

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DC001		キャリアデザイン		講義	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
一般	必修	1・2年	通年	90分	
				■ 授業時数	■ 単位数
				75	4
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
各学年クラス担任		専任			
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>学校生活上必要な書類作成や学校行事(学園祭やイベント大会等)におけるクラス内の話し合いを行う「クラス運営」の時間にするとともに、科目「ビジネスマナー」の指導と連携しながら就職活動に必要な知識・技術・心構え等を修得し、スムーズな就職活動に繋げることを目的とする。また、「7つの習慣 Self Coaching for College」についても学び、主体性を高めていくために必要な「セルフコーチング」について学ぶ。適宜、キャリアセンター職員による講義も実施する。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>科目の特性上、成績評価は実施せず、全授業時間数の3分の2以上の出席をもって単位認定を行う。</p>					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
GPA算出除外科目					
■ 授業計画					
<1年次>					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1 ~ 2	(学校生活およびクラス運営上の取り決め) ① 棚と座席の決定 ② 校則の説明 ③ 学校内の案内とルールの説明		9 ~ 24	(7つの習慣 Self Coaching for College) ① セルフコーチングとは ② 選択の質を高める4つの力(1) ③ 選択の質を高める4つの力(2) ④ 選択の質を高める4つの力(3) ⑤ 選択の質を高める4つの力(4)	
3 ~ 4	(学校生活およびクラス運営上の取り決め) ① 各種当番の決定 ② 各種必要書類の作成 ③ 授業内容の概略及び諸ルールの説明 ④ 選択コース決定のための補足説明		25 ~ 30	(就職指導) ④ 業種・職種の研究 ⑤ 企業検索・研究 ⑥ 具体的な企業へのアプローチ手順の理解	
5 ~ 6	(就職指導) ① 就職の目的理解 ② 就職活動概略スケジュール理解 ③ 自己分析		31 ~ 38	(学園祭企画・運営) ① クラス内実行委員の決定 ② クラス出展内容の決定 ③ クラス内役割分担の決定と分科会開始 ④ 事前準備	
7 ~ 8	ストレスマネジメント講座		39 ~ 45	(就職指導) ⑦ 個人の就職活動スケジュール作成(個別面談) ⑧ 履歴書原本の作成 ⑨ 自己PRシートの原本作成 ⑩ 企業ガイダンスへの準備	
<2年次>					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1 ~ 2	(学校生活およびクラス運営上の取り決め) ① 棚と座席の決定 ② 各種当番の決定 ③ 各種必要書類の作成		14 ~ 17	(学園祭企画・運営) ① クラス内実行委員の決定 ② クラス出展内容の決定 ③ クラス内役割分担の決定と分科会開始	
3 ~ 5	(就職指導) ① 個人の就職活動スケジュール再検討 ② エントリーシート、お礼状の書き方理解 ③ 身だしなみ、面接の指導		18 ~ 22	(就職指導) ⑦ (内定者)内定企業の研究と準備 ⑧ (未内定者)スケジュール、目標の再検討 ⑨ (未内定者)個人面談	
6 ~ 9	(就職指導) ④ 個人面談 ⑤ 履歴書原本の作成 ⑥ 自己PRシートの原本作成		23 ~ 25	(学園祭企画・運営) ④ 事前準備	
10 ~ 13	(7つの習慣 Self Coaching for College) フォローアッププログラム		26 ~ 30	(就職指導) ⑩ 企業の構造理解 ⑪ 社会人としての考え方理解 ⑫ 社会人としてのマナー理解	
備考	興味を持った企業や就職を目指す企業等については、インターネットや新聞・業界誌等を利用して積極的に情報収集を行うこと。				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DC002		ビジネスマナー		講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
一般	必修	1年	後期	45分	30
		2年	前期		2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
小原 博昭		専任			
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>社会人としての心構え、言葉遣い、電話対応等、正しい言葉遣いや電話対応などの基本的な知識や動作を学ぶ。教材をもとに基本を学習した後、応用へと発展させる。ロールプレイングを取り入れることで「解る」から「出来る」を目指し、2年次の就職活動に自信を持って取り組めるように学習する。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>期末考査(筆記もしくはロールプレイング) 80% 授業態度・提出物等 20%</p> <p style="text-align: right;">&lt;基準&gt; 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可</p>					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
早稲田教育出版編集部		ビジネスマナー基礎実習 新版		早稲田教育出版	
株式会社ウイネット		これだけは知っておきたい！面接対策&ビジネスマナー		株式会社ウイネット	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容	回	授 業 内 容		
1・2	発声練習・正しい姿勢・表情	17・18	ビジネス文章①		
3・4	言葉遣い①	19・20	ビジネス文章②		
5・6	言葉遣い①	21・22	面接の目的		
7・8	言葉遣い②	23・24	立つ姿勢・お辞儀の仕方・椅子の座り方 歩き方・表情		
9・10	電話対応①	23・26	面接試験ロールプレイング①		
11・12	電話対応② 1年後期期末考査	27・28	面接試験ロールプレイング②		
13・14	名刺交換 受付と訪問対応①	29・30	面接試験ロールプレイング③ 2年前期期末考査		
15・16	受付と訪問対応②				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS001		色彩検定		講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	通年	90分	45
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
是枝 智美		専任			
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
色が見えるしくみや、混色、色の分類と三属性、色彩心理や色彩調和等、色に関する基礎知識を身に付ける。色の違いを見極め、色がもたらす効果を把握し、他の科目で作品制作を行う際、目的に沿った配色を行えることを目標とする。1年次11月実施の色彩検定(色彩検定協会主催)3級合格を目指す。					
■ 成績評価基準					
<p>期末考査 90% 授業態度・提出物等 10%</p>				<p>&lt;基準&gt; 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
公益社団法人 色彩検定協会(編)		色彩検定 公式テキスト 3級編		公益社団法人 色彩検定協会	
公益社団法人 色彩検定協会(編)		色彩検定 過去問題集2023年度3級		公益社団法人 色彩検定協会	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容	回	授 業 内 容		
1・2	色のはたらき、光とは何だろう	23・24	色の連想と象徴		
3・4	光の性質と色	25・26	色の視覚効果 同化・面積効果・主観色		
5・6	眼のしくみ	27・28	配色① 色相を手がかりにした配色		
7・8	照明と色の見え方	29・30	配色② トーンを手がかりにした配色		
9・10	混色	31・32	配色③ 基本的な技法		
11・12	色の分類と三属性	33・34	配色演習		
13・14	PCCS 色相	35	配色イメージ		
15・16	PCCS 明度・彩度・等色相面・色立体	36・37	ファッションと色彩		
17・18	PCCS トーン	38・39	インテリアと色彩		
19・20	PCCS 復習・確認テスト	40	慣用色名・総復習		
21・22	色の心理的効果	41～45	検定対策		
備考	<p>単元ごとにプリントを配布する。予習・復習に活用するとともに、しっかりファイリングして管理し、授業に持参すること。 1回90分の授業を11月中旬まで行う。本校入学時に既に3級取得済の者は、2級、1級、UC級いずれかを学習する。</p>				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS002		色彩学		講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	2年	前期	45分	15
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
是枝 智美		専任			
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
色のユニバーサルデザインについて学習し、色覚特性の多様性や、多くの人にわかりやすい色彩設計法を学ぶ。また、1年次に学習した色彩心理や色彩調和等について、より深く学習し、効果的な色彩配色ができるようになることを目標とする。					
■ 成績評価基準					
期末考査 90% 授業態度・提出物等 10%				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
公益社団法人 色彩検定協会(編)		色彩検定 公式テキスト 3級編		公益社団法人 色彩検定協会	
公益社団法人 色彩検定協会(編)		色彩検定 公式テキスト UC級編		公益社団法人 色彩検定協会	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容 <2年次>			回	授 業 内 容 <2年次>
1	色覚のタイプによる色の見え方(1) 色覚タイプの分類			9	検定対策①
2	色覚のタイプによる色の見え方(2) 色覚異常の人が混同しやすい色			10	検定対策②
3	色覚のタイプによる色の見え方(3) 色の誤認			11	検定対策③
4	色覚のタイプによる色の見え方(4) 色覚の遺伝、色覚検査法ほか			12	色彩心理①
5	高齢者の見え方(1) 加齢による見え方の変化			13	色彩心理②
6	高齢者の見え方(2) 高齢者の見え方の特徴ほか			14	2年前期期末考査
7	色のUDの進め方(1) 色の機能的な役割、色のUDを進める手順ほか			15	前期期末考査振り返り・前期学習内容総復習
8	色のUDの進め方(2) 設計と修正のポイント				
備考	単元ごとにプリントを配布する。予習・復習に活用するとともに、しっかりファイリングして管理し、授業に持参すること。				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS003		デザイン概論		講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	前期	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
