

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

職業実践専門課程 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		
デジタルイラストⅠ	○		一年・前期	60
デジタルイラストⅡ	○		一年・後期	30
イラストレーション演習	○		一年・前期	60
リアルイラスト演習	○		一年・前期	60
キャラクターデザイン	○		二年・前期	60
(応用技術演習Ⅰ) マンガ制作演習Ⅰ		○	一年・後期	30
(応用技術演習Ⅰ) 日本画演習		○	一年・後期	30
(応用技術演習Ⅱ) 絵本表現演習		○	一年・後期	30
(応用技術演習Ⅱ) パッケージデザイン		○	一年・後期	30
(応用技術演習Ⅲ) リアルイラスト演習Ⅱ		○	一年・後期	30
(応用技術演習Ⅲ) エディトリアルイラストⅠ		○	一年・後期	30
(応用技術演習Ⅲ) キャラクターデザインⅠ		○	一年・後期	30
(専門技術演習Ⅰ) マンガ制作演習Ⅱ		○	二年・前期	60
(専門技術演習Ⅰ) ブックデザイン演習		○	二年・前期	60
(専門技術演習Ⅰ) デジタルイラスト		○	二年・前期	60
(専門技術演習Ⅱ) 日本画演習		○	二年・前期	60
(専門技術演習Ⅱ) 絵本表現演習Ⅱ		○	二年・前期	60
(専門技術演習Ⅱ) リアルイラスト演習Ⅱ		○	二年・前期	60
(専門技術演習Ⅱ) ゲームキャラクター演習		○	二年・前期	60
(専門技術演習Ⅲ) エディトリアルイラスト演習		○	二年・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		○	二年・前期	60
(専門技術演習Ⅲ) UIデザイン		○	二年・前期	60
合 計				1080

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、井上 冴香、福田 小雪（非常勤講師）  
実務経歴： 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。  
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。  
福田：webマンガサイト大手のcomicoにて作品連載。マンガ家として活躍中。

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、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。  
初回のチュートリアル・アンケートを経てコースを分け、  
初心者コース（井上・吉岡）では操作習得を中心にゆっくりと課題を進める。  
中級・上級コース（福田・吉岡）では人物の描き分け、パース定規などを用いて空間の作画を含めた課題に取り組む。

■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	中級・上級コース 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	初心者コース チュートリアル中級のマスター①：マスク塗り、レイヤー、ブラシ設定などゆっくりクリアしていく
第5回	人物描き分け②	チュートリアル中級のマスター②
第6回	人物描き分け③	チュートリアル中級のマスター③
第7回	人物描き分け④	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8回	人物描き分け④	人物描き分け②
第9回	人物描き分け⑤	人物描き分け③
第10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	人物描き分け④
第11回	風景とパース②	人物描き分け④
第12回	風景とパース③	人物描き分け⑤
第13回	風景とパース④	クリアした人には風景とパース課題を指導 人物描き分け⑥
第14回	風景とパース⑤	人物描き分け⑦
第15回	風景とパース⑤	人物描き分け⑧

■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、井上 冴香、福田 小雪（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。  
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。  
福田：webマンガサイト大手のcomicoにて作品連載。マンガ家として活躍中。

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： 専門課題として、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）擬人化による集合絵イラストでデフォルメ表現を学ぶ。  
専門課題B（福田）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C（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A コミックイラスト(擬人化とデフォルメ)①:
- 第2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3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4回 専門課題A コミックイラスト(擬人化とデフォルメ)④
- 第5回 専門課題A コミックイラスト(擬人化とデフォルメ)⑤
- 第6回 専門課題B comicoネーム賞 または comico作画賞①
- 第7回 専門課題B comicoネーム賞 または comico作画賞②
- 第8回 専門課題B comicoネーム賞 または comico作画賞③
- 第9回 専門課題B comicoネーム賞 または comico作画賞④
- 第10回 専門課題B comicoネーム賞 または comico作画賞⑤
- 第11回 専門課題C 人物描画①
- 第12回 専門課題C 人物描画②
- 第13回 専門課題C 人物描画③
- 第14回 専門課題C 人物描画④
- 第15回 専門課題C 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： 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：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	<b>応用技術演習 I (マンガ制作演習 I)</b>
-----	-----------------------------

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：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： 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：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)**

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：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：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：吉岡 彰 (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。

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

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：山田 尚人 (非常勤講師)  
実務経歴：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： **専門技術演習 I (ブックデザイン演習)**

