

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アドバタイジングⅠ		大山 奨悟	■ 1年 前期	
到達目標	外部との協同企画の体験を通して、デザイナーの仕事、デザインの本質を学ぶことを目的とする。限られたスケジュールの中でクライアントの要望に応えるための訓練を行い、スケジュールを意識した課題制作に取り組む。	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題、プレゼンテーションでの評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	みやま市花火大会Tシャツデザイン① ～デザインの本質を考える～	※導入授業 みやま市花火大会主催者(クライアント)をお招きし、イベント概要の確認とクライアントより要望をヒヤリング		
2	みやま市花火大会Tシャツデザイン② ～アイデアを形に落とし込む～	ラフ作成→PCによる仕上げ→Tシャツデザイン完成、提出		
3	KVATシャツデザイン① ～アイデアの多面性を考える～	姉妹校九州ビジュアルアーツ学生スタッフ用Tシャツデザインのアイデア出し。エンターテイメントという仕事やユニフォームの目的を理解した上で、デザインを考える。アナログによるラフ制作。		
4	KVATシャツデザイン② ～ディテールに拘る～	ラフチェック後、カラーやフォント、レイアウト、サイズ感の調整を行い、テーマに沿ったデザインとしてPCで仕上げていく。		
5	トライアングル2019 フォトブース企画制作～企画の考え方～	夏フェス「トライアングル」についてリサーチ後、集客反響を目的としたフォトブースのデザインアイデア出しを行う。		
6	トライアングル2019 フォトブース企画制作～企画書制作～	企画書制作		
7	トライアングル2019Tシャツデザイン ～グラフィックとアートとの違い～	最終目標完売を目指して、自己満足で終わらせず、イベント参加者の購買心理に響くデザインについて考える。		
8	トライアングル2019Tシャツデザイン ～グラフィックとアートとの違い～	PCによる最終仕上げ		
9	ソレコンポスター制作① ～案件・企画に対する傾向と対策を考える～	コンペティション応募にてここまでの実力を試す。コンペティションの概要や傾向と対策について考え、ラフ案を作成。		
10	ソレコンポスター制作② ～レイアウトについて～	ラフ完成後、ミーティングにてイメージの確認。		
11	ソレコンポスター制作③ ～フォントについて～	PCによる仕上げからレイアウト、フォントのデザインやバランスを確認。		
12	ソレコンポスター制作③	最終仕上げ		
13	商品企画～成果発表に向けて～	学びの途中成果発表となるデザイナーズラボに向けた販売物の企画を始動。		
14	商品企画～商品をプロデュースする～	PCによる企画書完成→提出		
15	SNSを使用した宣伝広告媒体について	自身の商品を実際にSNS、広告物を使ってプロモーションを行う。		
16	イベント準備	デザイナーズラボ本番に向けた準備		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アドバタイジングⅠ		大山 奨悟	■ 1年 後期	
到達目標	毎日デザイン広告賞に参加して、テーマにそったデザイン性の高い制作を行う。ポートフォリオの強化、及び就活に向けた新規課題の作成	4単位	実務経験 広告会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題、プレゼンテーションでの評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / ラフ制作、アイデア作成		
3	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / ラフ制作		
4	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / ラフ制作、担任チェック		
5	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / ラフ制作、担任チェック		
6	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / クラス内プレゼンテーション		
7	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / クラス内プレゼンテーション		
8	デザインの目的と表現	毎日デザイン広告賞 / 合評会		
9	集中授業			
10	就職活動に向けた制作	ポートフォリオの作成 / 表紙・目次・作品ページ		
11	就職活動に向けた制作	ポートフォリオの作成 / 表紙・目次・作品ページ		
12	就職活動に向けた制作	ポートフォリオの作成、デザインチェック		
13	就職活動に向けた制作	合評会（自分のレベルを客観的に把握 ※デザインのレベルではなく就活に向けた志し）		
14	就職活動に向けた制作	ポートフォリオ強化		
15	就職活動に向けた制作	ポートフォリオ強化		
16	就職活動に向けた制作	ポートフォリオ強化 / 合評会		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アドバタイジングⅡ		大山 奨悟	■ 2年 前期	
到達目標	外部との協同企画としてイベントポスターの作成を行うポートフォリオの充実化とクオリティを更にあげていく	4単位	実務経験 広告会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内での制作課題と期限内での提出 プレゼンテーション		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	作品研究～デザイナーの意図を読み解く～	各自選んだ作品についてレイアウトと色を軸にデザインの分解と解析を行う。		
3	作品研究～デザイナーの意図を読み解く～	各自選んだ作品についてレイアウトと色を軸にデザインの分解と解析を行う。		
4	作品再構築～考え方の流用～	参考にした作品の再構築実践		
5	作品再構築～考え方の流用～	参考にした作品の再構築実践		
6	過去作品ブラッシュアップ	今まで制作した作品をもう一度見直し、再構築を行う。(コンセプトは変えず、色・レイアウトをブラッシュアップ)		
7	過去作品ブラッシュアップ	今まで制作した作品をもう一度見直し、再構築を行う。(コンセプトは変えず、色・レイアウトをブラッシュアップ)		
8	過去作品ブラッシュアップ	今まで制作した作品をもう一度見直し、再構築を行う。(コンセプトは変えず、色・レイアウトをブラッシュアップ)		
9	作品の打ち出し方～アピールの目的と手段～	各自、新規でデザインを1点制作(ラフ作成→デザイン作成へ)		
10	作品の打ち出し方～アピールの目的と手段～	各自、新規でデザインを1点制作(デザイン完成)		
11	作品の打ち出し方～アピールの目的と手段～	各自、新規でデザインを1点制作(プレゼンテーション準備)		
12	作品の打ち出し方～アピールの目的と手段～	プレゼンテーション実施		
13	集中授業			
14	グループディスカッション	チームに分かれてお互いの作品について意見交換		
15	作品ブラッシュアップ	前回の意見をもとに作品のブラッシュアップ		
16	総評	作品完成→振り返り		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：グラフィックデザイン学科	
教科名：アドバタイジングⅡ		大山 奨悟	■ 2年 後期	
到達目標	就職のその先となる各自のビジョンに合わせた課題制作とプレゼンテーションを行う。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		プレゼンテーション及びそれに伴う制作物		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	授業説明		
2	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
3	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
4	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
5	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
6	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
7	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
8	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
9	集中授業			
10	卒業後に向けた制作実践	プレゼン結果を反省させて制作再作業		
11	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
12	卒業後に向けた制作実践	制作作業		
13	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
14	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
15	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		
16	卒業後に向けた制作実践	制作作業 / プレゼンデータ・資料作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：イラスト業務実践Ⅰ		古賀 涼子	■ 1年 前期	
到達目標	実際の企業依頼や産学協同企画を通してイラストの仕事の進め方やプロ意識を習得	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品及び経過観察による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	イラストレーション業界 オリエンテーション	イラストレポート		
