

2024 科目ガイド

[夜間部グラフィックデザイン科]

2024年度 夜間部グラフィックデザイン科 履修表

教科目及び必修・選択の別		年次・学期・週時数	一年次		二年次		
			前期	後期	前期	後期	
専門課程 二部グラフィックデザイン科履修表	講義科目・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		グラフィックデザインⅠ	必	3	3		
		グラフィックデザインⅡ	必			3	3
		デザイン基礎	必	3	3		
		デジタルグラフィックⅠ	必	3	3		
		デジタルグラフィックⅡ	必			3	3
		表現基礎	必	3	3		
		パッケージデザイン	必	3	3		
		アートディレクション	必			3	3
		ビジュアルコミュニケーション	必			3	3
		映像表現	必			3	
		グラフィックデザインゼミ	必				3
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		※	
作品展(進級・卒業) ※随時設定		選		※		※	
週時限数			18時間		18時間		
年間(40週)時限数合計			720時間		720時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週18時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2024

区分

必修

対象

II部G科1年

科目名	グラフィックデザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	小島トシノブ			
授業概要	<p>課題制作過程を通じてアイデア、イメージをいかにして具体的造型へと構築していくかを理解し、デザインへの移行、プレゼンテーションに至る基礎を学ぶ。</p> <p>前期は知識と方法論と基礎演習を、後期は実際にグリッドシステムを元にした「CDジャケット」「装丁」「POP」「新聞広告」の制作を通じて、自分で考える力、創る力の習得を目指す。</p> <p>講評会・プレゼンテーションでは、人の作品を観ることにより、固定観念の払拭、柔軟な頭の構築を目指し、創造する眼を鍛えます。またプレゼンテーションにより自分の考えを表現する力を養う。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエン	What is design? 絵心チャレンジ	色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 PC
	2	観察	人とは違った視点で色々な質感を撮影してこよう	
	3	思考	頭を働かして反対語を考えよう 考え方の実践	
	4	演習	模倣してみよう	
	5	演習	基礎演習1 バランスの取れたイメージを作ろう	
	6	演習	文字を綺麗に組んでみよう	
	7		オリジナルのロゴマークを作ってみよう	
	8	演習		
	9	演習	基礎演習2、3、4 色々なイメージを表現してみよう	
	10	演習	文字だけの名刺を作ってみよう	
	11	演習	明度、彩度、色相、3種類の対比のデザインをしてみよう	
	12		文字だけのフライヤーを作ってみよう	
	13	演習		
	14		たくさんの文字情報を整理してデザインしてみよう	
	15	演習		
後期	1	課題	CDジャケットのデザインをしてみよう	色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 PC
	2		CD-ROM のデザインをしてみよう	
	3		デザインしたCDジャケットで電車内広告を作ってみよう	
	4	プレゼン		
	5	課題	装丁してみよう1	
	6		装丁した表面を使用して、本屋さんのPOPを作ってみよう	
	7		装丁した表面を使用して、新聞広告を作ってみよう	
	8	プレゼン		
	9	課題	チラシの表面をデザインしてみよう	
	10			
	11	プレゼン		
	12	課題	装丁してみよう2	
	13			
	14	プレゼン		
	15		まとめ、面談	
評価方法	出席、課題提出			
使用ソフト テキスト	illustrator、Photoshop			

2024

区分	必修	対象	Ⅱ部G科2年
----	----	----	--------

科目名	グラフィックデザインⅡ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	佐々木 淳		
授業概要	実践的な課題制作と、プレゼンテーションを通して発想力と表現力を身につけることを目的とする。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		前期オリエンテーション PC、筆記用具
	2		企画とデザイン1/課題1 ショップ系グラフィックス制作 都度指定
	3		企画とデザイン1
	4		企画とデザイン1
	5		課題プレゼンテーション
	6		企画とデザイン2/課題2 編集系グラフィックス制作
	7		企画とデザイン2
	8		企画とデザイン2
	9		課題プレゼンテーション
	10		企画とデザイン3/課題3 広告系グラフィックス制作
	11		企画とデザイン3
	12		企画とデザイン3
	13		企画とデザイン3
	14		課題プレゼンテーション
	15		前期まとめ
後期	1		後期オリエンテーション
	2		ブランド企画1/課題1 商品企画
	3		ブランド企画1
	4		ブランド企画1
	5		課題プレゼンテーション
	6		プロモーション計画/課題2 告知広告制作
	7		プロモーション計画
	8		課題プレゼンテーション
	9		ブランド企画2/課題3 雑誌創刊企画
	10		ブランド企画2
	11		ブランド企画2
	12		課題プレゼンテーション
	13		ソーシャルデザイン/課題4 キャンペーン企画
	14		ソーシャルデザイン
	15		課題プレゼンテーション後期まとめ
評価方法	課題の理解度としてプレゼン資料やその他提出物、また納品物となるアウトプットされたデザイン物のクオリティ。		
使用ソフト テキスト	Illustrator、Photoshop		

