

2024年度

イラスト・キャラクター専攻

シラバス

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス				1	
授業名	ソーシャルコミュニケーション	学年	1	単位数	1年 前期2 後期2
授業目的	ビジネスマナーの習得				
授業概要	ビジネス能力検定3級の取得を通じて社会人としてのマナーを身に付ける				
教科書	ビジネス能力検定3級テキスト	成績評価	ペーパーテスト、授業態度等による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	東出 圭介	実務経験	○		
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロンビアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年				

前 期		後 期	
1	期待される社会人とは	1	第3章
2	第1章	2	第4章
3	第2章	3	第5章
4	第3章	4	第6章
5	コミュニケーション向上講座	5	巻末資料
6	コミュニケーション向上講座	6	過去問
7	第4章	7	過去問
8	第5章	8	面接対策 自己分析
9	第6章	9	面接対策 自己分析
10	第7章	10	履歴書
11	プレゼンテーション	11	履歴書
12	プレゼンテーション	12	履歴書
13	第2編 第1章	13	個人面接
14	第2章	14	集団面接
15	第2章	15	ディスカッション
16	前期試験対策	16	マイナビ登録
17	前期試験		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス				2
授業名	視覚伝達論	学年	1	単位数 1年 前期2 後期2
授業目的	ビジュアル表現による情報伝達方法の習得			
授業概要	ノンバーバルコミュニケーションの考え方を学ぶ。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。			
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	ペーパーテスト、授業態度等による総合評価	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	北森 郁恵	実務経験	○	
実務内容	印刷会社(藤田印刷株式会社)のデザイン部門に所属後、デザイン会社(株式会社イザ)のグラフィックデザイナーとして広告物等の企画制作に携わる。専門学校札幌デザイナー学院卒。			

前 期		後 期	
1	ビジュアルコミュニケーションとは	1	視覚表現 イラストレーション II
2	ノンバーバルコミュニケーション①	2	視覚表現 グラフィックデザイン II
3	ノンバーバルコミュニケーション②	3	視覚表現 写真 II
4	視覚表現 イラストレーション I	4	視覚表現 映像 II-①
5	視覚表現 広告戦略におけるキャラクターデザイン	5	視覚表現 映像 II-②
6	視覚表現 広告戦略におけるキャラクターデザイン	6	試験対策①
7	視覚表現 グラフィックデザイン I-①	7	試験対策②
8	視覚表現 グラフィックデザイン I-②	8	後期試験
9	視覚表現 写真 I	9	進級制作
10	視覚表現 映像 I-①	10	
11	視覚表現 映像 I-②	11	
12	視覚表現 映像 I-③	12	
13	地方都市活性化のためのビジュアルコミュニケーション	13	
14	世界におけるビジュアルコミュニケーションによる	14	
15	試験対策①	15	
16	試験対策②	16	
17	前期試験		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

3

授業名	基礎デッサン	学年	1	単位数	1年 前期4 後期2
授業目的	デッサン力の習得				
授業概要	デザインに必要とされる基礎的な描画力を養うための効果的なドローイングをテキスト、及び様々なモチーフを用いて様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書		成績評価	各課題提出と、進級制作課題提出		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	櫻井 亮	実務経験	○		
実務内容	鍼灸師、柔道整復師の異色アーティストとして、2007年 第52回新道展 最高賞の協会賞受賞を始め、絵画から立体、数々のアートプロジェクトにて活躍、自ら主宰する「自然を身近に感じるをベースにしたモノ作りとアートNORTH FOREST ART LAB」でもワークショップをされています。				

前 期		後 期	
1	鉛筆削り、各鉛筆濃淡色だし	1	金属の材質感を描く「スプーンと立方体」
2	陰影法の理解を深める	2	布の材質感を描く
3	球体を描く(1)	3	ラベル付きのビン、ポカリスエット缶を描く
4	球体を描く(2)(3)	4	前週からの継続
5	onちゃんとキティちゃんを立体的に描く試み	5	手を描く(1)
6	onちゃんとキティちゃんを立体的に描く試み	6	手を描く(2)
7	円柱を描く	7	手を描く(3)
8	立方体を描く(1)	8	自分の「目」を描く
9	立方体を描く(2)(3)	9	前週からの継続
10	紙コップを描く	10	進級制作(手の構成デッサン)
11	組み合わせて描く	11	進級制作(手の構成デッサン)
12	モチーフを描く(1)	12	進級制作(手の構成デッサン)
13	モチーフを描く(2)	13	進級制作(手の構成デッサン)
14	モチーフを描く(3)	14	進級制作(手の構成デッサン)
15	モチーフを描く(4)－細密表現1－	15	進級制作(手の構成デッサン)
16	前週からの継続	16	進級制作(手の構成デッサン)
17	前週からの継続		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

