

2年 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個性と表現

担当教員 : 河井いづみ
受講アトリエ 【301】

2024/11/12(火)- 2024/11/30(土)
9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

雑誌・webなどの星占いページへの掲載を想定し、12星座を自分の世界観で描く。
イラストレーションと共に文字やデザインも合わせて仕上げる。

授業スケジュール/計画

		指導	AM	指導	PM	備考
1	11月12日	火		○	オリエンテーション/課題の出題	課題の説明
2	11月13日	水				
3	11月14日	木	/Adobe検定			
4	11月15日	金	Webデザイン		絵本A	
5	11月16日	土			就職セミナー	
6	11月17日	日				
7	11月18日	月	/仕事と現場		P&SP	
8	11月19日	火		○	制作過程チェック	1人ずつカウンセリング
9	11月20日	水				
10	11月21日	木	/Adobe検定	○	制作過程チェック	
11	11月22日	金	Webデザイン		絵本A	
12	11月23日	土	勤労感謝の日			
13	11月24日	日				
14	11月25日	月	/仕事と現場		P&SP	
15	11月26日	火		○	制作過程チェック	1人ずつカウンセリング
16	11月27日	水				
17	11月28日	木	/Adobe検定	○	制作過程チェック	
18	11月29日	金	Webデザイン		絵本A	
19	11月30日	土	Adobe試験日1	○	講評会	プレゼンテーション

学習目標

自分の個性に気づき、それを表現力に繋げ、オリジナリティーある作品を制作する。

予習・準備物

アイデアやラフ用の筆記用具、提出イラスト用(A4以上)の用紙、各自の描画材料、イラストを描く上での参考資料

注意事項

評価方法

提出課題による採点。また制作への取り組み姿勢。

エディトリアルイラストレーション

担当教員 宮古美智代

受講アトリエ [301]

2024/10/22(火)- 2024/11/09

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

授業内容

与えられた短編を読み、その文章のためのイラストを描く。文章を読み解き、何を描くべきか、また、どのようにレイアウトデザインにおとしこんでいくか。その考えと実制作を行なう。

- ①. 各学生の作品を見る。短いエッセイを読んでもらい、どんな絵を描きたいと思うかディスカッション
- ②. 雑誌や絵本等を見て、イラストと文章の関係について考えてみる。短編を読み、描くモチーフ、ページ構成を考える。
- ③. 描き上げた絵をスクリーンに映し、その絵がどのようにレイアウトされていくかを説明しつつ、実践。各自講評

授業スケジュール/計画

		指導	AM	指導	PM	備考
1	10月22日			○	オリエンテーション	書類を配布、記入して助手へ提出
2	10月23日					
3	10月24日		/Adobe検定	○	制作指導	
4	10月25日		Webデザイン		絵本A	
5	10月26日					
6	10月27日					
7	10月28日		/仕事と現場		P&SP	
8	10月29日					
9	10月30日					
10	10月31日		/Adobe検定	○	制作指導	
11	11月1日		Webデザイン		絵本A	
12	11月2日			○	制作指導	
13	11月3日					
14	11月4日		/仕事と現場		P&SP	
15	11月5日					
16	11月6日					
17	11月7日		/Adobe検定	○	制作指導	
18	11月8日		Webデザイン		絵本A	
19	11月9日			○	講評会	

学習目標

イラストレーションのマーケットにおいて、エディトリアルな占める割合は大きい。実際のエディトリアルデザインの現場に携わるアートディレクターによる実習。ADの視点において評価していく。

予習・準備物

授業初日に他の課題で描いた絵や個人的に描いている絵などを持参して下さい。それぞれの絵に見合った、絵を描く為の文章を選びます。講評日の準備があるので、課題は11/8正午までに提出。

注意事項

課題になる文章を読む必要があるので、留学生の方等で文章を読むことに慣れていない方は最初の授業の時に相談して下さい。

評価方法

課題作品60% 制作態度・積極性40%

パッケージ&セールスプロモーション

担当教員 岩谷のぼる、藤本陽

受講アトリエ 【502】

2024/10/07(月)- 2024/12/09

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

授業内容

- 1.デザインするパッケージ商品を決める。
- 2.ペルソナ（購入者ターゲット）を設定する。
- 3.売場を設定する（学校外への視察も検討）
- 4.パッケージデザイン & セールスプロモーションのイメージ制作。
- 5.パッケージモックアップ制作
- 6.パッケージモックアップ撮影

