

リソグラフ実習

担当教員 藤賀日陽子

2025/06/12(木)-2025/09/25(木)

受講アトリエ【602,301】

9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容

製版から印刷、製本までを体験しながら、リソグラフならではの色やズレを楽しみながら、作品制作に取り組みます。ZINEなどの印刷物制作も行います。最終的に増刷などを行い、展示や販売に向け作品を作ります。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月12日	木	○	①自己紹介 印刷講座・WS			コミックA	
2	6月19日	木	○	②印刷方法 データ制作について			コミックA	
3	6月26日	木	○	③ポスター制作			コミックA	
4	7月3日	木	○	制作			コミックA	
5	7月10日	木	○	④ポスター講評 zine制作ワーク			コミックA	
夏季休暇								
6	9月4日	木	○	制作			コミックA	
	9月11日	木	創形祭準備					
7	9月18日	木	○	制作			コミックA	
8	9月25日	木	○	講評				

学習目標

リソグラフ印刷の仕組みや特性を理解し、実践的な制作を通じて印刷表現の可能性を学びます。一緒に印刷手法を活かした自分なりの表現方法の幅を増やしましょう。

予習・準備物

予習：

- ・zineやアートブックを取り扱っているお店に行ってみると作りたいもののイメージが思い浮かびやすいかもしれません。
- ・学校にはブルー/蛍光ピンク/イエロー/ブラックの4色があります。以下のサイトから、カラーを選択してリソグラフの事例が見れます。ぜひ制作イメージを膨らませてみてください！

https://ishipub-printing.com/risograph_printing/sample

準備物：

- ・PC (Adobe illustrator/Adobe Photoshop)
- ・エプロンや汚れてもいい服(ほぼ汚れませんが気になる方は準備してください)
- ・紙など(授業が始まってから準備してもらいます)

注意事項

- ・時間管理が重要：印刷に時間がかかるため、余裕をもって作業に取り組む必要があります（機械のため、エラーや故障する場合があります。その際は理想化学さんを電話で呼び対応してもらいます）
- ・片付け・掃除は必須：インクや紙くずが出るため、使用後は簡単な清掃が必要です

評価方法

① 表現力・創造性（40％）

自分なりのテーマやコンセプトを持って制作に取り組んでいるか
リソグラフの特性（色ズレ・重ね刷り・版の質感など）を活かした工夫が見られるか
作品としての個性や魅力が感じられるか

② 技術・制作スキル（30％）

製版・印刷・製本などの工程を正しく理解し、丁寧に取り組んでいるか
色分解やレイアウトなど、基本的な技術が身についているか

③ プロセス・姿勢（30％）

調査やスケッチ、試作を通じて、表現の幅を広げようとしているか
トラブルや失敗も学びに変えて、試行錯誤できているか
授業内での取り組みが主体的であるか

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻

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 [602]

2025/06/23(月)- 2025/09/22(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	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月23日	月	○	課題1 ガイダンス/出題/ラフ考案			イラスト実習	
2	6月30日	月	○	ラフ3案 中間発表			イラスト実習	
3	7月7日	月	○	作品発表			イラスト実習	
夏季休暇								
4	9月1日	月	○	課題2 ガイダンス/出題/ラフ考案			イラスト実習	
5	9月8日	月	○	ラフ3案 中間発表			イラスト実習	
	9月15日	月						
6	9月22日	月	○	作品発表			イラスト実習	

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・絵本専攻 / グラフィックデザイン専攻

パッケージ & 池袋ブランディング

担当教員 田中北斗

受講アトリエ【501（301、302）】

2025/06/17(火)- 2025/09/25(木)