4

授業名	ベーシックデザイン	学年	1	単位数	1年 前期8 後期4
授業目的	デザイン、作品製作の基礎となる技術、知識を学ぶ				
授業概要	デザインの基礎知識を学び、理解を深めることで、より説得性のある作品を制作する力を身につける。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	高島 幸直・佐藤 玲子	実務経験	○		
実務内容	高島 幸直/イラストレーターとして国内外での活躍。キャリア30年以上。印刷物のデザイン制作も担当。 佐藤 玲子/データイースト株式会社で6年ほどのち、現在までフリーランスで長年、活躍をされているイラストレーター、デザイナー。				

前 期		後 期	
1	ガイダンス/道具の使い方	1	UI・ピクトグラムについての理解と実践
2	発想の方法についての訓練、アイディアスケッチ	2	UI・ピクトグラムについての理解と実践
3	点・線・面についての理解	3	UI・ピクトグラムについての理解と実践
4	点・線・面についての理解	4	UI・ピクトグラムについての理解と実践
5	レイアウトについての理解	5	ポートフォリオ制作に向けてのデザイン
6	レイアウトについての理解	6	ポートフォリオ制作に向けてのデザイン
7	三分割法による実践	7	ポートフォリオ制作に向けてのデザイン
8	三分割法による実践	8	ポートフォリオ制作に向けてのデザイン
9	三分割法による実践	9	進級制作
10	リアル・キャラクター・単化・平面構成の作品制作	10	進級制作
11	リアル・キャラクター・単化・平面構成の作品制作	11	進級制作
12	リアル・キャラクター・単化・平面構成の作品制作	12	進級制作
13	リアル・キャラクター・単化・平面構成の作品制作	13	進級制作
14	数字のビジュアル化 課題:トランプのデザイン制作	14	進級制作
15	数字のビジュアル化 課題:トランプのデザイン制作	15	進級制作
16	数字のビジュアル化 課題:トランプのデザイン制作	16	進級制作
17	数字のビジュアル化 課題:トランプのデザイン制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

5

授業名	基礎DTP	学年	1	単位数	1年 前期4 後期4
授業目的	デザインに必要なアプリケーションの操作の習得と応用				
授業概要	デザインに必要なアプリケーションの基礎を学ぶ。Adobe Illustrator / Adobe Photoshop の基本的操作を学ぶ。 5				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	濱欠 優希	実務経験	○		
実務内容	本校卒業後、グラフィックデザインの仕事に携わり、その後、動画コンテンツの制作、webデザインをてがける				

前 期		後 期	
1	ガイダンス/Adobe Illustrator の基本操作	1	書籍の研究
2	Illustratorの基本操作	2	書籍の研究
3	Illustratorの基本操作	3	書籍の研究
4	Illustratorの基本操作	4	書籍装丁デザイン実践
5	Illustratorの基本操作	5	書籍装丁デザイン実践
6	パスによるトレースとクリッピングマスク	6	書籍装丁デザイン実践
7	パスによるトレースとクリッピングマスク	7	書籍装丁デザイン実践
8	パスによるトレースとクリッピングマスク	8	書籍装丁デザイン実践
9	印刷データの作成(トリムマーク/たち落とし/画像解像度)	9	進級制作
10	印刷データの作成(トリムマーク/たち落とし/画像解像度)	10	進級制作
11	印刷データの作成(トリムマーク/たち落とし/画像解像度)	11	進級制作
12	印刷データの作成(トリムマーク/たち落とし/画像解像度)	12	進級制作
13	Photoshopの基本操作	13	進級制作
14	Photoshopの基本操作	14	進級制作
15	Photoshopを使用した作品制作	15	進級制作
16	Photoshopを使用した作品制作	16	進級制作
17	Photoshopを使用した作品制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

6

授業名	カラープラン	学年	1	単位数	1年 前期4 後期2
授業目的	実習を通して色彩の基本原理と調合、各分野に広く活用できる「理論に裏付けられた色彩の基本」を学ぶ。				
授業概要	アクリルガッシュの基本的な塗り方、画面作図を経て、色彩の基本的演習を行います。面積対比コンポジション、グレースケール、三原色からの様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。前期のアナログでのカラープランニングを澁谷俊彦が、後期のデジタルカラープランニングを北村千鶴が担当する。				
教科書	デザインの色彩、トータルカラー	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	前期 / 澁谷 俊彦 高島 幸直 後期 / 北村 千鶴	実務経験	○		
実務内容	澁谷 俊彦/1960年室蘭生まれ、札幌在住の美術家。現在は個展中心に発表活動。札幌文化奨励賞、北海道文化奨励賞を受賞。2017年4月に専門学校札幌デザイナー学院学校長に就任。 高島 幸直/イラストレーターとして国内外での活躍。キャリア30年以上。印刷物のデザイン制作も担当。 北村 千鶴/北海道歯科技術専門学校卒、子個人事業主としてグラフィックデザイナーとして活動、色彩クリエイター資格一般社団法人設立				

