

シラバス

2025 年度

ビジュアルデザイン科 1 年

学校法人高澤学園 美術造形専門学校

創形美術学校

ファインアート科 / ビジュアルデザイン科 / 研究科

ビジュアルデザイン科

シラバス

■ビジュアルデザイン科1年 単位表

		成績項目	授業名	単位
前期	必修	素描Ⅰ 4u	キャラクターデザイン基礎 A	2
			GD 基礎 A	2
	必修	造形基礎演習 4u	コミック基礎 A	1
			写真基礎演習	1
			Mac 講座 A	1
			イラストレーション基礎	1
	必修	技法演習Ⅰ 4u	デッサン	3
			コミック基礎 A*	1
	必修	表現基礎演習Ⅰ-A 4u	アニメーション基礎	1
			社会連携活動授業	3
学科	必修		サブカル表現研究	1
	必修		色彩論	1
	必修		社会とクリエイター	1
	留学生		日本語 B	2
	選択授業		英会話	2
小計				21

		成績項目	授業名	単位
後期	必修	表現基礎演習Ⅰ-B 4.5u	シルクスクリーン基礎	1.5
			エディトリアルデザイン基礎	2
			Mac 講座 B	1
	必修	表現基礎演習Ⅰ-C 4.5u	デジタルイラストレーション基礎	2
			映像ワークショップ	1
			コミック基礎 B	1.5
	必修	視覚言語Ⅰ A 7u	グッズデザイン制作	1.5
			GD 基礎 B	1.5
			キャラクターデザイン基礎 B	2
			専攻別テーマ制作(IL)	2
専攻別テーマ制作(GD)				
専攻別テーマ制作(MD)				
学科	必修		デザイン術	1
	選択授業		英会話	2
小計				17
合計				38

ビジュアルデザイン科 1年

【前期時間割】

	1限	2限	3限	4限
月	Mac 講(村田)	Mac 講(村田)	イラスト基礎(片山)	
火	デッサン(関根)			
水	サブ研(渭原&岡山)	社とク(田中)	キャラデザ基礎 A(飯田)	
木	英語・日本語 B	英語・日本語 B	グラフィック・D 基礎 A(高林)	
金	色彩論	—	コミック基礎 A1(石山)	
土	写真(藤本)		—	—

【後期時間割】

	1限	2限	3限	4限
月	Mac 講(村田)	Mac 講(村田)	実技カリキュラム	実技カリキュラム
火	実技カリキュラム	実技カリキュラム	エディトリアル・D 基礎(奥定)	
水	デジタルイラスト基礎(花島)		実技カリキュラム	実技カリキュラム
木	英語	英語	実技カリキュラム	実技カリキュラム
金	—	デザ術(大石)	実技カリキュラム	実技カリキュラム
土	映像 W(三田村)		実技カリキュラム	実技カリキュラム

学科科目：前期学科授業名：「サブカル表現研究」

担当教員：渭原百藻、岡山拓史

授業期間：2025年4月9日(水)-9月24日(水)

授業時間：9：20-10：50

修得単位：1単位

学習目標：新たな興味関心へのきっかけとなったり、今後の制作において視野を広く持って臨めるよう、ジャンルに問わずさまざまな知識を取り入れてほしいと考えています。

授業内容：紹介されないと見る機会がないであろうインディペンデントアニメーションの鑑賞や、言語や効果音の分析など、他の授業では触れられない教養の概要に触れます。

学科科目：前期学科授業名：「社会とクリエイター」 **担当教員：**田中北斗

授業期間：2025年4月9日(水)-9月24日(水)

授業時間：11：00-12：30

修得単位：1単位

学習目標：クリエイターになるための考え方（アイデアや企画）や社会との関わり方、クリエイターの職業や活動スタイルなど、講義やゲストを招いたトークセッションを通して学びます。

授業内容：毎回、講義を中心にプロのクリエイターに必要な知識や考え方を養います。

授業時間内の後半では、様々なテーマに合わせ各自の意見やアイデアを文章やラフスケッチなどの提出することもあります。

数回に一度、様々なジャンルで活躍するクリエイターを招いたトークセッションを開催。

クリエイターになるためのプロセスなどを伺います。質問コーナーも予定。

学科科目：前期学科授業名：「色彩論」 担当教員：岩崎沙織

授業期間：2025年4月11日(金)-7月11日(金)

