

## (総合デザイン科グラフィックデザイン専攻)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち 実務教員による授業	授業時間数	うち シラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	360					
講義	情報デザインⅠ	120	○	120			
演習	ドローイング	120					
演習	デザイン基礎Ⅰ	120	○	120	★	120	
演習	デザイン基礎Ⅱ	120	○	120	★	120	
実技	デザインリテラシーⅠ	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションⅠ	120	○	120			
演習	デジタルスキル	120	○	120			
実技	シナリオライティング	120	○	120			
実技	グラフィックデザインⅠ	120	○	120			
講義	情報デザインⅡ	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションⅡ	120	○	120	★	120	
実技	写真实習	120	○	120			
実技	グラフィックデザインⅡ	120	○	120	★	120	
演習	WebデザインⅠ	120	○	120			
実技	メディア表現Ⅰ	120	○	120			
講義	キャリアデザイン	120	○	120			
実技	アートディレクションⅠ	120	○	120			
講義	情報デザインⅢ	120	○	120	★	120	
実技	デザインリテラシーⅢ	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションⅢ	120	○	120			
実技	グラフィックデザインⅢ	120	○	120			
実技	WebデザインⅡ	120	○	120			
実技	WebデザインⅢ	120	○	120	★	120	
実技	メディア表現Ⅱ	120	○	120			
実技	アートディレクションⅡ	120	○	120			
実技	総合グラフィックデザインゼミ	120	○	120			
総授業時数		3,600		3,120		720	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2023

区分

必修

対象

I部SG科1年

科目名	デザイン基礎 I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	倉口 環			
授業概要	グラフィックデザインの基礎である質感、色彩の習得を目指す。			
	前期の授業内容はさまざまな質感を体験し、素材と技法を学び、表現力を身に付ける。画材の特性をとらえ質感を創り出す要素を導く。より具体的なイメージを意識し独自で表現方法を開発しながら表現の幅を広げていく。 後期の授業内容は色彩を学習する。色の把握を基礎に色彩構成など実習を通して色の変化や色の持つイメージを実体験していく。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
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	年間スケジュール、授業内容について／フロッタージュ制作の予習	クロッキー帳、筆記用具
	2	フロッタージュ①	四季をテーマに制作（テクスチャーを組み合わせる）	A4用紙、鉛筆、色鉛筆、はさみ、のり
	3	フロッタージュ②	作業継続／講評	A4用紙、鉛筆、色鉛筆、はさみ、のり
	4	デカルコマニー・ドリップング①	喜怒哀楽をイメージし制作（偶然性の発見）	A4用紙、アクリル絵具、筆、筆洗、新聞紙
	5	デカルコマニー・ドリップング②	作業継続	A4用紙、アクリル絵具、筆、筆洗、新聞紙
	6	デカルコマニー・ドリップング③	ドリップング作品を用いて封筒制作／講評口	A4用紙、定規、鉛筆、カッター
	7	エンボッシング①	四季のいずれかの季節をテーマに制作（影によるかたちの発見）	A4用紙、鉛筆、定規、カッター、はさみ
	8	エンボッシング②	制作した作品の型を流用しカード制作（見え方の認識）	A4用紙、鉛筆、定規、カッター、はさみ
	9	エンボッシング③	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、カッター、はさみ
	10	シフティング①	好きなテーマを決め制作（写真素材の組み合わせ、イメージの発見）	A4用紙、写真素材、カッター、のり、はさみ
	11	シフティング②	作業継続	A4用紙、写真素材、カッター、のり、はさみ
	12	シフティング③	作業継続／講評	A4用紙、写真素材、カッター、のり、はさみ
	13	コラージュ①	好きなテーマを決め素材を持参し制作（素材と組み合わせの発見）	B5用紙、雑誌、ちりし、カッター、のり、カッティングマット
	14	コラージュ②	作業継続	B5用紙、雑誌、ちりし、カッター、のり、カッティングマット
	15	コラージュ③	作業継続／講評	B5用紙、雑誌、ちりし、カッター、のり、カッティングマット
後期	1	色の変化	色について／色相環見本制作	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	2	色の三属性	明度・彩度・色相について／明度による色彩構成のラフスケッチ	A4用紙、鉛筆、定規
	3	明度による色彩構成1-①	四角形を使った色彩構成	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	4	明度による色彩構成1-②	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	5	明度による色彩構成1-③	作業継続／講評	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	6	彩度による色彩構成2-①	図形を使いテーマに沿った色彩構成	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	7	彩度による色彩構成2-②	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	8	彩度による色彩構成2-③	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	9	彩度による色彩構成2-④	作業継続／講評	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	10	色の寒暖①	色の寒暖について／図形を使いテーマに沿った色彩構成	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	11	色の寒暖②	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	12	色の寒暖③	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	13	色のイメージ①	Illustratorを使い図形でラベルデザイン制作	Mac、クロッキー帳、鉛筆
	14	色のイメージ②	作業継続	Mac、クロッキー帳、鉛筆
	15	色のイメージ③	作業継続／総評	Mac、クロッキー帳、鉛筆
評価方法	出席日数、授業内容の理解度、課題評価			
使用ソフト テキスト	資料持参、プリント配布、使用ソフトIllustrator			
教員紹介	ステーションナリーデザイナー、イラストレーターとして活動中。様々な画材を駆使した作品制作のための指導を、自身の経験に基づきより実践的な視点から指導している。			

