

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(イラストレーション科 イラストレーターコース)

科目区分	授業科目	実務教員による授業	うちシラバス添付	第1学年		第2学年		授業時間数合計	実務教員授業時数		うちシラバス添付授業時数	
				週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数		第1学年	第2学年	第1学年	第2学年
講義科目	言語表現・業界研究			2	18			18				
	フリーランス講座					4	8	8				
実技・演習	PCオペレーション (Illustrator)	●		4	8			8	8			
	PCオペレーション (Photoshop)	●		8	24			24	24			
	デッサン	●		4	100			100	100			
	キャラクターデザイン	●		2	4			4	4			
	画材研究・デザインワーク	●		4	48			48	48			
	Illustrator演習	●		4	52			52	52			
	Photoshop演習	●		4	108			108	108			
	色彩学	●		4	48			48	48			
	クロッキー	●		2	24			24	24			
	イメージ構成	●		4	40			40	40			
	イラストグッズデザイン	●		4	40			40	40			
	デザイン演習			4	16			16				
	イラストディレクション	●	★	4	68			68	68		68	
	平面構成			2	20			20				
	ファンシーイラスト	●		4	4			4	4			
	ブランディング	●		4	4			4	4			
	メディアイラスト	●		4	4			4	4			
	イラスト実践	●		4	68			68	68			
	デザイン構成 1	●	★	4	68			68	68		68	
	アートディレクション	●	★			4	64	64		64		64
	プレゼンテーション	●				4	64	64		64		
	デザイン構成 2	●	★			4	56	56		56		56
	商品企画 2	●				4	56	56		56		
	ビジュアル表現 1	●				4	8	8		8		
	商品企画 1	●				4	8	8		8		
	書籍イラスト	●				4	8	8		8		
デザイン構成 2	●				4	8	8		8			
アートディレクション 2	●				4	16	16		16			
卒制ファンデーション					4	48	48					
卒業制作					4	400	400					
その他	体育祭				10		10	20				
	東美祭				70		70	140				
	卒業制作展						20	20				
	健康診断				2		2	4				
	個人面談				2		2	4				
	オリエンテーション				10		10	20				
総授業時数					860		858	1,718	712	288	136	120

2020年度
指導内容書

イラストレーション 科 1 学年

授業名 イラストディレクション

担当講師 乙坂 広和

授業計画進行表(前期・**後期**)

回数	授業内容	回数	授業内容
第1回 9/1	イラストディレクションオープニング講義 ～仕事としてのイラストレーションとは? ～イラストレーターのお仕事とは? ～共通練習課題①出題	第10回 12/1	共通採点課題①中間チェック
第2回 9/8	共通練習課題①の個人チェック ～個人練習課題②出題	第11回 12/8	共通採点課題①の全体講評 ～共通採点課題②出題 ～ゲスト卒業生参加(予定)
第3回 9/15	練習課題②の個人チェック ～個人練習課題③出題	第12回 1/5	共通採点課題②中間チェック
第4回 9/29	練習課題③の個人チェック ～個人練習課題④出題	第13回 1/12	共通採点課題②の全体講評 ～共通(最終)採点課題③出題 ～共通採点課題①の個人チェック
第5回 10/6	練習課題④の個人チェック ～個人練習課題⑤出題	第14回 1/19	共通(最終)採点課題③中間チェック
第6回 10/27	練習課題⑤の個人チェック ～個人練習課題⑥出題	第15回 1/26	共通(最終)採点課題③の全体講評 ～共通採点課題②③の個人チェック この授業を終えるにあたって ～2年生になったらこう動け
第7回 11/10	練習課題⑥の個人チェック ～個人練習課題⑦出題	第16回 /	
第8回 11/17	練習課題⑦の個人チェック ～個人練習課題⑧出題	第17回 /	
第9回 11/24	共通採点課題①出題 ～練習課題③の個人チェック	第18回 /	

授業形式 講義 **演習**・実験・実習実技

授業内容

- “仕事になるイラスト”を描けるようになってもらう。グラフィックデザイン(商業デザイン)の世界でのイラストレーターに求められているもの、必要なものを個人個人に徹底的に指導し、自覚させる。
- デザイナーの立場から、仕事としてのイラストというものを理解させ、描かせる。もともと持っている各人の絵の個性や世界観を大切に、仕事で使えるイラストへとステップアップさせ、さらに幅を広げ、実践レベルに引き上げる。
- 個人個人のイラストのスタイルを構築し、方向性を定めさせる。
- 手描きの重要性、デジタルの重要性、そしてその使い分けを理解させる。
- デザインやデザイナーの仕事を理解しているイラストレーターを育てる。
- プロのイラストレーターを育てる。
- プロのイラストレーターのプライドを育てる。

