

## (グラフィックデザイン科)

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	240					
講義	デザイン概論Ⅰ	120	○	120			
演習	表現基礎Ⅰ	120	○	120			
演習	表現基礎Ⅱ	120	○	120			
演習	ドローイング	120					
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅡ	120	○	120			
実技	グラフィックデザインⅠ	120	○	120	★	120	
実技	デザイン発想	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションデザインⅠ	120	○	120	★	120	
講義	デザイン概論Ⅱ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅢ	120	○	120	★	120	
実技	グラフィックデザインⅡ	120	○	120			
実技	企画デザイン	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションデザインⅡ	120	○	120			
実技	造形表現Ⅰ	120	○	120			
実技	造形表現Ⅱ	120	○	120	★	120	
演習	(選択科目)写真实習	60	○	60			
演習	(選択科目)イラストレーション	-	○	-			
実技	グラフィックデザインゼミ	180	○	180			
総授業時数		2,400		2,040		480	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2023

区分

必修

対象

I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	合田 祥之			
授業概要	グラフィックデザインの構成力から、広告表現に必要な企画力、発想力までを身につけることを目的とする。			
	課題に関しては、その成果のプレゼンテーションを重視する。デザイン事例を多く見ることも行い、「目を養う」ことにも力を入れていく。			
	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	
前期	1	オリエン	前期オリエンテーション／グラフィックデザインとは何か	PC 筆記用具
	2	課題①	造形と構成／課題①平面構成	
	3	課題①	造形と構成	
	4	プレゼン	課題プレゼンテーション	
	5	課題②	造形と構成／課題②紙面構成	
	6	課題②	造形と構成	
	7	プレゼン	課題プレゼンテーション	
	8	課題③	造形と構成／課題③フリーペーパー制作	
	9	課題③	造形と構成	
	10	課題③	造形と構成	
	11	プレゼン	課題プレゼンテーション	
	12	講義	印刷について	
	13	講義	文字組	
	14	制作	期末課題制作	
	15	制作	期末課題制作／前期まとめ	
後期	1	オリエン	後期オリエンテーション	PC 筆記用具
	2	課題①	企画・発想方法／課題①ロゴ制作	
	3	課題①	企画・発想方法	
	4	課題①	企画・発想方法	
	5	プレゼン	課題プレゼンテーション	
	6	課題②	企画・発想方法／課題②ブランディング	
	7	課題②	企画・発想方法	
	8	課題②	企画・発想方法	
	9	プレゼン	課題プレゼンテーション	
	10	課題③	企画・発想方法／課題③広告	
	11	課題③	企画・発想方法	
	12	課題③	企画・発想方法	
	13	プレゼン	課題プレゼンテーション	
	14	制作	進級審査課題制作	
	15	制作	進級審査課題制作	
評価方法	積極的に取り組んでいるか、姿勢を重視。（授業内容は変更になる場合がある）			
使用ソフト テキスト	都度、プリント等配布。使用ソフトはIllustrator、Photoshop			
教員紹介	広告制作会社のデザイナーを経て、現在はフリーランスで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。これまでの幅広い経験を生かして、デザイン基礎から応用までの指導を行っている。			