2023

区分

必修

対象

I部SG科1年

科目名	デザイン基礎Ⅱ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	木村 文敏			
授業概要	<p>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を目的とする。</p> <p>デザインにおける重要な要素である文字を適切に扱うスキルを身につける。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
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	筆記用具 定規
	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	筆記用具 MacBook/PC
	8	〃	欧文書体の成り立ち 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	書体観察	書体のイメージ/図と地の色	
	14	〃	フィールドワーク	
	15	〃	フィールドワークのレポートまとめ	
後期	1	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 MacBook/PC
	2	〃	〃	
	3	紙面構成	文字組みの練習/文字サイズ・字間・行間	筆記用具 MacBook/PC
	4	〃	〃	
	5	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	
	6	〃	〃	
	7	文字造形1	文字イラストレーション 文字形象によるイメージの表現	
	8	〃	〃	
	9	文字造形2	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	
	10	〃	オリジナルフォント制作 原字制作 アイデアスケッチ	
	11	〃	オリジナルフォント制作 原字制作 アウトライン作成	
	12	〃	〃	
	13	〃	オリジナルフォント制作 フォントデータ作成 テスト組版	
	14	〃	オリジナルフォント制作 修正 仕上げ	
	15	〃	講評 まとめ	
評価方法	出席数及び授業内の理解度、提出作品のレベルと完成度			
使用ソフト テキスト	illustrator、Photoshop、(Drop&Type)			
教員紹介	タイポグラファーとして活動中。これまで様々なデジタル書体の開発に携わる。現在、大学での指導と並行して本校においても活字書体デザインの基礎を指導している。			

2023

区分

必修

対象

I部SG科2年

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅡ				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	上原 則博				
授業概要	基礎デザインの段階から応用的なデザイン表現を学習していく。				
	実際のデザイン媒体を想定した課題制作や様々なグラフィックスデザイン表現を発想から段階的に学ぶことで、ビジュアルコミュニケーションの可能性を探っていく。				
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。				
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。				
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	前期授業内容の説明		筆記用具 MacBook/PC
	2	コンテンツ表現	「デバイスコンテンツ」	課題説明 課題01	
	3			ラフデザインチェック/アドバイス ↓	
	4	講評		提出・プレゼンテーション	
	5	情報の可視化	「インフォグラフィック」	課題説明 課題02	
	6			ラフデザインチェック/アドバイス ↓	
	7				
	8	講評		提出・プレゼンテーション	
	9	表現の拡張	「シネマグラ」	課題説明 課題03	
	10			コンテチェック/アドバイス ↓	
	11				
	12	講評		提出・プレゼンテーション	
	13	タイトル表現	「タイポグラフィ」	課題説明 課題04	
	14			↓	
	15	講評・総括	*シラバスの内容と課題は変更の可能性あります	提出・プレゼンテーション	↓
後期	1	オリエンテーション	後期授業内容の説明		筆記用具 MacBook/PC
	2	メディア表現	「唯一無二の表現」	課題説明 課題05	
	3			ラフデザインチェック/アドバイス ↓	
	4				
	5				
	6	講評		提出・プレゼンテーション	
	7	ソーシャルデザイン	「BI (ブランドアイデンティティ)」	課題説明 課題06	
	8		商品・サービス企画/パッケージ/SP	ラフデザインチェック/アドバイス	
	9				
	10		広告デザイン展開		
	11			ラフデザインチェック/アドバイス ↓	
	12				
	13				
	14	講評		提出・プレゼンテーション	
	15	総括	*シラバスの内容と課題は変更の可能性あります		↓
評価方法	授業参加度/企画・デザイン評価/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				
教員紹介	フリーランスのアートディレクター、グラフィックデザイナーとして活動中。これまでの経験を生かした企画、制作指導とともに、社会とのつながりという点に重点を置いた実践的な指導をしている。				