2	【企業依頼1】博多どんたく	書き出しワーク		
3	【企業依頼1】博多どんたく	カットイラスト10点		
4	【企業依頼2】 印刷会社 P社様オリエンテーション	カットイラスト10点		
5	【企業依頼2】 印刷会社 P社様	黒板アートデザイン画		
6	【企業依頼2】 印刷会社 P社様	グッズ画像収集と模写		
7	【企業依頼2】 印刷会社 P社様	グッズ制作イメージイラスト		
8	Dマーケット向け 商品展開オリエンテーション	意見アンケート		
9	Dマーケット向け 企画書制作・チェック	防犯ブザーイラスト コンペ作品制作		
10	Dマーケット向け 企画書制作・チェック	Aiデータでの入稿用 データ制作		
11	Dマーケット向け 商品進捗チェック	ボディペイント技術講習		
12	Dマーケット向け 商品進捗チェック	スケジュール組み 自身の作品案出し		
13	Dマーケット向け 商品進捗チェック	産学協同イベント2件		
14	Dマーケット向け 商品、ブース制作・進捗チェック	フライヤー配布 SNS始動		
15	Dマーケット向け 商品、ブース制作・進捗チェック	作品制作		
16	Dマーケット向け 商品、ブース制作・進捗チェック	作品制作 全体の運営調整		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：イラスト業務実践Ⅰ		古賀 涼子	■ 1年 後期	
到達目標	実際の企業依頼や産学協同企画を通してイラストの仕事の進め方やプロ意識を習得	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品及び経過観察による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	【ポートフォリオ制作】 オリエンテーション			
2	【ポートフォリオ制作】 全体の構成を決める	制作計画		
3	【ポートフォリオ制作】 ラフファイル差し込み	作品制作		
4	【ポートフォリオ制作】 Aiデータ制作→印刷・進捗チェック	作品制作		
5	【ポートフォリオ制作】 Aiデータ制作→印刷・進捗チェック	Aiデータでの ページ制作		
6	【ポートフォリオ制作】 第1弾完成チェック	Aiデータでの ページ制作		
7	ポートフォリオブラッシュアップ オリエンテーション	Aiデータでの ページ制作		
8	【web利用による業務獲得】 オリエンテーション・webサイト紹介	Aiデータでの ページ制作		
9	【web利用による業務獲得】 個別活動・進捗チェック	ポートフォリオ完成冊子		
10	【web利用による業務獲得】 個別活動・進捗チェック	活用戦略計画		
11	【web利用による業務獲得】 個別活動・進捗チェック	活用戦略計画		
12	【web利用による業務獲得】 個別活動・進捗チェック	業務応募・制作		
13	【web利用による業務獲得】 確定申告について座学	業務応募・制作		
14	【web利用による業務獲得】 確定申告について座学	業務応募・制作		
15	【web利用による業務獲得】 著作権について座学	業務応募・制作		
16	【web利用による業務獲得】 著作権契約について座学・売上確認	プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デジタル作画基礎		吉田 敬輔	■ 1年 前期	
到達目標	Adobe Photoshop及びiPad Procreateを使用した、デジタルイラスト制作力習得	4単位	実務経験 ゲーム会社等でイラスト制作	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	入学導入オリエンテーション	イラスト制作		
	iPad初期設定・無料アプリでの制作課題			
2	業務用ペイントアプリ導入			
	アプリ概要説明と環境設定	授業用ファイル保存設定		
3	ドローイング基礎1	自由モチーフでの		
	スケッチの方法	ラフスケッチ		
4	ドローイング基礎2	デジタルスケッチ		
	静物模写と初歩的イメージスケッチ			
5	ドローイング基礎2	デジタルスケッチ		
	静物模写と初歩的イメージスケッチ			
6	ドローイング基礎3	頭部デザインシート		
	頭部デザインと誇張表現			
7	ドローイング基礎3	頭部デザインシート		
	頭部デザインと誇張表現			
8	ドローイング基礎4	表現ワーク		
	表現技法の学習			
9	新クール開始オリエンテーション	防犯ブザーイラスト		
	産学協同企画コンペ	コンペ作品制作		
10	ドローイング基礎4	表現ワーク		
	表現技法の学習			
11	ドローイング基礎5	調査結果記録シート		
	リファレンス学習			
12	ドローイング基礎5	調査結果記録シート		
	リファレンス学習			
13	ドローイング基礎6	デザインシート		
	リファレンスからのデザイン			
14	ドローイング基礎6	デザインシート		
	リファレンスからのデザイン			
15	ドローイング基礎7	人体デザインシート		
	人体の頭部デザイン			
16	ドローイング基礎7	人体デザインシート		
	人体の頭部デザイン			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：イラストレーション学科	
教科名：デジタル作画基礎		吉田 敬輔	■ 1年 後期	
到達目標	Adobe Photoshop及びiPad Procreateを使用した、デジタルイラスト制作力習得	4単位	実務経験 ゲーム会社等でイラスト制作	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	新クール開始オリエンテーション	オリジナル作品		
	学園祭イベント運営	展示販売実演		
2	デジタルペイント基礎1	人物作画テクニック		
	ポートレートペインティング			
3	デジタルペイント基礎1	人物作画テクニック		
	ポートレートペインティング			
4	デジタルペイント基礎2	光と影の表現技法		
	ライティング			
5	デジタルペイント基礎2	光と影の表現技法		
	ライティング			
6	デジタルペイント基礎3	質感描き分け技法		
	マテリアル学習			
7	デジタルペイント基礎3	質感描き分け技法		
	マテリアル学習			
8	デジタルペイント基礎4	風景画技法		
	風景イラストレーション			
9	新クール開始オリエンテーション	1枚絵作品		
	イラスト制作課題			
10	デジタルペイント基礎4	風景画技法		
	風景イラストレーション			
11	デジタルペイント基礎5	室内パース		
	屋内イラストレーション			
12	デジタルペイント基礎5	室内パース		
	屋内イラストレーション			
13	デジタルペイント基礎6	ストーリー構成スケッチ		
	ストーリーテリング			
14	デジタルペイント基礎6	ストーリー構成スケッチ		
	ストーリーテリング			
15	デジタルペイント基礎7	一枚絵作品		
	物語イラスト制作			
16	デジタルペイント基礎7	一枚絵作品		
	物語イラスト制作			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：インテリアデザイン学科	
教科名：インテリアデザインⅠ		入江 綾子	■ 1年 前期	
到達目標	①アウトプットができる(書く、話す、行動する) ②平面図、展開図、天井伏せ図を理解し表現できる ③インテリア基礎知識を理解する(各テスト80点以上)	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		①出席+テスト・②演習提出・③図面の理解		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	面談		
2	■「インテリアデザイン基礎知識」	理論：インテリアデザインとは何かを理解する 演習：インテリア表現とは何かを理解する、図面の種類、読み方と記号		
3	■「インテリアデザインの検討事項」 +ミニテスト1	理論：人体寸法～空間配置、五感と心理と動線 演習：簡単な平面図を描いてみよう！(縮尺、三角スケールの使い方)		
4	■「生活場面の手法(計画)」 +ミニテスト2	理論：空間の用途、空間の繋がり(動線)を知る 演習：簡単な平面図に建具を描いてみよう！(方位を考える)		
5	■「インテリアエレメントとは」 +ミニテスト3	理論：インテリアエレメントとコーディネート、デコレーション 演習：簡単な平面図に家具を配置してみよう！(コンセントも！)		
6	■「建築、インテリアの構造・構法」+ミニテスト4	理論：空間を作る建築構造、インテリアを作る室内構造 演習：簡単な平面図の展開図を描いてみよう！(天井高さ)		
7	■「機能材料と構法、建具仕上げ材」+ミニテスト5	理論：インテリアデザインで使う材料を知る 演習：簡単な平面図の天井伏せ図を描いてみよう！(照明、スイッチも！)		
8	■中間テスト・演習テスト	中間まとめ理論と演習の理解度評価		
9	■「インテリア環境」 +ミニテスト6	理論：換気、採光、断熱、照明計画の大切さ！(見えないところもデザイン) 演習：「私の理想の空間作り」(音楽でまとめよう)		
10	■「住宅設備」+ミニテスト7	理論：電気、給排水の計画を理解する 演習：「私の理想の空間作り」(具体的に図面に計画してみよう)※進級制作概要発表(シート配布)		
11	■「インテリア関連法規」 +ミニテスト8	理論：インテリア関連法規を知る！(バリアフリー～ユニバーサルデザインまで) 演習：「私の理想の空間作り」(エスキス平面図)		
12	■演習+ミニテスト9	演習：「私の理想の空間作り」(イメージフォトカラージュ作り) 夏休み中：フォトカラージュまで仕上げておくこと！		
13	■演習+ミニテスト10	演習：「私の理想の空間作り」(展開図)		
