

(夜間部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					
演習	グラフィックデザインⅠ	120	○	120			
実技	グラフィックデザインⅡ	120	○	120			
演習	デザイン基礎	120	○	120			
演習	デジタルグラフィックⅠ	120	○	120	★	120	
演習	デジタルグラフィックⅡ	120	○	120	★	120	
演習	表現基礎	120					
実技	パッケージデザイン	120	○	120	★	120	
実技	アートディレクション	120	○	120	★	120	
実技	ビジュアルコミュニケーション	120	○	120			
実技	映像表現	60	○	60			
実技	グラフィックデザインゼミ	60	○	60			
総授業時数		1,440		1,080		480	
卒業に必要な授業時数		1,440					

2023

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 X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。			
	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	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、傾き、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 *シラバスは授業の進行上、多少変更される場合があります	
後期	1	Photoshop基本操作	インターフェイス説明、スキャナの使用方法	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 *シラバスは授業の進行上、多少変更される場合があります	
評価方法	出席率+授業理解度+授業参加度+課題評価			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop 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

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	印刷の基本的な知識を学びながら、パッケージデザインが持つ本来の意味や奥深い表現までの習得を目指す。			
	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	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 絵具類
	4		課題① ティッシュ箱&お菓子箱の作成（手書き）	
	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討論会	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） イラストレーター(aiデータ) → 入稿 → 印刷	
	13			
	14			
	15			PC イラストレーター
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不可欠な灯り（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	①PC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			
教員紹介	二和印刷株式会社代表。印刷、デザインの現場に即した実践的な指導を行っている。			

2023

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	前後期	時間数	3H
講師名	齋藤 浩		
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指す。		
	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	コンペのすすめ 都度指定
	2	演習	B1ポスター アイデアの出し方
	3		B1ポスター アイデア① 提出
	4		融通のきく課題① (〇〇を使ったグラフィック表現)
	5		
	6		融通のきく課題① 提出
	7		B1ポスター ラフ① 提出
	8		
	9		融通のきく課題①を素材とした作品 提出
	10		B1ポスター ラフ② 提出
	11		
	12		B1ポスター 提出 (3点以上)
	13		B1ポスター 提出 (ブラッシュアップ 3点以上)
	14		
	15		B2ポスター アイデア①
後期	1		B2ポスター アイデア① 提出
	2		融通のきく課題② (〇〇を使ったグラフィック表現)
	3		B2ポスター ラフ① 提出
	4		融通のきく課題② 提出
	5		華のある課題①
	6		B2ポスター ラフ② 提出
	7		B2ポスター 提出
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		華のある課題 現状チェック
	13		華のある課題 講評
	14		
	15		よろず相談会
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。		
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop他		
教員紹介	有限会社トンプー・グラフィクス主宰。文化庁メディア芸術祭優秀賞、世界ポスタートリエンナーレトヤマ銅賞×2、ニューヨークADC merit賞、準朝日広告賞、朝日広告賞入選×3、毎日広告デザイン賞優秀賞・奨励賞、グラフィックアートひとつぼ展グランプリ、ワルシャワ国際ポスタービエンナーレ入選、その他受賞多数。		

2023

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>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> <p>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に学ぶ。</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
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ピング
	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	カンブ作成/Illustratorからのデータ移動・レイヤースタイル
	9	演習	カンブ作成-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ブ・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		
教員紹介	フリーのデザイナーとしてWebサイトコンテンツ制作を中心に活動中。現在、大学での指導と並行して本校においてもデジタルスキルの基礎から応用までを指導している。		