

科目名	DTP IA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本周司
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年A	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	1年次で習得した [Adobe Illustrator]、[Adobe Photoshop]の基本操作の復習および応用。より実践的なスキルを身につけるためにパスを使ったイラスト、ロゴを制作し、グッズデザインへと発展させる。DM制作により、ビジュアル作り、詳細情報の文字組みやレイアウトなどについて学習し、デザインスキルを身につけます。						
到達目標	[Adobe Illustrator]、[Adobe Photoshop]の操作をマスターして、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向上させる。思い描いたアイデアを形にできるようになる。						
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20日	実習	Illustrator復習と応用1パスを使ったイラスト、ロゴ制作	
2	4月27日	実習	Illustrator復習と応用2パスを使ったイラスト、ロゴ制作	
3	5月11日	実習	Illustrator復習と応用3パスを使ったイラスト、ロゴ制作	制作課題提出準備
4	5月18日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題1イラストを活用したグッズ制作	次回課題のアイデア出し / 素材探し
5	5月25日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題4イラストを活用したグッズ制作	
6	6月1日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題2イラストを活用したグッズ制作	
7	6月8日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題4イラストを活用したグッズ制作	制作課題提出準備
8	6月22日	実習	Illustrator / Photoshop 復習と応用	次回課題のアイデア出し / 素材探し
9	6月29日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題1DM制作	
10	7月6日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題2DM制作	
11	7月13日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題3DM制作	
12	8月24日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題4DM制作	
13	8月31日	実習	Illustrator / Photoshop 演習課題5DM制作	制作課題提出準備
14	9月7日	実習	総評 前期作品の復習、ブラッシュアップ	
15	9月14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】 ノートもしくはクロッキー帳、USBメモリ				

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	芦川みらの
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習 内容	デジタルイラストの基本の学習と制作における知識を身につけ、イラストを仕事にするための基礎力を養います。						
到達目標	・パソコンの基本操作に慣れる ・CLIP STUDIO PAINTを使用してイラストを制作できるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合減点対象						

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21日	講義、実習	オリエンテーション/スケッチ、模写	復習	
2	4月28日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/基本操作	復習	
3	5月12日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/線画	復習	
4	5月19日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/ベクターレイヤー	復習	
5	5月26日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/彩色	復習	
6	6月2日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/便利な機能	復習	
7	6月16日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/肌、瞳、髪の色塗り	復習	
8	6月23日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/画像の加工	復習	
9	6月30日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/キャラデザ	課題制作	
10	7月7日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/ラフ	課題制作	
11	7月14日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/線画	課題制作	
12	7月21日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/塗り	課題制作	
13	8月25日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/仕上げ	課題制作	
14	9月1日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/講評	課題制作	
15	9月7日	試験	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】					
教科書「コミックイラストの描き方」					

科目名	キャラクターゼミⅠ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	笠原次郎
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事とは、「自分の好みのキャラ、イラストを描くこと」ではありません。「発注側の用意した設定」を理解し、それを表現することが仕事です。そのために必要なのは「圧倒的な個性」と「発注側の意図を理解する力」です。これを養っていくのが本ゼミの目的です。そのために、まず各学生は「自分の個性」「自分の売り」を見出して磨いていくことが必要です。また、本ゼミでは講師とのミーティングが重要な要素です。各課題の制作物について、講師と話しあう中で、「自分の個性(絵柄)」を見つけ「苦手な部分を認識」していきます。 * 本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ * 前期はアナログ、デジタルどちらでもOK。デジタル未経験の学生は後期に向けてデジタルのスキルアップをすること。 * デジタルで作業する学生は各教室のPCを使用すること。個人用のiPadなどは使用しないこと。						
到達目標	・「自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・自分の絵(キャラ)の「売り」を理解する。 ・自分の苦手な部分(キャラの性別、年齢の描き分けや服装、小物、背景etc.)を認識・克服する。 * 与えられた設定を理解し、自分の個性(絵柄)を生かしキャラクターを表現する。						
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(60%)。授業内の作業内容(40%)で評価。 * 提出物の内容、授業内の評価は「課題内容の理解」「個性の確立」「苦手部分の克服」の達成度を評価。						