小森 友美		専任		印刷会社のグラフィックデザイナー、一般企業の広報・広告制作業務、Apple専門店の販売員などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
デザインの歴史、平面構成、配色デザインを主とし、グラフィックデザインの基礎知識を習得する。デザイン概論で得た基礎知識をデザイン演習Ⅰ～Ⅲで応用し、クリエイターとしての発想力・表現力の礎とする。					
■ 成績評価基準					
期末考査(課題データ) 80% 授業態度・小テスト等 20%				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
青木直子・生田信一・板谷成雄・清原一隆・井上悠 共著		デザインを学ぶ グラフィックデザイン基礎		エムディエヌコーポレーション	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～6	グラフィックデザインの基礎				
7～10	デザインの歴史				
11～20	平面構成とレイアウト				
21～22	配色デザイン				
23～26	文字とエディトリアルデザイン				
27～30	レイアウト演習				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS004		著作権		講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	後期	45分	
■ 授業時数		■ 単位数			
15		1			
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
久富木原 章裕		専任		地域メディアでWebサイト制作, 映像撮影・制作などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
著作物の創作者と利用者の双方の立場から、両方にとって公正で持続可能な文化の発展に寄与し、知的財産権を尊重しながら新しい価値の創出を促進するために著作権を学習する。					
■ 成績評価基準					
期末考査(筆記) 80%, 授業態度・提出物等 20%				<基準> 100~90点: 秀 89~80点: 優 79~70点: 良 69~60点: 可 59点以下: 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
和田 宏徳 ほか 著		ビジネス著作権検定 公式テキスト[初級・上級]第3版		インプレス	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1	1. 著作権の基本概念 ・ 著作権の概要と歴史 ・ 著作物の種類と保護対象 ・ 著作権の発生と所有者		9	9. 著作権の国際的な側面 ・ 国際的な著作権法の概要 ・ ベルヌ条約とその影響 ・ 国際的な著作権侵害対策	
2	2. 著作権の主な権利 ・ 複製権と公衆送信権 ・ 頒布権と改変権 ・ 著作者人格権の重要性		10	10. 著作権とアート ・ 著作権と美術 ・ 著作権と音楽 ・ 著作権と漫画・イラスト	
3	3. 著作権の制約と公共性 ・ 著作権の期間と保護の制約 ・ パブリックドメインと著作権の消失 ・ 公共性と著作権のバランス		11	11. 著作権とテクノロジー ・ 著作権とAI ・ 著作権とソフトウェア ・ テクノロジーと著作権法の進化	
4	4. 著作権侵害とその防止 ・ 著作権侵害の定義 ・ 著作権の侵害に対する法的手段 ・ 著作権の合法的な利用		12	12. 著作権とメディア ・ 著作権と映画 ・ 著作権とテレビ ・ インターネットと著作権	
5	5. 著作権とデジタル環境 ・ デジタル著作物の著作権 ・ 著作権管理技術(DRM) ・ オンラインでの著作権侵害への対策		13	13. 著作権とソーシャルメディア ・ 著作権とユーザー生成コンテンツ ・ プラットフォームの著作権ポリシー ・ ソーシャルメディアでの著作権管理	
6	6. 著作権と教育 ・ 教育における著作権の特例 ・ 学校での著作物使用のガイドライン ・ オープンアクセスと教育資料		14	14. 著作権トピックス ・ 著作権と災害時の対応 ・ 著作権と人権の関連性 ・ 新たな著作権法の動向	
7	7. 著作権とクリエイティブ・コモンズ ・ クリエイティブ・コモンズライセンスの概要 ・ クリエイティブ・コモンズの使用例 ・ クリエイティブ・コモンズと著作権の自由度		15	15. 著作権の総復習 ・ これまでのおさらい ・ これからの課題	
8	8. 著作権とビジネス ・ 著作権とビジネスモデル ・ 著作権ライセンスと収益化 ・ 著作権侵害リスクと企業対策				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS005		デッサン I		実技	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	前期	90分	60
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
純浦 彩		兼任		フリーランスのイラストレーター、彫刻家、公立高校非常勤講師(美術系科目)等の業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>デッサンの基本的な要素(構図,光と影,量感,質感,物の構造,生命感など)を観察し,理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ,また,ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価を主とする。また,授業参加度,授業態度も考慮する。 授業の進行に応じて複数回,テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い,それらを総合して成績とする。</p> <p style="text-align: right;">&lt;基準&gt; 100~90点:秀 89~80点:優 79~70点:良 69~60点:可 59点以下:不可</p>					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
スタジオ・ものくるーむ		鉛筆デッサン 基本の「き」 やさしく、楽しく、デッサンをはじめよう		ホビージャパン	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容				
1 ~ 7	<p>1. ガイダンス</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>物を見る視点や明暗,鉛筆など,道具のことやデッサンの基本姿勢を学ぶ。</li> <li>道具の説明(鉛筆のとぎ方) 練りゴムや消しゴム等</li> <li>鉛筆でグラデーションを作る 4H~6B</li> <li>鉛筆の色の違いや硬さを学ぶ</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>鉛筆の調子を使い,立方体・円柱・球を描く。</li> <li>基本的な形から,陰影と面など基本的な描き方を学ぶ</li> </ul>				
8 ~ 14	<p>2. 単体モチーフを描く</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>基礎的な立方体の表現をおさらいし,ティッシュの箱を描く</li> <li>規格サイズの既製品を描く事で,よりシビアな物の見方ができるようになる。</li> </ul>				
15 ~ 21	<p>3. ペットボトルと布</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>二つのモチーフをセッティングし,構図を意識して空間と素材の違いを描く。</li> </ul>				
21 ~ 30	<p>1. A4コピー用紙と手を組み合わせた想定デッサンをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>手の構造を理解し,構図を意識した絵作りをする。</li> </ul>				
備考	デッサン道具は毎回持参すること。				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS006		デッサン II		実技	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	後期	90分	60
					2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
純浦 彩		兼任		フリーランスのイラストレーター、彫刻家、公立高校非常勤講師(美術系科目)等の業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>デッサンの基本的な要素(構図,光と影,量感,質感,物の構造,生命感など)を観察し,理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ,また,ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価を主とする。また,授業参加度,授業態度も考慮する。 授業の進行に応じて複数回,テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い,それらを総合して成績とする。</p>				<p>&lt;基準&gt; 100~90点:秀 89~80点:優 79~70点:良 69~60点:可 59点以下:不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
スタジオ・ものくろーむ		鉛筆デッサン 基本の「き」 やさしく、楽しく、デッサンをはじめよう		ホビージャパン	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1 ~ 7	1. 静物デッサン ・3つ以上のモチーフを配置し,構図を考え,空間や質感の差を表現する力を身につける				
8 ~ 14	2. 空間表現を学ぶ ・学校の施設を使い,環境空間を描く見方を学ぶ				
15 ~ 21	3. 石膏像の表現を習得する。 ・石膏像を観察し,正確な形の描写力を身につける				
21 ~ 30	4. 質感の表現を学ぶ(瓶,紙,布,植物等) ・前期2からの応用,基礎的な形から複雑な形へ,質感や構造,構図など総合的な表現を学び,独自の表現まで向き合っていく。				
備考	デッサン道具は毎回持参すること。				



■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS007		デッサン III		実技	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	2年	前期	90分	
				■ 授業時数	■ 単位数
				30	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
純浦 彩		兼任		フリーランスのイラストレーター、彫刻家、公立高校非常勤講師(美術系科目)等の業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>デッサンの基本的な要素(構図,光と影,量感,質感,物の構造,生命感など)を観察し,理解する。 デッサンと講評を繰り返すことで自分の作品を客観視することができ,また,ものを見る力がつく事で自分の作品に反映できることを目標とする。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価を主とする。また,授業参加度,授業態度も考慮する。 授業の進行に応じて複数回,テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い,それらを総合して成績とする。</p>					