前 期		後 期	
1	ガイダンス / 言葉とカラーイメージ(色鉛筆編) デ	1	色の基礎
2	課題/平塗り7色 ①画面作図 ②溝引き、平塗の	2	色の基礎
3	③本制作(9画面) ④塗り斑面は2度塗り	3	色を与える影響
4	⑤はみ出し個所のホワイト修正	4	配色の基礎/色彩心理
5	⑥提出	5	配色の基礎/色彩心理
6	課題/白黒グラデーション5段階の作製①	6	配色の基礎/色彩心理
7	白黒グラデーション5段階の作製②	7	配色の基礎/色彩心理
8	課題/色の三属性の講義と課題導入 ①作図	8	配色の基礎/色彩心理
9	②三原色彩色	9	色の知識
10	③色の調合	10	色とデザインテクニック
11	課題/立体表現 ①画面作図	11	色とデザインテクニック
12	②配色計画(トータルカラーで2案)	12	色とデザインテクニック
13	③本制作	13	色とデザインテクニック
14	④完成 提出	14	色とデザインテクニック
15	課題/寒暖のイメージ対比 I-①	15	作品鑑賞
16	課題/寒暖のイメージ対比 I-②	16	作品鑑賞
17	課題/寒暖のイメージ対比 I-③		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

7

授業名	イラスト・キャラクター I	学年	1	単位数	1年 前期2 後期2
授業目的	基礎技術の習得を中心とし、目的意識の向上を図る。				
授業概要	強調と省略・情報収集・探求心の育成。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	配布プリント	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	高島 幸直	実務経験	○		
実務内容	イラストレーターとして国内外での活躍。キャリア30年以上。印刷物のデザイン制作も担当。				

前 期		後 期	
1	ガイダンス/学生が線把握のための自由イラスト	1	水彩鉛筆・カラーインクの使い方
2	課題:円のみでデザインする動物イラストレーション	2	水彩イラスト制作
3	課題:円のみでデザインする動物イラストレーション	3	課題:テーマに沿ったB3イラスト制作 ①アイディアスケッチ
4	課題:円のみでデザインする動物イラストレーション	4	課題:テーマに沿ったB3イラスト制作 ②下書き→彩色開始
5	課題:円のみでデザインする動物イラストレーション	5	課題:テーマに沿ったB3イラスト制作 ③彩色
6	課題:円のみでデザインする動物イラストレーション	6	課題:テーマに沿ったB3イラスト制作 ④テクニック指導
7	課題:ご当地キャラクターデザイン 北海道フェスタ	7	課題:テーマに沿ったB3イラスト制作 ⑤テクニック指導
8	課題:ご当地キャラクターデザイン 北海道フェスタ	8	課題:テーマに沿ったB3イラスト制作 ⑥テクニック指導
9	課題:ご当地キャラクターデザイン 北海道フェスタ	9	進級制作 課題:B2イラスト ①課題導入、水張りデモンストレーション
10	課題:ご当地キャラクターデザイン 北海道フェスタ	10	進級制作 課題:B2イラスト ②アイディアスケッチ
11	課題:ご当地キャラクターデザイン 北海道フェスタ	11	進級制作 課題:B2イラスト ③下書き
12	課題:ご当地キャラクターデザイン 北海道フェスタ	12	進級制作 課題:B2イラスト ④下書きの完成
13	課題:リアルイラストレーション1	13	進級制作 課題:B2イラスト ⑤彩色開始
14	課題:リアルイラストレーション1	14	進級制作 課題:B2イラスト ⑥彩色
15	課題:リアルイラストレーション1	15	進級制作 課題:B2イラスト ⑦彩色
16	課題:リアルイラストレーション1	16	進級制作 課題:B2イラスト ⑧提出
17	課題:リアルイラストレーション1		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

8

授業名	イラスト・キャラクターⅡ	学年	1	単位数	1年 前期2 後期2
授業目的	作品制作を通してイラストレーションの知識と技術を備える。				
授業概要	イラストレーションを制作するために必要な画材スキルを学ぶ。また自分に合った画材を探求する。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	原 理紗	実務経験	○		
実務内容	本校卒業後、漫画家アシスタントに従事。イラストレーターとしても活躍。				

