作・チェック
第13回	生活雑貨 企画提案書・チェック
第14回	生活雑貨 提出・合評
第15回	プレゼンテーション総括

## 受講上の注意

クオリティ向上を目的とした再提出は随時受け付けます。

## 特記事項

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。
提出課題の内容	70%	
授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


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	ポーチデザイン (企画提案) 制作デザイン (形状企画含む)
第5回	ポーチデザイン (企画提案) 企画書、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	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14回	文具商品デザイン (企画提案) 企画書、ダミー作成
第15回	ポートフォリオ ブラッシュアップ

## 受講上の注意

連絡やフォーマットデータを送るために Active メールを使用します。確認するようにしてください。

## 特記事項



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、前半はマーケティング概論と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、後半は最終課題としてグラフィックデザインの市場展開を考えます。

## 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。グラフィックデザインの総括として制作をしていきます。

## 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（再考）と、アイテム・サービスのプロデュース・ディレクションを課題制作として投下します（大阪芸大でのグラフィックデザイン授業と同じ内容を講義していきます）。
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


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	ポートフォリオ再考～実践 / ターゲットと CV (自分らしさの構築)
第6回	ポートフォリオ再考～実践 / 編集デザイン 作品数・ジャンル分け・キャプション
第7回	ポートフォリオ再考～実践 / 構成とレイアウト・表紙と装丁
第8回	ポートフォリオ再考～制作とレフレクション
第9回	グラフィックデザイン実践のまとめ 「新しいアイテム・サービスをデザインを通して考える」
第10回	グラフィックデザイン実践 企画
第11回	グラフィックデザイン実践 企画書作成
第12回	グラフィックデザイン実践 ロゴ制作
第13回	グラフィックデザイン実践 ロゴ制作
第14回	グラフィックデザイン実践 ロゴ制作
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

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。

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


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

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ことで「想いを伝える」「効率的に伝える」「売ることを考える」という展開を考えながら、デザインとマーケティングを施行していきます。

## 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、市場展開、メディア(WEB/SNS)展開を思考・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、市場/社会におけるデザインの企画からモデル構築のプロデュースを伝えます。アイテム・サービスのプロデュース・ディレクションを課題制作として投下します(大阪芸大でのグラフィックデザイン授業と同じ内容を講義していきます)。
講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等と、プレゼンテーションに対する総合評価	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


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	メディア戦略 概論
第4回	グラフィックデザイン実践 and メディア展開の実践 (グラフィックアート課題の市場/社会展開を考える)
第5回	グラフィックデザイン and メディア展開の実践 告知物 制作
第6回	グラフィックデザイン and メディア展開の実践 告知物 制作
第7回	グラフィックデザイン and メディア展開の実践 告知物 制作
第8回	グラフィックデザイン and メディア展開の実践 告知物 制作
第9回	現代のメディア WEBサイト構築とWEBマーケティング 概論
第10回	グラフィックデザイン and メディア展開の実践 アプリケーション 制作
第11回	グラフィックデザイン and メディア展開の実践 WEB/SNS 展開を考える
第12回	プレゼン資料 and ツール 制作
第13回	プレゼン資料 and ツール 制作
第14回	プレゼン資料 and ツール 制作
第15回	プレゼンテーション～デザインのまとめ

## 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

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

## 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

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。
第3回	オリジナルのストーリーを考え、絵コンテ・アイデアスケッチの作成。
第4回	オリジナルのストーリーを考え、絵コンテ・アイデアスケッチの作成。
第5回	オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作。
第6回	オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作。
第7回	オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作。
第8回	オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作。
第9回	オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作。
第10回	オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作。
第11回	オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作。
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。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。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。製本。
第15回	合評

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--



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

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	Photoshop 基本、プレゼンテーション
第6回	屋外ロケーション撮影
第7回	Photoshop 応用、プレゼンテーション
第8回	テーマ別写真制作 撮影
第9回	テーマ別写真制作 編集
第10回	テーマ別写真制作 仕上げ、プレゼンテーション
第11回	ポートレート撮影
第12回	Photoshop 応用、プレゼンテーション
第13回	組写真撮影
第14回	Photoshop 応用
第15回	プレゼンテーション

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

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

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	Photoshop 基本、プレゼンテーション
第6回	屋外ロケーション撮影
第7回	Photoshop 応用、プレゼンテーション
第8回	テーマ別写真制作 撮影
第9回	テーマ別写真制作 編集
第10回	テーマ別写真制作 仕上げ、プレゼンテーション
第11回	ポートレート撮影
第12回	Photoshop 応用、プレゼンテーション
第13回	組写真撮影
第14回	Photoshop 応用
第15回	プレゼンテーション

## 受講上の注意

--

## 特記事項

--

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


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

--

科目名	イラストレーションVI			教員名	永田 秋穂		
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

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	現役イラストレーター/漫画家が製作・出版の経験を元に指導をします。
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


科目名	イラストレーションVI			教員名	永田 秋穂		
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

--



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

参考 URL

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

科目名	プラクティカル・プログラム			教員名	宮田 綾乃		
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

イラストレーターとして活動するためのスキル向上を目指し、実践に対応するための具体的手順を理解する。

## 授業概要

実践を想定した課題を通し、他者に伝わる表現や技法を学ぶ。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	デザイン事務所、広告企画制作プロダクション勤務を経て、現在はフリーランスデザイナー&イラストレーター。これらの経験を基に幅広く指導します。
製作物	60%	
出席・取り組み	40%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	プラクティカル・プログラム			教員名	宮田 綾乃		
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	ガイダンス～食品売場壁面 アイデアラッシュ
第2回	食品売場壁面 企画提案書制作
第3回	食品売場壁面 提出・合評
第4回	記念切手シート アイデアラッシュ
第5回	記念切手シート 制作
第6回	記念切手シート モデル作成・企画提案書制作
第7回	記念切手シート 提出・合評
第8回	阪堺電気軌道 アイデアラッシュ
第9回	阪堺電気軌道 企画提案書制作
第10回	阪堺電気軌道 提出・合評
第11回	教科書表紙 アイデアラッシュ
第12回	教科書表紙 制作
第13回	教科書表紙 グラウンドデザイン決定～展開
第14回	教科書表紙 モデル作成・企画提案書制作
第15回	教科書表紙 提出・合評

## 受講上の注意

よりクオリティを上げる事を目的とした再提出は随時受け付けます。

## 特記事項

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


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

--

科目名	卒業制作			教員名	畑 卓也		
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

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	「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、観察・収集・分析・考察する事と、幅広い表現方法等の指導を行う。」
作品の完成度	80%	
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、ビデオスライド

## 参考 URL


科目名	卒業制作			教員名	畑 卓也		
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	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

--