<p>&lt;基準&gt; 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可</p>					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
スタジオ・ものくろーむ		鉛筆デッサン 基本の「き」 やさしく、楽しく、デッサンをはじめよう		ホビージャパン	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容				
1 ~ 4	<p>1. 静物デッサン ・1年時のおさらい, 透明なものや生物を含む3点以上を組み合わせたモチーフを描く。 質感の描き分けなどの表現を学ぶ。</p>				
5 ~ 8	<p>2. 動物を描く ・写真を参考に動物を模写する。 ・写真を複数枚用意し, 5つのポーズを模写する。写真から生き物の構造的な理解を身に付ける。 ・自分で描いた模写を元に新しいポーズを描く。</p>				
9 ~ 12	<p>3. 石膏像(ラポルト)の表現を習得する。 ・石膏像を観察し, 形の変り目や細部まで見た 表現を学ぶ</p>				
13 ~ 15	<p>4. 質感の表現を学ぶ(瓶, 紙, 布, 植物等) ・前期2からの応用, 基礎的な形から複雑な形へ, 質感や構造, 構図など総合的な表現を学び, 独自の表現まで向き合っていく。</p>				
備考	デッサン道具は毎回持参すること。□				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS008		人体構造		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	前期	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
純浦 彩		兼任		フリーランスのイラストレーター、彫刻家、公立高校非常勤講師(美術系科目)等の業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
人体クローキースと座学を通して人体のプロポーションを理解し、自身の作品制作に反映できることを目標とする。					
■ 成績評価基準					
課題評価を主とする。また、授業参加度、授業態度も考慮する。 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
ヴァレリー・L・ウインスロウ		アーティストのための美術解剖学		マール社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容	回	授 業 内 容		
1	人体クローキースのガイダンス	9	頭部の構造と運動機能について学ぶ		
2	人体の運動機能について学ぶ	10	友人像のデッサン		
3	学生が一人ずつモデルになり全員でクローキース	11	キャラクターデザインを行う		
4	手の構造と運動機能について学ぶ	12	人体構造を意識し、キャラクターのポーズを描く		
5	手のデッサン	13	講評		
6	足の構造と運動機能について学ぶ	14	講評を踏まえ、再びポーズを描く		
7	足のデッサン	15	講評		
8	講評				
備考	デッサン道具は毎回持参すること。授業時間内に終わらなかった人は宿題とする。				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS009		イラスト・色彩		実技	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	通年	90分	60
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
張 佐和子		兼任		イラストレーターとして大学案内等を制作。日本郵便九州版年賀状原画担当(H20～H22)。絵本「氷の島とねこ」(H26 タリーズコーヒージャパン)出版。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
テーマに沿って、キャラクターデザイン・ポストカード等の作成をしながら、手描きのイラスト技術を修得する。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1 ～ 10	1. キャラクターデザインⅠ(グラフィック化) 自分で想定した世界観の中での仮想のキャラクタを作成する キャラクタの性格、特徴、背景等を確立した上で表現する				
11 ～ 20	2. キャラクターデザインⅡ(擬人化) 動物、昆虫のような生物だけでなく、道具、建物等も含めて擬人化したキャラクタを制作する キャラクタの性格、特徴、背景等を確立した上で表現する				
21 ～ 30	3. キャラクターデザインⅢ(ゆるキャラ) 地域やイベント等を決め、その対象に最適な「ゆるキャラ」を制作する キャラクタの特徴や背景がその対象に何故最適なのかの理由付けを確立した上で表現する				
31 ～ 40	4. テーマのある一色のイラスト 自分で想定したテーマに沿ったイラストを一色のみを使用して制作する				
41 ～ 50	5. 年賀状 送る相手を決め、その人と共有できる素材を使用して相手が喜ぶ年賀状を制作する 単に楽しいだけでなく、プロとしての意識で相手が喜ぶ図柄を考える				
51 ～ 60	6. イラストのある歌詞カード 自分で選んだ楽曲の世界観を表現したイラスト付きの歌詞カードを制作する				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		2Dコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS010		デザイン演習 I		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	前期	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
小森 友美		専任		印刷会社のグラフィックデザイナー、一般企業の広報・広告制作業務、Apple専門店の販売員などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>ロゴやチラシのデザイン演習を通し、Adobe illustratorの基本技術を身につける。また、自身が目指す分野に応じたポートフォリオが制作できるようポートフォリオの基本的知識を身につけ、1年生の3月までにポートフォリオ16ページ完成を目指す。</p>					
■ 成績評価基準					
課題提出(ポートフォリオ) 80% 授業態度・その他課題提出等 20%				<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 授業計画					
回	授業内容				
1~2	illustratorの画面と各部名称				
3~6	illustrator基本操作【線と図形の作成】				
7~8	illustrator基本操作【文字の入力】				
9~14	演習【ロゴの作成】				
15~20	illustrator基本操作【レイアウト】				
21~22	illustrator基本操作【様々な効果】				
23~26	演習【チラシの作成】				
27~30	ポートフォリオの基本				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		アニメーションコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS011		デザイン演習Ⅱ		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	後期	90分	
				■ 授業時数	
				30	
				■ 単位数	
				1	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
小森 友美		専任		印刷会社のグラフィックデザイナー、一般企業の広報・広告制作業務、Apple専門店の販売員などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>デザインのアイデア発想法や表現方法を演習を通して習得する。前半はチラシまたはポスター制作、後半はパッケージ制作を通し、リサーチ・デザイン提案・ラフスケッチ・制作・プレゼンテーション技法を身につける。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題提出（中間課題）40%（ポートフォリオ課題）40% 授業態度 20%</p>				<p>&lt;基準&gt; 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1～2	チラシ・ポスター制作演習【リサーチ】		15～16	パッケージ制作演習【リサーチ】	
3～4	チラシ・ポスター制作演習【デザイン提案】		17～18	パッケージ制作演習【デザイン提案】	
5～6	チラシ・ポスター制作演習【ラフスケッチ】		19～20	パッケージ制作演習【ラフスケッチ】	
7～12	チラシ・ポスター制作演習【制作】		21～26	パッケージ制作演習【制作】	
13～14	チラシ・ポスター制作演習【プレゼンテーション】		27～28	パッケージ制作演習【プレゼンテーション】	
15～16	パッケージ制作演習【リサーチ】		29～30	ポートフォリオ制作	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS012		デザイン演習Ⅲ		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	2年	通年	90分	
				■ 授業時数	
				60	
				■ 単位数	
				2	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
小森 友美		専任		印刷会社のグラフィックデザイナー、一般企業の広報・広告制作業務、Apple専門店の販売員などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
デザイン演習Ⅰで学んだ技術力、デザイン演習Ⅱで学んだ表現技法を応用し、社会課題を発見し、具体的戦略とデザインで課題解決できる能力を身につける。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて2回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 授業計画					
回	授 業 内 容 (前期)		回	授 業 内 容 (後期)	
1～4	問題発見とリサーチⅠ		31～34	問題発見とリサーチⅡ	
5～8	問題定義Ⅰ		35～38	問題定義Ⅱ	
9～12	アイデア抽出Ⅰ		39～42	アイデア抽出Ⅱ	
13～14	企画立案Ⅰ		43～44	企画立案Ⅱ	
15～24	デザイン制作Ⅰ		45～54	デザイン制作Ⅱ	
25～28	企画書制作Ⅰ		55～58	企画書制作Ⅱ	
29～30	プレゼンテーションⅠ		59～60	プレゼンテーションⅡ	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名		
2024年度		グラフィック科				
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態		
C24DS013		Illustrator		演習		
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	前期	90分	30	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴		
木村 誠治		兼任		デザイン事務所にてディレクター・デザイナーとして勤務、グラフィック、エディトリアル、ブランディング、店舗、パッケージなどの業務に従事。		
■ その他教員						
■ 授業概要及び到達目標						
