

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

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

※2021年度実績

| 教科目 | 概要 | 1年次 | 2年次 | |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------------|
| デザイン演習Ⅰ | 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。 | ○ | | |
| デザイン演習Ⅱ | 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、基本的な技術を学ぶ。 | ○ | | |
| デザイン演習Ⅲ | ポスターやフライヤー、中吊広告などの具体的な媒体制作を通して、広告紙面のデザインを学ぶ。 | | ○ | |
| DTP演習Ⅰ | 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。パスワークを中心に、Illustratorの基礎を習得する。 | ○ | | |
| DTP演習Ⅱ | Illustratorの基礎操作を踏まえ、Photoshopの基礎を学ぶことでDTPワークフローを把握する。また具体的な印刷媒体制作の基礎を習得する。 | ○ | | |
| DTP演習Ⅲ | ページ編集ソフト(InDesign)の基礎を学び、冊子デザインの基礎を習得する。セルフプロモーションツールとしての小冊子などを制作する。 | | ○ | |
| デジタルイラストⅠ | ペンタブレットを用いて、CLIP STUDIO PAINTによるデジタルイラスト制作の基礎を学ぶ。人物描き分け・背景パースの課題を通して描画力をつける。 | ○ | | |
| デジタルイラストⅡ | 「コミックイラスト(擬人化とデフォルメ)」「カードゲームキャラクターまたは風景」「comicマンガ制作またはマンガ作画」の3課題を通じて、キャラクターイラストのデジタル描画力を高める。 | ○ | | |
| イラストレーション演習 | 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、クライアントや読み手を意識した表現方法や技術を学ぶ。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。コンペに積極的に取り組む。 | ○ | | |
| リアルイラスト演習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。 | ○ | | |
| デッサンⅠ | 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し、確かなデッサン力を養う。 | ○ | | |
| デッサンⅡ | 静物デッサンを中心に、稜線と面による構築の意識、空間認識と理論を総合的に理解しながら制作する。裸婦デッサン、人物クロッキーの課題をばさみ、人物描画力をつける。 | ○ | | |
| イラストテクニックⅠ | プロのイラストレーターにテクニックを学び、アクリル絵具や透明水彩絵具など基礎的な画材を把握する。画材や素材を研究し、自身の作家性を高める。典型的なイラストの制作法を理解する。 | ○ | | |
| イラストテクニックⅡ | 主にアクリル絵具を使い、中型サイズの作品を制作する。下地材、素材、技法を研究しオリジナルな表現力を高める。また、構図・空間を意識したより魅力ある作品への発展を目指す。コンペ入賞を狙った作品づくり。 | ○ | | |
| クリエイティブワークⅠ | 人体の構造の理解を深め、基礎的な人物描写力を高める。輪郭画法を用いて絵を描くコツと集中力を高める訓練を行う。 | ○ | | |
| クリエイティブワークⅡ | さまざまな場面で使われているイラストレーション表現をリサーチし分析、研究する。その結果を生かして各コンペに対応した作品を制作する。 | ○ | | |
