科目名	コンピュータデザインベーシックA （デジタルコミック）	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	小高みちる
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼間部二1年Bクラス	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	マンガ家21年　アニメデザイナー12年　講師歴35年						
授業の学習内容	CLIPSTUDIOPAINTでマンガ作品を制作するための使い方（基礎）を学びます。 デジタルデータの出力、入稿の仕方を練習します。						
到達目標	CLIPSTUDIOPAINTでモノクロマンガ作品を制作できるようになる。 モノクロマンガ作品をデジタルデータで入稿できるようになる。						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢50%　課題を作業する実力50% ・出席しただけで授業に参加していない場合は出席したことになりません。 ・この授業では、マンガ作品を評価するのではなく、CLIPSTUDIO PAINTの機能をきちんと理解し、開設した通りに作業できるかどうかを重視します。 編集部へ入稿するときやアシスタントの仕事をするときに、指示通りにできるかどうか、が大切だからです。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義　実技	パソコンの使い方、片づけ方 CSPに慣れる　トレスとアミトーン	デジタルで絵と基本トーンの練習
2	4月28日	講義　実技	アミ、線、ノイズトーンの貼り方	デジタルで絵と基本トーンの練習
3	5月12日	講義　実技	枠線が引けるようになる アミ、線、ノイズトーンを貼る	デジタルで絵と基本トーンの練習
4	5月19日	講義　実技	枠線が引けるようになる アミ、線、ノイズトーンを貼る	デジタルで絵と基本トーンの練習
5	6月2日	講義　実技	変形コマの枠線　フキダシの作り方 グラデーショントーンの貼り方	デジタルで絵とトーンの練習
6	6月16日	講義　実技	効果線の描き方 模様、効果トーン	デジタルで絵とトーンの練習
7	6月23日	講義　実技	総復習　指示に従って作業する	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
8	6月30日	講義　実技	手描き原稿のスキャン、2値化の仕方 データの書き出し方法	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
9	7月7日	講義　実技	手描き原稿のスキャン、2値化の仕方	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
10	7月14日	講義　実技	デコレーションブラシ模様　効果　木を描く	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
11	7月21日	講義　実技	ツヤベタ、トーンのぼかし	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
12	9月1日	講義　実技	描き文字　効果線	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
13	9月8日	講義　実技	風景写真の加工（LT変換）	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
14	9月15日	講義　実技	総復習2指示に従って原稿の仕上げができる	デジタルで絵とトーン、効果線の練習
15	9月22日	試験	試験と採点（互いの作業を確認）	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】　配するプリント

科目名	コピーライティング	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤 2号
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 2		

教員の略歴	デザイン事務所から世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブブティックなど30年以上のコピーライター歴と10年以上のクリエイティブディレクター歴を持つ。
授業の学習内容	キャッチフレーズ制作やプロモーションツールの企画制作、実践的プレゼンテーション などを□□□通して コミュニケーションビジネスの面白さを学ぶ。コミュニケーション・コンテンツの企画制作に必要不可欠なコンセプチュアルな□思考力、一方的な押しつけではないコミュニケーションスキルを身につける。
到達目標	①自由な思考力を身につける ②客観的な視点を身につける ③気づき、発見、ブレイクスルーを体験する ④相手に伝わるプレゼンテーション力を身につける
評価方法と基準	課題提出数、課題評価点数など

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と演習	自己紹介を兼ねて自分のキャッチフレーズを考える	
2	5月13日	講義と演習	共通のビジュアルから3つの切り口を考える	思考整理
3	5月20日	プレゼンと講評	共通のビジュアルから3つの切り口を考える	発表準備
4	5月27日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明1	思考整理
5	6月3日	演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明1	思考整理
6	6月17日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表1	発表準備
7	6月24日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明2	思考整理
8	7月1日	演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明2	思考整理
9	7月8日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表2	発表準備
10	7月15日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明3	思考整理
11	7月22日	演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明3	思考整理
12	9月2日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表3	発表準備
13	9月9日	課題発表と演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明4	思考整理
14	9月16日	演習	キャッチフレーズを考えながらプロセスを説明4	思考整理
15	9月30日	作品発表と講評	キャッチフレーズを考えて発表4	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名（時間割表記）	デザインベーシックＩＣ（ネーム制作）	必修選択	選択	年次	1	担当教員	二宮博彦
		授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼二1年B						

教員の略歴	◆連載歴、講談社、秋田書店、芳文社、竹書房、フジテレビ、毎日新聞、KOEI他◆講師歴、尚美学園大学、浜松ルネサンスアカデミー、滋慶学園仙台校（2016～2019）東京校（2006～）名古屋校（2020～）担当はマンガ制作、背景など
授業の学習内容	マンガを制作する為の基本を知り、思いついたネタをマンガ原稿として完成させるための授業です。そのために『背景効果』『デッサン』などの授業との連携を図りつつ、マンガ制作を行って行きます。授業は基本講義の後に実践課題を作成提出する方式や、課題のチェックと評価や考察を中心に進めます。お話し作りの手法やルールが主で、その為に色んなネーム作りを行ってもらいます。学生らが自らのデビューや雑誌投稿用に制作するマンガ原稿の悩みや注意点も相談に乗りつつ進めて行きます。学生のスキルと理解度を常に鑑み臨機応変に漫画を描く為の思考力を養う事を旨とする授業です。
到達目標	自分の描ける完成予測をイメージして、それに向けてより良い原稿を描きたいキャラや物語として完成して行く。作者の伝えたい思いを、読者に如何に伝える事が出来るか、自分の思いを編集や他者に伝える手法や技術を学んで知って行きます。後期に向けてのデビューや投稿が出来る原稿を作成する努力が出来る体力を作ります。ここで言う体力とは画力や技術もですが、精神力も養って行きます。
評価方法と基準	減点方式にて成績付け。学生は最初に100点もって授業を受け始めます。毎回の提出課題でその授業で講義した内容や取得項目を理解しているか否かを 下記の用に定めて課題チェックをします。◎充分理解出来た上で、自分の課題作品に昇華出来ている学生＝＋1 ◯基準程度の理解をしている＝0 △理解不足＝ー1 ●理解出来ていない、原稿として手抜きに見える＝ー2 ×課題未提出＝−3 とし、たまご展、EXTRAに作品提出、未提出も含め、前期後期の成績時点での完成本数とページ数も加味し原稿に立ち向かう姿勢を評価します。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義と課題作成	スキルチェックと今後の授業説明、漫画を描く為には？。	GW前までに描きたい作品を決める。
2	4月28日	講義と課題作成	漫画作りの流れ説明、ストーリーとペン入れの基本	GW明けまでに次回作プロットを考える。
3	5月12日	講義と課題作成	GW課題（次回作）のチェック。スケジュール作	「金の卵展」用プロットを提出。
4	5月19日	講義と課題作成	ストーリー作りとキャラの重要性を考える。	「金の卵展」用原稿下書き。
5	6月2日	講義と課題作成	「金の卵展」に向けての作品相談＆原稿チェック。	「金の卵展」用原稿ペン入れ。
6	6月16日	講義と課題作成	物語作りで大切な事、物語の転がし方を考える。	「金の卵展」用原稿ペン入れ。
7	6月23日	原稿執筆	「金の卵展」用の原稿執筆。制作相談。	金の卵展用原稿執筆
8	6月30日	講義と課題作成	「金の卵展」作品最終チェック。	金の卵展用原稿完成。次回作プロット
9	7月7日	講義と課題作成	夏休み用スケジュール作成。プロットチェック。	EXTRA用プロット作成（数本）
10	7月14日	講義と課題作成	ネタを活かすためのバリエーションを考える。	EXTRAプロットの絞り込み。
11	7月21日	講義と課題作成	夏休み前の最終原稿ネームチェック日。	EXTRAのネームの作成。
12	9月1日	原稿執筆と課題	夏休み中の原稿状況と進行状況の確認。	EXTRA用の原稿執筆。
13	9月8日	原稿執筆と課題	EXTRA用のネームチェック、絵や構図のチェッ	EXTRA用の原稿執筆。
14	9月15日	原稿執筆	EXTRA用原稿執筆と作品相談。	EXTRA原稿の執筆、次回作プロット。
15				

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】 □
つちや書店『プロの講師が教えるマンガの描き方』など

授業名（時間割表記）	パース＆スケッチ	必修選択	必修	年次	2年次	担当教員	高橋誠一郎
学科・コース	クリエイティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	東京芸大卒業、アートセンターカレッジオブデザイン卒業、（株）JVCケンウッド・デザイン退職後千葉市産業振興財団勤務 TCA講師を2017年より務める						
授業の学習内容	・絵を描くこと、線を描くことの楽しさをまず体感すること、そして、イメージ/アイデアをどう絵に表現するか、 対象物をどう簡潔に絵に表現するかを実習を通じ学び身につける。 ・フリーハンドスケッチを基本とし、スケッチを描くことでアイデアを展開する力を養う。 ・様々な画材によるスケッチ表現を体験し、自ら得意とする表現手段を習得し、より豊かな表現力を身に付ける。 ・スケッチスキル習熟は描き込み量/練習量に比例するので、練習量を充実する。						
到達目標	・発想したイメージを適切に表現する力を習得する。（パース構成力と造形/立体表現力の基本を身に付ける） ・素早くスケッチに表現する力を養う。 ・デザインを適切に相手に伝えるスケッチ表現力を養うとともに、より魅力的に表現する手段/応用力を習得する。 ・自らの得意/不得意スキルを理解し、得意スキルを伸ばす。 ・スケッチ表現は個人差/個性もあり、各人にあった到達レベルを個別に設定し、目標とする。						
評価方法と基準	**取り組み姿勢評価ポイント** ・真摯度：10% ・努力、上達度：10% **スキル習得評価ポイント** ・パースの基本構成力：20% ・造形/立体の基本表現力：20% ・スケッチ表現力/応用力：20% ・スケッチスピード力：10% ・描き込み量：10%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/22	オリエンテーション 実習	・授業の狙いを理解する ・線を素早く描く練習を行う	ラインドローイングに慣れる
2	5/13	実習	・コントロールした線を素早く描く練習を行う ・筆具によるタッチの違いを理解する	前回の授業の反復練習
3	5/20	実習	・線図による立体の基本形を描く練習を行う	前回の授業の反復練習
4	5/27	実習	・3面図からパース（立体）を理解する ・パースの基本を理解する	前回の授業の反復練習
5	6/3	実習	・空間を意識した立体構成のスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
6	6/17	実習	・各種画材の特長を活かしたスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
7	6/24	実習	・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う	前回の授業の反復練習
8	7/1	実習	・マーカーによる陰影をつけた立体表現を行う ・カラーマーカー等による背景表現を練習する	前回の授業の反復練習
9	7/8	実習	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
10	7/15	実習	・プロダクトのクイックスケッチを練習する	前回の授業の反復練習
11	7/22	実習	・製品の部品展開図を描く	前回の授業の反復練習
12	9/2	実習	・製品の部品展開図を描く	前回の授業の反復練習
13	9/9	実習	・アイデア展開スケッチを練習する	前回の授業の反復練習
14	9/16	実習/個別評価	・アイデア展開スケッチのプレゼンテーションを行う ・今期の授業の成果物の個人別評価を行う	この授業の自分の成果物をまとめ見直す
15	9/23	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

スケッチHow to本、実際のスケッチサンプル
筆記用具持参：サインペン、ボールペン、グレーマーカーセット（推奨：COPIC N-2、N-4、N-6、BLACK）、A3スケッチ用紙