授業スケジュール/計画

		指導:	AM	指導:	PM	備考
1	10月7日	月	/仕事と現場	○	オリエン・題材決定・アイデアチェック	
2	10月14日	月	スポーツの日			
3	10月21日	月	/仕事と現場	○	デザイン開始	
4	10月28日	月	/仕事と現場	○	パッケージデザイン作業	
5	11月4日	月	/仕事と現場	○	パッケージデザイン作業	
6	11月11日	月	/仕事と現場	○	SPデザイン作業	
7	11月18日	月	/仕事と現場	○	SPデザイン作業	
8	11月25日	月	/仕事と現場	○	デザイン作業 & モックアップ撮影	
9	12月2日	月	/仕事と現場	○	デザイン作業 & モックアップ撮影	
10	12月9日	月	/仕事と現場	○	講評	

学習目標

パッケージデザインの授業では購入者ターゲットを明確に決め、ブランディングやターゲットに有効な訴求をすることが目的です。また、セールスプロモーションの授業では先にデザインしたパッケージ（商品）の特徴を魅力的にアピールし、購買意欲を喚起させるツールを制作するのが目的です。

予習・準備物

各自、事前に興味のある「店舗」や「業態（ジャンル）」についてリサーチしておくこと。

注意事項

2年次の集大成プログラムとなります。自由に関心し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%

2年 ビジュアルデザイン科

デザインの仕事と現場

担当教員 大久保裕文

受講アトリエ 【502】

2024/10/07(月)- 02/03(月)

11:00-12:30

授業内容

いままで経験したデザイン事例の解説。数回、編集者やカメラマンを呼んで、彼らとの仕事の関連事例を伝える。課題としては街の風景写真、フライヤー制作、アルファベットのタイポグラフィ制作など。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月7日	月	○	講義		実技カリキュラム	
2	10月21日	月	○	講義		実技カリキュラム	
3	10月28日	月	○	講義		実技カリキュラム	
4	11月4日	月	○	講義		実技カリキュラム	
5	11月11日	月	○	講義		実技カリキュラム	
6	11月18日	月	○	講義		実技カリキュラム	
7	11月25日	月	○	講義		実技カリキュラム	
8	12月2日	月	○	講義		実技カリキュラム	
9	12月9日	月	○	講義		実技カリキュラム	
				12月14日～1月5日まで 冬季休暇			
10	1月20日	月	○	講義		実技カリキュラム	
11	1月27日	月	○	講義		実技カリキュラム	
12	2月3日	月	○	講義		実技カリキュラム	

学習目標

印刷媒体を中心としたグラフィックデザインのアイデアや実際の作業の説明。

予習・準備物

注意事項

評価方法

2年 ビジュアルデザイン科

WEBデザインB

担当教員 中須賀美和子

受講アトリエ [401]

2024/10/04(金)- 2024/12/13(金)

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

授業内容

WEBを利用したマーケティングやコミュニケーションは今や日常生活には欠かせないものになっています。最新のWEBの技術トレンドやルールを知識として学習しつつ、この授業ではコーディング（プログラミング）の基礎を学んでいきます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月4日	金	○	WEBプログラミングとトレンド		実技カリキュラム	対面授業
2	10月11日	金	○	コーディングとプログラミングとその技術		実技カリキュラム	//
3	10月18日	金	○	コーディング基礎1		実技カリキュラム	//
4	10月25日	金	○	コーディング基礎2		実技カリキュラム	//
5	11月1日	金	○	講評		実技カリキュラム	//
6	11月8日	金	○	WEBサイト制作1		実技カリキュラム	//
7	11月15日	金	○	WEBサイト制作2		実技カリキュラム	//
8	11月22日	金	○	WEBサイト制作3		実技カリキュラム	//
9	11月29日	金	○	WEBサイト制作4		実技カリキュラム	//
10	12月6日	金	○	WEBサイト制作5		実技カリキュラム	//
11	12月13日	金	○	講評		実技カリキュラム	//

学習目標

現在使われているウェブでの最新技術の一端を学ぶとともに、ウェブサイト制作のフローを知ることで、今後の仕事や作品公開の場としてのウェブとの関わりの基礎を知ってもらう。

予習・準備物

データ保存用のUSBメモリ、もしくは携帯用ハードディスク、持っている方はスマホ、筆記用具とノート

注意事項

評価方法

授業に対する姿勢。提出課題による採点

2年ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

絵本イラストレーションA

担当教員 竹内通雅

受講アトリエ [301]