2023

区分

必修

対象

I部SG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	田島 ふみ			
授業概要	1つのテーマ（ブランド等のクライアント）を設定し、ロゴ・印刷物・グッズ・コンセプトBOOK等を制作。			
	一連の制作を通して、一貫性を持った成果物を作ることを目的とする。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1		今後の授業の内容説明	ノートパソコン 筆記用具 ラフが書ける スケッチブック
	2		任意のクライアントを設定する、資料集め&作り	
	3		任意のテーマのロゴ作り（3案くらい）	
	4		媒体資料を進化させて、コンセプトBOOKをつくる	
	5		バナー広告をつくる	
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1		任意グッズの制作→入稿（選ぶグッズにより料金が必要になります）	
	2		任意の告知物を作る	
	3		任意の誌面レイアウトを作る	
	4			
	5		途中、外部講師を招いての特別授業を1～3回授業予定	
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題提出			
使用ソフト テキスト	Adobe イラストレーター、フォトショッップ、インデザイン			
教員紹介	フリーランスグラフィックデザイナーとして活動中。ADを含むファッション誌、写真集、単行本やガイドブックなどのエディトリアルを中心に、広告、パッケージなどの幅広いデザインを手掛ける。			

2023

区分

必修

対象

I部SG科3年

科目名	情報デザインⅢ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	福留 千晴			
授業概要	いま必要なソーシャルデザイン的アプローチや課題解決方法を各地の事例とともに学びながら、課題把握力、マーケティング力、プレゼンテーション力を身につけることを目指す。			
	また年間を通して、実際の地域の課題に対して自分なりの答えを提案するための手法を学ぶ。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	オリエン	本講義の目指すもの&講師紹介、ソーシャルデザイン的アプローチと各地の事例紹介等	PC 筆記用具
	2	ゲスト講義①	クリエイティブ・ディレクター田中淳一さんによる講演	
	3	マーケティング①		
	4	マーケティング②	座学とワークショップを通して、マーケティングを学ぶ	
	5	マーケティング③		
	6	ゲスト講義②	福井県小浜市で活動されるUMIHICOさんの講演+課題の発表	
	7	ワークショップ①	コンセプトワーク等を用いながら、テーマの課題とコンセプトを導き出す (25名を5チーム程度に分けて実施)	
	8	ワークショップ②		
	9	ワークショップ③		
	10	<中間発表>	各チームの課題とコンセプトを発表&共有	
	11	ワークショップ①	コンセプトワーク等を用いながら、テーマの課題とコンセプトを導き出す (25名を5チーム程度に分けて実施)	
	12	ワークショップ②		
	13	ワークショップ③		
	14	<最終発表>	各チームの課題と最終コンセプトを発表&共有	
	15	振り返り	前期の振り返りと後期に向けて	
後期	1	オリエン	本講義の目指すもの&前期の振り返り、後期で目指すもの等	PC 筆記用具
	2	ゲスト講義③	福井県小浜市で活動されるUMIHICOさんの講演	
	3	プレゼンとは①		
	4	プレゼンとは②	企画プレゼンの構成や要点、要件の整理、ターゲットの考え方など	
	5	プレゼンとは③		
	6	ワークショップ①	前期に設定したコンセプトを各チームごとにデザインに落とし込む (25名を5チーム程度に分けて実施想定)	
	7	ワークショップ②		
	8	ワークショップ③		
	9	ゲスト講義④	地域で活動するデザイナーさんなどを想定	
	10	<中間発表>	福井県小浜市とオンライン講義にて各チームの課題を発表・共有	
	11	ワークショップ④		
	12	ワークショップ⑤	コンセプトとデザインを企画書に落とし込む (25名を5チーム程度に分けて実施想定)	
	13	ワークショップ⑥		
	14	<最終発表>	コンセプトを実際に現地の方々へプレゼンを行う(オンライン想定)	
	15	後期総括	これまでの講義の振り返り	
評価方法	講義やプロジェクトにおける積極的な姿勢や発言等を評価			
使用ソフト テキスト	<課題図書> 「LIFE SHIFT-100年時代の人生戦略/著:リンダ・グラットン」「地域の課題を解決するクリエイティブディレクション術/著:田中淳一」「新しい市場のつくりかた/著:三宅秀道」「人口減少社会の未来学/著:内田樹」「美術館と大学と市民がつくるソーシャルデザインプロジェクト/著:稲庭彩和子」			
教員紹介	「地域と食のしごと」NORTHERN LIGHTS代表。中小企業や自治体においてソーシャル&ローカルデザインのブランディングからプロデュース、クリエイティブ、PRまで一貫して行う。2017年、経産省「BrandLand Japan」にて全国12商材の海外展開プロデューサーに就任。			