<p>デザイン業務に必須である、Illustratorの知識と操作技術を修得する。 Illustratorを使用した、印刷物のデザイン制作、印刷データの作成、印刷データの入稿、納品までの実務工程を、課題を通して学習する。</p>						
■ 成績評価基準						
<p>課題評価(80%)、授業態度(20%) 授業の進行に応じて複数回、課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。</p>				<p>&lt;基準&gt; 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可</p>		
■ テキスト・参考書						
著者名		書籍名			出版社	
ビクセルハウス(著)		世界一わかりやすい Illustrator 操作とデザインの教科書[改訂4版]			技術評論社	
■ 特記事項						
■ 授業計画						
回	授 業 内 容					
1~2	Illustratorの概要、UIの理解、主要ショートカット					
3	ベジェ曲線の理解と操作(ペンツール)					
4	レイヤー、オブジェクトの理解(重なり、パスファインダー)					
5~7	課題オブジェクトの作成(トレース)					
8	文字ツール、書体について					
9~10	段落、サイズ、カーニング					
11	ロゴマーク、ロゴタイプ、レイアウト					
12~15	課題印刷物の制作					
備考	Illustratorをマスターする為に、学習内容を何度も繰り返し練習して下さい。					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名		
2024年度		グラフィック科				
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態		
C24DS014		Photoshop		演習		
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	前期	90分	30	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴		
福田 智樹		兼任		制作会社を設立し、グラフィックデザイン制作、Webサイト制作、映像撮影・制作などの業務に従事		
■ その他教員						
■ 授業概要及び到達目標						
Photoshopを利用したグラフィックデザイン全般のワークフローを修得する。Photoshopの基本的な操作の知識に加え、グラフィックデザインの基礎知識に理解を深め、簡易的なデザインワークを要点を抑えて制作できるようにする。						
■ 成績評価基準						
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		
■ テキスト・参考書						
著者名		書籍名			出版社	
Mappy Photo えりな&たじ		独学Photoshop 楽しく基本が身につくガイドブック			翔泳社	
■ 特記事項						
■ 授業計画						
回	授業内容		回	授業内容		
1	グラフィックデザインの基礎知識		9	レイヤースタイルの理解と演習		
2	Photoshopを支える基本ツールを使用した簡易的实践		10	レイヤースタイルの理解と演習		
3	様々な選択ツールと生成塗りつぶしの理解と演習		11	フィルター機能の理解と演習		
4	レイヤー機能の理解と演習		12	フィルター機能の理解と演習		
5	マスク処理の理解と演習		13	合成処理の理解と演習		
6	マスク処理の理解と演習		14	合成処理の理解と演習		
7	色調補正・調整レイヤーの理解と演習		15	合成処理の理解と演習		
8	テキストツールと変形ツールの理解と演習					
備考						



■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS015		デジタルドローイング		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	前期	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
有馬 憲吾		兼任		デザイン事務所勤務。イラストレーターとして各種ゲームの背景デザイン制作の業務に従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Photoshopを使用して自由にイラストを作画する知識を習得する。 主にPhotoshopの強みである豊富なブラシへの理解を深める事で、さまざまなタッチでのイラスト表現ができるようになる。 またイラストを作る際の初期準備から、Photoshopの機能を活用したイラストの制作についても習得する。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	Photoshopの基本操作、設定、ブラシの設定方法				
2	レイヤーを使用したイラストの描き方(透明度、マスク)				
3～4	ブラシの特徴を活かしたイラストの制作(鉛筆、水彩、油彩)				
5～6	上記を使用した実践的イラスト課題				
7～8	ツールを使用した写真のオーバーペイント(指先、フィルター)				
9	オリジナルブラシの作成				
10	イラストを魅力的に調整する方法(レイヤー効果等々)				
11	パスを使用した形の取り方やパスの取り方				
12～15	キャラクターライセンスとオリジナルキャラクターの制作				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS016		Webデザイン		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	後期	90分	60
		2年	前期		2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
久富木原 章裕		専任		地域メディアでWebサイト制作、映像撮影・制作などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Webサイトとして完成させる為の基本的なHTMLやパーツ作成・ページ制作の細かなノウハウを修得する。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
Mana		1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン 入門講座		SB Creative	
Mana		ほんの一手間で劇的に変わるHTML&CSSとWebデザイン 実践講座		SB Creative	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容 <1年次>			回	授 業 内 容 <2年次>
1～4	基礎知識の学習 ・インターネットの仕組み / ・Webページの特徴 ・Webサーバの仕組みと無料サーバのドメイン取得			31～34	Webサイトの確認 ・1年次の復習とJavascriptの導入
5～8	HTMLの基本 ・HTMLの基本構造を学び、簡単なサイトを作成する			35～38	Webページデザイン ・レスポンシブWebデザインとフォント
9～12	HTMLの基本 ・ブロック要素と員ら委員要素の知識を学び、簡単なサイトを作成する			39～42	Webページデザイン ・装飾とカラムレイアウト
13～16	スタイルシートの基本 ・スタイルシートの記述法を理解し、ページへの適用を試す			43～46	Webページデザイン ・表組み、フォーム、 Javascript
17～20	スタイルシートの基本 ・文字フォントの色や大きさ、マージンとパディング等の記述方法を学び、実際に見栄えの良いサイトを作成する			47～50	Webページデザイン ・CSSでアニメーションを付ける、動画と画像をつかった表現
21～24	その他のHTML構造 ・一般的なHTMLだけでなく、様々な用途別に使用されるHTMLの知識を学ぶ			51～54	Webページデザイン ・対象(ペルソナ像)を明確にしたデザインカンパ作成
25～30	その他のHTML構造 ・様々なHTMLで作成したサイトに適した画像やテーブルの挿入を実施し、サイトを作成してその特徴をつかむ			55～60	Webページデザイン ・デザインカンパからサイト作成、Webへ公開
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS017		映像編集・VFX		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 前期	90分	
				■ 授業時数	
				60	
				■ 単位数	
				4	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
福田 智樹		兼任		制作会社を設立し、グラフィックデザイン制作、Webサイト制作、映像撮影・制作などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
映像とVFXに関する基礎知識を深め、ソフトの基本操作を修得する。映像編集ソフトはPremiereProを使用し、VFXソフトはAfterEffectsを使用する(場合によってはソフトの変更の可能性も有り)。実写映像の編集技術を修得、動画コンテンツを制作できるようにする。また、実写・アニメともに動画素材の合成処理や特殊効果の付与ができる技術を修得する。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
阿部 信行		今すぐ使えるかんたん Premiere Pro やさしい入門		技術評論社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
<1年次>					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	映像と編集及びVFXに関する基礎知識の修得		9	【映像】映像コンテンツの制作の演習	
2	【映像】素材の読み込みと管理に関する理解と演習		10	【VFX】素材の読み込みと管理に関する理解と演習	
3	【映像】タイムラインと編集ツールの理解と演習		11	【VFX】コンポジションとレイヤーの理解と演習	
4	【映像】トランジションと編集ツールの理解と演習		12	【VFX】キーフレームアニメーション及び動画の書き出しの理解と演習	
5	【映像】テキストツールとエフェクトの理解と演習		13	【VFX】エフェクトの理解と演習	
6	【映像】エフェクトとカラーコレクションの理解と演習		14	【VFX】映像コンテンツの制作の演習	
7	【映像】動画の書き出し及びファイルフォーマット、SNSアップロードの理解と演習		15	【VFX】映像コンテンツの制作の演習	
8	【映像】映像コンテンツの制作の演習				
<2年次>					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	【VFX】アニメ制作とエフェクトの実践		9	【VFX】3DCGとの合成の実践	
2	【VFX】アニメ制作とエフェクトの実践		10	【VFX】3DCGとの合成の実践	
3	【VFX】アニメ制作とエフェクトの実践		11	【映像】様々な動画素材を使用したカット編集の実践	
4	ムービーカメラ撮影についての基礎知識の修得とスマートフォンを利用した動画撮影の実践		12	【映像】様々な動画素材を使用したカット編集の実践	
5	【VFX】実写合成とエフェクトの実践		13	【映像】様々な動画素材を使用したカット編集の実践	
6	【VFX】実写合成とエフェクトの実践		14	映像コンテンツの制作の実践	
7	【VFX】実写合成とエフェクトの実践		15	映像コンテンツの制作の実践	
8	【VFX】3DCGとの合成の実践				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS018		ビジュアライゼーション表現技法		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	2年	通年	90分	