9：20-12：30/13:30-16:30

前半3回では、日本パッケージデザイン協会が主催するコンペ「学生賞」に挑戦します。初回はプロのクリエイターが来校され、学生賞の説明やワークショップを実施予定です。

後半5回では、サンシャイン水族館の商品企画でのノウハウを活かしながら、個人ワークとして個々のアイデアを商品デザインに起こし、

モックアップ制作まで行います。商品企画デザイン～商品を入れるパッケージ、企画書までを制作。最終日はサンシャインシティ本社

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17日	火	○	学生賞ワークショップ		実技カリキュラム	※アトリエ501
2	6月24日	火	○	学生賞 応募作品の制作		実技カリキュラム	※アトリエ501
3	7月1日	火	○	学生賞 応募作品の制作		実技カリキュラム	※アトリエ501 ●学生賞へ応募
4	7月8日	火	○	水族館グッズ 課題説明		実技カリキュラム	※アトリエ301 ●夏休み中に作業を進める
	夏季休暇						
5	9月2日	火	○	アイデア&デザイン チェック		実技カリキュラム	※アトリエ501
6	9月9日	火	○	モックアップ制作		実技カリキュラム	
7	9月16日	火	○	企画書制作		実技カリキュラム	
8	9月25日	木		リソグラフ実習（IL）	○	プレゼン&講評（予定）	※サンシャイン本社

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。

キャラクターデザイン

担当教員 飯田友和

受講アトリエ 【602】

2025/06/11(水)- 2025/09/24(水)

9：20-12：30

授業内容

ゲームやアニメ等の商業メディアコンテンツにおけるキャラクターイラストの制作

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月11日	水	○	キャラクターデザイン① 設定			メディアデザイン基礎	
2	6月18日	水	○	キャラクターデザイン② ラフ～			メディアデザイン基礎	
3	6月25日	水	○	キャラクターデザイン③			メディアデザイン基礎	
4	7月2日	水	○	キャラクターデザイン④			メディアデザイン基礎	
5	7月9日	水	○	キャラクターデザイン⑤			メディアデザイン基礎	
夏季休暇								
6	9月3日	水	○	キャラクターデザイン⑥			メディアデザイン基礎	
	9月10日	水	創形祭準備					
7	9月17日	水	○	キャラクターデザイン⑦			メディアデザイン基礎	
8	9月24日	水	○	キャラクターデザイン⑧			メディアデザイン基礎	

学習目標

世界観、設定に基づいたキャラクターをデザイン、制作するスキルの習得

予習・準備物

注意事項

参考資料の参照手段において動画再生やゲーム起動画面での確認は一切禁止。
イラスト、写真画像など1枚絵の表示は可。

評価方法

提出課題による採点

コミックA

担当教員 やすこーん

受講アトリエ [602]

2025/04/10(木)- 2025/09/18(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。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月10日	木		ビジュアルコミュニケーション		○	今までの作品紹介、自己紹介4コマ漫画	
2	4月17日	木		ビジュアルコミュニケーション		○	自己紹介4コマ漫画（ネーム完成	
3	4月24日	木		ビジュアルコミュニケーション		○	自己紹介4コマ漫画（ペン入れ・提出）	採点
	5月8日	木						
4	5月15日	木		ビジュアルコミュニケーション		○	LINEスタンプ作り（発想法）	
5	5月22日	木		ビジュアルコミュニケーション		○	LINEスタンプ作り（キャラ・アイデア出し）	
6	5月29日	木		ビジュアルコミュニケーション		○	LINEスタンプ作り（イラスト作成）	
7	6月5日	木		リソグラフ実習		○	LINEスタンプ作り（提出・申請）	採点
8	6月12日	木		リソグラフ実習		○	ストーリー漫画製作（アイデア）	
9	6月19日	木		リソグラフ実習		○	キャラ・世界観・ストーリー作成	
10	6月26日	木		リソグラフ実習		○	ネーム作成	
11	7月3日	木		リソグラフ実習		○	ネーム最終チェック	
12	7月10日	木		リソグラフ実習		○	下絵チェック	夏休み中に作画仕上げ
夏季休暇								
13	9月4日	木		リソグラフ実習		○	漫画原稿提出・講評	採点
	9月11日	木					創形祭準備	
14	9月18日	木		リソグラフ実習		○	講評・個別指導（出版社別アドバイスなど）	採点

