G 11/1 LL	一件及			子仪石; ·	子修子仪 イングーナン	3//V/	$\stackrel{\cdot}{-}$			
学科•学年	総合デザイン マンガデザ	ノ科 1年次 ・インコース		授業方法	講義、演習	講義時期	通年			
授業科目	探求			担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修			
授業概要	デザインのア 求・考察する デザイン思 ^ま	00		、既存のデザイ	ンや人物、また学生が	興味がある事柄に対し	深く探			
到達目標			意識することか 取り入れ、対応	ぶできる。 なすることができ	さ る。					
授業計画				内 容	<u> </u>		授業時間数			
	1	オリエンテー	ーション				3			
	2	なぜ僕らは個	動くのか?①				3			
	3	なぜ僕らは個	動くのか?②				3			
	4	デザイン思	考/問いを立	てる			3			
	5	デザイン思	考/共感する				3			
	6	デザイン思	考/共感する				3			
	7	デザイン思想	考/問題定義	ĝ.			3			
	8	デザイン思想	考/アイデアク	削出			3			
	9	デザイン思	考/プロトタイ	゚゙プ			3			
	10	デザイン思	考/プロトタイ	プから検証へん	/ テスト		3			
	11	デザイン思え	考/プロトタイ	プから検証へん	/テスト2		3			
	12	分野に合わ	せたデザイン	思考を考える/	/問いを立てる		3			
	13	分野に合わ	せたデザイン	思考を考える/	/問題定義		3			
	14	分野に合わ	せたデザイン	思考を考える/	/アイデア創出		3			
	15			_ , _ , _ ,	/プロトタイプと検証プし		3			
	16	分野に合わ	せたデザイン	思考を考える/	/プロトタイプと検証プロ	ノゼン	3			
	17	グループ実	習①				3			
	18		プに向けての				5			
	19		プに向けての				5			
	20	デザインコン	プに向けての	の修了制作			5			
	21		プに向けての				5			
	22		プに向けての				5			
	23		プに向けての				5			
	24		プに向けての				5			
	25		プに向けての				5			
	26	デザインコン	プに向けての	の修了制作			5			
	27						_			
	28									
	29									
lut of the	合計時間数	.,					96			
教科書			/フリーの活用	https://www	.steam-library.go.jp/					
時間外 学習	情報収集なる									
	授業態度30%、レポート・課題提出率40%、出席率30%									
成績評価 方法	技業態度30	%、レホート·	'硃趐提出举	#0%、出席率30%	<u>//o</u>					
	1xt;	· 吕	/±± ±+.	<u> </u>						
担当詳細										
天伤稻	で、アロノ	<u> </u>								

学科•学年	総合デザインマンガデザ	/科 1年次 ・インコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	色彩学		担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要		る職業に求められる知識・				.1
	4 1 1 2 4		, ,,,,, ,,, ,,, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	2. 1		
到達目標	色彩士検定	の具を使って、色がもつイ を合格する。	メーシや効果	を知る。		
						授業時間数
12/241	1	第1章 色のなりたち①	, ,			2
	2	第2章 色のなりたち②&第	52章 混色1			2
	3	第2章 混色1&2				2
	4	第2章 混色2&第3章 色の	表示方法1			2
	5	第3章 色の表示方法1				2
	6	第3章 色の表示方法2				2
	7	第4章 色の知覚的効果1				2
	8	第4章 色の知覚的効果2				2
	9	第5章 色の心理的効果				2
	10	第6章 色彩調和1				2
	11	第6章 色彩調和2				2
	12	色彩検定対策				2
	13	色彩検定対策				2
	14	色彩検定対策				2
	15	色彩検定対策				2
	16	色彩検定対策①				5
	17	色彩検定対策②				5
	18	色彩検定対策③				5
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	30					
	合計時間数					45
 教科書		l r、カラーマスター過去問題	頁 Vol 2			40
時間外	COTOL Master	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	<u>~ v 01.2</u>			
学習						
成績評価 方法	授業態度/勤	加怠状況(30%)•課題提出状	∵況(30%)•課題	クオリティ/課題提出厳守	(30%)•検定取得(10	%)
担当詳細	教	[負 備考				
実務経	験紹介	,	•			
-	-	-				

令和 5	年度			学校名: 専修字校 インターナショナルテザインアカテミー						
学科•学年	総合デザイン マンガデサ	/科 1年次 ・インコース		授業方法	講義、実習	講義時期	通年			
授業科目	イラストレーク	ター&フォトショッ	プ	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修			
授業概要	得させると共		している「ills	utrator検定」	されるDTPソフト(illustrat 「photoshop検定」の対策 とする。					
到達目標	する。 Illustrator能	築に伴う最低限 力認定試験/約 記力認定試験/	総合デザイ:	/科目標合格		ツールの使い方の習	得を目標と			
授業計画				内	容		授業時間数			
	1	アプリケーション	ン起動の仕	方、ツールに	ついて(課題:ツールの名	(称)	3			
	2	図形を描く(図形ツールでかんたんなイラストを描く)								
	3	図形を制作(^	ペンツールて	ごかんたんな~	(ラストを描く)		3			
	4	Illustratorの様					3			
	5				ロゴを作る、クリッピングマ	・スク	3			
	6	Illustratorの様					3			
	7	図形ツールと〜	ペンツールで	でイラストを描	く(パスファインダー)		3			
	8	予備日(学生の	習熟度に帰	なじてコマシラ	バス作成)		3			
	9	ツールの使用化	列(過去問題	9/実技から	の抜粋)、フライヤー制作		3			
	10	検定試験対策	/過去問題	到対策			3			
	11	検定試験対策	/過去問題	到策			3			
	12	検定試験対策	/過去問題	夏対策			3			
	13	検定試験対策	/サンプル	問題、解説、	質問		3			
	14	検定試験対策	/サンプル	問題、解説、	質問、アプリケーションの	説明、選択範囲	23			
	15	Illustratorクリコ	ニイター能力]認定試験(予	(定)		5			
	16	Photoshopで合	成写真を作	乍ってみる			3			
	17	写真の加工(モ	・ノクロ)、イラ	ラスト風に加工	する		3			
	18	バナー広告を	作る(レイヤ・	一効果)			3			
	19	ゲーム風の画	面を作る(レ	イヤー効果)			3			
	20	バナーのリサイ	゚゙ズ				3			
	21	人物の加工方	法				3			
	22	ポートフォリオ	サイトのTOF	アバナー制作			3			
	23	検定試験対策	/過去問題	夏、解説、サン	プル問題		3			
	24	検定試験対策	/過去問題	夏、解説、サン	プル問題		13			
	25	Photoshop検定	当日				5			
	26									
	27									
	28									
	合計時間数						109			
教科書	世界一わかり	クやすいIllustrat	tor&Photos	hop 操作とデ	ザインの教科書					
秋竹音 	Illustratorクリ	Jエイター能力認	8定試験過	去問題						
時間外 学習										
成績評価 方法	出席率20%、	出席率20%、授業態度20%、検定取り組み姿勢30%、検定合格率ならびに検定の点数30%								
担当詳細	実	答家	備考							

学科·学年	総合デザイン マンガデサ	ノ科 1年次 ・インコース		授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	キャラクター			担当者	長尾 響	科目必修区分	必修
授業概要				の描き方を理解 を習得することで		インスキルを習得する。)
到達目標	ターデザイン	/		ーデザインや、L 知識を習得する		の商業向けに応用でき	きるキャラク
授業計画							授業時間数
1×/KF1 I	1	オリエンテー	ション	1,4			3
	2	キャラクター	の顔の描き方	描き分け			3
	3		の顔の描き方				3
	4	キャラクター	の顔の描き方	描き分け			3
	5	キャラクター	の顔の描き方	描き分け			3
	6	身体の描き					3
	7	身体の描き					3
	8	身体の描き					3
	9	身体の描き	方 方				3
	10	身体の描き	方				3
	11	服装の描き	方とデザイン(前後)			3
	12	服装の描き	方とデザイン(前後)			3
	13	服装の描き	方とデザイン(前後)			3
	14	服装の描き	方とデザイン(前後)			3
	15	服装の描き	方とデザイン(前後)			3
	16	服装の描き	方とデザイン(前後)			3
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	合計時間数						48
教科書	特になし						
時間外	自宅での取り	0組み					
学習							
成績評価					平均点より算出)●授	業態度20%	
方法			課題クオリティ	<u>')</u>			
担当詳細		(員	備考				
実務経	験紹介						

学科•学年	総合デザイン マンガデザ		授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン		担当者	新崎 竜哉	科目必修区分	必修
授業概要		術を習得しながら、形態・空 チーフを良く観察し物の立ん			を身につける。	
到達目標	・鉛筆や色鉛	i材道具の使い方を身に付 ☆筆、コピックやボールペん ニックや描画力の技術向♪	等、デッサント	月具での描画テクニックを学		
授業計画			内	容		授業時間数
	1	・画材用具の説明/使い方・描	苗画要素・描き方	濃淡や鉛筆でのグラデーショ	ン・ハッチング練習等。	2
	2	•透視図方、遠近感/立体表	現力・陰影や打	苗写力等。石膏「球体」「立方 [,]	体」「円柱」	2
	3	\downarrow $\dot{\underline{\gamma}}$	体表現基礎(由	曲線と直線)		2
	4	身近な物をモチーフとして	鉛筆でのデッ	サン。		2
	5	\downarrow				2
	6	野菜や果物をモチーフとして	て 色鉛筆での	デッサン。		2
	7	\				2
	8	\				2
	9	・手と缶/手と携帯など他。	鉛筆でのデッサ	ナン。		2
	10	\				2
	11	<u> </u>				2
	12	コピックマーカーでの制作と	 :して、身近な物	J _o		2
	13	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \				2
	14	ボールペンでの制作。ペッ	ットボトルを描く。			2
	15	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2,111	,		2
	16	<u> </u>				2
	17	・人物 フリー素材からの			 (テル) ロ	3
	18	J.	34110000		, , , <u> </u>	3
	19					3
	20	* ・車/バイク フリー素材が	いらの資料収集	 →トレース 転写。 (鉛筆ラ	デッサン)	3
	21	十/ 1/ // // // // // // // // // // // //	7 50 黄杆依木		<i></i>	3
	22					3
	23	<u>*</u> ・点描 (動植物/昆虫類)	フリー表材か		レペン /ロットリンガ /(
	24					3
	25	\				3
	26	↓				3
	27					
	28					
	29					
	30 △ ⇒1.π± == */-					50
おり 事	合計時間数	<u> </u> ⁄ /ドローイング (配布プリン	/L \			59
教科書	近 事 アッツィ	//トローイング (四元 アリン	<u> </u>			
時間外 学習						
	校条铁床、	/ 掛台化河 细胞相口吃小	2日、部間をみより	二, /相川地四兴宁		
成績評価 方法		「勤怠状況・課題提出物状」 「数点状況、200/ 課題提出			117日 兴 / →	
		「勤怠状況 20% 課題提出 ・日	五物状况 20′ ┏	% 課題グオリアイ/ 提出界	別以敵寸 60%】	
担当詳細		:員 備考 備考				
夫務経	験紹介					

