

2026年度

イラスト・キャラクター専攻

シラバス

2026年度 ファッション専攻 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 前期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	検定内容、マナーについて	1	
2	第1編 第1章	2	
3	第2章	3	
4	第3章	4	
5	第4章	5	
6	第5章	6	
7	第6章	7	
8	第7章	8	
9	第2編 第1章	9	
10	第2章	10	
11	第3章	11	
12	第4章	12	
13	第5章	13	
14	第6章	14	
15	働く前の基礎知識	15	
16	過去問	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			

2026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貢献	14	
15	前期試験	15	
16		16	
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			

2026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2 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	菱野 史彦	実務経験	○				
実務内容	北海道教育大学卒業。北海道美術協会第86回道展協会賞、北海道銀行芸術文化奨励賞、JRタワー・アートプラネット・ラスト展・グランプリ受賞。						

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)ー細密表現1ー	15	進級制作(手の構成デッサン)
16		16	
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			

4

前 期		後 期	
1	ガイダンス/道具の使い方	1	本の装丁初期課題
2	発想の方法についての訓練、アイディアスケッチ・サ	2	本の装丁初期課題
3	点・線・面についての理解	3	本の装丁初期課題
4	点・線・面についての理解	4	本の装丁中期課題
5	レイアウトについての理解	5	本の装丁中期課題
6	レイアウトについての理解	6	本の装丁中期課題
7	三分割法による実践	7	本の装丁中期課題
8	三分割法による実践	8	本の装丁中期課題
9	三分割法による実践	9	進級制作
10	単化・平面構成の作品制作	10	進級制作
11	単化・平面構成の作品制作	11	進級制作
12	単化・平面構成の作品制作	12	進級制作
13	単化・平面構成の作品制作	13	進級制作
14	単化応用デザイン制作	14	進級制作
15	単化応用デザイン制作	15	進級制作
16		16	
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

2026年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス						5
授業名	基礎CG	学年	1	単位数	1年 前期2 後期2	
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。					
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	図鑑ページ作成
2	Illustratorの基本操作	2	図鑑ページ作成
3	Illustratorの基本操作	3	図鑑ページ作成
4	Illustratorの基本操作	4	雑誌ページ制作orパッケージデザイン(選択式)
5	Illustratorの基本操作	5	雑誌ページ制作orパッケージデザイン(選択式)
6	パスによるトレースとクリッピングマスク	6	雑誌ページ制作orパッケージデザイン(選択式)
7	パスによるトレースとクリッピングマスク	7	雑誌ページ制作orパッケージデザイン(選択式)
8	パスによるトレースとクリッピングマスク	8	雑誌ページ制作orパッケージデザイン(選択式)
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	イラスト制作からページ作成①	13	進級制作
14	イラスト制作からページ作成①	14	進級制作
15	フルページ作成	15	進級制作
16		16	
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			

2026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
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。				
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	麦倉 亜深高島 幸直	実務経験	○		
実務内容	麦倉 亜深 /東京のアニメ会社を経て、ゲームイラスト等多数の版權作品を手掛ける。独立後は作家活動に専念。 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。				
前 期		後 期			
1	ガイダンス / 言葉とカラーイメージ(色鉛筆編) デザインの色彩	1			
2	課題/平塗り7色 ①画面作図 ②溝引き、平塗の塗り方	2			
3	③本制作(9画面) ④塗り斑面は2度塗り	3			
4	⑤はみ出し個所のホワイト修正	4			
5	⑥提出	5			
6	課題/白黒グラデーション5段階の作製①	6			
7	白黒グラデーション5段階の作製②	7			
8	課題/色の三属性の講義と課題導入 ①作図	8			
9	②三原色彩色	9			
10	③色の調合	10			
11	課題/寒暖のイメージ対比 I -①	11			
12	課題/寒暖のイメージ対比 I -②	12			
13	色による喜怒哀楽表現①	13			
14	色による喜怒哀楽表現②	14			
15	色による喜怒哀楽表現③	15			
16		16			
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					