14	■演習+ミニテスト11	演習：「私の理想の空間作り」(天井伏せ図) ※進級制作シート提出+貼出し		
15	■前期末テスト+演習提出	前期全体の確認テスト 演習「私の理想の空間作り」図面提出		
16	集中授業	面談・作品サポート		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：インテリアデザイン学科	
教科名：インテリアデザインⅠ		入江 綾子	■ 1年 後期	
到達目標	①進級制作の企画書～平面構成を最後まで諦めずにやり遂げる！	4単位		実務経験
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		報連相出来ているか・図面、プレゼン表現		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	■進級制作1	進級制作の(IC、SHOP、FURNITURE)概要説明/評価基準、質疑応答、課題テーマのコンセプトをしっかりと決める！		
2	■進級制作2	グループミーティング(15分～20分) ペルソナ設定、ゾーニング3案～エスキス、各自スケジュール、コンセプト内容発表		
3	■進級制作3	グループミーティング(15分～20分) エスキス検討・確認、各自進行状況、質疑		
4	■進級制作4	グループミーティング(15分～20分) テスト、スタイル、ディテール検討・確認、各自進行状況、質疑		
5	■進級制作5	グループミーティング(15分～20分) 企画全体の検討・確認、各自進行状況、質疑		
6	■進級制作6	グループミーティング(15分～20分) 各自進行状況発表、質疑		
7	■進級制作・企画書プレゼン	中間報告プロジェクタープレゼン+提出(企画書A3)提出 期日を守れているのか？決められた形式で提出しているか？第三者伝わるに表現できたか？		
8	集中授業	面談・作品サポート		
9	■進級制作・プランの仕上げ作業	企画書を仕上げていく！		
10	■進級制作・プランの仕上げ作業	グループミーティング(15分～20分) 各自進行状況発表、質疑		
11	■進級制作・プランの仕上げ作業	グループミーティング(15分～20分) 各自進行状況発表、質疑		
12	■進級制作・プランの仕上げ作業	グループミーティング(15分～20分) 各自進行状況発表、質疑		
13	■進級制作・プランの仕上げ作業	グループミーティング(15分～20分) 各自進行状況発表、質疑		
14	■進級制作パネル最終プレゼン	プロジェクタープレゼン(図面のみプリントして提出)		
15	■進級制作パネル	A1 1枚パネル(タイリング)プレゼン+提出(文字や線の切れが無いよ美しく縫いしておくこと！)		
16	集中授業	面談・作品サポート		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：インテリアデザイン学科	
教科名：デジタルワークⅠ		内田 玲子	■ 1年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル作業環境に慣れ、その作法を理解する</li> <li>Illustrator基本操作を習得し、簡単なデータ作成ができる</li> <li>Photoshop基本操作を習得し、簡単なデータ作成ができる</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題への取組み姿勢と提出率、習熟度		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	面談		
2	■Illustrator基本操作：1	【解説】スケジュール/授業内容確認 【解説】Graphicソフトと基本操作 ・画面操作 ・基本図形の描画		
3	■Illustrator基本操作：2	・オブジェクト基本操作 ・色の設定 ・基本図形によるイラスト課題		
4	■Illustrator基本操作：3	・レイヤー ・オブジェクトの複雑な操作/変形/整列 ・レイヤー操作課題 ・正確な図形課題		
5	■Illustrator基本操作：4	・パスファインダー ・ペンツール基本操作 ・パスファインダー課題 ・ペンツール課題		
6	■Illustrator基本操作：5	・文字の設定基礎 ・画像の配置 ・文字入力設定&レイアウト課題		
7	■Illustratorによるデータ作成 —色彩構成—	【解説】形/構図/色のイメージ ・ラフアイデア ・アイデアスケッチ課題		
8	■Illustratorによるデータ作成 —色彩構成—	・データ作成/完成 ・色と形によるイメージ表現課題		
9	■Photoshop基本操作：1	【解説】PDF基本操作 【解説】デジタル基本知識 ・PDF操作課題 【解説】Photoshopについて		
10	■Photoshop基本操作：2	【解説】特徴とインターフェース ・各ツール ・ビットマップ/ベクター分別課題		
11	■Photoshop基本操作：3	・選択範囲とは ・選択範囲作成方法 ・選択範囲作成課題		
12	■Photoshop基本操作：4	・色調補正基礎 ・色調補正課題		
13	■Photoshop基本操作：5	・レタッチ基礎 ・レタッチ&画像合成課題		
14	■Photoshopによるデータ作成 —合成写真—	・構成検討 ・素材準備 ・チェック		
15	■Photoshopによるデータ作成 —合成写真—	【解説】リアル合成のポイント 【解説】JPG書き出し方法 ・合成作業/完成 ・合成写真課題		
16	集中授業	面談・作品サポート		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：インテリアデザイン学科	
教科名：デジタルワークⅠ		内田 玲子	■ 1年 後期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・印刷用データ作成基本の理解と就職活動に備えたツールの作成</li> <li>・Photoshopによるデジタル着彩表現の習得</li> <li>・進級制作クオリティアップとプレゼンパネルデータの完成</li> </ul>	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・筆記テストによる基本知識の理解度</li> <li>・課題への取り組み姿勢とその完成度</li> <li>・課題の提出率と操作の習熟度</li> </ul>		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	■印刷データ作成演習その1	【解説】スケジュール/授業内容確認 ・課題講評 【解説】印刷データについて ・フォーマット作成 ・画像加工 ・レイアウト		
2	■印刷データ作成演習その2 ■レイアウト課題その1：A3プレゼン	・文字設定 ・データ管理 ・印刷データ作成課題 ・課題内容の把握 ・素材収集 ラフ検討		
3	■印刷データ作成演習その2 ■レイアウト課題その1：A3プレゼン	【解説】レイアウト手順/グリッドレイアウト ・ラフチェック ・レイアウト決定 ・データ作成		
4	■印刷データ作成演習その2 ■レイアウト課題その1：A3プレゼン	【解説】文字の基本知識/データチェック項目 ・【解説】便利機能：段組み設定 ・データ作成 【解説】タイリング印刷 ・タイリング出力 ・A3プレゼンシート作成課題		
5	■レイアウト課題その2：ポートフォリオ	【解説】ポートフォリオとは ・フォーマット作成演習 ・内容/構成検討		
6	■レイアウト課題その2：ポートフォリオ	★知識テストその1★ ・構成（台割）検討 ・ラフチェック ・フォーマット決定 ・データ作成		
7	■レイアウト課題その2：ポートフォリオ	・データ作成 ・データ完成 ・出力 ・A4ポートフォリオ作成課題		
8	集中授業集中授業	・面談・作品サポート		
9	■デジタル着彩表現：単体	・課題講評 【解説】Photoshop着彩について ・単体表現演習[基本形体]（家具） ・デジタル着彩表現課題1		
10	■デジタル着彩表現：パース	・スキャンデータ補正演習 ・テクスチャ加工演習 ・アイテム合成演習 ・デジタル着彩表現課題2		
11	■デジタル着彩表現：オリジナルパース	・オリジナルパーススキャン&補正 ・配色検討 ・着彩作業		
12	■デジタル着彩表現：オリジナルパース	【解説】jpg書き出し方法 ・着彩作業 ・完成 ・デジタル着彩表現課題3、4		
13	■レイアウト課題その3：進級制作	★知識テストその2★ 【解説】CAD利用のバース作図について ・企画内容整理 ・プレゼン方法検討 ・掲載データ整理 ・不足分作成		
14	■レイアウト課題その3：進級制作	【解説】文字組み/大判出力時の必要解像度 ・実物大ラフ作成 ・A1パネルフォーマット作成演習 ・データ作成		
15	■レイアウト課題その3：進級制作	【解説】入稿データチェック項目/パッケージ機能 ・データ作成 ・仮出力（タイリング印刷）&調整 ・進級制作プレゼンパネルデータ作成課題		
16	集中授業	面談・作品サポート		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：アパレル素材		栄 範子	■ 1年 前期	
到達目標	アパレル産業におけるテキスタイル分野の重要性を理解し、基礎知識を身につける	2単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		テスト 課題提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	繊維の構造・組織・種類とそれぞれの特徴	繊維の種類や特徴を理解する		
2	繊維見本帳製作①	実際の布から特性や用途の知識を身につける		
3	繊維見本帳製作②	↓		
4	繊維見本帳製作③			
5	繊維見本帳製作④			
6	獣毛繊維と革の種類について			
7	糸の種類と特徴			
8	アパレル素材(繊維、糸)の基礎知識の復習			
9	テスト			
10	機能性素材と主な加工の種類		機能性素材や加工の特徴など	
11	布地見本帳製作⑤	実際の布から特性や用途の知識を身につける		
12	布地見本帳製作⑥	↓		
