

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:平井 俊之・込山 小織・渡邊 陽平・行村 玲斗 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・業界の現状や求められる人物像を説明し、自分が今後どう学び、成長していくべきかを理解できるようサポートします。 ・検定対策として模擬問題を実施し、試験の流れや出題傾向をわかりやすく解説します。
到 達 目 標	・就職に向けたビジネスマナーや業界研究を通して、社会人に必要な知識を身につけます。 ・「ビジネス能力検定3級」取得に向け、ビジネスの基本的な考え方や姿勢を学びます。 ・学校行事に関連したディスカッションを通して、自分の意見を伝えたり、他者の考えを受け入れて視野を広げる力を養います。
教 科 書	・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 校則確認 2 ポートフォリオ鑑賞 3 面談1 4 面談2 5 面談3 6 面談4 7 「ビジネス能力検定3級」対策1 8 「ビジネス能力検定3級」対策2 9 「ビジネス能力検定3級」対策3 10 「ビジネス能力検定3級」対策4 11 「ビジネス能力検定3級」対策5 12 「ビジネス能力検定3級」対策6 13 「ビジネス能力検定3級」対策7 14 「ビジネス能力検定3級」対策8 15 「ビジネス能力検定3級」対策9 16 「ビジネス能力検定3級」対策10 17 「ビジネス能力検定3級」対策11 18 「ビジネス能力検定3級」対策12 19 「ビジネス能力検定3級」対策13 20 「ビジネス能力検定3級」対策14 21 面談1 22 面談2 23 面談3 24 面談4 25 履歴書の書き方1 26 履歴書の書き方2 27 時間の使い方 28 キャリア形成・業界研究1 29 キャリア形成・業界研究2 30 キャリア形成・業界研究3 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	①出席率=20% ②授業内模擬試験=80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	必要に応じ、面談・ディスカッションの時間を調整致します。

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 米澤 修 東京造形大学卒業、多摩美術大学大学院を修了。フリーランスとしてCM、映画、舞台等のオブジェデザイン、制作を担当。幼児児童の美術教室を主宰。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・視覚伝達表現の基本となるデッサンを、鉛筆を使って、単純なモチーフから様々な質感の多少複雑なモチーフまで、徐々に難易度を上げながら、取り組む。 ・各課題の初めに描く上でのポイントや注意点をレクチャーしてから始める。 ・個々の進み具合を見ながら個別に出来るだけ具体的にアドバイスをしていく。		
到 達 目 標	・三次元観察を二次元に置き換えることで平面、立体、アナログ、デジタルを問わず視覚伝達表現の基本となる総合的デッサン力を向上させる。 ・鉛筆デッサンの技法技術の習得を通して、作品作りの工程の積み重ね、完成度のあげ方、作品制作に向かう姿勢を身につける。		
教 科 書	特になし		
年 間 授 業 計 画	1 デッサンの重要性の理解 2 鉛筆の話 3 道具の使い方 4 形の取り方と確認方法 5 面の平面性と方向性 6 明暗の差、影と陰 7 クロスハッチング 8 縦横のバランスの重要性 9 直方体の描き方 10 パースについて 11 楕円の描き方 12 回り込みの表現 13 ラベルについて 14 硬さの表現 15 個々のモチーフの立体感 16 画面全体の空間感 17 質感の違いの意識 18 面の回り込みのより正確な表現 19 構図について 20 面の方向と明るさ 21 立体の認識 22 部分と全体 23 各パーツの形の捉え方 24 立体的表現 25 より的確な質感の表現 26 空間の認識 27 空間感の表現 28 デッサン力の地力としての安定 29 総合的な画力の向上 30 自身の作品の客観的な評価	課題「手」 課題モチーフ「ボックス」 課題モチーフ「円筒形」 課題モチーフ「ボール」 課題モチーフ「コップロープ」 課題モチーフ「自画像」 課題モチーフ「複合静物」	
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。		
備 考			

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	ビジュアルコミュニケーション	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 富崎 NORI (有)手塚企画にて2DCG、3DCGを担当。後にフリー。玩具/CD/建築/科学雑誌/図鑑のイラスト。作家活動 2010 Asia Digital Art Award 大賞受賞。専門学校、芸術高校でイラスト指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	仕事をしていく上で必要な「人とのコミュニケーション」に対する苦手意識を減らすため、他者と関わる実習を行いながら、Photoshopを利用したデジタルイラストを学びます。(必要に応じてクリスタの利用方法も行います。)
到 達 目 標	・Photoshopで作画の基本操作～簡単な厚塗りができる。 ・奥行き、向き、パースを意識した基本的な構造を描ける。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 講師自己紹介。授業の目的説明。Photoshop基本操作と保存。自己紹介ゲーム。 2 Photoshop基本操作。新規書類作成、保存の仕方、保存の種類。 3 ペンの使い方と直線、曲線、平行線の観察。模写の要領。 4 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 5 全身(正面)の特徴と模写1 6 全身(正面)の特徴と模写2_課題提出 7 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 8 全身(側面)の特徴と模写1 9 全身(側面)の特徴と模写2_課題提出 10 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 11 人間と箱のパースについて_並行投影と透視投影1 12 人間と箱のパースについて_並行投影と透視投影2_課題提出 13 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 14 箱人間_斜めから見たパースについて1 15 箱人間_斜めから見たパースについて2 16 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 17 厚塗りの基本練習 18 厚塗りの基本練習 19 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 20 岩の厚塗り_陰影表現1 21 岩の厚塗り_陰影表現2 22 岩の厚塗り_陰影表現3_課題提出 23 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 24 厚塗りで模写1 25 厚塗りで模写2 26 厚塗りで模写3 27 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 28 厚塗りで模写4 29 厚塗りで模写5_課題提出 30 コミュニケーション授業(カードゲーム実践)
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	制作実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 中村彰男 近年の実績: サンリオクリスマスカード、サマーカードほか、DAISO 蟲神器イラスト、パズル誌表紙 多数逃走中x戦闘中シールで遊べる絵さがしBOOK、ドンペンとドンコの驚ムズ間違い探し、他		

■授業科目情報

授 業 内 容	前期ではリアル表現からデフォルメ、背景制作まで演習中心とし、課題1点 後期では課題制作を中心に幅広い表現方法を学ぶ 1年次においては表現の固定化を無くし様々なイラスト表現の可能性に気付けるよう実践します。
到 達 目 標	基礎を身につけ様々な技法を経験し、表現方法の引き出しを増やして実際のイラスト受注にも柔軟に 対応できる実力と知識を身につける。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 身近な持ち物を描く: 鉛筆画 色鉛筆 2 リアルイラスト1: 植物を描く 色鉛筆 3 リアルイラスト2: 動物 犬猫の骨格 色鉛筆 4 リアルイラスト3: 衣類の質感 布、革、シルクなど 色味による表現 色鉛筆 5 リアルイラスト4: 金属の質感 車 ルブルーム 6 デフォルメ1: 動物を段階的にデフォルメする カット→キャラクター ルブルーム 7 デフォルメ2: 人物、表情差分 ミリペン 8 デフォルメ3: 人物、動きのポーズバリエーション ミリペン 色鉛筆 2回 9 デフォルメ3: 人物、動きのポーズバリエーション ミリペン 色鉛筆 10 クリップアート制作 ルブルーム 11 背景演習1: 空、雲、木、水を描く アクリルガッシュ 12 背景演習2: 空気遠近法で風景を描く アクリルガッシュ 2回 13 背景演習2: 空気遠近法で風景を描く 14 サマーカードイラスト課題制作 2回 アクリルガッシュ、色鉛筆他 15 サマーカードイラスト課題制作 16 SDGsイラスト制作 3～4項目選択 1 ルブルーム 17 SDGsイラスト制作 3～4項目選択 2 18 SDGsイラスト制作 3～4項目選択 3 19 知育玩具 木製パズル(動物イラスト) 5～8点で構成する 1 アクリルガッシュ 20 知育玩具 木製パズル(動物イラスト) 5～8点で構成する 2 21 知育玩具 木製パズル(動物イラスト) 5～8点で構成する 3 22 知育玩具 木製パズル(動物イラスト) 5～8点で構成する 4 23 商品(食品)販売促進用キャラクター制作 商品バリエーション(味、季節限定など)4体 1アクリルガッシュ他 24 商品(食品)販売促進用キャラクター制作 商品バリエーション(味、季節限定など)4体 2 25 商品(食品)販売促進用キャラクター制作 商品バリエーション(味、季節限定など)4体 3 26 商品(食品)販売促進用キャラクター制作 商品バリエーション(味、季節限定など)4体 4 27 絵本的表現イラスト制作 詩、童話などモチーフ 1 色鉛筆 28 絵本的表現イラスト制作 詩、童話などモチーフ 2 29 絵本的表現イラスト制作 詩、童話などモチーフ 3 30 絵本的表現イラスト制作 詩、童話などモチーフ 4
成 績 評 価 方 法	(前期)出席率30%・実習提出物40%・課題提出物30% (後期)出席率30%・課題提出物70% ・上記の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	SNS活用	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:久保 雛子 (LINEスタンプ制作、看板制作、Web挿絵、Vライバー立ち絵、似顔絵、アイコン、アナログウェルカムボード、JRバス車内ポスターの挿絵etc)		