前 期		後 期	
1	iPadの使用方法、clipstudioの使用方法基本	1	clipstudioの使用方法練習課題4(A4とインスタサイズのサイズ感を考える)/使用用途の違いによる描き方の違い
2	iPadの使用方法、clipstudioの使用方法基本	2	clipstudioの使用方法練習課題4(A4とインスタサイズのサイズ感を考える)/使用用途の違いによる描き方の違い
3	clipstudioの使用方法練習課題1(キャラ単体)	3	clipstudioの使用方法練習課題4(A4とインスタサイズのサイズ感を考える)/使用用途の違いによる描き方の違い
4	clipstudioの使用方法練習課題1(キャラ単体)	4	clipstudioの使用方法練習課題4(A4とインスタサイズのサイズ感を考える)/使用用途の違いによる描き方の違い
5	clipstudioの使用方法練習課題1(キャラ単体)	5	clipstudioの使用方法練習課題4(A4とインスタサイズのサイズ感を考える)/使用用途の違いによる描き方の違い
6	clipstudioの使用方法練習課題1(キャラ単体)	6	clipstudioの使用方法練習課題4(A4とインスタサイズのサイズ感を考える)/使用用途の違いによる描き方の違い
7	clipstudioの使用方法練習課題2(キャラ2体)	7	clipstudioの使用方法練習課題4(A4とインスタサイズのサイズ感を考える)/使用用途の違いによる描き方の違い
8	clipstudioの使用方法練習課題2(キャラ2体)	8	clipstudioの使用方法練習課題4(A4とインスタサイズのサイズ感を考える)/使用用途の違いによる描き方の違い
9	clipstudioの使用方法練習課題2(キャラ2体)	9	進級制作
10	clipstudioの使用方法練習課題2(キャラ2体)	10	進級制作
11	clipstudioの使用方法練習課題2(キャラ2体)	11	進級制作
12	clipstudioの使用方法練習課題2(キャラ2体)	12	進級制作
13	clipstudioの使用方法練習課題2(キャラ2体)	13	進級制作
14	clipstudioの使用方法練習課題3(キャラ複数)	14	進級制作
15	clipstudioの使用方法練習課題3(キャラ複数)	15	進級制作
16	clipstudioの使用方法練習課題3(キャラ複数)	16	進級制作
17	clipstudioの使用方法練習課題3(キャラ複数)		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

9

授業名	イラスト・キャラクターⅢ	学年	1	単位数	1年 前期2 後期2
授業目的	作品制作を通してイラストレーションの知識と技術を備える。				
授業概要	イラストレーションを制作するために必要な画材スキルを学ぶ。また自分に合った画材を探求する。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	坂本 純一	実務経験	○		
実務内容	京都精華大学マンガ学部アニメーション学科卒。有限会社TRICK BLOCK、有限会社カイカイキキSAPPORO STUDIO PONCOTAN、exsa株式会社にて3DCGデザイナーとして勤務。シャレット株式会社にて映像ディレクター、3DCGディレクターとして勤務。				

前 期		後 期	
1	前期ガイダンス・色鉛筆によるイラストレーション制作	1	後期ガイダンス
2	色鉛筆によるイラストレーション制作	2	テーマイラストレーション制作1
3	色鉛筆によるイラストレーション制作	3	テーマイラストレーション制作1
4	キャラクター制作	4	テーマイラストレーション制作1
5	キャラクター制作	5	テーマイラストレーション制作2
6	キャラクター制作	6	テーマイラストレーション制作2
7	キャラクター制作	7	テーマイラストレーション制作2
8	テーマを決めてポーズイラストレーション制作	8	テーマイラストレーション制作2
9	テーマを決めてポーズイラストレーション制作	9	進級制作
10	テーマを決めてポーズイラストレーション制作	10	進級制作
11	テーマを決めてポーズイラストレーション制作	11	進級制作
12	ターゲットを意識したイラストレーション制作	12	進級制作
13	ターゲットを意識したイラストレーション制作	13	進級制作
14	ターゲットを意識したイラストレーション制作	14	進級制作
15	ターゲットを意識したイラストレーション制作	15	進級制作
16	ターゲットを意識したイラストレーション制作	16	進級制作
17	ターゲットを意識したイラストレーション制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

10

授業名	デジタルイラスト	学年	1	1年	1年 後期4
授業目的	デジタルイラストの制作基礎から学び、表現方法の応用を修得する。				
授業概要	ペンタブレットの使用、並びにPCによるイラスト制作の基礎を学び、進級制作時には一枚絵が描けるようになるためのスキルを身に付けるよ				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	原 理紗	実務経験	○		
実務内容	本校卒業後、漫画家アシスタントに従事。イラストレーターとしても活躍。				

前 期		後 期	
1		1	第一課題制作(状況を確認しながらテーマを確定)
2		2	第一課題制作
3		3	第一課題提出
4		4	第二課題制作(状況を確認しながらテーマを確定)
5		5	第二課題制作
6		6	第二課題提出
7		7	進級制作用課題説明(状況を確認しながらテーマを確
8		8	進級制作用課題制作
9		9	進級制作用課題制作
10		10	進級制作用課題制作
11		11	進級制作用課題制作
12		12	進級制作用課題制作
13		13	進級制作用課題制作
14		14	進級制作用課題制作
15		15	進級制作用課題制作
16		16	進級制作用課題提出
17			

