

3年生 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

イラストレーションのグッズ展開

担当教員 吉泉ゆう子
受講アトリエ【402】

2024/06/20(木)- 2024/09/19(木)
13:30-16:30

授業内容

ポートフォリオに掲載するためのグッズ・ショップカードやPOP作り。
創形祭で実際に出展することで意識を高め、グッズ展開をよりリアルにする目的。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月20日	木			○	オリエンテーション&自己紹介	アイデア出し
2	6月27日	木			○	課題制作	グッズ制作進捗報告
3	7月4日	木			○	課題制作	グッズ制作進捗報告
4	7月11日	木			○	課題制作	グッズ制作進捗報告
				夏季休暇			
5	9月5日	木			○	課題制作	グッズ制作進捗報告
6	9月12日	木		創形祭準備			
				★★★★「創形祭」9/14(土)で発表★★★★			
7	9月19日	木			○	報告会	売上、制作費、純利益、在庫管理の話

学習目標

授業を重ねながら、ショップカードやチラシ、POP作りなどデザインも含めて展開させる。
グッズの見せ方、包装、イメージに合わせたフォントや台紙。アパレル展開など話していく。
アイデア出しの段階から個々でSNS等で発信。
自分のグッズを求めて外部の人が来てくれる、固定ファンを掴む発信方法を考える。
=生徒からどんどん発信してもらうことで創形祭の盛り上げ、集客も望む
出来たグッズからどんどん撮影してポートフォリオに掲載する準備をする。

予習・準備物

特になし。

注意事項

創形祭で実際に出展していただきます。

評価方法

作品：70 出席：30
9月14日(土)の創形祭への出展、SNSへの発信など。

3年 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

ルポイラスト

担当教員 キタ大介
受講アトリエ [402]

2024/06/10(月)- 2024/09/9(月)
9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

○現地取材をしてイラストで記事を制作。文章、構成、着眼点などを意識して制作することで、将来イラストレーターとして幅広い依頼に対応することの重要性を学ぶ。各自、夏季休暇を利用して現地取材を行います。今後ポートフォリオに入れて自身の営業活動に役立つ作品を制作するのが目標。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月10日	月	○	オリエンテーション			
2	6月17日	月	○	依頼者を想定する/リサーチ実習			
3	6月24日	月	○	企画を考えて提案する/ディスカッション実習			
4	7月1日	月	○	アイデアスケッチ/ミーティング実習			
5	7月8日	月	○	アイデアスケッチ/ミーティング実習			
夏季休暇							
6	9月2日	月	○	制作			
7	9月9日	月	○	講評			

学習目標

○ルポイラストの行程を学ぶ。今後ポートフォリオに入れて自身の営業活動に役立つ作品を制作するのが目標。ジャンルやニーズを意識した作品づくりや具体的な営業活動を明確にする。

予習・準備物

各自のポートフォリオ、筆記用具、各自の画材道具、スマホもしくはパソコンやタブレット、データ保存用のデバイスUSBメモリもしくは携帯用HDDなど
レクチャーは、モニターを使用。

注意事項

作品はすべてデジタル（データ）で提出していただきます。アナログ環境で制作する場合は、完成後、各自スキャンしてデータに変換し提出するようにしてください。データ名の付け方は授業にて指示いたします。

評価方法

課題作品65% 制作態度・積極性35%

3年ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

雑誌表紙イラストレーション

担当教員 マツモトヨコ

受講アトリエ [402]

2024/7/1(月)-2024/9/20(金)