2024/10/4(金)- 2024/11/22

13:30-16:30

授業内容

同一テーマで手製絵本を制作する。

授業スケジュール/計画

		指導	AM	指導	PM	備考
1	10月4日 金		実技カリキュラム	○	ガイダンス・課題説明	
2	10月11日 金		実技カリキュラム	○	プロット等確認・ラフ画制作	
3	10月18日 金		実技カリキュラム	○	ラフ画チェック	
4	10月25日 金		実技カリキュラム	○	本画制作	
5	11月1日 金		実技カリキュラム	○	本画制作チェック	
6	11月8日 金		実技カリキュラム	○	本画制作チェック	
7	11月15日 金		実技カリキュラム	○	制作・仕上げ相談	
8	11月22日 金		実技カリキュラム	○	講評会・提出	

学習目標

絵本表現における言葉と絵の関係性について考察し、実技演習を通して表現力、技術力を培う。

予習・準備物

スケッチブック、筆記用具、画材など課題制作のための材料。今までの作品。

注意事項

各々制作意図と目的を自覚する。担当教員来校時には教室で制作すること。無断遅刻、欠席は厳禁。講評日までに課題を完成させる。

評価方法

課題作品50%、努力、積極性50%

2年 ビジュアルデザイン科

Adobe検定

担当教員 三浦英介

受講アトリエ 【401】

2024/10/3(木)- 2025/2/6(木)

11:00-12:30

授業内容

試験内容の概要。アドビ CC のログインと書体アクティベート設定。アプリケーションの基本操作とツール解説を行いながら、問題集「模擬問題-1」から「模擬問題-3」までの「実技・実践」のポイントを説明する。また就職に向けての最低限必要なデザイン・スキルを身につける。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月3日	木	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	10月10日	木	○	講義		実技カリキュラム	
3	10月17日	木	○	講義		実技カリキュラム	
4	10月24日	木	○	講義		実技カリキュラム	
5	10月31日	木	○	講義		実技カリキュラム	
6	11月7日	木	○	講義		実技カリキュラム	
7	11月14日	木	○	講義		実技カリキュラム	
8	11月21日	木	○	講義		実技カリキュラム	
9	11月28日	木	○	講義		実技カリキュラム	
	11月30日	土		Adobe試験日1			
10	12月5日	木	○	講義		実技カリキュラム	
11	12月12日	木	○	講義		実技カリキュラム	
冬季休校							
12	1月9日	木	○	講義		実技カリキュラム	
13	1月16日	木	○	講義		実技カリキュラム	
14	1月23日	木	○	講義		実技カリキュラム	
15	1月30日	木	○	講義		実技カリキュラム	
16	2月6日	木	○	講義		実技カリキュラム	
	2月8日	土		Adobe試験日2			

学習目標

デザイナーが必須としているアドビ社のアプリケーションツール、イラストレーター、フォトショップの能力検定対策講座。PC 操作と検定試験の過去問題を解説し傾向と対策を行う。サーティファイ検定試験(スタンダード)の合格率向上を目指すと共に、就職活動に向けた意識向上をはかる。

予習・準備物

PC、USB、筆記用具等

注意事項

評価方法

提出課題や授業態度にて評価判断します。

WebデザインA

担当教員 秋山カズオ

受講アトリエ [401]

2024/04/11(木)- 2024/09/26(木)

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

授業内容

WEBを利用したマーケティングやコミュニケーションは今や日常生活には欠かせないものになっています。最新のWEBのトレンドやルールを知識として学習するだけでなく、背景にある想いやメッセージを理解する力を育みます。最終的にはWEBサイトの制作を行い、実践的なスキルの習得を目指します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月11日	木	○	WEBのお話		実技カリキュラム	対面授業
2	4月18日	木	○	言葉で学ぶWEBの世界!		実技カリキュラム	//
3	4月25日	木	○	社会はWEBで溢れている!		実技カリキュラム	//
4	5月16日	木	○	WEBサイトデザイン制作・模写1		実技カリキュラム	//
5	5月23日	木	○	WEBサイトデザイン制作・模写2		実技カリキュラム	//
6	5月30日	木	○	WEBサイトデザイン制作1		実技カリキュラム	//
7	6月6日	木	○	WEBサイトデザイン制作2		海外講座	//
8	6月13日	木	○	WEBサイトデザイン制作3		実技カリキュラム	//
9	6月20日	木	○	WEBサイトデザイン制作4		実技カリキュラム	//
10	6月27日	木	○	WEBサイトデザイン制作5		海外講座	//
11	7月4日	木	○	WEBサイトデザイン制作6		実技カリキュラム	//
12	7月11日	木	○	WEBサイトデザイン制作7		実技カリキュラム	//
13	9月5日	木	○	WEBサイトデザイン制作8		実技カリキュラム	//
14	9月12日	木		創形祭準備			
15	9月19日	木	○	WEBサイトデザイン制作9		実技カリキュラム	//
16	9月26日	木	○	講評		実技カリキュラム	//