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	5/11	講義・実習	プロとして求められる資質について「仕事でキャラを作るとは(講師資料)」を理解する。	
2	5/18	講義・実習	課題01を通して自分のキャラとは何か、またそれがなぜ必要かを学ぶ。	
3	5/25	講義・実習	課題01の講評。自分のキャラの魅力と問題点を理解する。	自分の苦手分野のスキルアップをする
4	6/1	講義・実習	自分の苦手分野のキャラを描く。問題点を克服する。	〃
5	6/8	講義・実習	〃	〃
6	6/22	講義・実習	自分の問題点が克服できたか確認する。	〃
7	6/29	講評	ここまでの各自の「キャラ」についての講評。	〃
8	7/6	講義・実習	課題02同一テーマでのイラストの競作。イラストラフ案を3案制作する。	課題02のための資料集め、および苦手部分のスキルアップを行う。
9	7/13	講義・実習	〃	〃
10	8/24	講義・実習	課題02のラフを完成させる。	〃
11	8/31	講義・実習	課題02の線画を完成させる。	〃
12	9/7	講義・実習	〃	〃
13	9/14	講義・実習	課題02を完成させる。	課題02のイラスト仕上げ作業を行う。
14	9/28	講評	課題02イラスト提出。各自、後期への自分の課題を理解する。	課題02のイラスト仕上げ作業を行う。
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回授業の復習および各自の苦手部分のスキルアップを行う。□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具、メモ帳。スケブ、USBメモリを必ず持参すること。				

授業名(時間割 表記)	キャラクタードローイング I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤なり
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	武蔵大学人文学部卒 漫画家						
授業の学習 内容	イラストの基本である、人体を中心とした基礎のイラストデッサンを学ぶ。 (人体描写を中心とした内容、キャラクターの描き分け・人体バランス・初歩的なパースなど) イラスト的レイアウトや漫画的レイアウトを研究し、イラスト表現と漫画表現の初歩を学ぶ。 ※ 筆記用具を必ず持参してください！						
到達目標	・イラストの基礎を学び、自己のキャラクターや世界観、イメージを表現できるようになる。 ・講義や課題を通じて、人体のバランスやパースを理解する。 ・イラスト表現や漫画表現の初歩を学ぶことで、より表現力の豊かなイラストレーターになる。 ・イラストの表現力や知識を身につけ、絵を描く楽しさを一段深いものにしていく。						
評価方法と基準	講義内で出す課題の提出率で評価します。 課題チェックを行う講義時間前までに必ず提出してください。欠席の場合も提出は必須です。 前期の評価対象課題は「課題1～5」までの5つ。課題1つあたり20点の配点で満点が100点です。 最終的に提出しなかった場合は、該当の課題の得点をすべて失います。 課題は期限を過ぎても必ず提出するようにしてください。						

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・実習	課題1 正面の顔	時間内に描き終わらない場合は課題とする。
2	5月1日	講義・実習	課題チェック・指導＋1コマ漫画の作成	
3	5月8日	講義・実習	立体感・奥行き・背景の初歩を学ぶ。	
4	5月15日	講義・実習	課題2 横向きの顔・斜め向きの顔	時間内に描き終わらない場合は課題とする。
5	5月22日	講義・実習	課題チェック・指導＋2コマ漫画の作成	
6	5月29日	講義・実習	課題3 髪の毛の描き方	時間内に描き終わらない場合は課題とする。
7	6月5日	講義・実習	課題チェック・指導	
8	6月19日	講義・実習	課題4 年齢性別の描き分け	時間内に描き終わらない場合は課題とする。
9	6月26日	講義・実習	課題チェック・指導	
10	7月3日	講義・実習	課題5 手の描き方	時間内に描き終わらない場合は課題とする。
11	7月10日	講義・実習	課題チェック・指導	
12	7月17日	講義・実習	課題6 足の描き方・全身の描き方	時間内に描き終わらない場合は課題とする。
13	7月24日	講義・実習	課題チェック・指導	
14	8月28日	講義・実習	前期のまとめ・アンケート	
15	9月4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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンピュータベーシックⅠA (じっくり)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤弘幸
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	明治大学法学部卒。イラストレーターとして活動する傍ら、講師業を兼任。 仕事歴に書籍イラスト、ライトノベル、ゲームキャラクターデザイン、カードイラスト、児童図書挿絵など。						
授業の学習 内容	イラストの基本からCLIP STUDIO PAINTを使用したデジタル作画の基礎技術を学ぶ。 授業講義や課題制作を通じて、イラスト表現や知識を深めていくことを目的とします。						
到達目標	・線画描写、模写ができるようになる ・パソコンの基本的な操作に慣れ、ソフトを使ったデジタル制作ができるようになる ・イラストの構図やバランス・配色の理論を学び、作品制作に活かせるようになる						
評価方法と基準	成績については『出席率・課題提出率・課題評価・授業態度』の総合評価。 特に課題が未提出の場合は、0点評価(評価不能)となりますので、 課題が制作途中であっても、遅れても必ず評価日までに提出するようにしてください。 (※授業を休んだ場合でも、課題内容を確認して後日提出するようにお願いします)						

