

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

専門課程 産業デザイン学科 イラストレーション専攻

授業科目名	区分		配当年次 ・学期	授業時数
	必修	選択		
デザイン演習Ⅰ	○		1年・前期	60
デザイン演習Ⅱ	○		1年・後期	60
デザイン演習Ⅲ	○		2年・前期	60
DTP演習Ⅰ	○		1年・前期	60
DTP演習Ⅱ	○		1年・後期	60
DTP演習Ⅲ	○		2年・前期	60
デジタルイラストⅠ	○		1年・前期	60
デジタルイラストⅡ	○		1年・後期	30
イラストレーション演習	○		1年・前期	60
リアルイラスト演習	○		1年・前期	60
デッサンⅠ	○		1年・前期	60
デッサンⅡ	○		1年・後期	30
イラストテクニックⅠ	○		1年・前期	60
イラストテクニックⅡ	○		1年・後期	60
応用技術演習Ⅰ (WebデザインⅠ)		○	1年・後期	30
応用技術演習Ⅰ (ビジュアル演習)				
応用技術演習Ⅰ (マンガ制作)				
応用技術演習Ⅰ (銅版画演習Ⅰ)				
応用技術演習Ⅰ (日本画演習)				
応用技術演習Ⅱ (シルクスクリーン)		○	1年・後期	30
応用技術演習Ⅱ (パッケージデザインⅠ)				
応用技術演習Ⅱ (絵本表現演習Ⅰ)				
応用技術演習Ⅱ (装丁画演習)				
応用技術演習Ⅱ (油彩画演習)				
応用技術演習Ⅲ (イラスト研究)		○	1年・後期	30
応用技術演習Ⅲ (エディトリアルイラストⅠ)				
応用技術演習Ⅲ (キャラクターデザインⅠ)				
応用技術演習Ⅲ (デザイン表現演習)				
応用技術演習Ⅲ (リアルイラスト演習)				
クリエイティブワークⅠ	○		1年・前期	60
クリエイティブワークⅡ	○		1年・後期	30
クリエイティブワークⅢ	○		2年・前期	60
色彩演習	○		1年・前期	30

イラスト表現演習	○		2年・前期	60
キャラクターデザイン	○		2年・前期	60
ビジュアル演習	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅰ(イラスト研究)				
専門技術演習Ⅰ(シルクスクリーン演習)				
専門技術演習Ⅰ(マンガ制作演習Ⅱ)		○	2年・前期	60
専門技術演習Ⅰ(人物描画)				
専門技術演習Ⅰ(装丁画演習)				
専門技術演習Ⅱ(UIデザイン)				
専門技術演習Ⅱ(webデザインⅡ)				
専門技術演習Ⅱ(リアルイラスト演習Ⅱ)		○	2年・前期	60
専門技術演習Ⅱ(絵本表現演習Ⅱ)				
専門技術演習Ⅱ(日本画演習)				
専門技術演習Ⅲ(3DCG)				
専門技術演習Ⅲ(イラストテクニックⅢ)				
専門技術演習Ⅲ(エディトリアルイラスト演習)		○	2年・前期	60
専門技術演習Ⅲ(ステーションナリープランニング)				
専門技術演習Ⅲ(銅版画演習)				
進級制作	○		1年・後期	180
卒業制作	○		2年・後期	450
英語	○		1年・前期	30
一般教養Ⅰ	○		1年・前期	30
一般教養Ⅱ	○		2年・後期	60
前期課題制作Ⅰ	○		1年・前期	30
前期課題制作Ⅱ	○		2年・前期	30
後期課題制作	○		1年・後期	30
キャリアプランニングⅠ	○		1年・後期	30
キャリアプランニングⅡ	○		2年・前期	30
キャリアプランニングⅢ	○		2年・後期	30
業界研究	○		2年・後期	60
合計				2400

様式第 2 号の 3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	北海道芸術デザイン専門学校
設置者名	学校法人 美専学園

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

<p>1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画書(シラバス)を作成し、公表していること。</p>	
<p>(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)</p> <p>■授業計画の作成</p> <ul style="list-style-type: none"> 各教科指導担当教員がシラバスを作成し教務部へ提出。 シラバス記載内容：指導担当者と実務経験/授業概要/到達目標/授業計画/評価方法/履修上の留意点等。 シラバスは、以下の PDCA サイクルに基づき策定。 <ul style="list-style-type: none"> 1 月：教育課程編成委員会で各専攻教育課程試案を提示、外部委員と意見交換。 3 月：新年度教育課程に基づいて各教科の指導内容等を協議・確認する講師会議を実施。8 月：教育課程編成委員会で運用中の教育課程について状況を報告し、助言を踏まえ必要に応じ改善を実施。 <p>■授業計画の公表</p> <ul style="list-style-type: none"> 各専攻の教科目概要 PDF を公式 HP で公開 各専攻シラバスを公式 HP で公開 	
授業計画書の公表方法	https://bisen-g.ac.jp/about/public_data/ <small>※上記ページから専攻別のリンクあり</small>
<p>2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。</p>	
<p>(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要)</p> <p>学則第 12 条・13 条に基づき以下の方法で認定。</p> <p>■各教科の履修認定</p> <ul style="list-style-type: none"> 到達目標に対する達成度/出席状況/課題提出状況を総合的に勘案。 評価方法等は入学後のクラスオリエンテーションで各担任が学生へ周知。 各教科の評定等は成績表に記載し、学期末に保護者へ送付。 <p>■進級の認定</p> <ul style="list-style-type: none"> 進級制作要項に基づき、所定期間内で制作した提出物を審査会で評価。 評価方法等は事前に要項で学生に明示、集計表および合否は校内に掲示。 審査会の集計結果を踏まえ、進級要件を満たしているか認定会議で判定。 	

<p>3. 成績評価において、G P A等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。</p> <p>(客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>■客観的な指標の設定・公表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・履修科目の5段階の成績評価をつぎの配点でGP(ポイント)化する。 秀→4.0 優→3.0 良→2.0 可→1.0 不可→0 <p>GPAは次の計算式に従い算出する。 GPA=(GP×科目の単位数)/履修科目の単位数の合計</p> <p>※不可・不合格と判定されたり履修を中止した授業科目はGP=0とする。</p> <p>■成績評価の適切な実施に係る取組</p> <ul style="list-style-type: none"> ・成績管理システムに上記GPA算出式によるGPA帳票出力を開発 ・GPA帳票により成績分布状況を的確に把握し、期末時に指導可能な体制を整備 	
客観的な指標の算出方法の公表方法	https://bisen-g.ac.jp/know/files/pdf_grade_2021.pdf
<p>4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。</p> <p>(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要)</p> <p>■卒業認定の方針</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業制作作品に専攻の特性が活かされているか、在学期間中の集大成としてふさわしい成果物かどうか、各専攻の最終審査に基づき合否を判定。出席率・卒業制作以外の課題提出状況等、他の要件も勘案し卒業を認定。 <p>■卒業の認定に係る取組</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卒業制作要項に基づき、所定期間内で制作した提出物を審査会で評価。 ・評価方法等は事前に要項で学生に明示、集計表および合否は校内に掲示。 ・審査会の集計結果を踏まえ、卒業要件を満たしているか認定会議で判定。 	
卒業の認定に関する方針の公表方法	https://bisen-g.ac.jp/know/files/pdf_promotion_2021.pdf

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：後藤 精二、渡邊 智美（非常勤講師）
実務経験：後藤：デザイナー・アートディレクターとして広告代理店勤務後、広告制作会社を経営。
渡邊：広告制作会社にてグラフィックデザイナーとして広告制作を担当

科目名：デザイン演習Ⅰ

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：大別すると、デザインとは他者支援（誰かのためにモノ・コトを丁寧に作り上げること）、芸術とは自己表現（自分の満足のためにモノ・コトを丁寧に作り上げること）を理解しイラストレーションを基礎造形的な観点から考え、その後コンセプトからアイデアへの転換。構成学的な論理性を基本に、さまざまなイラストレーションを描くことの基本を学修する。

■到達目標：①誰に、何を、どう伝えるかなど論理的に考えること、デザイン及びイラストレーションコンセプトの理解
②グリット・比例分割などを使ったイラストレーションの構成を考える力の醸成。
③平面構成から立体構成への論理的理解。
④完成作品発表によるプレゼンテーション能力の醸成。

■授業計画：

- 第1回 概念の理解
- 第2回 伝える〈文例を図解する〉
- 第3回 点・線・面の表現 I-1〈奥行き・リズム・整列・集中・流れ・空間〉
- 第4回 点・線・面の表現 I-2〈奥行き・リズム・整列・集中・流れ・空間〉
- 第5回 点・線・面の表現 II-1
- 第6回 点・線・面の表現 II-2
- 第7回 グリット構成(1)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉
- 第8回 グリット構成(2)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉
- 第9回 グリット構成(3)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉
- 第10回 グリット構成(4)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉
- 第11回 グリット構成(5)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉
- 第12回 グリット構成(6)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉
- 第13回 グリット構成(7)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉
- 第14回 グリット構成(8)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉
- 第15回 グリット構成(9)〈プロポーシヨングリットを使ったデザイン構成〉

■教科書：授業資料:How to Graphic design & Illustration

■参考書：Illustrator操作とデザインの教科書Photoshop操作とデザインの教科書、配色アイデア手帖、どうする？デザイン

■成績評価：出席状況・取り組み姿勢・提出課題作品の達成度等を総合的に評価する。

■関連科目：DTP演習Ⅰ・色彩演習

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：後藤 精二、渡邊 智美 (非常勤講師)
実務経験：後藤：デザイナー・アートディレクターとして広告代理店勤務後、広告制作会社を経営。
渡邊：広告制作会社にてグラフィックデザイナーとして広告制作を担当

科目名：デザイン演習Ⅱ

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：広告制作の基本を実践に即した形で行う。頭脳でイメージする事の見える化・PC作業による具現化をするための資料集め・アイデア出し・コンセプトメイキング・ラフレイアウト・PCによるレイアウト・効果的なフォント選びなど、基本的な技術を学修。同時に進級制作に必要なプレゼンテーション能力も醸成。

■到達目標：①PC環境に慣れ現場に近い技術の習得。
②広告作りに必要な、論理的にイラストレーションとタイポグラフィの構成を考える力の醸成。
③タイポグラフィの感性的理解・論理的な理解。
④課題完成作品発表によるプレゼンテーション能力の醸成。

■授業計画：

- 第1回 広告・コンセプトについて I (グループ学習)
- 第2回 タイポグラフィ I (グループ学習)
- 第3回 タイポグラフィ II <テキストツールの使い方>
- 第4回 グリット構成(4) <プロポーシヨングリットを使った写真と文字の構成>
- 第5回 グリット構成(5) <プロポーシヨングリットを使った写真と文字の構成>
- 第6回 雑誌広告A4全頁(1)
- 第7回 雑誌広告A4全頁(2)
- 第8回 雑誌広告A4全頁(3)
- 第9回 雑誌広告A4全頁(4)
- 第10回 進級制作課題(1)
- 第11回 進級制作課題(2)
- 第12回 進級制作課題(3)
- 第13回 進級制作課題(4)
- 第14回 進級制作課題(5)
- 第15回 進級制作課題(6)

■教科書： 授業資料:How to Graphic design & Illustration

■参考書： Illustrator操作とデザインの教科書 Photoshop操作とデザインの教科書、配色アイデア手帖

■成績評価： 出席状況・取り組み姿勢・提出課題作品の達成度等を総合的に評価する。

■関連科目： DTP演習Ⅱ

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：重泉 正紀、渡邊 智美 (非常勤講師)
実務経験：重泉：大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作会社代表取締役。
渡邊：広告制作会社にてグラフィックデザイナーとして広告制作を担当

科目名：デザイン演習Ⅲ

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

- 科目概要：
- ・アイデアの出し方、さまざまな連想法を学び、ラフスケッチからPC作業で具現化できるよう指導する。
 - ・「何のために、何を、誰に、どう伝えたいか」を考えながら制作に向き合えるよう訓練する。
 - ・コンセプト、レイアウト、ビジュアルの考え方や作り方、適したフォント選びなど、PC作業(主にIllustrator)のスキルが上がるよう促す。
 - ・提出する際にはプレゼンを行い、物怖じせずにコンセプトやデザインの考え方をしっかりと伝えるよう訓練する。
- 到達目標：
- ・どのような条件でもアイデアを出せる柔軟な発想を身につける。
 - ・何を伝えるのが一番大切なのかを的確にとらえ、自由な発想でデザインすることができる。
 - ・アイデアだけに満足せず、文字組みなど細部まで気を使えるようになる。即戦力として現場でも役立つスキルを身につける。
 - ・プレゼンに慣れ、どう話せば伝わりやすいのかを考えられるようになる。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション・課題1 雑誌広告(1)
- 第2回 課題1 雑誌広告(2)
- 第3回 課題1 雑誌広告(3)
- 第4回 課題1 雑誌広告(4)
- 第5回 課題2 ロゴマーク(1)
- 第6回 課題2 ロゴマーク(2)
- 第7回 課題2 ロゴマーク(3)
- 第8回 課題2 ロゴマーク(4)
- 第9回 課題3 新生活応援マップ(1)
- 第10回 課題3 新生活応援マップ(2)
- 第11回 課題3 新生活応援マップ(3)
- 第12回 課題3 新生活応援マップ(4)
- 第13回 課題4 新生活のキャンペーンチラシ(1)
- 第14回 課題4 携帯会社のキャンペーンチラシ(2)
- 第15回 課題4 携帯会社のキャンペーンチラシ(3)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：ゴトウ マキエ、五十嵐 志保子（非常勤講師）
実務経験：ゴトウ マキエ：印刷会社にてイラストレーター、編集デザインを担当。退社後はフリーイラストレーターとして活動。
五十嵐：企業にてCGソフトのテクニカルサポートやオペレーターを経てフリーのCGオペレーターとして活動。