学習目標

WEBサイトを知識と実習で理解します。WEB用語の習得やWEBデザインの内容、最新のトレンドなど生活の一部となったWEBサイトを理解するとともに、伝わる表現や使いやすいWEBデザインの習得を目標とします。

予習・準備物

データ保存用のUSBメモリ、もしくは携帯用ハードディスク、持っている方はスマホ、筆記用具とノート

注意事項

評価方法

LINEの投稿/出席日数/授業に対する姿勢/提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科 イラストレーション専攻
ファッションイラストレーション

担当教員 平沢けいこ
受講アトリエ 【301】

2024/09/30(月)- 2024/10/19(土)
9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容
テーマに沿ったイラストを制作。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	9月30日	月			○	オリエンテーション/課題の出題	課題の説明
2	10月1日	火					
3	10月2日	水					
4	10月3日	木		/Adobe検定	○	制作過程チェック	1人ずつカウンセリング
5	10月4日	金		Webデザイン		絵本A	
6	10月5日	土				同窓会イベント	
7	10月6日	日					
8	10月7日	月		/仕事と現場		P&SP	
9	10月8日	火			○	制作過程チェック	1人ずつカウンセリング
10	10月9日	水					
11	10月10日	木		/Adobe検定	○	講評会/課題の出題	プレゼンテーション/課題の説明
12	10月11日	金		Webデザイン		絵本A	
13	10月12日	土					
14	10月13日	日					
15	10月14日	月		スポーツの日			
16	10月15日	火					
17	10月16日	水					
18	10月17日	木		/Adobe検定	○	制作過程チェック	1人ずつカウンセリング
19	10月18日	金		Webデザイン		絵本A	
20	10月19日	土			○	講評会	プレゼンテーション

学習目標

与えられたテーマの中で自分の世界を表現しつつも自己満足に終わらず、他者にも伝わるイラスト表現を考える。

予習・準備物

アイデアやラフを描くための筆記用具、提出イラスト用（A4以上）の用紙、各自の描画材料、イラストを描く上での参考資料

注意事項

評価方法

提出課題による採点。また制作への取り組み姿勢。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

ベーシックイラストレーション

担当教員 都築 潤

受講アトリエ【301】 修得単位：1単位

2024/06/24(月)- 2024/09/9(月)

9：20-10：50/-11：00-12：30

授業内容

既存メディアへのイラストの実装。既存キャラクターのリデザインと展開。
メディアやテーマの要求に応えることと、そこから飛躍する発案をすること。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月24日	月	○	課題1 ガイダンス/出題/ラフ考案		自主制作	
2	7月1日	月	○	ラフ3案中間発表		自主制作	
3	7月8日	月	○	作品発表		自主制作	
4				夏季休暇			
5	9月2日	月	○	課題2 ガイダンス/出題/ラフ考案		自主制作	
6	9月9日	月	○	作品発表		自主制作	

学習目標

イラストレーションを軸に、各種アイデア、デザイン、説明能力について、基本的な予備演習を行います。

予習・準備物

メモ/筆記用具/描き慣れた画材（PC、タブレットも可）/完成データを回収、スライドして講評。

注意事項

遅刻欠席はないようお願いします。

評価方法

成果物評価。授業参加度。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻 / グラフィックデザイン専攻 池袋ブランディング

担当教員 田中北斗

受講アトリエ【302】

2024/06/11(火)- 2024/09/24(火)

9:20-12:30

授業内容

サンシャイン水族館の商品企画課題を引き継ぎながら、今回は個人ワークとなります。
グループワークで企画した商品を元に、個人個人が考える商品をデザインに起こし、モックアップ制作まで行います。商品 及び 商品を入れるパッケージまでを制作。各自の作品撮影も行います。

授業スケジュール/計画授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月11日	火	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	課題説明
2	6月18日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	アイデアチェック
3	6月25日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	
4	7月2日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	
5	7月9日	火	○	中間講評		実技カリキュラム	進捗プレゼンテーション
夏季休暇							
6	9月3日	火	○	進捗確認		実技カリキュラム	ブラッシュアップ確認
7	9月10日	火	○	制作 及び 撮影		実技カリキュラム	
8	9月17日	火	○	制作 及び 撮影		実技カリキュラム	
9	9月24日	火	○	講評		実技カリキュラム	

学習目標

グループワークで体験したフィールドワーク、リサーチ、企画、考え方を活かし、デザイン～モックアップに起こすことでよりリアルなクライアントワークを意識した作品制作を目指します。

予習・準備物

各自、サンシャイン水族館の商品アイデア（グループワークとは別のアイデアもOK）を考えておくこと。

注意事項

モックアップ制作に時間がかかりますので、タイムスケジュール管理に注意してください。

評価方法

作品内容70パーセント。作品への取り組み方（授業態度）30パーセント。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