授業科目 デザイン概論 担当者 謝敷宗邦 科目必修区分 必修 授業概要 デザインの流れ・全体像を意識する。コンセプトの意味を知る。デザインの歴史や現代の社会情勢を含めたデザインの広がりを認識する。業界のつながりを理解し、社会とデザインの関わりを理解する。 デザインが生活と結びついているかを自分の言葉で説明できるようになる。さまざまなデザインと社会とのつながりを関係づけることができるようになる。チーム制作においては、コミュニケーションを意識し、作品を表現する。プレゼンテーションを実施し、作品に関して具体的に述べることができる。	学科•学年	総合デザイン		子仪名:	講義、実習	講義時期	<u> </u>				
接業模型 デザインの流れ・全体像を含識する。	-		· ·				<u> </u>				
コンセブトの意味を知念。				担当有	謝	科日必修区分					
おまざまたデザインと性会とのつかがめを関係づけることができるようになる。	1文未恢安	コンセプトの デザインの歴 業界のつな;	意味を知る。 歴史や現代の社会情勢を含 がりを理解し、社会とデザイ	ンの関わりを	理解する。						
1 テーマの提示/テーマの設定に応じた作品案の構築① 3 3 デザインの歴史① 3 4 問題発見能力トレーニング① 3 5 デザインの歴史② 3 6 チーム:問題解決能力トレーニング① 3 7 デザインの歴史② 3 8 問題発見能力トレーニング② 3 9 デザインの歴史② 3 10 チーム:問題解決能力トレーニング② 3 11 デザインの歴史② 3 11 デザインの歴史③ 3 11 デザインの関ク⑤ 3 12 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 14 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 15 研究:ブレゼンテーション資料作成② 3 16 研究:ブレゼンテーション資料作成② 3 17 研究:社会とデザインの関わり① 2 18 研究:社会とデザインの関わり① 2 19 研究:社会とデザインの関わり① 2 20 研究:社会とデザインの関わり④ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 29 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 29 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 2 研究:社会とデザインの関わりの 2 2 研究:社会とデザインの関わりの 2 2 研究:社会とデザインの関わ	到達目標	さまざまなデ チーム制作!	ザインと社会とのつながりる こおいては、コミュニケーシ	を関係づけるこ ョンを意識し、	とができるようになる。 作品を表現する。						
2 デーマの提示/デーマの設定に応じた作品衆の構築② 3 3 デザインの歴史① 3 3 5 デザインの歴史② 3 5 デザインの歴史② 3 3 6 チーム: 旧題解発、能力トレーニング① 3 3 7 デザインの歴史③ 3 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	授業計画			内	\$		授業時間数				
3 デザインの歴史① 3 3 5 デザインの歴史② 3 5 デザインの歴史② 3 6 デーム:問題解決能力トレーニング① 3 3 7 デザインの歴史③ 3 3 10 デーム:問題解決能力トレーニング② 3 3 10 デーム:問題解決能力トレーニング② 3 1 1 デザインの歴史③ 3 1 1 デザインの歴史⑤ 3 1 1 デザインの歴史⑤ 3 1 1 デザインの歴史⑤ 3 1 1 デザインの歴史⑤ 3 1 1 2 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 1 1 1 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 1 1 1 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 1 1		1	テーマの提示/テーマの	設定に応じた	作品案の構築①		3				
4 問題発見能力トレーニング① 3 5 デザインの歴史② 3 6 チーム:問題解決能力トレーニング① 3 7 デザインの歴史③ 3 8 問題発見能力トレーニング② 3 9 デザインの歴史④ 3 10 チーム:問題解決能力トレーニング② 3 11 デザインの歴史⑤ 3 12 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 11 デザインの歴史⑤ 3 12 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 14 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 15 研究:ブレゼンテーション資料作成① 3 16 研究:ブレゼンテーション資料作成② 3 17 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 18 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 19 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 29 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 29 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 29 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 20 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 20 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 21 研究:社会とデザインの関わりの⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わりの⑥ 3 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 3 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 3 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 3 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 3 28 研究:社会とデザインの関わり⑥ 3 29 研究:社会とデザインの関わり⑥ 3 30 T 3 T 3 T 3 T 3 T 3 T 3 T 3 T 3 T 3 T		2	テーマの提示/テーマの	設定に応じた	作品案の構築②		3				
5		3	デザインの歴史①				3				
6 チーム: 問題解決能力トレーニング①		4	問題発見能力トレーニング	71			3				
### 1		5	デザインの歴史②				3				
8 問題発見能力トレーニング② 3 9 デザインの歴史③ 3 10 チーム:問題解決能力トレーニング② 3 11 デザインの歴史⑤ 3 12 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング① 3 13 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 14 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング③ 3 15 研究:ブレゼンテーション資料作成① 3 16 研究:ブレゼンテーション資料作成② 3 17 研究:社会とデザインの関わり① 2 18 研究:社会とデザインの関わり② 2 19 研究:社会とデザインの関わり④ 2 20 研究:社会とデザインの関わり④ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 29 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 29 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 20 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 20 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 21 研究:社会とデザインの関わりの⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わりの⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 29 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2		6	チーム:問題解決能力トレ	·ーニング①			3				
9 デザインの歴史① 3 10 チーム:問題解決能力トレーニング② 3 11 デザインの歴史③ 3 12 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 13 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング③ 3 14 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング③ 3 15 研究:プレゼンテーション資料作成① 3 16 研究:プレゼンテーション資料作成② 3 17 研究:社会とデザインの関わり① 2 18 研究:社会とデザインの関わり② 2 20 研究:社会とデザインの関わり④ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わり息		7	デザインの歴史③				3				
10		8	問題発見能力トレーニング	72			3				
11 デザインの歴史⑤ 3 12 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング① 3 13 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 14 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 15 研究:プレゼンテーション資料作成① 3 16 研究:プレゼンテーション資料作成② 3 17 研究:社会とデザインの関わり① 2 18 研究:社会とデザインの関わり② 2 19 研究:社会とデザインの関わり② 2 20 研究:社会とデザインの関わり③ 2 20 研究:社会とデザインの関わり③ 2 21 研究:社会とデザインの関わり④ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 (社会とデザインの関わり⑥ 2 28 (社会とデザインの関わり⑥ 2 20 (社会とデザインの関わり⑥ 2 21 (社会とデザインの関わり⑥ 2 21 (社会とデザインの関わり⑥ 2 22 (社会とデザインの関わり⑥ 2 23 (社会とデザインの関わり⑥ 2 24 (社会とデザインの関わり⑤ 2 25 (社会とデザインの関わり⑤ 2 26 (社会とデザインの関わり⑤ 2 27 (社会とデザインの関わり⑤ 2 27 (社会とデザインの関わり⑤ 2 27 (社会とデザインの関わり⑤とめ 2 27 (社会とデザインの関わり⑤とめ 2 27 (社会とデザインの関わり⑤とめ 2 27 (社会とデザインの関わり⑥とめ 3 27 (社会とデザインの関わり⑥とめ 3 27 (社会とデザインの関わり⑥ 2 (社会とデザインの関わりののののののののののののののののののののののののののののののののののの		9	デザインの歴史④				3				
12 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング① 3 13 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 14 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング③ 3 15 研究:プレゼンテーション資料作成① 3 16 研究:プレゼンテーション資料作成② 3 17 研究:社会とデザインの関わり① 2 18 研究:社会とデザインの関わり② 2 19 研究:社会とデザインの関わり③ 2 20 研究:社会とデザインの関わり④ 2 21 研究:社会とデザインの関わり④ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑩ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑩ 2 28 研究:社会とデザインの関わりゅ 2 29 研究:社会とデザインの関わり・ 2 4 研究:社会とデザインの関わり・ 2 5 研究:社会とデザインの関わり・ 2 5 研究:社会とデザインの関わり・ 2 6 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 7 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 29 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 21 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 22 対針書 特になし 2 23 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 24 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 25 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 29 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 3 研究:社会とデザインの関わりの 2 4 研究:社会とデザインの関わりの 2 5 研究:社会とデザインの関わりの 2 5 研究:社会とデザインの関わりの 2 6 研究:社会とデザインの関わりの 2 7 研究:社会とデザインの関わりの 2 7 研究:社会とデザインの関わりの 2 8 研究:社会とデザインの関わりの 2 9 研究:社会とデザインの関わりの 2 9 研究:社会とデザインの関わりの 2 10 研究:社会とデザインの関わりの 2 10 研究:社会とデザインの関わりの 2 10 研究:社会とデザインの関わりの 2 21 研究:社会とデザインの関わりの 2 22 研究:社会とデザインの関わりの 2 3 研究:社会とデザインの関わりの 2 4 研究:社会とデザインの関わりの 2 5 研究:社会とデザインの関わりの 2 6 研究:社会とデザインの関わりの 2 7 研究:社会とデザインの関わりの 2 7 研究:社会とデザインの関わりの 2 8 研究:社会とデザインの関わりの 2 9 研究:社会とデザインの関わりの 2 10 研究:社会とデザインの関わりの 2 11 研究:社会とデザインの関わりの 2 12 研究:社会とデザインの関わりの 2 12 研究:社会とデザインの関わりの 2 13 研究:社会とデザインの関わりの 2 14 研究:社会とデザインの関わりの 2 15 研究:社会とデザインの関わりの 2 17 研究:社会とデザインの関わりの 2 17 研究:社会とデザインの関わりの 2 17 研究:社会とデザインの関わりの 2 17 研究:社会会とデザインの関わりの 2 17 研究:社会とデザインの関わりの 2 17 研究:社会とデザインの関わりの		10	チーム:問題解決能力トレ	ノーニング②			3				
13 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング② 3 14 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング③ 3 15 研究:プレゼンテーション資料作成① 3 16 研究:プレゼンテーション資料作成② 3 17 研究:社会とデザインの関わり① 2 18 研究:社会とデザインの関わり② 2 19 研究:社会とデザインの関わり③ 2 20 研究:社会とデザインの関わり④ 2 21 研究:社会とデザインの関わり④ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑩ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑩ 2 28 研究:社会とデザインの関わりゅ 2 29 研究:社会とデザインの関わりゅ 2 20 研究:社会とデザインの関わりゅ 2 21 研究:社会とデザインの関わりゅ 2 22 研究:社会とデザインの関わりゅ 2 23 研究:社会とデザインの関わりゅ 2 24 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 25 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 29 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 21 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 22 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 23 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 24 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 25 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりゅとか 2 3		11	デザインの歴史⑤				3				
14 コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング③ 3 15 研究:プレゼンテーション資料作成① 3 16 研究:社会とデザインの関わり① 2 17 研究:社会とデザインの関わり② 2 18 研究:社会とデザインの関わり② 2 19 研究:社会とデザインの関わり③ 2 20 研究:社会とデザインの関わり④ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 29 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 20 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 21 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 22 藤井町間数 東際:社会とデザインの関わりまとめ 2 23 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 24 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 25 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 3		12	コンセプトを考える/アイ	デア発想トレー	ーニング①		3				
15 研究: ブレゼンテーション資料作成① 3 16 研究: 社会とデザインの関わり① 2 17 研究: 社会とデザインの関わり② 2 18 研究: 社会とデザインの関わり② 2 19 研究: 社会とデザインの関わり③ 2 20 研究: 社会とデザインの関わり④ 2 21 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究: 社会とデザインの関わり⑤ 2 27 研究: 社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究: 社会とデザインの関わりまとめ 2 29 合計時間数 ア2 教科書 特になし 広崎計画 大会 大学態度のよりまたの 20 研究: 社会とデザインの関わり 30		13	コンセプトを考える/アイ	デア発想トレー	ーニング②		3				
16 研究: プレゼンテーション資料作成② 3 17 研究: 社会とデザインの関わり① 2 18 研究: 社会とデザインの関わり② 2 19 研究: 社会とデザインの関わり③ 2 20 研究: 社会とデザインの関わり④ 2 21 研究: 社会とデザインの関わり⑤ 2 22 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究: 社会とデザインの関わり⑥ 2 25 3 3 3 3 3 3 3 3 3		14	, .,		ーニング③		3				
17 研究:社会とデザインの関わり① 2 18 研究:社会とデザインの関わり② 2 19 研究:社会とデザインの関わり③ 2 20 研究:社会とデザインの関わり④ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 37 28 37 37 37 37 37 37 37 3		15					3				
18 研究:社会とデザインの関わり② 2 19 研究:社会とデザインの関わり③ 2 20 研究:社会とデザインの関わり④ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外学習 授業課題に応じて自宅での作業 世帯率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家		16					3				
19 研究:社会とデザインの関わり③ 2 20 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑦ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑨ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑩ 2 27 研究:社会とデザインの関わり⑩ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 数科書 特になし 世界にない 2 数科書 特にない 3 世番報 特にない 4 世番報 学習 横に応じて自宅での作業 4 世番報 実務家 備考 4		17									
20 研究:社会とデザインの関わり⑤ 2 21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外学習 授業課題に応じて自宅での作業 財務課題に応じて自宅での作業 1 地席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20% おおまり 1 担当詳細 実務家		18	, . ,				2				
21 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外学習 授業課題に応じて自宅での作業 超講評価方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家 備考		19					2				
22 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 23 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 24 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 25 研究:社会とデザインの関わり⑥ 2 26 研究:社会とデザインの関わり⑩ 2 27 研究:社会とデザインの関わり事とめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外 学習 授業課題に応じて自宅での作業 成績評価 方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20%発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家		20		関わり④							
23 研究:社会とデザインの関わり® 2 24 研究:社会とデザインの関わり® 2 25 研究:社会とデザインの関わり® 2 26 研究:社会とデザインの関わり® 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外 学習 授業課題に応じて自宅での作業 成績評価 方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20%発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家 備考		21	研究:社会とデザインの関	1わり⑤			2				
24 研究:社会とデザインの関わり® 2 25 研究:社会とデザインの関わり® 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外 学習 授業課題に応じて自宅での作業 成績評価 方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家 備考		22	研究:社会とデザインの関	1わり⑥			2				
25 研究:社会とデザインの関わり⑨ 2 26 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外 学習 授業課題に応じて自宅での作業 成績評価 方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家		23	研究:社会とデザインの関	1わり⑦			2				
26 研究:社会とデザインの関わり⑩ 2 27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外学習 授業課題に応じて自宅での作業 成績評価方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20%発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家		24	研究:社会とデザインの関	わり8			2				
27 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 28 研究:社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外 学習 授業課題に応じて自宅での作業 成績評価 方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家		25					2				
28 研究: 社会とデザインの関わりまとめ 2 合計時間数 72 教科書 特になし 時間外学習 授業課題に応じて自宅での作業 成績評価 方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家 備考		26					2				
合計時間数72教科書特になし時間外 学習授業課題に応じて自宅での作業成績評価 方法出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20%担当詳細実務家 備考		27	研究:社会とデザインの関	わりまとめ			2				
教科書特になし時間外 学習授業課題に応じて自宅での作業成績評価 方法出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20%担当詳細実務家備考		28	研究:社会とデザインの関	わりまとめ			2				
時間外 学習 授業課題に応じて自宅での作業 成績評価 方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20%発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家 備考		合計時間数					72				
学習 成績評価 方法 出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20% 担当詳細 実務家 備考	教科書	, , , , ,									
力法 担当詳細 実務家 備考		授業課題に応じて自宅での作業									
V = V = V = V = V = V = V = V = V = V =		出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20%									
実務経験紹介 株式会社若菜企画 沖縄デザインセンター 制作部 平成19年3月から平成21年4月	担当詳細	実務家 備考									
	実務経	験紹介	株式会社若菜企画 沖縄	デザインセンタ	一制作部 平成19年3月	から平成21年4月					