科目名： **DTP演習 I**

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：デザイン制作で必要不可欠となったデジタル技術をDTPの知識やアプリケーションとともに学習する。前半はillustratorを使用してグラフィック技術を学びながらデジタルの操作感に慣れていくことを基本とし、後半はDTPの知識やルール、Photoshopによる画像生成の基本を学ぶことや印刷物制作を通して実務的なDTPワークフローを実習する。その他にPC以外のDTP関連の周辺機器の正しい取り扱いと操作を実習し制作に活用できるようにする。

■到達目標：
・DTP、印刷工程の知識の習得
・DTPアプリケーション（illustratorおよびPhotoshop）の基本操作の習得
・アプリケーションとデジタル機器類の連携操作を理解したデザイン制作ができる

■授業計画：

- | | |
|------|-------------------|
| 第1回 | DTP概要・デジタル基礎 |
| 第2回 | illustrator基礎(1) |
| 第3回 | illustrator基礎(2) |
| 第4回 | illustrator基礎(3) |
| 第5回 | illustrator基礎(4) |
| 第6回 | illustrator基礎(5) |
| 第7回 | illustrator基礎(6) |
| 第8回 | illustrator基礎(7) |
| 第9回 | illustrator基礎(8) |
| 第10回 | illustrator基礎(9) |
| 第11回 | illustrator基礎(10) |
| 第12回 | illustrator基礎(11) |
| 第13回 | 文字デザイン課題(1) |
| 第14回 | 文字デザイン課題(2) |
| 第15回 | 文字デザイン課題(3) |

■教科書：Illustrator操作とデザインの教科書 Photoshop操作とデザインの教科書

■参考書：配色アイデア手帖、どうする？デザイン

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：五十嵐 志保子 (非常勤講師)
実務経験：企業にてCGソフトのテクニカルサポートやオペレーターを経てフリーのCGオペレーターとして活動。

科目名：DTP演習Ⅱ

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：前期で習得したDTP知識、Illustrator基礎操作を踏まえた上でPhotoshopの基礎を学ぶことでDTPワークフローでのそれぞれの役割を把握し円滑な印刷媒体制作ができるようになる。印刷セミナーを通して印刷行程の理解を深めたり、カメラ撮影実習を通しデジタル画像の作成操作などをDTP制作に活用できるようにする。

■到達目標：
・Photoshopの基礎の習得
・Illustrator とPhotoshopの連携や他の機器類の操作を通じDTPワークフローの理解を深めスキルアップする
・媒体制作やポートフォリオ素材用の画像撮影方法や補正などの画像制作ワークフローの理解と習得

■授業計画：

- 第1回 印刷・入稿
- 第2回 Photoshop基礎1
- 第3回 Photoshop基礎2
- 第4回 Photoshop基礎3
- 第5回 撮影実習(2-1)
- 第6回 撮影実習(2-2)
- 第7回 Photoshop基礎4(2-1)
- 第8回 Photoshop基礎4(2-2)
- 第9回 印刷物実践(4-1)
- 第10回 印刷物実践(4-2)
- 第11回 印刷物実践(4-3)
- 第12回 印刷物実践(4-4)
- 第13回 印刷実習(2-1)
- 第14回 印刷実習(2-2)
- 第15回 課題講評

■教科書：世界一わかりやすいIllustrator操作とデザインの教科書 世界一わかりやすいPhotoshop操作とデザインの教科書、デザイン。知らないと困る現場の新100のルール 他

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 五十嵐 志保子 (非常勤講師)
実務経験： 企業にてCGソフトのテクニカルサポートやオペレーターを経てフリーのCGオペレーターとして活動。

科目名： **DTP演習Ⅲ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 1年時で得たスキルをベースに課題制作で実践的に使用して自己スキルの確認をしながら、実務で求められる知識やスキルの充足を計る。媒体制作に使用できるクオリティのあるモチーフ画像の撮影や補正など画像作成ワークフローの実践。InDesignの基礎を学び、ページレイアウトの概念及びDTPの制作環境の理解を深める。

■到達目標： ・正確な印刷媒体のデータ作成の知識と各アプリケーション操作の確実な定着
・印刷媒体ごとの規格の違いやポイントを掴み、進路につながる自己表現、技術を追求した制作ができる

■授業計画：

- 第1回 InDesign基礎1
- 第2回 InDesign基礎2
- 第3回 InDesign基礎3
- 第4回 InDesign基礎4
- 第5回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-1)
- 第6回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-2)
- 第7回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-3)
- 第8回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-4)
- 第9回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-5)
- 第10回 デジタルワーク2 プロモーションツール②(2-1)
- 第11回 デジタルワーク2 プロモーションツール②(2-2)
- 第12回 デジタルワーク3 カタログ(4-1)
- 第13回 デジタルワーク3 カタログ(4-2)
- 第14回 デジタルワーク3 カタログ(4-3)
- 第15回 デジタルワーク3 カタログ(4-4)

■教科書： 世界一わかりやすい操作とデザインの教科書
デザイン。知らないと困る現場の新・100のルール 他

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 吉岡 彰、小守 芹奈、成田 千尋、井上 冴香（非常勤講師）
実務経験： 吉岡：大手印刷会社にてデザイン・イラストの仕事に携わった後、デザイン事務所で広告や官公庁・教育機関向けの漫画などを制作。退職後はフリーランスとして学習漫画の制作も手がける。日本漫画家協会会員。
小守：アニメーション会社にてアニメーション・イラストの仕事に携わった後、ゲーム会社でUIデザインなどのデザイン制作を担当、退職後フリーランスとして活躍。
成田：大手ゲーム会社でデザイナーとしてキャラクター制作を担当。退職後、雑誌、web誌で漫画家として活動。
井上：大手広告代理店制作会社にてグラフィックデザインを担当。退職後日本画家として作家活動中。

科目名	デジタルイラストI
-----	------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■ **科目概要：** イラストレーション制作において現場での利用率が高まっているPC、ペンタブレットを用いたデジタルイラストについて基礎から応用まで実際に制作しながら習得を図る。コミックキャラクター、ゲームUI、電子コミック、美人画など幅広い課題に取り組む。

■ **到達目標：** ペンタブレット・クリップスタジオの基本操作。
人物の描き分け、基本的なパースを理解した作画。
専門課題では各講師の専門ジャンルの指導を通じデジタル作画の上達を図る。
専門課題A（吉岡） コミックイラスト（擬人化とデフォルメ）

■ **授業計画：**

- 第1回 CLIP STUDIO PAINT チュートリアル① / ペンタブレット チュートリアル
- 第2回 CLIP STUDIO PAINT チュートリアル②
- 第3回 CLIP STUDIO PAINT チュートリアル③ /プレゼンテーション
- 第4回 人物描き分け①: 年齢差、体格の異なる4~5名を配置し描き分ける
- 第5回 人物描き分け②
- 第6回 人物描き分け③
- 第7回 人物描き分け④
- 第8回 風景とパース①: パース訓練 建物を描き、前景に人物を配置
- 第9回 風景とパース②
- 第10回 風景とパース③
- 第11回 風景とパース④
- 第12回 専門課題A コミックイラスト(擬人化とデフォルメ)①:
- 第13回 専門課題A コミックイラスト(擬人化とデフォルメ)②
- 第14回 専門課題A コミックイラスト(擬人化とデフォルメ)③
- 第15回 専門課題A コミックイラスト(擬人化とデフォルメ)④

■ **教科書：** 360° どんな角度もカンペキマスター! マンガキャラデッサン入門(西東社)

■ **参考書：**

■ **成績評価：** 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■ **関連科目：**

■ **履修上の留意点：**

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 吉岡 彰、小守 芹奈、成田 千尋、井上 冴香（非常勤講師）
実務経験： 吉岡：大手印刷会社にてデザイン・イラストの仕事に携わった後、デザイン事務所で広告や官公庁・教育機関向けの漫画などを制作。退職後はフリーランスとして学習漫画の制作も手がける。日本漫画家協会会員。
小守：アニメーション会社にてアニメーション・イラストの仕事に携わった後、ゲーム会社でUIデザインなどのデザイン制作を担当、退職後フリーランスとして活躍。
成田：大手ゲーム会社でデザイナーとしてキャラクター制作を担当。退職後、雑誌、web誌で漫画家として活動。
井上：大手広告代理店制作会社にてグラフィックデザインを担当、退職後、日本画家として作家活動中。

科目名： デジタルイラストⅡ

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■ **科目概要：** デジタルイラスト専門課題に取り組み、デジタル描画力をつける。

■ **到達目標：** 専門課題B（小守） Photoshopを使いゲームUIのデザインを習得する。
専門課題C（成田） webマンガcomicoと企業連携し、ストーリーまで含めた「ネーム賞」またはデジタル作画のみ行う「作画賞」いずれかにエントリーし学内コンペとして競う。
専門課題D（井上） 美人画やキャラクター表現など人物を絵画的に表現する。

■ **授業計画：**

- 第1回 専門課題B ゲームUIデザイン①
- 第2回 専門課題B ゲームUIデザイン②
- 第3回 専門課題B ゲームUIデザイン③
- 第4回 専門課題B ゲームUIデザイン④
- 第5回 専門課題B ゲームUIデザイン⑤
- 第6回 専門課題C comicoネーム賞 または comico作画賞①
- 第7回 専門課題C comicoネーム賞 または comico作画賞②
- 第8回 専門課題C comicoネーム賞 または comico作画賞③
- 第9回 専門課題C comicoネーム賞 または comico作画賞④
- 第10回 専門課題C comicoネーム賞 または comico作画賞⑤
- 第11回 専門課題D 人物描画①
- 第12回 専門課題D 人物描画②
- 第13回 専門課題D 人物描画③
- 第14回 専門課題D 人物描画④
- 第15回 専門課題D 人物描画⑤

■ **教科書：** 360° どんな角度もカンペキマスター! マンガキャラデッサン入門(西東社)

■ **参考書：** comico デジタル漫画のテクニック 2nd (comico編集部)

■ **成績評価：** 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■ **関連科目：**

■ **履修上の留意点：**

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：池田 蔵人 (非常勤講師)
実務経験：広告制作会社にてグラフィックデザイナーとしてキャラクター・イラストレーションの作画を担当、現在はフリーランスとして雑誌カット、絵本、広告イラスト、グッズ制作を行う。

科目名： **イラストレーション演習**

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：
・新聞、雑誌、ポスター、パンフレット等の広告媒体で使用するイラストレーションの役割を理解し、表現方法や技術を習得。
・独りよがりではない、受け手にメッセージがしっかりと届くイラスト表現を身につける。
・アイデア出しやイメージの膨らませ方をトレーニングする。
・クライアントや読み手を意識したイラストを制作。

■到達目標：
・Illustratorを使用したデジタルイラストの技術を習得。
・クライアントが求める様々な要望を理解し、オリジナリティのあるイラストを制作できるようになる。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 ひろおサンタメール第3回イラスト公募(1)
- 第3回 ひろおサンタメール第3回イラスト公募(2)
- 第4回 ひろおサンタメール第3回イラスト公募(3)
- 第5回 ひろおサンタメール第3回イラスト公募(4)
- 第6回 ひろおサンタメール第3回イラスト公募(5)
- 第7回 円山動物園ポストカードデザイン(1)
- 第8回 円山動物園ポストカードデザイン(2)
- 第9回 円山動物園ポストカードデザイン(3)
- 第10回 円山動物園ポストカードデザイン(4)
- 第11回 円山動物園ポストカードデザイン(5)
- 第12回 ユーザーに意識したタッチの描きわけ(1)
- 第13回 ユーザーに意識したタッチの描きわけ(2)
- 第14回 ユーザーに意識したタッチの描きわけ(3)
- 第15回 ユーザーに意識したタッチの描きわけ(4)

■教科書：

■参考書： たのしく、イラストディレクション

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 栗山 義勝 (非常勤講師)
実務経験： イラスト制作会社にてイラストレーター・アートディレクターとしてテクニカルイラストを担当。退職後フリーランスで活動。

科目名： **リアルイラスト演習**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 練習課題・応用課題に挑戦。徐々に精密表現に馴れさせ個々人の表現力の基盤を作り上げる。

■到達目標： 前半はリキテックスを中心に透明画材でのリアル表現・色づくりを、後半はアクリルガッシュを中心に不透明画材でのリアル表現を習得させる。

■授業計画：

- 第1回 <座学>テクニカルイラスト
- 第2回 <基礎>パステル色鉛筆
- 第3回 <基礎>透明画材リキテックス
- 第4回 <応用>透明画材表現(1)
- 第5回 <応用>透明画材表現(2)
- 第6回 <応用>透明画材表現(3)
- 第7回 <応用>透明画材表現(4)
- 第8回 <応用>透明画材表現(5)
- 第9回 <基礎>不透明画材(1)
- 第10回 <基礎>不透明画材(2)
- 第11回 <応用>透明・不透明水彩の併用(1)
- 第12回 <応用>透明・不透明水彩の併用(2)
- 第13回 <応用>透明・不透明水彩の併用(3)
- 第14回 <応用>透明・不透明水彩の併用(4)
- 第15回 <応用>透明・不透明水彩の併用(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 中原 宣孝 (非常勤講師)
実務経験： 洋画家

日本美術家連盟にて会員として運営活動 / 大学美術教育学会にて会員として論文発表 / 北海道美術協会にて会員として作品の発表・会の運営・活動・審査等 / 北海道教育大学札幌校にて非常勤講師として美術教育学やデッサン・油彩・版画制作等の講義を担当 / 大学受験予備校において講師としてデッサン・油彩・水彩・構成等の指導

科目名： **デッサンⅠ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 基本的・本質的なデッサン力を学ぶ。履修時間数の制約上、アプローチとしては、単にメチエを学ぶのではなく、＜過去から今日までの絵画理論から得られた空間認識や稜線と面による構築の意識＞といった現代の我々が享受し得る理論を総合的に理解しながら制作することで、そうした構造化された理論と技術との連関が生む相乗効果を最大限に引き出しながら、効率的に習得する。

