

## 授業科目等の概要

(文化教養専門課程 クリエイティブデザイン科 イラスト・マンガコース) 令和8年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			志学 I	「人」としての「在り方」を考えて人生の中で「幸せ」を築く方法を身につける。	1通	34	2	△	○		○		○		
○			総合学習 I	「組織」の中でやりがいや目標などを立てる方法などを身につける。専攻する分野・ジャンルの垣根を超えてを目指すべき分野を見定める。	1通	147	4	△	○		○	○	○	○	
○			キャリアデザイン I	就職活動に伴う準備(企業リサーチ、履歴書、作品集、面接練習、求人先で必要となる専門技術トレーニング)の時間としても使用する。校外学習(合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間でもある。	1通	46	2	△	○		○			○	
○			情報リテラシー	事例や注意点を通じ、デザイン現場でのAI活用法を模索。変化する業界に対応し、AIを効果的に使いこなす応用力を養います。	1前	23	1	○			○			○	
○			色彩学	色彩に関わる職業に求められる知識・技能を身につける。	1通	50	3	○	△		○			○	
○			デッサン I	遠近法の基礎を状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。課題をこなす事で鉛筆による描画や彩色(色の濃さ、なめらかな階調表現、線による表現)を具体的に理解させて能力を向上させる。	1通	54	2	△	○		○			○	
○			背景 I	アナログで背景の基礎技術、基礎的なパース理論を学習する。	1前	80	2				○	○		○	○
○			アナログデザイン実習	コピックなどの画材を用いて、デジタルには出せない手描きならではの表現力を身につける。デザインやイラストに欠かせない色彩・配色の知識の習得。	1前	60	2				○	○		○	
○			人物キャラクターデザイン	人物キャラクターデザインの基礎的な技術と知識を習得する。クライアントからの様々なオーダーに対応できる柔軟性と発想力を身につける。	1通	65	2		○		○			○	
○			シナリオマンガ制作	シナリオ分析方法と構成方法を学習する。マンガ表現における基本技術と知識を学習する。	1後	87	3		○		○			○	
○			アニメ概論	アニメ業界やアニメーション作品の技術的成り立ちや業界の歴史を学ぶと共に基礎的なアニメーション技術作品(自由課題)も制作する	1後	54	3		○		○			○	

○		基礎制作実習	1年次の集大成としたイラスト、デザインの知識を応用しマンガ、イラストレーション作品を制作する。(チーム制作で行う)	1後	90	3			○	○	○	○	○	
○		デザイン思考	デザイン思考を認識する。他分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。他の意見の価値を認める。	1後	30	2	△	○		○	○	○	○	
合計 13 科目		1年次 単位時間			820			時間	31				単位	
○		イベント・企画	作品展や企業連携を主導。企画から実施までを統括し、社会で通用するマネジメント力とプロジェクト遂行力を完成させます。	2通	72	2			○	○	○	○	○	
○		総合学習Ⅱ	「組織」の中でやりがいや目標などを立てる方法などを身につける。専攻する分野・ジャンルの垣根を超えてを目指すべき分野を見定める。	2通	110	4	△	○		○	○	○	○	
○		デッサンⅡ	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。	2前	32	2	△	○		○		○		
○		キャリアデザインⅡ	就職活動に伴う準備(企業リサーチ、履歴書、作品集、面接練習、求人先で必要となる専門技術トレーニング)の時間としても使用する。 校外学習(合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間でもある。	2前	16	1	△	○		○			○	
○		背景Ⅱ	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。	2前	42	1			○	○			○	○
○		応用キャラクターデザイン	1年次で学んだ技術を活かして付加価値をつけた新たなデザイン力を身につける。今までのものに新たな価値の発見方や深みを持たせる考え方や方法を創造する。	2通	108	4		○		○			○	
○		商品デザイン	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。	2通	51	2		○		○			○	
○	○	マンガクリエイター(卒業制作)	プロの漫画家として活躍できるような作品の制作を目指す。作画クオリティはもちろん、ストーリー構成に至るまでを徹底的に何度も練り上げ、他人の心を動かせるような作品作りを目指す。	2通	126	4			○	○			○	○
	○	キャラクターデザイン(卒業制作)	各学生で考えたテーマに基づいてオリジナルコンテンツの企画立案、ビジュアル制作の構造を課題として指導していく。課題を通して学生自身の構想力・表現力を磨いていき、自分の作りたいものかつ他者に理解してもらえる作品作りの方法を身につける。	2通	126	4			○	○			○	
	○	アニメーション(卒業制作)	アニメーション制作全体のながれを理解し、個人でアニメーションを作る方法論とチームによる作品制作の実践をとらえてアニメーションという表現技法を身につける。	2通	126	4			○	○			○	
○		マンガビジネス	作品制作の際のクライアント間のやりとりやビジネスマナー、法律など作品制作に関連する知識を身に付け、クリエイターとしての知識や技術を習得する	2通	30	2	○	△		○		○		