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	4/30	講義・演習	初回オリエンテーション スケッチ、模写をしてみよう	復習・資料研究
2	5/7	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／基本操作	復習・資料研究
3	5/14	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／線画描写	復習・資料研究
4	5/21	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／ベクターレイヤー	復習・資料研究
5	5/28	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／彩色	復習・資料研究
6	6/4	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／便利な機能	復習・資料研究
7	6/18	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／肌、瞳、髪の毛の塗り	復習・資料研究
8	6/25	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／画像の加工	復習・資料研究
9	7/2	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス①	復習・資料研究
10	7/9	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス②	復習・資料研究
11	7/16	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス③	復習・資料研究
12	8/27	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／課題製作①	復習・資料研究
13	9/3	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／課題製作②	復習・資料研究
14	9/10	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／課題チェック・講評	後期授業準備
15	9/17	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】 プリントはPDFデータにて配布。その他必要なものは事前に連絡するので準備しておく。iPad等のタブレット使用は授業内不可。 Googleドライブ等クラウドサービスを利用し、各自で必ずデータの複製を取っておくこと。USBメモリのみの保存は禁止。				

授業名(時間割表記)	デザインベーシック I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小島穂高
学科・コース	クリエイティブデザイン科 1年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2022年よりフリーランスのグラフィックデザイナーとして活動。						
授業の学習 内容	「Adobe Illustrator」・「Adobe Photoshop」を使用し、機能や技術を学ぶ。応用課題や復習課題に取り組むことで確かなデザイン力を身につける。後半には応用演習課題としてPhotoshopとIllustratorで制作する名刺や、作品制作など実務的な課題に取り組む事でコンピューターを使用したラフから仕上げまでの技術を習得する。						
到達目標	1年を通じて、コンピューターを使用した作品制作やPRのために必要なデザインなど実践に生かせる技術を身につける。						
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22日	講義と実習	デジタルアートワーク基礎デジタルアートワークに必要な基礎知識の習得	
2	5月13日	講義と実習	Photoshop基礎1 描画系ツールを扱える。	
3	5月20日	講義と実習	Photoshop基礎2 画像の選択ができる。	Lesson課題:画像の選択
4	5月27日	講義と実習	Photoshop基礎3 画像補正ができる。	Lesson課題:画像補正
5	6月3日	講義と実習	Photoshop基礎4 画像合成ができる。	
6	6月17日	講義と実習	Illustrator基礎1 図形の制作、変形ができる。	Lesson課題:図形
7	6月24日	講義と実習	Illustrator基礎2 ペンツールを扱える。	Lesson課題:/パス
8	7月1日	講義と実習	Illustrator基礎3 パスの制作、加工できる。	Lesson課題:/パス
9	7月8日	講義と実習	Illustrator基礎4 文字の入力、デザインができる。	Lesson課題:/パス
10	7月15日	実習	Illustrator/Photoshop 名刺を制作できる。	
11	7月22日	実習	Illustrator/Photoshop 名刺を制作できる。	
12	8月26日	実習	Photoshop 描画系ツールを扱える(背景描写)	
13	9月2日	実習	Photoshop 描画系ツールを扱える(背景描写)	
14	9月9日	実習	Illustrator/Photoshop 前期の復習	
15	9月16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口	
【使用教科書・教材・参考書】筆記用具、ノート、テキスト				