■到達目標： 量感や質感・空間感・プロポーション等による自然で的確な表現が、どのようにしたら可能であるかの理論的な裏付けを認識しつつ制作するなかで確かなデッサン力を習得し、その後の専攻分野における表現力の幅を広げ、各自が追求したい表現スタイルを深めていける力、ひいては世界をとらえる柔軟なバランス感覚を築くことを目的とする。具体的にはリアル画やカンパを作成する力など、イラストレーターとして様々な場面で要求される基礎的能力や創造性・応用力を養うことを目標とする。

■授業計画：

- 第1回 絵画理論
- 第2回 基本構造の静物 - I (5-1)
- 第3回 基本構造の静物 - I (5-2)
- 第4回 基本構造の静物 - I (5-3)
- 第5回 基本構造の静物 - I (5-4)
- 第6回 基本構造の静物 - I (5-5)
- 第7回 人体解剖学 - 裸婦クロッキーをとおして -
- 第8回 基本構造の静物 - II (4-1)
- 第9回 基本構造の静物 - II (4-2)
- 第10回 基本構造の静物 - II (4-3)
- 第11回 基本構造の静物 - II (4-4)
- 第12回 石膏頭像デッサン(4-1)
- 第13回 石膏頭像デッサン(4-2)
- 第14回 石膏頭像デッサン(4-3)
- 第15回 石膏頭像デッサン(4-4)

■教科書：

■参考書： モチーフ、モデル、画用紙、鉛筆、木炭等。 必要に応じて適宜プリントを配布。

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 中原 宣孝 (非常勤講師)
実務経験： 洋画家

日本美術家連盟にて会員として運営活動 / 大学美術教育学会にて会員として論文発表 / 北海道美術協会にて会員として作品の発表・会の運営・活動・審査等 / 北海道教育大学札幌校にて非常勤講師として美術教育学やデッサン・油彩・版画制作等の講義を担当 / 大学受験予備校において講師としてデッサン・油彩・水彩・構成等の指導

科目名： **デッサンⅡ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 基本的・本質的なデッサン力を学ぶ。履修時間数の制約上、アプローチとしては、単にメチエを学ぶのではなく、＜過去から今日までの絵画理論から得られた空間認識や稜線と面による構築の意識＞といった現代の我々が享受し得る理論を総合的に理解しながら制作することで、そうした構造化された理論と技術との連関が生む相乗効果を最大限に引き出しながら、効率的に習得する。

■到達目標： 量感や質感・空間感・プロポーション等による自然で的確な表現が、どのようにしたら可能であるかの理論的な裏付けを認識しつつ制作するなかで確かなデッサン力を習得し、その後の専攻分野における表現力の幅を広げ、各自が追求したい表現スタイルを深めていける力、ひいては世界をとらえる柔軟なバランス感覚を築くことを目的とする。具体的にはリアル画やカンパを作成する力など、イラストレーターとして様々な場面で要求される基礎的能力や創造性・応用力を養うことを目標とする。

■授業計画：

- 第1回 人体解剖学 -Ⅱ
- 第2回 裸婦デッサン(2-1)
- 第3回 裸婦デッサン(2-2)
- 第4回 裸婦デッサン(2-3)
- 第5回 裸婦デッサン(2-4)
- 第6回 静物クロッキー
- 第7回 静物クロッキー
- 第8回 色画用紙に描く静物(2-1)
- 第9回 色画用紙に描く静物(2-2)
- 第10回 色画用紙に描く静物(2-3)
- 第11回 色画用紙に描く静物(2-4)
- 第12回 基本構造の静物 -Ⅲ(4-1)
- 第13回 基本構造の静物 -Ⅲ(4-2)
- 第14回 基本構造の静物 -Ⅲ(4-3)
- 第15回 基本構造の静物 -Ⅲ(4-4)

■教科書：

■参考書： モチーフ、モデル、画用紙、鉛筆等。 必要に応じて適宜プリントを配布。

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：植田 伊都子、浅野 ルリ子（非常勤講師）
実務経験：植田：大手キャラクター制作会社にてグリーティングカードやラッピングペーパーなどのイラストを担当。退職後フリーランス、イラストレーターズクラブα役員。
浅野：フリーのイラストレーターとして広告ポスター・挿画イラストを担当。造形作家としても活動。

科目名	イラストテクニックⅠ
-----	-------------------

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：着色画材の演習：水彩、リキテックス、アクリルガッシュの基本的使用方法と特性を学ぶ。
イラストの画面構成作り：イラストの構成要素や構図を実践的に学ぶ。

■到達目標：着色画材を自在に操り、各自の思い通りの絵を表現出来るスキルを身につける。
プレゼンを通して自分の考えを述べる力を養い、互いの作品を鑑賞することを通して客観性を身につける。

■授業計画：

- | | |
|------|---------------------------------|
| 第1回 | 講師の自己紹介 使用画材の説明 |
| 第2回 | ●水彩表現(トレース、着色) |
| 第3回 | 着色 |
| 第4回 | 提出 |
| 第5回 | ●コラージュコンポジション |
| 第6回 | (コラージュ制作) |
| 第7回 | (コラージュ制作、チェック) |
| 第8回 | (チェック、トレース、着色) |
| 第9回 | (着色) |
| 第10回 | プレゼンテーション(提出) |
| 第11回 | ●テーマに沿ってイラスト制作(サイズA3)(水張り、資料収集) |
| 第12回 | (水張り・ラフチェック) |
| 第13回 | (ラフチェック、着色)ラフ提出 |
| 第14回 | (トレース、着色) |
| 第15回 | プレゼンテーション(提出) |

■教科書：

■参考書：配色アイデア手帖(SBクリエイティブ)

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 植田 伊都子、浅野 ルリ子、森迫 暁夫、獅子原 和子（非常勤講師）
実務経験： 植田：大手キャラクター制作会社にてグリーティングカードやラッピングペーパーなどのイラストを担当。退職後フリーランス、イラストレーターズクラブα役員。
浅野：フリーのイラストレーターとして広告ポスター・挿画イラストを担当。造形作家としても活動。
森迫：美術館学芸員として勤務したのち、イラストレーター・美術作家・版画家として活動、北海道テキスタイル協会会員 2008年「VOCA2008」出品
獅子原：広告制作会社で勤務したのち、イラストレーター・画家として活動。

科目名：	イラストテクニックⅡ
------	-------------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 着色画材の演習：水彩、リキテックス、アクリルガッシュの基本的使用方法と特性を学ぶ。
イラストの画面構成作り：イラストの構成要素や構図を実践的に学ぶ。

■到達目標： 着色画材を自在に操り、各自の思い通りの絵を表現出来るスキルを身につける。
プレゼンを通して自分の考えを述べる力を養い、互いの作品を鑑賞することを通して客観性を身につける。

■授業計画：

- | | |
|------|---------------------------------------|
| 第1回 | B3イラスト制作：ラフチェック |
| 第2回 | B3イラスト制作：水張り、ラフチェック |
| 第3回 | B3イラスト制作：下地塗り、ラフチェック、カラーカンパ、拡大連写、トレース |
| 第4回 | B3イラスト制作：着色 |
| 第5回 | B3イラスト制作：着色 |
| 第6回 | B3イラスト制作：着色 |
| 第7回 | プレゼンテーション(提出) |
| 第8回 | B2イラスト進級：進級課題説明、イメージボード作成 |
| 第9回 | B2イラスト進級：ラフチェック |
| 第10回 | B2イラスト進級：ラフチェック |
| 第11回 | B2イラスト進級：制作 |
| 第12回 | B2イラスト進級：制作 |
| 第13回 | B2イラスト進級：制作 |
| 第14回 | B2イラスト進級：制作 |
| 第15回 | B2イラスト進級：提出 |

■教科書：

■参考書： 配色アイデア手帖(SBクリエイティブ)

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名： **応用技術演習 I (Webデザイン I)**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： インターネットの概要及び、Webサイトの基本的な制作過程を学習する。
Illustrator, Photoshopを活用しデザインデータを作成・htmlでコーディングするための基本的な操作を行う。
これまでの作品を活用しクロスメディアな広告展開の企画を行う。

■到達目標： Web制作全般の知識をつける。ワークフローと特性の理解。
Webサイトのビジュアルデザインに特化しIllustrator, Photoshopの技術向上をはかる。
サイトの企画作成技能を養う。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション	Webデザイン概論
第2回	サイト制作基礎①	ポータルページの作成
第3回	サイト制作基礎①	Illustrator, Photoshopの連携
第4回	練習問題①	既存PCサイトのスマホ版レイアウトを計画
第5回	練習問題②	ワイヤーフレーム作成
第6回	練習問題③	ワイヤーフレーム作成
第7回	練習問題④	実データ作成
第8回	練習問題⑤	実データ作成
第9回	ブランドサイト①	イラストを活用したブランドサイトを計画
第10回	ブランドサイト②	ワイヤーフレーム作成
第11回	ブランドサイト③	実データ作成
第12回	ブランドサイト④	実データ作成
第13回	ブランドサイト⑤	ブラッシュアップ
第14回	ブランドサイト⑥	ブラッシュアップ
第15回	ブランドサイト⑦	プレゼンテーション 講評

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：栗井亜矢子、西野史哉（専任教員）
実務経験：栗井：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・イラスト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名	応用技術演習 I (ビジュアル演習)
-----	---------------------------

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：個性ではなく目的に合わせたイラストレーションとデザイン制作を行い、広告制作の基本を実践に即した形で行う。目的に合わせたデザインを制作する為の資料集め・アイディア出し・コンセプトメイキング・ラフレイアウト・レイアウト・効果的なフォント選びなど、現場の流れを仮想した制作を学修。

■到達目標：

- ・ 広告作りに必要な、論理的にイラストレーションとの構成を考える力の習得。
- ・ 目的に即した紙面校正が制作しているか。
- ・ 課題完成作品発表によるプレゼンテーション能力の習得。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション(なぜ？デザインが必要なのか?)デザインが出来ると楽になる！
第2回	広告制作①-1 A4紙面制作
第3回	広告制作①-2 デザインチェック
第4回	広告制作①-3 制作
第5回	広告制作①-4
第6回	広告制作①-5
第7回	広告制作①-6
第8回	広告制作①-6提出
第9回	広告制作②-1
第10回	広告制作②-2
第11回	広告制作②-3
第12回	広告制作②-4
第13回	広告制作②-5
第14回	広告制作②-6
第15回	広告制作②-7 提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：吉岡 彰 (非常勤講師)
実務経験：大手印刷会社にてデザイン・イラストの仕事に携わった後、デザイン事務所で広告や官公庁・教育機関向けの漫画などを制作。退職後はフリーランスとして学習漫画の制作も手がける。日本漫画家協会会員。

科目名	応用技術演習 I (マンガ制作)
-----	-------------------------

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：漫画技法の習得を目指す学生を対象に、前半では漫画の基本的な技法の練習とストーリーの根幹をなすテーマ（あるいは動機）の決定に力点を置き、後半の大部分においては画力・構成力の向上を第一目標とし、短編漫画のネーム（ラフ）完成までを行い、進級制作での完成を目指す

■到達目標：

- ・プロット、ネーム、原稿という段階を踏んで作品を完成させるプロセスへの理解。
- ・決められた頁数で作品をまとめる構成力を身につける。（構成力）
- ・キャラクターとその動きを役柄によって描き分けられ、場面をきちんと読者に認識させられる。（画力）
- ・自らを律するスケジュール管理ができる。（スケジュール管理能力）

■授業計画：

第1回	漫画の基本技法：漫画とイラストの違い・コマ割の基本・漫画の技法
第2回	課題「1頁漫画」①
第3回	課題「1頁漫画」②
第4回	制作準備：漫画執筆の動機づけ・行程の説明（スケジュールの設定）
第5回	企画書（プロットとキャラクター設定）の制作
第6回	企画書提出・チェック→ネーム作成
第7回	ネーム作成①
第8回	ネーム作成②
第9回	ネーム作成③
第10回	ネーム作成④
第11回	ネーム作成⑤
第12回	ネーム作成⑥
第13回	ネーム作成⑦
第14回	ネーム作成⑧提出
第15回	ページ割り・コマ割りのチェック～原稿作成の準備：進級制作準備

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 西村 明美 (非常勤講師)
実務経験： 教職の実務経験を経て、銅版画作家として国内・国外にて個展・公募展・コンペなどの創作活動を行っている。空間やレイアウトを意識した作品の制作活動の特徴としている。
北海道美術協会版画部門会員 / 日本版画協会会員 / 版画学会会員 / 日本美術家連盟会員 / 有島武郎青少年公募絵画展審査員

科目名： 応用技術演習 I (銅版画演習 I)

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： この教科では銅版画でイラストレーションを制作することによりイラストの表現技法の幅を広げることを第一の目標とする。小品の制作を複数枚、反復して行うことにより銅版画のプロセスが無理なく自然に身に付き自分で制作できるようにして行きたい。2年生の卒業制作を間近で見学することにより、次年度の自らの卒業制作に効果的な刺激となるよう配慮したい。ミニプリントの国際コンペもあり、応募可能な適用サイズに配慮して楽しみながら制作に向かうことができるようにして行きたい。