13	布地見本帳製作⑦			
14	布地見本帳製作⑧			
15	見本帳の解説と確認		見本帳提出	
16	アパレル素材テスト			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コーディネート基礎		白川 由美子	■ 1年 前期	
到達目標	基本のファッションイメージを理解する 仕事に必要なスタイリング力の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価 出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業内容オリエンテーション 授業目標の共通理解			
2	ファッションイメージ ①エレガント×スポーティ	資料作成 実物アイテムで復習	ノート・実物アイテム	
3	ファッションイメージ ②フェミニン×マニッシュ	資料作成 実物アイテムで復習	ノート・実物アイテム	
4	ファッションイメージ ③エスニック×モダン	資料作成 実物アイテムで復習	ノート・実物アイテム	
5	コーディネートの基本と応用 ①基本コーディネート・アイテムイメージとは	コーディネート実践 ボディの扱い方・たたみ方	ノート・実物アイテム	
6	コーディネートの基本と応用 ②応用コーディネート	コーディネート実践	ノート・実物アイテム	
7	コーディネートの基本と応用 ③テイストミックスとは	コーディネート実践	ノート・実物アイテム	
8	見た目のサイズ練習 私物コーディネート	コーディネート実践	ノート・実物アイテム	
9	仕事としての（商品）撮影 ①物撮り	色々な見せ方収集	実用アイテム	
10	仕事としての（商品）撮影 ②平置き	各自で撮影実習	実用アイテム	
11	カラーコーディネート	色のイメージを利用した コーディネート実践	実用アイテム	
12	バランスのととり方	トータルコーディネートの バランス実践	実物アイテム	
13	ブランドリサーチについて、 リサーチの方法と実践	リサーチ		
14	年代別コーディネートの違い 社会人ブランドとは	コーディネート実践	実物アイテム	
15	社会人20代・30代スタイル	リサーチを元にした実践	実物アイテム	
16	SS /AWのトレンドとは まとめ	コーディネート実践	実物アイテム	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コーディネート基礎		白川 由美子	■ 1年 後期	
到達目標		・様々なコーディネート方法を体得する ・人の為に、人をスタイリングするのが仕事だ ということを理解する	4単位 64時数	実務経験 服飾関連企業勤務歴有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価 出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業内容オリエンテーション 授業目標の共通理解			
2	パーフェクトバランスの作り方	タイプ別資料を作成	PC・雑誌	
3	パーフェクトバランスの応用	タイプ別コーディネート 演習	実物アイテム	
4	カラーコーディネートスタイリング① (スリム&リズム)	資料作成 カラー復習	PC・ノート	
5	カラーコーディネートスタイリング① (スリム&リズム)	撮影	カメラ・実物アイテム	
6	カラーコーディネートスタイリング② (イメージ配色)	配色によるイメージの違い	実物アイテム	
7	ロケーションとは	場所視察		
8	ロケ撮影 プレゼンについて	プレゼン	作品	
9	骨格イメージとファッションタイプ	イメージ別分類 資料作成	PC・ノート	
10	トレンドリサーチ ①アイテム&ショップスタッフのコーデ	天神地区リサーチ		
11	トレンドリサーチ ②ヘアメイクトレンド(分析)	ヘア・メイクによる 見え方の違い	実物アイテム	
12	トレンドリサーチ ③ヘアメイクを含むトータルコーディネート	個別スタイリング実践	実物アイテム	
13	ブランドブログ 2ブランド	既存ブランドの ブログ作成	実物アイテム	
14	ブランドブログ 新商品紹介とお勧めコーディネート	個別にトータルコーデ 物撮りと撮影	実物アイテム	
15	ブランドブログ PCデータ作成	データ作成	PC・実物アイテム	
16	プレゼン まとめ	作品発表	作品	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：スタイリングテクニック応用		白川 由美子	■ 2年 前期	
到達目標	・スタイリストの仕事を理解する ・スタイリストや販売職に最も必要な店舗場所などの情報力を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価 出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業内容オリエンテーション 授業目標の共通理解			
2	スタイリストの仕事とは 天神の地図をみよう	各自SHOPファイル作成	PC	
3	天神リサーチ 道とSHOPを覚える	リサーチ		
4	天神リサーチ 道とSHOPを覚える	リサーチ		
5	SHOPリサーチまとめ プレゼン	ブランドの読みリスト作成	作品	
6	雑誌の種類と特徴	雑誌名や特徴をまとめる	雑誌	
7	服を使って各テーマでコーディネート実践 (準備)	コーディネート実践	実物アイテム	
8	服を使って各テーマでコーディネート実践 (本番)	コーディネート実践	実物アイテム	
9	コミュニケーション 言葉使い・挨拶・電話対応			
10	スチリスト実務 アイロンのかけ方・ネクタイなどの結び方実践		実物アイテム	
11	スタイリストとして物撮り (服・小物・雑貨など)	参考資料集め テーマ設定		
12	物とイメージについて 見え方の比較	テーマ①		
13	物撮り撮影①	テーマ①撮影 テーマ②設定	実物アイテム	
14	物撮り撮影②	テーマ②撮影	実物アイテム	
15	作品まとめ	作品ファイル作成		
16	作品プレゼン		作品	



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲーム・CG学科	
教科名：ゲームプロジェクト		松尾龍太	■ 1年 前期	
到達目標	各自の基礎力（思考力）強化 企業を知ること（企業研究） ホームルーム兼ねる		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	講義		成績評価の方法・基準	
			作品に対する知識	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	業界就職に向けてゲームクリエイター学科の授業の流れを説明 業界就職について説明	業界を調べる		
3	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) I	3週目までに出来た制作物に 対する評価を行う		
4	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) II	担当講師に適宜相談 業界のリストアップ(最低3社)と個人面談		
5	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) III	企業研究と作品制作		
6	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) IV	企業研究と作品制作		
7	各自学科の授業に関して足りないところを復習 求人紹介(1週間分) V	担当講師に適宜相談すること 制作に対する評価		
8	作品に対する評価	総評 具体的な企業のリストアップ(最低3社)		
9	業界就職に向けての作品制作のたたき台考察 企業研究I	10月の展示に向けてまず何を制作 を制作するか考える(適宜相談)		
10	業界就職に向けての作品制作のたたき台作り 企業研究II	作品のたたき台制作 2週分の制作物評価		
11	業界就職に向けての作品制作基礎I(素材制作) 企業研究III	担当講師に適宜相談すること 作品制作		
12	業界就職に向けての作品制作基礎II(素材制作) 企業研究IV	担当講師に適宜相談すること 作品制作		
13	業界就職に向けての作品制作(パネル等制作) I 企業研究V	レイアウトを考える		
14	業界就職に向けての作品制作(パネル等制作) II 企業研究VI	点検と修正		
15	業界就職に向けての作品制作の(パネル等制作) III 企業研究VII	レイアウトチェック 合格→パネル制作		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲーム・CG学科	
教科名：ゲームプロジェクト		松尾龍太	■ 1年 後期	
到達目標	ポートフォリオに載せる為の素材制作を行う	4単位	実務経験	
	業界就職用のポートフォリオ完成(第一段階)	64時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		業界就職の為の作品集(たたき台)		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	業界就職に向けて作品強化を図るⅠ 立案と点検Ⅰ	業界就職の為のポートフォリオ に載せる制作物立案		
3	業界就職に向けて作品強化を図るⅡ 立案と点検Ⅱ	業界就職の為のポートフォリオ に載せる制作物立案		
4	業界就職に向けて作品強化を図るⅢ 素材制作基礎段階Ⅰ	制作開始 骨組み(大枠)を考察		
5	業界就職に向けて作品強化を図るⅣ 素材制作基礎段階Ⅱ	制作開始Ⅱ 骨組み(大枠)を制作		
6	業界就職に向けて作品強化を図るⅤ 制作Ⅰ	制作Ⅰ		
7	業界就職に向けて作品強化を図るⅥ 制作Ⅱ	制作Ⅱ		
8	制作物に対する評価	総評		
9	制作物のクォリティー向上を図るⅠ 制作物に対する点検	制作Ⅲ		
10	制作物のクォリティー向上を図るⅡ 制作物に対する点検	制作Ⅲ		
11	制作物のクォリティー向上を図るⅢ 制作物に対する点検	制作Ⅲ		
12	制作物のクォリティー向上を図るⅣ 制作物に対する点検	制作Ⅳ 素材完成		