実践イラストレーション

担当教員 信濃八太郎

受講アトリエ【301】

2024/06/12(水)- 2024/09/25(水)

13:30-16:30

授業内容

実際にある雑誌などの媒体に掲載するイラストを想定して作品を制作。クライアントによる作風の注文や表現方法、雑誌掲載の上のお約束事など様々な状況に対応できるスキルを磨く。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月12日	水		メディアデザイン基礎	○	オリエンテーション、自己紹介	自己紹介課題発表
2	6月19日	水		メディアデザイン基礎	○	自主制作	
3	6月26日	水		メディアデザイン基礎	○	指導チェック	
4	7月3日	水		メディアデザイン基礎	○	自主制作	
5	7月10日	水		メディアデザイン基礎	○	指導チェック	
6				夏季休暇			
7	9月4日	水		メディアデザイン基礎	○	指導チェック	
8	9月11日	水		メディアデザイン基礎	○	自主制作	
9	9月18日	水		メディアデザイン基礎	○	指導チェック	
10	9月25日	水		メディアデザイン基礎	○	講評会	

学習目標

イラストレーターとしての表現の幅を広げるためには体験、実験を軸とした技法を「創造」する必要がある。それを仕事の現場を想定した課題の中から学ぶ。

予習・準備物

基本的には筆記用具（メモ、ノート）。使い慣れた画材。

注意事項

評価方法

授業態度、課題への取り組みかた、及び提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻/イラストレーション専攻

商品企画・デザイン

担当教員 高橋廉・岸野葉奈 株式会社サンシャインエンタプライズ□

受講アトリエ [401]

2024/04/16(火) - 2024/06/04(火)

9:20 - 12:30

授業内容

池袋・サンシャインシティ内にあるアミューズメント施設、「サンシャイン水族館」の商品開発を通してアイデア出しやデザインだけでなく、販売に至るまでの必要なプロセスを学びます。主にグループワークを中心として、実際に店舗や水族館を見学しながら、最終的に商品企画をグループ毎にプレゼンテーションします。アイデア力や実現可能性次第では、実際に水族館店舗での販売も検討します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月16日	火	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	4月23日	火	○	課外授業		実技カリキュラム	
3	5月7日	火	○	授業/グループワーク		実技カリキュラム	
4	5月14日	火	○	課外授業		実技カリキュラム	
5	5月21日	火	○	授業/グループワーク		実技カリキュラム	
6	5月28日	火	○	授業/グループワーク		実技カリキュラム	
7	6月4日	火	○	プレゼンテーション・講評		実技カリキュラム	

学習目標

- ・発想力を養う
- ・マーケティングの基礎や商品製作のプロセスを知る
- ・商品を販売するにあたっての原価・売価・利益などのお金の流れを理解する

予習・準備物

できれば様々な施設のお土産屋をみておくこと。持ち物は筆記用具・ノート。

注意事項

授業回数を重ねる毎にプロセスを学ぶことができるため欠席、遅刻はしないように。

評価方法

グループ毎のプレゼンテーション内容、授業に対する姿勢、出席状況を合わせ採点する。

□

イラストレーション表現基礎

担当教員 山崎杉夫

受講アトリエ [301]

2024/04/10(水)- 2024/06/5(水)

13:30-16:30

授業内容

イラストレーションの基本は”伝わる”絵を描くことです。身近な「ひと」「もの」「ふうけい」をイラストレーションにします。各回最初に座学が入ります。イラストレーションとアートの違いや、歴史などについて講義します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	水		メディアデザイン基礎	○	「ひと」を描く	広告やグッズに使うことをイメージして「人物」を描いてみよう。
2	4月17日	水		メディアデザイン基礎	○	「ひと」を描く	
3	4月24日	水		メディアデザイン基礎	○	「ひと」を描く	発表と講評(16時～)
4	5月8日	水		メディアデザイン基礎	○	「もの」を描く	雑誌の表紙をイメージして、自分の好きな「物」を描いてみよう
5	5月15日	水		メディアデザイン基礎	○	「もの」を描く	
6	5月22日	水		メディアデザイン基礎	○	「もの」を描く	発表と講評(16時～)
7	5月29日	水		メディアデザイン基礎	○	「ふうけい」を描く	ポスターや小説の表紙になることをイメージして「風景画」を描いてみよう。
8	6月5日	水		メディアデザイン基礎	○	「ふうけい」を描く	発表と講評(16時～)