2023

区分

必修

対象

I部G科1年

科目名	ビジュアルコミュニケーションデザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	古井戸 篤史			
授業概要	様々な視点からデザインを捉える柔軟な発想と、デザインを構築・構成していく力を養うことを目的とする。			
	前期ではコミュニケーションデザインに重点を置き、デザインの役割、魅力を学ぶ。後期では発想力のトレーニングを展開しながらこれまで学んだことを様々なデザインツールに落とし込んでゆく。その中で企画・構成・造形を多角的に学び、ディティールの細部にこだわったレイアウトの仕組みと実践的アプローチに取り組む。デザインの役割を理解するため、コミュニケーションから生まれるデザイン課題を中心に扱い、発想の転換、想いを形にするという造形力のスキルアップをはかる。また、デザインスキルを磨くと同時に想像を創造する力を身につけていく。グループワークなども取り入れながらより実践的な課題に取り組む。			
	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	デザインとは	オリエンテーション / デザインとは? / 演習課題①発想の転換	PC 筆記用具
	2	想と造形のアイデア	継続課題	
	3	構成・発想	継続課題	
	4	色彩と文字の関係	課題発表プレゼンテーション / 【構図発想】 / 演習課題②言葉の意味と造形の関係	
	5	造形の融合	継続課題	
	6	ロゴの役割・機能・分析	課題発表プレゼンテーション / 【企画・構成】 / 課題①思考の具現化	
	7	構成・発想	継続課題	
	8	構成・発想	継続課題	
	9	構成・発想	課題発表プレゼンテーション / 【構成】 / 課題②紙面構成	
	10	伝える・伝わる画面構	課題発表プレゼンテーション / 【企画・構成】 / 課題③魅力の伝え	
	11	伝える・伝わる画面構	継続課題	
	12	企画・発想・創造	課題発表プレゼンテーション/【企画・発想・創造①】 課①映画プロモーション	
	13	構成・発想	継続課題	
	14	構成・発想	継続課題	
	15	まとめ	課題発表プレゼンテーション / 期末課題制作	
後期	1	企画・発想・創造	後期オリエンテーション / 【企画・発想・創造①】 課題②ロゴ制作	PC 筆記用具
	2	構成・発想	継続課題 取材・探求・素材制作	
	3	構成・発想	継続課題 構成・レイアウト・素材制作	
	4	企画・発想・創造	課題発表プレゼンテーション/【企画・発想・創造②】 / 課題③アーティストプロデュース	
	5	構成・発想	継続課題 情報収集・理解・発想・発信	
	6	構成・発想	継続課題 構成・発想	
	7	企画・発想・創造	課題発表プレゼンテーション/【企画・発想・創造③】 / 課題④広告デザイン	
	8	構成・発想	継続課題 取材・探求・素材制作	
	9	構成・発想	継続課題 構成・レイアウト・素材制作	
	10	構成・発想	中間講評	
	11	企画・発想・創造	課題発表プレゼンテーション/【企画・発想・創造④】 / 課題⑤ブランディングデザイン	
	12	構成・発想	継続課題 取材・探求・素材制作	
	13	構成・発想	課題発表プレゼンテーション 構成・発想プレゼンテーション	
	14	構成・発想	課題発表プレゼンテーション / 進級審査課題制作	
	15	構成・発想	進級審査課題制作	
評価方法	各課題の評価点を平均して算出/2つ以上課題未提出があった場合は成績不可とする			
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop			
教員紹介	グラフィックデザイナーとして「世界フィギュア選手権」のキービジュアル制作、学内サイン計画を担当するなど幅広い経験を活かした指導を行っている。			

2023

区分

必修

対象

I部G科2年

科目名	デジタルスキルⅢ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	齊藤 聡昌			
授業概要	<p>広告分野ではデジタルメディアが主役となっている。グラフィックで身につけたデザインをデジタルでアウトプットできるスキルを身につけ、UI/UXを始め、インタラクションにおける表現を広げることを目的とする。</p>			
	<p>Web制作の基礎となるHTML/CSSの基礎を学び、前期ではPC/タブレット/スマホ向けのレスポンス対応のWebサイトを制作。後期ではWebデザインの要となるUI/UXデザインやインタラクションデザイン、動画や音声などのリッチコンテンツ制作をおこなう。</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	オリエンテーション	授業の目的、PC設定、デジタルマーケティングなど	PC
	2	Web	Webの仕組み、WebサイトやアプリなどのUI/UXなど	PC
	3	HTML/CSS	HTML&CSS (1) エディタの設定、HTMLの構造	PC
	4	HTML/CSS	HTML&CSS (2) HTMLタグ	PC
	5	HTML/CSS	HTML&CSS (3) HTMLタグ	PC
	6	HTML/CSS	HTML&CSS (4) CSSの基礎	PC
	7	HTML/CSS	HTML&CSS (5) CSSの基礎	PC
	8	HTML/CSS	HTML&CSS (6) CSSの基礎	PC
	9	HTML/CSS	HTML&CSS (7) レスポンス対応	PC
	10	HTML/CSS	HTML&CSS (8) レスポンス対応	PC
	11	HTML/CSS	ポートフォリオサイト制作 (1)	PC
	12	HTML/CSS	ポートフォリオサイト制作 (2)	PC
	13	HTML/CSS	ポートフォリオサイト制作 (3)	PC
	14	HTML/CSS	ポートフォリオサイト制作 (4)	PC
	15		前期講評	PC
後期	1	Webデザイン	デジタルメディアのこれから、UI/UXなど、Adobe XD	PC
	2	Webデザイン	Adobe XDによるUI/UXデザイン (1)	PC
	3	Webデザイン	Adobe XDによるUI/UXデザイン (2)	PC
	4	Webデザイン	Adobe XDによるUI/UXデザイン (3)	PC
	5	Webデザイン	Adobe XDによるUI/UXデザイン (4)	PC
	6	リッチコンテンツ	動画や音声データの基礎知識、動画撮影の知識	PC
	7	リッチコンテンツ	Premiere カット編集	PC
	8	リッチコンテンツ	Premiere アニメーション	PC
	9	リッチコンテンツ	Premiere AfterEffects連携、動画書き出し	PC
	10	リッチコンテンツ	AfterEffects アニメーション	PC
	11	リッチコンテンツ	AfterEffects アニメーション	PC
	12	リッチコンテンツ	AfterEffects エフェクト	PC
	13	コンテンツ制作	SNS向けコンテンツ制作	PC
	14	コンテンツ制作	SNS向けコンテンツ制作	PC
	15		後期講評	PC
評価方法	課題提出による評価			
使用ソフト テキスト	VisualStudioCode/Chrome/Adobe XD/Premiere/AfterEffects			
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。デジタルスキル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G科2年