授業名（時間割表記）	商品企画ＩＡ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース	イラストレーター	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験
授業の学習内容	【2年】・キャラクターやイラストを使用した商品(主に文具・雑貨等)のメーカーにおけるデザイナーの業務を学びます。 ・上記デザイナー業務をトータルで行える技術を身に付けられる様に、実際にメーカーで行う作業を学びます。 ・商品(課題作品)を仕上げていくうえで必要な知識(企画の組立)・技術(デザイン・モックアップ製作)を学びます。 【3年】・2年次で学んだ商品企画における一連の知識・作業を元に、より幅広い制作を行います。 ・商品デザイナーとしての総合的な力をつけます。 ・就活に必要な作品、ポートフォリオに入れられる作品制作も行います。
到達目標	【2年】・キャラクター・イラストを使用した商品デザイナーの仕事を理解する。 ・ターゲットとトレンドを意識した商品企画ができる。 ・アイデアを形にする力を高める。・期限内に制作物を完成させる。 【3年】・イラスト・デザインのバリエーションを増やす。 ・プレゼンテーション力を高める。 ・ポートフォリオの作品を増やす。
評価方法と基準	■課題評価：期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容：60%】 【課題作品仕上がり：40%】 ■授業態度：居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月27日	講義と実習	授業オリエン、版下・仕様書等説明～実技	【課題1】自己アピールシート作成(4/27提出)
5/4：みどりの日				
2	5月11日	講義と実習	【課題2】3年：希望進路に向けた課題制作① 2年：メーカーの仕事内容に沿った作業①	3年：希望進路の課題を調べる 2年：普段描いているキャラ等ある場合は持参
3	5月18日	実習	【課題2】3年：希望進路に向けた課題制作② 2年：メーカーの仕事内容に沿った作業②	
4	5月25日	実習	【課題2】3年：希望進路に向けた課題制作③ 2年：メーカーの仕事内容に沿った作業③	
5	6月1日	実習	【課題2】3年：希望進路に向けた課題制作④ 2年：メーカーの仕事内容に沿った作業④	プレゼン準備
6/8:学園祭準備期間				
6	6月15日	実習	【課題2】3年・2年プレゼンテーション	次回課題リサーチ下準備
7	6月22日	実習	【課題4】原宿ブランド企画①現地リサーチ(希望者) ※希望者以外はネット等で独自にリサーチを行う	リサーチレポート作成(6/22提出)
8	6月29日	講義と実習	【課題4】原宿ブランド企画② イメージボード作成～各エリアブランド案制作～投票	
9	7月6日	講義と実習	【課題4】原宿ブランド企画③ ブランド詳細決定～グループ内担当決定	
10	7月13日	実習	【課題4】原宿ブランド企画④ 第1回目ミーティング～制作	
11	7月20日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑤ 第2回目ミーティング～制作	
7/23～8/27:夏季休暇				
12	8月31日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑥ 第3回目ミーティング～制作	
13	9月7日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑦ 最終ミーティング～制作	制作物見直し・プレゼン準備
14	9月14日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑧ プレゼンテーション	
15	／		評価週	

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】 必要に応じて資料を配布

筆記用具・クロッキー帳・USBメモリ(データを保存できるもの)・ファイル　[モック制作時]ハサミ・カッター・定規等制作に必要な用具

授業名（時間割表記）	クリエーティブワークⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	中
学科・ｺｰｽ	クリエーティブデザイン科昼二2年B	授業形態	実技	総時間（単位）	2 60		

教員の略歴	「週刊ヤングジャンプ」にて連載デビュー。週刊・隔週刊・月刊で連載を通し第一線で20年以上活動。描き下ろし単行本や企業案件の漫画、キービジュアルポスターの制作などの実績の他、ゲームキャラクターのデザイン経験もあり。現在はマンガやアニメなどの版権グッズの企画制作販売を事業とする会社の代表取締役を務める。
授業の学習内容	・Excelを使用したスケジュールやタスク管理を通して自己管理能力を養います。 ・PowerPointを使用したポートフォリオ（作品集）の制作を進め自己PRの力を養います。 ・マンガ家という仕事への理解を深めながらビジネスマナーの基礎を学びます。
到達目標	・時間管理や自己管理ができるようになる。 ・ポートフォリオ（作品集）を作成することができる。 ・ExcelやPowerPointに親しむことができる。 ・ビジネスマナーを身につけることができる。
評価方法と基準	・課題提出：30％ （評価A：30～21点、評価B：20～11点、評価C：10～0点） ・スケジュール管理：40％ （評価A：40～31点、評価B：30～21点、評価C：20～11点、評価D：10～0点） ・ポートフォリオ作成：30％ （評価A：30～21点、評価B：20～11点、評価C：10～0点） ◎成績 ＝ 課題提出 ＋ スケジュール管理 ＋ ポートフォリオ作成

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と実習	原稿制作スケジュールの作成を進められる	事前課題：GoogleDriveのID・PWを準備
2	4月24日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：ポートフォリオ用の素材を準備
3	5月8日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
4	5月15日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
5	5月22日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
6	5月29日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
7	6月5日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
8	6月19日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
9	6月26日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
10	7月3日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
11	7月10日	講義と実習	夏休み用のスケジュール作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
12	8月28日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
13	9月4日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
14	9月11日	講義と実習	ポートフォリオの作成を進められる	事前課題：原稿制作スケジュールの更新
15	9月18日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

ExcelとPowerPointを使用。Google DriveにログインするIDとPW。マンガ制作に必要なノートPCやタブレットなどデジタル機材。

授業名（時間割表記）	クリエーティブワークIIIA	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	長谷川駿介
学科・コース	クリエイティブデザイン	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	有限会社ズームならびに株式会社PXDesign代表取締役社長。2019年、ウェブデザインで携わった株式会社ベネッセスタイルケア「パターン・ランゲージ」にてグットデザイン賞を受賞。デザインを切り口としたブランディングやマーケティング上の課題解決を生業にしているほか、サービスやビジネスモデルのデザインも手掛ける。						
授業の学習内容	■5限UX ・デザイン史及びUXデザインの成り立ちから概要までの講義 ・UXデザインを用いた課題解決のグループワーク ■6限UI ・Photoshopを用いたWebUIデザイン制作及びビジュアル制作の訓練						
到達目標	■5限UX ・UXデザインの概要を理解し、デザインを通じて他者を想像する力を身につける ・グループワークを通じて多種多様な意見や情報を集め、分析し、まとめる力を身につける ■6限UI ・Photoshopを用いた多様な表現スキルを身につける ・プロのデザインしたWebUIの設計構造を学び、自分のものにする						
評価方法と基準	■5限UX ・ノンバーバルコミュニケーション課題：5% ・プロブレムリサーチ資料：20% ・UXデザイン課題：25% ■6限UI ・画像コラージュ①提出：10% ・画像コラージュ②提出：10% ・UIパーツトレース提出：15% ・ウェブサイトトレース提出：15%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・実習	＜5限UX＞オリエンテーション ＜5限UX＞デザイン史/UXデザインの成り立ち ＜5限UX＞自己分析（締切：次回授業開始まで） ＜6限UI＞画像コラージュ①実演 ＜6限UI＞コラージュ制作①	＜5限UX＞自己分析シート解答作成
2	4月24日	実習	＜5限UX＞ノンバーバルコミュニケーション課題説明＆制作 ＜6限UI＞コラージュ制作①	＜5限UX＞制作
3	5月8日	実習	＜5限UX＞ノンバーバルコミュニケーション課題制作 ＜6限UI＞コラージュ制作①提出提出（締切：授業終了まで）	＜5限UX＞制作
4	5月15日	実習	＜5限UX＞ノンバーバルコミュニケーション課題制作 ＜5限UX＞課題提出（締切：授業終了まで） ＜6限UI＞画像コラージュ②実演 ＜6限UI＞コラージュ制作②	
5	5月22日	講義・実習	＜5限UX＞課題講評 ＜6限UI＞画像コラージュ①実演 ＜6限UI＞コラージュ制作①	
6	5月29日	実習	＜5限UX＞UXデザイン概論 ＜6限UI＞コラージュ制作②	
7	6月5日	実習	＜5限UX＞UXデザイン課題説明 ＜5限UX＞プロブレムリサーチ資料作成 ＜6限UI＞コラージュ制作② ＜6限UI＞コラージュ制作②提出提出（締切：授業終了まで）	＜5限UX＞資料作成
8	6月19日	講義・実習	＜5限UX＞プロブレムリサーチ資料作成 ＜5限UX＞プロブレムリサーチ資料提出（締切：次回授業開始まで） ＜6限UI＞UIパーツトレース制作実演 ＜6限UI＞UIパーツトレース制作	＜5限UX＞資料作成
9	6月26日	実習	＜5限UX＞レギュレーション説明 ＜5限UX＞プロブレムリサーチ資料精査（長谷川FB） ＜5限UX＞ソリューション企画資料作成 ＜6限UI＞UIパーツトレース制作	＜5限UX＞資料作成
10	7月3日	実習	＜5限UX＞ソリューション企画資料作成 ＜5限UX＞ソリューション企画資料提出（締切：次回授業開始まで） ＜6限UI＞UIパーツトレース制作 ＜6限UI＞UIパーツトレース提出（締切：授業終了まで）	＜5限UX＞資料作成
11	7月10日	講義・実習	＜5限UX＞レギュレーション説明 ＜5限UX＞ソリューション企画資料精査（長谷川FB） ＜5限UX＞UXデザイン課題ビジュアル制作 ＜6限UI＞ウェブサイトトレース実演	＜5限UX＞制作
12	8月28日	実習	＜5限UX＞UXデザイン課題ビジュアル制作 ＜6限UI＞ウェブサイトトレース制作	＜5限UX＞制作
13	9月4日	実習	＜5限UX＞UXデザイン課題ビジュアル・企画資料提出（締切：授業終了） ＜6限UI＞ウェブサイトトレース制作	
14	9月11日	実習	＜5限UX＞課題講評 ＜6限UI＞ウェブサイトトレース制作 ＜6限UI＞ウェブサイトトレース制作提出（締切：授業終了まで）	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

＜使用する教材＞講義資料、課題PSD　＜持ち物＞紙やノートとペンなどの筆記用具/PC

科目名	コンピュータデザインIII	必修選択	必修・選択必修・選択等	年次	3	担当教員	牛山惠子
学科・コース	クリエイティブデザイン	授業形態	講義・演習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習内容	ポートフォリオに収める作品の制作を軸に、Photoshop/Illustratorを用いた3つ（ないし4つ）の作品制作を行う。 授業は　講義+課題（レポート含む）+合評会をセットとする。						
到達目標	各課題ごとに、「企画」「デザイン計画」「制作」「チェック＆ブラッシュアップ」「完成」の流れを踏むことにより 品質の高い作品がポートフォリオに追加できるよう意識的にブラッシュアップする体制を習得する。 具体的には下記のポイントについて個別にアドバイスを行う ・課題の内容を的確につかみ、常に課題解決的な視点で提案が行えるようになる ・配色や形状など、デザインにはすべて「理由」があることを認識し、提案時にそれを言語化できるようになる ・期限内に制作を進めるためのプロジェクト（自己）管理を行う力を身につける						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛りこまれていること（後半2つの課題） ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できていること						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と演習	課題1：名刺入稿原稿作成（講義：Photoshopクリッピングパスの使い方・便利な使い方）（ポートフォリオ作成と平行して）	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する（3時間）
2	4月25日	演習	課題1：名刺入稿原稿作成2 名刺ラフチェック（ポートフォリオ作成と平行して）	【リサーチ】ネット印刷の手順をマニュアル等で予習する（2時間）
3	5月9日	演習	課題1：名刺入稿原稿作成3　名刺仕上げ（ポートフォリオ作成と平行して）クラス全員で入稿を体験	
4	5月16日	講義と演習	アドカード企画制作／課題作内容を把握し企画書を制作。（名刺入稿が終わっていない学生はここで入稿）	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する（3時間）
5	5月23日	講義と演習	アドカード企画制作／企画書チェック、合格した人は制作開始	
6	5月30日	講義と演習	アドカード　中間提出　★	
7	6月13日	講義と演習	アドカード提出日（終わった人から次の課題の企画へ）	
8	6月20日	演習	課題2：和柄のデザイン	【リサーチ＆作業】先行事例調査／企画書制作（2時間）
9	6月27日	演習	課題2：和柄のデザイン　制作日 ラフ講評（モニターで）（講義：モック制作について・合成）	
10	7月4日	講義と演習	課題2：和柄のデザイン　制作日	
11	7月11日	演習	課題2：和柄のデザイン　中間提出　★ ラフ講評（モニターで）（講義：モック制作について・合成）	
12	7月25日	演習	課題2：和柄のデザイン　提出日　プレゼン（試験相当） 時計プリント配布・課題説明	
13	8月29日	演習	課題3：時計模写（講義：作り方）	【リサーチ】作りたい時計をWebや実店舗で収集
14	9月5日	講義と演習	課題3：時計模写・制作	プレゼンテーション資料作成（2時間）
15	9月12日	試験	課題3：時計模写 中間提出　★	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