2026年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス					24
授業名	イラストカラープラン	学年	1	単位数	1年 後期4
授業目的	色彩の基本原理をもとにイラストに特化した「理論に裏付けられた配色」を学ぶ。				
授業概要	イラストレーションにおける配色、キャラクターデザインに効果的な配色、色による視線誘導などを実践を通して学習し、効果的なイラストレーション制作を行う。				
教科書	classroomを活用し資料配布	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	麦倉 亜深高島 幸直	実務経験	○		
実務内容	“麦倉 亜深 / 東京のアニメ会社を経て、ゲームイラスト等多数の著作権作品を手掛ける。独立後は作家活動に専念。 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。”				

前 期		後 期	
1		1	イラストカラープランとは？
2		2	配色比率について
3		3	配色比率について
4		4	配色比率について
5		5	配色方法の種類
6		6	配色方法の種類
7		7	配色方法の種類
8		8	配色方法の種類
9		9	背景色とキャラクター色
10		10	背景色とキャラクター色
11		11	背景色とキャラクター色
12		12	テーマからの色選択
13		13	テーマからの色選択
14		14	テーマからの色選択
15		15	テーマからの色選択
16		16	
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			

2026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1 後期1	
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	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)					

前 期		後 期	
1	ガイダンス/学生が緑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A4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A4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A4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A4イラスト制作 ④テクニック指導
7	課題:コンペキャラクターデザイン	7	課題:テーマに沿ったA4イラスト制作 ⑤テクニック指導
8	課題:コンペキャラクターデザイン	8	課題:テーマに沿ったA4イラスト制作 ⑥テクニック指導
9	課題:コンペキャラクターデザイン	9	進級制作 課題:B3イラスト ①テーマ、イラストボード、メディウム説明
10	課題:コンペキャラクターデザイン	10	進級制作 課題:B3イラスト ②アイディアスケッチ
11	課題:テーマイラスト アナログ	11	進級制作 課題:B3イラスト ③下書き
12	課題:テーマイラスト アナログ	12	進級制作 課題:B3イラスト ④下書きの完成
13	課題:テーマイラスト アナログ	13	進級制作 課題:B3イラスト ⑤彩色開始
14	課題:テーマイラスト アナログ	14	進級制作 課題:B3イラスト ⑥彩色
15	課題:テーマイラスト アナログ	15	進級制作 課題:B3イラスト ⑦彩色
16		16	
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			

2026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1 後期1	
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スキルを学ぶ。また自分に合った画材・ソフトを探求する。主にキャラクター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、または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	テーマイラスト (iPadの使用方法、clipstudioの使用方法基本を含む)	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	テーマイラスト (iPadの使用方法、clipstudioの使用方法基本を含む)	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	テーマイラスト (iPadの使用方法、clipstudioの使用方法基本を含む)	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	テーマイラスト (iPadの使用方法、clipstudioの使用方法基本を含む)	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	テーマ設定に寄るキャラクターデザイン	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	テーマ設定に寄るキャラクターデザイン	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	テーマ設定に寄るキャラクターデザイン	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	テーマ設定に寄るキャラクターデザイン	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	テーマ設定に寄るキャラクターデザイン	9	進級制作
10	テーマ設定に寄るキャラクターデザイン	10	進級制作
11	ポーズイラスト①	11	進級制作
12	ポーズイラスト①	12	進級制作
13	ポーズイラスト①	13	進級制作
14	ポーズイラスト①	14	進級制作
15	ポーズイラスト②	15	進級制作
16		16	
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			