学科·学年	総合デザイン マンガデサ	ノ科 1年次 ・インコース		授業方法	講義、実習	講義時期	前期				
授業科目	写真基礎			担当者	東 英児	科目必修区分	必修				
授業概要		眼レフカメラ <i>0</i> 車携するソフト		基礎を学ぶ。 e)も学習する。							
到達目標					ラ操作ができる 表現できる様になる。						
授業計画				内 容			授業時間数				
	1	オリエンテー	ション、機材の	の取扱①			2				
	2	機材の取扱の	②、F値を理角	解する			2				
	3	機材の取扱の	②、F値を理角	犀する ii			2				
	4	機材の取扱の	③、スローシャ	ィッター (ライトを	:使用・カメラスタジオ)		2				
	5	機材の取扱の	 シャッター 	-スピードを理角	 する		2				
	6	機材の取扱の	4)、シャッター	ースピードを理解	¥する ii		2				
	7	課題①「表情	うを撮る(公園	団付近)			2				
	8	8 課題②「おいしいもの」を撮る									
	9	機材の取扱	振り返り				2				
	10	作品鑑賞					2				
	11	ワンシーン・ワ	フンカット作品	制作① 概要記	說明 参考作品試写		2				
	12	ワンシーン・ワ	フンカット作品	制作② 企画			2				
	13	ワンシーン・ワ	フンカット作品	制作③ 撮影-	1		2				
	14	ワンシーン・ワ	フンカット作品	制作④ 撮影-	2		2				
	15	ワンシーン・ワ	フンカット作品	制作⑤ 撮影-	3		2				
	16	完成作品試2	写				2				
	17	作品鑑賞					2				
	18										
	19										
	20										
	21										
	22										
	23										
	24										
	25										
	26										
	27										
	28										
	29										
	30										
	合計時間数						34				
教科書	配布プリント										
時間外											
学習	, ,	IB # . == !: :	a 1-0 ×110 ·	1	И. Н. И.						
成績評価	カメラ、機材	操作の習熟度	30% 授業参	加度 20% 提出	作品状况 50%						
方法		···	p	I							
担当詳細		务家 	備考	(Id.) / A t		4.					
	験紹介	1993年4月~	1997年8月	(株)小金井市	民テレビ(番組制作業務	务)					

学科•学年		合デザイン科 1年次 マンガデザインコース		授業方法	講義、演習	講義時期	通年				
授業科目	デザイン思考	<u> </u>		担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修				
	他分野•同分	きを認識する。 分野の意見を取り入れ 価値を認める。	1物事	の考え方や考	えるプロセスを考察する。		•				
到達目標	主に共感・問行動すること 2年次・3年次	ができる。	トタイフ ・ 責任原	プ・テストの5つ 感を意識し他 <i>の</i>	の段階を経験・体感し、D Dメンバーと協力する。	ESIGNCOMPにてき	学生主体で				
授業計画					₹		授業時間数				
	1	並 7 <i>4- 編</i> (ロば + + - + -	公 維度		<u> </u>		2				
	1										
	2	新入生球技大会	(2岩 ォ)				2				
	3	デザイン思考導入(2				
	4	デザイン思考導入(`	(ンサスリーク)			2				
	5	デザイン思考A(導	-				2				
	6	デザイン思考A(ワー	- /	<u> </u>			2				
	7	デザイン思考A_発表		有(導人)			2				
	8	デザイン思考B(導)					2				
	9	デザイン思考B(ワー					2				
	10	デザイン思考B(ワー					2				
	11	デザイン思考②A(2				
	12				ビ義/ペルソナ設定)		2				
	13	デザイン思考②C(!	ワーク	/創造・プロト	タイプ)		2				
	14	デザイン思考②D(!			·		2				
	15	デザイン思考②E(ワ	フーク	/プレゼンテ-	ーション)		2				
	16	デザイン思考②F(ワ	フーク	/展示&共有)			2				
	17	DESIGNCOMPチー	-ム構領	築/チームでの	フワーク		14				
	18										
	19										
	20										
	21										
	22										
	23										
	24										
	25										
	合計時間数						46				
教科書											
時間外	各チームに。	より必要に応じてセル	レフタイ	/ムを活用して	ディスカッションを深める						
学習											
成績評価	出席率50%、	提出課題30%、学習	態度1	0%、課題発表	10%						
方法	, ====,	<u> </u>		,							
担当詳細	教	(員 備	 考	https://www.	steam-library.go.jp/conte	ent/101					
	上 験紹介	. , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	-	<u> </u>							

授業科目 ファッションエレメンツ 担当者 小嶺美菜 科目必修区分 必修 授業概要	11 JH 0	総合デザイン	✓科 1年次		丁汉41.	I	=++	
	学科•学年				授業方法	実習、演習	講義時期	通年
小物制作を通して、ミン などの辞放道具、バターン用具の核いを身に付ける。	授業科目					小嶺美菜	科目必修区分	必修
2.素材を加工する技術を学ぶ。 1.現場の話を関き、就職意識 へつなげる。	授業概要	・小物制作を	通して、ミシン	/などの洋裁:	道具、パター			
1 合同 オリテ 接業説明・自己紹介 3 3 3 4 か制作 クラッチ・ハッグ / 道具の使い方 3 3 4 か制作 クラッチ・ハッグ / 道具の使い方 3 4 か制作 クラッチ・ツッグ / ジュンの使い方 3 5 合同 虹の家・ワークショップ1 3 3 7 小物制作 ブローチ・キーホルダー 3 8 小物制作 ブローチ・キーホルダー 3 8 小物制作 アイッシュケース 3 3 7 小物制作 トートバッグ 3 10 小物制作 トートバッグ 3 10 小物制作 トートバッグ 3 11 葉のワーグ卒業生 3 12 葉のワーグ卒業生 3 12 葉のワーグ卒業生 3 14 15 16 16 17 18 19 19 19 19 19 19 19	到達目標	2.素材を加コ 3.基本を学び	□する技術を学 バ、自らの制作	学ぶ。 Fへ応用できる	る知識を得る	0		
2 小物制作 クラッチバッグ/道具の使い方 3 3	授業計画				内:	容		授業時間数
3		1	合同	オリテ 授業	説明・自己紹	介		3
4 合同 虹の家・ワークショップ1 3 5 合同 虹の家・ワークショップ3 3 7 小物制作 ブロークショップ3 3 8 小物制作 ブロークマス 3 9 小物制作 トートバッグ 3 10 小物制作 トートバッグ 3 11 染めワーク卒業生) 3 3 12 染めワーク(卒業生) 3 3 13 染めワーク(卒業生) 3 3 14 15 16 17 18 15 16 17 18 19 19 19 19 19 10 <td></td> <td>2</td> <td></td> <td>クラッチバック</td> <td>グ/道具の使い</td> <td>か方</td> <td></td> <td>3</td>		2		クラッチバック	グ/道具の使い	か方		3
5 合同 虹の家・ワークショップ2 3 3 7 小物制作 ブローチ/キーホルダー 3 3 9 小物制作 トートバッグ 3 3 10 小物制作 トートバッグ 3 3 11 葉めワーク(卒業生) 3 11 葉めワーク(卒業生) 3 12 葉めワーク(卒業生) 3 14 15 16 16 17 18 19 20 20 21 22 23 24 25 26 26 27 28 6 27 28 6 27 28 6 27 28 6 3 3 3 3 3 3 3 3 3		3	小物制作	クラッチバック	グ/ミシンの使	い方		3
6 合同 虹の家・ワークショップ3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3		4	合同	虹の家・ワー	ウショップ1			3
		5	合同	虹の家・ワー	クショップ2			3
8 小物制作 ティッシュケース 3 9 小物制作 トードバッグ 3 10 小物制作 トードバッグ 3 11 染めワーク(卒業生) 3 12 染めワーク(卒業生) 3 13 染めワーク(卒業生) 3 14 15 16 16 17 18 19 20 19 21 22 23 24 25 26 27 28 26 合計時間教 39 教科書 日内職業の企業がらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価 方法 世紀学校内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30%		6	合同	虹の家・ワー	クショップ3			3
9 小物制作 トートバッグ 3 10 小物制作 トートバッグ 3 11 染めワーク(卒業生) 3 12 染めワーク(卒業生) 3 13 染めワーク(卒業生) 3 14 4 15 6 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 合計時間数 39 教科書 大学習 財商率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% は当詳細 教員 備考		7	小物制作	ブローチ/キ	ーホルダー			3
10		8		ティッシュケー	ース			3
11		9		-				3
12 集めワーク(卒業生) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3		10	小物制作	トートバッグ				3
13		11						-
14		12						3
15		13	染めワーク(ど	卒業生)				3
16		14						
17								
18		16						
19		17						
20		18						
21 22 23 3 24 25 26 27 28 6計時間数 合計時間数 39 教科書 時間外学習 各アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価 方法 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% 担当詳細 教員 備考								
22 23 3 24 25 26 26 27 28 28 合計時間数 39 教科書 各アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価 方法 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% 担当詳細 教員 備考		20						
23 24 25 26 27 28 合計時間数 39 教科書 各アイテム毎にレポート作成 受業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価 方法 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% 担当詳細 教員 備考								
24 25 1 26 27 1 28 合計時間数 39 教科書 各アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 投業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価 方法 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% 1 担当詳細 教員 備考								
25 26 27 28 合計時間数 39 教科書 各アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価 方法 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% 担当詳細 教員 備考								
26 27 28 39 教科書 39 時間外学習 各アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価方法 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% 担当詳細 教員 備考								
27 28 合計時間数 39 教科書 F間外 学習 格アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価 方法 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% 担当詳細 教員 備考								
教科書 各アイテム毎にレポート作成 財間外 学習 各アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。 成績評価 方法 出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30% 担当詳細 教員 備考								
会計時間数39教科書各アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。成績評価 方法出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30%担当詳細教員備考								1
教科書								00
時間外 学習各アイテム毎にレポート作成 授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。成績評価 方法出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30%担当詳細教員備考	☆ト・ ₹パ = +-	台計時間数						39
方法 機構 担当詳細 教員 備考	時間外				次の授業ま	でに終わらせる。		
		出席率20%	•授業態度20	%•作品完成	度30%・プレ	ゼン力30%		
実務経験紹介 — — — — — — — — — — — — — — — — — — —	担当詳細	教	.員	備考				
	実務経	験紹介						