講師より配布するプリント（過去配布分含め毎回持参）／プリントを挟むクリアポケットフォルダ

授業名（時間割表記）	商品企画ⅡB	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース	クリエイティブデザイン	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験						
授業の学習内容	【2年】・キャラクターやイラストを使用した商品(主に文具・雑貨等)のメーカーにおけるデザイナーの業務を学びます。 ・上記デザイナー業務をトータルで行える技術を身に付けられる様に、実際にメーカーで行う作業を学びます。 ・商品(課題作品)を仕上げていくうえで必要な知識(企画の組立)・技術(デザイン・モックアップ製作)を学びます。 【3年】・2年次で学んだ商品企画における一連の知識・作業を元に、より幅広い制作を行います。 ・商品デザイナーとしての総合的な力をつけます。 ・就活に必要な作品、ポートフォリオに入れられる作品制作も行います。						
到達目標	【2年】・キャラクター・イラストを使用した商品デザイナーの仕事を理解する。 ・ターゲットとトレンドを意識した商品企画ができる。 ・アイデアを形にする力を高める。・期限内に制作物を完成させる。 【3年】・イラスト・デザインのバリエーションを増やす。 ・プレゼンテーション力を高める。 ・ポートフォリオの作品を増やす。						
評価方法と基準	■課題評価：期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容：60%】 【課題作品仕上がり：40%】 ■授業態度：居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月27日	講義と実習	授業オリエン、版下・仕様書等説明～実技	【課題1】自己アピールシート作成(4/27提出)
5/4：みどりの日				
2	5月11日	講義と実習	【課題2】3年：希望進路に向けた課題制作① 2年：メーカーの仕事内容に沿った作業①	3年：希望進路の課題を調べる 2年：普段描いているキャラ等ある場合は持参
3	5月18日	実習	【課題2】3年：希望進路に向けた課題制作② 2年：メーカーの仕事内容に沿った作業②	
4	5月25日	実習	【課題2】3年：希望進路に向けた課題制作③ 2年：メーカーの仕事内容に沿った作業③	
5	6月1日	実習	【課題2】3年：希望進路に向けた課題制作④ 2年：メーカーの仕事内容に沿った作業④	プレゼン準備
6/8:学園祭準備期間				
6	6月15日	実習	【課題2】3年・2年プレゼンテーション	次回課題リサーチ下準備
7	6月22日	実習	【課題4】原宿ブランド企画①現地リサーチ(希望者) ※希望者以外はネット等で独自にリサーチを行う	リサーチレポート作成(6/22提出)
8	6月29日	講義と実習	【課題4】原宿ブランド企画② イメージボード作成～各エリアブランド案制作～投票	
9	7月6日	講義と実習	【課題4】原宿ブランド企画③ ブランド詳細決定～グループ内担当決定	
10	7月13日	実習	【課題4】原宿ブランド企画④ 第1回目ミーティング～制作	
11	7月20日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑤ 第2回目ミーティング～制作	
7/23～8/27:夏季休暇				
12	8月31日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑥ 第3回目ミーティング～制作	
13	9月7日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑦ 最終ミーティング～制作	制作物見直し・プレゼン準備
14	9月14日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑧ プレゼンテーション	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 必要に応じて資料を配布

筆記用具・クロッキー帳・USBメモリ(データを保存できるもの)・ファイル　[モック制作時]ハサミ・カッター・定規等制作に必要な用具

授業名（時間割表記）	コンセプト＆プランニングⅡA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	Aiki Kanoh
学科・コース	クリエーティブデザイン科グラフィックデザイン・イラストレーター・インテリアデザイン スーパークリエーター科eビジュアルデザイナーコース	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		

教員の略歴	クリエイティブディレクター
授業の学習内容	1.企業プロジェクト:　クライアントの要望に応える企画力、クオリティー、プレゼン能力の向上を目指す。 2.オリジナルポートフォリオ制作:　各自最も得意とする、クリエイターとして表現したい作品集の制作を通して、作品制作力、唯一無二の自己表現できる作品とプレゼンテーション能力向上を目指す。
到達目標	2年間の作品制作能力のまとめとクリエイターとしての自信、社会対応の能力を身につける。そして企業プロジェクト、オリジナル作品制作を就職活動への意欲につなげる。
評価方法と基準	1.プレゼンテーション時評価:企画、デザイン制作能力、プレゼン能力等。 2.作品制作能力□

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・実習	就活を控える3年としての考え方、今期制作物の説明。	※企業プロジェクト a, とオリジナルポートフォリオ制作b, を並
2	4月26日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作説明とアイディア　b,制作アイディア	a, プロジェクト スケジュールに合わせ進行　b, 制作アイディア
3	5月10日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作1　b,制作物決定□	a, プロジェクト スケジュールに合わせ進行　b, 制作アイディア
4	5月17日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作2　b,チェック修正	
5	5月24日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作3　b,チェック修正□	
6	5月31日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作4（展示用企画パネル制作）	
7	6月7日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作5　b,チェック修正	
8	6月14日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作6　b,チェック修正	
9	6月21日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作7　b,チェック修正	
10	6月28日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作8（プレゼンボード制作）□	
11	7月5日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作9　b,チェック修正□	
12	7月12日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作10　b,作品集見本制作	
13	7月19日	講義・実習	a,企業プロジェクト制作11	
14	9月6日	プレゼンテーション	プレゼンテーション	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

A4サイズルーズリーフ☑穴バインダー用紙:無地□方眼、横罫□

科目名	キャラクタードローイング	必修選択	選択	年次	1	担当教員	小坂タイチ
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	1999年OCA卒業～広告代理店勤務アートディレクター～独立後イラストレーター、デザイナー
授業の学習内容	オリジナルキャラクターの企画・開発におけるプロセスの習得。 キャラクター制作を通じ、コンセプトメイク～具体的なデザインへの落とし込み、 さらにグッズなどのメディア展開までを意識したデータ作りを学ぶ。 聞く力、理解・想像する力、表現・伝える力を身につけます。 制作はIllustrator・Photoshopを使用し、操作を学ぶとともに その後展開しやすいデータづくりを考えながら推進する。
到達目標	・テーマに沿ったコンセプトを企画し、具体的なイラストを制作することができる。 ・デザイン、イラストの意図が第三者に伝わる資料作りができている。 ・IllustratorもしくはPhotoshopでデータを作ることができている。
評価方法と基準	期日以内に提出された課題をもとにコンセプト、デザイン、アウトプットの品質により評価。 ・与件に沿ったコンセプトメイクができているか。 ・丁寧に制作されているか、魅力的に見える工夫があるか、コンセプトにマッチしているか。 ・わかりやすく、伝わるアウトプットになっているか。 ・制作への意欲はあるか。（授業に関係のないスマホの閲覧、遅刻、居眠りは減点対象。）

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/18	講義と演習	・ペンタブレットの描き味を体感 ・自己紹介・自己紹介シートの制作	資材庫にてペンタブを借りてから教室へ。（毎回）
2	4/25	講義と演習	テーマに合わせてキャラクターを考えてみよう！（リサーチ～コンセプト決定～ラフ作成）	ラフをPDFデータでドライブ提出
3	5/9	講義と演習	Photoshopを使った仕上げ①（ソフトの基本操作＋制作フローの解説）	PDFデータでドライブ提出
4	5/16	講義と演習	Photoshopを使った仕上げ②（オリジナルキャラで前回のフローを反復）	PDFデータでドライブ提出
5	5/23	講義と演習	Illustratorを使った仕上げ①（ソフトの基本操作＋制作フローの解説）	PDFデータでドライブ提出
6	5/30	講義と演習	Illustratorを使った仕上げ②（オリジナルキャラで前回のフローを反復）	PDFデータでドライブ提出
7	6/13	講義と演習	Photoshopで描いてIllustratorで手書き風の色面イラストを仕上げる	PDFデータでドライブ提出
8	6/20	講義と演習	仕上げたキャラクターをパネルにまとめ、プレゼンテーションの練習	PDFデータでドライブ提出
9	6/27	講義と実習	オリジナルキャラクターの制作① オリエン、リサーチ、コンセプトメイク～ラフ	ラフをPDFデータでドライブ提出
10	7/4	講義と実習	オリジナルキャラクターの制作② Illustrator、Photoshopを使用しデータ作成	
11	7/11	講義と実習	オリジナルキャラクターの制作③ ネーミング、ポーズバリエーション作成	
12	7/18	講義と実習	オリジナルキャラクターの制作④ グッズ化アイデア～具現化	
13	8/29	講義と実習	オリジナルキャラクターの制作⑤ デザインやコンセプトをシートにまとめる	PDFデータでドライブ提出
14	9/5	講義と実習	プレゼンテーションの練習とみんなで講評会 ・提出作品を教室で発表し、ディスカッション	
15	9/12	評価周		
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	コンピューターデザインベーシックA	必修選択	選択	年次	1	担当教員	木島朝子
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。
授業の学習内容	デザイナーとしての必須アイテムである「Illustrator」と「Photoshop」を基礎から学びます。 全ての科目において、この2つのアプリケーションを使用できることが大前提とされているため、 ツールや機能などの基本操作を徹底的に学習します。 また、ロゴデザインや名刺、チラシなどの実践的な課題に取り組み、デザインの基礎を学習して デザインスキルを身につけます。
到達目標	・「Illustrator」と「Photoshop」の基本操作をマスターする ・レイアウト力やレタッチ力を身につける ・自分の思い描いたアイデアをデータとして形にする力を習得する
評価方法と基準	・課題評価点（技術・デザイン・クオリティ etc） ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率

授業計画・内容授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と演習	Illustrator基礎1 Illustratorの基本、図形を描く	復習
2	4月24日	講義と演習	Illustrator基礎2 線を描く（フリーハンド含む）	復習
3	5月8日	講義と演習	Illustrator基礎3 オブジェクトの変形、編集	復習
4	5月15日	講義と演習	Illustrator基礎4 色の設定、線の設定	復習
5	5月22日	講義と演習	Illustrator基礎5 文字を扱う	演習課題1のアイデア出し
6	5月29日	実　技	名刺制作 ロゴ制作・文字を扱う	復習
7	6月5日	実　技	名刺制作 出力データの作成	復習
8	6月19日	講義と演習	Photoshop基礎1 Photoshopの基礎、選択範囲をマスターする	復習
9	6月26日	講義と演習	Photoshop基礎2 色の設定と描画の操作、レイヤーの操作	復習
10	7月3日	講義と演習	Photoshop基礎3 もじとパス、グラデーションとパターン	復習
11	7月10日	講義と演習	Photoshop基礎4 マスクと切り抜き、フィルター	復習
12	8月28日	講義と演習	Photoshop基礎5 よく使う作画の技法、写真の色を補正する	復習
13	9月4日	講義と演習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習
14	9月11日	講義と演習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習
15	9月25日	試　験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】
教科書「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書」