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： ZINE(小冊子)を通して、内容の企画立案やそれに合わせた表紙のデザインやイラストレーションの表現方法やデザインなども含めたオリジナルの小冊子を制作する。

■到達目標： ZINE(小冊子)の制作を通してデザインやページネーションなどイラストレーションがより魅力的に見えるような冊子制作を目指す。就職活動用のオリジナルポートフォリオの対応も含めた自己PRツールとしてのZINEやオリジナル作品集として販売出来る小冊子制作が出来るようになる。

■授業計画：

- |      |   |
|------|---|
| 第1回  | 1. オリエンテーション：自己紹介、デザインとイラストレーターの仕事についての説明<br>2. ZINEの鑑賞：色々な種類のZINEを見て研究。レポートの制作 |
| 第2回  | 1企画立案①  |
| 第3回  | 1企画立案②  |
| 第4回  | アイデア出し  |
| 第5回  | ページネーション・ラフチェック   |
| 第6回  | 制作  |
| 第7回  | 制作  |
| 第8回  | 制作  |
| 第9回  | 制作  |
| 第10回 | 原画スキャン  |
| 第11回 | デザインと文字原稿の入力  |
| 第12回 | デザインと文字原稿の入力  |
| 第13回 | 製本作業  |
| 第14回 | 製本作業  |
| 第15回 | プレゼンテーション・鑑賞会   |

■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、福田 小雪（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。  
福田：webマンガサイト大手のcomicoにて作品連載。マンガ家として活躍中。

科目名： **専門技術演習 I (デジタルイラスト 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：進級選択デジタルイラストに引き続き、就活やSNSで注目を集められるような作品の制作を目標に画力アップに励み、デジタルスキルもアップする。

■到達目標：クリップスタジオの中級以上のテクニック伝授。  
フリーランスやデジタルコミック、ゲーム業界を志望する人への個別アドバイス、ポートフォリオの個別指導。ポートフォリオに必要な作品を企画し完成させる。  
またはコンペに向けた作品制作。

■授業計画：

	Aクラス：ゲーム就活系	Bクラス：デジタルイラスト系
第1回	アンケート：ポートフォリオ作品か、コンペ作品か、自由テーマ制作の3択から選ぶ	
第2回	作品制作①	
第3回	作品制作②	
第4回	作品制作③	
第5回	作品制作④	
第6回	作品制作⑤	
第7回	作品制作⑥	
第8回	作品制作⑦	
第9回	作品制作⑧	
第10回	作品制作⑨	
第11回	作品制作⑩	
第12回	作品制作⑪	
第13回	作品制作⑫	
第14回	提出	
第15回	プレゼンテーション	

■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： 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：	<b>専門技術演習Ⅱ(日本画演習)</b>
------	-----------------------

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する視野を広げる。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：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： 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：森近秀人、新堀龍（非常勤講師）  
実務経験：森近：札幌のイラスト制作会社にてゲーム系のイラストレーターとして勤務。現在はフリーランス。  
新堀：札幌のイラスト制作会社にてゲーム系のイラストレーターとして勤務。現在はフリーランス。

科目名： **専門技術演習Ⅱ（ゲームイラスト）**

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・CG系のイラストジャンルにおいて、絵の強み・描く目的などのコンセプト設定から、光や演出・視線誘導・資料活用などの伝える技術について講義する。目指すイラストや未来の目標について具体化するためのシートをまとめ、立ち絵・スチル・カード・コンセプトアート・その他から目標に沿うジャンルを1つ選び、デジタルイラストを制作する。

■到達目標：目指すイラストや未来の目標を達成するレベルの作品の完成を目指す。

■授業計画：

- 第1回 ゲームイラストについて講義 目標シートの記入
- 第2回 目標シートに沿って面談、課題設定、制作①
- 第3回 目標シートに沿って面談、課題設定、制作②
- 第4回 目標シートに沿って面談、課題設定、制作③
- 第5回 目標シートに沿って面談、課題設定、制作④
- 第6回 目標シートに沿って面談、課題設定、制作⑤
- 第7回 制作、個別指導
- 第8回 制作、個別指導
- 第9回 制作、個別指導
- 第10回 制作、個別指導
- 第11回 制作、個別指導
- 第12回 制作、個別指導
- 第13回 制作、個別指導
- 第14回 制作、提出
- 第15回 プレゼンテーション、評価

■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：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Ⅲ（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：