■授業科目情報

授 業 内 容	・自分の描いたイラストを各種SNSに投稿して営業する方法。 ・個人でイラスト関連の取り引きをする際の手順や注意点。 ・二次創作ガイドライン、著作権、肖像権等について。 ・その他、コンテスト参加やグッズ販売等。
到 達 目 標	・“イラスト投稿＝義務”という考えを変える。 ・各種SNSに適したトレンドや界隈の“ウケ”を掴み、営業に繋がるイラスト制作ができるようになる。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 実績紹介。1年間の授業の簡易説明。 2 サイト“ガーティックフォン”でデジタル機器やイラスト、新しいクラスメイトに慣れる。 3 仕事依頼～納品までの流れについて。 4 ダイレクトメッセージ・メール対応について。 5 作品を発信するうえでの注意喚起について。 6 X(旧:Twitter)活用について。 7 X(旧:Twitter)でウケるイラストについて。制作～投稿まで。 8 ” 9 ” 10 ” 11 Skebの活用について。 12 料金設定・金銭やり取りについて。 13 【課題①出題】夏休み中にpixivイラストコンテストに投稿。 14 【課題①提出】投稿した作品データの提出。採点・アドバイス。 15 ” 16 Instagramの活用について。 17 Instagramでウケるイラストについて。制作～投稿まで。 18 ” 19 ” 20 ” 21 イラストを販売できるSNSについて。 22 営業に利用できるSNSについて。 23 SNSトラブルについて。 24 イラストを描く以外で営業に繋がるSNSについて。 25 AIイラスト・学習・生成について。 26 【課題②出題】冬休み中にBOOTHにグッズを出品する。 27 【課題②提出】出品データの提出。採点・アドバイス。 28 ” 29 ウォーターマークについて。制作実習。 30 ”
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点%70 ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	InDesign実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当。後に森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、デザインを手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 内 容	InDesignを使って自作品のポートフォリオを作成するための基礎知識を学習する。(前期) 後期授業でポートフォリオを作成、プリント製本を通して印刷の基礎知識を学ぶ。
到 達 目 標	・常にイラストが「使われる」事を意識させ、仕事の中でのワークフローを意識させます。 ・自作品ポートフォリオを作成、印刷・製本できるまでInDesignの技術を習得する。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 この授業で何を学ぶか?・InDesignを使う理由 2 InDesignの使い方の基本 3 InDesignで作る好きなもの作品集-1 +InDesign技法学習 4 InDesignで作る好きなもの作品集-2 +InDesign技法学習 5 InDesignで作る好きなもの作品集-3 +InDesign技法学習 6 InDesignで作る好きなもの作品集-4 +InDesign技法学習 7 InDesignで作る好きなもの作品集-5 +InDesign技法学習 8 InDesignで作る好きなもの作品集-6 +InDesign技法学習 9 InDesignで作る好きなもの作品集-7 +InDesign技法学習 10 声優学科コラボレーションレイアウト作成 11 声優学科コラボレーションレイアウト作成 12 できた作品集をまとめる-1 +InDesign技法学習 13 できた作品集をまとめる-2 +InDesign技法学習 14 できた作品集をまとめる-3 +InDesign技法学習 15 前期まとめ 16 後期課題説明「ポートフォリオを作る」 17 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-1 18 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-2 19 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-3 20 自分のポートフォリオを作ろう InDesignを使ったレイアウト-1 21 声優学科コラボレーションレイアウト作成 22 声優学科コラボレーションレイアウト作成 23 自分のポートフォリオを作ろう InDesignを使ったレイアウト-2 24 自分のポートフォリオを作ろう InDesignを使ったレイアウト-3 25 自分のポートフォリオを作ろう InDesignを使ったレイアウト-4 26 自分のポートフォリオを作ろう InDesignを使ったレイアウト-5 27 修正、プリントアウト・製本 28 修正、プリントアウト・製本 29 修正、プリントアウト・製本 30 完成したポートフォリオをPDFで閲覧
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題提出=40% ③課題制作=30% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	色彩学	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	堀 篤子 武蔵野美術大学卒業後 中学校教諭を経て、絵画教室を主宰 非常勤講師をしながらフリーで活動、ブック、プログイラスト、絵画展覧会個展多数(韓国・パリなど) 1級カラーコーディネーター、横浜開港アンデパンダン展事務局		

■授業科目情報

授 業 内 容	・色彩学の基礎を学びます。 ・手描きで作品を作りながら 色相、トーン、三属性を学び 配色方法や色のイメージを学びます。 ・カラーデザイン検定の内容を学び、授業内で検定試験を行います。
到 達 目 標	・カラーデザイン検定3級取得を目指します。 ・色彩学の基礎 色相、トーン、三属性の変化と感じ方を理解を目指します。 ・配色によるイメージの違いを感じ、理解を目指します。
教 科 書	デジタル版 カラーデザイン検定3級公式教科書
年 間 授 業 計 画	1 色に対する導入 色の持つイメージ 色とは何か 2 色の三属性 色相環 色立体 3 ①色相関係と見え方 感じ方 4 ②アナロジーとコントラスト 5 ①トーンについて 表を作る 6 ②物とアルファベットを入れる 7 ③三つのトーンを選ぶ 8 ④トーンの感じ方を知る 9 ①高彩度色と補色での暗灰色(対照トーンの配色) 10 ②鮮やかな色と地味な色の効用 11 ③補色の混色とは 12 ①類似トーンと無彩色 13 ②類似トーンの効果 14 ③ムードやイメージ表現のトーン効果 15 前期期末試験 16 ①ドミナントカラーとは オリジナル写真を使用 17 ②元の写真からの変化 18 ③統一感のある色合い 19 検定対策 ①色の連想と象徴 20 ②色名 21 ③色彩学の基礎 22 ④混色 23 ⑤食べ物と色 24 ⑥ファッションと色 25 ⑦インテリアと色 26 ⑧学生が作る模擬テスト実施 27 ⑨カラーデザイン検定3級受験 28 ①絵文字デザイン 29 ②象徴的な色 30 後期期末試験
成 績 評 価 方 法	出席率20% 課題提出及び試験での評価80% 上記の項目をそれぞれ合計し100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要（シラバス）

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	イラスト学科	年次	1年
授業科目名	発想法	授業方法	実習
年度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当:渡邊 陽平 専任教員。漫画家、漫画家のアシスタントとして活動。2016年には「コミックNewtype」にて漫画家デビュー。		