学科•学年	総合デザイン マンガデサ	/科 1年次 ・インコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	コンセプト道	場	担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	・ワークショッ ・コンセプトカ	ークの基礎体力とも言える プを通して、課題発見・i いらビジュアル表現を考え ビジュアルをプレゼンテ・	果題解決スキル る習慣を身に [、]	、コンセプトワード表現スキ つける。	テルを身につける。	
到達目標	・「コンセプト ・説得力、オ		ることにより、 ンを創造するこ		己表現力、自己アピ	ール力を
授業計画				容		授業時間数
	1			か。 課題発見&解決策系		15
	2	課題発見&解決策発見	トレーニング+	コンセプトワード表現力トレ	ノーニング	15
	3	コンセプトからビジュアル	を現へ、プレー	ゼンテーションへ。		15
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	合計時間数					45
教科書	特になし					
時間外	自宅や放課	後などを活用し、コンセフ	トメイキングの	打ち合わせをチームで実材	ĦĪ.	
学習	arade to	Les Marson Value 197	. ^- ^-			
成績評価	出席率30%、	授業取り組み姿勢30%、こ	コンセプト・プレ	ゼンテーション40%		
方法			1			
担当詳細		答家 備考	1			
実務経	験紹介	株式会社アサツーディ・	ケイ HATOYA	株式会社 広告企画・制作	業務歴36年	

令和 5	年度			学校名:	専修学校 インターナショ	ョナルデザインアカデ	<u></u>
学科•学年	総合デザイン マンガデザ			授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	映像基礎			担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要					1メラの構図からカメラワ	一ク知識を身につける	Ō.
到達目標			る事が出来る する事ができる				
	●制作側の	意図と動画の	関係性を理解	っ。 Pする事ができる を理解する事だ			
授業計画				内 容	ř		授業時間数
	1	講義イントロ	ダクション/絵	除が動いて見え	る仕組み		3
	2	カメラの構図	とポジショニン	/グ/カメラワー	ークについて		3
	3	ワンシーン・!	フンカット作品	制作① 概要記	说明 参考作品試写		3
	4	ワンシーン・!	フンカット作品	制作② 企画			3
	5	ワンシーン・!	フンカット作品	制作② 企画			3
	6	ワンシーン・!	フンカット作品	制作③ 撮影			3
	7		フンカット作品				3
	8	ワンシーン・!	フンカット作品	制作④ 試写			3
	9						
	10						
	11						
	12						_
	13						1
	14						<u> </u>
	15						+
	16 17						+
	18						+
	19						
	20						+
	21						+
	22						+
	23						1
	24						+
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						
	合計時間数						24
教科書	配布プリント						
時間外 学習							
成績評価	カメラ、機材	操作の習熟度	5 30% 授業参	加度 20% 提出	作品状況 50%		
方法							
担当詳細	教	(員	備考				
実務経	験紹介						

学科•学年	総合デザイン マンガデザ	/科 1年次 ・インコース		授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	シナリオ			担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	マンガ製作り	こおけるストー	ーリー展開の基	基礎「起承転結	」を理解する。		
到達目標	起承転結の	理論を応用し	てオリジナル	の4コマ漫画を	制作する。		
授業計画				内 容	:		授業時間数
	1	1コマ漫画					2
	2	1コマ漫画~	品評				2
	3	1ページ漫画	Ĭ				2
	4	1ページ漫画	Í				2
	5	1ページ漫画	■~品評				2
	6	4コマ漫画()	起承転結)				2
	7	4コマ漫画(下書き~ペン	入れ)			2
	8	4コマ漫画(~	ペン入れ~仕	:上げ)			2
	9	4コマ漫画・1	品評				2
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						
	合計時間数						18
教科書	特になし						
時間外	自宅での取り	り組み					
学習							
成績評価	●出席評価	点20%●総合	課題評価点3	80%(提出課題の)平均点より算出)●授	業態度20%	
方法	●課題·発表	長評価点30%(課題クオリティ	<u>()</u>			
担当詳細	教	負	備考				
実務経	験紹介						

授業科目 ファッション販売 担当者 村田里紗 科目必修区分 必修 授業概要 ・ファッション業界について興味をもつ ・ファッション業界について知る・検定取得に役立つ基礎を身につける ・ファッション業界について知る。 ・専門用語の意味を理解する・ファッションに興味をもち自分自身のコーディネートやスタイリングを楽しみ実践する ・アパレル(ファッション)分野と他業種との関連を理解する	学科•学年	総合デザインマンガデザ	/科 1年次 ・インコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期		
				担当者	 村田里紗	科目必修区分	必修		
専門用部の意味を理解する・ファッションに興味をもち自分自身のコーディネートやスタイリングを楽しみ実施する ・アパレル(ファッション)分野と他業種との関連を理解する 1 日ご紹介/導人(ファッション/収売力を選手の作組の)1章 ファッション販売知識 3 2 1章 ファッション(販売力議が販売員の役割) 3 3 2 1章 一ファッション/収売技術販売員の役割) 3 3 3 2 前品知識コーディネートについて課題制作) 3 3 3 2 前品知識コーディネーについて課題制作) 3 3 3 2 前品知識コーディネーについて課題制作) 3 3 3 2 1 3 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		・ファッション	業界について興味をもつ			7777	30.13		
技業計画	到達目標	専門用語の践する)意味を理解する・ファッシ			ニートやスタイリングを	楽しみ実		
2 1章一ファッション販売短額(アパレル・ファッションブランドについて課題制作) 3 3 課題発表 3 4 3章一改品知識(ローディネードについて課題制作) 3 5 課題発表 3 6 5章・マーケティング 3 7 5章・マーケティング(商品マーケティング課題制作) 3 8 課題発表 3 9 10 11 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 22 25 26 27 28 24 お村書 カルは同数 アバシル、ファッションジョップを見る、市場の動き流行をキャッチザる 本書報報 世際年の大学を選出の事業を選出の事業を表します。 担当詳細 実務家 備考	授業計画						授業時間数		
3 課題発表 3 3 3 3 4 2章 アファッション/敗売技術(販売員の役割) 3 3 3 3 3 3 3 3 3		1	自己紹介/導入/ファッショ	ン(アパレルと)	は/業界の仕組み) 1章ーフ	アッション販売知識	3		
4 2章-ファッション/販売技術販売員の役割) 3章 南島知識(コーディネートについて課題制作) 5 課題発表 6 5章-マーケティング(商品マーケティング課題制作) 3 3 8 課題発表 9 3 10 11 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 合計時間数 24 数科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外 方法 フィッション販売能度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家 備考		2	1章ーファッション販売知識	哉(アパレル・)	ファッションブランドについ	て課題制作)	3		
*** 3章一商品知識(コーディネートについて課題制作) 3 3 6 5章ーマーケティング 3 3 7 5章ーマーケティング(商品マーケティング課題制作) 3 3 3 3 3 3 9 10 11 11 12 13 14 15 16 17 18 19 19 20 21 22 23 21 25 26 27 28 26 27 28 21 25 26 27 28 21 25 26 27 28 21 25 26 27 28 21 25 26 27 28 27 28 24 25 26 27 27 28 27 28 27 28 27 28 27 28 27 28 27 27		3	課題発表				3		
6 5章ーマーケティング 3 3 3 3 3 3 3 9 5 5 5 5 5 5 5 5 5		4					3		
7 5章ーマーケティング(商品マーケティング課題制作) 3 8 課題発表 3 9 10 11 11 12 13 14 15 16 17 18 18 19 20 21 22 23 24 24 25 25 26 27 28 合計時間数 24 数科書 ファッション東売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 アプッション東売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 お時間外 学習 成績評価 方法 出当詳細 実務家 備考		5	課題発表				3		
8 課題発表 3 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 19 19 19 19 19 19		6	5章ーマーケティング				3		
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 19 19 19 19 19 19		7	5章ーマーケティング(商品	品マーケティン	グ課題制作)		3		
10		8	課題発表				3		
11		9							
12		10							
13		11							
14		12							
15		13							
16		14							
17		15							
18		16							
19		17							
20 21 22 23 24 25 26 27 28 28 28 24 25 28 28 29 29 29 29 29 29		18							
21 22 23 24 25 26 27 28 合計時間数 24 教科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外学習 アパレル、ファッションショップを見る、市場の動き流行をキャッチする 成績評価方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家 備考		19							
22 23 24 25 26 27 28 6 合計時間数 合計時間数 24 教科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外学習 アパレル、ファッションショップを見る、市場の動き流行をキャッチする 成績評価方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家		20							
23 24 25 26 27 28 合計時間数 24 教科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外 学習 アパレル、ファッションジョップを見る、市場の動き流行をキャッチする 成績評価 方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家									
24 25 26		22							
25 26 27 28 合計時間数 24 教科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外 学習 アパレル、ファッションショップを見る、市場の動き流行をキャッチする 成績評価 方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家							<u> </u>		
26 27 28 1 合計時間数 24 教科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外学習 アパレル、ファッションショップを見る、市場の動き流行をキャッチする 成績評価方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家									
27 28 合計時間数 24 教科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外 学習 アパレル、ファッションジョップを見る、市場の動き流行をキャッチする 成績評価 方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家 備考							 		
28 24 教科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外学習 アパレル、ファッションプを見る、市場の動き流行をキャッチする 成績評価 方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家 備考									
合計時間数24教科書ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会時間外 学習アパレル、ファッションショップを見る、市場の動き流行をキャッチする成績評価 方法出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15%担当詳細実務家備考							<u> </u>		
教科書 ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会 時間外 学習 アパレル、ファッションプを見る、市場の動き流行をキャッチする 成績評価 方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家							0.4		
時間外 学習 成績評価 方法 世路率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家 備考	本ケマハ ++・		F = 北 - 1 上 - 2 1 上 - 2 1 上 - 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1	マンジ(二)、土上一	· 坛卿协会		24		
成績評価 方法 出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15% 担当詳細 実務家 備考	時間外								
The state of the s	成績評価	出席率40%	出席率40%·授業態度30%·理解度15%·課題評価15%						
	担当詳細	実務家 備考							
			1						