科目名	デザインベーシック	必修選択	必修・選択必修・選択等	年次	1	担当教員	**熊谷哲也**
学科・ｺｰｽ	**クリエイティブデザイン科**	授業形態	講義・演習・実習等	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	様々なデザインの仕事と製本作品の制作をしています。　この授業を担当して34年目です。思考力と手仕事の表現力を向上させてきました。						
授業の学習内容	•この授業は、物事を創造し表現する為に必要な基礎力（技術＋基礎デザイン力）を養う授業です。その為に「正しい技術」と「美しさ」を積極的に探します。 •一日も休まず、遅刻せず確実に授業に出席し、継続して基礎力を学ぶことにより理解を深めていきます。 •手仕事という大切な技術力を通じて「美しさ、丁寧さ、正確さ」の品質を高めましょう。 •常に日常を観察する思考wをもち、知らない事を知り、発見する楽しさを実感して下さい。						
到達目標	•紙と絵具（アクリルガッシュ）を用いた課題を通じて手仕事の大切さを知り、高い品質で制作できるようにする。 •美しい手仕事、美しい形、美しい色彩の効果を学び、美しい作品を創れるようにする。 •課題の正しい解釈（発想や着眼点の適切な判断）をし、人に分かりやすく言葉も含めて伝えられるようにする。 •様々なアイデアと表現の可能性に気付けるようにする。 •100%の出席率を目指し、学ぶ楽しさを確実に身につける。						
評価方法と基準	•評価点A／提出作品の品質(着眼点•色彩•形•構成•丁寧で美しい手仕事） •評価点B／授業内での積極性 •評価点C／準備及び自宅学習の提出及び品質 •評価点D／出席状況 以上４項目を吟味判断し評価する。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/21	**講 義と発表**	**自宅課題のプレゼンテーション❶ 、曲線・直線の切り方**	**自宅で正円のカット練習、作文の復習**
2	4/28	**講 義と発表**	**自宅課題のプレゼンテーション❷、曲線・直線の切り方**	**自宅で正円のカット練習、作文の復習**
3	5/12	**講 義と演習**	**水張りの知識・手順の理解と修得**	**水張りの復習（手順の整理と理解）**
4	5/19	**講 義と演習**	課題 **1 絵具による彩色技術 ❶ テクスチャー、マスキング**	**自宅での制作継続**
5	6/2	**講 評と制作**	**❷ 中間講評**	**自宅での制作継続**
6	6/16	**講　評**	**❸ 最終講評／プレゼンテーション**	**到達点の確認**
7	6/23	**講 義と演習**	課題 **2 絵具による彩色技術 ❶ 平塗り、マスキング**	**平塗りの復習**
8	6/30	**制　作**	**❷ 制作の継続**	**自宅での制作継続**
9	7/7	**講　評**	**❸ 最終講評／プレゼンテーション**	**到達点の確認、完成作品の理解と分析**
10	7/14	**講 義と演習**	課題 **3 ❶デザインと烏口・溝引き**	**彩色技術の復習❷**
11	7/21	**講 評と講義**	**❷ 講評、** 課題 **4 夏期課題の説明**	**作品の理解と分析、夏期課題の理解**
12	9/1	**講　評**	**夏期課題の講評**	**夏期課題／到達点の確認と分析**
13	9/8	**演　習**	課題 **5 短時間制作／着眼点（デザイン）の可能性**	**作品の分析と再制作**
14	9/15	**演　習**	課題 **6 短時間制作／発想の可能性**	**作品の分析と再制作**
15				
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ビジュアルコミュニケーション	必修選択	選択	年次	1	担当教員	梅田祥成
		授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
学科・コース	クリエーティブデザイン科						
教員の略歴	2013年卒業生/クリエイティブディレクター兼デザイナー（インハウス）/元看護師						
授業の学習内容	「カタチにする楽しさ」を学びます。 「Photoshop」「Illustrator」等のデジタルツールをMACにて使用。学生それぞれの作りたいデザインを知り、 頭の中にあるイメージを形にしていくこと（ビジュアル化）を通じて、 ツールの基本・応用から文字や画像の扱い・合成等デザインの知識・スキルを身につける。						
到達目標	「Illustrator」と「Photoshop」の基本・応用操作をマスターする。 1年間を通じて、クリエイティブ業界の現場で通用するデザインスキルを身につけることを目標とする。						
評価方法と基準	☆出席率：50% ☆評価点（課題評価）：50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義・実技	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	
2	5月13日	講義・実技	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
3	5月20日	講義・実技	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
4	5月27日	講義・実技	デジタルアートワークとPhotoshopの応用	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
5	6月3日	講義・実技	デジタルアートワークとPhotoshopの応用	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
6	6月17日	講義・実技	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
7	6月24日	講義・実技	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
8	7月1日	講義・実技	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
9	7月8日	講義・実技	デジタルアートワークとIllustratorの応用	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
10	7月15日	講義・実技	デジタルアートワークとIllustratorの応用	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
11	7月22日	講義・実技	フォント（文字）の基礎	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
12	9月2日	講義・実技	フォント（文字）の基礎	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
13	9月9日	実技	演習課題	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
14	9月16日	実技	演習課題	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
15				
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】
教科書「世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書」、「世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書」

授業名（時間割表記）	イラストレーションＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	林 明輝
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼二1年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	東京芸大卒。博報堂で17年間デザイナー勤務。「週間モーニング」で漫画家デビュー。2018年『ラーメン食いてぇ！』実写映画化。						
授業の学習内容	1.魅力的なキャラクターを創作するために、人体の基本デッサンを学習する。 2.科目「デッサンＩＣ」で培った描写力を、マンガのキャラクターに落とし込むポイントを学習する。 3.小手先の技術ではなく、のちに応用の効く「基礎の基礎」を身につける。						
到達目標	1.日常の動作から大胆なアクションまで、様々なポーズのキャラクターが描けるようになる。 2.マンガ作品の中で、適切なアングルとショットの組み合わせでキャラクターが描けるようになる。 3.マンガの文法を習得し、読者がノンストレスで読める作品が描けるようになる。						
評価方法と基準	1.評価基準は、器用・不器用を問わず、課題の意図を理解して、それを作品に反映させているかどうか。 2.いかに手グセを排して、ニュートラルな姿勢で課題に取り組んでいるかどうか。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義と実習	頭部を描く1／構造線を目安にパーツを配置する	授業の復習／課題を仕上げる
2	4月26日	講義と実習	頭部を描く2／男女・年齢の描き分け	授業の復習／課題を仕上げる
3	5月10日	講義と実習	頭部を描く3／男女・年齢・表情の描き分け	授業の復習／課題を仕上げる
4	5月17日	講義と実習	頭部を描く4／アオリ顔とフカン顔	授業の復習／課題を仕上げる
5	5月24日	講義と実習	全身を描く1／男女のプロポーションの基本	授業の復習／課題を仕上げる
6	5月31日	講義と実習	全身を描く2／自然な立ちポーズ	授業の復習／課題を仕上げる
7	6月7日	講義と実習	全身を描く3／日常動作・歩きポーズ	授業の復習／課題を仕上げる
8	6月14日	講義と実習	全身を描く4／日常動作・走りポーズ	授業の復習／課題を仕上げる
9	6月21日	講義と実習	全身を描く5／ジャンプポーズ・アングルの意	授業の復習／課題を仕上げる
10	6月28日	講義と実習	手・足を描く／道具を使っている手を描く	授業の復習／課題を仕上げる
11	7月5日	講義と実習	服のシワを描く／シワの発生のメカニズムの	授業の復習／課題を仕上げる
12	7月12日	講義と実習	動物を描く1／人間と四つ脚動物の骨格の共	授業の復習／課題を仕上げる
13	7月19日	講義と実習	動物を描く2／人間と鳥の骨格の共通点	授業の復習／課題を仕上げる
14	8月30日	講義	前期のまとめ／13項目の復習・理解を深める	これまでのテキストをファイリングしてくる
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】 □

科目名	イラストレーションＩＢ （背景効果）	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	岩崎
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼二1年B	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	池上遼一氏のアシスタントを経て、赤塚不二夫氏（フジオ・プロ）のチーフ・アイデア・ブレーンをつとめる。（フジオ・プロ）のブレーンとの共著を幼年誌中心に掲載。TCAでの講師実務歴は「1・2・3・年マンガ制作」や「1年背景効」「2年アシテクニック」等を担当して13年。						
授業の学習内容	「何故、マンガに背景効果はが必要なのか？」 → 様々な基本技術を学び、 マンガにおける背景及び効果の必要性・重要性を理解するための授業。 まずは「基本的な技術」を理解し、しっかりと見に付けて行く事が目標。 「マンガの背景効果の基礎」を中心とした課題をこなし、講師は学生達に実演して見せる事。						
到達目標	授業ごとの課題をこなす事から ⇒ 「マンガの背景効果の基礎」をしっかりと体得して行く。基礎技術の重要さの理解を促進する。 基礎技術を見に付けて、マンガを描く意欲と自信に繋げていく。 覚えた技術は早速、自分のマンガで使いレベルをアップさせていく。						
評価方法と基準	課題を完成させ、提出する。 授業時間内に完成させられなければ、期限付きの宿題とする。 提出された課題に評価基準を設け、高評価を付けられる学生を増やし、なるべく高い次元での評価の均一化を図りレベルアップを目指す。 長期休暇には宿題を課す。 ⇒ これも評価の対象とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・実演・実習	「何故、漫画に背景効果が必要か？」や「基本的な道具」の説明 （ネームの良い例悪い例）から「背景効果」の必要性を学ぶ	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
2	4月26日	講義・実演・実習	基本的かつ重要な技術の習得「スピード線・集中線」	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
3	5月10日	講義・実演・実習	基本的かつ重要な技術の習得「フリーハンドの戦」	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
4	5月17日	講義・実演・実習	作画をする時、計算するべき重要なポイント「光源」 画を立体的に見せる技術の習得	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
5	5月24日	講義・実演・実習	マンガを描くうえでの重要な理論、パース授業 1点パースを使っての（立体的な背景描写）の習得①	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
6	5月31日	講義・実演・実習	マンガを描くうえでの重要な理論、パース授業 1点パースを使っての（立体的な背景描写）の習得②	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
7	6月14日	講義・実演・実習	マンガを描くうえでの重要な理論、パース授業 1点パースを使っての（立体的な背景描写）の習得③	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
8	6月21日	講義・実演・実習	「オノマトペ」 漫画は音が使えない 原稿から「音を感じさせるため」の基礎技術の習得	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
9	6月28日	講義・実演・実習	フリーハンドで「樹木」を描く 基礎的な自然物の描き方の習得	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
10	7月5日	講義・実演・実習	フリーハンドで「樹木」を描く 基礎的な自然物の描き方の習得	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
11	7月12日	講義・実演・実習	パース授業 2点パースを使って（さらに立体的な背景描写）の習得①	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
12	7月19日	講義・実演・実習	パース授業 2点パースを使って（さらに立体的な背景描写）の習得②	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
13	9月6日	講義・実演・実習	パース授業 2点パースを使って（さらに立体的な背景描写）の習得③	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
14	9月13日	講義・実演・実習	前期のまとめ 各自の得手不得手な技術は何？	授業時間内で課題の提出がなければ 次週までの宿題・提出
15	／			
準備学習 時間外学習			授業内に完成させられない課題は、必ず宿題として「指定した締め切り日」までに提出する事。	

【使用教科書・教材・参考書】

講師が毎回、必要な資料や機材を準備・用意をする。

科目名	コピーライティング	必修選択	選択	年次	1	担当教員	ココロ直
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二1年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	2002年度ノベル大賞（集英社）読者大賞受賞。作家歴21年。						
授業の学習内容	ストーリー作りの基本を学習する。前期は主にキャラクターの作り方と見せ方、基礎的なストーリー展開とその方法を知る。『自己表現作品』から『商業作品』へと視野を広げることを目指し、物語作りのために作者として揃えておくべきものなどを知る。						
到達目標	『読者の視点』を意識しつつ『作者の視点』へとつなげる視野の広がりを獲得する。必要な表現を厳選したストーリー作りが自然に行えるよう、学習内容を都度自作品へと反映させる。						
評価方法と基準	講義への理解度　50%　（課題提出および定期的な進行チェックにて評価する） 投稿用作品の作成　50%　（主にキャラクターとストーリーの観点から講義内容の反映度にて評価する）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月26日	講義	新人賞の傾向・ジャンルの分析	ジャンルの調査
2	5月10日	講義	伝わりやすい『プロット』の書き方を理解	プロット作成/プロット仕上げ
3	5月17日	講義	『キャラクター』作りの重要ポイントを認識	学習内容をプロットに反映
4	5月24日	講義	主人公を目立たせる意味と方法を理解	学習内容を作品に反映
5	5月31日	講義	効果的な『セリフ』と『セリフ回し』の使用	学習内容を作品に反映
6	6月7日	講義	『書き出し』の重要性を認識	課題プリント/学習内容を作品に反映
7	6月14日	講義	『設定』と『ストーリー』の違いを理解	課題プリント/学習内容を作品に反映
8	6月21日	講義	一冊分のバランスを考える	学習内容を作品に反映
9	6月28日	講義	キャラクターの『対比』を活用	学習内容を作品に反映
10	7月5日	講義	キャラクターの役割分担を理解	課題プリント/学習内容を作品に反映
11	7月12日	講義	ストーリーの分割と組み立てへの理解	学習内容を作品に反映
12	7月19日	講義	物語の『柱』を把握・認識する	学習内容を作品に反映
13	9月6日	講義	効果的なクライマックスの作り方を理解	学習内容を作品に反映
14	9月13日	講義	ストーリーのテーマの設定と見せ方を理解	学習内容を作品に反映
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			投稿用作品における内容強化を主目的とする。	