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。

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

ビジュアルコミュニケーション

担当教員 ヤギワタル

受講アトリエ 【602】

2025/4/10(木)- 2025/06/05(木)

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

授業内容

絵を使って、情報を正確かつ魅力的に伝える方法について試行錯誤する授業です。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月10日	木	○	オリエンテーション			コミックA	現実の地図を描く
2	4月17日	木	○	制作			コミックA	
3	4月24日	木	○	制作			コミックA	
	5月1日							
	5月8日	木						
4	5月15日	木	○	制作			コミックA	内面を地図で描く
5	5月22日	木	○	制作			コミックA	
6	5月29日	木	○	制作			コミックA	
7	6月5日	木	○	講評			コミックA	

学習目標

情報を伝えることと、魅力的に伝えることの両方について、手を動かしながら学んでいく授業です。実際に制作しながら、伝わる形になっていくかを見ていきます。

予習・準備物

シャーペン、ボールペンなど、線画を描きやすい文具／デジタルで作画できるツール（ない場合はアナログでもよいですが、細かい作業になるため、デジタルを推奨）／自分の好きなものや好きなことを考えておいてください。

注意事項

課題のほかに、毎回の授業で絵を描くトレーニングをします。

授業の基本的な構成は、「絵のトレーニング／講義（あれば）／制作」の順になる予定です。

評価方法

授業の出席数と提出課題。課題の制作プロセスの記録も評価の対象になります。

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 [602]

2025/04/09(水)- 2025/06/4(水)
9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容
一口に「イラストレーション」と言ってもそのジャンルは多種多様です。みなさんが知っているジャンルはごく一部かもしれません。授業始め（30分）で行う座学では資料画像を見ながら、その歴史や現状をより深く知って視野を広げ、これから自分が目指すべき場所を具体的にイメージしてもらえる機会になればと思っています。また、イラストレーションとファインアートは、同じ絵といってもその役割に大きな違いがあります。最初にその違いを理解できると今後の制作活動にも役に立つと考えているので、そういう話もしていきます。実技では、イラストレーターとして多く求められるモチーフ「人物」と「風景」に注目してそれぞれ3枚ずつのシリーズ作品を制作します。一つのテーマで複数枚を描くことによって、キャラクター、色合い、作風、構図などの統一感を考慮しながら制作することが求められます。自分のイラストレーションを創り上げる最初の実験をしましょう！

授業スケジュール／計画

		指導		1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月9日	水	○	座学（1）、実技「人物シリーズ」制作			メディアデザイン基礎	
2	4月16日	水	○	座学（2）、実技「人物シリーズ」制作			メディアデザイン基礎	
3	4月23日	水	○	座学（3）、実技「人物シリーズ」制作			メディアデザイン基礎	
	4月30日	水						
4	5月7日	水	○	実技「人物シリーズ」制作/発表			メディアデザイン基礎	
5	5月14日	水	○	座学（4）、実技「風景シリーズ」制作			メディアデザイン基礎	
6	5月21日	水	○	座学（5）、実技「風景シリーズ」制作			メディアデザイン基礎	
7	5月28日	水	○	座学（6）、実技「風景シリーズ」制作			メディアデザイン基礎	
8	6月4日	水	○	実技「風景シリーズ」制作/発表			メディアデザイン基礎	

学習目標
「イラストレーション」とは何かを学ぶ。今後の授業やポートフォリオ作りにもつながる、その基礎となるシリーズ作品を制作する。

予習・準備物
自分が使う画材（アナログでもデジタルでも可）。

注意事項
技術的な上手さよりも、自分にしかない「まなざし（視点）」を見つける事ができるよう心がけてください。

評価方法
提出課題、制作に対する姿勢、出席数を判断材料にします。

メディアデザイン基礎

担当教員 高林直俊
受講アトリエ [502]