				■ 授業時数	
				60	
				■ 単位数	
				2	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
福田 智樹		兼任		制作会社を設立し、グラフィックデザイン制作、Webサイト制作、映像撮影・制作などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>ゲームエンジン(現状UnrealEngineを想定、以降UEと表記)を利用し、履修済みのデザインや映像ツールも併せて、主にインタラクティブ性・リアルタイム性を特徴とするビジュアライゼーションの様々な表現方法を修得する。 3DCGソフト(現状Blenderを想定)、静止画・動画・音声・BGM等の生成AIの補助的利用、スマートフォンアプリによるフォトグラメトリ・Nerf等の基礎知識を修得し、Apple・Adobe系ソフトの利用も想定した上で、UEを主とした多彩な表現のコンテンツ制作を実践できるようにする。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。</p>				<p>&lt;基準&gt; 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
M design		(解説動画付)ミニチュア作りで楽しくはじめる 10日でBlender 4入門		インプレス	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	生成AI等による動画・音声・BGM制作の理解と演習		16	マテリアルの演習	
2	生成AI等による動画・音声・BGM制作の実践		17	ブループリントの基礎知識の修得と演習	
3	スマートフォンアプリによるフォトグラメトリやNerf制作の理解と演習		18	ブループリントの演習	
4	スマートフォンアプリによるフォトグラメトリやNerf制作の実践		19	ブループリントの実践	
5	3DCGツールによるこの分野に特化した基本操作の修得と演習		20	Niagaraによるパーティクルの基礎知識の修得と演習	
6	3DCGツールによる簡易的なオブジェクト制作の演習		21	Niagaraの実践	
7	3DCGツールによる簡易的なオブジェクト制作の実践		22	カメラアクターの基礎知識の修得と演習	
8	UEの基礎知識及びマーケットプレイスとMegascansの理解と演習		23	カメラワークの実践	
9	アセットの読み込みと管理及び配置に関する理解と演習		24	シーケンサーの基礎知識の修得と演習	
10	レベルデザインの基礎知識の修得と演習		25	シーケンサーを利用したアニメーションの実践	
11	レベルデザインと環境配置の演習		26	動画の書き出し方法の理解と演習	
12	ランドスケープの基礎知識の修得と演習		27	Unreal Motion Graphicsの基礎知識の修得と演習	
13	ランドスケープの実践		28	パッケージ化の基礎知識の修得と演習	
14	フォリッジの基礎知識の修得と演習		29	インタラクティブコンテンツ制作の実践	
15	マテリアルの基礎知識の修得と演習		30	インタラクティブコンテンツ制作の実践	
備考	参考書については必要に応じて随時提示する。				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS019		グループワーク		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	後期	90分	180
		2年	後期		6
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
張 佐和子		兼任		イラストレーターとして大学案内等を制作。日本郵便九州版年賀状原画担当(H20～H22)。絵本「氷の島とねこ」(H26 タリーズコーヒーージャパン)出版。	
■ その他教員		福田 智樹, 有馬 憲吾, 木村 誠治			
■ 授業概要及び到達目標					
<p>実際の業務に沿った流れでチームごとに課題制作に取り組み、実践的で専門的な技術と、業務に取り組む際に必要な発想力や行動力を修得する。チームとしての行動意識、スケジュール管理、プレゼンテーション力を身に付けることを目標とする。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価100% 各顧問からグループごとにテーマを設けて課題を課す。 課題の提出に対して、作品のクオリティや提出期日までに納品できたかなどを考慮して評価を行う。</p>				<p>&lt;基準&gt; 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回		授 業 内 容			
1～8 91～98		<p>1. グループ内制作準備作業</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①顧問の方針説明</li> <li>②メンバーの自己紹介(得意分野, 抱負等)</li> <li>③希望案件の選択</li> <li>④担当決定</li> <li>⑤スケジュール作成</li> </ul>			
9～80 99～170		<p>2. コンテンツ制作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①必要な場合はコンペ参加 <ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼンテーション資料作成</li> <li>・プレゼンテーション</li> </ul> </li> <li>②進捗管理 <ul style="list-style-type: none"> <li>・進捗管理票を共有データとして作成</li> <li>・週単位で進捗会議を行う</li> <li>・問題点は顧問を含めて話し合い, 解決策を考える</li> </ul> </li> <li>③心構え <ul style="list-style-type: none"> <li>・スケジュールを守る</li> <li>・クライアントの意向を確認する</li> <li>・グループ内で知識・技術を教え合う</li> </ul> </li> <li>④注意事項 <ul style="list-style-type: none"> <li>・経費が必要な場合は申請書を作成すること</li> <li>・外出する場合は外出許可書を作成すること</li> </ul> </li> </ul>			
81～90 171～190		<p>3. 発表</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①発表に対する役割分担決定</li> <li>②プレゼンテーション資料準備</li> <li>③発表練習</li> <li>④発表</li> </ul>			
備考		<p>グループワークの授業は、1・2年生合同チームにて実施。4人の講師が交代で、もしくは複数が同時に指導にあたる。グループは各自が取り組みたいコンテンツについて事前にアンケート調査を行い、決定する。必要に応じて、各チームごとに打ち合わせや案件制作のための取材、写真撮影等を行うこと。</p>			

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS020		ポートフォリオ制作 I		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	後期	90分	
				■ 授業時数	
				30	
				■ 単位数	
				1	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
小森 友美		専任		印刷会社のグラフィックデザイナー、一般企業の広報・広告制作業務、Apple専門店の販売員などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>専門科目の授業を通じて修得した技術を基に各自でテーマを設け、ポートフォリオを制作する。学期末に作品発表会を実施し、作品のプレゼンテーションを行う。自身の技術力を磨くとともに、スケジュール管理能力とプレゼンテーション力の向上を目指す。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>作品評価80%、スケジュール管理および学習態度20%</p>				<p>&lt;基準&gt; 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1 ~ 2	<p>1. ポートフォリオ制作エントリーシートの作成            (1) どんな職種に就職するのかを明確にし、必要となるポートフォリオを検討する。            (2) 自分のオリジナリティを重視し、ポートフォリオの内容を決定する。            (2) 必要な作品を制作する為のプロセスを検討し、スケジュールを作成する。            (3) 作品登録シートとスケジュール表を提出する。</p>				
3 ~ 10	<p>2. 作品制作            (1) 常に進捗状況を把握しながら制作する            (2) 問題点等、講師に相談しながら制作する</p>				
11	<p>3. 発表準備            (1) 自分の作品を最も輝かせる発表内容を考える            (2) 観客・講師の立場になって発表内容を考える</p>				
12	4. 期末作品発表				
13~15	5. ポートフォリオ制作				
備考	<p>授業は、11月中旬に「色彩検定」の科目が終了し次第、開始する。            その時期までに、自分の就職先について希望を明確にし、どのようなポートフォリオを制作するか、検討しておくこと。</p>				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS021		ポートフォリオ制作Ⅱ		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	2年	前期	90分	
				■ 授業時数	
				120	
				■ 単位数	
				4	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
有馬 憲吾		兼任		デザイン事務所勤務。イラストレーターとして各種ゲームの背景デザイン制作の業務に従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
1年次に身に付けた知識・技術を活用して、与えられたテーマに対する作品を制作する。また、1年次に制作したポートフォリオを基に問題点を洗い出し、既存作品のブラッシュアップや追加制作に取り組む。学期末には作品展示形式で作品発表を行う。					
■ 成績評価基準					
作品評価70%、スケジュール管理および学習態度30%				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
作品展に展示するパネル(B2)およびスライドショー(プレゼン動画)は、以下の内容を含むこと。 共通テーマ ①コンセプト ②作品紹介 ③作品					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～5	制作テーマ決定 ・共通テーマからコンセプト確立 ・1年次に学習した表現手法を活かし、独自の視点を発揮できる制作アイテムを決定				
6～50	作品制作 ・スケジュール管理				
51～60	展示作品準備 ・コンセプト、PRポイントの整理 ・効果的、魅力的なレイアウト				
備考	90分を1回とし、60回授業を行う。				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS022		卒業制作		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	2年	後期	90分	90