授業時間：9：20-10：50

修得単位：1単位

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理解し、色で表現する力と色を伝える力を身につけます。

授業内容：デザインにおける色の役割、色彩の基礎知識、色彩心理、色彩調和、配色イメージの講義・課題制作。UC（色のユニバーサルデザイン）の講義。 ※AFT 色彩検定3級・UC 級対応。

学科科目：選択学科(前期・後期)授業名：「英会話(共通)」

担当教員：Tim Whalen

授業期間：2025年4月10日(木)-2026年1月29日(木)

授業時間：9：20-10：50/ 11：00-12：30

修得単位：4単位

学習目標：芸術やデザイン分野で活躍しようと思っている人たちに役立つ表現および単語に焦点を合わせて基本英会話レッスン。

授業内容：海外の友達と会話するときや、芸術・デザインの世界の現場で英語を使うときでも、スムーズにコミュニケーションができるように、レッスンはフリートーク、リスニング演習、簡単なテキスト（プリント）の三つの部分に分けられています。リラックスした雰囲気の中で自分の英語力を伸ばしましょう。

学科科目：前期学科授業名：「日本語 B (留学生対象)」 担当教員：メロス言語学院

授業期間：2025年4月10日(木)–9月25日(木)

授業時間：9：20–10：50/ 11：00–12：30

修得単位：2単位

学習目標：テーマに沿って、且つ他者の意見も踏まえて、自分の考えや経験などを適切な日本語でわかりやすく語れることを目指します。

授業内容：各回で定められたテーマに沿った会話活動を行います。必要に応じ、日本事情・周辺知識にも触れていきます。

学科科目：後期学科授業名：「デザイン術」 担当教員：大石恵美子

授業期間：2025/10/03(金)–2026/02/27(金)

授業時間：11：00–12：30

修得単位：1単位

学習目標：アスリートが筋トレをするように、デザイナーに適したトレーニングをします。基礎的なデザインの「術」を身につけて、創作のスキルアップを目指してください。

授業内容：多くの事例を紹介し → 表現の技法を学び → 自身の技術にしてもらうため、制作もします。

実技科目：前期実技授業名：「キャラクターデザイン基礎 A」

担当教員：飯田友和

授業期間：2025年4月9日(水)-7月9日(水)

授業時間：13：30-16：30

修得単位：2単位

学習目標：テーマに沿った設定、デザイン、バランスでキャラクターを制作するスキルの習得

授業内容：ゲームやアニメをはじめ様々なコンテンツの商業メディアにおけるキャラクターイラストの制作を主旨とする。

実技科目：前期実技授業名：「グラフィックデザイン基礎 A」

担当教員：高林直俊

授業期間：2025年4月10日(木)-7月10日(水)

授業時間：13：30-16：30

修得単位：2単位

学習目標：基礎を身に付けることで、2年～3年の専門課程がよりスムーズに取り組むことが出来ます。

カタチの形成・構図・レイアウトなどに関わる重要な基礎の力です。デザインの基礎的な事や考え方を学ぶことを目標とします。

授業内容：グラフィックデザインの基礎となるベース部分を身に付けます。また今後の自分のスタンスや方向性（進路）を見出す為に、モノ創りに対して意識を持って制作に取り組めます。アイデアの出し方、企画の考え方、実際にこだわりながら学んでいきます。

実技科目：前期実技授業名：「コミック基礎A」 担当教員：石山さやか

授業期間：2025年4月11日(金)-6月6日(金)

授業時間：13：30-16：30

修得単位：1単位

学習目標：「漫画を描く」と聞くと難しそうですが、実際はチャレンジしやすく、楽しいものです。この授業では手を動かしながら描くことへの恐怖心をなくし、自分の絵を見つけていくことを第一の目標とします。後半では簡単なシナリオをもとに小さな漫画を作ってみます。