2026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1 後期1
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キャラクターを引き立たせるデザイン背景を中心に学ぶ。また自分に合ったデジタルによる制作方法を探究する。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	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	CLIPSTUDIO基本操作 1	1	後期ガイダンス
2	CLIPSTUDIO基本操作 2 ⑦	2	テーマイラストレーション制作1
3	CLIPSTUDIO基本操作 3 ⑦	3	テーマイラストレーション制作1
4	CLIPSTUDIO基本操作 4 ⑦	4	テーマイラストレーション制作1
5	CLIPSTUDIO基本操作 5 ⑦	5	テーマイラストレーション制作2
6	CLIPSTUDIO基本操作 6 ⑦	6	テーマイラストレーション制作2
7	CLIPSTUDIO基本操作 7 ⑦	7	テーマイラストレーション制作2
8	CLIPSTUDIO基本操作 8 ⑦	8	テーマイラストレーション制作2
9	CLIPSTUDIO基本操作 9 ⑦	9	進級制作
10	CLIPSTUDIO基本操作 1 0 ⑦	10	進級制作
11	CLIPSTUDIO基本操作 1 1 ⑦	11	進級制作
12	CLIPSTUDIO基本操作 1 2 ⑦	12	進級制作
13	CLIPSTUDIO・Illustrator混合操作	13	進級制作
14	CLIPSTUDIO・Illustrator混合操作	14	進級制作
15	CLIPSTUDIO・Illustrator混合操作	15	進級制作
16		16	
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			

2026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2	
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うにする。					
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定）
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	
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			

2026年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス						23
授業名	ポートフォリオ		学年	1	単位数	1年 後期1
授業目的	就職活動用および自身の作品集をつくるスキルを身につける。					
授業概要	就職活動において、必要なポートフォリオを様々なビジュアルを効果的にデザインできる方法を試しながら制作できるように、作品選択、編集、デザインをIllustrator使用により、美しいPDFを作成する。					
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	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FELISSIMOT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)					

前 期		後 期	
1		1	ポートフォリオ研究
2		2	作品の選択
3		3	ページ構成
4		4	ポートフォリオ作成
5		5	ポートフォリオ作成
6		6	ポートフォリオ作成
7		7	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
8		8	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
9		9	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
10		10	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
11		11	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
12		12	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
13		13	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
14		14	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
15		15	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
16		16	
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			

2026年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス						23
授業名	ポートフォリオ		学年	2	単位数	2年 前期1 後期1
授業目的	就職活動用および自身の作品集をつくるスキルを身につける。					
授業概要	1年次から継続し、就職活動において、必要なポートフォリオを様々なビジュアルを効果的にデザインできる方法を試しながら制作できるように、作品選択、編集、デザインをIllustrator使用により、美しいPDFを作成する。					
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	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)					

前 期		後 期	
1	ポートフォリオ作成	1	ポートフォリオ研究
2	ポートフォリオ作成	2	作品の選択
3	ポートフォリオ作成	3	ページ構成
4	ポートフォリオ作成	4	ポートフォリオ作成
5	ポートフォリオ作成	5	ポートフォリオ作成
6	ポートフォリオ作成	6	ポートフォリオ作成
7	ポートフォリオ作成	7	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
8	ポートフォリオ作成	8	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
9	ポートフォリオ作成	9	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
10	ポートフォリオ作成	10	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
11	ポートフォリオ作成	11	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
12	ポートフォリオ作成	12	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
13	ポートフォリオ作成	13	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
14	ポートフォリオ作成	14	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
15	ポートフォリオ作成	15	進級制作用課題制作(ポートフォリオ)
16			
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			

2026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	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)				

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		16	
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			

2026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	学内企業説明会・セミナー	15	
16			
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			

2026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1
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	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	プロフィールPDFづくり	1	卒業制作
2	言葉の見出しデザイン1	2	卒業制作
3	言葉の見出しデザイン2	3	卒業制作
4	言葉の見出しデザイン3	4	卒業制作
5	言葉の見出しデザイン4	5	卒業制作
6	水族館アクキー制作1	6	卒業制作
7	水族館アクキー制作2	7	卒業制作
8	水族館アクキー制作3	8	卒業制作
9	アニメーションGIFポスター制作1	9	卒業制作
10	アニメーションGIFポスター制作2	10	卒業制作
11	アニメーションGIFポスター制作3	11	卒業制作
12	メニュー看板制作1	12	卒業制作
13	メニュー看板制作2	13	卒業制作
14	切り絵デザイン制作1	14	卒業制作
15	切り絵デザイン制作1	15	卒業制作
16	切り絵デザイン制作1	16	卒業制作
17	切り絵デザイン制作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			