【使用教科書・教材・参考書】 □

担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。

授業名（時間割表記）	コミックイラスト制作ＩＡ（PS/AI）	必修選択	選択	年次	1	担当教員	肥後未央
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼二1年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	武蔵野美術短期大学部デザイン科グラフィックデザイン専攻卒。株式会社レイアップにて株式会社バンダイ向けの玩具、ゲーム企画からキャラクター展開、商品スケッチ、パッケージ等の経験を経てイラストレーターへ。オリジナルキャラクターをタカラトミーアーツ株式会社などから販売展開。
授業の学習内容	①就職に向けて、スキルを増やすためにPhotoshop、Illustratorの基本を学ぶ。 ②作成したいイメージを具体的に伝えるための画像作成、加工の方法を学び、構成していく。 ③Photoshop、Illustratorの理解を深めていき画像作成、加工や修正を作成できるようになる。
到達目標	・Photoshopで画像加工の方法を練習し、illustratorとの違いを理解して応用できる。 ・仕上げたいイメージで何を使えばいいかを判断し表現できることを目指す。 ・デザインコンセプトを考え、丁寧な仕上がりも意識できる。
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：100% 評価点はコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーション。（授業内において、報告なしのスマートフォンの使用、居眠りは評価点から減点していく）＊理想的な達成レベルの目安：テーマを理解して、デザインコンセプトをしっかりと考え見やすく表現できていること。仕上げが丁寧にできていること。＊標準的な達成レベルの目安：テーマを理解して伝えたいことをレイアウトできていること。 ＊準備学習、時間外学習は評価点に含まれる。できていない場合は減点。

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/18	実習と実技	1）　PC起動～Photoshopで 画像を扱うための基本操作1ができる。2）練習1：自己紹介カードを作成でき	授業後、Photoshopの教科書でツールの復習をし
2	4/25	実習と実技	1）Photoshopで 画像を扱うための基本操作2ができる。2）練習2：切り抜き合成妖精を作成できる。	
3	5/9	実習と実技	1）Photoshopで 画像を扱うための基本操作3ができる。2）練習3：グラデーションとシルエットを作成できる。	
4	5/16	実習と実技	1）応用課題1：2つの属性の武器を想定して、作成素材を集める。2）Photoshopで コラージュ加工できる。	
5	5/23	実習と実技	1）タブレットを使用して、Photoshopで のブラシの練習がで	
6	5/30	実習と実技	2）タブレットを使用して、Photoshopで の線画に塗りの練習	
7	6/13	実習と実技	Illustratorで操作1：オブジェクト基本操作1）オブジェクトを作成できる。2）移動できる。3）パスファインダを理解できる。3）整列を使うことができる	
8	6/20	実習と実技	Illustratorで操作2テキスト基本操作1）ガイドを作成できる。2）文字のサイズを変更できる。3）カラーを含む基本レイアウを作成できる。パスでトレースを作成できる	
9	6/27	実習と実技	1）Photoshop基本操作小テスト。2）仕上がっていない課題の仕上げ。	
10	7/4	実習と実技	応用課題2：Photoshop、Illustratorで、「オリジナルモンスターカード作成」。1）Illustratorでアートボードを作成スライドするpdfが作成ができる。2）モンスターを設定できる。3）素材を作成することができる。	3体のモンスターラフ設定作成
11	7/11	実習と実技	1）色のイメージと組み合わせが考えられる。2）素材作りを作成できる。3）レイヤースタイルの違いを理解できる。	
12	7/18	実習と実技	1）課題2の背景を作成できる。2）背景とキャラクターの差別化をして1度提出できる。	
13	9/5	実習と実技	1）データの確認、調整することができる。最終チェック。2）夏休み宿題講評会	
14	9/12	実習と実技	1）評価後の調整、仕上がっていない箇所を仕上げることができる。	
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	デザインベーシックＩＡ （ネーム制作）	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中村直美
学科・ｺｰｽ	クリエーティブデザイン科昼二1年B	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	集英社、小学館、双葉社、webtoonなど、多ジャンルで連載。						
授業の学習内容	①基礎力をつける ②マンガ科目すべての授業と連携 ③エンターテイメントを目指す講義、オリジナリティを作る実技						
到達目標	①オリジナリティ溢れるキャラや世界観を目指す ②セリフ、構図、間など、演出を意識したネームが描けるようになる(見開き、WEBTOON) ③スピード、完成度を上げる						
評価方法と基準	課題提出数、課題評価点数、学習の評価、金の卵展用作品や投稿作品評価（オリジナリティ、努力、完成度等）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と演習	原稿、ネームの描き方、賞、雑誌、ジャンル講義	ネームを一話見開きで模写
2	4月25日	講義と演習	キャラ制作。テーマ、キャラ内面の講義	金の卵展用アイデア、キャラ表情30点(セリフ付き)
3	5月9日	講義と演習	ペン入れ白黒の世界講義。一文から二ページを描く	ペン入れ練習、キャラ10体描いてくる
4	5月16日	講義と演習	金の卵展制作スタート	「金の卵展」ネームを仕上げてくる
5	5月23日	講義と演習	原稿用紙下描き開始(コマ割り個人指導)	「金の卵展」下描きを目標枚数を決め作画
6	5月30日	講義と演習	表情、セリフ、アクション、しぐさに個性をつける	「金の卵展」原稿制作
7	6月13日	講義と演習	金の卵展作品制作、扉絵構図	「金の卵展」原稿制作
8	6月20日	講義と演習	金の卵展作品制作、デッサン、表情	「金の卵展」原稿制作
9	6月27日	講義と演習	金の卵展制作完成。あらすじの書き方。	「金の卵展」原稿完成
10	7月4日	講義と演習	演出を学び、オリジナルのネーム力を上げる	プロットまたはネーム提出
11	7月11日	講義と演習	自分らしさの追求、目標設定	ネーム提出、下書きを始める
12	7月18日	試験	総まとめテスト	夏休みの間に一本仕上げる
13	8月29日	講義と制作	EXTRA制作	「EXTRA」制作
14	9月6日	講義と制作	EXTRA制作	「EXTRA」制作
15		試験	課題評価試験	「EXTRA」制作
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】 □

プリント、単行本、雑誌、制作に必要な道具一式

授業名（時間割表記）	Vectorworks	必修選択	選択	年次	2	担当教員	平野幸子
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	SDS SpaceDesignStudio代表　商業施設・住宅のデザイン・設計・施工のトータルディレクションを行う						
授業の学習内容	・実務で多く使用されるVectorworksを使用した製図技術習得と設計知識の向上を図る ・Renderworksを使用した3Dパースによる表現力の習得を図る ・実務レベルの知識と技術を習得し就職活動へのボトムアップを図る						
到達目標	・想いを形にし第三者に伝えるスキルを身につける事ができる ・家具から建築物までステップアップしながら設計資料を作成をする事が出来る ・授業内で作成した設計資料をポートフォリオとして就職活動に活用出来る						
評価方法と基準	・課題内の小項目に対し、評価シートにてルーブリック評価						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	講義	設計業務フロー・設計図書について	下記持ち物の確認
2	4/24	講義	プロダクト実測と作図	前回までの復習と質疑まとめ
3	5/8	講義	什器図-スツール	前回までの復習と質疑まとめ
4	5/15	講義	什器図-テーブル	前回までの復習と質疑まとめ
5	5/22	講義	弱点強化-各自の弱点に即した課題	前回までの復習と質疑まとめ
6	5/29	講義	什器図-収納什器1	前回までの復習と質疑まとめ
7	6/5	講義	什器図-収納什器2	前回までの復習と質疑まとめ
8	6/19	講義	什器図-ソファー1	前回までの復習と質疑まとめ
9	6/26	講義	什器図-ソファー2	前回までの復習と質疑まとめ
10	7/3	講義	什器図-椅子1	前回までの復習と質疑まとめ
11	7/10	講義	什器図-椅子2	前回までの復習と質疑まとめ
12	8/28	講義	平面図1	前回までの復習と質疑まとめ
13	9/4	講義	平面図2	前回までの復習と質疑まとめ
14	9/11	講義	平面図3	前回までの復習と質疑まとめ
15	9/25		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

筆記用具・ノート・三角スケール・メジャー

授業名（時間割表記）	WEBデザインⅡA	必修選択	必修	年次	2	担当教員	横川峰生
学科・コース	クリエイティブデザイン科	授業形態	講義・演習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習内容	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI（ユーザーインターフェイス＝どのように使ってもらうか）とUX（ユーザーエクスペリエンス＝どのように体験してもらうか）を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。 figma、Dreamweaverを使用します。						
到達目標	スマートフォンの画面やウェブサイトがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザインの基本を作成できるようにします。 HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。 また、後期には、就職活動に活かせるように、自分の作品集（ウェブページ、アプリのようなもの）をまとめることも目標です。						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と 演習	【figma】figmaの基本操作の復習とコンポーネントを使用した作成方法を体験します	figmaの操作方法は今後の基礎になるので、いろいろ試してみること。
2	4月25日	講義と 演習	【figma】デザインに奥行きを与え、演出する、アニメーション（動き）を作成します	figmaの機能についていろいろ試してみること。
3	5月9日	演習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(1)	興味のあるウェブサイトを観察してみること。
4	5月16日	演習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(2)	興味のあるウェブサイトを観察してみること。
5	5月23日	演習	【figma】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
6	5月30日	演習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
7	6月13日	演習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(2)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
8	6月20日	演習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(3)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
9	6月27日	演習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(4)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
10	7月4日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。□
11	7月11日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)	前回の内容を確認しておくこと。
12	8月29日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)	前回の内容を確認しておくこと。
13	9月5日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)	前回の内容を確認しておくこと。
14	9月12日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(5)	前回の内容を確認しておくこと。
15	／		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業時にプリントを配布しますので、ファイリングするようにしてください。

科目名	イラストレーション II B	必修選択	選択	年次	1	担当教員	山本周司
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーランス。						
授業の学習内容	様々な技法や画材を実際に体験することにより、その技法の特徴や特性を知る。						
到達目標	各自が自分に合った制作技法を見つけ、イラストレーター、デザイナーとして仕事や作品作りをするためのスキルや知識を身につける。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と演習	イラストレーションについての前提講義 ドローイングの技法	
2	4月25日	演習	色鉛筆の技法	
3	5月9日	演習	パステルの技法	
4	5月16日	演習	クレヨンによるスクラッチ技法	
5	5月23日	演習	水彩による水ぼかし	
6	5月30日	演習	アクリルガッシュの技法	
7	6月13日	演習	手書きのタイポグラフィー演習	
8	6月20日	演習	カラーインクによるカリグラフィー	
9	6月27日	演習	エージング（汚し）技法体験	
10	7月4日	演習	基底材の制作	
11	7月11日	演習	前回制作の基底材にイラストレーションを制作	
12	7月18日	演習	ペーパークラフト作品作り	
13	8月29日	演習	ペーパークラフト作品作り	
14	9月5日	演習	前期作品の復習 / 作品のブラッシュアップ	
15	／			
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】
Mac x 1、モニター （初回授業）

授業名（時間割表記）	インテリアデザイン	必修選択	選択	年次	2	担当教員	平野幸子
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	SDS SpaceDesignStudio代表　商業施設・住宅のデザイン・設計・施工のトータルディレクションを行う						
授業の学習内容	・実務で多く使用されるVectorworksを使用した製図技術習得と設計知識の向上を図る ・Renderworksを使用した3Dパースによる表現力の習得を図る ・実務レベルの知識と技術を習得し就職活動へのボトムアップを図る						
到達目標	・想いを形にし第三者に伝えるスキルを身につける事ができる ・家具から建築物までステップアップしながら設計資料を作成をする事が出来る ・授業内で作成した設計資料をポートフォリオとして就職活動に活用出来る						
評価方法と基準	・課題内の小項目に対し、評価シートにてルーブリック評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	講義	設計業務フロー・設計図書について	下記持ち物の確認
2	4/24	講義	プロダクト実測と作図	前回までの復習と質疑まとめ
3	5/8	講義	什器図-スツール	前回までの復習と質疑まとめ
4	5/15	講義	什器図-テーブル	前回までの復習と質疑まとめ
5	5/22	講義	弱点強化-各自の弱点に即した課題	前回までの復習と質疑まとめ
6	5/29	講義	什器図-収納什器1	前回までの復習と質疑まとめ
7	6/5	講義	什器図-収納什器2	前回までの復習と質疑まとめ
8	6/19	講義	什器図-ソファー1	前回までの復習と質疑まとめ
9	6/26	講義	什器図-ソファー2	前回までの復習と質疑まとめ
10	7/3	講義	什器図-椅子1	前回までの復習と質疑まとめ
11	7/10	講義	什器図-椅子2	前回までの復習と質疑まとめ
12	8/28	講義	平面図1	前回までの復習と質疑まとめ
13	9/4	講義	平面図2	前回までの復習と質疑まとめ
14	9/11	講義	平面図3	前回までの復習と質疑まとめ
15	9/25		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

筆記用具・ノート・三角スケール・メジャー

科目名	コピーライティングⅡ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤2号
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		