2024

区分

必修

対象

Ⅱ部G科1年

科目名	デザイン基礎			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	木村 文敏			
授業概要	文字はデザインにおける重要な要素であり、文字を適切に扱うことはデザイナーに必要不可欠なスキルである。文字の扱い方一つで作品の印象はガラリと変わるだけでなく、情報が的確に伝達されるか否かが大きく左右される。授業を通して文字形象に対する理解を深め、フォント使用にあたっての基礎的知識と技術を習得し、「文字を組む」とはどういうことなのかを考えていく。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	視覚調整	概要説明 錯視と視覚調整 / 道具の使い方	筆記具、製図用具
	2	〃	〃	〃
	3	和文書体 1	活字書体の基本構造 漢字のレタリング	〃
	4	〃	〃	〃
	5	和文書体 2	ひらがなとカタカナ かなのレタリング	〃
	6	〃	〃	〃
	7	欧文書体	欧文書体の成り立ち 欧文書体のレタリング	筆記具、PC
	8	〃	〃 デジタルフォントについて	〃
	9	組版 1	文字のセンター 縦組と横組の組見本作成	〃
	10	〃	文字のセット 欧文の組見本作成	〃
	11	組版 2	ベタ組とスペーシング	〃
	12	〃	文字組みの練習 / 文字の色	〃
	13	紙面調査	ポイント定規作成 雑誌の誌面を調査・分析 / 組版ルール	書籍、雑誌、PC
	14	〃	〃	〃
	15	〃	〃	〃
後期	1	紙面構成	文字組みの練習 / 文字サイズ・字間・行間	筆記具、PC
	2	〃	〃	〃
	3	文字構成	フォントの選択と異書体混植 見出しと本文の関係	〃
	4	〃	〃	〃
	5	書体観察	フィールドワーク	〃
	6	〃	フィールドワークのレポートまとめ	〃
	7	文字造形	オリジナルフォント制作 フォントの目的 見出し用か本文用か	〃
	8	〃	〃 デザイン検討 アイデアスケッチ	〃
	9	〃	〃 デザイン決定 作業手順の確認	〃
	10	〃	〃 原字制作 アウトライン作成	〃
	11	〃	〃	〃
	12	〃	〃	〃
	13	〃	〃 フォントデータ作成 テスト組版	〃
	14	〃	〃 修正 仕上げ	〃
	15	〃	講評 まとめ	〃
評価方法	出席数及び授業内容の理解度 提出作品のレベルと完成度			
使用ソフト テキスト	Illustrator、Drop&Type			

2024		区分	必修	対象	II部G科1年
科目名	デジタルグラフィック I				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	上原則博				
授業概要	Mac OS の基本操作を学び、グラフィックデザインの現場で通常使用される Adobe Illustrator と Photoshop の操作を演習課題を通して習得する。基本操作からデザインの現場で使われるテクニックまで幅広く解説する。				
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	オリエンテーション	Mac基本操作、環境設定の説明。グラフィックソフトの概要	筆記用具 MacBook	
	2	Illustrator基本操作	インターフェイス説明、基本操作、レイヤー構造	(随時指示)	
	3	描画機能	パス、基本図形、ブラシ		
	4	カラー表現	塗りと線のカラー、グラデーション		
	5	編集	変形(拡大・縮小、重ね順、回転、傾ぎ、反転、移動、整列ほか)		
	6	テキストツール	フォント、書式、文字設定、段落		
	7	効果	3D、オブジェクトの装飾		
	8	レイアウト	組版基礎、画像配置(Photoshop解像度)、リンクと埋め込み、各種スタイル		
	9	インフォグラフィック	グラフ機能		
	10	実践テクニック	立体表現、透明、アナログ表現		
	11		トリムマーク、入稿データの作成		
	12	その他の機能	アピアランス、パターン、新機能説明		
	13	課題	例「小型グラフィック」の完全入稿データ作成		
	14		制作		
	15	講評	提出作品の個別アドバイス	↓	
後期	1	Photoshop基本操作	インターフェイス説明、スキャナの使用法	筆記用具 MacBook	
	2	描画と選択範囲	画像に合わせた様々な選択方法	(随時指示)	
	3	画像補正	色調補正		
	4	レイヤー機能	レイヤー効果、レイヤーマスク、調整レイヤーなどの理解、レイヤーモード		
	5	レタッチ	画像修正、効果的な方法		
	6	合成テクニック	自然な合成方法(選択とマスク)		
	7				
	8	フィルター	フィルターの実践的な使用方法		
	9	作業の効率化	自動処理		
	10	特殊な表現方法	アナログ的な表現、テクスチャー表現		
	11		パターン定義、ブラシ定義		
	12	その他の機能	3D機能、アニメーション機能、新機能説明		
	13	課題	例「IllustratorとPhotoshoの使用したグラフィック」		
	14		制作		
	15	講評	提出作品の個別アドバイス	↓	
評価方法	出席率+授業理解度・参加度+課題評価(企画・デザイン)ノプレゼンテーション				
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop プリント配布 書籍紹介				