■到達目標： 各課題の到達目標
①テストプレート (アクアチント・テクスチャー) 作成によるテクニク的な練習のための複数枚の試作制作。
②小品制作 (100mm×100mm: ミニプリントのコンペ対応サイズ) 4枚一組のセットでの銅版画の制作をする。エッチングをメインとした作品や効果的なテクニクを駆使した小品制作。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション	教科の概要と自己紹介等
第2回	銅版画による小品制作 NO.1	ラフスケッチ・トレースダウン・ニードル描画
第3回	銅版画による小品制作 NO.2	ラフスケッチ・トレースダウン・ニードル描画
第4回	テストプレートとテクスチャー研究	テストプレートの作成と技法研究
第5回	銅版画による小品制作 NO.3	ラフスケッチ・トレースダウン・ニードル描画
第6回	銅版画による小品制作 NO.4	ラフスケッチ・トレースダウン・ニードル描画
第7回	腐蝕による原版の完成①	1次腐蝕 (アクアチント・テクスチャー)
第8回	腐蝕による原版の完成②	2次腐蝕 (アクアチント・テクスチャー)
第9回	腐蝕による原版の完成③	3次腐蝕 (アクアチント・テクスチャー)
第10回	銅版画の印刷準備	プレートマーク作成・版画用紙の準備
第11回	銅版画の印刷作業①	原版1枚の単独印刷
第12回	銅版画の印刷作業②	原版4枚のレイアウトと印刷
第13回	銅版画の印刷作業③	原版4枚のカラー印刷
第14回	銅版画の着色と仕上げ	完成した版画の着色と仕上げ
第15回	プレゼンテーション	プレゼンテーション

■教科書：

■参考書： 銅版画・銅版画ノート・中林忠良の銅版画

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目： 銅版画演習

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：紅露 はるか (非常勤講師)
実務経験：日本画家 2016年「ともにいること ともにあること 北海道・今を生きるアーティスト達」 北海道立近代美術館 / 2012年「札幌美術展 パラレルワールド冒険譚」 札幌芸術の森美術館
他、個展、百貨店での販売、グループ展 多数

科目名： **応用技術演習 I (日本画演習)**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：日本画材の基本的な使い方、表現方法を学ぶ。日本画の歴史、古今の作品に触れ、その特殊性と多様な表現を知る。日本画は敷居の高いものではなく、自然から出来ている材料、絵の具である事、たくさんある表現の中の一つである事を学び、課題を制作する。

■到達目標：日本画材の基礎的な知識と使い方の習得、特性を生かした制作が出来るようになる。多種多様な日本画作品を通して型にとらわれない自由な視点を持てるようになる。自分の表現に取り入れる事が出来るようになる。

■授業計画：

- 第1回 日本画の歴史、画材を知る
- 第2回 「胡粉を使った盛り上げ方法を学ぶ」(練習課題1)
- 第3回 「胡粉を使った盛り上げ方法を学ぶ」
- 第4回 「胡粉を使った盛り上げ方法を学ぶ」
- 第5回 「箔を使う」(練習課題2)
- 第6回 校外学習 日本画鑑賞
- 第7回 「箔を使う」
- 第8回 「箔を使う」
- 第9回 「箔を使う」
- 第10回 「布に描く」(練習課題3)
- 第11回 「布に描く」
- 第12回 「布に描く」
- 第13回 「布に描く」
- 第14回 「布に描く」
- 第15回 「布に描く」

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 坂東 伸之 (非常勤講師)
実務経験： シルクスクリーン刷り師の傍ら、美術館版画工房指導員ならびに版画家として従事。
全道美術協会会友

科目名： **応用技術演習Ⅱ（シルクスクリーン）**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： シルクスクリーンの小作品を制作する。
作品づくりを通して、版のしくみ、制作方法を学ぶ。

■到達目標： シルクスクリーン制作を体験し、基本的な技法を理解する。
制作方法の習得。作品制作の楽しみを感じる。

■授業計画：

- 第1回 ガイダンス:いろいろな版画について シルクスクリーンのしくみについて
制作の手順の説明
- 第2回 下絵づくり:版下フィルムづくりにおける多色刷りの注意点
版下制作:見当のつけ方など
- 第3回 版下制作
- 第4回 製版作業 感光乳剤の扱い、塗り方 感光の方法 水洗浄時の注意点など
- 第5回 刷り作業 版のセッティング 位置合わせの方法 インクの扱い、作り方
- 第6回 刷り作業 刷り方 グラデーシオンの刷り方 版の洗浄方法
- 第7回 刷り作業
- 第8回 刷り作業
- 第9回 刷り作業
- 第10回 刷り作業
- 第11回 刷り作業
- 第12回 刷り作業
- 第13回 刷り作業
- 第14回 落版作業 落版方法 シンクの使い方 シンナー拭きについて
- 第15回 刷り作業 エディション、サインについて 作品の保存方法

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋 美絵 (専任教員)
実務経験：大手印刷会社の包装開発部門で、ディレクターとして勤務。商品企画およびパッケージデザインの
アートディレクションに携わる。JPDA(日本パッケージデザイン協会)会員。

科目名： **応用技術演習Ⅱ (パッケージデザインⅠ)**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：市場に出回っているパッケージにはどのような種類(構造・包装材料・印刷方式等)と機能(情報伝達・商品保護・可搬性等)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理解する。

■到達目標：1: 代表的なパッケージの種類について身の回りにある商品から事例を探すことが出来る。
2: パッケージデザインが果たす店頭広告効果、イメージ戦略的效果を理解している。
3: 既存商品・競合商品をリサーチし、消費者ニーズを踏まえた商品企画を提案できる。

■授業計画：

- 第1回 パッケージの種類と機能(事例研究)
- 第2回 商品企画とデザイン①(マーケットリサーチ)
- 第3回 商品企画とデザイン②(企画立案)
- 第4回 商品企画とデザイン③(実制作)
- 第5回 商品企画とデザイン④(プレゼンテーション)
- 第6回 地域の商品とデザイン①(コンペ課題:地元企業の商材をもとにパッケージデザインを提案)
- 第7回 地域の商品とデザイン②(コンペ課題:地元企業の商材をもとにパッケージデザインを提案)
- 第8回 地域の商品とデザイン③(コンペ課題:地元企業の商材をもとにパッケージデザインを提案)
- 第9回 地域の商品とデザイン④(コンペ課題:地元企業の商材をもとにパッケージデザインを提案)
- 第10回 地域の商品とデザイン⑤(コンペ課題:地元企業の商材をもとにパッケージデザインを提案)
- 第11回 地域の商品とデザイン⑥(コンペ課題:地元企業の商材をもとにパッケージデザインを提案)
- 第12回 地域の商品とデザイン⑦(コンペ課題:地元企業の商材をもとにパッケージデザインを提案)
- 第13回 季節感とデザイン①(企画立案:パターンを用いた店舗用パッケージ)
- 第14回 季節感とデザイン②(実制作:パターンを用いた店舗用パッケージ)
- 第15回 季節感とデザイン③(実制作、プレゼンテーション)

■教科書：

■参考書：パッケージデザインの教科書、デザイン歳時記

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 山田 尚人 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作会社勤務、絵本作家・イラストレーター・グラフィックデザイナーとして従事。
第14回文芸社えほん大賞 絵本部門大賞受賞

科目名： 応用技術演習Ⅱ（絵本表現演習Ⅰ）

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 絵本がどのように作られているか、発想から制作過程まで絵本の研究を行う。ストーリーの作り方や表現技法など自由な発想で創造性のある絵本作りを目指す。6~10ページのオリジナル絵本制作を通じて自分の興味や感情を掘り下げながら様々な表現の魅力や絵本作りの楽しさを実感し今後の創作活動や進路選択に繋げる。

■到達目標： 絵本を作る楽しみ、喜びを感じてもらい、絵本への制作意欲を高める。2年生授業、卒業制作の制作にも役立つよう導く事を目標とする。

■授業計画：

- 第1回 絵本研究1 : 絵本について基礎講座。種類、ストーリーや作画などを研究。
- 第2回 絵本研究2 : 出版されている様々な絵本に触れ、自分が作りたい絵本を考える。
- 第3回 絵本製作1 : 絵コンテ、ラフスケッチの作成。思いつくアイデアを自由に書き出す。
- 第4回 絵本製作2 : 絵コンテ提出。作品の構成や文章表現などをチェックしてアドバイス。
- 第5回 絵本製作3 : 絵コンテを元に原寸ラフ作成。文字の入れ方やページめくりによる演出など確認。その後、本番用紙に下絵をトレースして描き始める。
- 第6回 絵本製作4 : 下絵トレース
- 第7回 絵本製作5 : 下絵トレース
- 第8回 絵本製作6 : 下絵トレース
- 第9回 絵本製作7 : 着色
- 第10回 絵本製作8 : 着色
- 第11回 絵本製作9 : 着色
- 第12回 絵本製作10 : 着色
- 第13回 絵本製作11 : 着色
- 第14回 絵本製作12 : 着色
- 第15回 最終提出 : 全体のまとめり最終チェック。完成したお互いの作品を読んで講評。

■教科書：

■参考書： MOE・絵本つくりトレーニング

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：田村 結衣 (非常勤講師)
実務経験：印刷会社にてデザイナーとして勤務、退職後フリーランスイラストレーターとして活動

科目名： **応用技術演習Ⅱ（装丁画演習）**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：装丁画という仕事のジャンルをまず知り、書店で実物を見て研究するところから始め、その後段階的に実際の仕事の流れを意識した装丁画制作の課題をこなしていくことで、装丁画の心得・技術を身に付けていく。

■到達目標：装画の仕事について理解する。また自分の個性に気づき、それを自分のみの武器として積極的に取り入れつつ、小説や読み物の内容を語り過ぎずあくまで読者に想像させるイラストを最低条件とした装丁画を制作できるようになる。

■授業計画：

- | | |
|------|--|
| 第1回 | 1. オリエンテーション：自己紹介、シラバス説明、自己表現シートの記入
2. 課外活動(書店)：書店で多くの本の表紙を見て研究。その後レポート制作 |
| 第2回 | 装丁画制作 1：装画制作の流れ、また良い装画とは何かの説明。
3つある既刊小説の候補から選択しラフ制作 |
| 第3回 | 装丁画制作 2：最低4種のラフ制作。出来た学生から順次チェック |
| 第4回 | 装丁画制作 3：ラフ制作 |
| 第5回 | 装丁画制作 4：ラフ締切。チェックOKから順次本制作。使用画材は自由。 |
| 第6回 | 装丁画制作 5：制作 |
| 第7回 | 装丁画制作 6：制作 |
| 第8回 | 装丁画制作 7：制作 |
| 第9回 | 装丁画制作 8：制作 |
| 第10回 | 装丁画制作 9：制作 |
| 第11回 | 装丁画制作 10：制作 |
| 第12回 | 装丁画制作 11：制作 |
| 第13回 | 装丁画制作 12：制作 |
| 第14回 | 装丁画制作 13：原画の完成、スキャニング |
| 第15回 | 装丁画制作 14：原画をフォーマットに配置、タイトル等入力、出力し提出、講評会 |

■教科書：

■参考書：たのしく、イラストディレクション

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：野澤 桐子 (非常勤講師)
実務経験：油彩画家
道展(北海道美術協会)会員、審査員

科目名： **応用技術演習Ⅱ(油彩画演習)**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：ホルベインアクアオイルカラー「デュオ」(水溶性油絵具)を使い、イラストレーション表現における油彩画技法の可能性を探る。油彩具の特徴、油彩画の構造、キャンバスサイズ、用具などについて基礎的なレクチャーを行う。希望者には、道展U21に向けた油彩作品制作を指導する。

■到達目標：油彩独特の美しい発色を作品制作に活かす。水に溶ける性質を持つ、ホルベインの水溶性絵具「デュオ」を使用する。油絵具とアクリル絵具の併用による混合技法を学び、表現の幅を広げ、イラスト表現における油彩活用の可能性を広げる。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション	画材特性の把握
第2回	油彩の技法・マチエール	古典絵画の加筆技法レクチャーと実践
第3回	作品制作①-1 サムホールサイズ	アクリルによる下塗りからの油彩上塗りの理解
第4回	作品制作①-2	各自制作・個別指導
第5回	作品制作①-3	各自制作・個別指導
第6回	作品制作①-4	各自制作・個別指導
第7回	作品制作①-5	各自制作・個別指導
第8回	作品制作①-6提出	
第9回	作品制作②-1 自由サイズ	ラフ・技法について打ち合わせ
第10回	作品制作②-2	各自制作・個別指導
第11回	作品制作②-3	
第12回	作品制作②-4	
第13回	作品制作②-5	
第14回	作品制作②-6	
第15回	作品制作②-7 提出	

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 獅子原 和子 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作会社で勤務したのち、イラストレーター・画家として活動。

科目名	応用技術演習Ⅲ(イラスト研究)
-----	------------------------

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 様々な手法で制作に取り組み、絵筆ではできない表現を楽しむ。
いくつかのコンペの中から応募コンペを選び、制作する。アナログ・デジタルどちらでの制作も可能。

■到達目標： 絵の世界で視野を広げ、自分の中で「これをしてはいけない」「こうしなければならない」という固定概念がある場合は、必ずしもそうではなく、もっと自由であっていい、という気持ちを持てるよう、そしてチャレンジしていけるようになること。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション
第2回	コンペ用作品①制作
第3回	コンペ用作品①制作
第4回	コンペ用作品①制作
第5回	コンペ用作品①制作
第6回	コンペ用作品①制作
第7回	コンペ用作品①制作
第8回	コンペ用作品①制作
第9回	コンペ用作品②制作
第10回	コンペ用作品②制作
第11回	コンペ用作品②制作
第12回	コンペ用作品②制作
第13回	コンペ用作品②制作
第14回	コンペ用作品②制作
第15回	コンペ用作品②制作

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：池田 蔵人 (非常勤講師)
実務経験：広告制作会社にてグラフィックデザイナーとしてキャラクター・イラストレーションの作画を担当、現在はフリーランスとして雑誌カット、絵本、広告イラスト、グッズ制作を行う。

科目名： **応用技術演習Ⅲ（エディトリアルイラストⅠ）**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：
・新聞、雑誌、ポスター、パンフレット等の広告媒体で使用するイラストレーションの役割を理解し、表現方法や技術を習得。
・独りよがりにならず受け手にメッセージがしっかり届くイラスト表現を身につける。
・アイデア出しやイメージの膨らませ方をトレーニングする。
・クライアントや読み手を意識したイラストを製作。