| クリエイティブワークⅢ | 長期に渡る自主制作プロジェクトをデザインする。展示計画を立て、プレゼンテーションを行い、スケジューリングを通して企画を実現させるノウハウを学ぶ。ポートフォリオのブラッシュアップも平行して行う。 | | ○ | |
| 色彩演習 | 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效果について、実習課題を交えながら理解する。また、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。ADEC色彩士検定3級を受験し合格を目指す。 | ○ | | |
| イラスト表現演習 | 将来、作家として活動する場合の制作プロセスについて学ぶ。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。グループワークで企画を立案し、イラストを描くパネルから制作を進め、校外のギャラリーを借りて展示を行う。 | | ○ | |
| キャラクターデザインⅡ | キャラクター制作にあたり、取材・企画立案から進め、クライアントのニーズに応えるデザインを理解する。キャラクター系のコンペに積極的に対応する。 | | ○ | |
| ビジュアル演習Ⅱ | Photoshopの基礎操作を一通り復習し、各自の希望進路に応じた分野のビジュアル制作に生かす。チラシ広告、Webサイト、TV番組テロップ、ゲームイラストやゲームUIデザインなどに取り組み、作品ファイルの完成度を高める。 | | ○ | |
| 応用技術演習Ⅰ(選択授業) | 銅版画演習Ⅰ | 銅版画でイラストレーションを制作し、表現技法の幅を広げる。小品の制作を複数枚、反復して行い銅版画のプロセスを無理なく制作できるようにしていく。 | | ○ 3 科 目 選 択 |
| | ビジュアル演習Ⅰ | 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する。 | | |
| | マンガ制作演習Ⅰ | 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)の決定に力点を置く。短編漫画のネーム(ラフ)から仕上げまでを通じて、漫画制作の基本的な流れを学び、画力・構成力の向上を目指す。 | | |
| | 日本画演習Ⅰ | 日本画に関する基礎的な知識と、日本画材の使い方の習得。岩絵具を使い、膠で溶く本格的な日本画を体験する。金箔や絹への着彩など、応用的な表現方法も習得する。 | | |
| WebデザインⅠ | 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。 | | | |
| 応用技術演習Ⅱ(選択授業) | 油彩画演習 | 水溶性油絵具デュオを使い、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。油絵具の特徴、油彩画の構造、キャンバスサイズ、用具などの基礎を理解し、アクリルとの混合技法を習得する。希望者には、道展U21コンペに向けた油彩作品制作を指導する。 | | |
| | 絵本表現演習Ⅰ(企業連携) | 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。絵本作家を志望する学生には、プロへの近道である絵本コンペ入賞を指導する。また、企業連携では絵本朗読番組でのTV放映を目的とした作品選抜がある。 | | |
| | 装丁画演習Ⅰ | 目を引く装丁とはどのようなものか、実際に書店でリサーチする。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行う。装丁画家を志望する学生には、登竜門となるイラスト公募展への出品を積極的にサポートする。 | | |
| | パッケージデザイン | 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。 | | |