2024

区分

必修

対象

Ⅱ部G科2年

科目名	デジタルグラフィックⅡ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	富塚 裕子		
授業概要	<p>Webが生まれて20余年。PCをはじめスマートフォン等の普及、インフラの整備、ソフトウェアの機能向上などを受けて、現在、誰もがインターネットの恩恵に預かっている。「紙面」と「画面」はどんどんボーダーレスになっており、就職後の業務としてもWebの知識が必要となる場合が多い。</p> <p>この科目では、Web業界への就職を見据えた応用力に耐えうる基礎技能の習得を中心とし、思い通りのサイトが制作できるような知識を身につけることを目標とする。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	ガイダンス	インターネットの仕組み・業界動向について・授業説明
	2	概論	情報アーキテクチャ設計・フローチャート（サイトマップ）
	3	概論	既存のサイトを検証しながら、どのような要素があるかを知る
	4	課題	キャンペーンサイト用ペーパープロトタイプ
	5	講評	ペーパープロト課題の講評
	6	演習	Illustratorでのワイヤーフレームの作成
	7	課題	キャンペーンサイト用ワイヤ作成
	8	演習	カンパ作成/Illustratorからのデータ移動・レイヤースタイル
	9	演習	カンパ作成-2/Photoshopでの写真補正・画像のスライス等
	10	課題	キャンペーンサイト用カンパ・バナー作成
	11	演習	XDでのサイト制作-1
	12	演習	XDでのサイト制作-2
	13	課題作成	ポートフォリオサイトの作成
	14	課題作成	ポートフォリオサイトの作成
	15	課題提出	課題の提出とプレゼン・講評
後期	1	ガイダンス	タグの仕組み・環境設定（ソフトのインストール・その他）
	2	演習	HTML-1/基本4タグと構造関係のタグ・リスト
	3	演習	HTML-2/リンクの作成・階層について
	4	演習	HTML-3/色について・画像を貼る
	5	演習	HTML-4/CSSについて/スタイルシートの概論・使用方法理解
	6	課題作成	HTMLによる自己紹介サイト作成
	7	演習	サイト制作演習-1/VSCodeでのレイアウト作業
	8	演習	サイト制作演習-2/VSCodeでのレイアウト作業
	9	演習	サイト制作演習-3/VSCodeでのレイアウト作業
	10	演習	サイト制作演習-4/VSCodeでのレイアウト作業
	11	演習	サイト制作演習-5/jQuery・レスポンスについて
	12	課題作成	サイト制作（テーマ自由）
	13	課題作成	サイト制作（テーマ自由）
	14	課題提出	課題の提出とプレゼン・講評
	15	予備日	質疑応答
評価方法	課題提出および出席による		
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator・Photoshop・XD、Visual Studio Code、適宜プリントを配布		