到達目標

この授業では個人個人、毎週それぞれの生徒に必要なそれぞれの練習課題を出題、制作してもらい、個性とスタイルをイラストに作って行く。そして仕事が取れるイラストのレベルまで押し上げる。

成績評価基準

8回の個人練習課題を経て、最後の3課題を「共通採点課題」として出題。最終的にはその採点課題3つの平均点を成績評価とする。

提出課題

練習課題8 採点課題3

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2020 年度 指導内容書		イラストレーション科1年イラストレーターコース		授業名	デザイン構成
授業計画進行表(後期)				担当講師	吉川拓史・吉川弘美・菅野綾
回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容	授業形式	実習実技
第1回 9/5	この授業の目指すところー充実したポートフォリオを作る 課題1_新聞広告をつくろう	第10回 11/14		授業内容	
第2回 9/12		第11回 11/21	課題5_Shop Toolをつくろう 課題6_パッケージ2/Canのラベルをつくろう	<p>文字、レイアウトなどをもっと振り下げて 各回の実習テーマに乗せて講習して行くスタイルを取って行く。若く無垢な生徒達にデザインの無限の可能性を感じ取ってもらえるよう、実習を通して身につけるカリキュラム。基本3週単位で作品を仕上げる、まず1週目でことんアイデアだしをして、2週目、紙と鉛筆でカンパスケッチを制作、翌週MACを使って作品を仕上げる。チェック後、最終修正提出。作品は自分のイラストを必ず使用すること。PCノ習熟度が低いことを利用し、手書きでの実習制作で安易なPCを使ったきれいさに感われない本当のデザインのよさの見極め感じとることを身につける。</p>	
第3回 9/19		第12回 11/28		到達目標	
第4回 9/26	課題2_Book Coverをつくろう	第13回 12/5		<p>一人一人の作品をキャッチボールをすることにより、文字のレイアウト、トリミング等デザインを実践で実感しながら、作品の完成度を上げていく。結果、課題を作り上げることで説得力のあるポートフォリオの作品をつくる。</p>	
第5回 10/3		第14回 1/9		成績評価基準	
第6回 10/10	課題3_雑誌の表紙をつくろう	第15回 1/16		<p>A(±) 100～90点 課題の意図を十分に理解し、技術・アイデア等が非常に優れているもの。 B(±) 89 ～ 80点 課題の意図を十分に理解し、優れているもの。 C(±) 79 ～ 70点 課題の意図をある程度理解しているもの。 D(±) 69 ～ 60点 課題の意図をある程度理解しているもの。</p>	
第7回 10/24		第16回 1/23		提出課題	
第8回 10/31		第17回 1/30	Portfolioのチェック&提出	<p>●毎週の課題 街でカッコイイデザインを探してこよう “mikke” を提出 ●新聞広告をつくろう ●Book Coverをつくろう ●雑誌の表紙をつくろう ●パッケージ1/Hotoake Mixの箱をつくろう ●Shop Toolをつくろ ●パッケージ2/Canのラベルをつくろう</p>	
第9回 11/7	課題4_パッケージ1/Hotoake Mixの箱をつくろう	第18回 /		学生の持ち物、授業内で必要な材料など	
				<p>PC [ILLUSTRATOR / PHOTOSHOP] 鉛筆等筆記具 2B以上の濃さの物 クローキー帳</p>	
				<p>補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。) プロジェクター</p>	

2020年度
指導内容書

イラストレーション 科 2 学年

授業名 アートディレクション

担当講師 乙坂 広和

授業計画進行表(前期・後期)

回数	授業内容	回数	授業内容
第1回 4/14	アートディレクションという授業とは? 目的と授業内容の説明 ～課題内容発表 ～グループメンバー発表 ～グループディスカッション	第10回 6/23	最終作品(ダミー)提出 ～最終チェック ～プレゼン準備
第2回 4/21	グループディスカッション ビジュアルの方向性とコンセプト ～各チームチェック チームリーダー、メインデザイナー 及びメンバーの役割(担当)を決める	第11回 6/30	プレゼン準備 ～各チームチェック
第3回 4/28	企画書提出～ラフ制作 ～各チームチェック 企画書を元に、 内容/台割リ・ページネーション等の 編集チェック	第12回 7/7	プレゼンテーション
第4回 5/12	ラフ提出 ～各チームチェック ラフを元に、 デザインの方向性やコンセプトを チェック	第13回 /	
第5回 5/19	デザイン講義 組版の基本 ～文字組とレイアウトのカンとコツ	第14回 /	
第6回 5/26	進行状況チェック ～各チームとのディスカッション 素材チェック ～各チームそれぞれ制作	第15回 /	
第7回 6/2	進行状況チェック ～各チームとのディスカッション デザイン/レイアウトへ ～各チームそれぞれ制作	第16回 /	
第8回 6/9	進行状況チェック ～各チームとのディスカッション デザイン/レイアウト ～各チームそれぞれ制作	第17回 /	
第9回 6/16	進行状況チェック ～各チームとのディスカッション デザイン/レイアウト ～各チームそれぞれ制作	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