■授業科目情報

授業内容	・イラストを制作する際に必要な想像力を鍛える。 ・オリジナル性で差をつけることだけでなく、他者の意見に寄り添いながらデザインすることの大事さを学ぶ。
到達目標	・自分が描きたいものをオリジナル性をもって表現できるようになる(自由な表現)。 ・相手が求めているイメージを自分なりに解釈してイラストで表現できるようになる(相手に合わせた表現)。
教科書	無し
年間授業計画	- 自己紹介。授業説明。 - アイデア出し訓練 - オリジナルリティを意識したイラスト制作 ラフ - オリジナルリティを意識したイラスト制作 下描き - オリジナルリティを意識したイラスト制作 下描き - オリジナルリティを意識したイラスト制作 線画 - オリジナルリティを意識したイラスト制作 線画・着彩 - オリジナルリティを意識したイラスト制作 着彩・完成 - 課題回収/ネタの融合① - ネタの融合② - パースと構図のアイデア - パースと構図のアイデア イラスト制作① - パースと構図のアイデア イラスト制作② - パースと構図のアイデア イラスト制作③ 完成 - 仕事を得るアイデア - 企業のロゴ・マスコットの発想① - 企業のロゴ・マスコットの発想② - 企業のロゴ・マスコットの発想③ 完成 - 言葉から連想① - 言葉から連想② - グループワーク 3～4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り アイデア出し① - グループワーク 3～4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り アイデア出し② - グループワーク 3～4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り アイデア出し③ - グループワーク 3～4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画① - グループワーク 3～4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画② - グループワーク 3～4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画③ - グループワーク 3～4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画④ - グループワーク 3～4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画⑤ 完成 - グループワーク発表 - マンガについて
成績評価方法	【出席】30% 【課題】70% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	Photoshop実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 中島 愛美 上場企業、大手企業にてイラスト/デザイン業8年の経歴を経た現役フリーランス。 Photoshopの指導を担当		

■授業科目情報

授 業 内 容	・Photoshopの基本操作を学びながらソフトの技術や知識を深めていきます、また画像加工やロゴデザイン等を行い、業界でPhotoshopがどのような使われ方をしているのかを学びます。 ・検定模擬問題を行い、実際の検定の流れや問題傾向を解説します。
到 達 目 標	・Photoshopクリエイター能力認定試験の「スタンダード」と「エキスパート」の検定範囲を網羅し、「知っている」だけでなく「出来る」技術を身に着けます。 ・検定勉強による知識・技術取得により理解を深め、将来の視野を広めさせます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 パソコン基本操作 2 ブラシ操作・レイヤー操作 3 選択範囲 4 画像のリサイズとレイヤースタイル 5 ツールの説明 6 操作応用・地図製作1 7 操作応用・地図製作2 8 パス基礎 9 パス使用 10 シェイプツール・スタイルパレット 11 テキスト操作 12 フィルタ・保存形式・カラーモード、色調補正 13 スタンダード模擬問題 1 14 スタンダード模擬問題 2 15 スタンダード模擬問題 3 16 提出用データ制作 17 画像加工(レイヤースタイル) 18 アクション・レイヤーカンパ 19 アクションを使った写真加工 20 制作課題1 21 制作課題2 22 制作課題3 23 ハイパーリンク 24 エクスパート筆記範囲1 25 エクスパート筆記範囲2 26 エクスパート模擬問題1 27 エクスパート模擬問題2 28 エクスパート模擬問題3 29 エクスパート模擬問題4 30 エクスパート模擬問題5
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験及び課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	クリップスタジオ実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:小川 智之 本校イラスト学科を卒業後、フリーイラストレーターとしてゲームイラスト、カットイラスト、背景イラストを担当		

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の使用方法、テクニックなどを実習を通して理解・知識を深める。 ・基礎的なデジタルイラストの制作過程を理解させ、現場の動きを意識させる。 ・キャラだけでなく様々なイラスト制作を行い、汎用性の高い技術を身に付けさせる。
到 達 目 標	・CLIPSTUDIOの基本操作を覚えてた上で、男の子、女の子、子供、大人、クリーチャーなどコンセプトに合った特徴を表現する技術を習得する。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 クリップスタジオソフト概要・ペン設定／アニメ塗り実習 2 レイヤー機能・合成モード／アニメ塗り実習② 3 定規・ベジェ曲線／配色を考えたキャラクター作成① 4 3Dモデル／配色を考えたキャラクター作成② 5 3Dプリミティブ機能／配色を考えたキャラクター作成③ 6 マスク機能／配色を考えたキャラクター作成④ 7 学内コラボ制作①／ライトノベルの表紙を作る① 8 学内コラボ作成②／ライトノベルの表紙を作る③ 9 学内コラボ作成③／ライトノベルの表紙を作る④ 10 学内コラボ作成④／ライトノベルの表紙を作る⑤ 11 クリスタ検定事前対策講座①／ライトノベルの表紙を作る⑥ 12 クリスタ検定事前対策講座②／ユニットイラスト作成① 13 クリスタ検定事前対策講座③／ユニットイラスト作成② 14 クリスタ検定事前対策講座④／ユニットイラスト作成③ 15 クリスタ検定事前対策講座⑤／ユニットイラスト作成④ 16 背景制作自然物編①／ユニットイラスト作成⑤ 17 背景制作自然物編②／ユニットイラスト作成⑥ 18 背景制作自然物編③／ユニットイラスト作成⑦ 19 背景制作自然物編④／ユニットイラスト作成⑧ 20 背景制作自然物編⑤／コンテストイラスト制作① 21 背景制作自然物編⑥／コンテストイラスト制作② 22 学内コラボ制作③／コンテストイラスト制作③ 23 学内コラボ制作④／コンテストイラスト制作④ 24 学内コラボ制作⑤／コンテストイラスト制作⑤ 25 背景制作人工物編①／Vtuberデザイン① 26 背景制作人工物編②／Vtuberデザイン② 27 背景制作人工物編③／Vtuberデザイン③ 28 背景制作人工物編④／Vtuberデザイン④ 29 背景制作人工物編⑤／Vtuberデザイン⑤ 30 背景制作自然物編⑥／Vtuberデザイン⑥
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デザイン実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 上 蘭 紀 耀 介 武蔵野美術大学を卒業後、デザイナーや編集、講師として幅広く活動。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・実際の作品制作を通して、デザインの基本的な概念、意味や必要性について考えます。 ・基礎的な画材の使い方や色についての知識と技能、構成力などを学びます。
到 達 目 標	・画材の使い方や発想力、表現力の向上と技能の向上を目指します。 ・商業としてのイラストや、デザインの考え方を身につけましょう。 ・制作した作品を具体的な言葉で説明できる能力の向上を目指します。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 画材演習1 立体から平面、平面から立体への発想転換(ワークショップ) 2 画材演習2 絵の具を使ったべた塗りやグラデーション等(平塗り) 3 画材演習2 絵の具を使ったべた塗りやグラデーション等(グラデーション) 4 画材演習2 絵の具を使ったべた塗りやグラデーション等(透過表現) 5 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 6 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 7 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 8 色彩演習1 文字の扱いについて 9 色彩演習1 文字の扱いについて 10 色彩演習1 文字の扱いについて 11 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 12 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 13 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 14 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 15 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 16 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 17 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 18 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 19 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 20 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 21 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 22 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 23 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 24 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 25 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 26 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作 27 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作 28 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作 29 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作 30 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題制作=70% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		