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

11

授業名	デザイン論	学年	2	単位数	2年 前期2
授業目的	デザイン的な視点を養い、制作者側の視点に立つことで見える意図や方法を知る。				
授業概要	世の中にあるモノには、その源流(ルーツ)を探る。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	最終週にレポート提出。		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	高島 幸直	実務経験	○		
実務内容	<small> 青少年科学館などの内部展示に携わる。さらに印刷デザイン系の会社、紙の流通会社営業職などを経て、本校勤務に至る。また、1990年より作家活動を開始。作品展、コンペなどを多く経験。販売士2級、紙営業士の資格を有する。2006年FELISSIMOトリビュート21最優秀賞受賞。2008年「Crazy 4 Cult II」に応募。ファイナリストに選ばれる。(Gallery 1988 - Los Angeles) 2010年「LUNA MUSIC」オリジナルグッズにデザイン採用。(LUNA MUSIC - Indianapolis) </small>				

前 期		後 期	
1	イラストレーション史(前編)	1	
2	イラストレーション史(後編)	2	
3	サヴィニャックとエルベ・モルバン1960年代のポスター画家とは？	3	
4	ディックブルーナのシンプルなデザイン	4	
5	「暮らしの手帖」初代編集長花森安治の暮らしに向き合うデザイン	5	
6	アンディウオーホル	6	
7	日本のマンガの歴史にをたどり、表現の可能性を	7	
8	ロングウェイノース地球のてっぺん	8	
9	チェブラーシカを例にキャラクター展開に見る正しい方向性とは？	9	
10	シルクドソレイユ	10	
11	彫刻家成田亨が残したウルトラマンと怪獣のデザイン	11	
12	レイモンド・ブリッグスについて	12	
13	絵本についての考察1	13	
14	絵本についての考察2	14	
15	思いを形に。表現の可能性を追求すること～「石ノ森章太郎」	15	
16	デザイン概論の補足1	16	
17	デザイン概論の補足2		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

12

授業名	就職対策	学年	2	単位数	2年 前期2
授業目的	実践に即して、企業訪問、面接試験、就職用ポートフォリオ作成の指導を行う。				
授業概要	実践に即して、企業訪問、面接試験、就職用ポートフォリオ作成の指導を行う。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	学校制作 配布プリント	成績評価	課題提出による評価。点数基準は学校基準による		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	高橋 賢	実務経験	○		
実務内容	キャリアセンター職員。				

前 期		後 期	
1	ガイダンス	1	
2	就職活動の進め方	2	
3	自己分析①	3	
4	自己分析②	4	
5	業界・企業研究①	5	
6	業界・企業研究②	6	
7	履歴書の書き方①	7	
8	履歴書の書き方②	8	
9	履歴書の書き方③	9	
10	面接試験対策①	10	
11	面接試験対策②	11	
12	面接試験対策③	12	
13	ポートフォリオ対策①	13	
14	ポートフォリオ対策②	14	
15	ポートフォリオ対策③	15	
16	学内企業説明会・セミナー	16	
17	学内企業説明会・セミナー		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

13

授業名	DTP I	学年	2	単位数	2年 前期2
授業目的	DTPとWEBのより高いスキルと意識を身につける。				
授業概要	実践作業を中心にデザイナーとしての、より高いスキルと意識を身につける。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	石上 光太郎	実務経験	○		
実務内容	1993年北海道デザイナー専門学校グラフィックデザイン科卒業後、㈱ジャパン・ライフ・デザイン・システムズ ノルド、㈱マーケティングコミュニケーションエルグ、㈱オブジェクティブを経て現在、フリーランスで活躍するアートディレクター、グラフィックデザイナー。				

前 期		後 期	
1	DTP / 印刷基礎知識	1	卒業制作
2	DTP / ベジェ曲線	2	卒業制作
3	DTP / ショートカット修得	3	卒業制作
4	DTP / ライブラリの知識とポスター制作1	4	卒業制作
5	DTP / ライブラリの知識とポスター制作2	5	卒業制作
6	DTP / ライブラリの知識とポスター制作3	6	卒業制作
7	DTP / 印刷基礎知識、アップロード実技	7	卒業制作
8	DTP / 印刷用データ制作の実技練習	8	卒業制作
9	DTP / 新聞入稿基礎知識、新聞広告制作1	9	卒業制作
10	DTP / 新聞広告制作2	10	卒業制作
11	DTP / 新聞広告制作3	11	卒業制作
12	DTP / 合成フォントの理解	12	卒業制作
13	DTP / 2色印刷	13	卒業制作
14	DTP / illustrator・Photoshopを使用した課題制作1	14	卒業制作
15	DTP / illustrator・Photoshopを使用した課題制作2	15	卒業制作
16	DTP / illustrator・Photoshopを使用した課題制作3	16	卒業制作
17	DTP / illustrator・Photoshopを使用した課題制作4		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