■到達目標：
・Illustratorを使用したデジタルイラストの技術を習得。
・クライアントが求める様々な要望を理解し、オリジナリティのあるイラストを製作できるようになる。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 イラストルポ制作(1)
- 第3回 イラストルポ制作(2)
- 第4回 イラストルポ制作(3)
- 第5回 短歌をイラストで表現(1)
- 第6回 短歌をイラストで表現(2)
- 第7回 短歌をイラストで表現(3)
- 第8回 短歌をイラストで表現(4)
- 第9回 チェックリストイラスト(1)
- 第10回 チェックリストイラスト(2)
- 第11回 チェックリストイラスト(3)
- 第12回 チェックリストイラスト(4)
- 第13回 チェックリストイラスト(5)
- 第14回 チェックリストイラスト(6)
- 第15回 チェックリストイラスト(7)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：ゴトウ マキエ (非常勤講師)
実務経験：印刷会社にてイラストレーター、編集デザインを担当。退社後はフリーイラストレーターとして活動。

科目名： **応用技術演習Ⅲ（キャラクターデザインⅠ）**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：キャラクターの基本的な概要を理解し、個性を大切にしながらも広く一般に受け入れられるバランスの良いキャラクターを追求し、多数のアイデアの中から作成する。さらに、商品化、広告やグッズ展開など、お客様のニーズに合わせたバリエーションゆたかなキャラクターを設定、制作する。

■到達目標：●キャラクターをさらに効果的に見せるポーズやアクション、紙面での見せ方を理解できる。
●クライアントのニーズが理解でき、それをスピーディーに形に出来る

■授業計画：

- 第1回 基礎知識
- 第2回 取材→制作【動物キャラクター】(1)
- 第3回 制作【動物キャラクター】(2)
- 第4回 制作【動物キャラクター】(3)
- 第5回 制作【動物キャラクター】(4)
- 第6回 制作【動物キャラクター】(5)
- 第7回 制作【動物キャラクター】(6)
- 第8回 【動物キャラクター】プレゼンテーション
- 第9回 制作【企業キャラクター】(1)
- 第10回 制作【企業キャラクター】(2)
- 第11回 制作【企業キャラクター】(3)
- 第12回 制作【企業キャラクター】(4)
- 第13回 制作【企業キャラクター】(5)
- 第14回 制作【企業キャラクター】(6)
- 第15回 【企業キャラクター】プレゼンテーション

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 中村 藍 (非常勤講師)
実務経験： デザイン制作会社にてゲームコンテンツ、CDジャケットなどの印刷物、webサイトの制作などに携わる。

科目名： **応用技術演習Ⅲ(デザイン表現演習)**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 異なるコンテンツ～トータルデザインを通して～情報の伝え方を学ぶ。ディスプレイを通して閲覧・使用する場合、及び印刷した場合の見え方や纏まり等それぞれ考慮してデザインすることを目的とする。また制作にあたり扱うアプリケーションの基礎となる操作法や編集について学び、効率化を図ることを目指す。

■到達目標： ■デザインを行う上で考慮する箇所(情報の伝え方や配置・配色等)が何処かを理解し対応出来る
■制作にあたり主に扱うアプリケーション操作を覚えることにより制作時間を短縮、効率アップ
■印刷物の制作に対するスキルアップに繋がる

■授業計画：

- 第1回 概要説明： CDジャケット(サイン)デザイン
- 第2回 概要説明： トーン&マナー/デザインを行う上でのルールの決定
完成目標とスケジュール
- 第3回 ラフ制作①
- 第4回 ラフ制作②
- 第5回 ラフ制作③
- 第6回 ラフ制作④
- 第7回 ラフチェック・修正①
- 第8回 ラフチェック・修正②
- 第9回 印刷物制作①： 印刷物制作についての注意 動作を考えながら制作
- 第10回 印刷物制作②： 目的の異なる制作物に対応した書体選びや見せ方の習得
- 第11回 印刷物制作③
- 第12回 印刷物制作④
- 第13回 印刷物制作⑤
- 第14回 印刷物制作⑥
- 第15回 印刷物制作⑦

■教科書： どうする？デザイン、配色アイデア手帖

■参考書： デザイン。知らないと困る現場の新・100のルール

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：栗山 義勝 (非常勤講師)
実務経験：イラスト制作会社にてイラストレーター・アートディレクターとしてテクニカルイラストを担当。退職後フリーランスで活動。

科目名： **応用技術演習Ⅲ（リアルイラスト演習）**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

- 科目概要： 広告媒体としてのリアル表現の役割を学びながら自分の限界に挑戦してもらいます。存在感、説得力、訴求力をアップさせる。「書店で手に取りたくなるような表紙」そして、背景はドラマチックに！この授業内で媒体製作まで網羅し、即就職活動に役立つ作品を目指します。後期はアクリルガッシュでのリアル表現に挑戦。更にエアブラシにも挑戦します。
- 到達目標： アクリルガッシュを自由に使いこなし、あらゆる質感表現をマスター。エアブラシも完全マスター。

■授業計画：

- 第1回 動物リアル(1)
- 第2回 動物リアル(2)
- 第3回 動物リアル(3)
- 第4回 動物リアル(4)
- 第5回 動物リアル(5)
- 第6回 動物リアル(6)
- 第7回 動物リアル(7)
- 第8回 動物リアル(8)
- 第9回 動物リアル(9)
- 第10回 動物リアル(10)
- 第11回 動物リアル(11)
- 第12回 動物リアル(12)
- 第13回 雑誌COVER DESIGN(1)
- 第14回 雑誌COVER DESIGN(2)
- 第15回 雑誌COVER DESIGN(3)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：森迫 暁夫、獅子原 和子（非常勤講師）
実務経験：森迫：美術館学芸員として勤務したのち、イラストレーター・美術作家・版画家として活動、北海道テキスタイル協会会員 2008年「VOCA2008」出品
獅子原：広告制作会社で勤務したのち、イラストレーター・画家として活動。

科目名： **クリエイティブワークⅠ**

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：言葉や図形などの抽象表現を用いる事で視覚以外のイメージを広げ発展させることにより、多様な発想力を養うことを主眼とする。視覚だけではなく聴覚、触覚、味覚など実体験的な感覚を通し、イメージを表現する方法を考える。また、画材や技法の特性を試作を通して体感し、表現力の幅を広げる。

■到達目標：作品に対してのテーマやコンセプトを自分の中で持ち表現する力を養う。技法を通して、現状の表現からの新たな発見や応用ができる力を養う。具象以外でのイラストレーションとしての面白さを再発見する。

■授業計画：

- 第1回 グループワーク
- 第2回 ①線描を用いた表現
- 第3回 制作
- 第4回 プレゼンテーション
- 第5回 ②色と配置による構成
- 第6回 制作
- 第7回 制作
- 第8回 プレゼンテーション
- 第9回 ③線と表現のイメージ
- 第10回 制作
- 第11回 制作
- 第12回 プレゼンテーション
- 第13回 ④素材からのイメージ
- 第14回 制作
- 第15回 プレゼンテーション

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 高橋美絵、高畑文一、高田直樹、西野史哉（専任教員）
実務経験： 高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名： **クリエイティブワークⅡ**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： キャリアプランニングの指導と連動し、デザイン業界の業種・業態について知識を深め、就活対策として自己分析、セルフプロモーションについて学ぶ。さっぽろミュンヘンクリスマス市ポストカードコレクションなど、コンペ課題制作も行う。

■到達目標： デザイン業界について幅広くリサーチし進路を具体的に考える。
コミュニケーションの取り方を具体的かつ実践的に身につける。
見る人・買う人の立場を考え、商品としてのイラストレーションを企画し制作する。

■授業計画：

- 第1回 デザイン業界研究
- 第2回 ポストカードコンペ 企画制作①
- 第3回 ポストカードコンペ 企画制作②
- 第4回 ポストカードコンペ 企画制作③
- 第5回 多様な職業の理解
- 第6回 現代社会の理解
- 第7回 AIと仕事の未来
- 第8回 社会で求められる人材とは？
- 第9回 コミュニケーションするってなに？
- 第10回 自分を発見しよう —— 自己分析 (1)
- 第11回 あこがれの人に学ぶ —— 多様な職業 (2)
- 第12回 自分を売り込もう —— 自己 PR(1)
- 第13回 自分がどう見られているか —— 自己 PR(2)
- 第14回 自分の POPを作ろう —— 自己分析 (2)
- 第15回 あなたにとってのライフプランニング

■教科書：

■参考書： キャリアデザイン

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目： クリエイティブワークⅡ

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋 美絵、高畑 文一、高田 直樹、西野 史哉（専任教員）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名： **クリエイティブワークⅢ**

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：希望進路に沿うスキルアップ課題を詰め、ポートフォリオに載せる。
スケジュールリング：講義、卒制、自主課題をスケジュールして進める。
卒制企画：卒業制作のアイデア出し、資料収集、サンプル制作に取り組む。
夏休み前には講師事前審査を行い、卒制担当講師を決定する。

■到達目標：進路に沿ったスキルアップを図る。
絵画展などを積極的に鑑賞し審美眼を養う。企画提案力を身につける。
スケジュールリング能力を養う。就活、卒制審査に耐えうるプレゼン能力を身につける。

■授業計画：

- 第1回 進路課題
- 第2回 校外学習
- 第3回 ポートフォリオ作品制作①
- 第4回 ポートフォリオ作品制作②
- 第5回 ポートフォリオ作品制作③
- 第6回 卒制企画①
- 第7回 卒制企画②
- 第8回 卒制企画③
- 第9回 卒制企画④
- 第10回 卒制企画⑤ クラス内プレゼンテーション
- 第11回 卒制企画⑥ 担当講師プレゼンテーション
- 第12回 卒制企画⑦ 企画調整
- 第13回 卒制企画⑧
- 第14回 卒制企画⑨
- 第15回 卒制企画⑩

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 高橋美絵、高畑文一、高田直樹、西野史哉（専任教員）
実務経験： 高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名： 色彩演習

履修形態： 必修
授業形態： 講義＋演習
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■**科目概要：** 色彩理論を学びながらデザインワークの中で色彩が及ぼす影響や視覚的効果について、実習課題を交えながら習得し、9月に実施される色彩士検定3級の合格を目指す。また、実習課題の制作を通じて、混色・配色など基礎的な着彩スキルのトレーニングも行う。さらに、パソコン上でさまざまな配色の例を見せ、色彩イメージを習得する。

■**到達目標：** 色相・彩度・明度の理解、色相環・トーンを理解、色彩調和・色彩効果とそれに伴う用語の理解、色とイメージの理解を踏まえ、色彩士検定3級の合格を目標とする。

■**授業計画：**

- 第1回 色彩基礎1
- 第2回 色彩基礎2
- 第3回 色彩基礎3
- 第4回 色彩基礎4
- 第5回 色の知覚的効果
- 第6回 色の知覚的効果
- 第7回 色の心理的効果
- 第8回 色の心理的効果
- 第9回 色彩調和 色相差とトーン差
- 第10回 色彩調和 色相差とトーン差
- 第11回 色彩調和 基本的配色技法
- 第12回 色彩調和 基本的配色技法
- 第13回 色彩調和 慣習的配色技法
- 第14回 色彩調和 慣習的配色技法
- 第15回 色彩知識

■**教科書：** Color Master BASIC（NPO法人アデック出版局）

■**参考書：** 配色アイデア手帖(SBクリエイティブ)

■**成績評価：** 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■**関連科目：**

■**履修上の留意点：**

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：森迫 暁夫、獅子原 和子（非常勤講師）
実務経験：森迫：美術館学芸員として勤務したのち、イラストレーター・美術作家・版画家として活動、北海道テキスタイル協会会員 2008年「VOCA2008」出品
獅子原：広告制作会社で勤務したのち、イラストレーター・画家として活動

科目名： **イラスト表現演習**

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

- 科目概要：
- ・7月に開催するグループ展に向けて制作。
 - ・各自でパネルを作り、基本的な工作スキルと、知識をつけ、経験する。
 - ・学校外のイベントに参加し社会とのディスカッションを体験する。
- 到達目標：
- ・工作ができるようになり、卒業制作のイメージを広げることに繋がる。
 - ・個々の作家性を重視し、新しい表現に積極的に対応できる姿勢が身につく。
 - ・学外に出ることで、多くのつながりを感じ、プロとしての意欲を育てる。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション・クロッキー
- 第2回 グループ展ディスカッション
- 第3回 木の講義・パネル制作
- 第4回 パネル制作
- 第5回 制作 1：各自テーマにそって小作品制作
- 第6回 制作 2
- 第7回 制作 3
- 第8回 制作 4
- 第9回 制作 5
- 第10回 制作 6
- 第11回 制作 7：販売準備、DM配布
- 第12回 グループ展 搬入・展示：会場当番・販売管理
- 第13回 グループ展 反省会（班ごとにディスカッション）
- 第14回 卒業制作について 1
- 第15回 卒業制作について 2

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 藤岡 照也、ゴトウ マキエ (非常勤講師)
実務経験： 藤岡：広告代理店でアートディレクターとして印刷物全般のデザインの他 市町村要覧やご当地キャラクターを担当
ゴトウ：印刷会社にてイラストレーター、編集デザインを担当。退社後はフリーイラストレーターとして活動。

科目名： **キャラクターデザイン**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： キャラクターの基本的な概要を理解し、個性的で広く一般に受け入れられるバランスの良いキャラクターを追求し、多数のアイデアの中から作成する。さらに、商品化、広告やグッズ展開など、お客様のニーズに合わせたバリエーションゆたかなキャラクターを最終的に企画書レベルで設定、制作し、コンペなどにも積極的に参加する。

■到達目標： クライアントが何を望んでいるかを理解でき、それをスピーディーに形に出来る。
キャラクターをどのような手順で展開して媒体化するか、理解する。
キャラクターをさらに効果的に見せるポーズやアクション、紙面での見せ方を理解できる。