○		イラストデザイン	1年次で学んだ基礎技術を活かしてイラストコンペに応募をして業界での実績づくりに努める	2後	36	2	△	○	○	○								
○		Live2D	Live2Dソフトを使用してキャラクター制作全体のながれを理解し自身の制作したオリジナルキャラクターならではの表現技法を身につける。	2通	84	3	△	○	○									
○		DTP2	現場に必要な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クチャーしマ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目標とする。主にillustratorを中心に進めポートフォリオ用	2通	36	2		○	○									
○		デザイン思考	デザイン思考を認識する。他分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。他の意見の価値を認める。	2前	27	1	△	○	○	○	○	○	○					
○		企業研究	業界で活躍をしている卒業生や企業の方を招いて在校生向けに講話及びワークショップを行なう。いただき創作意欲や足りない部分の技術と知識の向上に役立てる。	2前	30	1	○	△	○	○	○	○	○					
合計 16 科目				2年次 単位時間	1,052			時間	39			単位						
○		総合学習Ⅲ	ジャンルの垣根を超えた専攻分野の垣根を超えて共同作業を行い、横断的に社会やデザインが繋がっていることを認識する。	3通	90	3	△	○	○	○	○	○						
○		コンセプト道場	発想力、企画力、言語化力の向上を図り、制作の基盤となるコンセプト構築力を養う。	3前	18	1		○	○									
○		現代社会調査演習	企業訪問や各種行事への参加を通して、社会理解を深め、視野の拡大と実践力の向上を図る。	3通	48	1			○	○	○	○	○					
○		リアルショップ実務	ファッションビジネスの内容をベースにマーケティングから段階的な企画・運営を行う。実店舗運営に関して分析・検証し(PDCA)、配慮する。デザインコンプにて全ての行程をまとめ、ファイルを作成する	3通	62	2			○	○	○	○	○					
○		イベント・企画	イベントの企画、制作、運営準備を通して、協働力、実行力、課題解決力の向上を図る。	3後	72	3			○	○	○	○	○					
○		デッサン3	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。	3前	30	1		○	○					○	○			
○		応用キャラデザ	1年次で学んだ技術を活かして付加価値をつけた新たなデザイン力を身につける。今までのものに新たな価値の見つけ方や深みを持たせる考え方や方法を創造する。	3通	88	3		○	○					○	○			
○		背景2	デジタルのツールを用いて基礎技術を生かした応用力のある背景作品を制作する。	3前	42	2		○	○					○	○			

○		Live2D	Live2Dソフトを使用してキャラクター制作全体のながれを理解し自身の制作したオリジナルキャラクターならではの表現技法を身につける。	3前	27	1	△	○	○	○	○		
○		キャリアデザインⅡ	履歴書作成、面接対策、ポートフォリオ制作等を通して、就職実現に必要な力を養う。	3通	32	2	△	○	○	○	○		
○		デザイン思考	デザイン思考を認識する。物事の考え方や考えるプロセスを考察する。他の意見の価値を認める。	3前	9	0	△	○	○	○	○		
○		卒業制作	3年間の集大成としての作品をつくり、学内のプレゼンテーション、展示会を通して作品の発表を行う。	3通	126	4		○	○	○	○		
○		商品デザイン	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。	3通	45	2	△	○	○	○	○		
○		イラストデザイン	1年次で学んだ基礎技術を活かしてイラストコンペに応募をして業界での実績づくりに努める	3後	36	2	△	○	○	○	○		
○		マンガビジネス	作品制作の際のクライアント間のやりとりやビジネスマネージャー、法律など作品制作に関連する知識を身に付け、クリエイターとしての知識や技術を習得する	3通	30	2	○	△	○	○	○		
○		DTP2	現場に必要な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クチャーしマ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目標とする。主にillustratorを中心に進めポートフォリオ用DTPに繋がられるような流れで進行する	3後	47	2	△	○	○	○	○		
合計 16 科目				3年次 単位時間	802		時間	31		単位			

合計 34 科目				3年間総単位時間	2,674		時間	101		単位		
----------	--	--	--	----------	-------	--	----	-----	--	----	--	--