授業科目情報

授 業 内 容	一年時はキャラクターデザインに必要な基礎知識を学びながら、優れたデザインを表現出来るよう基礎画力も磨いて行きます。
到 達 目 標	優れた人物デッサン力、透視法による画法、キャラクターデザインの基礎知識を身につける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 人物1 頭部(頭蓋骨の模型を实际手に取り理解、絵で実際に描いてみる) 2 人物2 頭部(皮膚の上からの表現、目鼻口の立体表現を学ぶ)&(キャラバリエーション) 3 人物3 全身骨格(全身の骨格とバランスを学び、正しいあたりの作り方を実習)&(老人) 4 人物4 上半身(上半身の筋肉を学び、バストアップの絵を実習) 5 人物5 腕、手(腕の筋肉、手の描き方を学び、手をメインにしたバストアップを実習) 6 人物6 下半身(下半身の筋肉を学び、全身像の格闘キャラをデザイン) 7 服の描き方(スーツの描き方を学び、大人と制服キャラをデザイン) 8 アオリ、フカの顔(頭部のアオリとフカを学びそれぞれの実習) 9 アオリの全身(アオリの体の描き方を学び、アオリで全身像のキャラを制作) 10 フカの全身(フカの体の描き方を学び、フカで全身像のキャラを制作) 11 サブキャラクター(四悪人)味のある四人編成の悪役チームをデザイン 12 アイレベルと人物(アイレベルと人物の関係を学び、複数人を一つの画面に納めた絵を制 13 背景1 一点透視法(一点透視法で学校の廊下と学生キャラをデザイン)全3回中の1 14 全3回中の2 15 ペン入れ仕上げをして完成。前期のテスト課題。 全3回中の3 16 人外1(ネコ科の獣人を人体の頭部だけを変えて制作) 17 人外2(イヌ科の獣人を体つきから変えて制作) 18 人外3(四足歩行動物として犬を制作) 19 人外4(鳥とコウモリの翼を学び、天使と悪魔をデザイン) 20 人外5(前述のイヌ科獣人、コウモリの翼を応用して西洋ドラゴンをデザイン) 21 人外6(前述の四足動物の犬を応用して和風ドラゴンをデザイン) 22 背景2 三点透視法1(キャラを椅子に座らせ机に向かう絵を三点透視法で描く)全2回中の1 23 完成。全2回中の2 24 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)全4回中の1 25 全4回中の2 26 全4回中の3 27 ペン入れ仕上げをして完成。後期のテスト課題。 全4回中の4 28 人外補足(昆虫について学び、昆虫型クリーチャーをデザイン) 29 人物補足(背骨の動き、ひねる、反るを学び、それぞれオリジナルキャラで表現) 30 2年時のために(次年度創造するオリジナルの世界観のための勉強を始める)
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト	年 次	1年
授 業 科 目 名	Illustrator実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:細谷 典子 (有)東京BBSにてデザイナーとして勤務。HP、広告、ゲームの素材作成を担当。現在各種企業のHPや 広告などの作成、技術指導担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・Illustratorとはどのようなソフトなのか、イラストを描き慣れた学生にはかえって理解しにくいソフトなので、丁寧 に説明しながら理解させ、Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)合格レベル目指して力を付 けて行きます。
到 達 目 標	・Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)の合格を目指しつつ、イラストレーターの使い方や考 え方を理解し、仕事に生かして行きます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 Illustrator画面説明(ネットワーク上の保存・USBへの保存等、複数個所への保存方法も含む) 2 Illustratorの基本操作① オブジェクトの変更:色や線の太さを変える、形を変える、増やす 3 Illustratorの基本操作② 長方形ツールでイメージボードの基本作業 4 Illustratorの基本操作③ 基本のツールを使ってキャラクターを描く 5 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 6 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 7 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 8 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 9 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 10 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 11 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 12 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 13 スタンダード模擬問題 実践1 14 スタンダード模擬問題 実践2 15 スタンダード模擬問題 実践3 16 スタンダード模擬問題 実践4 17 エクスパート筆記対策1 18 エクスパート模擬問題 実技第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 19 エクスパート模擬問題 実技第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 20 エクスパート模擬問題 実技第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 21 エクスパート模擬問題 実技第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 22 エクスパート模擬問題 実技第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 23 名刺制作(1) 台紙作成 トリムマーク(トンボ)って何？ 24 名刺制作(2) イラスト作成(1) 25 名刺制作(3) イラスト作成(2) 26 名刺制作(4) 文字入力とアウトライン化 提出 27 エクスパート模擬問題 実践6 28 エクスパート模擬問題 実践7 29 エクスパート模擬問題 実践8 30 エクスパート模擬問題 実践9
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:込山 小織・行村 玲斗 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・上級学年としてコミュニケーションを行わせ、個人活動ではなく下級生を交えたグループでの行動を意識して進めていきます。 ・検定模擬問題を行い、実際の検定の流れや問題傾向を解説します。
到 達 目 標	・自分のすすむ業界の研究を行い、卒業後の進路を固めていきます。 ・学校行事等で1年生をまとめるためのリーダーシップを学び、他社とコミュニケーションを取りながら必要な物事を進められるように指導します。
教 科 書	・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 ポートフォリオの意味と役割 <次週までの課題> 自己分析・作品分析 2 ◎自己分析・作品分析提出 3 ◎自己分析・作品分析提出2 4 スケジュール表、企画テーマシート、台割り表等各デジタルデータの準備 5 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 6 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 7 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 8 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 9 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 10 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 11 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 12 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 13 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 14 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 15 ポートフォリオ等の制作過程における課題の提出や取り組み 16 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 17 ポーズ・コントラポストを知る 18 ビジネス能力検定対策 19 ビジネス能力検定対策 20 ビジネス能力検定対策 21 ビジネス能力検定対策 22 ビジネス能力検定対策 23 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 24 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 25 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 26 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 27 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 28 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 29 まとめ・ポートフォリオ 30 卒業後について
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30%以上 ②提出点＝40%以上 ③試験＝30%以上 ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:村井一貴 日本大学芸術学部卒業。同大学院修了。彫刻家としてフリー活動。個展、グループ展など多数。また、美術大学、専門学校などで講師を経験。		

■授業科目情報

授 業 内 容	1年次のデッサンの取り組みを踏まえ、より深い観察と論理的考察を試みながら、粘り強い制作を継続していく。前期は、基本構造やパースの理解をとおして、立体的、空間的表現の向上に努める。後期は、前期の取り組みをもとに、人物描写を中心に取り組む。		
到 達 目 標	粘り強い制作をとおして、描写力はもちろん、観察力や思考力、物事に対する洞察力の向上を目指す。また、制作現場におけるデッサンの位置づけをイメージし、日常的にデッサン(アイデアスケッチやクロッキー等も含む)を描く習慣を促す。		
教 科 書	なし		
年 間 授 業 計 画	1 デッサンの重要性について 2 パースについて① 3 空間構造 4 陰影とは 5 円柱の仕組み① 6 プロポーション(比率)について 7 質感表現 8 描くことと観察の関係 9 形と輪郭線① 10 球体の仕組み 11 テーブルとの接点と陰影 12 パースについて② 13 円柱の仕組み② 14 奥行(空間表現)について 15 前期の総括 16 幾何学構造から人物(頭部)を考えてみる 17 立体把握と陰影について① 18 全体像と細部の関係① 19 人が立つということ 20 写真から形を読み解くということ 21 重心移動について 22 全体像と細部の関係② 23 骨格について 24 姿勢について 25 体を支えているものを描く 26 構図とプロポーション 27 形の制度を上げるとはということか 28 立体把握と陰影について② 29 全体像と細部の関係③ 30 後期の総括	課題モチーフ「立方体を様々な角度から描く」 課題モチーフ「折りたたみ椅子」 課題モチーフ「ポット」 課題モチーフ「紙コップを持った手」 課題モチーフ「バレーボール」 課題モチーフ「コンクリートブロックと横倒しの円柱」 課題モチーフ「頭蓋骨」 課題モチーフ「人物(立像)」(写真資料) 課題モチーフ「人物(歩く人)」(写真資料) 課題モチーフ「人物(座像)」(写真資料) 課題モチーフ「石膏像(青年マルス)」	
成 績 評 価 方 法	出席率20%。課題提出及び評価点80%。項目をそれぞれ合計し、100満点の成績評価を算出する。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。		
備 考			