■授業計画：

- 第1回 基礎知識と授業の最終目標
- 第2回 取材→テーマパークキャラクター制作(1)
- 第3回 制作(2)
- 第4回 制作(3)
- 第5回 制作(4)・提出
- 第6回 プレゼンテーション
- 第7回 上川町キャラクター制作(1)
- 第8回 上川町市町村キャラクター制作(2)
- 第9回 上川町市町村キャラクター制作(3)
- 第10回 上川町市町村キャラクター制作(4)
- 第11回 取材→企画→制作
- 第12回 プレゼンテーション
- 第13回 キャラクターコンペ課題制作(1)リサーチ→市場把握
- 第14回 取材→企画→制作(2)
- 第15回 商品化

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：中村 藍 (非常勤講師)
実務経験：デザイン制作会社にてゲームコンテンツ、CDジャケットなどの印刷物、webサイトの制作などに携わる。

科目名：

ビジュアル演習

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：Photoshopによる画像補整やフィルター、レタッチを習得し、希望する進路に応じた分野のビジュアルの制作を行う。チラシ、webサイト、バナー、TV番組テロップ、ゲームUIデザインなどを指導する。

■到達目標：進路に応じた作品のビジュアル制作を学び、進路活動に生かす。広告系では商品写真撮影、画像加工、レイアウトの一連の流れを体得する。Photoshopクリエイター能力認定試験の受験志望者は対策課題に取り組み合格を目指す。

■授業計画：

- 第1回 Photoshopレッスン①
- 第2回 Photoshopレッスン②
- 第3回 Photoshopレッスン③
- 第4回 Photoshopレッスン④
- 第5回 Photoshopレッスン⑤
- 第6回 Photoshopレッスン⑥
- 第7回 Photoshopレッスン⑦
- 第8回 進路課題制作①
- 第9回 進路課題制作②
- 第10回 進路課題制作③
- 第11回 進路課題制作④
- 第12回 進路課題制作⑤
- 第13回 進路課題制作⑥
- 第14回 進路課題制作⑦
- 第15回 進路課題制作⑧

■教科書：「世界一わかりやすいPhotoshop操作とデザインの教科書」

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 獅子原 和子 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作会社で勤務したのち、イラストレーター・画家として活動。

科目名	専門技術演習 I (イラスト研究)
-----	--------------------------

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 自分の好きなアート系コンペを選び制作、入選を目指す。作家性を育てるため、個性的な作品をいかに創っていくのかを追求する。三菱アートゲートプログラム、LOHASなどの応募実績あり。

■到達目標： 絵の世界で視野を広げ、自分の中で「これをしてはいけない」「こうしなければならない」という固定概念がある場合は、必ずしもそうではなく、もっと自由であっていい、という気持ちを持てるよう、そしてチャレンジしていけるようになること。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション
第2回	コンペ用作品-1
第3回	コンペ用作品-2
第4回	コンペ用作品-3
第5回	コンペ用作品-4
第6回	コンペ用作品-5
第7回	コンペ用作品-6
第8回	コンペ用作品-7
第9回	コンペ用作品-8
第10回	コンペ用作品-9
第11回	コンペ用作品-10
第12回	コンペ用作品-11
第13回	コンペ用作品-12
第14回	コンペ用作品-13
第15回	コンペ用作品-14

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：種村 美穂 (非常勤講師)
実務経験：北海道美術協会会員 (版画部門審査員)・北海道版画協会会員
テキスタイル会社やサインデザイン会社を勤務したのちフリーでサインデザイン・データ制作・シルクスクリーン印刷などに従事

科目名： **専門技術演習 I (シルクスクリーン演習)**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要： 初期課題としてグッズにも展開しやすい布に印刷する水性シルクスクリーン印刷を習得。異なる描画材の特性を活かす等の工夫。作業工程（版下・製版・印刷・落版）、基本技術の習得、後片付けまで指導。次課題として道展U21に向けた多色刷りの中型作品を制作。充実した作品に仕上げ出品し、受賞を目指す。

■到達目標： ●オリジナリティーがある配色やにじみやカスレが無く布にインクが均一に乗せ余白に汚れが無い作品が出来ているか？
●グラデーションはムラが無くぼかしが美しく刷られているか？合わせがしっかりできていてズレが無い構図や色のバランスが取れているか？
●伸びやかさとオリジナリティーがあり配色が良い合わせがしっかりできていているか？

■授業計画：

第1回 オリエンテーション：講師紹介・授業説明・課題説明・作品、使用材料、描画材の紹介・ラフ
第2回 布にシルクスクリーン印刷 1～2色印刷
第3回 製版作業
第4回 インク調整 刷り作業
第5回 紙に印刷4色刷
第6回 ラフチェック・色の刷り順を決め記入
第7回 版下フィルム制作(1・2枚目)
第8回 版下フィルム制作(3・4枚目)
第9回 製版準備(2版に乳剤を塗り乾燥)1・2版目製版(焼き付け・水で抜く・乾燥・ピンホール埋め)
第10回 インクの調色(1色)・版セット・印刷(1色目)・拭き取り洗浄・乾燥
第11回 インクの調色(2色)・版セット・印刷(2色目)・拭き取り洗浄・乾燥
第12回 使用済2版の落版・版下フィルム補正・製版準備 3・4版目製版
第13回 インクの調色(1色)・版セット・印刷(3色目)・拭き取り洗浄・乾燥
第14回 インクの調色(2色)・版セット・印刷(4色目)・拭き取り洗浄・乾燥
完成・提出作品の乾燥・サイン等を記入・次課題の説明
第15回 落版 製版・調色・版セット・印刷・洗浄・落版・清掃・提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 成田 千尋 (非常勤講師)
実務経験： 成田：大手ゲーム会社でデザイナーとしてキャラクター制作を担当。退職後、雑誌、web誌で漫画家として活動。

科目名	専門技術演習 I (マンガ制作演習 II)
-----	------------------------------

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 卒制で漫画を選択希望の学生を対象に、出版社への「投稿」を最終目的とするプログラム。
前半では、投稿先の掲載作の傾向分析やスケジュール管理、プロット、ネーム作成など段階ごとのチェックをしっかりと行う。また、始まりからラストまで、決められた頁数でストーリー展開を作ることの出来る「構成力」を養う。

■到達目標：

- ・決められた頁数で作品をまとめる力を身につける。(構成力)
- ・キャラクターとその動きを役柄によって描き分けられ、場面をきちんと読者に認識させられる。(画力)
- ・自らを律するスケジュール管理ができる。(スケジュール管理能力)
- ・編集(クライアント)と作品について打ち合わせができる。(企画力、コミュニケーション能力)

■授業計画：

第1回	基本操作/ウォーミングアップ
第2回	CLIP STUDIOによる モノクロ漫画制作の基礎習得
第3回	CLIP STUDIOによる モノクロ漫画制作の基礎習得
第4回	CLIP STUDIOによる モノクロ漫画制作の基礎習得
第5回	CLIP STUDIOによる モノクロ漫画制作の基礎習得
第6回	CLIP STUDIOによる モノクロ漫画制作の基礎習得
第7回	CLIP STUDIOによる comico作品の制作
第8回	CLIP STUDIOによる comico作品の制作
第9回	CLIP STUDIOによる comico作品の制作
第10回	CLIP STUDIOによる comico作品の制作
第11回	CLIP STUDIOによる comico作品の制作
第12回	CLIP STUDIOによる comico作品の制作
第13回	CLIP STUDIOによる comico作品の制作
第14回	CLIP STUDIOによる comico作品の制作
第15回	課題返却、講評

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高田 直樹 (専任教員)
実務経験：人物をモチーフとした絵画制作に6年従事。
広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当

科目名： **専門技術演習Ⅰ（人物描画）**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：ゲーム業界就職対策として、おもに人物描画に必要なスキルを高める課題を行う。人物クロッキー、デッサン等。パースに関する課題も予定する。ポートフォリオの構成に関してもチェックしアドバイスを行う。

■到達目標：人物の正しいプロポーション、重心、バランスなどを的確に表現できるような観察眼を磨く。パース空間の中での的確にモチーフを描く表現力を身に着ける。

■授業計画：

- 第1回 骨格を描く・筋肉を描く・クロッキー:交代ポーズ 3分×3回 10分×1回 3セット
ローテーション
- 第2回 ウォームアップ、クロッキー(毎回)
人物ポーズ 1
- 第3回 人物ポーズ 2
- 第4回 人物ポーズ 3
- 第5回 人物ポーズ 4
- 第6回 人物ポーズ 5
- 第7回 人物ポーズ 6 講評
- 第8回 パース 1
- 第9回 パース 2
- 第10回 パース 3
- 第11回 パース 4
- 第12回 パース 5
- 第13回 パース 6
- 第14回 パース 7
- 第15回 パース 8 講評

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：田村 結衣 (非常勤講師)
実務経験：印刷会社にてデザイナーとして勤務、退職後フリーランスイラストレーターとして活動

科目名： **専門技術演習Ⅰ（装丁画演習）**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：装丁画という仕事について理解するところから始め、その後実際の仕事の流れを意識した装丁画制作の課題をこなしていくことで、装丁画の心得・技術を身に付けていく。

■到達目標：自分の個性を深めていき、それを自分のみの武器として生かしつつ、小説や読み物の内容を語り過ぎずあくまで読者に想像させるイラストを最低条件に、より購買意欲の湧く装丁画を制作できるようになる。

■授業計画：

- 第1回 1. オリエンテーション：自己紹介、装丁画の仕事についての説明
2. 装丁リサーチ：ネットを使い、多くの本の表紙を見て研究。レポートの制作
- 第2回 装丁画制作1：課題説明後、3つある既刊小説の候補から選択しラフ制作
- 第3回 装丁画制作2：最低6種のラフ制作。出来た学生から順次チェック
- 第4回 装丁画制作3：ラフ制作
- 第5回 装丁画制作4：ラフ締切。チェックOKから順次本制作。使用画材は自由。
- 第6回 装丁画制作5：制作
- 第7回 装丁画制作6：制作
- 第8回 装丁画制作7：原画の完成、スキャニング
- 第9回 装丁画制作8：完成原画をフォーマット配置、タイトル等入力、出力し提出。
- 第10回 装画コンペ制作1：装画の仕事に繋がりがやすい各種コンペの説明
東京装画賞の応募規約説明、ラフ開始
- 第11回 装画コンペ制作2：ラフ制作。出来た学生から順次チェック
- 第12回 装画コンペ制作3：チェックOKで本制作。ラフ締切は設定しない。使用画材自由で。
- 第13回 装画コンペ制作4：制作
- 第14回 装画コンペ制作5：装画が完成したらスキャンし、コンペ規約に沿って装丁デザイン
- 第15回 装画コンペ制作6：完成出力とエントリーシートを提出

■教科書：

■参考書：たのしく、イラストディレクション

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：小守 芹奈 (非常勤講師)
実務経験：アニメーション会社にてアニメーション・イラストの仕事に携わった後、ゲーム会社でUIデザインなどのデザイン制作を担当、退職後フリーランスとして活躍。

科目名： **専門技術演習Ⅱ (UIデザイン)**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

- 科目概要：ゲーム会社にて2Dグラフィッカーにとって必須の仕事であるゲームUI（ユーザーインターフェイス：ゲームにおいてはボタンやスベックなどを表記する操作に関わる基本画面のこと）制作に必要な技術を習得し、ゲーム会社への就活力を強化する。Photoshopを主に使用し、エフェクトなどゲーム制作でのサブスキルも伸ばす。
- 到達目標：ゲーム会社への就活でポートフォリオに入れて活用できるレベルの実務的な作品の完成を目指す。

■授業計画：

- 第1回 ゲームUIデザインについて Photoshopの基本的な機能紹介
- 第2回 ソーシャルゲームの新アイテム作成①
- 第3回 ソーシャルゲームの新アイテム作成②
- 第4回 ソーシャルゲームの新アイテム作成③
- 第5回 ソーシャルゲームの新アイテム作成④
- 第6回 ソーシャルゲームの新アイテム作成⑤
- 第7回 ソーシャルゲームの新アイテム作成⑥
- 第8回 ソーシャルゲームの新アイテム作成⑦
- 第9回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）①
- 第10回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）②
- 第11回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）③
- 第12回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）④
- 第13回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）⑤
- 第14回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）⑥
- 第15回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）⑦

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：佐々木 裕司 (非常勤講師)
実務経験：デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。
現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名	専門技術演習Ⅱ (webデザインⅡ)
-----	--------------------

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：1年時の選択授業を踏まえて、より実践的なHTML・CSSコーディングの技術を身につける。HTMLの構造・記述ルール、Webサイトのレイアウト・デザインをつかさどるCSS(スタイルシート)の役割と使い方を理解して、コーディングすることでWebサイトデータを作り上げる。

■到達目標：Webサイトをデザイン・レイアウトして、HTML・CSSを使ってサイトデータを制作する。

■授業計画：

- | | | | |
|------|-----------------------|-------------------|----------------|
| 第1回 | インターネットとWebサイトの理解 | 基本知識 | データについて解説 |
| 第2回 | HTML・CSSコーディングの基礎(1) | 正しいコーディングの仕方 | サンプルサイトを制作 |
| 第3回 | HTML・CSSコーディングの基礎(2) | | |
| 第4回 | HTML・CSSコーディングの基礎(3) | | |
| 第5回 | HTML・CSSコーディングの基礎(4) | | |
| 第6回 | HTML・CSSコーディングの基礎(5) | | |
| 第7回 | HTML・CSSコーディングの基礎(6) | | |
| 第8回 | HTML・CSSコーディングの基礎(7) | | |
| 第9回 | Webサイトのデザイン制作(1) | プロモーションサイトのデザイン制作 | |
| 第10回 | Webサイトのデザイン制作(2) | | |
| 第11回 | Webサイトのデザイン制作(3) | | |
| 第12回 | Webサイトのデザイン制作(4) | | |
| 第13回 | Webサイト制作(応用)(1)[選択課題] | ①コーディング | ②サイトデザイン ③検定対策 |
| 第14回 | Webサイト制作(応用)(2)[選択課題] | | |
| 第15回 | Webサイト制作(応用)(3)[選択課題] | | |