学科•学年	総合デザイン マンガデザ		授業方法	講義、演習	講義時期	通年				
授業科目	デザインコンフ	プ&インターンシップ準備	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修				
授業概要	企業訪問や	とは違う、様々な物事を見 ワークショップを通して、就 ポイントを自ら行うことで、社	職活動におけ	ける業界の知識を得る。						
到達目標	就職において企業訪問なる	デザイン業界の動きを関連 ての方向性を見つけること どで、疑問点を具体的に述 で理を行うことができる。	ができる。							
授業計画			内	容		授業時間数				
	1	DESIGNCOMP準備				23				
	2	DESIGNCOMP準備				23				
	3	DESIGNCOMP準備/DE				33				
	4	DESIGNCOMP搬出、イン	ターンシップ	準備		18				
	5	5 フォロー授業、インターンシップ準備								
	6	フォロー授業、インターン	シップ準備			23				
	7									
	8									
	9									
	10									
	11					<u> </u>				
	12					<u> </u>				
	13					<u> </u>				
	14									
	15									
	16					<u> </u>				
	17					1				
	18					<u> </u>				
	19					1				
	20					1				
	21					 				
	22					1				
	23					1				
	24					1				
	25					 				
	26					<u> </u>				
	27 28					 				
	合計時間数					143				
 教科書	特になし					143				
時間外	111 (2720									
学習		/⇒ → → · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		4 D W 45 P 2 - 2						
成績評価	出席率50%、	出席率50%、審査評・レポートなどの提出率25%、授業見学態度25%								
方法	1.01	. II	ı							
担当詳細		[負 備考								
美務 経	験紹介									

学科·学年	総合デザイン マンガデザ	/科 1年次 ・インコース		授業方法	講義、実習	講義時期	通年	
授業科目	オリエンテー	・ション		担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修	
授業概要			、立ち位置を記)垣根を超えて		き分野を見定める。		•	
到達目標	分野・ジャン	ルの垣根を超	て、コミュニケ [、] 習えて発言する し、実行する。					
授業計画				内	容		授業時間数	
	1	入学後オリコ	エンテーション				23	
	2	入学後オリコ	エンテーション				23	
	3	入学後オリコ	エンテーション				22	
	4	入学後オリコ	エンテーション				20	
	5	後期オリエン	ノテーション				5	
	6							
	7							
	8							
	9							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26						<u> </u>	
	27							
	28							
	29						<u> </u>	
Lut. & L. of	合計時間数						93	
教科書	特になし							
時間外								
学習	出席率50%、授業取組内容(アポイントなどの積極性)30%、レポート20%							
成績評価	出席率50%、	授業取組内領	谷(アホイント7	などの積極性) 30%、レボート20%			
方法	101	<u> </u>	144a -lan					
担当詳細		(員 T	備考					
夫 務経	験紹介							

学科•学年	総合デザイン マンガデザ	/科 2年次 ・インコース		授業方法	講義、演習	講義時期	通年		
授業科目	探求2	<u> </u>		担当者	工藤綾	科目必修区分	必修		
授業概要	デザインのア 求・考察する		造するために、	既存のデザイン	ノや人物、また学生が	興味がある事柄に対し	ン深く探		
到達目標	自分や仲間の自らの考えを			説得力のあるプ	レゼンテーションを行う)			
授業計画				内 容			授業時間数		
	1	コンセプト道	道場フォロー				2		
	2	総合デザイ	ン科が楽しむ	ための企画を考	えよう①		2		
	3	総合デザイ	ン科が楽しむ	ための企画を考	えよう②		2		
	4	総合デザイ	ン科が楽しむ	ための企画を考	えよう②		2		
	5	IDAの学生	を巻き込んだか	企画を考えよう()			2		
	6	6 IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう②プレプレゼン							
	7	IDAの学生	を巻き込んだか	全画を考えよう()プレゼンテーション本	潘	2		
	8	IDAの学生	を巻き込んだか	企画を考えよう(2		
	9	IDAの学生	を巻き込んだか	全画を考えよう(き	5)		2		
	10	IDAの外を	巻き込んだ企画	画を考えよう			2		
	11	IDAの外を	巻き込んだ企画	画を考えよう			2		
	12	IDAの外を	巻き込んだ企画	画を考えよう			2		
	13	IDAの外を	巻き込んだ企画	画を考えよう			2		
	14	IDAの外を	巻き込んだ企画	画を考えよう/準	備		2		
	15	IDAの外を	巻き込んだ企画	画を考えよう/準	備		2		
	16	IDAの外を	巻き込んだ企画	画を考えよう/準	備		2		
	17	IDAの外を	巻き込んだ企画	画を考えよう/実	行		2		
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24								
	25								
	26								
	27								
	28								
	29								
	30								
	合計時間数						34		
教科書									
時間外 学習									
成績評価	授業態度40	%、発表態原	度20%、出席率	40%					
方法	• • •		T :	1					
担当詳細		[<u>員</u> 	備考						
美務経	験紹介								

学科·学年	総合デザイン マンガデザ	/科 2年次 ・インコース		授業方法	講義、実習	講義時期	前期		
授業科目	コンセプト道	場2		担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修		
授業概要	・オープンコ 識を身につり・課題からコ	する ンセプトを発見	への参加を込むし、企画と昇	通して、より高 昇華させるスキ	高める。 い課題に取り組むチャレン ルを身につける のスキルを身につける	・	り強い意		
到達目標	・コンセプトー		ティ追求への)貪欲さを示っ	ち抜く意識を示すことがで けことができる。 ができる。	ぎる。			
授業計画					容		授業時間数		
	1	オープンコン	·				15		
	2	オープンコン	•	47 - 15 - 7 - 7	- 10		15		
	3								
	4	4 自分ブランディング							
	5								
	6								
	7								
	8								
	9								
	10								
	11								
	12								
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24								
	25								
	26								
	27								
	合計時間数						60		
教科書	特になし								
時間外	自宅や放課後などを活用し、コンセプトメイキングの打ち合わせをチームで実施								
学習									
成績評価	出席率30%、	授業取り組み	姿勢30%、コン	ンセプト・プレ	ゼンテーション40%				
方法									
担当詳細	教	員	備考						
実務経	:験紹介								

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー 総合デザイン科 2年次 学科•学年 授業方法 実習 講義時期 後期 マンガデザインコース デザインコンプ&インターンシップ準備 授業科目 担当者 謝敷宗邦 科目必修区分 必修 普段の環境とは違う、様々な物事を見聞きすることでデザインの広さを知り、感性を高める。 授業概要 企業訪問やワークショップを通して、就職活動における業界の知識を得る。 企業へのアポイントを自ら行うことで、社会的自立を促す。また、スケジュール管理を身につける。 授業内容とデザイン業界の動きを関連づけることができる。 到達目標 就職においての方向性を見つけることができる。 企業訪問などで、疑問点を具体的に述べることができる。 スケジュール管理を行うことができる。 授業計画 内 容 授業時間数 15 1 DESIGNCOMP準備 2 25 DESIGNCOMP準備 3 25 DESIGNCOMP準備 4 25 DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP 5 16 DESIGNCOMP搬出、インターンシップ準備 6 20 フォロー授業、インターンシップ準備 7 20 フォロー授業、インターンシップ準備 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 合計時間数 146 教科書 時間外 学習 出席率50%、審査評・レポートなどの提出率25%、授業見学態度25% 成績評価 方法 担当詳細 教員 備考 実務経験紹介

学科•学年	総合デザイン マンガデザ	/科 2年次 ・インコース		授業方法	講義、実習	講義時期	通年		
授業科目	オリエンテー	・ション		担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修		
授業概要			立ち位置を記)垣根を超えて		き分野を見定める。				
到達目標	分野・ジャン		望えて発言する	ーション能力を ることができる。					
	,								
授業計画		I - w			字 		授業時間数		
	1		ンテーション				20		
	2		ンテーション				20		
	3		ニンテーション				20		
	4		ンテーション	,			20		
	5	後期オリエン					5 5		
	6								
	7	牛はじめオリ	エンテーショ	<u> </u>			5		
	8								
	9								
	10								
	11								
	12								
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
	18								
	19								
	20								
	21								
	22								
	23								
	24						-		
	25						_		
	26						-		
	27								
	28								
	29						<u> </u>		
₩ <\ +.	合計時間数						95		
教科書	特になし								
時間外 学習									
	山中本[00]	校来史名于2	☆/マポ ハ ノ -	ないのまだが	1200/ 1 12 . 1 200/				
成績評価 方法	山	坟	合(ノ かイント)	よとい頑極性)30%、レポート20%				
	-1xE	· 昌	/±: +/·	<u> </u>					
担当詳細		(員 T	備考						
天 務経	:験紹介	ļ							

	44 A - 1 11 1	ひ 2年ツ	T		-	T					
学科•学年	総合デザイン マンガデサ	/科 2年次 ^デ インコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年					
授業科目	デザイン思え	· ·	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修					
授業概要	物事の考え	考を認識する。 方や考えるプロセスを考察 価値を認める。	する。								
到達目標	主に共感・問行動すること	考を通してDESIGNCOMPは 問題定義・創造・プロトタイプ ができる。 なはリーダーシップや責任原	。・テストの5つ	の段階を経験・体感し、D	ESIGNCOMPにて学	生主体で					
		首の意見を受け入れ、発言									
授業計画			内	<u> </u>		授業時間数					
	1	デザイン思考導入①/新	f入生歓迎球:	 技大会準備		2					
	2										
	3	デザイン思考導入②				2					
	4	デザイン思考導入③				2					
	5	デザイン思考導入4				2					
	6	デザイン思考導入⑤				2					
	7	デザイン思考/学年ワー	- ク①(学年	 シャッフル)		2					
	8	デザイン思考/学年ワー				2					
	9	デザイン思考/学年ワー				2					
	10	デザイン思考/分野別ワ				2					
	11	デザイン思考/分野別ワ		_ -		2					
	12	デザイン思考/分野別ワ				2					
	13	デザイン思考/全学年ワ				2					
	14	デザイン思考/全学年ワ	フーク②			2					
	15	デザイン思考/全学年ワ	フーク③			2					
	16	DESIGNCOMP導入①				2					
	17	DESIGNCOMP導入②/	′後期の取り約	祖みに向けて		2					
	18	DESIGNCOMPチーム棒				28					
	19										
	20										
	21										
	22										
	23										
	24										
	25										
	合計時間数					62					
教科書											
時間外 学習	各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める										
成績評価 方法	出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10%										
担当詳細	教員 備考 <mark>https://www.steam-library.go.jp/content/101</mark>										
実務経	上 験紹介		=								
<u> </u>						-					