2023

区分	必修	対象	I部SG科3年
----	----	----	---------

科目名	WedデザインⅢ				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	谷岡 昌珠				
授業概要	時代変化と共に進化するデジタルライフスタイルの新しい兆しを迅速に捉え、人を動かすデジタルコミュニケーションの重要性を理解する事を目的とする。				
	ワークショップや課題を通じて新たな発想と共創力を学ぶ。				
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。				
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。				
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	前期授業内容の説明		
	2	デジタルを知る	前半：デジタルライフスタイル変化の理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	3		前半：過去と今のデジタルライフスタイルについて発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	4		前半：アフターデジタルの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	5		前半：デジタルの進化について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	6	デジタルクリエイティブの理解	前半：デジタルクリエイティブの期待と理解 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	7		前半：デジタルクリエイティブの可能性について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	8		前半：デジタルクリエイティブの戦略 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	9		前半：デジタルクリエイティブ戦略について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	10	デジタル・コミュニケーション設計の理解	前半：デジタル・コミュニケーション設計 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	11		前半：デジタル・コミュニケーション設計について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	12		前半：デジタル・トレンドの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	13		前半：デジタル・トレンドの捉え方について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	14		前半：KPIとKGIの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	15		前半：KPIとKGIについて発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） ⇒ 前期授業まとめと総評		XD or PowerPoint
後期	1	オリエンテーション	後期授業内容の説明		
	2	デジタルコミュニケーション戦略の理解	前半：課題の可視化について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	3		前半：課題の可視化について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	4		前半：仮説と検証について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	5		前半：仮説と検証について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	6		前半：クリエイティブ戦略について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	7		前半：クリエイティブ戦略について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	8		前半：クリエイティブ戦略について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	9		前半：コア・アイデアとメッセージの開発について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	10		前半：コア・アイデアとメッセージの開発について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	11		前半：コア・アイデアとメッセージの開発について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	12		前半：キービジュアル開発について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明		XD or PowerPoint
	13		前半：キービジュアル開発について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	14		前半：キービジュアル開発について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）		XD or PowerPoint
	15		まとめ	後期授業まとめと総評	
評価方法	出席日数、理解度、プレゼンテーション、課題評価				
使用ソフト テキスト	プリント配布予定。Adobe Creative系ソフト、Microsoft Office系ソフト				
教員紹介	博報堂プロダクツでデジタルクリエイティブを軸にセールスプロモーションを10年担当。その後、マッキンゼー・ワールドグループのモメンタムジャパンにてCDとして、IMC型のブランドコミュニケーションデザインを担当。				