13	ポートフォリオ制作Ⅰ(第一段階)	レイアウト立案		
14	ポートフォリオ制作Ⅱ(第二段階)	レイアウト制作		
15	ポートフォリオ制作Ⅲ(第三段階)	完成→出力		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲーム・CG学科	
教科名：造形基礎		松尾龍太	■ 1年 前期	
到達目標	絵画の基本である線がきれいにひけること 平面から立体をおこせるようになること（立体把握）	4単位	実務経験 ゲーム制作会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		立体（空間）把握が出来ているかどうか		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	ドローイングの基本レッスン			
	・線の練習	フリーハンドで直線を描く		
3	透視図法1			
	・1点透視図法を用いて箱を描く訓練	1点透視で箱(正六面体)を描く		
4	透視図法2			
	・2点透視図法を用いて箱を描く訓練	2点透視で箱(正六面体)を描く		
5	透視図法3			
	・複合体の訓練	複合体（建物等）を描く		
6	平面(2次元)～立体(3次元)			
	・顔の比率を習得	人体正面図（比率）の習得		
7	造形1			
	・頭蓋作成 芯材作り	芯材作り		
8	造形2			
	・頭蓋の土台制作	粘土で頭部の大まかな形作り		
9	顔の基本となる骨格（頭蓋）の理解			
	・頭蓋の制作（土台制作の制度を上げる）	頭部の土台制作		
10	頭蓋制作1			
	・前頭部の造りについて解説と実技	頭骨制作		
11	頭蓋制作2			
	・側頭部の造りについての解説と実技	頭骨制作		
12	頭蓋制作3			
	・後頭部の造りについての解説と実技	頭骨制作		
13	頭蓋～筋肉1			
	・顔の筋肉に関する解説	顔の筋肉を理解する		
14	頭蓋～筋肉2			
	・制作した頭蓋に粘土を使って筋肉を貼る	顔の筋肉を理解する		
15	頭蓋～筋肉3			
	・制作した頭蓋に粘土を使って筋肉を貼る	顔の筋肉を理解する		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ゲーム・CG学科	
教科名：造形基礎		松尾龍太	■ 1年 後期	
到達目標	立体を把握する	4単位	実務経験	
	人体（全身）の理解を深める	64時数		
	粘土を使用して 骨格を制作		ゲーム制作会社勤務歴有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		立体（空間）把握が出来ているかどうか		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	芯材制作 土台	土台となる芯材を丁寧に作る		
3	人体の比率に関する講義（骨格の比率） 骨格の形成 演習中指導	骨格の理解 粘土を使用して骨格を制作		
4	人体の比率に関する講義（人体正面の比率） 骨格の形成 演習中指導	人体正面図の理解 粘土を使用して骨格を制作		
5	人体の比率に関する講義（人体背面の比率） 骨格の形成 演習中指導	人体背面図の理解 粘土を使用して骨格を制作		
6	人体の比率に関する講義（人体側面の比率） 骨格の形成 演習中指導	人体側面図の理解 粘土を使用して骨格を制作		
7	人体の比率の復習 骨格の形成 演習中指導	復習 粘土を使用して骨格を制作		
8	講評	総評		
9	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作した骨格に沿って筋肉(粘土)を貼る 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(頭部)		
10	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(胸部)		
11	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(腹部)		
12	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(脚部)		
13	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(腕部)		
14	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	全体のバランスを整える(部分→全体)		
15	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	全体のバランスを整える(部分→全体)		
16	総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガ制作基礎		馬場 智晴	■ 1年 前期	
到達目標	読者を意識して考える力の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業	オリエンテーション		
2	1コママンガ制作	ツッコミとオチの制作		
3	2コママンガ制作	2コマ目のオチを考える		
4	4コママンガ制作 1コマ作画	3/4コマ目を考える ペン入れ・作画まで		
5	4コママンガ制作 3コマ作画	3/4コマ目を考える ペン入れ・作画まで		
6	4コママンガ制作 3コマ作画	3/4コマ目を考える ペン入れ・作画まで		
7	4コママンガ制作 3コマ作画	3/4コマ目を考える ペン入れ・作画まで		
8	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
9	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
10	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
11	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
12	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
13	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
14	お題からの4コママンガ制作	流行ネタの4コマ2本 ペン入れ・作画まで		
15	2ページマンガ制作①	ネタ作り、下描き		
16	2ページマンガ制作②	ペン入れ・仕上げ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：マンガ演出技法基礎		馬場 智晴	■ 1年 後期	
到達目標	読者に対してわかりやすい演出が描ける	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ネームの考え方・見せ方			
2	ネーム演出	「走る」		
3	ネーム演出	「走る」		
4	ネーム演出	「アクションシーン①」		
5	ネーム演出	「アクションシーン②」		
6	ネーム演出	「アクションシーン③」		
7	ネーム演出	「バトル①」		
8	ネーム演出	「バトル②」		
9	ネーム演出	「バトル③」		
10	ネーム演出	「告白シーン①」		
11	ネーム演出	「告白シーン②」		
12	ネーム演出	「ハプニング①」		
13	ネーム演出	「ハプニング②」		
14	ネーム演出	「感動①」		
15	ネーム演出	「感動②」		
16	ネーム演出	「驚かせる」		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：読切りマンガ制作実践B		馬場 智晴	■ 2年 前期	
到達目標	持ち込み用のオリジナル作品を制作する	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容で評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	オリジナル作品制作	企画・プロット		
3	オリジナル作品制作	下描き		
4	オリジナル作品制作	下描き		
5	オリジナル作品制作	ペン入れ		
6	オリジナル作品制作	ペン入れ		
7	オリジナル作品制作	ベタ		
8	オリジナル作品制作	トーン		
9	集中授業	プレゼン		
10	オリジナル作品制作	仕上げ		
11	オリジナル作品制作	企画・プロット		
12	オリジナル作品制作	ネーム		
13	オリジナル作品制作	ネーム		
14	オリジナル作品制作	ペン入れ		
15	オリジナル作品制作	ペン入れ		
16	オリジナル作品制作	ベタ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：読切りマンガ制作実践B		馬場 智晴	■ 2年 後期	
到達目標	持ち込み用のオリジナル作品を制作する	4単位	実務経験	
		64時数		
		漫画家事務所勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品完成		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	オリジナル作品制作	企画・プロット		
3	オリジナル作品制作	下描き		
4	オリジナル作品制作	下描き		
5	オリジナル作品制作	ペン入れ		
6	オリジナル作品制作	ペン入れ		
7	オリジナル作品制作	ベタ		
8	オリジナル作品制作	トーン		
9	集中授業	プレゼン		
10	オリジナル作品制作	仕上げ		
11	オリジナル作品制作	企画・プロット		
12	オリジナル作品制作	ネーム		
13	オリジナル作品制作	ネーム		
14	オリジナル作品制作	ペン入れ		
15	オリジナル作品制作	ペン入れ		
16	オリジナル作品制作	ベタ		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル基礎		大栗 穂	■ 1年 前期	
到達目標	デジタル機材とソフト使い方習熟	4単位	実務経験	