教員の略歴	デザイン事務所、世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブブティックで30年以上のコピーライター歴と10年以上のクリエイティブディレクター歴を持つ。
授業の学習内容	キャッチフレーズ制作やプロモーションツールの企画制作、実践的プレゼンテーションなどを通して コミュニケーションビジネスの面白さを学ぶ。コミュニケーション・コンテンツの企画制作に必要不可欠なコンセプチュアルな思考力、一方的な押しつけではないコミュニケーションスキルを身につける。
到達目標	①自由な思考力を身につける ②客観的な視点を身につける ③気づき、発見、ブレイクスルーを体験する ④相手に伝わるプレゼンテーション力を身につける
評価方法と基準	課課題評価点数など

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と実習	企業課題	
2	5月13日	講義と実習	企業課題	
3	5月20日	講義と実習	企業課題	
4	5月27日	講義と実習	企業課題	
5	6月3日	講義と実習	企業課題	
6	6月17日	講義と実習	企業課題	
7	6月24日	講義と実習	企業課題	
8	7月1日	講義と実習	企業課題	
9	7月8日	講義と実習	企業課題	
10	7月15日	講義と実習	企業課題	
11	7月22日	講義と実習	企業課題	
12	9月2日	講義と実習	企業課題	
13	9月9日	講義と実習	企業課題	
14	9月16日	講義と実習	企業課題	
15				
準備学習 時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	コンセプト＆プランニングA	必修	選択	年次	前期	担当教員	入江洋平
学科・コース	クリエイティブデザイン	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	多摩美術大学GD卒　株)マッキャンエリクソン博報堂・株)マッキャンエリクソン：CD　株)グレイワールドワイド：CCO　株)propeller：代表取締役						
授業の学習内容	＊コンセプトワーク及び進行・制作 ＊企画する事・発案する事への興味喚起と誘導、習慣化 ＊アウトプット定着への意欲と熱						
到達目標	＊クリエイティブ・コンテンツの企画・発案は楽しいと思わせる事 ＊企画できることの喜びが、フィニッシュワーク・定着へ繋がると理解させる事						
評価方法と基準	＊企画のクオリティ・企画へ挑戦する姿勢 ＊アウトプット・定着への粘りと熱・こだわり ＊出席率　出席態度						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／22	講義	コミュニケーション・コンテンツとは / 連休課題	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
2	5／13	講義・実習	企画の発想法1（融合）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
3	5／20	講義・実習	企画の発想法1（融合）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
4	5／27	講義・実習	企画の発想法1（融合）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
5	6／3	講義・実習	企画の発想法2（商品特徴を活かす）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
6	6／17	講義・実習	企画の発想法3（消費者努力・企業努力）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
7	6／24	講義・実習	企画の発想法4（リアリティ・共感）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
8	7／1	講義・実習	企画の発想法4（リアリティ・共感）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
9	7／8	講義・実習	企画の発想法5（キャラクター戦略）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
10	7／15	講義・実習	企画の発想法5（キャラクター戦略）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
11	9／2	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
12	9／9	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
13	9／16	講義・実習	前期まとめ	
14	9/30	講義・実習		
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】
その時旬のWebサイトコンテンツ中心

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名（時間割表記）	コンセプト＆プランニングB	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて17年従事						
授業の学習内容	昨年度より引き続き、本講義では企業課題を取り扱います。 また、前期の講義を通してクライアント企業より指示された実際に事業にて利用される納品物を制作します。 最終的に、企業提案・データ、制作物の納品を行い、先方企業より評価を受けます。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイナーとしての能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成デザイン・制作物及び、講義への出席によって決定します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	実習	クライアント企業よりの最終納品にむけたフィードバック・要望を展開します。	
2	4月27日	実習	デザインワーク	
3	5月11日	実習	デザインワーク	デザイン制作
4	5月18日	実習	デザインワーク	デザイン制作
5	5月25日	実習	デザインワーク	デザイン制作
6	6月1日	講評	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作
7	6月15日	実習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	デザイン制作
8	6月22日	実習	デザインワーク	デザイン制作
9	6月29日	実習	デザインワーク	デザイン制作
10	7月6日	実習	デザインワーク	デザイン制作
11	7月13日	実習	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作
12	7月20日	講評	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、夏季休暇期間の作業内容を把握します。	デザイン制作
13	8月31日	実習	夏季休暇期間に進めたデザイン・制作物のチェックを行います。	データの最終調整
14	9月7日	実習	最終納品に向けデザイン・制作物の最終調整、入稿―データなどの作成を行います。	データの最終調整
15	9月14日		評価週	
準備学習　時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行□	

【使用教科書・教材・参考書】

必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。

科目名	コンピューターデザインA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	木島朝子
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実技	総時間 （単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。						
授業の学習内容	1年次に身につけた「Illustrator」と「Photoshop」の基礎をもとにその応用ができるように学びます。 また、レイアウトデザインソフト「InDesign」の基本を学び、ページ構成の概念を理解できるようデータ作成から製本までの過程を学習します。 他にも実践的な課題に取り組み、デザインスキルを磨いて、より完成度の高い作品を作り上げることができるようになってほしいと考えています。 他の科目でも学習するコンセプトワークやビジュアルコミュニケーションなどを形にする力をしっかりと身につましょう。						
到達目標	・フォントや文字組などの理解を深め、レイアウト力を向上させる ・フォトレタッチスキルを向上させる ・「InDesign」の基本操作をマスターする ・実践的な技術・知識をマスターしデザインスキル向上させる						
評価方法と基準	・課題評価点（技術・デザイン・クオリティ etc） ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月28日	講義と演習	レイアウトについて1 実際の印刷物を観察してみよう①	復習
2	5月12日	講義と演習	レイアウトについて2 実際の印刷物を観察してみよう②、デザインをつくる要素とは	復習
3	5月19日	講義と演習	フォントについて フォントの擬人化・フォントと文字組み・言葉と文章	復習
4	6月2日	講義と演習	InDesign基礎 1 ツール、ページ、マージン・段組、フレーム、配置 etc	復習
5	6月16日	講義と演習	InDesign基礎2 書式設定、スタイルと文字スタイル、カラーとスウォッチ etc	次回課題のアイデア出し
6	6月23日	実　技	フォントを宣伝するためのチラシづくりフォントを楽しみ、理解を深める	復習
7	6月30日	実　技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める（印刷）	復習
8	7月7日	実　技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める（PDF書き出し、パッケージ）	次回課題のアイデア出し
9	7月14日	実　技	Photobook制作 アイデア出し、台割作成	復習
10	7月21日	実　技	Photobook制作 Photoshop復習	復習
11	9月1日	実　技	Photobook制作 個別チェック	復習
12	9月8日	実　技	Photobook制作 印刷・製本	復習
13	9月15日	講義と演習	フォントと文字組み 目指せ文字組マスター	復習
14	9月22日	講義と演習	フォントと文字組み 目指せ文字組マスター	復習
15		試　験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】
教科書「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書」

科目名	ブランディング	必修選択	必修	年次	2	担当教員	大舘 大
学科・コース	クリエイティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	大学を卒業後、渡英。帰国後、デザイン会社を立ち上げ。現在は代表兼CD。						
授業の学習内容	ブランディングとは何か。ブランドの役割を把握し、デザインとブランドの関係を理解する。 その上でデザインがどのようにブランドに影響を与え、またデザイナーとしてどのようにブランドに 関わっていけるのか、ブランド商品のリサーチから、コンセプト、デザイン、そしてプレゼンテーションまでの 一連の流れを勉強します。						
到達目標	・ブランディングの基本的な概念と重要性を理解することができる。 ・ブランドアイデンティティを構築するためのマーケティング戦略やコミュニケーション戦略を学び実行できる。 ・ソーシャルメディアやオンライン広告を活用したブランドマーケティングの戦略的なアプローチを理解すること。 ・実践的なブランディング戦略を考える実行できる。						
評価方法と基準	・TCA統一　出席率50%・評価点50% ・課題提出30%、プレゼンテーションスキル10%、デザインクオリティ10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	講義	自己紹介。ブランディングとは？課題説明。	
2	4/24	講義＆実習	いくつかのブランドを提示し、それに対しての意見交換。 その中から各自が好きなブランドを選び、リサーチ。	
3	5/8	講義＆実習	ブランドイメージ、コンセプトを作る	
4	5/15	実習	コンセプトをもとにデザインを考える	
5	5/22	実習	デザイン制作	
6	5/29	実習	デザイン制作	
7	6/13	実習	デザイン制作	
8	6/19	実習	デザイン制作	
9	6/26	実習	デザイン制作	
10	7/3	実習	デザイン制作	
11	7/10	実習	デザイン制作	
12	8/28	実習	デザイン制作	
13	9/4	実習	デザイン制作	
14	9/11	実習＆プレゼン	完成Ⅱ（プレゼン）	
15	／			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	イラストレーションⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	小高みちる
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼二2年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	マンガ家21年　アニメデザイナー12年　講師歴35年						
授業の学習内容	マンガ作品における「エピソード」「キャラクター作り」「構図、演出」など、物語を面白くする要素につて課題で練習しながら学びます。 「金の卵展」に提出するオリジナル作品制作をします						
到達目標	エピソード、キャラクターの個性、演出、などを意識して作品を作ることができるようになる。 「金の卵展」に完成作品を提出する 夏休みに短編作品を完成させる。						
評価方法と基準	課題＝50%　作品の完成度＝50% この授業では、いかに課題に取り組んだかと〆切を守って作品を完成できたかどうかを重視します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義　実習	面白いマンガはなぜ面白いのか 「障害」と「乗り越え方」	好きな作品を1日1回読む1 金の卵展作品を描く
2	5月13日	講義　実習	ネームを作る　テーマ「私の失敗談」	好きな作品を1日1回読む1
3	5月20日	講義　実習	「構図、演技、演出」について 好きな作品のネームを模写する1	好きな作品を1日1回読む2
4	5月27日	講義　実習	キャラクターの魅力 キャラクターの、何が、どこが好きなのか	好きな作品を1日1回読む2
5	6月3日	講義　実習	イントロをネームにする	好きな作品を1日1回読む3
6	6月17日	講義　実習	テンポとセリフとキャラクターの演技	好きな作品を1日1回読む3
7	6月24日	講義　実習	金の卵展作品制作	好きな作品を1日1回読む4
8	7月1日	講義　実習	「構図、演技、演出」について 好きな作品のネームを模写する2	好きな作品を1日1回読む4
9	7月8日	講義　実習	ネームを作る　テーマ「無口でわらわないコを笑わせる」	好きな作品を1日1回読む5
10	7月15日	講義　実習	単調なネーム（見本）→自分なりに作り直す	好きな作品を1日1回読む5
11	7月22日	講義　実習	ネームを作る　テーマ「自分が異世界転生したら」	好きな作品を1日1回読む6 短編作品を描く
12	9月2日	講義　実習	テーマ「涙」でネームを切る	好きな作品を1日1回読む6 ETRA作品を描く
13	9月9日	講義　実習	キャラクターの性格を意識して同じシーンを描き分けする	好きな作品を1日1回読む7 ETRA作品を描く
14	9月16日	講義　実習	一番描きたいシーンをネームにする	好きな作品を1日1回読む7 ETRA作品を描く
15	9月23日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	クリエイティブワークⅡB	必修選択	選択	年次	2	担当教員	尾澤祐司
学科・ｺｰｽ	**クリエーティブデザイン科昼二2年B**	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	明治大学卒業→　漫画家→　竹書房編集部勤務→　編集・デザイン事務所尾沢工房						
授業の学習内容	漫画、イラスト、及びクリエイティブ制作全般の発想喚起を目的とする。人体絵画制作のための人物クロッキーをベースに様々な画材、描き方にチャレンジする。映画鑑賞、それに基づいた映画コンテクロッキーにも挑戦。また、教室から外に出掛け、美術館、動物園、庭園等にてスケッチ。課外授業も重視したい。3年生は卒業年次のためポートフォリオ作成。ペン画、彩色イラスト、背景画等を制作する。						
到達目標	１年かけてクロッキーを間断なく続けることによって、各自の画力のupを目標とする。また、独自の画風、世界観を作り上げる。３年生は、卒業後それぞれの希望する仕事に就けるようポートフォリオを制作する。						
評価方法と基準	課題提出。画力の成長度。オリジナル作品の制作。ポートフォリオ作品の制作。出席率。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/21	講義と実習	鉛筆クロッキー＆過去の各自の漫画作品講評	
2	4/28	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
3	5/12	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
4	5/19	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
5	6/2	課外授業	上野動物園にて動物クロッキー	
6	6/16	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
7	6/23	講義と実習	鉛筆クロッキー＆写真から描きおこすペン画	ペン画を制作
8	6/30	講義と実習	鉛筆クロッキー＆写真から描きおこすペン画	ペン画を制作
9	7/7	課外授業	すみだ北斎美術館	
10	7/14	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
11	7/21	課外授業	デビットホックニー展（東京現代美術館）	
12	9/1	講義と実習	鉛筆クロッキー＆三題噺制作	三題噺制作
13	9/8	講義と実習	鉛筆クロッキー＆三題噺制作	三題噺制作
14	9/15	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
15	／	講義と実習	評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	コンピュータデザインA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	小高みちる
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼二2年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	マンガ家21年　アニメデザイナー12年　講師歴35年						
授業の学習内容	CLIPSTUDIO PAINTでモノクロマンガ作品の作り方を練習します。 マンガ作品のクオリティを上げるためのデジタルの機能を学びます。 背景の描き方を練習します。						
到達目標	CLIPSTUDIO PAINTで、これまでよりクオリティの高いモノクロマンガ作品が制作できるようになる 背景が描けるようになる						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢＝40%　課題実力＝60% ・出席しただけで、授業に参加していない場合は出席したことになりません。 ・この授業では、3Dデータを作成する技術が高いかどうかではなく、作成した3Dデータをマンガ作品制作に生かせるようになるかどうかを重要視します						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月13日	講義　実習	総復習1　指示に従って作業する	デジタルで背景を描く練習をする
2	4月20日	講義　実習	背景1　写真加工→レタッチする	デジタルで背景を描く練習をする
3	4月27日	講義　実習	背景2　写真加工→レタッチする 作成した素材の使い方	デジタルで背景を描く練習をする
4	5月11日	講義　実習	背景3　3D素材の配置→LT変換	デジタルで背景を描く練習をする
5	5月18日	講義　実習	背景4　3D素材の配置→LT変換→仕上げ	デジタルで背景を描く練習をする
6	5月25日	講義　実習	背景5　写真トレス1 ベクターレイヤーの使い方	デジタルで背景を描く練習をする
7	6月1日	講義　実習	背景6　写真トレス2 ベクターレイヤーの使い方	デジタルで背景を描く練習をする
8	6月15日	講義　実習	背景7　写真トレス3 ベタ、トーンワーク	デジタルで背景を描く練習をする
9	6月22日	講義　実習	背景8　パース定規を使って描く 箱　窓　花壇（デコレーションブラシ）	デジタルで背景を描く練習をする
10	6月29日	講義　実習	背景9　パース定規を使って描く 学校を描く1	デジタルで背景を描く練習をする
11	7月6日	講義　実習	背景10　パース定規を使って描く学校を描く2	デジタルで背景を描く練習をする
12	7月13日	講義　実習	背景11　住宅街を描く1	デジタルで背景を描く練習をする
13	8月31日	試験	背景12　住宅街を描く2	デジタルで背景を描く練習をする
14	9月7日	講義　実習	背景13　住宅街を描く2	デジタルで背景を描く練習をする
15	9月13日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	商品企画A （漫画原作）	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ココロ直
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼二2年B	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60 2		
教員の略歴	2002年度ノベル大賞（集英社）読者大賞受賞。作家歴21年。						
授業の学習内容	マンガの構造をより深く理解し、マンガの特徴を活かした効果的な演出・表現を伴うストーリーの構築を目指す。作者の個性を生かしつつジャンルに特化した商業的価値のあるマンガ作りを学習する。						
到達目標	出版社への持ち込み用原稿、新人賞への投稿用原稿の質向上を目指す。自作のジャンルや方向性を模索し、より需要の高い漫画の制作に取り組む。						
評価方法と基準	講義への理解度　50%　（学生自身の作品をもとに、今後の方向性の模索ができているか、また、それに応じた技術を身につけられているかを評価する。提出課題においてはジャンルを問わず習熟度を評価する） 持ち込み・投稿用作品　50%　（講義内容の反映度にて評価する）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月24日	講義	ジャンルの分析	ジャンルの調査
2	5月8日	講義/実習	作品の商業的パッケージの考え方を身に	アイデアの抽出
3	5月15日	講義/実習	作品の商業的パッケージの効果を理解す	学習内容をプロットに反映
4	5月22日	講義	キャラクターのアピールを中心とした構成	学習内容を作品に反映
5	5月29日	講義	キャラクターの相関関係を『解決』へとつな	学習内容を作品に反映
6	6月5日	講義	より派手で効果的な演出法を考察	学習内容を作品に反映
7	6月12日	講義/実習	『スポーツマンガ』の特性とタイプ別主人公	1ページ課題の提出
8	6月19日	講義/実習	『バトルマンガ』の特性とクライマックス中心	1ページ課題の提出
9	6月26日	講義/実習	『恋愛マンガ』の特性と感情の演出法を理	1ページ課題の提出
10	7月3日	講義	テーマ性のある作品・読者に訴えかける作	学習内容を作品に反映
11	7月10日	講義	ジャンルに合わせた感情表現と演出を理解	学習内容を作品に反映
12	7月17日	講義	短編マンガと長編マンガの違いを理解	学習内容を作品に反映
13	9月4日	講義	カタルシスや読後感を作り出す理論と方法	学習内容を作品に反映
14	9月11日	講義	帰納法によるストーリー構築と構成法を理	学習内容を作品に反映
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			投稿・持ち込み用作品の質向上を主目的とする。	