科目名	造形表現Ⅱ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	石井 浩一		
授業概要	《事象のシズル、シンボルを読み解く力と表現力をつちかう》 ●図解(ダイヤグラム)●フローチャート、テーブル●ピクトグラム●マップ●グラフなどインフォメーショングラフィックの表現方法を通して、時間や空間、構造、事柄の関係性を理解する能力と、デザイン制作のために必要なスキルの獲得を目指す。		
	★日常的に多くの情報に接する中で、デザインを効果的に伝達する方法を学ぶ。 ★デザインのカタチの完成を急ぐより、そこに至るまでの考え方、まとめ方、アイデアの扱い方を重点的に学習し、先に広がるデザインの世界に対応できるようにする。		
	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	授業説明	授業進行、内容について 広告との違い インフォグラフィ印刷物
	2	マップ表現	1. 世界へのロードマップ(自分を含めたデザイン表現)
	3		アイデア、ラフ
	4		デザイン展開作業
	5		プレゼンテーション含むまとめ
	6	図解表現	2. 水の環境(情報)をインフォメーショングラフィックで考える
	7	グラフ表現	アイデア、ラフ
	8	チャート他	デザイン展開作業
	9		デザイン展開作業
	10		デザイン展開作業
	11		プレゼンテーション含むまとめ
	12	シンボル	3. 映画のイメージから記号を抽出するトレーニング
	13	記号化	a) アイデア、ラフ(映画を記号で読み解く)
	14	記号+画像	b) 2次展開表現(画像使用でシズルを高める)
	15		デザイン展開作業
後期	1		a) b) プレゼンテーション含むまとめ
	2	人物表現	4. 「My偉人」 業績含めたタブロイド版での総合表現 タブロイド紙
	3	ストーリー	a) アイデア、ラフ(多様な人物表現を探る)表紙作業
	4		ブランド、サービスとのコラボを考える
	5		アイデア、ラフ(履歴、相関関係)中面作業
	6		デザイン展開作業
	7		b) 裏面作業 ストーリー完結
	8	ピクトグラム	5. ピクトグラムの基本 と応用
	9		a) 事象の3形態のピクト制作
	10		デザイン展開作業
	11		b) 近未来のピクトデザインを考える
	12		デザイン展開作業
	13		プレゼンテーション含むまとめ
	14	他の表現	フローチャート、テーブルインフォメーショングラフィック学習
	15	講評	成績出席告知 授業ポイントまとめ
評価方法	アイデア作業(サムネイル、ラフスケッチ)含む段階的作業を重視。ラフスケッチ(サムネイル)～プレゼンテーション1～プレゼンテーション2は必ずチェック、提出。		
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop		
教員紹介	インテサイオオフィス代表。日本ハッカーデザイン協会会員として、協会と連携した課題や企画も行っている。本校での長年の講師経験を生かし卒業生や業界関係者を招いた授業を積極的に取り入れている。		