接業務要	学科•学年	総合デザイン マンガデサ	/科 2年次		授業方法	講義、実習	講義時期	通年	
入物以外のデザインを習得することでキャラクターデザインの箱を広げ方を考察する。 到達日標 一	授業科目	生物キャラク	ターデザイン	/	担当者	米須清人	科目必修区分	必修	
技業計画	授業概要							たつける。	
1	到達目標	業界就職に	向けての架容	どの生物キャラ	クターデザイン	イラストの基礎知識、指	i画力の習得出来る。		
2 数本を見たがら劇物企体スケッチワーグ音格 — 同刊け一道段展売付か)・クリディン 音色ワーク1回目 3 数本を見たがら劇物会体エク・ケットリーグ機会 両付け一道段展売付か)・クリディン 音色リーク2回目 3 数以デザ・ファークロ 保存するが解析・ご参称して自分なりの解析で再構的 3 の成り・デザ・ファークローグローグ 保存するが解析・ご参介の解析で再構的 3 の成り・デザ・ファークローグローグ 保存するが解析・ご参介の解析で再構的 3 の成り・デザ・ファークローグ 保存するが解析・ご参介の解析で再構的 3 ののような 第一次のような 第一次のような	授業計画				内 容			授業時間数	
3 数本を見ながら動物全体スクッチワーツ(常体一向付け一造角変素件与)・ツザイン音色アーク回口 3 3 4 2以ビ・デザインアーツの(現在するが解と 一つ選択して自分な9の解釈で再構的 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3		1	生物キャラクター	-デザインの目的、』	必要性について、授	業の流れと評価点の確認 (プチ	デザインワーク)	3	
4		2	教本を見ながら!	動物全体スケッチワ	'ーク(骨格→肉付け-	→追加要素付与)→グリザイユ着	音色ワーク1回目	3	
5 上版ル・デザインリーが①ー2 (現在する公園を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 3 6 分配リーデザインワーか①ー3 (現在するの献を一つ選択して自分なりの解釈で再構築)学生は作品提出 3 7 クラス品研会を講所会①休養からフィードパックを受け取り加筆 3 8 米郊からフィードパックを受け取り加筆 3 3 9 クラス品研会を講所会②休蚕からフィードパックを受け取り加筆したものを再品部 3 1 10 シル・デザインリーク②・復在するシルを一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 3 1 11 シルル・デザインリーク②・3 (現在するシルを一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 4 3 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 2 2 1 2 1 2 2 2 2 2 3 3 1 2 2 4 2 2 5 2 2 2 2 2 3 3 2 2 4 4 2 2 5 2 2 5 2 6 5 2 6 6 2 7 7 2 8 8 2 9 9 3 0 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6		3	教本を見ながら	動物全体スケッチワ	'ーク(骨格→肉付け-	→追加要素付与)→グリザイユ着	ř色ワーク2回目	3	
6		4	幻獣リ・デザイン	ワーク① (現存する	幻獣を一つ選択して	自分なりの解釈で再構築)		3	
7 クラス高評会及講評会のX米類からフィードバックを受け取り加筆) 3 8 米親からフィードバックを受け取り加筆) 3 3 9 クラス高評会議評会②X米類からフィードバックを受け取り加筆社だものを背高評 3 10 の思いデザインワーク②、現存する別帳を一つ選択して自分なりの解釈で再構築 3 110 幻眼いデザインワーク②・現存する別帳を一つ選択して自分なりの解釈で再構築 3 110 対限リデザインワーク②・現存する別帳を一つ選択して自分なりの解釈で再構築 3 112 対限リデザインワーク②・現存する別帳を一つ選択して自分なりの解釈で再構築 9 学生は作品提出 3 13 クラス高評会成講評会②X米類からフィードバックを受け取り加筆したものを背品評 6 14 米親からフィードバックを受け取り加筆したものを背品評 6 15 クラス高評会議評会②X米類からフィードバックを受け取り加筆したものを背品評 6 16 17 18 18 19 20 21 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22		5	幻獣リ・デザイン	ワーク①ー2 (現存	する幻獣を一つ選択	して自分なりの解釈で再構築)		3	
8 米級からフィードバックを受け取り加電② 9 クラス品評会会講評会②(米和からフィードバックを受け取り加電したものを再品評) 3 10 幻歌リ・デザインワーク② (現存する幻歌を一つ選択して自分なりの解釈で再研究) 3 11 幻歌リ・デザインワーク② -2 (現存する幻歌を一つ選択して自分なりの解釈で再研究) 3 12 幻歌リ・デザインワーク② -3 (現存する幻歌を一つ選択して自分なりの解釈で再研究) 3 13 クラス島評会会講評会②(米和からフィードバックを受け取り加筆) 4 米級からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評) 5 クラス島評会会講評会②(米和からフィードバックを受け取り加集したものを再品評) 6 16 17 18 18 19 20 21 22 23 3 24 25 26 26 27 28 28 29 30 6計時間数 29 30 6計時間数 20 6計時間数 48 29 30 6計時間数 48 20 6計時間数 5計時間数 5計時間数 5計時間数 5計時間数 5計時間数 5計時間数 5計時間が 5計時間数 5計時間が 5計時間数 5計時間が 5計時		6	幻獣リ・デザイン	ワーク①-3 (現存で	する幻獣を一つ選択	して自分なりの解釈で再構築)	学生は作品提出	3	
9 クラス品評会と課評会の米乳からフィードバックを受け取り加工にものを再品評) 3 10 知歌リ・デザインワーク②(現在する幻歌を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 3 11 幻獣リ・デザインワーク② - 3 (現在する幻歌を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 3 12 幻獣リ・デザインワーク② - 3 (現在する幻歌を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 4 13 クラス品評会と講評会の(米乳からフィードバックを受け取り加筆) 3 14 米須からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評) 6 15 クラス品評会を講評会の(米乳からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評) 6 16 17 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19		7	クラス品評会&講	靠評会①(米須からフ	フィードバックを受け耳	なり加筆)		3	
10 切散リ・デザインワーク② (現存する幻散を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 3 11 幻散リ・デザインワーク② -2 (現存する幻散を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 3 12 幻態リ・デザインワーク② -3 (現存する幻散を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 9 13 クラス局部会議部会の比較初からフィードハクを受け取り加策① 3 14 米須からフィードハックを受け取り加策② 3 15 クラス局部会議部会②(米須からフィードハックを受け取り加策したものを再品部) 6 16 17 18 18 19 20 21 22 21 22 22 23 24 25 26 26 27 27 28 29 30 24 29 30 25 29 30 26 21 29 30 26 21 27 28 29 30 26 21 29 30 26 21 29 30 26 21 27 28 29 30 26 21 29 30 26 21 27 28 29 30 26 21 29 30 26 21 27 28 29 30 27 28 29 30 26 21 29 30 26 21 27 28 29 30 26 27 28 29 30 27 28 29 30 27 28 30 27 28 30 27 28 30 27 28 30 27 28 30 30 26 28 29 30 29 30 26 29 30 27 29 30 30 26 27 30 30 26 27 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30		8	米須からフィードバックを受け取り加筆②						
11 幻戦リ・デザインワー20-2 (現存する幻験を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 3 12 幻戦リ・デザインワークの-3 (現存する幻験を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 学生は作品提出 3 13 /ラス品評会と議評会の(米領からフィードハックを受け取り加強したものを再品評) 3 14 米領からフィードバックを受け取り加強したものを再品評) 6 15 /ラス品評会と議評会の(米領からフィードバックを受け取り加強したものを再品評) 6 16 177 18 18 19 20 21 22 23 24 25 25 25 26 26 27 28 28 29 30 30 合計時間数 48 数科書 時間外 学習		9	クラス品評会&講	靠評会②(米須からフ	フィードバックを受け耶	なり加筆したものを再品評)		3	
12 幻戦リ・デザインワーク②-3 (現存する幻戦を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 学生は作品提出 3 13 クラス品評会&講評金①(米領からフィードバックを受け取り加筆) 3 14 米領からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評) 6 15 クラス品評会&講評金②(米領からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評) 6 16 17 18 18 19 20 20 21 21 22 23 24 25 25 26 26 27 28 28 29 30 6 29 29 30 6 29 29 21 28 29 29 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		10	幻獣リ・デザイン	ワーク② (現存する	幻獣を一つ選択して	自分なりの解釈で再構築)		3	
13		11	幻獣リ・デザイン	ワーク②ー2 (現存	する幻獣を一つ選択	して自分なりの解釈で再構築)		3	
14 ***********************************		12	幻獣リ・デザイン	ワーク②-3 (現存で	する幻獣を一つ選択	して自分なりの解釈で再構築)	学生は作品提出	3	
15 クラス品評会&講評会②(米策からフィードバックを受け取り加楽したものを再品評) 6 16 17		13	クラス品評会&講	靠評会①(米須からフ	フィードバックを受け耶	なり加筆)		3	
16		14	米須からフィート	ババックを受け取り加	1筆②			3	
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 合計時間数 本科書 エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 時間外学習 成績評価 方法 ・ 出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ・ 課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考		15	クラス品評会&講	靠評会②(米須から フ	フィードバックを受け耶	なり加筆したものを再品評)		6	
18		16							
19		17							
20 21 22 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		18							
21 22 23 24 25 25 26 27 28 29 29 29 29 29 29 29		19							
22 23 24 25 25 26 27 28 28 29 30 29 30 29 30 29 30 29 30 29 30 29 30 20 28 29 30 20 29 30 20 29 30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		20							
23 24 25 26 26 27 27 28 29 30 29 30 29 30 29 30 29 30 20 29 30 20 29 30 20 29 30 20 29 29 30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		21							
24		22							
25 26 27 28 29 29 30 48 48 数科書 エレンペルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 時間外 学習		23							
26 27 28 28 29 29 30 48 48 数科書 エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 5 音間外 学習		24							
27 28 29 30 合計時間数 48 教科書 エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 時間外 学習 成績評価 方法 ●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考		25							
28 29 30 合計時間数 48 教科書 エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 時間外 学習 成績評価 方法 ●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考		26							
29 30 合計時間数 48 教科書 エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 時間外 学習 成績評価 方法 ●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考		27							
30 合計時間数 48 教科書 エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 5智 出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 相当詳細 教員 備考		28							
会計時間数 48 教科書 エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 時間外 学習 成績評価 方法 ●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考		29							
 教科書 エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど 時間外 学習 成績評価 方法 ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考 		30							
時間外 学習 成績評価 方法 ● 出席評価点20% ● 総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出) ● 授業態度20% ● 課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考								48	
学習 成績評価 方法 ● 出席評価点20% ●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出) ●授業態度20% ● 課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考	教科書	エレンベルガーの)動物解剖学(ボー	ーンデジタル) MG	科定期購読雑誌/イ	ラストレーション、MDN、CGWO	RLD その他参考DVDなど		
方法 ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考									
方法 ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考	成績評価	●出席評価	点20%●総合	·課題評価点3	30%(提出課題の	平均点より算出)●授美	- 		
		●課題·発表	長評価点30%(課題クオリティ	<u>()</u>				
実務経験紹介	担当詳細	教	(員	備考				-	
	実務経	験紹介							

学科•学年	総合デザインマンガデザ		授業方法	講義、実習	講義時期	通年			
		ターデザイン	担当者	上原里桜	科目必修区分	必修			
授業概要		クターデザインにおける基础 オに用いるオリジナルキャ							
到達目標		クターデザインの基礎的な							
		からの様々なオーダーに対 どけでなく設定まで緻密に、			する				
				CHAIL	, •				
授業計画				容		授業時間数			
	1	オリエンテーション/動物を			. (=)	3			
	2	キャラクターデザインの基準				3			
	3	キャラクターデザインの基準				3			
	4	キャラクターデザインの基準	本③動物をモ	チーフにキャフクター製作	(清書)	3			
	5	表情の描き分けの基本①				3			
	6	表情の描き分けの基本②				3			
	7	男女の顔つき描き分け				3			
	8	男女の体つき描き分け				3			
	9	年齢別描き分け				3			
	10	自分の持ち物を擬人化① 自分の持ち物を擬人化②				3			
	11	自分の持ち物を擬人化③				3			
	13	オリジナルキャラクター製作		<u> </u>		3			
	14	オリジナルキャラクター製作				3			
	15	オリジナルキャラクター製作				3			
	16	進化キャラクター/エフェク		L) 0/ HI H Z		3			
	17	進化キャラクター/エフェク				3			
	18	SDキャラクターの基礎	<u> </u>			3			
	19	オリジナルキャラクター製作		<u>X</u> (1)		3			
	20	オリジナルキャラクター製作				3			
	21	オリジナルキャラクター製作	乍(男性)三面[X 3		3			
	22	オリジナルキャラクター製作	乍(男性)三面[図④/品評会		3			
	23	SNSとの付き合い方				3			
	24	発注通りにキャラクターデ	ザイン①			3			
	25	発注通りにキャラクターデ	ザイン②			3			
	26	発注通りにキャラクターデ	ザイン③			3			
	27	発注通りにキャラクターデ	ザイン④			3			
	28	作品品評会/一年次の振り	0返り			9			
	29								
	30								
	合計時間数					90			
教科書	スカルプター	のための美術解剖学							
時間外 学習									
成績評価	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%								
方法	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)								
担当詳細		[負 備考							
実務経	験紹介								