9:20-12:30 13:30-16:00

授業内容

与えられたいくつかのテーマをもとにイラストレーションを制作する。ラフスケッチを制作、教員に提出し、カウンセリングを受けた後、イラストレーション制作にうつる。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	7月1日	月		デザインと仕事2	○	オリエンテーション	
2	7月2日	火		自主制作		自主制作	
3	7月3日	水		自主制作		自主制作	
4	7月4日	木		自主制作		実技カリキュラム	
5	7月5日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
6	7月6日	土		自主制作		自主制作	
7	7月7日	日					
8	7月8日	月		デザインと仕事2	○	ラフ制作・カウンセリング	
9	7月9日	火		自主制作		自主制作	
10	7月10日	水		自主制作		自主制作	
11	7月11日	木		自主制作		実技カリキュラム	
12	7月12日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
13	7月13日	土		自主制作		自主制作	
	7月14日	日		夏季休暇			
14	9月2日	月		デザインと仕事2	○	制作ラフチェック	
15	9月3日	火		自主制作		自主制作	
16	9月4日	水		自主制作		自主制作	
17	9月5日	木		自主制作		実技カリキュラム	
18	9月6日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
25	9月7日	土		自主制作		自主制作	
26	9月8日	日					
27	9月9日	月		デザインと仕事2	○	制作ラフチェック	
28	9月10日	火		自主制作		自主制作	
29	9月11日	水		自主制作		自主制作	
30	9月12日	木		創形祭準備			
31	9月13日	金		創形祭準備			
32	9月14日	土		創形祭			
33	9月15日	日		創形祭			
34	9月16日	月		敬老の日			
35	9月17日	火		自主制作	○	制作、修正点チェック	
36	9月18日	水		自主制作		自主制作	
37	9月19日	木	○	講評会		実技カリキュラム	
38	9月20日	金		自主制作		メディアデザイン応用	

学習目標

イラストレーション制作においては、描く技術だけでなく、イメージを発想する力も必要不可欠なものである。これらの能力および個性を磨くことを目標とする。

予習・準備物

ラフスケッチ用紙、制作のための画材等。また日頃の制作物など、これまでに制作した作品を持参すること。できるだけ実物を持ってくること。持ってこれない場合は画像をできるだけたくさん。

注意事項

しっかりとしたラフを制作することで、自分自身の全体的なイメージをきちんと把握することが大切です。

評価方法

提出課題による採点

3年 ビジュアルデザイン科 イラストレーション専攻/メディアデザイン専攻
コミックB

担当教員 やすこーん
受講アトリエ [402/501]

2024/06/3(月)- 2024/06/29(土)
9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

2年生の授業で学習したことを基盤に、更に深く掘り下げ、トータルで構成できる方法を学ぶ。実際にアイデアを形にした際に、どのようにして相手に伝えるか、客観的に自分を見据えてプレゼン力等も鍛える。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月3日	月		デザインと仕事2(IL)	○	オリエンテーション	原作選択、作品紹介
2	6月4日	火		UIデザイン	○	制作指導	キャラ設定・ネーム制作
3	6月5日	水		自主制作		自主制作	
4	6月6日	木		自主制作		ポートフォリオ(IL)	
5	6月7日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
6	6月8日	土		自主制作		自主制作	
7	6月9日	日					
8	6月10日	月		デザインと仕事2(IL)		自主制作	
9	6月11日	火		UIデザイン	○	制作指導	ネーム制作・下絵
10	6月12日	水		自主制作		自主制作	
11	6月13日	木		自主制作		ポートフォリオ(IL)	
12	6月14日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
13	6月15日	土		自主制作			
14	6月16日	日					
15	6月17日	月		デザインと仕事2(IL)		自主制作	
16	6月18日	火		UIデザイン	○	制作指導	下絵
17	6月19日	水		自主制作		自主制作	
18	6月20日	木		自主制作		実技カリキュラム	
19	6月21日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
20	6月22日	土		自主制作		海外講座	
21	6月23日	日					
22	6月24日	月		デザインと仕事2(IL)		自主制作	
23	6月25日	火		UIデザイン	○	制作指導	ペン入れ・原稿仕上げ
24	6月26日	水		自主制作		自主制作	
21	6月27日	木		自主制作		実技カリキュラム	
22	6月28日	金		自主制作		メディアデザイン応用	
23	6月29日	土		自主制作	○	講評会	作品提出

学習目標

原作を元に漫画を描く。文章を漫画として再構築し、いかに読ませることができるか。セルフプロデュース能力を身につける。

予習・準備物

筆記用具一式、コミック描画に使用する画材、用紙。原作は、こちらでいくつか準備します。

注意事項

重要事項は冒頭に話すため遅刻しないこと

評価方法

作品70% 制作態度・積極性30%

セルフブランディング

担当教員 田中北斗

受講アトリエ 【302 & 402】

2024/5/08(水) - 06/01(土)

13:30 - 16:30

授業内容

各自の進路を見据え、希望するジャンルや方向性を検証。

ポートフォリオに不足している作品など、各自に合った課題を制作していただきます。

- ①課題説明 及び ヒアリング（各自のポートフォリオ内容をもとに課題を決定）
- ②各自の課題内容に沿って制作
- ③作品完成後は、ポートフォリオ用に撮影を実施
- ④講評は個別に行います