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 栗山 義勝 (非常勤講師)
実務経験： イラスト制作会社にてイラストレーター・アートディレクターとしてテクニカルイラストを担当。退職後フリーランスで活動。

科目名： **専門技術演習Ⅱ (リアルイラスト演習Ⅱ)**

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 広告媒体としてのリアル表現の役割を学びながら自分の限界に挑戦。存在感、説得力、訴求力をアップさせ「書店で手に取りたくなるような表紙」を目指す。授業内で媒体製作まで網羅し、即就職活動に役立つ作品に仕上げる。アクリルガッシュでのリアル表現・エアープラシに挑戦。

■到達目標： アクリルガッシュを自由に使いこなし、あらゆる質感表現をマスター。エアープラシも完全マスター。

■授業計画：

- 第1回 不透明画材表現(応用篇)CAR雑誌表紙イラストor世界の風景
- 第2回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<エアープラシの取扱いレクチャー>
- 第3回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<下絵制作>
- 第4回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(1)>
- 第5回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(2)>
- 第6回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(3)>
- 第7回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(4)>
- 第8回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(5)>
- 第9回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(6)>
- 第10回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(7)>
- 第11回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(8)>
- 第12回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(9)>
- 第13回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(10)>
- 第14回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(11)>
- 第15回 CAR雑誌表紙イラストor世界の風景<実制作(12)>

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：佐藤 正人（非常勤講師）
実務経験：イラストレーター・絵本作家。北海道イラストレーターズクラブアルファ名誉会長として道内フリーランスイラストレーターの作品向上に携わる。

科目名： **専門技術演習Ⅱ（絵本表現演習Ⅱ）**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

- 科目概要： 幼児、小学生低学年を対象とした絵本の制作。UHB「おはようのおはなし」へ向けての作品作り。過去放送作品を参考にしながらも、子供が喜ぶ絵本を研究して、明るい楽しいオリジナルストーリーを作成。絵本の仕組みから原画制作、製本までを行い絵本の作る喜び、楽しみを理解してもらい絵本作家を目指す。A4サイズ、見開き11ページを基本として制作。絵本のレイアウトはデジタル作業で行いプリントしたものを製本する。
- 到達目標： 絵本としての完成度の高いものを目指す。絵本作りを通して絵本を描く楽しさ、面白さ、読んでもらう事の喜びを知り、卒業制作や絵本作家を目指す事への役立てとする。枚数の多い制作作業になるので、各自スケジュール管理の組み立てを身につける。

■授業計画：

- 第1回 絵本基本講座:絵本の仕組み、作り方、企業連携作品の取り組みについて説明
- 第2回 絵コンテ作成:テーマ設定後に制作。絵の表現とストーリーのマッチング、構図を考慮
- 第3回 原寸ラフ制作:絵コンテを整理しながら原寸ラフ
- 第4回 トレース、着色作業:紙を選びトレース作業後、随時着色
- 第5回 着色作業1:枚数が多いので効率良く作業、スケジュールも考慮しながら進める
- 第6回 着色作業2
- 第7回 着色作業3
- 第8回 着色作業4
- 第9回 着色作業5
- 第10回 着色作業6
- 第11回 着色作業7
- 第12回 着色作業8
- 第13回 着色作業9:完成原画は順次スキャニング、文章の整理準備
- 第14回 デジタル作業:文字打ち、ページレイアウト作業、プリントアウト
- 第15回 デジタル作業、製本:製本作業、ハードカバー仕上げ。製本チェック後、UHB担当者へ絵本提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 紅露 はるか (非常勤講師)
実務経験： 日本画家 2016年「ともにいること ともにあること 北海道・今を生きるアーティスト達」 北海道立近代美術館 / 2012年「札幌美術展 パラレルワールド冒険譚」 札幌芸術の森美術館 他、個展、百貨店での販売、グループ展 多数

科目名：	専門技術演習Ⅱ(日本画演習)
------	-----------------------

履修形態： 選択
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 日本画材の基本的な使い方、表現方法を学ぶ。日本画の歴史、成り立ちを学び、古今の代表的な作品に触れることでその特殊性と多様な表現を知る。授業で学んだ画材や技法を自分の表現に取り入れ、新しい表現方法について考える。

■到達目標： 日本画作品を知ることによって作品に対しての視野を広げる。日本画材の基礎的な知識と使い方の習得、特性を生かした制作が出来るようになる。団扇や巻物などに仕立てることで、作品の実用性や装飾性を考える。自分の表現に取り入れる事が出来る。

■授業計画：

- 第1回 日本画の歴史、画材を知る
- 第2回 技法を知る(練習課題1)
- 第3回 技法を知る
- 第4回 団扇の制作(練習課題2)
- 第5回 団扇の制作
- 第6回 団扇の制作
- 第7回 花札の制作(練習課題3)
- 第8回 花札の制作
- 第9回 花札の制作
- 第10回 花札の制作
- 第11回 校外学習 日本画鑑賞
- 第12回 巻物の制作(練習課題4)
- 第13回 巻物の制作
- 第14回 巻物の制作
- 第15回 巻物の制作

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **専門技術演習Ⅲ(3DCG)**

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 統合3DCGソフトのblenderを用いて、基本的な3DCGの制作方法を学習する。

■到達目標： オリジナルデザインのキャラクターモデリングできる技術と知識を習得する

■授業計画：

- 第1回 インターフェースと基本操作(1) 画面の見方
- 第2回 インターフェースと基本操作(2) オブジェクトのトランスフォーム
- 第3回 インターフェースと基本操作(3) ポリゴンの加工
- 第4回 インターフェースと基本操作(4) シンメトリな変形
- 第5回 モデリング基礎(1) 基本的なモデリング
- 第6回 モデリング基礎(2) マテリアルの設定
- 第7回 モデリング基礎(3) モディファイアについて
- 第8回 キャラクタモデリング(1) 人物の素体を作る・頭部
- 第9回 キャラクタモデリング(2) 人物の素体を作る・胴体と四肢
- 第10回 キャラクタモデリング(3) 人物の素体を作る・指
- 第11回 キャラクタモデリング(4) 服飾とアクセサリ
- 第12回 キャラクタモデリング(5) 髪型
- 第13回 キャラクタモデリング(6) ボーンとウェイト
- 第14回 キャラクタモデリング(7) カメラとライト
- 第15回 キャラクタモデリング(8) レンダリング

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：浅野 ルリ子 (非常勤講師)
実務経験：フリーのイラストレーターとして広告ポスター・挿画イラスト・造形作家として従事

科目名： **専門技術演習Ⅲ（イラストテクニックⅢ）**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：卒業制作に向けて大型作品制作に対する考え方、制作の流れを学ぶ。コンペに出品する目的も含め、オリジナリティの追求とクオリティの向上、長期制作でのスケジュール管理の徹底を目指す。

■到達目標：自分の持ち味を生かした制作ができる。
大型作品制作の手順を理解し、長期的なスケジュール管理ができる。
道具のあつかいや後始末など、丁寧な作業が習慣的にできる。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション:大型作品制作の作業の流れやテーマ設定を説明
- 第2回 テーマの考え方、下準備:各自の目標を明確に持たせる。水張り作業
- 第3回 ターナー色彩によるメディウム講習:下地、素材の利用による効果について理解
- 第4回 アイデアチェック:方向性が決まれば試作や資料収集、イメージボード制作
- 第5回 アイデアチェック:方向性が決まれば試作や資料収集、イメージボード制作
- 第6回 トレース、下塗り開始:仕上がりを見通し無駄のない作業を考え制作
- 第7回 制作:ベース塗りから全体を見つつ描き進める。イメージボードを活用
- 第8回 制作
- 第9回 制作
- 第10回 中間チェック:これからの進め方について
- 第11回 制作
- 第12回 制作
- 第13回 仕上げ作業:最終チェック(全体の描きこみ具合、主題が見えてくるかなど)
- 第14回 制作
- 第15回 プレゼンテーション:お互いの作品を鑑賞し、良かった点や反省点の洗い出し

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：池田 蔵人 (非常勤講師)
実務経験：広告制作会社にてグラフィックデザイナーとしてキャラクター・イラストレーションの作画を担当、現在はフリーランスとして雑誌カット、絵本、広告イラスト、グッズ制作を行う。

科目名： **専門技術演習Ⅲ(エディトリアルイラスト演習)**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

- 科目概要：
- ・新聞、雑誌、ポスター、パンフレット等の広告媒体で使用するイラストレーションの役割を理解し、表現方法や技術を習得。
 - ・独りよがりではない、受け手にメッセージがしっかりと届くイラスト表現を身につける。
 - ・アイデア出しやイメージの膨らませ方をトレーニング
 - ・クライアントや読み手を意識したイラストを制作。
- 到達目標：
- ・Illustratorを使用したデジタルイラストの技術を習得。
 - ・クライアントが求める様々な要望を理解し、オリジナリティのあるイラストを制作できるようになる。
 - ・タッチの違いによる色味や人物の表情等、描き分けが出来るようになる。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 自分のアイコン・ロゴ制作(1)
- 第3回 自分のアイコン・ロゴ制作(2)
- 第4回 ショップカード制作(1)
- 第5回 ショップカード制作(2)
- 第6回 ショップカード制作(3)
- 第7回 雑誌カット制作(1)
- 第8回 雑誌カット制作(2)
- 第9回 雑誌カット制作(3)
- 第10回 雑誌カット制作(4)
- 第11回 雑誌カット制作(5)
- 第12回 DM制作(1)
- 第13回 DM制作(2)
- 第14回 DM制作(3)
- 第15回 DM制作(4)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：植田 伊都子 (非常勤講師)
実務経験：大手キャラクター制作会社にてグリーティングカードやラッピングペーパーなどのイラストを担当。退職後フリーランス、イラストレーターズクラブα役員。

科目名： **専門技術演習Ⅲ (ステーションナリープランニング)**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要： 実際にステーションナリーグッズの市場調査を行い、マーケティングリサーチの報告書を作成する。リサーチを踏まえ、ステーションナリーの企画デザインを行い企画書に基づいたダミー制作をする事により実践に近づける。

■到達目標： ●実践的な仕事に役に立つような訴求力のある企画の立案を行う。
●客観的な視点を持ち、魅力あるステーションナリー製品づくりの考え方を養う。

■授業計画：

第1回 新企画への準備
第2回 マーケティングリサーチ
第3回 リサーチ提出
第4回 プレゼンテーション
第5回 ステーションナリー新商品企画書作成
第6回 コンセプトワーク
第7回 コンセプトワーク
第8回 商品ダミー制作
第9回 商品ダミー制作
第10回 プレゼンボード制作
第11回 プレゼンテーション
第12回 クリスマスカード制作
第13回 ラフチェック
第14回 制作
第15回 制作 提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：西村 明美（非常勤講師）
実務経験：教職の実務経験を経て、銅版画作家として国内・国外にて個展・公募展・コンペなどの創作活動を行っている。空間やレイアウトを意識した作品の制作活動の特徴としている。
北海道美術協会版画部門会員 / 日本版画協会会員 / 版画学会会員 / 日本美術家連盟会員 / 有島武郎青少年公募絵画展審査員

科目名： **専門技術演習Ⅲ(銅版画演習)**

履修形態：選択
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要： 版画制作演習の教科では銅版画でイラストレーションを制作することにより表現技法の幅を広げることができる。銅版画のいろいろなテクニックを学びプレス機で版を刷り取るという作業一色一版の印刷原理の体験的な理解と印刷の概念を体得することができる。版の存在により左右反転するという性質は思考力を養い、版画のプロセスは仕事を流れとして経験できる。古典的な印刷技術がもたらす世界観は完成までに時間が掛かるが作品に独特なテクスチャーや明快な効果をもたらすコンペや卒業制作とともに目的意識を持って取り組ませたい。

■到達目標： ①NO.1課題（テストプレート・150mm×18.25mm）～腐蝕銅版画のエッチング・各種テクスチャーを習得し、自主制作のスタンスを学ぶ。
②NO.2課題（600mm×365mm～300mm×365mm）～習得した銅版画の技法を駆使して更にオリジナルな世界観を表現する。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション	銅版画の特徴と制作についての解説
第2回	銅版画による作品制作NO.1-1	ラフスケッチ・トレースダウン・ニードル描画
第3回	銅版画による作品制作NO.1-2	ニードルでの描画
第4回	銅版画による作品制作NO.1-3	ニードル描画・テストプレート作成
第5回	銅版画による作品制作NO.1-4	NO.1課題とテストプレート印刷
第6回	銅版画による作品制作NO.1-5	NO.1課題と1次腐蝕
第7回	銅版画による作品制作NO.1-6	NO.1課題と印刷作業
第8回	銅版画による作品制作NO.2-1	ラフスケッチ・トレースダウン・ニードル描画
第9回	銅版画による作品制作NO.2-2	ニードルでの描画
第10回	銅版画による作品制作NO.2-3	ニードルでの描画
第11回	銅版画による作品制作NO.2-4	NO.2課題と1次腐蝕
第12回	銅版画による作品制作NO.2-5	NO.2課題と2次腐蝕
第13回	銅版画による作品制作NO.2-6	NO.2課題と3次腐蝕と印刷準備
第14回	銅版画による作品制作NO.2-7	NO.2課題の印刷作業
第15回	銅版画による作品制作NO.2-8	作品の仕上げとプレゼンテーション

■教科書：

■参考書： 銅版画ノート・銅版画・中林忠良の銅版画

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目： 銅版画演習Ⅰ

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋美絵、高畑文一、高田直樹、西野史哉 他（専任教員・非常勤講師）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名：進級制作