学科•学年	総合デザイン		子仅41.	実習	講義時期				
		・インコース ・ ・ ・	授業方法			前期			
授業科目	アナログデサ		担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修			
授業概要		の画材を用いて、アンダル 「ラストに欠かせない色彩・		・手描きならではの表現力)習得。	と夕につける。				
	デザインやィ	(ラストにおいて、ツールに	ことらわれないま	表現ができるようになる。					
四世日际				<u> </u>					
授業計画			内	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		授業時間数			
	1	授業説明、教材紹介				1			
	2	自己紹介イラストマンガ①				2			
	3	自己紹介イラストマンガ②				2			
	4	自己紹介イラストマンガの	 品評会 			2			
	5 コピックの使い方、着色①								
	6	コピックの使い方、着色②				2			
	7	公募制作(年賀状イラスト	デザイン)①			2			
	8	公募制作(年賀状イラスト	デザイン)②			2			
	9	品評会・投票(1h)、レタリン	ング実習			2			
	10	レタリング実習完成、品評	平 会			2			
	11	四季イラスト制作①				2			
	12	四季イラスト制作②				2			
	13	四季イラスト制作③				2			
	14	レタリング実習①				2			
	15	レタリング実習②				2			
	16	ステッカーデザイン(制作)			2			
	17	ステッカーデザイン(印刷	、品評会)			2			
	18	アナログデザイン自由課		Dカンバス)		2			
	19	アナログデザイン自由課				2			
	20	アナログデザイン自由課	題			2			
	21	アナログデザイン自由課	題•投票			2			
	22	IDA宣伝ポスター作成①				2			
	23	IDA宣伝ポスター作成②				2			
	24								
	25					<u> </u>			
	26					<u> </u>			
	27					<u> </u>			
	28					 			
	29					<u> </u>			
	30					<u> </u>			
	合計時間数					45			
教科書	配色パターン	コレクション(BNN)							
時間外 学習									
成績評価	西 ●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%								
方法	●課題·発表	長評価点30%(課題クオリテ	ィ)						
担当詳細	教	[
実務経	験紹介								

G I小叮	十段		子仪石:	専修子校 イングーナンコ	1707 9-127 707	<u> </u>				
学科•学年	総合デザイン マンガデザ	/科 2年次 ・インコース	授業方法	実習	講義時期	通年				
授業科目		ターデザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修				
授業概要		だ技術を活かして付加個)に新たな価値の見つけ力								
到達目標		観や価値観(他にはない作 なを行う。公募へ取り組み			識)を取り入れたキャ	ラクター				
授業計画			内	 容		授業時間数				
	1	仕事においてマスターすべ	べきスキルレクラ	チャー(技術&知識) イラストコ	コンペ取り組み①開始	2				
	2	イラストコンペ取り組み①	ラフ、構図案材			2				
	3	イラストコンペ取り組み①	線画構築			2				
	4	イラストコンペ取り組み①	線画構築			2				
	5	イラストコンペ取り組み①	着色作業			2				
	6	イラストコンペ取り組み①	着色作業			2				
	7	イラストコンペ取り組み①	仕上げ作業			2				
	8 イラストコンペ取り組み①仕上げ作業(サイトへの投稿)									
	9	イラストコンペ取り組み作	品品評会(クラ	ス内にて投票まで実施)		2				
	10	イラストコンペ取り組み②	ラフ、構図案材	 構築		2				
	11	イラストコンペ取り組み②	線画構築			2				
	12	イラストコンペ取り組み②	線画構築			2				
	13	イラストコンペ取り組み②	着色作業			2				
	14	イラストコンペ取り組み②	着色作業			2				
	15	イラストコンペ取り組み②	仕上げ作業			2				
	16	イラストコンペ取り組み②	仕上げ作業			2				
	17	イラストコンペ取り組み②	仕上げ作業(ナイトへの投稿)		2				
	18	制作作品の品評会①				2				
	19	制作作品の品評会②FB				2				
	20	イラストコンペ取り組み②	ラフ、構図案材	構築		2				
	21	イラストコンペ取り組み②	線画構築			2				
	22	イラストコンペ取り組み②	線画構築			2				
	23	イラストコンペ取り組み②	線画構築			2				
	24	イラストコンペ取り組み②	着色作業			2				
	25	イラストコンペ取り組み②	着色作業			2				
	26	イラストコンペ取り組み②	着色作業			2				
	27	イラストコンペ取り組み②	仕上げ作業			2				
	28	イラストコンペ取り組み②	仕上げ作業			2				
	29	イラストコンペ取り組み②	仕上げ作業(ナイトへの投稿)		2				
	30	制作作品の品評会①				2				
	合計時間数									
教科書	人物デッサン	スカルプターのための美術	所解剖学(ボーン	デジタル) エレンベルガー(の動物解剖学(ボーンラ	デジタル)				
時間外 学習										
成績評価	価 ●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%									
方法	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)									
担当詳細	教員 備考									
実務経	と 験紹介		-							
<u> </u>		•								

接案解目 カラー音楽 月 2 中絶智英	学科•学年	総合デザインマンガデザ	/科 2年次 ・インコース	授業方法	実習	講義時期	通年			
授業帳要 カラー背景の基礎と制作過極を理解し、自然物と人工物の音彩方法を学ぶ。 到達日標 仕上がったクオリティでの提出。空間と光の理解、カラー背景の苦予意識の改善。 授業計画	授業科目			担当者	仲地智英	科目必修区分	必修			
接業計画	授業概要	カラー背景の	り基礎と制作過程を理解し	、自然物と人工	二物の着彩方法を学ぶ。					
接業計画										
2 最初の空と響の表現 2 2 3 昼間の空と響の表現 2 2 5 5 夕方の空と響の表現 2 2 6 夜の空と響の表現 2 2 5 5 夕方の空と響の表現 2 2 6 6 夜の空と響の表現 2 2 6 6 夜の空と響の表現 2 2 7 夜の空と響の表現 2 2 7 夜の空と響の表現 2 2 9 7 夜の空と響の表現 2 2 9 7 夜の空と響の表現 2 2 1 1 9 年原の空間の広がりを表現 2 2 1 1 9 年原の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 年底の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 年底の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 年底の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 2 1 1 1 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 2 1 1 1 末(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 2 1 1 1 末(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	到達目標	仕上がったク	カオリティでの提出。空間と	光の理解。カラ	ー背景の苦手意識の改	善。				
2 最初の空と響の表現 2 2 3 昼間の空と響の表現 2 2 5 5 夕方の空と響の表現 2 2 6 夜の空と響の表現 2 2 5 5 夕方の空と響の表現 2 2 6 6 夜の空と響の表現 2 2 6 6 夜の空と響の表現 2 2 7 夜の空と響の表現 2 2 7 夜の空と響の表現 2 2 9 7 夜の空と響の表現 2 2 9 7 夜の空と響の表現 2 2 1 1 9 年原の空間の広がりを表現 2 2 1 1 9 年原の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 年底の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 年底の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 年底の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 2 1 1 1 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 2 1 1 1 末(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 2 1 1 1 末(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1										
2 昼間の空と葉の表現 2 2 4 夕方の空と葉の表現 2 2 6 夜の空と葉の表現 2 2 6 夜の空と葉の表現 2 2 7 夜の空と葉の表現 2 2 8 草原のチュートリアル 2 2 1 草原の空間の広がりを表現 2 2 中原の空間の広がりを表現 2 2 中原の空間の広がりを表現 2 2 中原の空間の広がりを表現 2 2 1 1 中原の空間の広がりを表現 2 2 1 1 中原の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 1 中原の空間の広がりを表現 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	授業計画				<u> </u>		-			
3 昼間の空と雲の表現				<u> </u>						
4 夕方の空と雲の表現 5 夕方の空と雲の表現 6 夜の空と雲の表現 7 夜の空と雲の表現 8 阜原のチュートリアル 9 草原の空間の広がりを表現 10 草原の空間の広がりを表現 11 草原の空間の広がりを表現 12 阜原の空間の広がりを表現 12 阜原の空間の広がりを表現 13 地面のチュートリアル 14 木のチュートリアル 15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 19 水面と反射について学ぶ 20 海面のチュートリアル 21 家のチュートリアル 21 家のチュートリアル 22 23 24 25 29 30 40 30 6 3 30 6 3 30 6 5 3 4 6 4 5 3 30 8 5 3 30 6 5 3 4 6 6 5 3 30 8 5 3 30 6 5 3 4 6 6 5 3 30 8 5 3 30 6 5 3 4 6 6 5 3 30 8 5 3 30 6 5 3 4 6 6 5 3 30 8 5 3 30 8 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 6 5 3 3 3 5 3 5 3 5 3 5 3 3 5 5 3							-			
5 夕方の空と雲の表現 6 夜の空と雲の表現 7 夜の空と雲の表現 2 2 7 夜の空と雪の表現 8 草原のチュートリアル 9 草原の空間の広がりを表現 10 草原の空間の広がりを表現 11 草原の空間の広がりを表現 11 草原の空間の広がりを表現 12 草原の空間の広がりを表現 12 草原の空間の広がりを表現 13 地面のチュートリアル 14 木のチュートリアル 15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 19 水面と反射について学ぶ 20 海面のチュートリアル 21 家のチュートリアル 2 2 23 2 24 2 25 2 23 3 24 2 27 2 28 2 29 3 30 6 合計時間数 を要な場合は実施。 ・学習 成漢評価 方法 ●用席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題/オリティ) 担当詳細 数員 備考										
6 夜の空と雲の表現 2 7 夜の空と雲の表現 2 8 草原の子ュートリアル 2 9 草原の空間の広がりを表現 2 11 本のチュートリアル 2 14 木のチュートリアル 2 15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 水面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 21 家のチュートリアル 2 22 第 3 24 2 25 3 24 2 26 3 27 28 29 30 6 27 28 29 30 6 28 音景作画改訂版 2 数科書 背景作画改訂版 2 数件書 背景作画改訂版 3 世帯評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% 6 課題・発表評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% 6 課題・発表評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% 6 課題・発表評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% 6 課題・発表評価点30%(課題タオリティ) 4 世当詳細 教員 備考										
7 夜の空と雲の表現 2 2 2 2 2 2 2 2 2										
8 草原のチュートリアル 9 草原の空間の広がりを表現 10 草原の空間の広がりを表現 11 草原の空間の広がりを表現 12 草原の空間の広がりを表現 12 草原の空間の広がりを表現 12 草原の空間の広がりを表現 13 地面のチュートリアル 14 木のチュートリアル 15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 木面と反射について学ぶ 2 0 海面のチュートリアル 2 1 家のチュートリアル 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2										
9 草原の空間の広がりを表現 10 草原の空間の広がりを表現 2 11 草原の空間の広がりを表現 11 草原の空間の広がりを表現 2 12 草原の空間の広がりを表現 12 草原の空間の広がりを表現 13 地面のチュートリアル 14 木のチュートリアル 15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 水面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 20 海面のチュートリアル 2 2 22 23 24 22 22 23 24 25 26 26 27 28 28 29 30 6計時間数 おり 古野田敷 おり 古野田敷 おり 古野田敷 おり 古野田敷 は で おり は で おり は り か は り は り										
10 草原の空間の広がりを表現 2 2 11 草原の空間の広がりを表現 2 2 12 草原の空間の広がりを表現 2 13 地面のチュートリアル 14 木のチュートリアル 15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 水面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 2 家のチュートリアル 2 2 2 2 2 2 2 2 2				TH						
11 草原の空間の広がりを表現 2 2 2 2 2 2 2 2 2										
12 草原の空間の広がりを表現										
13 地面のチュートリアル 2 14 木のチュートリアル 2 15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 木面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 21 家のチュートリアル 2 22 23 2 23 24 2 25 26 27 28 29 30 6 27 28 29 30 6 29 30 6 5 古野町数 5 5 古野町数 5 5 大阪倉評価 方法 5 6 大阪倉評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% 5 6 大阪倉評価点30%(課題クオリティ) 4 1 大阪倉評価点30%(課題クオリティ) 4 1 1 大阪倉評価点30%(課題クオリティ) 4 1 1 大阪倉評価 5 1 1 大阪倉評価点30%(課題クオリティ) 4 1 1 大阪倉部に対します。 4 1 1 大阪倉部に対します。 4 1 1 大阪倉部に対します。 4 1 1 大阪倉部に対します。 4 1 1 大阪名部に対します。 4 1 1 大阪名称に対します。 4 1 1 大阪名部に対します。 4 1 1 大阪名部に対します。 4 1 1 大阪名部に対します。 4 1 1 大阪名部に対します。 4 1 1 大阪名称に対します。 4 1 1 大阪名称に対しまする										
14 木のチュートリアル 2 15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 水面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 21 家のチュートリアル 2 22 23 24 25 26 27 28 28 29 30 合計時間数 42 教科書 背景作画改訂版 必要な場合は実施。 時間外 学習 必要な場合は実施。 最近、発表評価点30%(課題アオリティ) 人民業態度20% 余表評価点30%(課題アオリティ) 人民業態度20% 人民業能度20% 人民業能度20				: 児						
15 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 16 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 水面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 21 家のチュートリアル 2 22 23 24 25 26 27 26 27 28 29 30 合計時間数 42 教科書 背景作画改訂版 必要な場合は実施。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・										
16 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 17 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 水面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 21 家のチュートリアル 2 22 23 24 25 26 27 28 29 30 29 30 29 30 29 30 20 20 方法 背景作画改訂版 必要な場合は実施。 42 数科書 背景作画改訂版 必要な場合は実施。 少要な場合は実施。 少要な場合は実施。 少要な場合は実施。 少要な場合は実施。 少妻能度20% 少課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 数員 備考 備考				入ったむ星なま	 \$ T 目					
17 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 18 本(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 水面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 21 家のチュートリアル 2 22 23 24 25 26 27 28 29 30 6 計時間数 42 数科書										
18 木(主役)、地面、雑草が入った背景を表現 2 19 水面と反射について学ぶ 2 20 海面のチュートリアル 2 21 家のチュートリアル 2 22 23 24 25 26 27 28 29 20 30 29 20 30 20 20 30 20 20 30 30 30 合計時間数 42 教科書										
19 水面と反射について学ぶ 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2							+			
20 海面のチュートリアル 2 21 家のチュートリアル 2 22 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2					() u					
21 家のチュートリアル 2 22 23 24 25 25 26 27 28 29 29 29 29 29 29 29										
22 23 24 25 26 27 28 29 29 30 29 30 42 42 42 42 42 42 42 4										
23							 			
24 25 26 27 28 29 29 29 29 29 29 29										
26 27 28 29 29 29 30 42 29 29										
27 28 29 29 30 42 42 42 42 42 42 42 4		25								
28 29 30 合計時間数 42 教科書 背景作画改訂版 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・										
29 30 合計時間数 42 教科書 背景作画改訂版 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		27								
30 42 数科書 背景作画改訂版 42 数科書 背景作画改訂版 2 2 2 2 2 2 2 2 2		28								
合計時間数 42 数科書 背景作画改訂版 45 2 2 2 2 2 2 2 2 2		29								
 教科書 背景作画改訂版 時間外 学習 必要な場合は実施。 成績評価 方法 ●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% 担当詳細 教員 備考 		30								
時間外 学習 成績評価 方法		合計時間数					42			
学習 成績評価	教科書	背景作画改	訂版							
方法 ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考		必要な場合は実施。								
方法 ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 担当詳細 教員 備考	成績評価	評価 ●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%								
		●課題·発表	長評価点30%(課題クオリテ	1)						
実務経験紹介	担当詳細	報員 備考								
	実務経	験紹介								