学習目標

「アートとイラストレーションの違いとはなんだろう？」そんな基本的なところから始めて、実技と座学を通してイラストレーションへの理解と興味を深めていきます。

予習・準備物

モチーフになりそうな自分の好きな人、物、風景を考えてきてください。

注意事項

シンプルなテーマに対して、自分なりの”眼差し”で制作に結びつけることを期待します。

評価方法

出席数に加えて、テーマの捉え方、伝えるための工夫、制作に対する姿勢も考慮します。

2年 ビジュアルデザイン科

メディアデザイン基礎

担当教員 高林直俊

受講アトリエ [401,501] 修得単位：1単位

2024/04/10(水)- 2024/09/25(水)

9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容

各メディアの特性や相互関係などを把握し、クライアントワークに取り掛かる前のベースを学びます。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。

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		実技カリキュラム	
2	4月17日	水	○	アーティストライブ(10:30予定)		実技カリキュラム	
3	4月24日	水	○	デザインの方向性と可能性の模索		実技カリキュラム	
夏休み							
4	5月8日	水	○	ラフアイデアチェック		実技カリキュラム	
5	5月15日	水	○	絞り込み案チェック		実技カリキュラム	
6	5月22日	水	○	絞り込み案 制作進行		実技カリキュラム	
7	5月29日	水	○	絞り込み案 制作進行		実技カリキュラム	
8	6月5日	水	○	課外授業予定		実技カリキュラム	
9	6月12日	水	○	制作集中日 & 個別相談		実技カリキュラム	
10	6月19日	水	○	制作集中日 & 個別相談		実技カリキュラム	
11	6月26日	水	○	制作集中日 & 個別相談		実技カリキュラム	
12	7月3日	水	○	プレゼンテーション		実技カリキュラム	
13	7月10日	水	○	フィードバック		実技カリキュラム	
夏休み							
14	9月4日	水	○	最終デザイン提出 & SNS展開力		実技カリキュラム	
15	9月11日	水	○	SNS展開力		実技カリキュラム	
16	9月18日	水	○	SNS展開力		実技カリキュラム	
17	9月25日	水	○	SNS用 作品提出		実技カリキュラム	

学習目標

各メディアの特徴・特性を理解します。また実践的なクライアントワークを通して、自己スキルをしっかりと分析し把握します。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。

予習・準備物

毎授業USBメモリは必須となります。ノートPC & iPadなど

注意事項

制作態度やスケジュール管理なども評価対象になってきますので、授業参加は基本必須としていただければと思います。毎回の授業初めと終わりは501で行います。その後、作業に関しましては401に移動しても構いません。

評価方法

課題作品 60% スケジュールリング 20% プレゼン 20%

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

コミックA

担当教員 やすこーん

受講アトリエ [301]

2024/04/11(木)- 2024/09/26(木)

13:30-16:30

授業内容

社会に出てすぐ通じるような自己表現方法を身に付ける。教員が経験してきた仕事等を紹介しつつ、コミックの手法で実技制作、講評を行なう。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月11日	木		実技カリキュラム	○	今までの作品紹介、自己紹介4コマ漫画	
2	4月18日	木		実技カリキュラム	○	自己紹介4コマ漫画（ネーム完成	
3	4月25日	木		実技カリキュラム	○	自己紹介4コマ漫画（ペン入れ・提出）	採点
4	5月16日	木		実技カリキュラム	○	LINEスタンプ作り（発想法）	
5	5月23日	木		実技カリキュラム	○	LINEスタンプ作り（キャラ・アイデア出し）	
6	5月30日	木		実技カリキュラム	○	LINEスタンプ作り（40個作画）	
7	6月6日	木		実技カリキュラム	○	LINEスタンプ作り（提出・申請）	採点
8	6月13日	木		実技カリキュラム	○	ストーリー漫画製作（アイデア）	
9	6月20日	木		実技カリキュラム	○	キャラ・世界観・ストーリー作成	
10	6月27日	木		実技カリキュラム	○	ネーム作成	
11	7月4日	木		実技カリキュラム	○	トキワ荘ミュージアム見学？	課外授業
12	7月11日	木		実技カリキュラム	○	ネーム最終チェック	夏休み中に作画仕上げ
13	9月5日	木		実技カリキュラム	○	個別指導（出版社別アドバイスなど）	
14	9月12日	木		創形祭準備			
15	9月19日	木		実技カリキュラム	○	漫画原稿提出・講評	採点
16	9月26日	木		実技カリキュラム	○	個別指導（出版社別アドバイスなど）	