学科名	デザインベーシックⅠC	必修 選択	選択	次年	1	担当教員	西山 桂太郎
学科 コース	クリエイティブデザイン科屋ー1年A	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 1		
教員の略歴	広告代理店退社後フリーランス イラストレーター デザイン						
授業学習 内容	一般誌におけるカットの書き方また、様々な手法を学ぶ。 実際のケースを想定したトレーニングを行い現場で活用できる技術の習得 画材の使用方法を学ぶ。 授業中の注意事項 ※スマートフォンは授業中使用しません。教室前に机を用意しますので置いてください。 ※授業中音楽を聴くことは禁止です。 ※授業 1 0分前に終了し掃除を行います。筆や水入れの清掃は必ず 1 0分前に行ってください。						
到達目標	オリジナルの表現方法の発見 偶然性の面白さの模索 イラストレーションの幅(味)のわかる学生の育成 働く場においてのイラストレーションの活用						
評価方法と基準	提出物 ファイルの提出						

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	実習・講義	オリエンテーション 授業の紹介や方向性の確認	
2	5/12	実習・講義	ボールペン画(モチーフとリアリティー)	ポストカードサイズ ハイテックC ボールペン画
3	5/19	実習・講義	ボールペン画(モチーフとリアリティー)	ポストカードサイズ ハイテックC ボールペン画
4	5/26	実習・講義	ボールペン画(モチーフとリアリティー)	ポストカードサイズ ハイテックC ボールペン画
5	6/2	実習・講義	食べ物とカットイラスト 京野菜とイラストレーション／色鉛筆の使用法	
6	6/9	実習・講義	色鉛筆と犬のイラストレーション 動物／色鉛筆を使用し立体的に描く。クローズアップ	講評・総括(上記作品で未完成を仕上げる)
7	6/16	実習・講義	色鉛筆とフクロウ 動物／色鉛筆を使用し立体的に描く。クローズアップ	雑誌広告とイラスト 実際の雑誌広告のイラストを考える
8	6/23	実習・講義	アクリル絵の具使用法	2色のみ使用したイラストレーションの模索
9	6/30	実習・講義	アクリル絵の具と野菜	コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc3
10	7/10	実習・講義	アクリル絵の具と動物	
11	7/14	実習・講義	コラージュ・アイディア 持ち物 いらない雑誌 カッター・はさみ	パンフレット・街中のフライヤーのデザインに触れる また、気に入ったデザインを集める習慣を身につける
12	7/12	実習・講義	コラージュ手法によって既存のキャラクターを立体的に表現する。 持ち物 いらない雑誌 カッター・はさみ	フライヤー切断した部品の管理(色を袋分け)
13	8/25	実習・講義	コラージュ 仕上げ	
14	9/2	実習・講義	講評・総括(上記作品で未完成を仕上げる)	
15	9/9	試験		
準備学習・時間外学習（学習課題）				
使用教科書・教科書・参考書				