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：180時間
単 位：6単位

■科目概要：一年間の学業で身に付けた専門知識と技術を集大成した作品を制作する

■到達目標：一年間の学習の成果が十分に発揮できている作品を完成させる

■授業計画：

- 第1回 講師打合せ(1) 各課題の内容を確認し、制作内容を各担当講師と打合せる
- 第2回 講師打合せ(2)
- 第3回 講師打合せ(3)
- 第4回 実制作(1) 打合せ内容に基き作品制作を行う
- 第5回 実制作(2)
- 第6回 実制作(3)
- 第7回 実制作(4)
- 第8回 実制作(5)
- 第9回 制作内容確認 中間成果物に対して担当講師による内容確認を受ける
- 第10回 ブラッシュアップ(1)
- 第11回 ブラッシュアップ(2)
- 第12回 ブラッシュアップ(3)
- 第13回 ブラッシュアップ(4)
- 第14回 プレゼンテーション準備 審査会に向けて発表資料を作成する
- 第15回 進級制作審査会 作品のプレゼンテーションを行い作品の評価を受ける

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋 美絵、高畑 文一、高田 直樹、西野 史哉 他（専任教員、非常勤講師）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名：卒業制作

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：後期
授業時数：450時間
単 位：15単位

■科目概要：二年間の学習で身につけた専門知識と技術の集大成となる作品を制作する

■到達目標：実力を十分に発揮したと社会的に評価されるレベルの作品を完成させる

■授業計画：

- 第1回 コンセプトメイキング 作品のターゲットとテーマを設定する
- 第2回 講師打合せ 担当講師と制作内容を確認
- 第3回 一次審査提出作品制作(1)
- 第4回 一次審査提出作品制作(2)
- 第5回 一次審査提出作品制作(3)
- 第6回 一次審査提出作品制作(4)
- 第7回 プレゼンテーション準備 一次審査に向けての資料作成
- 第8回 一次審査 プレゼンテーション
- 第9回 一次審査フィードバック 講評内容と今後の方向性の確認
- 第10回 最終審査提出作品制作(1)
- 第11回 最終審査提出作品制作(2)
- 第12回 最終審査提出作品制作(3)
- 第13回 最終審査提出作品制作(4)
- 第14回 最終審査提出作品制作(5)
- 第15回 最終審査 プレゼンテーション

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 宮崎 昭人 (非常勤講師)
実務経験： Just English Press Ltd.代表取締役。翻訳業務（観光・ビジネス・科学・法務分野等）、海外とのやり取り代行、外国語コンテンツ制作、企業向け英会話講座

科目名： **英語**

履修形態： 必修
授業形態： 講義
履修学年： 1年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する。

■到達目標： 英語力の自信を深め、自力でも能力を高めることができるようになるとともに、交換留学生などと積極的に異文化交流ができるような教養を育む。

■授業計画：

- 第1回 はじめに：仕事のシーンで間違った英語を使ってしまう感覚を磨く
- 第2回 身の回りの英語：会社名、ブランド名、商品名に使われている英語の意味
- 第3回 英会話基礎：日本語の中の外来語の多さを理解し、英会話の基礎を学ぶ
- 第4回 品詞の理解：辞書の使い方
- 第5回 品詞別重要ポイント①：名詞、冠詞、代名詞の正しい使い方
- 第6回 スペルミス防止：作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例
- 第7回 品詞別重要ポイント②：動詞（be動詞、一般動詞）、助動詞の使い方
- 第8回 スペルミス防止：作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例
- 第9回 品詞別重要ポイント④：接続詞、形容詞、副詞、前置詞、接続詞の使い方
- 第10回 翻訳：翻訳の種類（直訳、意訳、超訳とはどのようなものかを理解する）
- 第11回 翻訳：自動的に翻訳される機械翻訳の問題点を理解し、使い方のコツを習得
- 第12回 自己紹介
- 第13回 口語英語表現、英語を必要とする様々なシーン
- 第14回 日常で使用する英語：住所表記、入国カード、日本食の英語表現
- 第15回 まとめ

■教科書： プリント配布

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋美絵、高畑文一、高田直樹、西野史哉（専任教員）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名：一般教養Ⅰ

履修形態：必修
授業形態：講義＋演習
履修学年：1年次
開講学期：前期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：校外学習による作品鑑賞や自然観察。作家のタッチを研究し描き分ける課題では要望に応じてタッチを変えて描き分ける力を身に着ける。

■到達目標：校外学習・作家研究・描き分けの課題などを通じ、他者の作品を鑑賞・研究することによって表現の幅を広げ自身の作品制作に生かしていく。

■授業計画：

- 第1回 作家・表現の研究①
- 第2回 作家・表現の研究②
- 第3回 作家・表現の研究③
- 第4回 作家・表現の研究④
- 第5回 作家・表現の研究⑤
- 第6回 表現の研究① 音のイメージ
- 第7回 表現の研究② 音のイメージ
- 第8回 表現の研究③ 音のイメージ
- 第9回 表現の研究④ 音のイメージ
- 第10回 表現の研究① 素材からのイメージ
- 第11回 表現の研究② 素材からのイメージ
- 第12回 表現の研究③ 素材からのイメージ
- 第13回 表現の研究④ 素材からのイメージ
- 第14回 表現の研究⑤ 素材からのイメージ
- 第15回 表現の研究⑥ 素材からのイメージ

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋 美絵、高畑 文一、高田 直樹、西野 史哉 他（専任教員、非常勤講師）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名： **一般教養Ⅱ**

履修形態：必修
授業形態：講義＋演習
履修学年：2年次
開講学期：後期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要：卒業後の生活設計を意識した、社会人としての過ごし方を学ぶ。

■到達目標：「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」などの社会人基礎力について意識を高める。

■授業計画：

- 第1回 ライフプランニング①
- 第2回 ライフプランニング②
- 第3回 ライフプランニング③
- 第4回 ライフプランニング④
- 第5回 ライフプランニング⑤
- 第6回 ライフプランニング⑥
- 第7回 ライフプランニング⑦
- 第8回 ライフプランニング⑧
- 第9回 社会人基礎講座①
- 第10回 社会人基礎講座②
- 第11回 社会人基礎講座③
- 第12回 社会人基礎講座④
- 第13回 社会人基礎講座⑤
- 第14回 社会人基礎講座⑥
- 第15回 社会人基礎講座⑦

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋美絵、高畑文一、高田直樹、西野史哉（専任教員）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1991ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名：前期課題制作 I

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：前期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要： 日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標： 必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- 第1回 リサーチ
- 第2回 収集情報の分析
- 第3回 アイディア出し
- 第4回 アイディア出し
- 第5回 サムネイル制作
- 第6回 サムネイル制作
- 第7回 成果物チェック
- 第8回 実制作
- 第9回 実制作
- 第10回 実制作
- 第11回 実制作
- 第12回 実制作
- 第13回 ブラッシュアップ
- 第14回 プレゼンテーション・講評会
- 第15回 全体の振り返り・まとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋 美絵、高畑 文一、高田 直樹、西野 史哉 他（専任教員、非常勤講師）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名：前期課題制作Ⅱ

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：2年次
開講学期：前期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要：日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標：必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- 第1回 リサーチ
- 第2回 収集情報の分析
- 第3回 アイディア出し
- 第4回 アイディア出し
- 第5回 サムネイル制作
- 第6回 サムネイル制作
- 第7回 成果物チェック
- 第8回 実制作
- 第9回 実制作
- 第10回 実制作
- 第11回 実制作
- 第12回 実制作
- 第13回 ブラッシュアップ
- 第14回 プレゼンテーション・講評会
- 第15回 全体の振り返り・まとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋美絵、高畑文一、高田直樹、西野史哉 他（専任教員・非常勤講師）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名：後期課題制作

履修形態：必修
授業形態：演習
履修学年：1年次
開講学期：後期
授業時数：30時間
単 位：1単位

■科目概要： 日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標： 必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- | | |
|------|---------------|
| 第1回 | リサーチ |
| 第2回 | 収集情報の分析 |
| 第3回 | アイデア出し |
| 第4回 | アイデア出し |
| 第5回 | サムネイル制作 |
| 第6回 | サムネイル制作 |
| 第7回 | 成果物チェック |
| 第8回 | 実制作 |
| 第9回 | 実制作 |
| 第10回 | 実制作 |
| 第11回 | 実制作 |
| 第12回 | 実制作 |
| 第13回 | ブラッシュアップ |
| 第14回 | プレゼンテーション・講評会 |
| 第15回 | 全体の振り返り・まとめ |

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 高橋美絵、高畑文一、高田直樹、西野史哉（専任教員）
実務経験： 高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名： **キャリアプランニングⅠ**

履修形態： 必修
授業形態： 講義＋演習
履修学年： 1年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： ビジネス能力検定ジョブパス3級のテキストを教材にビジネスマナーの基礎、職業観を育成する。
キャリアデザインについて理解を深め、デザイン業界の紹介を踏まえてキャリア形成について自覚的に取り組めるようにする。

■到達目標： ビジネス能力検定ジョブパス3級の受験合格
デザイン業界について幅広くリサーチし進路を具体的に考える。
コミュニケーションの取り方を具体的かつ実践的に身につける。

■授業計画：

- 第1回 キャリアデザイン①
- 第2回 キャリアデザイン②
- 第3回 キャリアデザイン③
- 第4回 キャリアデザイン④
- 第5回 キャリアデザイン⑤
- 第6回 キャリアデザイン⑥
- 第7回 キャリアデザイン⑦
- 第8回 キャリアデザイン⑧
- 第9回 キャリアデザイン⑨
- 第10回 ビジネス能力検定①
- 第11回 ビジネス能力検定②
- 第12回 ビジネス能力検定③
- 第13回 ビジネス能力検定④
- 第14回 ビジネス能力検定⑤
- 第15回 ビジネス能力検定⑥

■教科書： ビジネス能力検定ジョブパス 3級

■参考書： プレステップ キャリアデザイン

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目： キャリアプランニング

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 高橋 美絵、高畑 文一、高田 直樹、西野 史哉 他（専任教員、非常勤講師）
実務経験： 高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名： **キャリアプランニングⅡ**

履修形態： 必修
授業形態： 講義＋演習
履修学年： 2年次
開講学期： 前期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 履歴書・エントリーシート・ポートフォリオ（作品集）等の就職活動必須ツールのブラッシュアップ。筆記試験対策、面接・プレゼンテーション対策など、デザイン業界の採用試験について傾向と対策を学ぶ。

■到達目標： 就職活動における書類作成、面接などの総合力を高める。
コミュニケーションの取り方を具体的かつ実践的に身につける。

■授業計画：

- 第1回 就職三者面談
- 第2回 書類対策①
- 第3回 書類対策②
- 第4回 書類対策③
- 第5回 書類対策④
- 第6回 外見力対策
- 第7回 面接対策①
- 第8回 面接対策②
- 第9回 面接対策③
- 第10回 面接対策④
- 第11回 面接対策⑤
- 第12回 面接対策⑥
- 第13回 面接対策⑦
- 第14回 面接対策⑧
- 第15回 進路指導①

■教科書： ビジネス能力検定ジョブパス 3級

■参考書： プレステップ キャリアデザイン

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科
対象専攻： イラストレーション専攻
担当教員： 高橋 美絵、高畑 文一、高田 直樹、西野 史哉 他（専任教員、非常勤講師）
実務経験： 高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名： **キャリアプランニングⅢ**

履修形態： 必修
授業形態： 講義＋演習
履修学年： 2年次
開講学期： 後期
授業時数： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 履歴書・エントリーシート・ポートフォリオ（作品集）等の就職活動必須ツールのフラッシュアップ。筆記試験対策、面接・プレゼンテーション対策など、デザイン業界の進路指導を行う。

■到達目標： 就職活動における書類作成、面接などの総合力を高める。
コミュニケーションの取り方を具体的かつ実践的に身につける。

■授業計画：

- | | |
|------|-----------|
| 第1回 | 職業実践演習 1 |
| 第2回 | 職業実践演習 2 |
| 第3回 | 職業実践演習 3 |
| 第4回 | 職業実践演習 4 |
| 第5回 | 職業実践演習 5 |
| 第6回 | 職業実践演習 6 |
| 第7回 | 職業実践演習 7 |
| 第8回 | 職業実践演習 8 |
| 第9回 | 職業実践演習 9 |
| 第10回 | 職業実践演習 10 |
| 第11回 | 職業実践演習 11 |
| 第12回 | 職業実践演習 12 |
| 第13回 | 職業実践演習 13 |
| 第14回 | 職業実践演習 14 |
| 第15回 | 職業実践演習 15 |

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科
対象専攻：イラストレーション専攻
担当教員：高橋 美絵、高畑 文一、高田 直樹、西野 史哉 他（専任教員、非常勤講師）
実務経験：高橋：大手印刷会社包装開発部門にディレクターとして勤務
高畑：1999ターナーアワード秋山賞受賞 フリーランスの造形作家として活躍
高田：広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当
西野：広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・webバナー・イラスト制作を担当

科目名： **業界研究**

履修形態：必修
授業形態：講義＋演習
履修学年：2年次
開講学期：後期
授業時数：60時間
単 位：2単位

■科目概要： 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。インターンシップ（企業研修）の事前指導も実施。

■到達目標： 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。

■授業計画：

- 第1回 インターンシップ事前指導
- 第2回 業界研究①
- 第3回 業界研究②
- 第4回 業界研究③
- 第5回 業界研究④
- 第6回 業界研究⑤
- 第7回 業界研究⑥
- 第8回 業界研究⑦
- 第9回 業界研究⑧
- 第10回 キャリアプラン①
- 第11回 キャリアプラン②
- 第12回 キャリアプラン③
- 第13回 キャリアプラン④
- 第14回 キャリアプラン⑤
- 第15回 キャリアプラン⑥

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：