授業内容：『漫画』を描くための基礎練習、筋トレの授業です。基本的な人物の描き方、パースの引き方と演出方法について。現代の漫画作品の発信方法やデビューまでの道筋、また制作の工程についても学びます。

実技科目：前期実技授業名：「写真基礎演習」 担当教員：藤本陽

授業期間：2025年4月12日(土)-6月7日(土)

授業時間：9：20-10：50/ 11：00-12：30

修得単位：1単位

学習目標：一枚一言の制作趣旨で、伝えると伝わるの差異を減らす、または生じる事を理解していく。

回数を重視して都度の課題で捉え方を変えていき、考え過ぎずに納期に向かって行動を起こす事を促す。

授業内容：課題を通して観察を行い、その写真を撮ります。その撮影した内容が制作意図の伝達ができているかを確認していく。撮影はチームを組み、課題に対して時間と内容を個人だけではなく、チームで管理と進行する。

実技科目：前期実技授業名：「Mac 講座」 担当教員：村田秀徳

授業期間：2025 年 4 月 14 日(月)–2026 年 2 月 16 日(月)

授業時間：9：20–10：50/ 11：00–12：30

修得単位：2 単位

学習目標：プロのイラストレーターやデザイナーなど、デザイン業界に携わる際に、印刷物（紙媒体）をベースとした各メディアのデータ作成に必要な基礎知識やスキルなどを身につけることを目指します。

授業内容：Mac 講座 A(前期)では、Mac の基本的な操作方法と Illustrator/Photoshop の基本操作・知識・制作技術を学んでいきます。

特に Illustrator/Photoshop は、今後の授業はもちろんクリエイティブ職に就くためには必須になってきます。

初めは難しく感じるかもしれませんが、日々続けていけば技術は自然と身に付いてきます。前期を通してまずはしっかり基礎を身に付けていきましょう。

実技科目：前期実技授業名：「イラストレーション基礎」 担当教員：片山なのあ

授業期間：2025 年 4 月 14 日(月)–6 月 23 日(月)

授業時間：13：30–16：30

修得単位：1 単位

学習目標：イラストレーションの基礎課程として、1 年次前期にしっかりと基礎力を身に付けることで、2 年、3 年の授業でも「なぜこれをやるのか」を理解しながら制作に取り組むことができます。色彩、構成、ストーリー展開などの基礎を課題を通じて学び、苦手な部分を克服し、自信を持って作品を制作できるようになることで、次世代のプロとして活躍する力を身につけます。

授業内容：イラストレーション基礎 (VD) は、柔軟な発想を基に、物事や感情、ストーリーをイラストレーションで表現する授業です。3 つの課題を通じて、固定概念に囚われることなく「自分の枠」を越え、個性が重視されるイラストレーションの世界に一步近づくことを目指します。

実技科目：前期実技授業名：「デッサン」 担当教員：関根秀星

授業期間：2025年4月15日(火)-7月8日(火)

授業時間：9：20-12：30／13：30-16：30

修得単位：3単位

学習目標：イラストレーションやデザインや絵画や立体等々、クリエイターの表現方法は多岐にわたるが、全ての表現に共通する大前提の過程として、表現する対象を深く、多角的に理解する”インプット”の質が求められる。

デッサンやクロッキーを通して、モノの本質的、外見的な観察力を養い、表現者としての基礎体力をつける。

授業内容：写デッサンの基礎から応用。

課題毎にデモストや講評を行い、より深い理解へと繋げる。

実技科目：前期実技授業名：「コミック基礎A」 担当教員：やすこーん

授業期間：2025年6月13日(金)-9月26日(金)

授業時間：13：30-16：30

修得単位：1単位

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。

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べく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。

実技科目：前期実技授業名：「アニメーション基礎」 担当教員：飯田萌

授業期間：2025年6月14日(土)–9月20日(土)

授業時間：9：20–10：50/ 11：00–12：30

修得単位：1単位

学習目標：手描き、コマ撮りなど、自由な表現でアニメーションを制作。

授業内容：アニメーション制作と世界のアートアニメーション作品の鑑賞を通してアニメーションを学ぶ。

基本は、紙とペンなどの画材を使用。1枚1枚作画をし、絵を動かすことの基礎を身につける。

実技科目：前期実技授業名：「社会連携活動授業：首都圏物流組合」

担当教員：須田浩介

授業期間：2025年6月30日(月)–9月27日(土)