【使用教科書・教材・参考書】 □

担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。

授業名（時間割表記）	VectorworksⅡ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	平野幸子
学科・コース	クリエーティブデザイン科　インテリアデザイン専攻	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	SDS SpaceDesignStudio代表　商業施設・住宅のデザイン・設計・施工のトータルディレクションを行う						
授業の学習内容	・実務で多く使用されるVectorworksを使用した製図技術習得と設計知識の向上を図る ・Renderworksを使用した3Dパースによる表現力の習得を図る ・実務レベルの知識と技術を習得し就職活動へのボトムアップを図る						
到達目標	・想いを形にし第三者に伝えるスキルを身につける事ができる ・家具から建築物までステップアップしながら設計資料を作成をする事が出来る ・授業内で作成した設計資料をポートフォリオとして就職活動に活用出来る						
評価方法と基準	・課題内の小項目に対し、評価シートにてルーブリック評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	講義	店舗設計-伏図復習	前期成果物の確認
2	4/24	講義	店舗設計-展開図-1	前回までの復習と質疑まとめ
3	5/8	講義	店舗設計-展開図-2	前回までの復習と質疑まとめ
4	5/15	講義	店舗設計-展開図-3	前回までの復習と質疑まとめ
5	5/22	講義	店舗設計-立面図-1	前回までの復習と質疑まとめ
6	5/29	講義	店舗設計-立面図-2	前回までの復習と質疑まとめ
7	6/5	講義	店舗設計-ファサードデザイン-1	前回までの復習と質疑まとめ
8	6/19	講義	店舗設計-ファサードデザイン-2	前回までの復習と質疑まとめ
9	6/26	講義	店舗設計-ファサードパース-1	前回までの復習と質疑まとめ
10	7/3	講義	店舗設計-ファサードパース-2	前回までの復習と質疑まとめ
11	7/10	講義	店舗設計-パースブラッシュアップ	前回までの復習と質疑まとめ
12	8/28	講義	店舗設計-新課題/コンセプトメイキング	前回までの復習と質疑まとめ
13	9/4	講義	店舗設計-新課題/平面図-1	前回までの復習と質疑まとめ
14	9/11	講義	店舗設計-新課題/平面図-2	前回までの復習と質疑まとめ
15	9/25		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

筆記用具・ノート・三角スケール・メジャー

授業名（時間割表記）	WEBデザイン III A	必修選択	選択	年次	3	担当教員	福永
学科・コース	クリエイティブデザイン	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	フリーランスグラフィック、WEBデザイナー。講師歴25年						
授業の学習内容	複数の既存サイトのリ・デザイン企画・制作						
到達目標	前期ではいろいろなカテゴリーのHPのデザイン製作することでデザイン力のUPと作品数の増加をねらう。後期では卒業するにあたってWEB制作の基礎をしっかり把握し、あまり複雑なテクニックを使わずとも、WEBページ全体を完成出来ることを体験し、WEBデザインへの苦手意識をなくすことを到達目標とする。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：100%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月19日	実習	作品アーカイブサイト作成	作品データ準備
2	4月26日	実習	WEBデザイン1,モバイル・PC	参考サイトの閲覧・参照
3	5月10日	実習		
4	5月17日	実習		
5	5月24日	実習		
6	5月31日	実習	WEBデザイン2,モバイル・PC	参考サイトの閲覧・参照
7	6月14日	実習		
8	6月21日	実習		
9	6月28日	実習		
10	7月5日	実習	WEBデザイン3,モバイル・PC	参考サイトの閲覧・参照
11	7月12日	実習		
12	7月19日	実習		
13	8月30日	実習		
14	9月6日	実習		
15			評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	インテリアデザインⅡ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	平野幸子
学科・コース	クリエーティブデザイン科　インテリアデザイン専攻	授業形態	実習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	SDS SpaceDesignStudio代表　商業施設・住宅のデザイン・設計・施工のトータルディレクションを行う						
授業の学習内容	・実務で多く使用されるVectorworksを使用した製図技術習得と設計知識の向上を図る ・Renderworksを使用した3Dパースによる表現力の習得を図る ・実務レベルの知識と技術を習得し就職活動へのボトムアップを図る						
到達目標	・想いを形にし第三者に伝えるスキルを身につける事ができる ・家具から建築物までステップアップしながら設計資料を作成をする事が出来る ・授業内で作成した設計資料をポートフォリオとして就職活動に活用出来る						
評価方法と基準	・課題内の小項目に対し、評価シートにてルーブリック評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/17	講義	店舗設計-伏図復習	前期成果物の確認
2	4/24	講義	店舗設計-展開図-1	前回までの復習と質疑まとめ
3	5/8	講義	店舗設計-展開図-2	前回までの復習と質疑まとめ
4	5/15	講義	店舗設計-展開図-3	前回までの復習と質疑まとめ
5	5/22	講義	店舗設計-立面図-1	前回までの復習と質疑まとめ
6	5/29	講義	店舗設計-立面図-2	前回までの復習と質疑まとめ
7	6/5	講義	店舗設計-ファサードデザイン-1	前回までの復習と質疑まとめ
8	6/19	講義	店舗設計-ファサードデザイン-2	前回までの復習と質疑まとめ
9	6/26	講義	店舗設計-ファサードパース-1	前回までの復習と質疑まとめ
10	7/3	講義	店舗設計-ファサードパース-2	前回までの復習と質疑まとめ
11	7/10	講義	店舗設計-パースブラッシュアップ	前回までの復習と質疑まとめ
12	8/28	講義	店舗設計-新課題/コンセプトメイキング	前回までの復習と質疑まとめ
13	9/4	講義	店舗設計-新課題/平面図-1	前回までの復習と質疑まとめ
14	9/11	講義	店舗設計-新課題/平面図-2	前回までの復習と質疑まとめ
15	9/25		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