学科·学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース			授業方法	実習	講義時期	後期				
授業科目	修了制作			担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修				
授業概要		、成としたマンカ クライアントを想			を制作する。 、制作とチーム制作の両こ	方で行う)	•				
到達目標	マンガ、イラスト表現にて自身の考えや思いを伝えられる作品制作を行う。										
授業計画	内 容										
	1 各メンバーorチームにてテーマ決定(現実問題を加味したテーマ詮索)										
	2										
	3	3 各メンバーorチームに制作開始									
	4 各メンバーorチームに制作開始										
	5 各メンバーorチームに制作開始										
	6	各メンバーorst	チームに制作	乍開始			5				
	7	各メンバーorst	チームに制作	乍開始			5				
	8				発表プレゼンテーション)		5				
	9	各メンバーorst					5				
	10	各メンバーorst	チームに制作	乍開始			5				
	11	各メンバーors					5				
	12	各メンバーorst	チームに制作	乍開始(最終	提出/学校内サーバーに	提出)	5				
	13										
	14										
	15										
	16										
	17										
	18										
	19										
	20										
	21										
	22										
	23										
	24										
	25										
	26										
	27						_				
	28										
	29						+				
	30										
************************************	合計時間数	ナ+ロ \V. #43ケーベ ※	生/世				60				
教科書	必要に応し!	て担当教務で準	芦川								
時間外 学習											
	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%										
成績評価 方法	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)										
担当詳細	教員 備考										
	上 験紹介		る。								
大场性	吻不小耳刀										

学科•学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース		授業方法	実習	講義時期	通年				
授業科目	背景1		担当者	長尾響	科目必修区分	必修				
授業概要	アナログで一点透視、二点透視の基礎技術を学び魅力ある背景画が描ける技術力を磨く。									
到達目標	漫画、イラス	ト、アニメ作品	品に活かす基础	迷レベルの背景	:作画テクニック習得。					
授業計画	内 容									
	1 導入授業・オリエンテーション									
	2	2 アイレベル、消失点の概念(一点、二点、三点透視)								
	3 分割、増殖(窓やタイルの描き方)									
	4 【一点透視図法】の説明、描き方~習作、参考									
	5 一点透視図法									
	6	一点透視図	法の作画				3			
	7	一点透視図	法の作画				3			
	8	一点透視図	法の作画				3			
	9	一点透視図	法の作画				3			
	10	【二点透視图	図法】の説明、	描き方~習作、	参考		3			
	11	二点透視図	法の作画				3			
	12	二点透視図	法の作画				3			
	13	二点透視図	法の作画				3			
	14 二点透視図法の作画 15 【三点透視図法】の説明、描き方~習作、参考 16 三点透視図法の作画 17 三点透視図法の作画									
	18 三点透視図法の作画 19 授業まとめ 20 21									
	22									
	23									
	24									
	25									
	26									
	27									
	28									
	29									
	30									
	合計時間数						57			
教科書	パース塾(廣	済堂出版)								
時間外										
学習										
成績評価 方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%									
	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)									
担当詳細		[<u>員</u> 	備考							
実務経	験紹介						_			

2 // 1/

学科•学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース		授業方法	実習	講義時期	通年				
授業科目	DTP2		担当者	山田祥包	科目必修区分	必修				
授業概要	現場で必要なDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックまでをレチンガ制作時の表現に活かせる技だけでなく、純粋なDTPソフトとして使いこなすレベルになるまでをる。主にillustratorを中心に進めポートフォリオ用DTPに繋げられるような流れで進行する									
到達目標	現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックの習得									
授業計画	内 容									
	1	1 自己紹介、進路意識についての共有、学習動機付け、書体出力見本の作成 2 基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成 3 基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成(MAC室出力)								
	2									
	3									
	4	文庫本サイン	ズの装丁デザ	イン/愛がテー	ーマ		3			
	5	文庫本サイン	ズの装丁デザ	イン/愛がテー	ーマ(MAC室出力)		3			
	6	文庫本サイン	ズの装丁デザ	イン/愛がテー	ーマ(MAC室出力)		3			
	7)役割、ペーシブ ネーション作成	ネーションと参考(作品の検証、作品集サイ		3			
	8	ポートフォリ	オフォーマット	作成①			3			
	9	ポートフォリ	オフォーマット	作成②			3			
	10	ポートフォリ	オフォーマット	作成③			3			
	11 ポートフォリオレイアウト①									
	12	ポートフォリ	オレイアウト②	1			3			
	13	ポートフォリ	オレイアウト③				3			
	14									
	15									
	16									
	17 18 19									
	20									
	21									
	22									
	23									
	24									
	25									
	26									
	27									
	28									
	合計時間数						39			
教科書	モリサワ書体見本帳、メディア別・書体サンプル帖、VIVIVITサイト(必要に応じ活用)									
時間外 学習										
成績評価 方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%									
	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)									
担当詳細	教	(員	備考							
実務経	験紹介									

学科•学年	: 総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース			授業方法	講義、実習	講義時期	通年				
授業科目	背景2			担当者	長尾響	科目必修区分	必修				
授業概要	デジタルで一点透視、二点透視の基礎技術を生かした応用力のある背景作品を制作する。										
到達目標	漫画、イラス	ト、アニメ作品	品に活かす応り	用レベルの背景	作画テクニック習得。						
授業計画	内 容										
	1	パースのおさ	らいと復習				3				
	2	デジタル背景	:の導入(パーン	ス定規などツール	使用方法)		3				
	3	デジタル背景	の応用(窓やタ	マイルなどの変形	ツール)		3				
	4	1点透視図法	のデジタル作画	町(パース定規の	指導)		3				
	5	1点透視図法	のデジタル作画	町			3				
	6	2点透視図法	のデジタル作画	町(パース定規の	指導)		3				
	7	2点透視図法のデジタル作画									
	8	3点透視図法	のデジタル作画	町(パース定規の	指導)【カラー背景で使用	するビルの線画】	3				
	9										
	10										
	11										
	12										
	13										
	14										
	15										
	16										
	17										
	18										
	19										
	20										
	21										
	22										
	23										
	24										
	25						_				
	26										
	27						_				
	28										
	29										
	30										
/.\! -1 \	合計時間数						24				
教科書	パース塾										
時間外 学習											
	●山東並作上000~000~000~如用並作上000/担山四耳~寸停上)6巻山)● 6巻40~										
成績評価 方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%										
	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 教員 備考 よ										
担当詳細		I	備考								
夫務栓	験紹介										

学科•学年	総合デザイン マンガデサ	/科 2年次 ・インコース		授業方法	実習	講義時期	前期			
授業科目	デッサン2			担当者	新崎竜哉	科目必修区分	必修			
授業概要到達目標	・物の形(形態)や空間の捉え方を理解し描写力を身につける。 ・監察力を身につけ、量感や質感などのテクニックを学びます。 ・鉛筆以外の描画材、表現材料等で質感を描き制作へのクオリティを上げる。 ・空間表現や観察力、描写力が身につくことが出来る。 ・描画材での鉛筆や色鉛筆で形を捉えて描き、完成度を高めて仕上げることが出来る。 ・テクニックや技術向上でクオリティを上げることが出来る。									
授業計画										
	描画材での基礎練習。鉛筆や色鉛筆でのグラデーション・色の重なりやハッチング練習等。									
	2 身近な物をモチーフとして鉛筆で全体的な対象となる形、物を描きます。									
	3 ↓ コピック着彩									
	4 ボールペンで描く プラスチック材やペットボトル									
	5	\downarrow					3			
	6	\downarrow					3			
	7	·人物(色鉛筆&	とパステル	での制作)資	料写真トレース		3			
	8	↓転写					3			
	9	↓ 色鉛筆デッ	サン				3			
	10	\downarrow					3			
	11	\downarrow					3			
	12 ・車/バイク(鉛筆での制作) 資料写真トレース									
	13	13 ↓ 転写								
	14	\downarrow					3			
	15	\downarrow					3			
	16	·動植物/昆虫类	頃 点描で	の制作 Gペ	ん・丸ぺん・ボールペン等		3			
	17	↓ 転写					3			
	18	↓ 点描制作					3			
	19	\downarrow					3			
	20									
	21									
	22									
	23									
	24									
	25									
	26									
	27									
	28									
	合計時間数						57			
教科書	•参考文献 2	グラフィック社 鉛	筆デッサン	/ ドローイング	`					
時間外 学習										
成績評価	●出席評価	点20%●総合課!	顕評価点3	0%(提出課題)	の平均点より算出)●授業	 熊度20%				
方法	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)									
担当詳細	教員 備考									
		- '	M14 A	<u> </u>						