14

授業名	動画	学年	2	単位数	2年 前期4
授業目的	実践作業を中心にデザイナーとしての、より高いスキルと意識を身につける。				
授業概要	世の中にあふれているデザインを感じてもらい、身近にある物を観察し、グラフィックデザインしてもらおう。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	濱欠 優希	実務経験	○		
実務内容	大手デザイン会社を経てデザイナーとしてポスター・パッケージなどの紙媒体、イラスト制作、SNS広告やMVなど映像制作など幅広く手掛ける。ディレクター、カメラマンとしても活動。本校卒業生。				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション・座学自己紹介・動画の基本的なお話	1	卒業制作
2	Premier Proを使った 動画制作①課題の説明・サンプル作り Premier Proの操作に少し慣れてもらう	2	卒業制作
3	Premier Proを使った 動画制作②課題の説明・案出し	3	卒業制作
4	案出し・制作	4	卒業制作
5	制作	5	卒業制作
6	制作	6	卒業制作
7	制作	7	卒業制作
8	制作・提出	8	卒業制作
9	提出	9	卒業制作
10	Premier Proを使った動画制作③課題の説明・案出し	10	卒業制作
11	案出し・制作	11	卒業制作
12	制作	12	卒業制作
13	制作	13	卒業制作
14	制作	14	卒業制作
15	制作	15	卒業制作
16	制作・提出	16	卒業制作
17	提出		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

15

授業名	基礎WEB	学年	2	単位数	2年 前期2
授業目的	DTPとWEBのより高いスキルと意識を身につける。				
授業概要	実践作業を中心にデザイナーとしての、より高いスキルと意識を身につける。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	濱欠 優希	実務経験	○		
実務内容	大手デザイン会社を経てデザイナーとしてポスター・パッケージなどの紙媒体、イラスト制作、SNS広告やMVなど映像制作など幅広く手掛ける。ディレクター、カメラマンとしても活動。本校卒業生。				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション・座学自己紹介・webの基本的な	1	卒業制作
2	座学 webの基本的なお話②	2	卒業制作
3	Photoshopを使ったwebバナーの制作 ① 課題の説明・サンプル作り Photoshopの操作に少し慣れてもらう	3	卒業制作
4	Photoshopを使ったwebバナーの制作 ② 課題の説明	4	卒業制作
5	案出し・制作	5	卒業制作
6	制作	6	卒業制作
7	制作	7	卒業制作
8	制作	8	卒業制作
9	制作(リサイズ)・提出	9	卒業制作
10	提出	10	卒業制作
11	XDを使ったデザインカンパ制作 ① 課題の説明・サンプル作り XDの操作に少し慣れてもらう	11	卒業制作
12	XDを使ったデザインカンパ制作 ② 課題の説明・制作	12	卒業制作
13	制作	13	卒業制作
14	制作	14	卒業制作
15	制作	15	卒業制作
16	制作・提出	16	卒業制作
17	提出		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

授業名	ビジュアルデザイン	学年	2	単位数	2年 前期6 後期6
授業目的	ビジュアルコミュニケーションを主とした資格表現を学ぶ。				
授業概要	様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を活用した就職活動に使用する。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。3コマあるうちの2コマを稲見優が担当。1コマを高島幸直が担当。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	高島 幸直	実務経験	○		
実務内容	イラストレーターとして国内外での活躍。キャリア30年以上。印刷物のデザイン制作も担当。				

前 期		後 期	
1	ポートフォリオ冒頭イラストの制作 / レクチャー	1	卒業制作
2	ポートフォリオ冒頭イラストの制作 / アイディアだし	2	卒業制作
3	ポートフォリオ冒頭イラストの制作 / アイディアだし	3	卒業制作
4	ポートフォリオ冒頭イラストの制作 / アイディアだし	4	卒業制作
5	ポートフォリオ冒頭イラストの制作 / 実制作	5	卒業制作
6	ポートフォリオ冒頭イラストの制作 / 実制作	6	卒業制作
7	ポートフォリオ冒頭イラストの制作 / 実制作→提出	7	卒業制作
8	企画の為のキャラクター制作1 / レクチャー	8	卒業制作
9	企画の為のキャラクター制作1 / アイディアだし	9	卒業制作
10	企画の為のキャラクター制作1 / 制作	10	卒業制作
11	企画の為のキャラクター制作1 / 制作	11	卒業制作
12	企画の為のキャラクター制作1 / 制作	12	卒業制作
13	企画の為のキャラクター制作2 / アイディアだし	13	卒業制作
14	企画の為のキャラクター制作2 / アイディアだし	14	卒業制作
15	企画の為のキャラクター制作2 / 実制作	15	卒業制作
16	企画の為のキャラクター制作2 / 実制作	16	卒業制作
17	企画の為のキャラクター制作2 / 提出		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

授業名	スキルアップ	学年	2	単位数	2年 前期2
授業目的	表現技術や表現方法を反復し、作品をより良く見せるための表現力と技術を学ぶ。				
授業概要	皆で足並みを揃える課題は用意せず、各自自主制作の形で自身の得手不得手を伸ばしていく。明確にリテイクを出していく、下書きに直接赤ペンを入れていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。 スキルアップ内で制作した作品で冊子を作ってもらい授業を最後に設けたので、締切の強制力はありません。制作内容は自由にやってもらい形です。また、自身で得手不得手に挑戦してもらい、そこに赤ペンを入れることで技術向上を目指してもらいます。				
担当教員	佐藤 玲子	実務経験	○		
実務内容	データイースト株式会社で6年ほどのち、現在までフリーランスで長年、活躍をされているイラストレーター、デザイナー。				