2025/04/09(水)- 2024/09/24(水)
13：30-16：30

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	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月9日	水		実技カリキュラム		○	オリエンテーション	
	4月16日	水		実技カリキュラム				
2	4月19日	土		実技カリキュラム		○	アーティストライブ	会場：ギャラリーブント
3	4月23日	水		実技カリキュラム		○	デザインの取り組み方 & ラフ制作スタート	
	4月30日	水						
4	5月7日	水		実技カリキュラム		○	ラフアイデア制作 & チェック	
5	5月14日	水		実技カリキュラム		○	ラフアイデアチェック	
6	5月21日	水		実技カリキュラム		○	ブラッシュアップ	
7	5月28日	水		実技カリキュラム		○	レコード店見学 予定	現地集合・現地解散予定
8	6月4日	水		実技カリキュラム		○	制作進行 & 進行チェック	
9	6月11日	水		実技カリキュラム		○	制作進行 & 進行チェック	
10	6月18日	水		実技カリキュラム		○	制作進行 & 進行チェック	
11	6月25日	水		実技カリキュラム		○	制作進行 & 進行チェック	
12	7月2日	水		実技カリキュラム		○	プレゼンテーション	
13	7月9日	水		実技カリキュラム		○	課題作品鑑賞と夏課題・夏明け授業説明	
							夏季休暇	
14	9月3日	水		実技カリキュラム		○	SNS展開力	
	9月10日	水					創形祭準備	
15	9月17日	水		実技カリキュラム		○	制作進行 & 進行チェック	
16	9月24日	水		実技カリキュラム		○	SNS用 作品提出	

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、現状の自己スキルや得意不得意などの立ち位置を把握します。また課題～プレゼンテーション～SNS展開までリアリティーを持って取り組みます。また仕事としての考え方・意識の仕方を学びます。

予習・準備物
制作に必要なノートPCやipadなど。

注意事項
しっかりと参加していただければと思います。
PC使用・プリントアウトチェックのみ移動可とします。基本作業は502でお願いします。

評価方法
課題作品提出物（レコード、夏課題、SNS展開）・プレゼンテーションなど

イラストレーション実習

担当教員 関根秀星、須田浩介
受講アトリエ 【602】

2025/04/11(金)- 2025/09/26(金)
13：30-16：30

授業内容
各自定めたテーマに沿って、30枚の連作を描く。また、展示を意識した2枚の対になる作品も制作。

授業スケジュール／計画								
			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月11日	金				○	オリエンテーション 関根	
2	4月14日	月				○	須田	
3	4月18日	金				○	関根	
4	4月21日	月				○	須田	
5	4月25日	金				○	関根	
	4月28日	月	新入生の日					
	5月2日	金						
	5月5日	月						
6	5月9日	金				○	須田	
	5月12日	月	健康診断					
7	5月16日	金				○	関根	
8	5月19日	月				○	須田	
9	5月23日	金				○	関根	
10	5月26日	月				○	須田	
11	5月30日	金				○	関根	
12	6月2日	月				○	須田	
13	6月6日	金				○	関根	
14	6月9日	月				○	須田	
15	6月13日	金				○	関根	
16	6月16日	月				○	須田	
17	6月20日	金				○	関根	
18	6月23日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田	
19	6月27日	金				○	関根	
20	6月30日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田	
21	7月4日	金				○	関根	
22	7月7日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田	
23	7月11日	金				○	関根	
夏季休暇								
24	9月1日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田	
25	9月5日	金				○	関根	
26	9月8日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田	
	9月12日	金	創形祭準備					
	9月15日	月						
27	9月19日	金				○	関根	
28	9月22日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田	
29	9月26日	金	○	須田・関根		○	須田・関根 講評	

