

# 北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要

職業実践専門課程 産業デザイン学科(2年制)

## イラストレーション専攻

※2016年度実績

教科目		概要	1年次	2年次
一般教養	一般教養	美術鑑賞・就職ガイダンス等、社会人として求められる基礎教養・知識を広く学ぶ。	○	
	イラスト概論	集中講義としてプロのイラストレーターから仕事の内容を聞き、また、イラスト表現の時代背景、イラストの各ジャンルなどを理解。実際の制作場面にも対応する実践的内容。	○	
	就職講座Ⅰ	就職を前提とした本校での学校生活の過ごし方や、学習姿勢、社会人になるための基本を学ぶ。	○	
	就職講座Ⅱ	デザイン現場での採用の傾向、エントリーシート・履歴書の書き方、作品のプレゼンテーションおよび面接対策を学ぶ。		○
	企業研究	業界内の職種・組織の構成・採用側が求める人物像等についてリサーチするとともに、各自が希望する業種・職種について理解を深め、就職活動を進めていく上での目標を具体化していく。インターンシップ(企業研修)の事前指導も実施。	○	○
英会話		初歩的な英語の運用能力を養う。	○	
デザイン基礎		デザインに必要な平面構成の基礎の理解と技術練習。レイアウトの感覚を養いデジタル処理を踏まえたデザインの基礎を学ぶ。	○	
色彩演習		色彩についての知識を実技を通して習得し、イラスト制作に必要な調色・配色能力を養う。色彩士検定3級試験対応。	○	
デッサン		基本的な形態の把握と描き方を学ぶ。静物、石膏像、人物を鉛筆や木炭で描画。制作に必要な確かなデッサン力を養う。	○	
イラストテクニックⅠ・Ⅱ		アクリル絵具や透明水彩絵具の把握と理解。プロのイラストレーターにテクニックを学び、コンペ入賞を狙った作品づくりを行う。画材や素材を研究し、自身の作家性を高める。コンペに積極的に参加し実績を伸ばす。	○	
コミックイラストレーション		コミックキャラクターの表情の描き分けやプロポジション、背景を含むシーンの描き方、パースなど、基礎的な知識から学ぶ。ライトノベルの表紙挿画課題などを通して、コミックタッチが生きる現場の作品づくりを学ぶ。	○	
リアルイラスト表現Ⅰ		果物、料理、機械などを「本物よりもリアルに」描く技術を学ぶ。パステル・アクリル絵具(透明・不透明)を用いて簡単なものから練習し習得する。	○	
イメージ表現基礎		発想力を養う。ことばや音、味覚など五感から連想しイメージを広げ、色と形による造形の基礎トレーニングを行う。コラージュ技法や、さまざまな画材を使用。	○	
キャラクターイラストレーション		動物や人物などの性格付け、描き方を知り、広く人々に受け入れられやすいキャラクター制作の方法を学ぶ。	○	○
クリエイティブワークⅠ・Ⅱ		チームを組んで編集企画や展示企画を立て、プレゼンテーションを行い、役割分担して作品を制作し、企画を実現させるノウハウを学ぶ。クリエイティブ業界で仕事をする上で重要なチームワークやコミュニケーション力を養う。	○	○
キャリアプランニングⅠ・Ⅱ		さまざまな業界を研究しイラストが使われている仕事の流れなどを知り、デザインの関わりを学ぶ。ビジネス能力検定ジョブパス3級取得に対応。また、各業界への就職活動に向けた作品ファイルを作成意図から作品構成、配置などを学び就職活動への対策についても学ぶ。	○	○
広告デザイン演習Ⅰ・Ⅱ		ポスターやポストカードなどの具体的な媒体制作を通して、印刷の仕組みと紙面のデザインを学ぶ。	○	○
DTP演習Ⅰ・Ⅱ		DTPの基礎を身につけ、デザイン業界において即戦力となる能力の習得を目指す。具体的な媒体制作を通してIllustrator、Photoshopなどのデザインソフトを習得する。2年次からは、編集ソフト(InDesign)を学び、業種や職種に応じ企業にプレゼンテーションできる作品ファイルを制作する。	○	○
イラスト表現演習		画材や素材、表現方法を研究し作品制作における工程を学び作家性を高める。グループワークから企画を行い、イラストを描くパネルから作品を制作、校外のギャラリーを借りて展示までを行う。将来、作家として活動するための制作プロセスについて学ぶ。		○
インターフェイスデザイン演習		Photoshopを使い、Webサイトにおける広告画面やゲームのメニュー画面などのデザインを基礎から応用まで学ぶ。タイトル・メニュー・フォント・アイコンなどの制作を通じ、デザイン業界の即戦力になる能力を習得する。		○