前 期		後 期	
1	デジタルイラストの技術向上に関するお話	1	卒業制作スキルアップ
2	デジタルイラストの技術向上練習	2	卒業制作スキルアップ
3	デジタルイラストの技術向上練習	3	卒業制作スキルアップ
4	デジタルイラストによるグッズ制作1	4	卒業制作スキルアップ
5	デジタルイラストによるグッズ制作1	5	卒業制作スキルアップ
6	デジタルイラストによるグッズ制作1	6	卒業制作スキルアップ
7	デジタルイラストによるグッズ制作1	7	卒業制作スキルアップ
8	デジタルイラストによるグッズ制作1	8	卒業制作スキルアップ
9	デジタルイラストによるグッズ制作2	9	卒業制作スキルアップ
10	デジタルイラストによるグッズ制作2	10	卒業制作スキルアップ
11	デジタルイラストによるグッズ制作2	11	卒業制作スキルアップ
12	デジタルイラストによるグッズ制作2	12	卒業制作スキルアップ
13	デジタルイラストによる大型ポスター出力A1	13	卒業制作スキルアップ
14	デジタルイラストによる大型ポスター出力A1	14	卒業制作スキルアップ
15	デジタルイラストによる大型ポスター出力A1	15	卒業制作スキルアップ
16	デジタルイラストによる大型ポスター出力A1	16	卒業制作スキルアップ
17	デジタルイラストによる大型ポスター出力A1		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

18

授業名	イラスト・キャラクターⅣ	学年	2	単位数	2年 前期4
授業目的	1年次から積み上げてきた基礎的な修得技術の更なるレベルアップと目指す方向性に沿った作品作り				
授業概要	実務レベルのプロフェッショナルとしての作品制作、アイディアスケッチから制作仕上げまでを学ぶ。様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	原 理紗	実務経験	○		
実務内容	本校卒業後、漫画家アシスタントに従事。イラストレーターとしても活躍。				

前 期		後 期	
1	12星座キャラクター制作説明からアイディアスケッチ	1	卒業制作
2	アイディアスケッチ	2	卒業制作
3	アイディアスケッチ→デザイン決定 デジタルチェック	3	卒業制作
4	本制作 デジタルチェック	4	卒業制作
5	下描き デジタルチェック	5	卒業制作
6	彩色制作 デジタルチェック	6	卒業制作
7	進捗確認	7	卒業制作
8	進捗確認	8	卒業制作
9	進捗確認	9	卒業制作
10	進捗確認	10	卒業制作
11	提出	11	卒業制作
12	I am here (私はここにいます) アイディアスケッチ	12	卒業制作
13	下描き	13	卒業制作
14	彩色へ	14	卒業制作
15	継続制作	15	卒業制作
16	継続制作	16	卒業制作
17	完成→提出		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

19

授業名	イラスト・キャラクターⅤ	学年	2	単位数	2年 前期2
授業目的	与えられた素材をもとに、イメージを膨らませ、企画を具体化する力を育みます。				
授業概要	イラストレーションにとどまらず、ミクストメディアを取り入れ、柔軟な発想からの様々なビジュアルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	※今回はPC教室の都合がつかないこともあり、デジタルは普通教室で制作できるiPadのCLIPSTUDIOを使用する。				
担当教員	坂本 純一	実務経験	○		
実務内容	京都精華大学マンガ学部アニメーション学科卒。有限会社TRICK BLOCK、有限会社カイカイキキSAPPORO STUDIO PONCOTAN、exsa株式会社にて3DCGデザイナーとして勤務。シャレット株式会社にて映像ディレクター、3DCGディレクターとして勤務。				

前 期		後 期	
1	ミクストメディアについての紹介・課題説明	1	卒業制作
2	ベース素材の制作	2	卒業制作
3	ベース素材の制作	3	卒業制作
4	ベース素材の制作(各自スキャン及び撮影しデー	4	卒業制作
5	コラージュ素材制作	5	卒業制作
6	コラージュ素材制作(各自スキャン及び撮影しデー	6	卒業制作
7	コラージュ制作(アクリル絵の具、メディウムなどの	7	卒業制作
8	コラージュ制作(アクリル絵の具、メディウムなどの	8	卒業制作
9	コラージュ制作(アクリル絵の具、メディウムなどの	9	卒業制作
10	デジタルデータによるコラージュ制作(Clipstudioに	10	卒業制作
11	デジタルデータによるコラージュ制作(Clipstudio による編集)	11	卒業制作
12	デジタルデータによるコラージュ制作(Clipstudioに	12	卒業制作
13	デジタルデータによるコラージュ制作(Clipstudioに	13	卒業制作
14	デジタルデータによるコラージュ制作(Clipstudioに	14	卒業制作
15	デジタルデータによるコラージュ制作(Clipstudio による編集)	15	卒業制作
16	デジタルデータによるコラージュ制作(Clipstudioに	16	卒業制作
17	合 評		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