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デジタル作画	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:富崎 NORI (有)手塚企画にて2DCG、3DCGを担当。後にフリー。玩具／CD／建築／科学雑誌／図鑑のイラスト。作家活動 2010 Asia Digital Art Award 大賞受賞。専門学校、芸術高校でイラスト指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	仕事をしていく上で必要な「人とのコミュニケーション」に対する苦手意識を減らすため、他者と関わる実習を行いながら、Photoshopのデジタルイラストのスキルアップを学びます。(必要に応じてクリスタの利用方法も行います。)
到 達 目 標	・Photoshopで厚塗りができる。 ・奥行き、向き、パースを意識した基本的な構造を描ける。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 授業の目的説明。Photoshopの練習課題。自己紹介ゲーム。 2 人型ロボット、または四つ足ドラゴン1 3 人型ロボット、または四つ足ドラゴン2 4 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 5 人型ロボット、または四つ足ドラゴン3 6 人型ロボット、または四つ足ドラゴン4_完成提出 7 コラボCD_説明と準備_ラフ作成 8 コラボCD_作成進行 9 コラボCD_作成進行 10 コラボCD_作成進行 11 コラボCD_作成進行 12 コラボCD_作成進行 13 コラボCD_完成提出 14 ポートフォリオ用整備 15 厚塗り全身ポーズ模写3_完成提出 16 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 17 厚塗り全身ポーズ模写1 18 厚塗り全身ポーズ模写2 19 厚塗り全身ポーズ模写3 20 厚塗り全身ポーズ模写4 21 厚塗り全身ポーズ模写5_完成提出 22 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 23 ヴィネットイラスト制作1_ラフ 24 ヴィネットイラスト制作2 25 ヴィネットイラスト制作3 26 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 27 ヴィネットイラスト制作4 28 ヴィネットイラスト制作5_完成提出 29 ポートフォリオ用にブラッシュアップ。 30 コミュニケーション授業(カードゲーム実践)
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	制作実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 中村彰男 近年の実績: サンリオクリスマスカード、サマーカードほか、DAISO 蟲神器イラスト、パズル誌表紙多数逃走中x戦闘中シールで遊べる絵さがしBOOK, ドンペンとドンコの驚ムズ間違い探し、他		

■授業科目情報

授 業 内 容	広告、出版、雑貨他幅広く様々な媒体のイラストを制作する 課題ごとに素材、テーマを用意、リサーチ、資料探し、コンセプトシートの作成、企画立案、ラフ提出からフィニッシュワークまで実際のイラスト発注を疑似体験し、実践的なイラスト制作とプレゼンテーションを行う
到 達 目 標	より実践的なイラスト制作からコンセプトワークとセルフブランディングを意識し、クライアントの要求を意識し イラストレーターとしてプレゼンテーションに勝ち抜く技能と発想力を身につける
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 コンセプトワークとセルフブランディングについての講義、実習 2 カットイラスト パンフレット・取扱説明書 1 3 カットイラスト パンフレット・取扱説明書 2 4 カットイラスト パンフレット・取扱説明書 3 5 ファンシーグッズ商品企画&キャラクター制作 1 6 ファンシーグッズ商品企画&キャラクター制作 2 7 ファンシーグッズ商品企画&キャラクター制作 3 8 ファンシーグッズ商品企画&キャラクター制作 4 9 ピクトグラムデザイン 1 10 ピクトグラムデザイン 2 11 プロスポーツチーム マスコットキャラクター制作 1 12 プロスポーツチーム マスコットキャラクター制作 2 13 プロスポーツチーム マスコットキャラクター制作 3 14 プロスポーツチーム マスコットキャラクター制作 4 15 プレゼンテーション 16 雑誌コラム、エッセイ&挿絵 カフェ、スイーツ巡り 食べ物、街のカット3~4点 1 17 雑誌コラム、エッセイ&挿絵 カフェ、スイーツ巡り 食べ物、街のカット3~4点 2 18 雑誌コラム、エッセイ&挿絵 カフェ、スイーツ巡り 食べ物、街のカット3~4点 3 19 グリーディングカード (クリスマスカード)イラスト制作 1 20 グリーディングカード (クリスマスカード)イラスト制作 2 21 グリーディングカード (クリスマスカード)イラスト制作 3 22 グリーディングカード (クリスマスカード)イラスト制作 4 23 まちがい絵さがし ごちゃごちゃしたイラスト制作 1 24 まちがい絵さがし ごちゃごちゃしたイラスト制作 2 25 まちがい絵さがし ごちゃごちゃしたイラスト制作 3 26 まちがい絵さがし ごちゃごちゃしたイラスト制作 4 27 小説、ライトノベルカバーアート制作 1 28 小説、ライトノベルカバーアート制作 2 29 小説、ライトノベルカバーアート制作 3 30 小説、ライトノベルカバーアート制作 4
成 績 評 価 方 法	出席率30%・課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	イラスト専攻・グラフィック専攻 2年
授 業 科 目 名	デジタルペインティング	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:須藤 創 デザイン制作会社(株)エスプラス代表。グラフィックデザイナー。版權イラスト、販促物制作、DVD等パッケージデザインなどを行う。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・様々なイラスト制作に取り組み、実践的な作業の流れを学びます。 ・ビジネスの場で求められるレベルを知ること、自分の好きなようにイラストを描く段階から一歩前進し、将来の仕事のイメージを膨らませます。
到 達 目 標	・デザイン・イラスト等のビジュアル制作に対する興味と理解を深めます。 ・仕事としてのイラストの流れやクオリティを意識させ理解を深めます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 授業内容の説明およびイラストの仕事について 2 イラスト・アイコン作成1(ラフ) 3 イラスト・アイコン作成2(ラフ修正) 4 イラスト・アイコン作成3(ラフ修正) 5 イラスト・アイコン作成4(ラフ修正) 6 イラスト・アイコン作成5(ラフ修正) 7 イラスト・アイコン作成6(ラフ修正) 8 イラスト・アイコン作成7(清書作業) 9 イラスト・アイコン作成8(清書作業) 10 イラスト・アイコン作成9(清書作業) 11 イラスト・アイコン作成10(入稿データ作業) 12 イラスト・アイコン作成11(入稿データ作業) 13 イラスト・アイコン作成12(入稿データ作業) 14 イラスト・アイコン作成13(入稿データ作業) 15 課題提出及びディスカッション 16 パッケージデザイン作成1 17 パッケージデザイン作成2 18 パッケージデザイン作成3 19 パッケージデザイン作成4 20 パッケージデザイン作成5 21 パッケージデザイン作成6 22 パッケージデザイン作成7 23 パッケージデザイン作成8 24 パッケージデザイン作成9 25 課題提出及びディスカッション 26 イラスト作成1(ラフ) 27 イラスト作成2(ラフ修正) 28 イラスト作成3(仕上げ作業) 29 課題提出及びディスカッション 30 ポートフォリオ作成
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	キャラクターデザイン専攻 2年
授 業 科 目 名	デジタルペインティング	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	メイン担当:佐々木 啓介 ゲーム制作会社(株)デジタルワークスエンタテインメントにて、2Dアートディレクターを務めデザインディレクション、チェック、実動作業を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・キャラクターイラスト制作、アイコン制作ポイントなど、実践的な作業フローを学びます。 ・ゲーム会社に就職後や、イラストレーターとして仕事を請ける上での仕事の流れを学びます。 ・キャラクター・背景・アイコン制作と幅広く作業経験をさせて、将来の視野を広めさせます。
到 達 目 標	・業界の説明を通して、現場に必要とされる人材のを理解させます。 ・目指す目標を明確に示し、各々の目標にあった技術育成、作品制作をし、現場で即戦力となれる技術知識を身につけさせます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 ゲーム・アイコン作成 2 ゲーム・アイコン作成 3 ゲーム・アイコン作成 4 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)ポージング 5 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)画面構成とデザイン 6 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)線画 7 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)着彩 8 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)着彩 9 既存IPのイラスト作成(体型寄せ) 10 既存IPのイラスト作成(顔寄せ) 11 既存IPのイラスト作成(着彩寄せ) 12 SDキャラクター作成(キャラクターのSD化・SDキャラクターのポイント) 13 SDキャラクター作成(キャラクターのSD化・SDキャラクターのポイント) 14 SDキャラクター作成(モーションのためのパーツ分け) 15 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 16 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 17 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 18 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 19 背景作成(構図とパース) 20 背景作成(線画) 21 背景作成(着彩) 22 背景作成(着彩) 23 背景作成(効果) 24 ゲーム検定 弊社より提示のキャラクターのポーズ変えが、どの程度まで出来るかのテスト 25 ゲーム検定 弊社より提示のキャラクターのポーズ変えが、どの程度まで出来るかのテスト 26 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) ポージング 27 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 画面構成とデザイン 28 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 線画 29 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 着彩 30 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) エフェクト。全体のまとめ
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	2DCG実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 久保 雛子 (LINEスタンプ制作、看板制作、Web挿絵、Vライバー立ち絵、似顔絵、アイコン、アナログウェルカムボード、JRバス車内ポスターの挿絵etc)		