授業名(時間割 表記)	Webデザイン I	必修 選択	選択	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昼ー2年A	授業形態	実習	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、Visual Studio Codeを使用します。						
到達目標	ウェブサイトやスマートフォンアプリ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	4／23	講義と 実習	【 fi gma】WebやUIのデザインツールである fi gmaの基本操作を体験します(1)	fi gma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 こと
2	4／30	講義と 実習	【 fi gma】WebやUIのデザインツールである fi gmaの基本操作を体験します(2)	fi gmaの機能についていろいろ試して みるこ こと。
3	5／7	講義と 実習	【 手作業】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	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 こと
4	5／14	講義と 実習	【 fi gma】デザインの基本となる、デザインシ ステムを作成してみます	fi gmaの機能についていろいろ試して みるこ こと
5	5／21	講義と 実習	【 VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成して みます(1)-HTMLの基本	指定のページのワイヤーフレームを観察し ておくこ こと
6	5／28	講義と 実習	【 VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成して みます(2)-CSSの基本	前回までの授業で作成したデータなどを確 認しておくこ こと
7	6／4	講義と 実習	【 VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成して みます(3)-ページを完成させる	前回までの授業で作成したデータなどを確 認しておくこ こと
8	6／18	講義と 実習	【 VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成して みます(4)-ページを増やす	前回までの授業で作成したデータなどを確 認しておくこ こと
9	6／25	講義と 実習	【 VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成して みます(5)-レスポンス対応	前回までの授業で作成したデータなどを確 認しておくこ こと
10	7／2	講義と 実習	【 fi gma】パリアント を使って動きをつける	fi gmaの機能について、改めて確認してお くこ こと
11	7／9	講義と 実習	【 fi gma】提出課題作成(1) - 自分でデザイ ンを考えながら ページを制作します-基本レイア ウト 作成	デザインの参考になるウェブページを見て おくこ こと
12	7／16	講義と 実習	【 fi gma】提出課題作成(2) - 自分でデザイ ンを考えながら ページを制作しますコンポーネ ント の作成	できるだけ時間を作り、作業を進めてみる こ こと
13	7／23	講義と 実習	【 fi gma】提出課題作成(3) - 自分でデザイ ンを考えながら ページを制作します-デザイン仕 上げ(1)	できるだけ時間を作り、作業を進めてみる こ こと
14	8／27	講義と 実習	【 fi gma】提出課題作成(4) - 自分でデザイ ンを考えながら ページを制作します。-デザイ ン 仕上げ(2)	できるだけ時間を作り、作業を進めてみる こ こと
15	9／3	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャラクターゼミⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	笠原次郎
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事は、「発注側の用意した設定を理解し、それを自分の個性を通して表現すること」です。そのために必要な「オリジナリティ(圧倒的な自分の個性・絵柄)」とプロの現場で必要とされる「読解力・理解力」「展開力(妄想力)」そして、発注側との「コミュニケーション能力」を養っていくのが本ゼミの目的です。そのため講師の出す小説やドラマ、映画をベースにした実践的な課題を元に、キャラクターを作成、完成するところまで、講師と意見交換をしながら行ないます。この中で、プロで通じる「自分の売り」を確立していきます。また並行してポートフォリオの制作のアドバイス、仕事についてのアドバイスも行ないます。 * 本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ *デジタルでの作業は教室のPCで行うこと。授業内での作業で個人のiPadなどの使用は不可とします。						
到達目標	・「圧倒的な自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・与えられた課題(テキスト)を読み、作品の狙いや意図を読み取り表現できる。 ・発注側(講師)に提出ラフで制作意図を伝えられる。 ・「金の卵展」「EXTRA」の応募作品を完成させる。 ・各学生は自分の進路に合わせた持ち込み用・就職用のポートフォリオを完成させる。						
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(60%)。授業内の作業内容(40%)で評価。 * 提出物の内容、授業内の作業内容評価は、「課題内容の理解」「オリジナリティ(個性の確立)」「見る人に伝える力」の達成度で評価。						

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	5/11	講義・実習	プロとしての資質で必要なことが何かを理解する。ゼミの目的とルールを理解する。	
2	5/18	講義・実習	課題01日本映画のキャラクターを制作する。	課題01のキャラデザイン制作の資料を集める。
3	5/25	講義・実習	〃	〃
4	6/1	講義・実習	〃	〃
5	6/8	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
6	6/22	講義・実習	〃	〃
7	6/29	講義・実習	「キャラ設定図」「体格比較図」を完成させ提出する。	〃
8	7/6	講義・実習	課題02アメリカ映画のキャラクターを制作する。	課題02キャラデザイン制作の資料を集める。
9	7/13	講義・実習	〃	〃
10	8/24	講義・実習	〃	〃
11	8/31	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
12	9/7	講義・実習	〃	〃
13	9/14	講義・実習	〃	〃
14	9/28	実習・講評	「キャラ設定図」「体格比較図」「イメージイラスト」を完成させ提出する。	
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			課題制作に必要な資料収集。各自の弱点克服のスキルアップを行うこと。□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具、メモ帳、スケブ、USBメモリを必ず持参すること。				