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	5月8日	水			○	課題説明・ヒアリング	ポートフォリオ持参
2	5月11日	土			○	アイデアチェック	
3	5月22日	水			○	作業 及び 進捗確認	
4	5月25日	土			○	作業 及び 進捗確認	
5	5月29日	水			○	作業 及び 撮影	完成した人から撮影
6	6月1日	土			○	作業 及び 撮影	完成した人から撮影

学習目標

各自の進路や課題に合わせ、自信をブランディングし個別の課題を制作することで、ポートフォリオ強化につなげます。

予習・準備物

ポートフォリオを持参必須（現物 or PDF）

注意事項

2年次の集大成プログラムとなります。自由に楽しみながら制作しましょう。

評価方法

課題作品70% 制作態度・積極性30%

3年 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

デザインと仕事

担当教員 大嶋暁子
受講アトリエ [402]

2024/04/15(月)- 2024/06/3(月)

9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

○デザイナーとデザイン会社の仕事を学ぶ。制作を通して将来へ向けた仕事の幅と自身の可能性を広げる事を目標とする。前半は「広告・グラフィック領域」、後半は「WEB領域」の講義内容となります。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月15日	月	○	講師自己紹介 /課題1_GR制作		セルフプロデュース	
2	4月22日	月	○	デザインの仕事の仕組みや流れ /リサーチ実習		セルフプロデュース	
3	5月20日	月	○	社会のなかのイラストレーション /プレゼンテーション実習		セルフプロデュース	
4	5月27日	月	○	アイデアの考え方/課題2_GR制作		セルフプロデュース	
5	6月3日	月	○	課題2_GR制作/制作講評		セルフプロデュース	

学習目標

○授業を通してデザイナーやデザイン会社の仕事はどういったものか、イラストレーターとデザイナーの関係などを学んでいきます。前半は広告、グラフィック領域の作品を制作、後半はWEB領域の作品を制作します。

予習・準備物

筆記用具、各自の画材道具、スマホもしくはパソコンやタブレット、データ保存用のデバイスUSBメモリもしくは携帯用HDDなど

注意事項

作品はすべてデジタル（データ）で提出していただきます。アナログ環境で制作する場合は、完成後、

評価方法

課題作品65% 制作態度・積極性35%

セルフプロデュース

担当教員 キルディスコ

受講アトリエ [402]

2024/04/10(水)- 2024/05/07(火)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

イラストを描く上でテーマにしていることや影響を受けたものをテキスト、画像などでまとめた資料を作成する。その資料を元に一度客観的に自分自身の作品や自分の強みを見つめ直しターゲット層などを自身で設定しイラストを使用した成果物(書籍、パッケージ、ポスターなど)を制作する。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	水			○	オリエンテーション	
2	4月11日	木				ポートフォリオ(高林)	
3	4月12日	金				メディアデザイン応用	
4	4月13日	土					
5	4月14日	日					
6	4月15日	月		デザインと仕事	○	資料作成	
7	4月16日	火					
8	4月17日	水	○	資料発表・課題作品オリエン			
9	4月18日	木				ポートフォリオ(高林)	
10	4月19日	金				メディアデザイン応用	
11	4月20日	土					
12	4月21日	日					
13	4月22日	月		デザインと仕事	○	課題作品制作	
14	4月23日	火					
15	4月24日	水					
16	4月25日	木	○	課題作品制作		ポートフォリオ(高林)	
17	4月26日	金		古美研ガイダンス		メディアデザイン応用	
18	4月27日	土		新入生の日			
19	4月28日	日					
20	4月29日	月					
21	4月30日	火					
22	5月1日	水					
23	5月2日	木					
24	5月3日	金					
25	5月4日	土					
26	5月5日	日					
27	5月6日	月					
28	5月7日	火			○	講評	

学習目標

自身のイラストレーションがどのように出来上がっているかを知ること、そのイラストレーションを誰にどのように届けるかということを考える力を身につけ個性をのばすことを目標とする。