■授業科目情報

授 業 内 容	・1年生の授業では講義の割合が多かったが、2年生では各種SNSのトレンドの把握をし、“売れる”、“反響”を意識した、イラスト制作中心の授業。
到 達 目 標	・依頼を受けたり、自分が制作したグッズが売れたり、実際に報酬をもらう経験をしたり、実績を増やす。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 1年間の授業の簡易説明。 2 TikTokトレンドイラスト制作。 3 " 4 " 5 Instagramトレンドイラスト制作。 6 " 7 " 8 X(旧: Twitter)トレンドイラスト制作。 9 " 10 " 11 課題①へ向けてのpixivアカウントの見直し、営業を意識した投稿作品の整理等。 12 " 13 【課題①出題】夏休み中にpixivイラストコンテストに投稿。 14 【課題①提出】投稿した作品データの提出。採点・アドバイス。 15 " 16 お仕事想定 LINEスタンプ制作(8個〜)1.テーマ決め。 17 2.キャラクターデザイン。 18 " 19 3.スタンプ内容決め〜下描き。 20 " 21 4.仕上げ。 22 " 23 " 24 5.最終アドバイス・修正〜販売(審査に提出)。 25 " 26 【課題②出題】冬休み中にBOOTHにグッズを出品する。 27 【課題②提出】出品データの提出。採点・アドバイス。 28 " 29 1年間で変化があった世の中のイラスト関係の話。最後の授業でやりたいこと。 30 生徒から提案された授業内容やレクリエーション等。
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デザイン演習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当。後に森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、デザインを手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・InDesignを使って自作品のポートフォリオのブラッシュアップを行い、応用的なオペレーションを学習する。 ・様々なデザインを学び、デザインの考え方や手法を学びます。
到 達 目 標	・1年次に学んだ技術をベースとして、自作品ポートフォリオをブラッシュアップ、印刷・製本できるまでIndesignの技術を習得する。 ・イラストの使われ方を意識して、イラストに関係する業界に意識を向け、視野を広げます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 この授業で何を学ぶか？2年次の授業内容の説明・Indesignの復習・1年次ポートフォリオ残り 2 Indesignの復習・カフェのチラシ作成-1・印刷の基礎知識 3 Indesignの復習・カフェのチラシ作成-2・カフェのコースター作成 4 キャラクター・マークを作る-1 自分のシール作成 +Indesign技法学習 5 キャラクター・マークを作る-2 自分のシール作成 +Indesign技法学習 6 自作品のミニ冊子を作る-1 +Indesign技法学習 7 自作品のミニ冊子を作る-2 +Indesign技法学習 8 自作品のミニ冊子を作る-3 +Indesign技法学習 9 自分のポートフォリオを作ろう-1 1年時で作ったポートフォリオを見直す ラフの作成 10 自分のポートフォリオを作ろう-2 ラフの作成 11 自分のポートフォリオを作ろう-3 12 自分のポートフォリオを作ろう-4 13 自分のポートフォリオを作ろう-4 14 自分のポートフォリオを作ろう-6 15 前期まとめ 16 ポートフォリオ講評・デザイン修正-1 17 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-1 18 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-2 19 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-3 20 自己紹介カードを作る-1 ※就活アイテムを作る 21 自己紹介カードを作る-2 22 自己紹介カードを作る-3 23 イベントショップの販促ツールを作る-1 ※セルフブランディング 24 イベントショップの販促ツールを作る-2 25 イベントショップの販促ツールを作る-3 26 イベントショップの販促ツールを作る-4 27 自己アピールその他のアイテム作り-1 28 自己アピールその他のアイテム作り-2 29 自己アピールその他のアイテム作り-3 30 自己アピールその他のアイテム作り-4
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②課題提出＝40% ③課題制作＝30% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	色彩学	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	堀 篤子 武蔵野美術大学卒業後 中学校教諭を経て、絵画教室を主宰 非常勤講師をしながらフリーで活動、ブック、プログイラスト、絵画展覧会個展多数(韓国・パリなど) 1級カラーコーディネーター、横浜開港アンデパンダン展事務局		

■授業科目情報

授 業 内 容	・配色による感覚の違いを知り社会に役立つような作品を作りを作ります。 ・伝えたいイメージを配色によって表現できるよう、知識を学びます。
到 達 目 標	・一年次の基礎学習を元に、より実社会に対応した作品を描きながら配色を学び、デジタル実習に生かせるようにします。 ・アナログ作品の画材を様々利用し、自分にあったテクスチャーを見つけられるようまた個性を引き出せるようにします。
教 科 書	なし(プリント等)
年 間 授 業 計 画	①Tシャツの絵柄のデザイン 補色が対照色相の対照トーンによる配色 ②地色をぬる 絵柄を一色で描くということ ③絵柄を塗る まとめ ④イメージスケール イメージカラーを学ぶ ⑤②不思議な人・動物を トランプのジョーカーとしてデザイン ⑥③優しい、怖いなど イメージにより イメージカラーを選ぶ ⑦④形と色の関係でイメージが表現できることを知る まとめ ⑧①イメージカラー「和やかな」を基準に 公共広報物の人物イラストを描く ⑨②家族の中の様々な人を3人描く ⑩③公共広報物は 多くの人に受け入れられる配色であることに気づく ⑪①動物園の缶バッジデザイン ⑫②トライアッドの配色を知る ⑬①地方のお土産のパッケージデザイン ⑭②その地方を表現する絵と色 ⑮③形や色の工夫 その土地の良さを表現すること まとめ ⑯①季節の色を使ったフェアやセールのチラシ、ホームページトップ ⑰②春と秋 夏と冬 のどちらかを選ぶ ⑱③季節感は販売促進の重要な要素 ⑲④イエローベースとブルーベース ⑳⑤季節による色の変化を知る まとめ ㉑①和風な色 風の制作 ㉒②通常とは異なる構図 ㉓③和を取り入れる 和の文様の意味を知り使う ㉔④和の色や平面性を意識する 現代的な和の色 ㉕①レトロな色 世界旅行の案内 ㉖②人物キャラと旅先の特徴 ㉗③国や町を知り、特徴を知る ㉘④sfトーンdトーンの効果を知る レトロとは何か ㉙⑤人に好まれる色 ㉚ 後期実技テスト
成 績 評 価 方 法	出席率20% 課題提出及び試験での評価80% 上記の項目をそれぞれ合計し100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デジタル編集	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:行村 玲斗 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・1年次に学んだPhotoshopの基本操作をベースとし、実務同様のフローを経験することで、業界で必要なPhotoshopやIllustratorの技術を身に着けます。 ・複数の2Dアニメーションソフトでモーショングラフィック技術を学び、習得を目指します。 ・After Effectsを使用しての動画編集技術を学び、技術の習得を目指します。
到 達 目 標	・商業的側面から求められるレベルやフローを経験し、クリエイターとして制作を行う姿勢と技術力を習得させます。 ・イラスト業界で求められる基本的ツールだけでなく、ゲーム業界や映像業界でも使用されるツールの使用方法を習得し、進路や就職の幅を広げます。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 Live2Dモデリング パーツ分け作画1 2 Live2Dモデリング パーツ分け作画2 3 Live2Dモデリング パーツ分け作画3 4 Live2Dモデリング パーツ分け作画4 5 瞬き・口・XYZモデリング1 6 瞬き・口・XYZモデリング2 7 瞬き・口・XYZモデリング3 8 瞬き・口・XYZモデリング4 9 瞬き・口・XYZモデリング5 10 Photoshop/Illustratorの使い方(DAT祭ポスター制作)1 11 Photoshop/Illustratorの使い方(DAT祭ポスター制作)2 12 Photoshop/Illustratorの使い方(DAT祭ポスター制作)3 13 Photoshop/Illustratorの使い方(DAT祭ポスター制作)4 14 Photoshop/Illustratorの使い方(DAT祭ポスター制作)5 15 Live2Dキャラクター モデル出力と確認方法 16 Live2Dキャラクター モデル使用のアニメーション制作 17 ロゴデザイン制作1 18 ロゴデザイン制作2 19 adobe animateでのアニメーション1 20 adobe animateでのアニメーション2 21 adobe animateでのアニメーション3 22 spineでのモーショントラッキングとアニメーション1 23 spineでのモーショントラッキングとアニメーション2 24 spineでのモーショントラッキングとアニメーション3 25 spineでのモーショントラッキングとアニメーション4 26 After Effects ループアニメーション/ショートアニメーション制作1 27 After Effects ループアニメーション/ショートアニメーション制作2 28 After Effects ループアニメーション/ショートアニメーション制作3 29 After Effects ループアニメーション/ショートアニメーション制作4 30 モデルを活用する場合の注意点・応用法
成 績 評 価 方 法	①出席率=20% ②作品制作点=80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	クリップスタジオ実習	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:小川 智之 本校イラスト学科を卒業後、フリーイラストレーターとしてゲームイラスト、カットイラスト、背景イラストを担当		