授業名(時間割 表記)	キャラクタードローイングⅠA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	吉田
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	スマホゲーム会社にイラストレーターとして10年以上勤務経験あり。漫画家。						
授業の学習 内容	・自身のキャラクターを魅力的に制作するノウハウを講義や課題を通して学ぶ。 ・イラスト関連の仕事に適応する技術を身に着ける。						
到達目標	・講義や課題を通じて自身のキャラクターイラストの魅力の表現力をつけることができる。 ・課題を通じてイラスト関連の仕事の技術を身に着ける。						
評価方法と基準	講義内で出す課題の提出率。 課題チェックを行う講義時間前までに必ず提出してください。欠席の場合も提出は必須です。 課題1つあたり15点の配点(課題5は10点)で100点です。 ※授業態度により減点あり。						

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・実習	講師紹介/シラバス解説/ゲーム業界就職について/生徒の自己紹介(対面)	
2	4月28日	講義・実習	課題1.表情の描き分け	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
3	5月12日	講義・実習	課題チェック・指導	
4	5月19日	講義・実習	課題2.動きのある上半身のポーズ	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
5	5月26日	講義・実習	課題チェック・指導	
6	6月2日	講義・実習	課題3.動きのある全身のポーズ	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
7	6月16日	講義・実習	課題チェック・指導	
8	6月23日	講義・実習	課題4.パースを復習しながら背景制作	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
9	6月30日	講義・実習	課題チェック・指導	
10	7月7日	講義・実習	課題5.Photoshopの使い方(基本操作、ショートカットキーの理解、UI素材基本等)	
11	7月14日	講義・実習	課題6.キャラの3D補足制作(Photoshop使用)	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
12	7月21日	講義・実習	課題チェック・指導	
13	8月25日	講義・実習	課題7.アイテム制作(Photoshop使用)	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
14	9月1日	講義・実習	課題チェック・指導	全課題完全提出できるようにすること
	9月8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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	ゲームデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	長友 屋比久
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム開発におけるUIデザインの作成と組み込み業務						
授業の学習 内容	①この授業を通じてゲームUI、ゲームUIデザイナーとは何かを知る。 ②UIデザイナーに必要なツールの基礎的な操作を学習する。 ③就職の選択肢の幅を広げてもらう。 ※前年度の講義を受けている学生に関しては、適宜各自の判断で自主制作を行なって良いものとする。 ※ポートフォリオ、就職活動にフォーカスした内容は後期で行う。						
到達目標	・UIデザイナーがどのような職業で、どのような業務を担うかを理解する。 ・UIデザイナーの範疇で使用するPhotoshop、Illustrator、XD、Figmaの基本的な操作の習得。 ・UI素材の構造を理解する。 ・簡単なUI画面を制作する。						
評価方法と基準	①各回授業ごとの課題提出率 ②課題完成度						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	時間外学習(学習課題)
1	4／22	講義	オリエンテーション初期設定等	
2	5／13	講義と実習	UI基礎講義①Photoshop基本機能など ボタン制作	作品提出できるよう準備
3	5／20	講義と実習	UI研究	
4	5／27	講義と実習	UI基礎講義②Photoshop基本機能など UI模写	
5	6／3	講義と実習	UI基礎講義③Photoshop基本機能など UI模写	作品提出できるよう準備
6	6／17	講義と実習	UIテスト	
7	6／24	講義と実習	実装①	作品提出できるよう準備
8	7／1	講義と実習	調査UI基礎講義④ プロトタイプツール基本操作、ワイヤーフレーム制作	
9	7／8	演習	調査UI基礎講義⑤ ワイヤーフレーム制作	作品提出できるよう準備
10	7／15	講義と実習	UI画面制作①	
11	7／22	演習	UI画面制作②	
12	8／26	演習	UI画面制作③	作品提出できるよう準備
13	9／2	講義と実習	実装②	作品提出できるよう準備
14	9／9	講義	最終講評	全作品提出
15	9／16	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)	ポートフォリオ制作IA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	井上 岳
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼-2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	東京造形大学卒。映像・ゲームデザイナー、ディレクター、プロデューサー、アニメ背景美術、SP企画ディレクター・デザイナー						
授業の学習 内容	1年時のイラストの学習を踏まえ、イラストを描くことを具体的な仕事に結びつけることを目的とする。 前期は背景イラストと3Dモデリングを通じて、多様なジャンルに結びつけることができるスキルを学ぶ。 同時にポートフォリオの方向性を考えながら制作・編集していく。						
到達目標	・スケジュールを立てて長期の作業を終わらせる ・2年前期までの作品をポートフォリオにまとめ、第三者にアピールすることができる ・第三者の意見を参考にポートフォリオをブラッシュアップする						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合は減点対象 ※ 達成レベルの目安: 提出物を総合的に判断し講評にて本人に口頭で通知 ※ 準備学習、時間外学習が著しく不足している場合には減点対象						