学習目標

実践力を伴うコミック表現とは。紙、デジタルほか、自分に合う表現方法を見つけます。初日は今までの作品を見せてください（画像可）。

予習・準備物

筆記用具一式、コミック描画に使用する画材、A4サイズ用紙（コピー用紙）

注意事項

漫画原稿の仕上げは夏休み中の課題にします。また、タイミングの合うコンテストがあれば提出します。

評価方法

提出課題による採点

ポートフォリオA

担当教員 白川桃子
 受講アトリエ【502】授業

2024/05/11(土)- 2024/09/28(土)

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

内容

「伝わるポートフォリオづくり」

就職活動時に必要なポートフォリオにおける、基本から実制作までステップを経て進めていきます。

基本では、そもそもポートフォリオをつくる目的や、自己分析、業界理解、制作プロセス・ポイントなどを学びます。実制作では個別のフィードバックを通して一緒に相談しながらポートフォリオをつくりあげ、自身の今後につなげていきましょう。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考	
1	4月13日	土						
2	4月20日	土						
3	4月27日	土	新入生の日					
4	5月11日	土	○	オリエンテーション/ポートフォリオの「目的や役割」			ポートフォリオ制作の基本を知る授業です。また、自分の現在地を確認することで、今後の制作の指針をつくります。	
5	5月18日	土						
6	5月25日	土	○	ポートフォリオの「構成とテーマ」			業界や職種に求められるスキルや特徴などのニーズを知り、構成やテーマを考えることで、自身の制作に活かします。	
7	6月1日	土						
8	6月8日	土	○	ポートフォリオの「デザインとレイアウト」			構成やテーマをもとに、相手に魅力的に伝わるデザイン・レイアウトについて学ぶことで、自身の制作に活かします。	
9	6月15日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりますが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	
10	6月22日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりますが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	
11	6月29日	土						
12	7月6日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりますが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	
13	7月13日	土						
14	9月7日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりますが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	
15	9月14日	土	創形祭					
16	9月21日	土						
17	9月28日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりますが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	

学習目標

ポートフォリオ制作を通して、自身のクリエイティビティを発揮した上でブランディング構築をしたり、仕事に対する意識を高めたりと、将来のキャリア形成に役立てることを目標とします。ポートフォリオに完成はなく、日々アップデートしていくものです。いきなり100点は目指さずに、まずは手を動かしてつくってみることからはじめましょう。

予習・準備物

初日の5月11日に、現段階での自身の作品（現物or大きい作品などは内容がわかるような出力で構いません）の持参をお願いします。今後のポートフォリオづくりの際に使用します。

注意事項

実制作では基本的に横A3ファイルを使用するため各自で購入いただきます。また、実制作ではPCを使用します。

評価方法

提出課題（提出物、ポートフォリオ制作）や授業態度にて総合的に評価判断いたします。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション専攻

デジタルイラストレーション

担当教員 花島百合

受講アトリエ【301,401】 修得単位：1単位

2024/04/16(火)- 2024/09/24(火)

13:30-16:30

授業内容

イラストレーター、フォトショップを使ったイラストレーションの制作。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月16日	火		企画・デザイン	○	オリエンテーション	
2	4月23日	火		企画・デザイン	○	ラフ制作	
3	5月7日	火		企画・デザイン	○	ラフチェック	
4	5月14日	火		企画・デザイン	○	制作指導	
5	5月21日	火		企画・デザイン	○	講評会	
6	5月28日	火		企画・デザイン	○	課題説明、ラフ制作	
7	6月4日	火		企画・デザイン	○	ラフ制作	
8	6月11日	火		池袋ブランディング	○	ラフチェック	
9	6月18日	火		池袋ブランディング	○	制作指導	
10	6月25日	火		池袋ブランディング	○	講評会	
11	7月2日	火		池袋ブランディング	○	課題説明、ラフ制作	
12	7月9日	火		池袋ブランディング	○	ラフ制作	
13	9月3日	火		池袋ブランディング	○	ラフチェック	
14	9月10日	火		池袋ブランディング	○	制作指導	
15	9月17日	火		池袋ブランディング	○	制作指導	
16	9月24日	火		池袋ブランディング	○	講評会	

学習目標

パソコンやタブレットなどのデジタルツールを使って、作品を制作しながらデジタルイラストの技術や長所を学びます。

予習・準備物

スケッチブック、クロッキー帳、筆記用具など、データ保存用のUSBメモリー。また、デジタルツールを持っていて、制作に使用したい人は持参してください。

注意事項

評価方法

提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科 イラストレーション専攻

ブックデザイン

担当教員 佐野洵

受講アトリエ [301] 修得単位：1単位

2024/04/15(月)- 2024/6/17(月)