予習・準備物

次回の持ち物などは授業の際にお伝えします。
作品の狙いに沿った資料、画材を各自考えて準備すること。

注意事項

出来る限り授業時間内に制作完成させること。意見交換が大事な内容なので出来るだけコミュニケーションをとりましょう。

評価方法

提出課題と授業態度で評価する。

3年生 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

ポートフォリオ

担当教員 高林直俊

受講アトリエ【402】

2024/04/11(木)- 2024/06/13(木)

13:30-16:30

授業内容

卒業後の進むべき進路を想定し、その目指すべきジャンルへ向けて自身のスキル・個性・魅力をアピール出来る様なポートフォリオ制作を行います。この講座でやる事は2点のみです。

今までに制作してきた作品の中で、PFに載せたい候補作品を一度全て整理します。
必要なデータを準備・追加作成し、レイアウトやページネーションを考えデザインします。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月11日	木			○	オリエン&個別面談	今後の進路について
2	4月18日	木			○	作品のデータ整理	データの有無、撮影見極め
3	4月25日	木			○	作品のデータ整理&PF制作	進捗確認・個別相談
4	5月9日	木			○	PF制作	進捗確認・個別相談
5	5月23日	木			○	PF制作	進捗確認・個別相談
6	5月30日	木			○	PF初回提出	進捗確認・個別相談
7	6月6日	木			○	PFの修正	進捗確認・個別相談
8	6月13日	木			○	PFの最終提出	PDFデータと出力提出

学習目標

ポートフォリオ作成では、デザインをする前の『作品の整理』がかなり重要なポイントとなります。また全てのスケジュールは『作品の整理』『全体的な構成(イメージ)』『客観的な視野』で決まりますので、この3点を意識しながら短期間の中でスムーズに進行する事を目標とします。

予習・準備物

- ① 作品データ (Ai&Psデータ・イメージ&モックアップ画像)
- ② 作品クレジット (タイトル・コンセプト・クレジット_制作日 / サイズ / 素材 / 使用アプリなど)
- ③ 自身の写真 or イラスト / プロフィールテキスト / 趣味やアプリケーションスキル情報など

注意事項

最終的には『A3ヨコ』でのポートフォリオ作成・提出となりますので、ファイル購入は個別に準備願います。
また提出物は『A3ヨコ(出力)ファイル』と『最終PDF(データ)』の2種提出になります。

評価方法

- ① ポートフォリオ制作に対する姿勢
 - ② 制作物
 - ③ スケジュール能力
- これらの3点を評価対象とします。

3年 ビジュアルデザイン科

メディアデザイン応用

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401]

2024/04/12(金)- 2023/09/20(金)

13:30-16:30

授業内容

渋谷の街頭ビジョンやデジタルサイネージを使ったデジタル広告制作を想定し、リサーチ、企画、実制作、プレゼンまでを一貫して行います。実際の仕事の流れを体験することで、プロとしての制作スキルを養うことを目標とします。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	金			○	オリエンテーション	
2	4月19日	金			○	課外授業（渋谷）ビジョン・サイネージ視察	※雨天中止
3	4月26日	金			○	リサーチ	
4	5月10日	金			○	企画書制作	
	5月17日	金		古美術研修旅行			
5	5月24日	金			○	企画書初回提出/FB:A	
6	5月31日	金			○	企画書初回提出/FB:B	
7	6月7日	金			○	企画書修正提出・絵コンテ初回提出/FB:A	
8	6月14日	金			○	企画書修正提出・絵コンテ初回提出/FB:B	
9	6月21日	金			○	動画制作	
10	6月28日	金			○	動画制作	
11	7月5日	金			○	動画進捗チェック/FB:A	
12	7月12日	金			○	動画進捗チェック/FB:B	
13	9月6日	金			○	動画初回提出:AB	
	9月13日	金		創形祭準備期間			
14	9月20日	金			○	講評	

学習目標

多種多様な街頭ビジョンやデジタルサイネージが集まる"渋谷"の街を舞台に、デジタル広告の可能性を探ります。

予習・準備物

街中にある大型ビジョンやデジタルサイネージ、トレインチャンネル等のデジタル広告を観察すること。

自分が広告映像を制作したい製品やブランド等、題材の候補をいくつか考えておいてください。

注意事項

仕事を想定しているため、全プロセスがとても重要な授業です。遅刻や欠席が無いように気をつけてください。

評価方法

課題作品50% 制作態度30% 進行管理能力20%