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	土: 4/25	講義と実習	ガイダンス／部屋をデザインできる①／課題提示		
2	土: 5/02	講義と実習	部屋をデザインできる②／演習	課題制作	
3	土: 5/09	講義と実習	部屋をデザインできる③／講評	課題制作	
4	土: 5/23	講義と実習	3Dモデリング／基本	課題制作	
5	土: 5/30	講義と実習	3Dモデリング／プロップ作成	課題制作	
6	土: 6/06	講義と実習	3Dモデリング／プロップ作成	課題制作	
7	土: 6/20	講義と実習	3Dモデリング／プロップ作成	課題制作	
8	土: 6/27	講義と実習	ポートフォリオをデザイン、更新できる①	課題制作	
9	土: 7/04	講義と実習	ポートフォリオをデザイン、更新できる②	課題制作	
10	土: 7/11	講義と実習	ポートフォリオ相互評価	課題制作	
11	土: 7/18	講義と実習	相互評価を踏まえ、今後の目標立案	課題制作	
12	土: 7/25	講義と実習	ファンタジー世界をデザインできる①／課題提示	課題制作	
13	土: 8/29	講義と実習	ファンタジー世界をデザインできる②／演習	課題制作	
14	土: 9/05	講義と実習	ファンタジー世界をデザインできる③／演習	課題制作	
15	土: 9/12	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】 プリントおよびデータにて配布					

