

2024年度 科別シラバス概要

| | | | |
|-----|----------|----|---|
| 科 | デザインビジネス | | |
| コース | イラストデザイン | 学年 | 3 |

| | |
|------|-------|
| 教科主任 | 伊藤 深志 |
| 担任 | 伊藤 深志 |

3年目では、これまでに習得した技術や知識の専門性をさらに深化させ、より実践的なスキルやインターンでの経験を積むことで、卒業後のキャリアに直結する準備を整える。

| 授業名 | ビジュアルデザイン科目 | | | | | 専門関連科目 | | | 流通専門科目 | | |
|---------------|--|--|--|---|---------------------------------------|-------------------|--------------------------------|---|--------|--|--|
| | 企業研究 | チーム制作 | デッサンⅢ | ゲームグラフィックⅢ | イラストⅢ | 制作展実習Ⅲ | コンテスト | PF制作 | | | |
| 担当教師 | 新井・伊藤 | 新井・伊藤 | 児玉・宮原 | 児玉 | 新井 | 新井・伊藤 | 伊藤 | 伊藤 | | | |
| 実務教員 | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | | | | |
| 単位数 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | | | |
| 授業概要 | 企業の情報収集の他、実践力を養うための課題に取り組む、インターシップを活用し職種理解を図る。 | クリエイティブな専門分野におけるチームワークの重要性を体験させることを目的し、企業案件やプロジェクトを協力し作品を制作する。 | デッサン力の基礎復習から始めて、風景、人体の筋骨や性差などによる形状の理解、動物の筋骨の理解を深め、様々なモチーフを描く。培 | ゲーム会社就職試験の過去問の研究を通して、実践的な構図やキャラクターデザインの描き分けなどの学習をします。 | イラストレーションに対する理解を深めます。講義の内容は多岐に渡る予定です。 | 学生制作展の発表のための制作実習。 | 各種専門性の高いコンテストへ挑戦し、技術や知識の向上を図る。 | 専門科目における作品の取りまとめ及び作品集（ポートフォリオ）の製作。就活資料制作。 | | | |
| 構成比 | 15% | 15% | 12% | 12% | 9% | 12% | 6% | 6% | | | |
| 検定 (※印は必須) | | | | | | | | | | | |

| 授業名 | 一般科目 | | |
|---------------|--|------------------------------------|----------------------------|
| | フォーラムⅢ | プレゼンⅢ | 校外研修Ⅲ |
| 担当教師 | 担任 | 担任 | 担任 |
| 実務教員 | | | |
| 単位数 | 2 | 1 | 1 |
| 授業概要 | 現場で活躍するプロのクリエイターやアーティストを招聘し、学生の視野を広げる。 | テーマに沿ってそれぞれの企画を立案、構築、発表し、プレゼン力を高める | 学校外で行われる研修。(東京研修)(企業/現場研修) |
| 構成比 | 6% | 3% | 3% |
| 検定 (※印は必須) | | | |