制作媒体:A4(またはB5)フリーペーパー、8Pまたは16P(内容によっては12Pでも可とする)
内容:東洋美術学校の裏パンフとして東美の魅力を学生目線でアピール
ターゲット:主に入学を検討している高校生
※共通条件として、必ずジョイアの純広告を制作する。(ロゴデータ支給)
5、6人で1グループとし、グループ制作にて中綴じダミーまで仕上げる。

到達目標

最終日(7月7日)にはグループごとにプレゼンをしてもらい、プレゼンの出来不出来も評価の参考とする。
グループワークにする事で協調性を養い、メンバーそれぞれの得意な分野(イラスト、デザイン、企画おこし、文章構築等)を分担させる事で責任とプライドを植え付ける。また制作過程において諸々トラブルも起こり得ると思うが、グループリーダーを中心に生徒たちなりにそのトラブルと向き合い、解決、乗り越えさせる事で、これから社会人になるための貴重な経験としてもらう。

成績評価基準

●企画 ●台割リ/ページネーション ●表1のデザイン ●本文のデザイン ●ジョイアの純広告の出来
●ダミーの完成度 ●プレゼンの出来 ●その他
などを評価の参考としながらの、フリーペーパー(東美裏パンフ)としての総合的な評価。

提出課題

東洋美術学校 裏パンフ
東美の魅力を学生目線でアピールするA4(またはB5)サイズ8Pまたは16Pのフリーペーパー
内容によっては12Pも可とする。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

5月19日のデザイン講義のみ、マックブック&教室のスクリーンを使います。
学生の持ち物としては、毎授業、各生徒(各グループ)制作に必要なもの。

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

グループによって制作ボリュームも内容も異なるため、第6回～第9回の授業内容は流動的です。
何れにしても、各グループ最善の進め方を目指します。

2020 年度
指導内容書

イラストレーション科2年イラストレーターコース

授業名 デザイン構成

授業計画進行表(前期)

担当講師 吉川拓史・吉川弘美

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容	授業形式	講義・実習実技
第1回 4/15&16	素直な"PORTFOLIO"作ろう 2021カレンダー 同じ素材を使って異なるサイズの展開へ "LUMINE 10%off"の広告をつくろう	第10回 7/1&2		授業形式	講義・実習実技
第2回 4/22&23		第11回 7/8&9		授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ●個性が際立つ・印象に残るポートフォリオのための作品を制作 ●採用していただくではなく採用したくなる仕組み ●自作のイラストを使ってオリジナルのビジュアルを考える ●デザイン・表現方法を自分で考える力を身につける ●リアルな題材で即戦力をアピール ●媒体やターゲットを意識した作りわけ
第3回 5/13&14		第12回 7/15&16	講評・カンパ提出	到達目標	一人一人の作品をキャッチボールをすることにより、文字のレイアウト、トリミング等デザインを実践で実感しながら、作品の完成度を上げていく。結果、課題を作り上げることで説得力のあるポートフォリオの作品をつくる。
第4回 5/20&21	つながりを意識して "としまえん"の広告をつくろう	第13回 /		成績評価基準	<p>A(±) 100～90点 課題の意図を十分に理解し、技術・アイデア等が非常に優れているもの。</p> <p>B(±) 89～80点 課題の意図を十分に理解し、優れているもの。</p> <p>C(±) 79～70点 課題の意図をある程度理解しているもの。</p> <p>D(±) 69～60点 課題の意図をある程度理解しているもの。</p>
第5回 5/27&28		第14回 /		提出課題	<ul style="list-style-type: none"> ●毎週の課題 街でカッコイイデザインを探してこよう "mikke"を提出 ●2021カレンダー ●"LUMINE 10%off" ●"としまえん" ●"cup noodle" ●"PORTFOLIO"
第6回 6/3&4		第15回 /		学生の持ち物、授業内で必要な材料など	<p>学生の手帳、授業内で必要な材料など</p> <p>PC [ILLUSTRATOR / PHOTOSHOP]</p> <p>鉛筆等筆記具 2B以上の濃さの物</p> <p>クローキーマ</p>
第7回 6/10&11		第16回 /		補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)	
第8回 6/17&18	それぞれで伝えたいことを意識して "cup noodle"の広告をつくろう	第17回 /		プロジェクター	
第9回 6/24&25		第18回 /			