# 北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要

選択科目	ビジュアルデザイン演習	広告業界での実務の流れに沿い、デザインとイラストレーションのスキルを向上させる。目的にあったデザインとイラストレーションとは何かを学び、広告の流れを習得する。	○ 3科目 選択	○ 3科目 選択
	イラスト研究	イラストが使われる媒体の研究や表現方法を学び、技術を深めていく。コンペなどにも積極的に取り組み、採用実績や入賞実績を作る。		
	デザイン表現演習	デジタルコンテンツと印刷物のデザインを指導する。レスポンスwebサイト/アプリをつくる課題で、見やすさや使いやすさなどUI(ユーザーインターフェイス)デザインの重要性を学ぶ。印刷物ではCDジャケットやサインのデザイン課題を通して、ジャケット、ブックレット、帯など目的が異なる要素を一つの作品として仕上げるトータルデザインを学ぶ。		
	銅版画演習Ⅰ・Ⅱ シルクスクリーン演習Ⅰ・Ⅱ	シルクスクリーンや銅版画などの本格的な版画制作に取り組む教科。版画でイラストを表現する。 また、各種公募展への出品を積極的に行い入選実績を作る。		
	マンガ制作演習Ⅰ・Ⅱ	漫画家を志望する学生のための教科。出版社への投稿を目的としてネームからペン入れ、仕上げまで課題として制作する。卒業生で連載経験を持つ漫画家による授業も実施。漫画家として必要な知識やプロへの道を学ぶ。		
	日本画演習Ⅰ・Ⅱ	日本画材の基礎的な知識と使い方の習得。岩絵具を使い膠で溶く本格的な日本画を学ぶ教科。金箔や絹への着色など日本画に関わる表現方法を習得する。		
	WebデザインⅠ・Ⅱ	Webサイトのビジュアルデザインを学ぶ。Photoshop、Illustratorを使い、Webサイト構築の企画制作を学ぶ。2年次にはDreamweaverを使いHTMLやCSSでのコーディングを行う。		
	パッケージデザインⅠ・Ⅱ	市場に出回っているパッケージ(構造・包装材料・印刷方式・表面加工等)にはどのようなものがあるのか学習し、パッケージデザインが消費者に対して果たしている役割についてマーケットリサーチや商品デザインを通して考察・実制作・プレゼンテーションまで行う。		
	絵本表現演習Ⅰ・Ⅱ (企業連携)	絵本作家を志望する学生のための教科。絵本や作家の研究、絵本制作に必要なラフ案からページ立て、原画制作までを課題として行う。プロへの近道であるコンペ入賞を目指す。また、企業連携では採用になった作品を絵本朗読番組で放映も行う。		
	デジタルコミックⅠ・Ⅱ	CLIP STUDIO PAINTを使ってデジタル漫画を作成する流れを習得。制作行程および漫画制作の基本ルールを理解し求められる依頼や指示に応えられる技術を身につける。画面、テンポ、ストーリーを理解し全体の完成度など人に見せることを意識した作品づくりを行う。		
	装丁画演習	装丁画家を志望する学生のための教科。書店で目を引く装丁とはどのようなものかを学習しリサーチを行いレポートを提出する。小説を題材にした挿画を制作し、タイトルや帯も含めたデザインも制作する。各種公募展への出品を積極的に行い入選実績を作る。		
	エディトリアルイラスト演習Ⅰ・Ⅱ	雑誌に使われるカットイラストの制作を学ぶ教科。Illustratorなどを使用して描き、デジタルスキルの向上を図る。		
	デジタルイラスト演習Ⅰ・Ⅱ	世界観を表現したイメージイラストを制作。CLIP STUDIO PAINT(もしくはSAI)によるデジタルイラスト。 1年次はペンタブレットを使用し2年次は液晶タブレットを使用する。		
	リアルイラスト演習Ⅰ・Ⅱ	エアブラシを活用し、より精巧なリアリティーを追及。完成したイラストをビジュアルに用いて、雑誌の表紙などをデザインし、ポートフォリオの充実をはかる。		
	3DCG演習	MAYAの基本操作を学び、3DCGに関する基礎的な技術を習得する。		
ステーションリープランニング	文具の企画・デザインを行い実践力を養う。売り場での調査を行い、企画や方向性の計画を立てて、ダミーサンプルを制作する。			
オリジナルイラストレーション	プロの指導で、クオリティの高いコンペ対応作品を制作する。大型作品制作のノウハウを理解し、進級、卒業制作の充実も見据えて、計画的で継続的な制作スタイルを学ぶ。			
コンペ課題	担当講師の指導により、応募するコンペを設定し、積極的に出品することにより、自らのオリジナリティーを追求する。	○	○	
前期課題制作	夏季休業中に各種コンペに組み入り賞実績を作る。また、イラストレーション作品が使われる媒体を収集し研究することでイラスト表現の幅を広げる。	○	○	
後期課題制作	冬期休業中に進級制作に備える。進級課題のラフスケッチを制作したり、進級制作に必要な資料を収集し、イラストレーターに必要な資料収集能力を高める。	○		
進級制作	オリジナルイラスト、広告デザイン、5種の選択課題(デッサン、デジタルイラスト、マンガ制作、絵本制作、リアルイラストから1つ選択)による計3課題を2年生へ向けた進級制作として挑戦。	○		
卒業制作	イラストレーション専攻として学んだ集大成を卒業制作とする。専攻として業界のニーズに応えるテーマ・コンセプトを設定し、画材・素材・描法・作品サイズ・点数を考え個性的に制作。		○	
総履修時間		1,200	1,200	
取得目標資格	在学時:Photoshopクリエイター能力認定試験、Illustratorクリエイター能力認定試験、色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパスなど			

※1年間で1,200単位時間、2年間で2,400単位時間学びます。

※時勢や企業のニーズにより、内容が変更になることがあります。