授業名(時間割 表記)	WebデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	3	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昼ー3年A	授業形態	実習	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、Visual Studio Codeを使用します。						
到達目標	ウェブサイトやスマートフォンアプリ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	4／21	講義と実習	【figma】WebやUIのデザインツールであるfigmaの基本操作を体験します(1)	figmaの操作方法是今後の基礎になるので、いろいろ試してみることに、
2	4／24	講義と実習	【figma】WebやUIのデザインツールであるfigmaの基本操作を体験します(2)	figmaの機能についていろいろ試してみることに。
3	5／12	講義と実習	【手作業】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	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に
4	5／19	講義と実習	【figma】デザインの基本となる、デザインシステムを作成してみます	figmaの機能についていろいろ試してみることに
5	5／26	講義と実習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)-HTMLの基本	指定のページのワイヤーフレームを観察しておくことに
6	5／28	講義と実習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)-CSSの基本	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくことに
7	6／2	講義と実習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)-ページを完成させる	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくことに
8	6／16	講義と実習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)-ページを増やす	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくことに
9	6／23	講義と実習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(5)-レスポンス対応	前回までの授業で作成したデータなどを確認しておくことに
10	6／30	講義と実習	【figma】バリエーションを使って動きをつける	figmaの機能について、改めて確認しておくことに
11	7／7	講義と実習	【figma】提出課題作成(1) - 自分でデザインを考えながらページを制作します-基本レイアウト作成	デザインの参考になるウェブページを見ておくことに
12	7／14	講義と実習	【figma】提出課題作成(2) - 自分でデザインを考えながらページを制作しますコンポーネントの作成	できるだけ時間を作り、作業を進めてみることに
13	7／21	講義と実習	【figma】提出課題作成(3) - 自分でデザインを考えながらページを制作します-デザイン仕上げ(1)	できるだけ時間を作り、作業を進めてみることに
14	8／25	講義と実習	【figma】提出課題作成(4) - 自分でデザインを考えながらページを制作します。-デザイン仕上げ(2)	できるだけ時間を作り、作業を進めてみることに
15	9／1	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	キャラクターゼミⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	笠原次郎
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事は、「発注側の用意した設定を理解し、それを自分の個性を通して表現すること」です。そのために必要な「オリジナリティ(圧倒的な自分の個性・絵柄)」とプロの現場で必要とされる「読解力・理解力」「展開力(妄想力)」そして、発注側との「コミュニケーション能力」を養っていくのが本ゼミの目的です。そのため講師の出す小説やドラマ、映画をベースにした実践的な課題を元に、キャラクターを作成、完成するところまで、講師と意見交換をしながら行ないます。この中で、プロで通じる「自分の売り」を確立していきます。また並行してポートフォリオの制作のアドバイス、仕事についてのアドバイスも行ないます。 *本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ *デジタルでの作業は教室のPCで行うこと。授業内での作業で個人のiPadなどの使用は不可とします。						
到達目標	・「圧倒的な自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・与えられた課題(テキスト)を読み、作品の狙いや意図を読み取り表現できる。 ・発注側(講師)に提出ラフで制作意図を伝えられる。 ・「金の卵展」「EXTRA」の応募作品を完成させる。 ・各学生は自分の進路に合わせた持ち込み用・就職用のポートフォリオを完成させる。						
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(60%)。授業内の作業内容(40%)で評価。 *提出物の内容、授業内の作業内容評価は、「課題内容の理解」「オリジナリティ(個性の確立)」「見る人に伝える力」の達成度で評価。						

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	5/11	講義・実習	プロとしての資質で必要なことが何かを理解する。ゼミの目的とルールを理解する。	
2	5/18	講義・実習	課題01日本映画のキャラクターを制作する。	課題01のキャラデザイン制作の資料を集める。
3	5/25	講義・実習	〃	〃
4	6/1	講義・実習	〃	〃
5	6/8	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
6	6/22	講義・実習	〃	〃
7	6/29	講義・実習	「キャラ設定図」「体格比較図」を完成させ提出する。	〃
8	7/6	講義・実習	課題02アメリカ映画のキャラクターを制作する。	課題02キャラデザイン制作の資料を集める。
9	7/13	講義・実習	〃	〃
10	8/24	講義・実習	〃	〃
11	8/31	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
12	9/7	講義・実習	〃	〃
13	9/14	講義・実習	〃	〃
14	9/28	実習・講評	「キャラ設定図」「体格比較図」「イメージイラスト」を完成させ提出する。	
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			課題制作に必要な資料収集。各自の弱点克服のスキルアップを行うこと。□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具、メモ帳、スケブ、USBメモリを必ず持参すること。				

授業名(時間割 表記)	ポートフォリオ制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	中久喜
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	CM、ゲームOP映像・必殺技の演出とアートディレクション WEBデザイン ソフトウェア・OSのUIデザイン						
授業の学習 内容	就職へ向けてポートフォリオが必要な学生はポートフォリオの整理・完成 フリーランス・デビュー希望の場合は、営業ツールとしてのポートフォリオ作成						
到達目標	進路希望に沿ったポートフォリオ作成。 就職・フリーランス、デビューなどへ向けての作品を増やす。						
評価方法と基準	ポートフォリオまたは府自主制作作品の提出						

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25日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	制作計画を提出できるよう準備
2	5月9日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	基本フォーマット提出
3	5月16日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
4	5月23日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
5	5月30日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
6	6月6日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
7	6月20日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
8	6月27日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
9	7月4日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
10	7月11日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
11	7月18日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
12	7月25日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
13	8月29日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
14	9月5日	実技	ポートフォリオまたは自主制作作品の製作	追加作品提出
15	9月12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口	
【使用教科書・教材・参考書】				