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
有馬 憲吾		兼任		デザイン事務所勤務。イラストレーターとして各種ゲームの背景デザイン制作の業務に従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
2年間の学習の集大成として、各自でテーマを設定し、個人もしくはグループで制作を行う。学期末に作品発表会を実施し、作品のプレゼンテーションを行う。自身の技術力を磨くとともに、スケジュール管理能力とプレゼンテーション力の向上を目指す。					
■ 成績評価基準					
作品評価70%、スケジュール管理および学習態度30%				<基準> 100~90点：秀	
				89~80点：優	
卒業発表会にて作品を発表すること。なお、発表内容には以下の内容を含むこと。				79~70点：良	
共通テーマ ①コンセプト ②作品紹介 ③作品				69~60点：可	
				59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容				
1~5	制作テーマ決定 ・コンセプト確立 ・制作アイテムの決定				
6~37	作品制作 ・スケジュール管理				
38~40	プレゼンテーション準備 ・コンセプト、PRポイントの整理 ・プレゼンテーション資料制作				
41~45	作品発表				
備考	90分を1回とし、45回授業を行う。				



■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		2Dコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS023		デジタルイラストレーション I		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	通年	90分	60
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
張 佐和子		兼任		イラストレーターとして大学案内等を制作。日本郵便九州版年賀状原画担当(H20～H22)。絵本「氷の島とねこ」(H26 タリーズコーヒージャパン)出版。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
PhotoshopとIllustratorを使った魅力的なキャラクターデザインやイラストレーションを学び、描き方やレイアウトの実践力を修得する。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
2Dコース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	1 キャラクターデザイン(カフェラテの擬人化)		16	着色	
2	ラフ, 下絵		17	着色	
3	着色		18	仕上げ, 効果	
4	着色		19	4 イラストを使った清涼飲料水フライヤー	
5	着色		20	ラフ, 下絵	
6	仕上げ, 効果		21	着色	
7	2 推理小説装画デザイン		22	着色	
8	ラフ, 下絵		23	着色	
9	着色		24	仕上げ, 効果	
10	着色		25	5 ショートイラストエッセイ	
11	着色		26	ラフ, 下絵	
12	仕上げ, 効果		27	着色	
13	3 キャラクターデザイン(vtuber)		28	着色	
14	ラフ, 下絵		29	着色	
15	着色		30	仕上げ, 効果	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名		
2024年度		グラフィック科		2Dコース		
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態		
C24DS024		グラフィックデザイン		演習		
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	通年	90分	60	2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴		
福田 智樹		兼任		制作会社を設立し、グラフィックデザイン制作、Webサイト制作、映像撮影・制作などの業務に従事		
■ その他教員						
■ 授業概要及び到達目標						
Photoshopを主に、生成AIや3DCG等も補助的に利用し、様々なジャンルのグラフィックデザインの手法を修得する。ジャンルを問わず様々な媒体の基本的な知識を押さえたコンテンツ制作が可能な技術の修得を目指す。						
■ 成績評価基準						
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		
■ テキスト・参考書						
著者名		書籍名			出版社	
Mappy Photo えりな&たじ		独学Photoshop 楽しく基本が身につくガイドブック			翔泳社	
パパ		(練習用素材・解説動画付き)動画でわかる! 1週間のPhotoshop入門 作品づくりをなぞって身につく基本スキル			インプレス	
■ 特記事項						
2Dコース						
■ 授業計画						
回	授 業 内 容			回	授 業 内 容	
1	多様な媒体・ファイルフォーマットや解像度に関する実務レベルでの知識の修得と演習			16	カラーージュの実践	
2	生成AIの現状と理解及び演習			17	3DCGソフトの基本操作の修得と演習	
3	生成AIのローカル環境へのインストール及び実践			18	3DCGソフト上でプリミティブなオブジェクトの生成や操作演習	
4	Adobe Color及びAdobe Captureに関する基礎知識の修得と演習			19	3DCGソフト上でプリミティブなオブジェクトを利用し構図のアタリを作成する演習	
5	Adobe Express(及びそれに準ずるツール)に関する基礎知識の修得と演習			20	3DCGソフトからの書き出し方法及び書き出し画像全般に関する理解と演習	
6	レイヤースタイルの実践			21	3DCGソフトからの出力画像を利用したフィルタの適用に関する理解と演習	
7	写真撮影の基礎知識の修得とスマートフォンを利用した写真撮影の演習			22	3DCGソフトからの出力画像を利用したフィルタの適用に関する演習	
8	スマートフォンを利用した写真撮影の実践			23	3DCGソフトからの出力画像を利用した画像合成に関する理解と演習	
9	画像補正の理解と演習			24	3DCGソフトからの出力画像を利用した画像合成に関する演習	
10	調整レイヤーとマスク処理全般に関する理解と演習			25	写真とイラストに関する合成処理やエフェクト全般に関する理解と演習	
11	人物の合成処理のワークフローの理解と演習			26	特殊効果の付与に関する基礎知識の修得と演習	
12	人物の合成処理のワークフローの実践			27	webサイトデザインの理解と演習	
13	画像のレタッチに関する理解と演習			28	スマートフォンアプリのUIデザインの理解と演習	
14	レタッチの実践			29	個人のテーマに沿ったグラフィックデザインの実践	
15	カラーージュに関する理解と演習			30	個人のテーマに沿ったグラフィックデザインの実践	
備考						

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		2Dコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS025		総合デザイン I		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	通年	90分	
				■ 授業時数	
				90	
				■ 単位数	
				3	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
木村 誠治		兼任		デザイン事務所にてディレクター・デザイナーとして勤務、グラフィック、エディトリアル、ブランディング、店舗、パッケージなどの業務に従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>広告物等のデザイン制作を通して、何を、何のために、誰に、どのように伝えるかなど、情報の整理と視覚的表現について学習する。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価(80%)、授業態度(20%) 授業の進行に応じて複数回、課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。</p>				<p>&lt;基準&gt; 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
尾沢 早飛		デザインの基本ノート 仕事で使えるセンスと技術が一冊で身につく本		SBクリエイティブ	
尾沢 早飛		イメージをバツと形に変えるデザイン大全		SBクリエイティブ	
ingectar-e		あるあるタイポ。誰でもできる文字加工のデザイン集		エムディエヌコーポレーション	
ingectar-e		デザインのしごと 100の質問		マイナビ出版	
2Dコース					
2Dコース					
■ 授業計画					
回	授業内容				
1	<p>■ デザインとは何か(グループディスカッション)</p> <p>ディスカッションを通じて、デザインの本質を理解し、その重要性や応用範囲について深く理解する。 ・デザインの幅広い定義を理解し、デザインの考え方や、表現方法について思考し探求する。 ・単なる視覚的な表現による美的要素だけでなく、問題解決やコミュニケーション手段としても重要なデザインの役割について考える。</p>				
2 ~ 10	<p>■ ZINE制作(冊子)</p> <p>ZINE制作の課題を通して、デザインスキルやクリエイティブな思考力を向上させ、自己表現やビジュアルを用いたコミュニケーションについて探求する。 ・視覚的な要素とテキストを組み合わせ、効果的なメッセージを伝える方法について思考する。 ・アイデアの収集、コンセプト(簡易)、レイアウトデザイン、DTPでの印刷方法や配布までを学習する。</p>				
11 ~ 12	<p>■ 制作したZINEのプレゼンテーション</p> <p>プレゼンテーションの実践経験。 ・自己表現や、自己プロモーションのためのプレゼンテーションスキルを向上させる。練習やフィードバックを通じて、自信を持って伝える力を養う。</p>				
13 ~ 35	<p>■ フライヤー、ポスター制作</p> <p>フライヤーとポスターの制作を通じて、実践的なデザインソフトウェアの活用方法、ビジュアルコミュニケーションのスキルを向上、デザインプロジェクト遂行に必要なスキルを学習する。 ・ヒアリング、企画、コンセプト、校正、プレゼンテーションを行う</p>				
36 ~ 45	<p>■ シンボル及びロゴタイプの造形</p> <p>シンボルやロゴタイプについて、図や文字の造形における原則や技術を理解し、形からメッセージを伝える方法を習得する。 ・オリジナルのシンボルマーク制作を通して、アイデアの発想、コンセプトの構築、スケッチやデジタルツールを使ったデザイン作業、最終的な調整や改善までの流れを通してデザインのプロセスを学習する。</p>				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		2Dコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS026		デジタルイラストレーション II		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	2年	通年	90分	
				60	2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