		64時数		
			ゲーム会社にてイラストレーターとして従事	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		テスト、各制作物の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	パソコン基本操作	ツールとショートカットキー		
3	パソコン基本操作	レイヤーと彩色実践		
4	パソコン基本操作	カンバスサイズと解像 DPI解説と理解		
5	小テスト	テスト		
6	レイヤー描画モード実践	レイヤー描画モード実践		
7	素材描写「球体」	素材描写「球体」		
8	立体描写「靴」	立体描写「靴」		
9	小テスト	テスト		
10	素材描写「木材」	素材描写「木材」		
11	立体描写「パンプス」	立体描写「パンプス」		
12	素材描写「宝石」	素材描写「宝石」		
13	立体描写「肩鎧」	立体描写「肩鎧」		
14	三面図作画	三面図作画		
15	三面図作画②	三面図作画②		
16	三面図作画③	三面図作画③		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル基礎		大栗 毬	■ 1年 後期	
到達目標	デジタル機材とソフト使い方習熟	4単位	実務経験 ゲーム会社にてイラストレーターとして従事	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		各制作物の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	表情差分	ラフ		
3	表情差分	線画		
4	表情差分	着彩		
5	表情差分	完成		
6	キャラクター設定表	ラフ		
7	キャラクター設定表	線画		
8	キャラクター設定表	着彩		
9	キャラクター設定表	着彩		
10	キャラクター設定表	完成		
11	コンセプトアート制作	ラフ		
12	コンセプトアート制作	線画		
13	コンセプトアート制作	着彩		
14	コンセプトアート制作	着彩		
15	コンセプトアート制作	仕上げ		
16	コンセプトアート制作	完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル作画実践A		大栗 毬	■ 2年 前期	
到達目標	ポートフォリオ強化のための作品制作	4単位	実務経験 ゲーム会社にてイラストレーターとして従事	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業向け展示会に向け作品制作計画			
2	作品制作	進捗確認と学生面談		
3	作品制作	進捗確認と学生面談		
4	作品制作	進捗確認と学生面談		
5	自己作品を使つてのプレゼンテーション練習	プリント記入で自己作品の研究、 世界観を考える		
6	自己作品を使つてのプレゼンテーション練習	2人グループでの発表練習		
7	自己作品を使つてのプレゼンテーション練習	3,4人グループでの発表練習		
8	作品制作/提出	課題提出チェック		
9	コンテンツ研究	コンテンツを盛り上げるPRキャラ作成 イベント制作		
10	キャラクター制作	各自制作 学生面談		
11	キャラクター制作	各自制作 学生面談		
12	キャラクター制作	各自制作 学生面談		
13	プレゼンシートの作成	各自制作 学生面談		
14	プレゼンシートの作成	各自制作 学生面談		
15	発表	学生間で発表		
16	制作作品提出	課題提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：マンガ学科	
教科名：コミックデジタル作画実践A		大栗 毬	■ 2年 後期	
到達目標	ポートフォリオ強化のための作品制作	4単位		実務経験
		64時数		
				ゲーム会社にてイラストレーターとして従事
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題内容による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ポートフォリオに向け作品制作計画	1年からの作品を振り返り 不足している作品、世界観を考えながら制作計画		
2	作品制作	進捗確認と学生面談		
3	作品制作	進捗確認と学生面談		
4	作品制作	進捗確認と学生面談		
5	作品制作	進捗確認と学生面談		
6	作品制作	進捗確認と学生面談		
7	作品制作	進捗確認と学生面談		
8	作品制作/提出	作品提出		
9	課題提出チェック	作品集完成のための制作計画		
10	ポートフォリオに向け作品制作計画			
11	作品制作	進捗確認と学生面談		
12	作品制作	進捗確認と学生面談		
13	作品制作	進捗確認と学生面談		
14	作品制作	進捗確認と学生面談		
15	作品制作	進捗確認と学生面談		
16	作品提出	ポートフォリオ完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D基礎A		川淵 直樹	■ 1年 前期	
到達目標	デジタルでフィギュアを作成する為の技術の習得	4単位		実務経験
		64時数		
				3Dプリンター会社勤務歴有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション 教室使用、パソコン使用について			
2	1クール目のオリエンテーション Zbrushの使い方、動かし方	こちらで用意したモデルを動かしてポーズをつける (時間内にできたところまでを提出)		
3	形状編集の方法 キャラクターモデルの形状を作成	猫のキャラクターモデルの作成 (時間内にできたところまでを提出)		
4	資料の作り方 photoshopを使った資料作成1	動物のキャラクターモデルの資料作成1 (提出は無し)		
5	資料を元にしたモデルの作成 動物の形状をモデリング	キャラクターモデルの形状作成1 (提出は無し)		
6	特殊な機能の使い方1 Zsphere機能を使ったモデリング	人型素体モデルの作成1 (提出は無し)		
7	特殊な機能の使い方3 顔の形状を作成する	人型素体モデルの作成3 (提出は無し)		
8	モデルの最終チェック1 形状やポリゴン数の確認と修正	人型素体モデルの作成3 →モデルの提出1		
9	小物などのアイテムの作り方1 Zmodeler機能を使ったモデリング1	資料の作成 (提出は無し)		
10	小物などのアイテムの作り方3 Zmodeler機能を使ったモデリング3	モデルの作成 (提出は無し)		
11	胸像モデルの作成1 胸像をモデリングする方法1	資料の作成 (提出は無し)		
12	胸像モデルの作成3 顔、髪の毛の作り方1	顔、髪の毛の作成 (提出は無し)		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	胸像モデルの作成5 胴体の作り方1	胴体の作成 (提出は無し)		
15	胸像モデルの作成7 服、装飾の作り方1	服、装飾の作成 (提出は無し)		
16	胸像モデルの作成9 モデルの最終調整1	最終チェック (提出は無し)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D基礎A		川淵 直樹	■ 1年 後期	
到達目標	習得した技術の応用と新しい機能を使って綺麗に仕上げる方法の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		3Dプリンター会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	選択式の課題1	選択した課題の資料を作成		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(提出は無し)		
3	選択式の課題3	選択した課題のモデリング作業1		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(提出は無し)		
4	選択式の課題5	選択した課題のモデリング作業3		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(可能なら提出)		
5	胸像モデルの作成1	資料の作成		
	効率よくモデリングする方法1	(提出は無し)		
6	胸像モデルの作成3	顔、髪の毛の作成		
	効率よくモデリングする方法3	(提出は無し)		
7	胸像モデルの作成5	胴体の作成		
	効率よくモデリングする方法5	(提出は無し)		
8	胸像モデルの作成7	服、装飾の作成		
	最終調整	(可能なら提出)		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	全身モデルの作成1	資料、仕様書の作成		
	全身モデルをモデリングする方法1	(提出は無し)		
11	全身モデルの作成3	モデリング作業1		
	全身モデルをモデリングする方法3	(提出は無し)		
12	全身モデルの作成5	モデリング作業3		
	全身モデルをモデリングする方法5	(提出は無し)		
13	全身モデルの作成7	モデリング作業5		
	全身モデルをモデリングする方法5	(提出は無し)		
14	全身モデルの作成9	モデリング作業7		
	モデルを分割する方法1	(提出は無し)		
15	全身モデルの作成11	モデリング作業9		
	3Dプリンターに対応したモデルの編集	(提出は無し)		
16	全身モデルの作成13	モデリング作業11		
	最終調整	(可能なら提出)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D基礎B		川淵 直樹	■ 1年 前期	
到達目標	デジタルでフィギュアを作成する為の技術の習得	4単位		実務経験 3Dプリンター会社勤務歴有
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業「フィギュア3D基礎A」との連動について。			
2	Zbrushの使い方、動かし方2 形状の編集	こちらで用意したモデルの形状を編集する (時間内にできたところまでを提出)		