2026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2
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	実践作業を中心にwebデザイナーとしての基本的な知識・スキル(Photoshop)を学習する。				
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・提出	15	卒業制作
16		16	
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			

2026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1
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webデザイナーとしての基本的な知識・スキル(Photoshop)を学習する。				
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の基本的な話①	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・制作	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		16	
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			

2025年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス					16
授業名	ビジュアルデザイン	学年	2	単位数	2年 前期4
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。				
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	麦倉 亜深高島 幸直	実務経験	○		
実務内容	麦倉 亜深 /東京のアニメ会社を経て、ゲームイラスト等多数の版權作品を手掛ける。独立後は作家活動に専念。 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。				
前 期		後 期			
1	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	1	卒業制作		
2	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	2	卒業制作		
3	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	3	卒業制作		
4	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	4	卒業制作		
5	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	5	卒業制作		
6	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	6	卒業制作		
7	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	7	卒業制作		
8	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	8	卒業制作		
9	誰かの為のデザイン①絵本の制作 / レクチャー	9	卒業制作		
10	誰かの為のデザイン②フェス関連のデザイン制作 /	10	卒業制作		
11	誰かの為のデザイン②フェス関連のデザイン制作 /	11	卒業制作		
12	誰かの為のデザイン②フェス関連のデザイン制作 /	12	卒業制作		
13	誰かの為のデザイン②フェス関連のデザイン制作 /	13	卒業制作		
14	誰かの為のデザイン②フェス関連のデザイン制作 /	14	卒業制作		
15	誰かの為のデザイン②フェス関連のデザイン制作 /	15	卒業制作		
16		16			
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					

2025年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス					17
授業名	スキルアップ	学年	2	単位数	2年 前期1
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	デジタルイラストにおいて、作品のクオリティはもちろんのこと、納品データを制作する際に気をつけないといけない点、効率の良い作業の進め方などを実際の入稿データを作成する練習や、より高度な表現方法について学びます。				
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	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	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	ドット絵をデザインしよう	1	
2	ドット絵をデザインしよう	2	
3	オリジナル 「LINEきせかえ」作成	3	
4	オリジナル 「LINEきせかえ」作成	4	
5	オリジナル 「LINEきせかえ」作成	5	
6	オリジナル 「LINEきせかえ」作成	6	
7	オリジナル 「LINEきせかえ」作成	7	
8	オリジナル 「LINEきせかえ」作成	8	
9	オリジナル 「LINEきせかえ」作成	9	
10	質感を活かして描こう(食事編)	10	
11	質感を活かして描こう(食事編)	11	
12	質感を活かして描こう(食事編)	12	
13	質感を活かして描こう(金属編)	13	
14	質感を活かして描こう(金属編)	14	
15	民族衣装をデザインしよう	15	
16		16	
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			

2026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2
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、自身の表現方法と描けるものの幅を広げていく。				
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	15個の感情表現説明 アイディア出し	1	卒業制作
2	15個の感情表現 アイディア出し	2	卒業制作
3	15個の感情表現制作	3	卒業制作
4	15個の感情表現制作	4	卒業制作
5	15体の感情表現説明 アイディア出し	5	卒業制作
6	15体の感情表現 アイディア出し	6	卒業制作
7	15体の感情表現制作	7	卒業制作
8	15体の感情表現制作	8	卒業制作
9	普段描かないもの～背景	9	卒業制作
10	普段描かないもの～背景	10	卒業制作
11	普段描かないもの～背景	11	卒業制作
12	普段描かないもの～キャラクター	12	卒業制作
13	普段描かないもの～キャラクター	13	卒業制作
14	普段描かないもの～キャラクター	14	卒業制作
15	普段描かないもの～人間以外の生物	15	卒業制作
16	普段描かないもの～人間以外の生物	16	卒業制作
17	普段描かないもの～人間以外の生物		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026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1
授業目的	自身の画風、作風に合わせたイラストレーションの模索と探究、就職を意識した作品の制作。				
授業概要	個人の方向性に合わせたテーマ課題をこなし、就職に向けたポートフォリオ用作品の制作を行う。				
教科書	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	麦倉 亜深	実務経験	○		
実務内容	東京のアニメ会社を経て、ゲームイラスト等多数の版權作品を手掛ける。独立後は作家活動に専念し、出版社のオファーを機にマンガ作品の執筆に挑戦中。				