2024

区分

必修

対象

Ⅱ部G科1年

科目名	表現基礎			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【授業内容】 前期ではまず、グレースケールの作成を通してデッサンで使われる明暗の調子（トーン）を体験する。そして自分たちの生活に身近なモチーフを中心に描画をすすめ、鉛筆によるデッサンの基本を育成する。後期には鉛筆による下描きに透明水彩絵の具を使用しての水彩画の制作を通して、描画力・表現力を養うことを目的とする。対面&オンライン授業を考慮して、学生の身近な物や自宅などの空間で描けるモチーフを設定する。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。</p> <p>【到達目標】 鉛筆の中心にしたデッサン力、透明水彩絵具の使い方と描画力の育成を目的とする。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	デッサンとグラデーションについて・課題1：グレースケール作成	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30cm直定規・マスキングテープ
	2	鉛筆デッサン	課題2：基本形体デッサン・「長方体」（ティッシュ箱）	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	3	↓	課題3：基本形体デッサン・「円柱形」（500mlペットボトル）	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ・テープ
	4	↓	課題4：ティッシュボックスのデッサン・箱の形状の描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	5	↓	ティッシュボックスのデッサン・パッケージのロゴタイプ	同上
	6	↓	ティッシュボックスのデッサン・仕上げ→提出	同上
	7	↓	課題5：ガラスのコップのデッサン	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	8	↓	ガラスのコップのデッサン・仕上げ→提出	同上
	9	↓	課題6：缶ジュースのデッサン・基本的な形状描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	10	↓	缶ジュースのデッサン・陰影、プルタブ、ロゴタイプ	同上
	11	↓	缶ジュースのデッサン・仕上げ→提出	同上
	12	↓	課題7：500mlペットボトルと筆2本のデッサン・基本的な形状描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	13	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・水面の上下の変化	同上
	14	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・仕上げ→提出	同上
	15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等	
後期	1	鉛筆デッサン	オリエンテーション・課題1：「商品の入ったレジ袋」鉛筆デッサン	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30cm直定規・マスキングテープ
	2	↓	「商品の入ったレジ袋」デッサン・仕上げ→提出	デッサン用具一式・モチーフ
	3	透明水彩仕上げ	課題2：3原色の重ね塗り・「バナナとトマト」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具一式・モチーフ
	4	↓	「バナナとトマト」透明水彩絵具の具仕上げ→提出	同上
	5	↓	課題3：「ガラス瓶に観葉植物」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	6	↓	「ガラス瓶に観葉植物」透明水彩絵具の具仕上げ→提出	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	7	↓	課題4：「パンケーキ」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	8	↓	「パンケーキ」透明水彩絵具の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	9	↓	「パンケーキ」透明水彩仕上げ→提出	同上
	10	↓	課題5：「枯山水」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	11	↓	「枯山水」透明水彩絵具の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	12	↓	「枯山水」透明水彩仕上げ→提出	同上
	13	↓	課題5：「海上のヨット」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	14	↓	「海上のヨット」透明水彩絵具の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	15	↓	「海上のヨット」透明水彩仕上げ→提出	同上
評価方法	総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計			
テキスト参考書	講師が作成、配布する資料（オンライン用画像・動画を含む）以外のテキストは使用しない			