3	ガイド画像の設定方法 ガイド画像の設定して正確なモデルを作成する	猫のキャラクターモデルの作成2 (時間内にできたところまでを提出)		
4	資料の作り方 photoshopを使った資料作成2	動物のキャラクターモデルの資料作成2 完成した資料を提出		
5	資料を元にしたモデルの作成2 動物の形状をモデリング2	キャラクターモデルの形状作成1 (提出は無し)		
6	特殊な機能の使い方2 手足のモデルの作成	人型素体モデルの作成2 (提出は無し)		
7	特殊な機能の使い方4 胴体をカットし、肩と腰のパーツを作成する	人型素体モデルの作成4 (提出は無し)		
8	モデルの最終チェック2 今まで作成したモデルの形状やポリゴン数の確認と修正	人型素体モデルの作成6 →モデルの提出2		
9	小物などのアイテムの作り方2 Zmodeler機能を使ったモデリング2	資料の作成、モデリング作業 (提出は無し)		
10	小物などのアイテムの作り方4 Zmodeler機能を使ったモデリング4	モデルの作成 完成したモデルの提出		
11	胸像モデルの作成1 胸像をモデリングする方法1	資料の作成2 (提出は無し)		
12	胸像モデルの作成3 顔、髪の毛の作り方1	顔、髪の毛の作成2 (提出は無し)		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	胸像モデルの作成5 胴体の作り方1	胴体の作成2 (提出は無し)		
15	胸像モデルの作成7 服、装飾の作り方1	服、装飾の作成2 (提出は無し)		
16	胸像モデルの作成9 モデルの最終調整1	最終チェック2 (提出は無し)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D基礎B		川淵 直樹	■ 1年 後期	
到達目標	習得した技術の応用と新しい機能を使って綺麗に仕上げる方法の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		3Dプリンター会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	選択式の課題2	選択した課題の資料を作成2		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(提出は無し)		
3	選択式の課題4	選択した課題のモデリング作業2		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(提出は無し)		
4	選択式の課題6	選択した課題のモデリング作業4		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(モデル提出)		
5	胸像モデルの作成2	資料の作成2		
	効率よくモデリングする方法2	(提出は無し)		
6	胸像モデルの作成3	顔、髪の毛の作成		
	効率よくモデリングする方法4	(提出は無し)		
7	胸像モデルの作成6	胴体の作成		
	効率よくモデリングする方法6	(提出は無し)		
8	胸像モデルの作成8	モデルの最終調整		
	最終調整	(モデル提出)		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	全身モデルの作成1	資料、仕様書の作成2		
	全身モデルをモデリングする方法1	(提出は無し)		
11	全身モデルの作成3	モデリング作業2		
	全身モデルをモデリングする方法3	(提出は無し)		
12	全身モデルの作成5	モデリング作業4		
	全身モデルをモデリングする方法5	(提出は無し)		
13	全身モデルの作成7	モデリング作業6		
	全身モデルをモデリングする方法5	(提出は無し)		
14	全身モデルの作成9	モデリング作業8		
	モデルを分割する方法2	(提出は無し)		
15	全身モデルの作成11	モデリング作業10		
	3Dプリンターに対応したモデルの編集2	(提出は無し)		
16	全身モデルの作成13	モデリング作業12		
	最終調整	(モデル提出)		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタル基礎		中園大輔	■ 1年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。		4単位	実務経験
	外部依頼を通しデジタルスキルの活用を学ぶ。		64時数	
				広告会社勤務歴有
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			課題作品による評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	授業オリエンテーション MacPCをさわってみよう	MacPCをきる		
2	Adobe Illustratorを学ぶー1 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
	3	Adobe Illustratorを学ぶー2 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる	
4	Adobe Illustratorを学ぶー3 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 60分で2本を仕上げる		
	5	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザインリサーチ(市場調査)		
6	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ(デザイン帳)			
	7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作(Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作	
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作(Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
	9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作(Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作	
10	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 アドバタイジングを磨く	チェック、クラス総評 決定2案のデジタル作業		
	11	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 デジタルスキルを磨く	決定2案のデジタル仕上げ フォーマット仕上げ	
12	Adobe Photoshopを学ぶー1 顔写真撮影、写真編集を学ぶ	スマホで写真撮影 ツールを学ぶ		
	13	Adobe Photoshopを学ぶー2 前週内容引き続き、Photoshopをきる	写真の編集 各種顔写真を作る	
14	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 アドバタイジングを磨く	コンセプト定める ラフ5案、チェック		
	15	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル(イラレフォトショ)を磨く	デザイン案のデータ化	
16	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル(イラレフォトショ)を磨く	仕上げ、出力、クラス総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタルデザイン		中園大輔	■ 2年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を下級生に指導することで、自身の技術や知識を確立させる。また教え方を学び、外部依頼を通しデジタルスキルの活用を経験する。	4単位	実務経験 広告会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	授業オリエンテーション			
	下級生にPC指導するためのミーティング			
2	Adobe Illustratorを学ぶー1	設定ポスターのデジタルトレース		
	ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	120分で1本を仕上げる		
3	Adobe Illustratorを学ぶー2	設定ポスターのデジタルトレース		
	ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	120分で1本を仕上げる		
4	Adobe Illustratorを学ぶー3	設定ポスターのデジタルトレース		
	ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	60分で2本を仕上げる		
5	Adobe Illustratorを学ぶー4	設定ポスターのデジタルトレース		
	90分ターンのDTPトレーニング	90分で1本を仕上げる		
6	Adobe Illustratorを学ぶー5	設定ポスターのデジタルトレース		
	90分ターンのDTPトレーニング	90分で1本を仕上げる		
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】			
	コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】	Macを使用しての制作		
	デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)			
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】	Macを使用しての制作		
	デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)			
10	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】	チェック、クラス総評		
	アドバタイジングを磨く	決定2案のデジタル作業		
11	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】	決定2案のデジタル仕上げ		
	デジタルスキルを磨く	フォーマット仕上げ		
12	Adobe Photoshopを学ぶー1	スマホで写真撮影		
	顔写真撮影、写真編集を強化	ツールを学ぶ		
13	Adobe Photoshopを学ぶー2	写真の編集		
	前週内容引き続き、Photoshopを強化	各種顔写真を作る		
14	外部企業依頼【イベントポスターの提案】	コンセプト定める		
	アドバタイジングを磨く	ラフ5案、チェック		
15	外部企業依頼【イベントポスターの提案】	デザイン案のデータ化		
	デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く			
16	外部企業依頼【イベントポスターの提案】	仕上げ、出力、クラス総評		
	デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：総合デザイン学科	
教科名：デジタルデザイン		中園大輔	■ 2年 後期	
到達目標	様々な条件や制約の垢でのデザインを経験し、問題解決をする。リサーチを行いコンセプトや問題を明らかにしながら論理的にデザインを行う。	4単位	実務経験 広告会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 古賀 涼子	資材	
1	Adobeソフト トレーニング-1 90分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
2	Adobeソフト トレーニング-2 90分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (WEB)		
3	Adobeソフト トレーニング-3 60分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
4	Adobeソフト トレーニング-4 60分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (WEB)		
5	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
6	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
7	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (ロゴ)		
8	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
9	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
10	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
11	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
12	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
13	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
14	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
15	卒業制作-審査発表 審査			
16	2年間授業まとめ 今後の歩みを計画			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ演出基礎		西山 祐樹	■ 1年 前期	
到達目標	演出用語を理解し、絵コンテの読み書きが出来るようになる。価値観を広げアニメーションが人生をかける仕事に値することを感じる。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	画面サイズ、撮影サイズ1	画面のアスペクト比と	プリント	
		ロング～アップの演出		
3	シーンとカット (ショット) 1	カット割りの演出	プリント	
4	イマジナリーライン1	イマジナリーラインの守り方と	プリント	
		越え方		
5	マッチカット1	マッチカットの守り方	プリント	
6	レンズの画角1	広角 標準 望遠の演出	プリント	
7	モンタージュ1	モンタージュによる伝え方	プリント	
8	検定試験1	今までの内容を含めた作成を行う		
		ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足	プリント	
10	フィックス パン等カメラの動き1	カメラを動かす演出	プリント	
11	トラッキングとズーミングの効果1	カメラを動かす演出	プリント	
12	ディゾルブ等編集、撮影の効果1	フェード オーバーラップの演出	プリント	
13	フィルター効果、ワイプ等編集効果1	ストリームブラー	プリント	
		ラジアル等の演出		
14	色彩効果1	色相・彩度・明度	プリント	
		対比現象の演出		
15	まとめ初級実践1-1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践1-2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ演出基礎		西山 祐樹	■ 1年 後期	
到達目標	演出用語を理解し、絵コンテの読み書きが出来るようになる。価値観を広げアニメーションが人生をかける仕事に値することを感じる。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	画面サイズ、撮影サイズ2	画面のアスペクト比と ロング～アップの演出	プリント	
3	シーンとカット (ショット) 2	カット割りの演出	プリント	
4	イマジナリーライン2	イマジナリーラインの守り方と 越え方	プリント	
5	マッチカット2	マッチカットの守り方	プリント	
6	レンズの画角2	広角 標準 望遠の演出	プリント	
7	モンタージュ2	モンタージュによる伝え方	プリント	
8	検定試験	今までの内容を含めた作成を行う ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足	プリント	
10	フィックス パン等カメラの動き2	カメラを動かす演出	プリント	
11	トラッキングとズーミングの効果2	カメラを動かす演出	プリント	
12	ディゾルブ等編集、撮影の効果2	フェード オーバーラップの演出	プリント	
13	フィルター効果、ワイプ等編集効果2	ストリームブラー ラジアル等の演出	プリント	
14	色彩効果2	色相・彩度・明度 対比現象の演出	プリント	
15	まとめ初級実践Ⅱ-1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践Ⅱ-2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ企画基礎		西山 祐樹	■ 1年 前期	
到達目標	個人でアニメーション作品の企画から完成までの作業からアニメーション制作の流れを身につける。アニメ制作とリンク。	4単位	実務経験	
		64時数		
		アニメーターとしての業績有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画Ⅰ	企画の立案と	プリント	
		イメージボード作成		
3	絵コンテ作成Ⅰ	絵コンテの作業と	プリント	
		修正箇所提案		
4	レイアウト作業Ⅰ	画面構成、第一原画、	プリント	
		タイムシート作成		
5	作画作業Ⅰ-1	原画作業	プリント	
6	作画作業Ⅰ-2	原画作業	プリント	
7	作画作業Ⅰ-3	原画作業	プリント	
8	検定試験	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	作画作業Ⅰ-1	動画作業		
11	作画作業Ⅰ-2	動画作業		
12	仕上げ作業Ⅰ-1	背景・動画のスキャン		
13	仕上げ作業Ⅰ-2	彩色作業		
14	仕上げ作業Ⅰ-3	彩色作業		
15	撮影作業Ⅰ	デジタル撮影(コアレタス)		
16	まとめ初級実践Ⅰ	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ企画基礎		西山 祐樹	■ 1年 後期	
到達目標	アニメーション業界の仕事の工程の理解とやりがいを感じる。	4単位		実務経験
		64時数		
		アニメーターとしての業績有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画Ⅱ	企画の立案と	プリント	
		イメージボード作成		
3	絵コンテ作成Ⅱ	絵コンテの作業と	プリント	
		修正箇所の提案		
4	レイアウト作業Ⅱ	画面構成、第一原画、	プリント	
		タイムシート作成		
5	作画作業Ⅱ-1	原画作業	プリント	
6	作画作業Ⅱ-2	原画作業	プリント	
7	作画作業Ⅱ-3	原画作業	プリント	
8	検定試験	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	作画作業Ⅱ-1	動画作業		
11	作画作業Ⅱ-2	動画作業		
12	仕上げ作業Ⅱ-1	背景・動画のスキャン		
13	仕上げ作業Ⅱ-2	彩色作業		
14	仕上げ作業Ⅱ-3	彩色作業		
15	撮影作業Ⅱ	デジタル撮影(コアレタス)		
16	まとめ中級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		