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の使用方法、テクニックなどを実習を通して理解・知識を深める。 ・基礎的なデジタルイラストの制作過程を理解させ、現場の動きを意識させる。 ・キャラだけでなく様々なイラスト制作を行い、汎用性の高い技術を身に付けさせる。
到 達 目 標	・インターンシップや企業課題に近いゲームキャラクター、アニメキャラクターの制作や、ポートフォリオで使用可能な作品の制作を行い、2年次の活動期間を増やし行動させる。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 手の表現① 2 手の表現② 3 手の表現③ 4 手の表現④ 5 手の表現⑤ 6 手の表現⑥ 7 液体表現① 8 液体表現② 9 液体表現③ 10 液体表現④ 11 トーン表現① 12 トーン表現② 13 トーン表現③ 14 トーン表現④ 15 構図に則ったイラスト作成① 16 構図に則ったイラスト作成② 17 構図に則ったイラスト作成③ 18 構図に則ったイラスト作成④ 19 アプリゲーム用キャラ制作① 20 アプリゲーム用キャラ制作② 21 アプリゲーム用キャラ制作③ 22 アプリゲーム用キャラ制作④ 23 アプリゲーム用キャラ制作⑤ 24 商品企画プレゼンテーション① 25 商品企画プレゼンテーション② 26 商品企画プレゼンテーション③ 27 商品企画プレゼンテーション④ 28 商品企画プレゼンテーション⑤ 29 商品企画プレゼンテーション⑥ 30 商品企画プレゼンテーション⑦
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	イラスト専攻・グラフィック専攻 2年
授 業 科 目 名	デザイン概論	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 上 蘭 紀 耀 介 武蔵野美術大学を卒業後、デザイナーや編集、美術予備校講師として幅広く活動。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・実際の作品制作を通して、デザインの基本的な概念、意味や必要性について考えます。 ・画材の使い方や色についての知識と技能、構成力などを学び、より実践的な課題に取り組みます。 ・制作した作品のプレゼンテーションなどを通して、コミュニケーション能力を養います。
到 達 目 標	・画材の使い方や発想力、表現力の向上と技能の向上を目指します。 ・商業としてのイラストやデザインの応用力を身につけましょう。 ・制作した作品を具体的な言葉で説明できる能力の向上を目指します。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する1 2 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する2 3 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する3 4 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する4 5 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する5 6 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする1 7 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする2 8 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする3 9 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする4 10 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする5 11 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする6 12 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く1 13 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く2 14 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く3 15 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く4 16 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする1 17 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする2 18 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする3 19 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする4 20 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする5 21 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作1 22 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作2 23 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作3 24 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作4 25 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作5 26 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作6 27 イラスト広告&ロゴデザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする1 28 イラスト広告&ロゴデザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする2 29 イラスト広告&ロゴデザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする3 30 イラスト広告&ロゴデザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする4
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②課題制作＝70% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	イラスト専攻・グラフィック専攻 2年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		

■授業科目情報

授 業 内 容	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観の中でキャラクターを制作してゆき実践的で幅広いキャラクターデザインの訓練をします。
到 達 目 標	あらゆる世界観で、あらゆるキャラクターをハイレベルに制作出来る能力を身につける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 オリジナルの世界観制作(1)ジャンルの決定からざっくりした設定を考え始める。 2 耽美主義 1 グロイ世界観の中でキャラ制作 3 耽美主義 2 セクシーな世界観の中でキャラ制作(授業内ではキスシーンを描く)。 4 オリジナルの世界観制作(2)決めたジャンルの中で独自性について考える。 5 正統派SF イケてるメカデザインでサイボーグ少女の制作 6 正統派SF 前回の続き、完成 7 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強 8 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。 9 オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作 10 魔法、ファンタジー世界(1)どちらかの世界観の中でキャラ制作 11 魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。 12 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の1 13 全4回中の2 14 全4回中の3 15 完成 全4回中の4 16 オリジナルの世界観制作(4)メインキャストの二人目を制作 17 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。 全4回中の1 18 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話の邪神を2体デザイン 全4回中の2 19 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3 20 ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成 全4回中の4 21 オリジナルの世界観制作(5)背景のヴィジュアルイメージも考える。(完成) 22 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン 23 キャラと総合背景 出来上がったオリジナル世界観の背景付きイラスト制作 全4回中の1 24 キャラと総合背景 背景は自然物と三点透視の建造物のMIX 全4回中の2 25 キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3 26 キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4 27 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の1 28 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の2 29 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の3 30 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の4
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	イラスト専攻	2年
授 業 科 目 名	制作実習2	授 業 方 法	実習	
年 度	2025年度	年間授業時間数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:猫山星 フリーイラストレーターとして、アニメやゲームキャラクターのデフォルメグッズデザインを担当 絵本や玩具の企画書、パッケージイラスト、LINEスタンプ、WEBページのカットイラストなど幅広く制作			