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

| | | | | |
|---------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|
| | シルクスクリン演習Ⅰ | シルクスクリンの小品を制作する。作品づくりを通して、版のしくみ、制作方法を学ぶ。布印刷から紙印刷までを体験する事でグッズ制作をする際の応用として、また、紙印刷ではコンペ応募などにも対応する。 | | |
| 応用技術演習Ⅲ(選択授業) | 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学ぶ。レスポンシブWebサイトをつくる課題で、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理解する。印刷物ではCDジャケット、ブックレット、帯などをデザインし、目的が異なる要素を一つに仕上げるトータルデザインを学ぶ。 | | |
| | リアルイラスト演習Ⅱ | エアブラシを活用し、より精巧なリアル感を追及したイラストを制作する。完成した原画をデジタルに用いて雑誌の表紙をデザインし、ポートフォリオの充実をはかる。 | | |
| | エディトリアルイラストⅠ | 雑誌に使われるカットイラストの制作を学ぶ。Illustratorを使用したイラスト作成技術を深め、デジタルスキルの向上を図る。 | | |
| | キャラクターデザインⅠ | 1年次では選択授業として開講し、幅広く受け入れられるキャラクター制作の方法を学ぶ。動物や人物などの性格付け、描き方を習得する。 | | |
| | イラスト研究Ⅰ | 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。 | | |
| 専門技術演習Ⅰ(選択授業) | イラスト研究Ⅱ | 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。 | | |
| | マンガ制作演習Ⅱ | 漫画家を志望する学生を対象に、漫画家として必要な知識やプロへの道を学ぶ。連載経験を持つ漫画家が指導し、出版社やwebマンガ誌への投稿を目的としたプロット・ネーム制作のコツ、デジタル・半デジ仕上げなど実践的な製法も学ぶ。 | | |
| | シルクスクリン演習Ⅱ | 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ン印刷を習得。作業工程(版下・製版・印刷・落版)、基本技術の習得。道展U21に向けた多色刷りの中型作品も制作。充実した作品に仕上げ出品し、受賞を目指す。 | | |
| | 装丁画演習Ⅱ | 装丁画という仕事について理解し、実際の仕事の流れを意識した課題をこなし、装丁画の心得・技術を身に付ける。自分の個性を深め、それを自分の武器として生かす。小説や読み物の内容をあくまで読者に想像させ、より購買意欲の湧く装丁画を制作できるようになる。 | | |
| | 人物描画 | 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。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。 | | |
| 専門技術演習Ⅱ(選択授業) | 日本画演習Ⅱ | 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も考える。 | | |
| | 絵本表現演習Ⅱ(企業連携) | 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」放映を意識し、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、明るく楽しいオリジナルストーリーを作成。絵本作りを通して絵本を描く楽しさ、面白さ、読んでもらう喜びを知り、絵本作家を目指す。 | | |
| | リアルイラスト演習Ⅲ | 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デジタルに用いて、雑誌の表紙などをデザインする。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する。存在感、説得力、訴求力をアップさせ「書店で手に取りたいような表紙」を目指す。 | | |
| | WebデザインⅡ | 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。 | | |
| | UIデザイン | 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ペ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。 | | |
| 専門技術演習Ⅲ(選択授業) | イラストテクニックⅢ | 大型作品制作に対する考え方、制作の流れを学ぶ。道展U21やターナーアワードなどの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能力の習得を目指す。 | | |
| | 銅版画演習Ⅱ | 銅版画でイラストレーションを制作し、表現技法の幅を広げる。銅版画という古典的な印刷技術は作品に独特なテクスチャーをもたらす、その特異な表現効果から質の高い独創的な作品を作り上げることができる。コンペや卒業制作などにも目的意識を持って取り組む。 | | |
| | エディトリアルイラスト演習 | 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。アイデア出しやイメージの膨らませ方をトレーニングし、クライアントや読み手を意識したイラストを製作する。 | | |
| | ステーションナリープランニング | 実際にステーションナリーグッズの市場調査を行い、報告書を作成する。そのリサーチ結果を踏まえ、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サンプルを制作する。実践的かつ訴求力のある企画の立案を行う。 | | |
| | 3DCG | Blender(3DCG制作ソフト)の基本操作を学ぶ。オリジナルデザインのキャラクターをモデリングできる技術と知識を習得する。 | | |
| | 進級制作 | 1年次の集大成として、B2サイズの中型作品、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、絵本作り、リアルイラストから1つ選択)の計3課題に挑戦する。 | ○ | |
| | 卒業制作 | イラストレーション専攻で学んだ2年間の集大成を卒業制作とする。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・展示案を考慮して企画書にまとめ、スケジュールを意識して個性的かつ完成度の高い作品を仕上げる。 | | ○ |
| 一般教養 | 英語 | 初歩的な英語の運用能力を養う。 | | ○ |
| | 一般教養Ⅰ | 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。 | | ○ |
| | 一般教養Ⅱ | 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とともに、「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。 | | ○ |
| | 前期課題制作Ⅰ | 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。 | ○ | |
| | 前期課題制作Ⅱ | 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、進級課題のラフスケッチ制作や、必要な資料を収集しまとめる。 | ○ | |
| | キャリアプランニングⅠ | 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、デザインとの関わりを学ぶ。ビジネス能力検定ジョブパス3級取得に対応。 | ○ | |
| | キャリアプランニングⅡ | 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準備、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。 | ○ | |
| | キャリアプランニングⅢ | 各業界を知り、研修、訪問などを通して実社会をより深く知る事で仕事を理解し就職活動につなげて行く。応募企業に評価してもらうためのポートフォリオのレベルアップを図る。 | | ○ |

○ 3 科目 選択

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

| | | | |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| 業界研究 | 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。 | | ○ |
| 総履修時間 | | 1,200 | 1,200 |
| 取得目標資格 | 在学时: 色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパス、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。