学習目標

テーマや規格を定めた連作により、自作品の可能性を追求。表現の幅を広げていく。
展示を意識した2枚の連作では作品の見られ方や伝え方を学び、イラストレーターとしての表現力を身に付ける。

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

ポートフォリオA

担当教員 白川桃子

受講アトリエ【502】

2025/04/12(土)- 2025/09/6(土)

13:30-16:30

授業内容

「伝わるポートフォリオづくり」

就職活動に必要なポートフォリオを、基礎から実制作まで順をおって学びます。

まずは、ポートフォリオの目的・自己分析・業界理解・制作の流れやポイントをおさえます。その後、個別フィードバックを受けながら、自分に合ったポートフォリオをつくり上げていきましょう。実践を通して自分の強みを整理し、将来につながる道と一緒に見つけていきましょう。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月12日	土				○	オリエンテーション/ポートフォリオの「目的や役割」	
	4月19日	土					メディアデザイン基礎 Live	
2	4月26日	土				○	ポートフォリオの「構成とテーマ」	
	5月3日	土						
3	5月10日	土				○	ポートフォリオの「デザインとレイアウト」	
	5月17日	土					企業説明会（ブレインマジック）	
4	5月24日	土				○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします
	5月31日	土					就職講座 1	
5	6月7日	土				○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします
	6月14日	土					就職講座 2	
6	6月21日	土				○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします
	6月28日	土						
7	7月5日	土				○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします
夏季休暇								
8	9月6日	土				○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします

学習目標

ポートフォリオ制作を通して自分の個性や強みを表現し、仕事への意識を高めることで将来のキャリアにつなげていきます。ポートフォリオは一度作って終わりではなく、自分のスキルや将来の方向性に合わせてアップデートしていくもの。最初から完璧を目指さず、まずは手を動かして形にしてみましょう。

予習・準備物

初回の授業に特別な準備は不要です。筆記用具をご持参ください。また実制作では授業外でも少しずつ進めることをおすすめします。計画的に進めながらステップを踏んでいきましょう。

注意事項

ポートフォリオの実制作ではPCを使用しますのでご持参よろしくおねがいします。

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・絵本専攻 / グラフィックデザイン専攻

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【301】

2025/4/15(火)- 2025/06/10(火)

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

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／計画授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月15日	火	○	オリエンテーション			実技カリキュラム	
2	4月22日	火	○	課外授業			実技カリキュラム	
	4月29日	火						
	5月6日	火						
3	5月13日	火	○	課外授業			実技カリキュラム	
4	5月20日	火	○	授業/グループワーク			実技カリキュラム	
5	5月27日	火	○	授業/グループワーク			実技カリキュラム	
6	6月3日	火	○	授業/グループワーク			実技カリキュラム	
7	6月10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。

授業中は必ずメモをとること。(スマートフォンでの撮影は基本的にNG)

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。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻

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【602】

2025/04/15(火)- 2025/09/16(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	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月15日	火		商品企画・デザイン		○	オリエンテーション	
2	4月22日	火		商品企画・デザイン		○	ラフ制作	
	4月29日	火						
	5月6日	火						
3	5月13日	火		商品企画・デザイン		○	ラフチェック	
4	5月20日	火		商品企画・デザイン		○	制作指導	
5	5月27日	火		商品企画・デザイン		○	講評会	
6	6月3日	火		商品企画・デザイン		○	課題説明、ラフ制作	
7	6月10日	火		商品企画・デザイン		○	ラフ制作	
8	6月17日	火		パッケージデザイン		○	ラフチェック	
9	6月24日	火		パッケージデザイン		○	制作指導	
10	7月1日	火		パッケージデザイン		○	講評会	
11	7月8日	火		池袋ブランディング		○	課題説明、ラフ制作	
夏季休暇								
12	9月2日	火		池袋ブランディング		○	ラフ制作	
13	9月9日	火		池袋ブランディング		○	ラフチェック	
14	9月16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