張 佐和子		兼任		イラストレーターとして大学案内等を制作。日本郵便九州版年賀状原画担当(H20～H22)。絵本「氷の島とねこ」(H26 タリーズコーヒージャパン)出版。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
PhotoshopとIllustratorを使った魅力的なキャラクターデザインやイラストレーションを学び、より高度な描き方やレイアウトの実践力を修得する。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
2Dコース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	1 和色を使ったイラストレーション		16	着色	
2	ラフ, 下絵		17	着色	
3	着色		18	仕上げ, 効果	
4	着色		19	4 クリスマスカード, 年賀状	
5	着色		20	ラフ, 下絵	
6	仕上げ, 効果		21	着色	
7	2 キャラクターデザイン(動物)		22	着色	
8	ラフ, 下絵		23	着色	
9	着色		24	仕上げ, 効果	
10	着色		25	5 ストックイラスト	
11	着色		26	ラフ, 下絵	
12	仕上げ, 効果		27	着色	
13	3 ミュージックビデオ用イラストレーション		28	着色	
14	ラフ, 下絵		29	着色	
15	着色		30	仕上げ, 効果	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		2Dコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS027		DTPデザイン		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	2年	通年	90分	
				■ 授業時数	
				60	
				■ 単位数	
				2	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
福田 智樹		兼任		制作会社を設立し、グラフィックデザイン制作、Webサイト制作、映像撮影・制作などの業務に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Photoshopを主とし、その他様々なデジタルツールを利用したDTPデザインを理論も含め修得する。1年時のグラフィックデザインの知識を基に、印刷物まで網羅したコンテンツ制作技術及び知識の修得を目指す。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
コネクリ、パパ、楠田諭史		フォトショ 魔法のデザイン		ソーテック社	
■ 特記事項					
2Dコース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	アートやデザイン及び印刷媒体の実務レベルでの一般常識の修得		16	DTPデザイン概論	
2	Adobe Color及びAdobe Captureの実践		17	生成AIによるテーマに沿ったアートスタイル画像生成の演習	
3	Adobe Express(及びそれに準ずるツール)の実践		18	生成AIによるテーマに沿ったアートスタイル画像生成の実践	
4	フォントデザイン及びテキストツール全般の理解と演習		19	テーマに合わせたカラーージュの演習	
5	レイヤースタイルを用いたタイポグラフィの演習		20	テーマに合わせたカラーージュの実践	
6	チャンネルを利用したベクターデータ化の演習と実践		21	テーマに合わせたレイヤースタイルの演習	
7	チャンネルを利用した手描き素材のデジタル化の演習と実践		22	テーマに合わせたレイヤースタイルの実践	
8	テーマに合わせたタイポグラフィの演習		23	色分解の基礎知識の修得と テーマに合わせた色分解の演習及び実践	
9	テーマに合わせたタイポグラフィの実践		24	テーマに合わせた画風再現の演習	
10	文字詰めの演習		25	テーマに合わせた画風再現の実践	
11	文字詰めの実践		26	フィルタやツールを利用した背景レタッチの演習	
12	生成AIによるテーマに沿ったイラスト生成の演習		27	フィルタやツールを利用した背景レタッチの実践	
13	生成AIによるテーマに沿ったイラスト生成の実践		28	個人のテーマに沿ったDTPデザイン制作の実践	
14	生成AIによるテーマに沿ったフォトリアルな画像生成の演習		29	個人のテーマに沿ったDTPデザイン制作の実践	
15	生成AIによるテーマに沿ったフォトリアルな画像生成の実践		30	個人のテーマに沿ったDTPデザイン制作の実践	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		2Dコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS028		総合デザイン II		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	2年	通年	90分	120
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
木村 誠治		兼任		デザイン事務所にてディレクター・デザイナーとして勤務、グラフィック、エディトリアル、ブランディング、店舗、パッケージなどの業務に従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>文字についての理解と、造形によるコミュニケーションの可能性を学習し習得する。          平面や立体、雑誌など、媒体によるデザインの変化を学習し習得する。          企業のブランド価値を高めるための、ブランディングについて学習し習得する。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価(80%)、授業態度(20%)          授業の進行に応じて複数回、課題を課す。          各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。</p>				<p>&lt;基準&gt; 100~90点：秀          89~80点：優          79~70点：良          69~60点：可          59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
尾沢 早飛		イメージをバツと形に変えるデザイン大全		SBクリエイティブ	
ingectar-e		あるあるタイポ。誰でもできる文字加工のデザイン集		エムディエヌコーポレーション	
ingectar-e		デザインのしごと 100の質問		マイナビ出版	
植田 阿希		ロゴデザインの教科書		SBクリエイティブ	
■ 特記事項					
2Dコース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1 ~ 8	<p>■ タイポグラフィ及び視覚的表現としての文字</p> <p>タイポグラフィ(ポスター制作)          フォント選択、行間、字間、字体などのタイポグラフィの基本原則を理解し、文字を美しく読みやすくデザインする力を習得する。</p> <p>視覚的表現としての文字(ポスター制作)          目的に沿ったレタリングを行う事で、本来文字から読み取れる以外のメッセージを、新たに付与する方法を学習する。          ・表現の異なる2種類のポスター制作を通し、文字から得られる視覚的効果の違いについて学習する。</p>				
9 ~ 17	<p>■ エディトリアルデザイン(誌面)</p> <p>誌面デザイン課題を通し、様々な要素の優先順位、読みやすい書体、グラフィックスの適切な使用、ページ構成について学び、情報を効果的に伝えるための方法を学習する。</p> <p>・複数ページの構成と、視覚的な効果を考慮した文字組みのレイアウトを学習する。          ・デザインソフトウェアを使用し、複数ページでの印刷データの作成を習得する。</p>				
18 ~ 34	<p>■ パッケージデザイン</p> <p>パッケージデザインについての基本原則や、その種類、形状を学び、実践的なパッケージデザインの制作方法を学習する。          ・商品の形状や特徴を活かしたデザインを行うために、モックアップの制作を行う。          ・消費者心理の理解、ブランドメッセージの伝達方法など、実践的なパッケージデザインを学習する。</p>				
35 ~ 60	<p>■ ブランディング</p> <p>ブランド制作の課題を通じて、ブランドのポジショニング、競合分析、差別化戦略などを考慮した、総合的な戦略プランを立案できるよう学習する。</p> <p>・ブランディング、プロモーション、マーケティングについて学習する。          ・一貫性のあるブランドイメージ構築のため、CI/VIの設計、ブランドの価値を正しく伝えるメッセージ、ストーリーについて学習する。          ・企画したブランドの設計を元に、ブランドに最適な複数のプロモーションアイテムを制作し、プレゼンテーションを行う。</p>				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		アニメーションコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS029		アニメーション I		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	通年	90分	60
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
佃 永喜		兼任		映像制作会社代表。アニメーション制作も行っており、TVアニメーション制作に携わる。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
基礎的なドローイングスキルとアニメーションの原則、動きの基本原則を学ぶ。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進捗に合わせて指示した課題について評価を行い、総合点を成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
アニメーションコース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	手書き2Dアニメーション体験①点のアニメーション		16	アニメーション12の原則（潰しと伸ばし）	
2	手書き2Dアニメーション体験②線のアニメーション		17	アニメーション12の原則（予備動作）	
3	自己紹介・希望職種確認等		18	アニメーション12の原則（後追い①）	
4	中割の作画の考え方		19	アニメーション12の原則（後追い②）	
5	ボールの跳ねる作画		20	クリーンナップ	
6	「消し込み」作画		21	ペイント・仕上げ	
7	メタモルフォーゼ作画		22	歩きの作画	
8	blender2Dアニメーション作画で出来ること		23	キーフレームアニメーション	
9	「なびき」作画①		24	blender基本①基本操作	
10	「なびき」作画②		25	blender基本②モデリング	
11	煙の「送り」作画①		26	blender基本③アニメーション	
12	煙の「送り」作画②		27	スマートフォン動画撮影・編集①	
13	レイヤーの考え方。目パチ。ロパク		28	スマートフォン動画撮影・編集②	
14	ロトスコープ		29	お題のアニメーション作品制作①	
15	ストーリーやキャラクターのアイデアの作り方		30	お題のアニメーション作品制作②	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		アニメーションコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS030		キャラクター制作 I		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	通年	90分	60