授業時間：9：20–12：30/13：30–16：30

修得単位：3単位

学習目標：本来は捨てられてしまう物を柔軟な発想でアート作品や展示物の素材として活かし創作すること、完成した作品や成果物を創形祭を通し学内外の様々な人に鑑賞してもらう事を目標とする。

授業内容：この授業では運輸業界で発生する廃棄物、特に段ボールやETCカード等を利用してアート制作に取り組みます。社会連携活動の一環として首都圏物流組合にご協力いただき、これらの廃棄される物が持つ創作物への潜在的な価値を引き出し廃棄物をアート作品として生まれ変わらせます。学生は廃棄物が単なる「捨てられるもの」ではなく創造的な素材であることに気づきアートと環境意識を結びつける新しい視点を得ることができます。

実技科目：前期実技授業名：「シルクスクリーン基礎」 担当教員：東樋口徹

授業期間：2025年9月29日(月)–10月16日(木)

授業時間：9：20–12：30／13：30–16：30

修得単位：1.5単位

学習目標：シルクスクリーンは別名孔版と呼ばれ、型染めの型紙と紗が組み合わせられて改良されたものです。枠に張った紗の目を不必要な部分は塞ぎ、画の孔（穴）の部分からスキージによって下の紙にインクを落として刷る技法です。授業においてはいくつかの製版方法がありますが、現在一般的に行われる直接感光法を学びます。基礎を身に付け各自のイメージに近づける作品作りを目指します。

授業内容：基本的な水性インクで紙に刷る4版以上を使った作品（A4／21cm×29.7cm）を一点（紙8枚程度）制作。

実技科目：前期実技授業名：「エディトリアルデザイン基礎」

担当教員：奥定泰之

授業期間：2025年9月30日(火)–2026年2月24日(火)

授業時間：13：30–16：30

修得単位：2単位

学習目標：この講座では、3つの課題に段階的に取り組むことで、ブック（本）の構造を深く考え、エディトリアルデザインの基礎の習得を目指します。

授業内容：エディトリアルデザインとは、ブック（本や雑誌など）をデザインする（仕組みを考える）ことです。この講座では、平面のグラフィック（ポスターやチラシ）とは違うブックの構造を考え、実際にデザインすることで、エディトリアルデザインの考え方の基礎を段階的に学んでいきます。

実技科目：前期実技授業名：「デジタルイラストレーション基礎」

担当教員：花島百合

授業期間：2025年10月1日(水)-2026年2月25日(水)

授業時間：9:20-12:30

修得単位：2単位

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。

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。

実技科目：前期実技授業名：「映像ワークショップ」 担当教員：三田村光土里

授業期間：2025年10月4日(土)-12月13日(土)

授業時間：9:20-12:30

修得単位：1単位

学習目標：現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブな発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

授業内容：フォト・ストーリーをつくろう。

実技科目：前期実技授業名：「コミック基礎B」 担当教員：石山さやか

授業期間：2025年10月17日(金)-11月6日(木)

授業時間：9：20-12：30／13：30-16：30

修得単位：1.5単位

学習目標：まずは漫画というものに触れ、親しんでみます。自分が今まで見てきた以外にも様々な表現方法の漫画が存在すること、言いたいことや見せたいものによって構成も描き方も変わってくることを、実際に手を動かすことで学びます。

授業内容：『漫画』とはそもそも何か、実際の漫画作品やその表現の多様性を眺めつつ、自分でも短い漫画作品を作ってみます。現代の漫画作品の発信方法やデビューまでの道筋、また制作の基本的な工程についても学びます。

実技科目：前期実技授業名：「グッズデザイン制作」 担当教員：山田淳史

授業期間：2025年11月7日(金)-11月29日(土)