■授業科目情報

授 業 内 容	・それぞれ架空の作品を制作し、そのキャラクターを『商品』として様々に描き分けられるようにする。 ・後期はグループで企画をするなど、より良いものを作るための他者とのコミュニケーション能力もつけていく。
到 達 目 標	・締切厳守の大切さ、クオリティの安定さを意識する。 ・商品ごとに異なる制限をきちんと守りながら、いかに魅力的にキャラクターを描くかを考えられるようにする。 ・仕事をするうえで他者との交流は免れないので、最低限の交流を持てるようにする。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 著作権について イラストレーターの仕事の流れなどの座学 2 オリジナルキャラクターを作る 3 キャラクター三面図(1) 4 キャラクター三面図(2) 5 キャラクター三面図(3) 6 ラバーストラップ(1) 7 ラバーストラップ(2) 8 タイトルロゴ(1) 9 タイトルロゴ(2) 10 アクリルプレート(1) 11 アクリルプレート(2) 12 アクリルプレート(3) 13 他人のキャラを描く(1) 14 他人のキャラを描く(2) 15 前期作品を全員で観賞後、意見交換 16 コラボカフェ(1) 17 コラボカフェ(2) 18 コラボカフェ(3) 19 コラボカフェ(4) 20 コラボカフェ(5) 21 コラボカフェ(6) 22 コラボカフェ(7) 23 キービジュアル(1) 24 キービジュアル(2) 25 キービジュアル(3) 26 キービジュアル(4) 27 キービジュアル(5) 28 他人の推しを描く(1) 29 他人の推しを描く(2) 30 後期作品を全員で観賞後、意見交換
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	キャラクターデザイン専攻 2年
授 業 科 目 名	デフォルメ	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:夏木 れい マンガ家デビュー後、青年コミック、実用書、イラスト等、幅広いジャンルで活躍。後に専門学校・芸術高校にてイラスト、マンガ制作指導中		

■授業科目情報

授 業 内 容	例年「楽しみたい・向上したい」のアンケート結果に基づき雑学も取り入れながら幅広くパターンにとらわれない発想や表現のため、随時技術の習得状況を確認し、途中で根気が途切れない工夫も考えつつ、より魅力的なキャラクターを生み出してもらうアドバイスをアレンジして指導します。コラボレーションも実施中。		
到 達 目 標	一年生での課題を確認、次にワンランクアップした表現を提案、バランス不足の人は修正を促し、自信をつけてもらうトレーニングの継続。デフォルメでは、より柔軟な発想。個性的かつ魅力的なキャラクター制作のポテンシャルを上げる。		
教 科 書	講師制作のガイド及び課題用紙を使用		
年 間 授 業 計 画	1 キャラクターデフォルメ概論 予定と個別状況を兼ねコラム制作 2 体のひねりと柔軟な動き/コントラポストでバランストレーニング 3 流儀を学ぶ/スポーツのキャラクター 1 頭身強化 4 流儀を学ぶ/スポーツのキャラクター 2 頭身強化 5 芸術/ダンス 1 パーツ強化 6 芸術/ダンス 2 パーツ強化 7 重心移動/スピード効果 8 効果線を追加したマンガ的表現と広角 9 季節の表現 1 雨 10 季節の表現 1-2 11 発想/形而上表現1 12 発想/形而上表現2 13 前期まとめ オリキャラ制作設定 14 季節の表現 2 人外 前期末 1 15 季節の表現 2-2 前期末 2 16 感情と表情表現 1 喜怒 17 感情と表情表現 2 哀驚 18 ロリータファッション 1 甘ロリ 19 ロリータファッション 2 ゴスロリ 20 古典1 ナイト 21 古典2 プリンセス 22 古典3 ペアと設定 23 レトロ1 大正ロマン 24 レトロ2 アール・ヌーボー 25 レトロ3 アール・デコ 26 マニエリスム表現 27 ヒロイン/ヒーロー 1 28 ヒロイン/ヒーロー 2 29 ヒロイン/ヒーロー 3 30 まとめ 僕のヒーロー		
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・上記15の中で提出された項目につき個性的な表現やアイデアを評価・採点し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。		
備 考			

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	キャラクターデザイン専攻 2年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2025年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		

■授業科目情報

授 業 内 容	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観の中でキャラクターを制作してゆき実戦的で幅広いキャラクターデザインの訓練をします。
到 達 目 標	あらゆる世界観で、あらゆるキャラクターをハイレベルに制作出来る能力を身につける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 オリジナルの世界観制作(1)ジャンルの決定からざっくりした設定を考え始める。 2 耽美主義 1 グロイ世界観の中でキャラ制作 3 耽美主義 2 セクシーな世界観の中でキャラ制作(授業内ではキスシーンを描く)。 4 オリジナルの世界観制作(2)決めたジャンルの中で独自性について考える。 5 正統派SF イケてるメカデザインでサイボーグ少女の制作 6 正統派SF 前回の続き、完成 7 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強 8 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。 9 オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作 10 魔法、ファンタジー世界(1)どちらかの世界観の中でキャラ制作 11 魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。 12 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の1 13 全4回中の2 14 全4回中の3 15 完成 全4回中の4 16 オリジナルの世界観制作(4)メインキャストの二人目を制作 17 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。 全4回中の1 18 ホラー、オカルト世界 クトゥルフ神話の邪神を2体デザイン 全4回中の2 19 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3 20 ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成 全4回中の4 21 オリジナルの世界観制作(5)背景のヴィジュアルイメージも考える。(完成) 22 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン 23 キャラと総合背景 出来上がったオリジナル世界観の背景付きイラスト制作 全4回中の1 24 キャラと総合背景 背景は自然物と三点透視の建造物のMIX 全4回中の2 25 キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3 26 キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4 27 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全4回中の1 28 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全4回中の2 29 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全4回中の3 30 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全4回中の4
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	グラフィック専攻	2年
授 業 科 目 名	デジタルデザイン	授 業 方 法	実習	
年 度	2025年度	年間授業時間数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:細谷 典子 (有)東京BBSにてデザイナーとして勤務。HP、広告、ゲームの素材作成を担当。現在各種企業のHPや 広告などの作成、技術指導担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	・1年次学んだIllustratorクリエイター能力認定試験を復習しつつ、職種に合わせた課題を出し、実践に近い状況での作品作りを体験しながら実力をつけていきます。WEBデザイン、チラシやポスターだけでなく、パッケージのデザインもし、展開図のトリムマークなどの学習もします。
到 達 目 標	・イラストレーターの使い方や考え方を理解し、仕事や職種に合わせたデータ作りやデザインができるようにします。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 1年次の復習、及びIllustratorは基本的な操作の確認。 2 それぞれの課題完成を目指し、操作の幅を広げていきます。文字編① 3 文字編②、文字編③ PhotoshopとIllustratorの違いをしっかりと身につける 4 仕事に合わせたソフトの使い分け①Webやゲーム②印刷物について パス編①入門 5 パス編②曲線のみでイラストを完成させよう 6 パス編③直線・曲線を組み合わせて複雑なイラストを完成させよう 7 課題①バナー、アイコン作成 広告バナーの考え方を学び作成します。 8 課題①作業 完成を目指し、個人個人への対応 課題①を完成させつつパスの疑問に答えていきます。 9 課題②架空のイベントポスター作成 A3 10 課題②の完成を目指し、個人個人への対応 11 課題②提出 課題③DATフェスタ用ポスター準備 12 課題④メモ帳作成 名刺サイズのメモ用紙を作成、束ねてメモ帳にします。 13 課題④印刷、提出 14 課題⑤メモボックス・ラベルシール作成 課題④のメモ帳をしまうBoxと飾り用のシールを作成します。 15 課題③DATフェスタ用ポスター作成 課題⑤と同時進行 16 課題⑤印刷・提出 課題③ 17 課題③DATフェスタ用ポスター完成・提出 18 課題⑥ポストカードポケットフォルダー、ポストカードサイズの作品作成 19 課題⑥ポストカードサイズ作品制作 20 課題⑥ポストカードサイズ作品制作 21 課題⑥ポストカードサイズ作品制作 22 課題⑥ポストカードサイズ作品制作 23 課題⑥ポストカードサイズ作品制作 24 課題⑥ポストカードサイズ作品制作 25 課題⑥ポストカードサイズ作品制作 26 課題⑥ポストカードサイズ作品制作 27 課題⑥ポケットフォルダー作成 28 課題⑥ポケットフォルダー作成 29 課題⑥ポケットフォルダー作成 30 課題⑥印刷・提出 上記、課題スケジュールの中に、1日30分程度、フォトショップ・イラストレーターの技術指導を入れていきます。
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	