2024

区分

必修

対象

Ⅱ部G科1年

科目名	パッケージデザイン			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	堀野朝広			
授業概要	<p>様々なデザインの中でお菓子や飲料水、化粧品、医薬品の「パッケージデザイン」は紙媒体やプラスチックに印刷され、「パッケージ印刷物」としてその商品価値を高め、消費者の視覚的な感覚に働きかけ、購入を促すものである。また、印刷は戦後の復興を支えた産業であり、大事な情報共有媒体（コミュニケーションツール）である。現在はIT化が進み、印刷産業は衰退の道を進んでいるが、文字やイラスト、様々な色彩を駆使したパッケージ印刷（デザイン）は、芸術性やメッセージ性が非常に高い印刷物となり、高付加価値印刷として再注目されている。この授業では、印刷の基本的な知識を学びながら、パッケージデザイン（印刷物）がもたらす様々なメッセージをどの様に表現していくか。メッセージを送る側（デザイナー）、受取る側（消費者）の気持ちになったデザイン・印刷物の制作方法を中心に進めていく。さらに”言葉はなくても伝わるパッケージデザイン”の制作も行い、パッケージデザインが持つ本来の意味や奥深い表現も学び、環境問題やサステナブルそして社会貢献を目的としたデザイン制作を学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	講義	授業の目的、デザインと印刷の関連と重要性	筆記用具
	2	講義	デザインと印刷は、コミュニケーションツール	筆記用具
	3	課題①	カラー印刷物検証、課題① ティッシュ箱&お菓子の説明	色鉛筆
	4		課題① ティッシュ箱&お菓子箱の作成（手書き）	絵具類
	5			
	6			
	7	用紙の基礎知識 ・ 課題作成①の箱の手作り	筆記用具	
	8	講義	ブランド資産と新価値創造 ・ 様々な印刷加工表現	筆記用具
	9	課題②	討論会・・・課題② 商品を復活させるためのアイデア	筆記用具
	10	講義	課題②の総評 ・ 箱の基礎知識 ・ キャッチコピーを考える	筆記用具
	11	課題③	オフセット印刷物とは・色校正と色指定・課題③の説明	筆記用具
	12		課題③パッケージのデザインデータ作成（イラストレーター使用）	PC イラストレーター
	13			
	14			
	15			
後期	1	課題③	課題③ パッケージの手作り ・ 後期の授業内容の説明	筆記用具
	2	課題④	言葉はなくても伝わるパッケージデザイン	PC イラストレーター
	3		人々の暮らしに必要な灯り（光）	
	4		文字を使わず人々に感動を与えられる”紙灯籠”	
	5		の制作。イラストレーター(aiデータ) → 入稿 → 印刷	
	6	課題⑤	課題⑤ PETボトルラベル デザインデータの制作	PC イラストレーター
	7		・ 新商品、リニューアル品を発売するための商品企画	
	8		企画書作成、アイデア出し	
	9		・ デザインデータ作成	
	10		・ イラストレーター(ai 完全データ) → 入稿 → 印刷	
	11	課題⑥	自分の名刺のデザインデータ作成（表裏カラー4c）	PC イラストレーター
	12		名刺サイズ 91mm × 55mm、レイアウトは縦・横自由	
	13		イラストレーター(ai 完全データ) → 入稿 → 印刷	
	14	課題⑤	PETボトルラベルのプレゼンと総評	筆記用具
	15	講義	1年間の総評 ・ 課題作成⑥の名刺配布	筆記用具
評価方法	出席回数と課題内容で評価			
使用ソフト テキスト	① PC使用時（イラストレーター、フォトショップ） ② オリジナル資料の配布			

2024		区分	必修	対象	Ⅱ部G科2年
科目名	アートディレクション				
開講期	前期	時間数	3H		
講師名	齋藤 浩				
授業概要	<p>アートディレクション 卒制を意識した実習と、デザインコンペを通じた学外への作品発表。 これらを主軸としつつ、もっと頭をやわらかくしていく。 アイデア出しから定着まで、実際の仕事に近い進め方をする。 随時面談形式でポートフォリオの講評も行う。</p>				
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	オリエン	考え方を考える	PC、筆記用具	
	2	演習	コンペのすすめ	都度指定	
	3		〇〇のデザイン1		
	4				
	5		〇〇のデザイン2		
	6		B1ポスター アイデア 提出		
	7				
	8		B1ポスター ラフ① 提出		
	9		〇〇のデザイン3		
	10		B1ポスター ラフ② 提出		
	11		〇〇のデザイン4		
	12		B1ポスター ラフ③ 提出		
	13		B1ポスター提出 (3点以上)		
	14				
	15		〇〇のデザイン 提出		
後期	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
評価方法	考え方重視。もちろん、ていねいな仕事あってこそです。				
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop他				

2024

区分	必修	対象	Ⅱ部6科2年
----	----	----	--------

科目名	ビジュアルコミュニケーション			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	菅野 若菜			
授業概要	就活を意識したポートフォリオの拡充と、デザインコンペを通じた学外への作品発表を目的とする。アイデア出しから定着まで、実際の仕事に近い進め方で行う。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	課題1	オリエンテーション、アイデア出し	PC一式 ノート 筆記用具
	2		アイデア出し、ラフ制作	
	3		ラフチェック、本制作	
	4		本制作	
	5		本制作	
	6		課題提出	
	7	課題2	オリエンテーション、アイデア出し	
	8		アイデア出し、ラフ制作	
	9		ラフチェック、本制作	
	10		本制作	
	11		本制作	
	12		課題提出	
	13	卒業制作	制作、進捗確認	
	14	卒業制作	制作、進捗確認	
	15	卒業制作	制作、進捗確認	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator／Adobe Photoshop			