前 期		後 期	
1	個別面談、進路確認、企業研究	1	卒業制作
2	個別面談、コンペ応募作品制作	2	卒業制作
3	個別面談、コンペ応募作品制作	3	卒業制作
4	個別面談、コンペ応募作品制作	4	卒業制作
5	個別面談、コンペ応募作品制作	5	卒業制作
6	個別面談、コンペ応募作品制作	6	卒業制作
7	個別面談、コンペ応募作品制作	7	卒業制作
8	個別面談、コンペ応募作品制作	8	卒業制作
9	個別面談、コンペ応募作品制作	9	卒業制作
10	個別面談、コンペ応募作品制作	10	卒業制作
11	個別面談、コンペ応募作品制作	11	卒業制作
12	個別面談、コンペ応募作品制作	12	卒業制作
13	個別面談、コンペ応募作品制作	13	卒業制作
14	個別面談、コンペ応募作品制作	14	卒業制作
15	個別面談、コンペ応募作品制作	15	卒業制作
16		16	
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			

2026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1
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を行います。				
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る。				
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	「雑誌のための カットイラスト制作」	1	卒業制作
2	カットイラストの練習	2	卒業制作
3	モチーフ探し	3	卒業制作
4	本制作(イラストボード)	4	卒業制作
5	本制作(イラストボード)	5	卒業制作
6	本制作(イラストボード)	6	卒業制作
7	本制作(イラストボード)	7	卒業制作
8	本制作(イラストボード)	8	卒業制作
9	本制作(イラストボード)	9	卒業制作
10	本制作(イラストボード)	10	卒業制作
11	本制作(イラストボード)	11	卒業制作
12	「色鉛筆によるリアルイラストレーション」	12	卒業制作
13	「色鉛筆によるリアルイラストレーション」	13	卒業制作
14	「色鉛筆によるリアルイラストレーション」	14	卒業制作
15	「色鉛筆によるリアルイラストレーション」	15	卒業制作
16		16	
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			

2026年度 イラスト・キャラクター専攻 シラバス					21
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	iPadを使用し、CLIPSTUDIOによるイラストレーション作画。主に身体のバランスを中心に、キャラクターと背景の関 係およびキャラクターと視点の関係を考えた課題を用いて授業を行います。				
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	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	「身体のバランス①」 骨格を知る	1	卒業制作
2	「身体のバランス①」 身体と配置	2	卒業制作
3	「身体のバランス②」 身体と配置	3	卒業制作
4	「身体のバランス②」 身体と配置	4	卒業制作
5	「身体のバランス③」 身体と乗り物	5	卒業制作
6	「身体のバランス③」 身体と乗り物	6	卒業制作
7	「身体のバランス③」 身体と乗り物	7	卒業制作
8	「身体のバランス③」 身体と乗り物	8	卒業制作
9	「身体のバランス④」 身体と視点	9	卒業制作
10	「身体のバランス④」 身体と視点	10	卒業制作
11	「身体のバランス④」 身体と視点	11	卒業制作
12	「身体のバランス⑤」 身体と視点	12	卒業制作
13	「身体のバランス⑥」 身体と視点と道具	13	卒業制作
14	「身体のバランス⑥」 身体と視点と道具	14	卒業制作
15	「身体のバランス⑥」 身体と視点と道具	15	卒業制作
16		16	
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			

2026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・スキルアップ)	学年	2	2年	2年 後期17
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			