授業時間：9：20-12：30／13：30-16：30

修得単位：1.5単位

学習目標：ロゴ（ビジュアル）制作をし、グッズに展開するまでを体験してもらいます。各グッズの特性を理解し、色数などを考慮しながらロゴ（ビジュアル）の展開を学んでいただきます。

授業内容：クライアントが参加する年末年始カウントダウンフェス用のグッズデザインを制作して頂きます。対象となるクライアントを各自設定し、フェス用グッズとして売れるデザインを考えてください。制作物は、うちわ／フォトホルダー／缶バッジ（モックアップ制作）、Tシャツ／タオル（紙ベースでの提出可）の計5アイテムと、A4サイズ商品カタログとなります。

実技科目：前期実技授業名：「グラフィックデザイン基礎B」 担当教員：草谷隆文

授業期間：2025年12月1日(月)-2026年1月15日(木)

授業時間：9：20-12：30／13：30-16：30

修得単位：1.5単位

学習目標：アイデアと技術を具現化するためのじつ作業の流れを身につけ、グラフィックデザインの基礎を学びます。

授業内容：実際にアドタイピングを制作することによりアイデアの出し方、企画の考え方のトレーニングを学びます。学生同士のディスカッションも行います。

実技科目：前期実技授業名：「キャラクターデザイン基礎B」 担当教員：飯田友和

授業期間：2026年1月16日(金)-2月5日(木)

授業時間：9：20-12：30／13：30-16：30

修得単位：2単位

学習目標：キャラクター制作において、テーマに沿った内容であることのみならず、自己の発想や創意工夫を盛り込み、コンセプトがしっかりしているデザインを上げ、完成させます。

授業内容：実利用を想定したキャラクターを制作します。

デザイン案、ラフ・下書き、クリンナップと、仕事と同様の手順、段階を踏んで成果物を仕上げます。

実技科目：前期実技授業名：「専攻別テーマ制作(IL)」

担当教員：関根秀星、須田浩介

授業期間：2026年2月6日(金)-2月27日(金)

授業時間：9:20-12:30/13:30-16:30

修得単位：2単位

学習目標：イラストレーターとしての実践経験を想定し成果物に収めるまでの過程を経て制作を行い、テーマに対する捉え方や発想力を深めることで自作品の魅力や個性に結びつけていきイラストレーションとしての可能性を探究する。

授業内容：指定したテーマに基づいて作品を制作。コンセプト発表やラフ案提出などクライアントワークを制作する際に必要なプロセスを経ながら密度のある作品制作を目指す。

実技科目：前期実技授業名：「専攻別テーマ制作(GD)」 担当教員：田中北斗

授業期間：2026年2月6日(金)-2月27日(金)

授業時間：9:20-12:30/13:30-16:30

修得単位：2単位

学習目標：ロゴ(ビジュアル)制作をし、各グッズに展開するまでを体験してもらいます。各グッズの特性を理解し、色数などを考慮しながらロゴ(ビジュアル)の展開を学んでいただきます。

授業内容：クライアントが参加する春フェス用のグッズデザインを制作してもらいます。対象となるクライアントを各自設定し、春フェス用グッズとして売れるデザインを考えてください。制作グッズは、うちわ/ハメばち/ステッカー/缶バッジ(モックアップ制作)、Tシャツ/タオル/トートバッグ(紙ベースでの提出可)の計7アイテムとなります。

実技科目：前期実技授業名：「専攻別テーマ制作(MD)」 担当教員：岡山拓史

授業期間：2026年2月6日(金)-2月27日(金)

授業時間：9：20-12：30／13：30-16：30

修得単位：2単位

学習目標：短期間での企画出し、撮影、編集、スケジュール管理など映像制作の一連の流れを体験。制作した動画は各種メディアで配信。

授業内容：映像制作の現場で必要となる知識や技術などの基礎を学び、昨今のメディアやデバイスの特性を理解しながら商品を訴求する動画広告を制作する。

学校法人高澤学園

創形美術学校

〒171-0021 東京都豊島区西池袋 3-31-2

TEL 03-3986-1981 FAX 03-3986-1982

URL <https://www.sokei.ac.jp/>

E-mail: sokei@sokei.ac.jp