筆記用具・ノート・三角スケール・メジャー

授業名（時間割表記）	クリエイティブワークⅢE	必修選択	選択	年次	3	担当教員	尾澤祐司
学科・ｺｰｽ	クリエーティブデザイン科昼二3年B	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	明治大学卒業→　漫画家→　竹書房編集部勤務→　編集・デザイン事務所尾沢工房						
授業の学習内容	漫画、イラスト、及びクリエイティブ制作全般の発想喚起を目的とする。人体絵画制作のための人物クロッキーをベースに様々な画材、描き方にチャレンジする。映画鑑賞、それに基づいた映画コンテクロッキーにも挑戦。また、教室から外に出掛け、美術館、動物園、庭園等にてスケッチ。課外授業も重視したい。3年生は卒業年次のためポートフォリオ作成。ペン画、彩色イラスト、背景画等を制作する。						
到達目標	１年かけてクロッキーを間断なく続けることによって、各自の画力のupを目標とする。また、独自の画風、世界観を作り上げる。３年生は、卒業後それぞれの希望する仕事に就けるようポートフォリオを制作する。						
評価方法と基準	課題提出。画力の成長度。オリジナル作品の制作。ポートフォリオ作品の制作。出席率。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/21	講義と実習	鉛筆クロッキー＆過去の各自の漫画作品講評	
2	4/28	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
3	5/12	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
4	5/19	講義と実習	鉛筆クロッキー＆テーマに基づいた２ページ漫画制作	テーマに基づいた２ページ漫画制作
5	6/2	課外授業	上野動物園にて動物クロッキー	
6	6/16	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
7	6/23	講義と実習	鉛筆クロッキー＆写真から描きおこすペン画	ペン画を制作
8	6/30	講義と実習	鉛筆クロッキー＆写真から描きおこすペン画	ペン画を制作
9	7/7	課外授業	すみだ北斎美術館	
10	7/14	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
11	7/21	課外授業	デビットホックニー展（東京現代美術館）	
12	9/1	講義と実習	鉛筆クロッキー＆三題噺制作	三題噺制作
13	9/8	講義と実習	鉛筆クロッキー＆三題噺制作	三題噺制作
14	9/15	映画鑑賞	映画のコンテクロッキー	
15	9/22	講義と実習	評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名（時間割表記）	コンセプト＆プランニングⅡB	必修選択	選択	年次	2・3・4年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて17年従事						
授業の学習内容	昨年度より引き続き、本講義では企業課題を取り扱います。 また、前期の講義を通してクライアント企業より指示された実際に事業にて利用される納品物を制作します。 最終的に、企業提案・データ、制作物の納品を行い、先方企業より評価を受けます。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイナーとしての能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成デザイン・制作物及び、講義への出席によって決定します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	演習	クライアント企業よりの最終納品にむけたフィードバック・要望を展開します。	
2	4月27日	演習	デザインワーク	
3	5月11日	演習	デザインワーク	デザイン制作
4	5月18日	演習	デザインワーク	デザイン制作
5	5月25日	演習	デザインワーク	デザイン制作
6	6月1日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作
7	6月15日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	デザイン制作
8	6月22日	演習	デザインワーク	デザイン制作
9	6月29日	演習	デザインワーク	デザイン制作
10	7月6日	演習	デザインワーク	デザイン制作
11	7月13日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作
12	7月20日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、夏季休暇期間の作業内容を把握します。	デザイン制作
13	8月31日	演習	夏季休暇期間に進めたデザイン・制作物のチェックを行います。	データの最終調整
14	9月7日	演習	最終納品に向けデザイン・制作物の最終調整、入稿―データなどの作成を行います。	データの最終調整
15	9月14日	評価	評価週	
準備学習　時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行□	

【使用教科書・教材・参考書】

必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。

授業名（時間割表記）	パース＆スケッチⅡ	必修選択	必修	年次	3年次	担当教員	高橋誠一郎
学科・コース	クリエイティブデザイン科	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		

教員の略歴	東京芸大卒業、アートセンターカレッジオブデザイン卒業、（株）JVCケンウッド・デザイン退職後千葉市産業振興財団勤務 TCA講師を2017年より務める
授業の学習内容	・イメージ/アイデアをどう絵に表現するか、また、対象物をどう簡潔に絵に表現するかを実習を通じ学び身につける。 ・フリーハンドスケッチを基本とし、スケッチを描くことでアイデアを展開する力を養う。 ・様々な画材によるスケッチ表現を体験し、自ら得意とする表現手段を習得し、より豊かな表現力を身に付ける。 ・スケッチスキル習熟は描き込み量/練習量に比例するので、練習量を充実する。
到達目標	・発想したイメージを適切に表現する力を習得する。（パース構成力と造形/立体表現力の基本を身に付ける） ・素早くスケッチに表現する力を養う。 ・デザインを適切に相手に伝えるスケッチ表現力を養うとともに、より魅力的に表現する手段/応用力を習得する。 ・自らの得意/不得意スキルを理解し、得意スキルを伸ばす。 ・スケッチ表現は個人差/個性もあり、各人にあった到達レベルを個別に設定し、目標とする。
評価方法と基準	**取り組み姿勢評価ポイント** ・真摯度：10% ・努力、上達度：10% **スキル習得評価ポイント** ・スケッチ表現力/応用力：30% ・スケッチスピード力：20% ・パースの基本構成力：10% ・造形/立体の基本表現力：10% ・描き込み量：10%

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/22	オリエンテーション 実習	・授業の狙いを理解する ・2年次の復習を行う	ラインドローイングの反復練習
2	5/13	実習	アイデアスケッチ演習①-1・・・ポートフォリオ素材目標 対象テーマを設定したアイデア展開	ラインドローイングの反復練習
3	5/20	実習	アイデアスケッチ演習①-2 対象テーマを設定したアイデア展開	対象テーマの調査/アイデア展開
4	5/27	実習	アイデアスケッチ演習①-3 自らのデザインを発表する。講評	スケッチのリファイン
5	6/3	実習	アイデアスケッチ演習②-1・・・ポートフォリオ素材目標 対象テーマを設定したアイデア展開	対象テーマの調査/アイデア展開
6	6/17	実習	アイデアスケッチ演習②-2 対象テーマを設定したアイデア展開	対象テーマの調査/アイデア展開
7	6/24	実習	アイデアスケッチ演習②-3 自らのデザインを発表する。講評	スケッチのリファイン
8	7/1	実習	アイデアスケッチ演習③-1・・・ポートフォリオ素材目標 対象テーマを設定したアイデア展開	対象テーマの調査/アイデア展開
9	7/8	実習	アイデアスケッチ演習③-2 対象テーマを設定したアイデア展開	対象テーマの調査/アイデア展開
10	7/15	実習	アイデアスケッチ演習③-3 自らのデザインを発表する。講評	スケッチのリファイン
11	7/22	実習	・自らテーマを設定し、スケッチスキルを磨く	スケッチのリファイン
12	9/2	実習	・自らテーマを設定し、スケッチスキルを磨く	前回の授業の反復練習
13	9/9	実習	・自らテーマを設定し、スケッチスキルを磨く	前回の授業の反復練習
14	9/16	実習/個別評価	・今期の授業の成果物の個人別評価を行う	この授業の自分の成果物をまとめ見直す
15	／		評価週	

準備学習　時間外学習	前授業の復習および提示課題制作□

【使用教科書・教材・参考書】

スケッチHow to本、実際のスケッチサンプル
筆記用具持参：サインペン、ボールペン、グレーマーカーセット<推奨：COPIC N-2、N-4、N-6、BLACK）、A3スケッチ用紙

科目名	ポートフォリオA	必修	選択	年次	前期	担当教員	入江洋平
学科・コース	クリエイティブデザイン	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	多摩美術大学GD卒　株)マッキャンエリクソン博報堂・株)マッキャンエリクソン：CD　株)グレイワールドワイド：CCO　株)propeller：(						
授業の学習内容	＊ポートフォリオの制作　　＊プレゼンテーション講義・実習 ＊面接対策・実習 ＊就職活動指導　＊オンライン対策 ＊自己紹介動画制作（希望者・二人一組） ＊その他個人個人に合わせた効果的な課題・実習						
到達目標	＊就職活動に有効なポートフォリオの完成　　＊自分らしいプレゼンテーションの実演 ＊面接印象の向上　＊オンライン面接に効果的な自己紹介動画の完成 ＊就職決定						
評価方法と基準	＊個性輝くポートフォリオのクオリティ　＊面接対応力 ＊その他個人個人に合わせた課題の実感と内容 ＊出席率　出席態度						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4／22	講義	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
2	5／13	講義・実習	プレゼンテーション講義・面接実習	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
3	5／20	講義・実習	プレゼン・面接実習	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
4	5／27	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
5	6／3	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
6	6／17	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
7	6／24	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
8	7／1	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
9	7／8	講義・実習	プレゼン・面接実習	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
10	7／15	講義・実習	プレゼン・面接実習	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
11	7／22	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
12	9／9	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
13	9／16	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
14	9/30	講義・実習	前期まとめ	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
15				
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考書】

＊卒業生のポートフォリオ　＊その時旬のWebサイトコンテンツ中心

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	ポートフォリオB	必修選択	選択	年次	3,4	担当教員	大塚　直
		授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
学科・ｺｰｽ	クリエイティブデザイン科						
教員の略歴	大学卒業後、インハウスデザイナーとして企業に就職し、現在デザイン会社にてデザイナーとして主に紙媒体の案件担当。						
授業の学習内容	[知識・技術の向上] ・ポートフォリオとは何かを学び、重要性・役割を理解する。 ・制作する上で必要な技術・知識（制作アプリ・写真撮影・レイアウト・ライティング・製本、印刷など）を深める。 ・ビジュアル（図解・文章・画像など）での伝え方を学ぶ。 [自己表現の向上] ・自分の作品を客観的に捉えポートフォリオのコンセプトを明確にし、かたちにする。 ・各自の目的に合ったポートフォリオを制作し、自己PRを含めたプレゼンテーションスキルを身につける。						
到達目標	[ポートフォリオ] 各自、目的に合ったポートフォリオを制作できる知識・技術を身につける。 [プレゼンテーション] 自分の考えや思いを相手に正しく伝えることができる。						
評価方法と基準	・ＴＣＡ統一　出席率50％・評価点50％ ・ポートフォリオのクオリティ（就職先、進学先など、提出先にあったポートフォリオを作ることができる） ・プレゼンテーションスキル（人前で自分を表現できる）						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	ポートフォリオとは、プレゼンテーションとは何か？ 本質を見極め、考え理解する。	
2	4月25日	講義＆実習	自己分析（自分らしさの追求）。自分をブランドに例えて作品という商品を売り出すプロモーションを考える。	
3	5月9日	講義＆実習	構成・コンセプトを考える。考え方・まとめ方を学ぶ。	
4	5月16日	実習	今までの制作物のリストアップ、ブラッシュアップ	
5	5月23日	実習＆プレゼン	完成Ⅰ（企業説明会に向けて）	
6	5月30日	講義＆実習	見直し（余計なモノを削いだり、足りていないモノを加えたりして、バランスを改良していく）	
7	6月13日	実習	ブラッシュアップ（レイアウトを理解する）	
8	6月20日	実習	ブラッシュアップ（画像加工の基礎を理解する）	
9	6月27日	実習	ブラッシュアップ（文字について理解する）	
10	7月4日	実習＆プレゼン	完成Ⅱ（プレゼン）	
11	7月11日	講義＆実習	見直し（余計なモノを削いだり、足りていないモノを加えたりして、バランスを改良していく）	
12	7月18日	実習	ブラッシュアップ	
13	8月29日	実習	ブラッシュアップ	
14	9月5日	プレゼン	完成Ⅲ	
15	/			
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	編集デザイン	必修選択	選択	年次	3	担当教員	木島朝子
学科・コース	クリエーティブデザイン科	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。						
授業の学習内容	これまでに身につけた「InDesign」の基礎をもとにその応用ができるよう、 「Illustrator」「Photoshop」を併用しながら美しいレイアウトを組ことができるように学習します。 また、ページ構成力を身につけるために組版の知識をより深く学習し、 小冊子やカタログなどの実践的な課題に取り組み理解を深めます。						
到達目標	・「InDesign」の基本操作をマスターし、応用できるようになる ・ページ構成力を身につける ・美しいレイアウトが組めるよう、組版の知識を深める ・製本を行う際の注意点などをより深く理解する						
評価方法と基準	・課題評価点（技術・デザイン・クオリティ etc） ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と演習	フォントと組版 フォントの擬人化・フォントと文字組み・言葉と文章	復習
2	4月24日	実　技	演習課題1-1 タイトル・見出し・本文・キャプションの使い分け	復習
3	5月8日	実　技	演習課題1-2 表を活用したレイアウト	復習
4	5月15日	講義と演習	マスターページ・表 マスターページとノンブル／表組のデザイン	復習
5	5月22日	実　技	演習課題2-1 雑誌のレイアウトを身につける	復習
6	5月29日	実　技	演習課題2-2 雑誌のレイアウトを身につける	復習
7	6月5日	実　技	演習課題2-3 雑誌のレイアウトを身につける	次回課題のアイデア出し
8	6月19日	実　技	小冊子の制作1 アイデアcheck	復習
9	6月26日	実　技	小冊子の制作2 制作	復習
10	7月3日	実　技	小冊子の制作3 制作	復習
11	7月10日	実　技	小冊子の制作4／卒業アルバム制作 制作／卒業アルバムテーマ決め	復習
12	8月28日	実　技	小冊子の制作5 講評	復習
13	9月4日	実　技	卒業アルバム制作 制作	復習
14	9月11日	実　技	卒業アルバム制作 制作	復習
15		実　技	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】