2024

区分	必修	対象	Ⅱ部G科2年
----	----	----	--------

科目名	ビジュアルコミュニケーション			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	上原則博			
授業概要	<p>本科目では、幅広い視覚表現の可能性を学習する。 課題制作を通して、多様化するデザイン表現のニーズに対応できる表現力と発想力の習得を目的としていく。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエンテーション	表現の可能性について、テクニック1(復習 他)	筆記用具 MacBook
	2	メッセージの視覚化	概論・課題制作1「ビジュアルオビニオン」(例)	(随時指示)
	3		ラフデザインチェック	
	4		制作デザインチェック	
	5	課題講評	課題提出(プレゼンテーション)	
	6	情報の可視化	概論・課題制作2「比較」(例)	
	7		ラフデザインチェック	
	8		制作デザインチェック	
	9	課題講評	課題提出(プレゼンテーション)	
	10	拡大する表現領域	概論・制作方法・課題制作3「インフォグラフィックス」(例)	
	11		ラフデザインチェック	
	12		制作デザインチェック	
	13		制作	
	14	課題講評	課題提出(プレゼンテーション)	
	15	まとめ	個別アドバイス *シラバスは授業の進行上、変更される場合があります	
後期	1	オリエンテーション	授業内容説明	
	2	メディア表現	グラフィックの新表現(シネマグラフ)	
	3		素材制作	
	4			
	5	↓	↓	
	5	課題講評	課題提出・発表	
	6	SP表現	告知広告	
	7			
	8			
	9	↓	↓	
	9	課題講評	課題提出	
	10	デザインの可能性	公共広告	
	11			
	12			
	13			
14	↓	↓		
14	課題講評	課題提出		
15	総評	デザインについて *シラバスは授業の進行上、変更される場合があります		
評価方法	出席率+授業理解度・参加度+課題評価(企画・デザイン)ノプレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介			

2024

区分

必修

対象

Ⅱ部G科2年

科目名	映像表現		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	イ キョンソン／横山 淳平		
授業概要	<p>【前半】 一眼レフカメラの機能を理解し、写真の基礎を学ぶ。 撮影用のライト(機材)を使って基本ライティングを学び、色々な撮影の経験する。</p> <p>【後半】 PremierePro、AfterEffectsの基礎を学び、作品制作やその後の仕事に活かせるスキルを身に着ける。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	一眼レフカメラ	一眼レフカメラの機能説明 なし
	2	シャッタースピード	シャッタースピード理解 'ブレない写真を撮る' USBメモリ
	3	絞りISO	絞りISO理解 'ボケ効果' '暗い場所でも撮影ができる' USBメモリ & PC
	4	適正露出	絞り、シャッタースピード、ISO関係を理解'明るさをコントロール' USBメモリ & PC
	5	WB食品撮影	色温度を理解 '食品テーブル撮影' '美しく見える写真' USBメモリ & PC
	6	抜き撮影	BOX切り抜き撮影 2灯撮影(LED) USBメモリ & PC
	7	スタジオ人物撮影	インタビュー撮影① USBメモリ & PC
	8		ポートレート② 課題講評(適正露出、BOX切り抜き) 課題
	9	Pr	PremierePro基礎/動画ポートフォリオ PC
	10	Pr	PremierePro基礎/動画ポートフォリオ PC
	11	Pr	PremierePro基礎/動画ポートフォリオ PC
	12	Pr	PremierePro基礎/動画ポートフォリオ完成提出 PC
	13	AE	AfterEffects基礎/ループ動画 PC
	14	AE	AfterEffects基礎/ループ動画 PC
	15	AE	AfterEffects基礎/ループ動画完成提出 PC
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	授業態度最重要視 出席、課題の提出期限		
使用ソフトウェア	Adobe Lightroom、Lightroommobile、Photoshop、Bridge		

2024

区分	必修	対象	II部G科2年
----	----	----	---------

科目名	グラフィックデザインゼミ			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	齋藤 浩			
授業概要	<p>卒業制作 当然ですが、自分で企画をし、自分で仕上げる。 授業は面談が中心となる。</p> <p>※素材や道具には、それなりにお金がかかる。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1		B2ポスター アイデア 提出／卒業制作	PC、筆記用具
	2		作業	都度指定
	3		B2ポスター ラフ① 提出／卒業制作	
	4		作業	
	5		B2ポスター ラフ② 提出／卒業制作	
	6		B2ポスター 提出（2点以上）／卒業制作	
	7		卒業制作	
	8		卒業制作	
	9		卒業制作	
	10		卒業制作	
	11		卒業制作	
	12		卒業制作	
	13		卒業制作	
	14		卒業制作	
	15		卒業制作	
評価方法	考え方重視。もちろん、ていねいな仕事あってこそです。			
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop他			