09：20-12：30

授業内容

本を構成する装画やタイトル、タイポグラフィ、印刷などの要素や役割について考え、自分の好きなものを題材にした単行本の装丁を実際に完成させていきます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月15日	月	○	ガイダンス、課題説明			
2	4月22日	月	○	本の構成と役割について			
3	5月20日	月		自主制作			
4	5月27日	月	○	中間発表			
5	6月3日	月	○	課題制作			
6	6月10日	月	○	課題制作			
7	6月17日	月	○	講評			

学習目標

印刷物、そして立体としての本を作るのに必要な要素を考え、作っていく過程でイラストレーションとデザインの捉え方を明確にし、同時に技術を向上させることが目標です。

予習・準備物

「好きな装丁・ジャケット」の本（ジャンルは問わない）を1つ以上持ってきてください。

注意事項

課題等の提出物をきちんと提出してください。

評価方法

課題と授業態度で評価します。

2年 ビジュアルデザイン科 イラストレーション専攻

ZINE制作と原画展

担当教員 関根秀星、須田浩介

受講アトリエ [301]

2024/04/12(金)- 2024/09/27(金)

13:30-16:30

授業内容

多くのイラストレーターの方が個展やイベント出展の際に制作しているZINEを制作する。その為のアナログ作品を制作し、最終的にはその原画作品の展示とZINEの展示販売を実際に行う。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	関根
2	4月19日	金		実技カリキュラム	○	テーマ決め	関根
3	4月26日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	関根
4	5月10日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	関根
5	5月17日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	関根
6	5月24日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	関根
7	5月31日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	関根
8	6月7日	金		実技カリキュラム	○	中間講評	関根
9	6月14日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	須田
10	6月21日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	須田
11	6月28日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	須田
12	7月5日	金		実技カリキュラム	○	作品制作	須田
13	7月12日	金		実技カリキュラム	○	作品提出、中間講評	須田
14	9月6日	金		実技カリキュラム	○	マガジンレイアウト決め	須田
15	9月13日	金		創形祭準備			
16	9月20日	金		実技カリキュラム	○	展示作品講評会	須田
17	9月27日	金		実技カリキュラム	○	完成マガジン講評会	須田

学習目標

ZINEの制作により、自分のイラストをプロダクトに起す事の過程を経験する。

グループ展やイベントに向けてのアプローチを意識し、複数人での空間作りやその中での自作品の見せ方や伝え方を学ぶ。

予習・準備物

・ 作品制作用具一式 ・ これまでの課題制作物、自主制作作品 ・ 各課題において、各自準備物を別途指示

注意事項

評価方法

制作態度、提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科

色彩論

担当教員 岩崎沙織

受講アトリエ 【501】 修得単位：1単位

2024/04/12(金)- 2024/09/27(金)

11:00-12:30

授業内容

デザインにおける色の役割、色彩の基礎知識、UC（色のユニバーサルデザイン）、色彩心理、色彩調和の講義・課題制作。コンクール作品の制作・発表 ※AFT色彩検定3級・UC級対応。

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・自己紹介		実技カリキュラム	
2	4月19日	金	○	デザインにおける色の役割		実技カリキュラム	
3	4月26日	金	○	課題制作①		実技カリキュラム	
4	5月10日	金	○	色彩基礎		実技カリキュラム	
5	5月17日	金	○	色彩基礎		実技カリキュラム	
6	5月24日	金	○	色彩心理		実技カリキュラム	
7	5月31日	金	○	課題制作②		実技カリキュラム	
8	6月7日	金	○	色彩調和		実技カリキュラム	
9	6月14日	金	○	課題制作③		実技カリキュラム	
10	6月21日	金	○	作品制作①		実技カリキュラム	
11	6月28日	金	○	作品制作①		実技カリキュラム	
12	7月5日	金	○	UC（色のユニバーサルデザイン）		実技カリキュラム	
13	7月12日	金	○	UC（色のユニバーサルデザイン）		実技カリキュラム	
14	9月6日	金	○	作品制作②		実技カリキュラム	
	9月13日	金		創形祭準備			
15	9月20日	金	○	作品制作②		実技カリキュラム	
16	9月27日	金	○	作品発表		実技カリキュラム	

学習目標

カラーコーディネートやUC（色のユニバーサルデザイン）など、実践的な色の知識・テクニック習得を目指します。配色ルールや色彩イメージを活用した作品制作を行い、色で表現する力と色を伝える力を身につけます。

予習・準備物

カラーカード（新配色カード199a）、はさみ、のり、雑誌（オリエンテーションで説明）、ほか課題制作に必要なもの。

注意事項

課題の目的を理解し、主体的に取り組みましょう。授業内容は前後したり変更する場合があります。課題制作や作品制作の時間に色彩

評価方法

提出課題・授業態度で採点。（課題は期限内に提出することを重視します）