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
張 佐和子		兼任		イラストレーターとして大学案内等を制作。日本郵便九州版年賀状原画担当(H20～H22)。絵本「氷の島とねこ」(H26 タリーズコーヒーージャパン)出版。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
アニメーションやゲームの素体となる魅力的なキャラクターデザインを構造から学び、PhotoshopとCLIP STUDIO PAINTを使い実践力を修得する。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
アニメーションコース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容	回	授 業 内 容		
1	1 7タイプのキャラクターデザイン	16	線画		
2	ラフ, 下絵	17	3 煽りと俯瞰図		
3	ラフ, 下絵	18	線画		
4	線画	19	線画		
5	線画	20	線画		
6	着色	21	4 キャラクター三面図		
7	着色	22	線画		
8	着色	23	線画		
9	着色	24	線画		
10	着色	25	5 キャラクターデザイン(動物)		
11	着色	26	ラフ, 下絵		
12	仕上げ, 効果	27	着色		
13	仕上げ, 効果	28	着色		
14	レイアウト	29	着色		
15	2 キャラクター表情設定集	30	仕上げ, 効果		
備考					



■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		アニメーションコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS031		背景美術 I		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	通年	90分	90
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
有馬 憲吾		兼任		デザイン事務所勤務。イラストレーターとして各種ゲームの背景デザイン制作の業務に従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>背景制作に必要な遠近法について0から学び、最終的にパースを自由に作画することを目標にする。 1点、2点透視を重点的に学び、パースの応用、キャラクターへの活かし方も理解する。 彩色技術についても基礎から学び、自然物の背景の手順、彩色方法を学び、自然物背景の1枚絵の完成を目指す。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。</p>				<p>&lt;基準&gt; 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
アニメーションコース					
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1	背景イラストと遠近法について		16	パースを使った構図の作り方	
2	1点透視①(説明、基礎)		17	クリスタのパース定規解説	
3	1点透視②(1点透視で描く正面のイラスト)		18	パース定規を使ったイラスト作画	
4	1点透視③(部屋の描き方とサイズ感)		19～20	設定イラスト解説、作画	
5	1点透視④(オリジナルの部屋の作画)		21	自然物の彩色(雲)	
6	1点透視⑤(応用、特殊な使い方)		22	自然物の彩色(木)	
7～9	1点透視⑥(オリジナルのイラスト作画課題)		23	自然物の彩色(岩)	
10	2点透視①(説明、基礎)		24	自然物の彩色(地面)	
11	2点透視②(部屋の描き方と描きやすい構図)		25	自然物の彩色(水、遠景)	
12	2点透視③(応用、特殊な使い方)		26～29	自然物の背景イラスト作画課題	
13～15	2点透視④(オリジナルの部屋の作画課題)		30	イラストレーターのポートフォリオ、就職について	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		アニメーションコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS032		アニメーション II		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	2年	通年	90分	
				■ 授業時数	
				120	
				■ 単位数	
				4	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
佃 永喜		兼任		映像制作会社代表。アニメーション制作も行っており、TVアニメーション制作に携わる。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
アニメーション I で習得したスキルを活用し、アニメーションの各種技法に関する包括的な学習を行う。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進捗に合わせて指示した課題について評価を行い、総合点を成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
アニメーションコース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1・2	なびき・煙の作画復習		31・32	ブランコの作画	
3・4	体・ポーズの描き方①		33・34	クリーンナップ復習	
5・6	体・ポーズの描き方②		35・36	ペイント・仕上げ復習	
7・8	3D物理演算演習		37・38	日常の演技作画	
9・10	キャラクターの体型や心情に合わせた歩き作画		39・40	After Effects撮影①	
11・12	パーツを分けたアニメーション①		41・42	After Effects撮影②	
13・14	パーツを分けたアニメーション②		43・44	アクション作画①	
15・16	アニメーション模写①		45・46	アクション作画②	
17・18	VRoid Studioを使ったモデル制作		47・48	3Dレイアウト練習	
19・20	アニメのオープニングやMV作品様式的演出について		49・50	簡易な3Dキャラクター制作	
21・22	エフェクトアニメーション作画		51・52	自動中割ツールの利用	
23・24	パーティクルの制作		53・54	実写にアニメーションを加える	
25・26	カメラ構図、画角		55・56	アニメーション模写②	
27・28	照明・ライティング		57・58	お題アニメーション制作③	
29・30	アニメーション模写練習		59・60	お題アニメーション制作④	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		アニメーションコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS033		キャラクター制作Ⅱ		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	2年	通年	90分	
				■ 授業時数	■ 単位数
				60	2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
張 佐和子		兼任		イラストレーターとして大学案内等を制作。日本郵便九州版年賀状原画担当(H20～H22)。絵本「氷の島とねこ」(H26 タリーズコーヒージャパン)出版。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
アニメーションやゲームの素体となる魅力的なキャラクターデザインの構造をより高度な視点から学び、PhotoshopとCLIP STUDIO PAINTを使い実践力を修得する。					
■ 成績評価基準					
課題評価100% 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
アニメーションコース					
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1	1 老若男女のキャラクターデザイン		16	着色	
2	ラフ, 下絵		17	着色	
3	着色		18	仕上げ, 効果	
4	着色		19	5 武器を使ったキャラクターデザイン	
5	着色		20	ラフ, 下絵	
6	仕上げ, 効果		21	着色	
7	2 筋肉の描き方		22	着色	
8	線画		23	着色	
9	線画		24	仕上げ, 効果	
10	3 髪の毛の描き方		25	6 リメイクキャラクターデザイン	
11	線画		26	ラフ, 下絵	
12	線画		27	着色	
13	4 汎用キャラクターデザイン		28	着色	
14	ラフ, 下絵		29	着色	
15	着色		30	仕上げ, 効果	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2024年度		グラフィック科		アニメーションコース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C24DS034		背景美術Ⅱ		演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	2年	通年	90分	60
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
有馬 憲吾		兼任		デザイン事務所勤務。イラストレーターとして各種ゲームの背景デザイン制作の業務に従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>高度なパースと応用、背景イラストに必要な彩色技術の習得。                  様々なイラストの種類や知識、制作を行い背景イラストに対する知見を深める。                  実践的な仕事で制作するような課題制作を通して、スケジュール管理、イラストの仕上げを学ぶ。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価100%                  授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。                  各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。</p>				<p>&lt;基準&gt; 100～90点：秀                  89～80点：優                  79～70点：良                  69～60点：可                  59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
アニメーションコース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	3点透視解説		14	背景の時短術	
2	3点透視作画		15	フォトパッシュの解説	
3	魚眼レンズ解説、作画		16～17	フォトパッシュ 制作課題	
4	人工物の彩色(コンクリート)		18	美術設定についての解説	
5	人工物の彩色(ビル)		19～20	美術設定作画課題	
6	人工物の彩色(家)		21	カラーについての研究	
7～10	人工物の作画課題		22	ヴィネットイラスト、アイソメトリック についての解説	
11	レイアウトについて		23～25	ヴィネットイラスト作画課題	
12	レイアウト作画		26	コンセプトアートについての解説	
13	構図についての考え方		27～30	コンセプトアート作画課題	
備考					