20

授業名	イラスト・キャラクターⅥ	学年	2	単位数	2年 前期2
授業目的	表現の幅を広げるための柔軟性を身に付ける課題制作を中心に行います。				
授業概要	自ら使用する画材などを選びつつ、その作業工程の管理を行い、表現においては豊かな発想で制作するようにす				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考					
担当教員	澁谷 俊彦	実務経験	○		
実務内容	1960年室蘭生まれ、札幌在住の美術家。現在は個展中心に発表活動。札幌文化奨励賞、北海道文化奨励賞を受賞。2017年4月に専門学校札幌デザイナー学院学校長に就任。				

前 期		後 期	
1	ポーズイラスト出題	1	卒業制作
2	ポーズイラスト制作	2	卒業制作
3	ポーズイラスト制作	3	卒業制作
4	ポーズイラスト制作	4	卒業制作
5	15個の感情表現説明 アイディア出し	5	卒業制作
6	15個の感情表現 アイディア出し	6	卒業制作
7	15個の感情表現制作	7	卒業制作
8	15個の感情表現制作	8	卒業制作
9	15体の感情表現説明 アイディア出し	9	卒業制作
10	15体の感情表現 アイディア出し	10	卒業制作
11	15体の感情表現制作	11	卒業制作
12	15体の感情表現制作	12	卒業制作
13	3つのテーマイラスト説明	13	卒業制作
14	3つのテーマイラスト制作	14	卒業制作
15	3つのテーマイラスト制作	15	卒業制作
16	3つのテーマイラスト制作	16	卒業制作
17	3つのテーマイラスト制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

授業名	デジタルイラストⅡ	学年	2	単位数	2年 前期2
授業目的	デジタルイラストを制作する上での応用技術の実践				
授業概要	卒業制作に向けてアイデアを実現する方法を学ぶことを重点に様々なデジタルを主とするコミュニケーションの表現方法を知り、自身の表現の幅を広げていく。				
教科書	プリント配布、classroom利用。	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	櫻井 亮	実務経験	○		
実務内容	鍼灸師、柔道整復師の異色アーティストとして、2007年 第52回新道展 最高賞の協会賞受賞を始め、絵画から立体、数々のアートプロジェクトにて活躍、自ら主宰する「自然を身近に感じるをベースにしたモノ作りとアートNORTH FOREST ART LAB」でもワークショップをされています。				

前 期		後 期	
1	教科説明～キャラクターデザイン制作	1	卒業制作
2	キャラクターデザインのアイデア出し	2	卒業制作
3	キャラクターデザインのアイデア出し	3	卒業制作
4	キャラクターデザインのアイデア出し	4	卒業制作
5	キャラクターデザインのアイデア出し	5	卒業制作
6	キャラクターデザイン設定資料作成	6	卒業制作
7	キャラクターデザイン設定資料作成	7	卒業制作
8	キャラクターデザイン設定資料作成	8	卒業制作
9	キャラクターデザイン設定資料作成	9	卒業制作
10	キャラクターデザイン設定資料作成	10	卒業制作
11	キャラクターデザインを用いた1枚絵の作成/アイデア出し	11	卒業制作
12	キャラクターデザインを用いた1枚絵の作成/アイデア出し	12	卒業制作
13	キャラクターデザインを用いた1枚絵の作成/アイデア出し	13	卒業制作
14	キャラクターデザインを用いた1枚絵の作成/作成	14	卒業制作
15	キャラクターデザインを用いた1枚絵の作成/作成	15	卒業制作
16	キャラクターデザインを用いた1枚絵の作成/作成	16	卒業制作
17	キャラクターデザインを用いた1枚絵の作成/作成		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス

22

授業名	卒業制作(企画・制作・演習・作品)	学年	2	2年	2年 後期28
授業目的	2年間の集大成としての作品制作。				
授業概要	2年間の集大成として、デザイン・イラスト的観点からコンセプトの立案、プランニング、デザイン、プレゼンまでを総じて取り組む作品制作。				
教科書	プリント配布	成績評価	課題提出と授業態度による総合評価		
備考					
担当教員	各学生指導担当講師による	実務経験	○		
実務内容					

前 期		後 期	
1		1	卒業制作
2		2	卒業制作
3		3	卒業制作
4		4	卒業制作
5		5	卒業制作
6		6	卒業制作
7		7	卒業制作
8		8	卒業制作
9		9	卒業制作
10		10	卒業制作
11		11	卒業制作
12		12	卒業制作
13		13	卒業制作
14		14	卒業制作
15		15	卒業制作
16		16	卒業制作
17			

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります