

(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			
演習	デザイン基礎 II	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	☆	120	
講義	情報デザイン II	120	○	120			2021年度より開始
実技	デザインリテラシー II	120	○	120			2021年度より開始
実技	ビジュアルコミュニケーション II	120	○	120			2021年度より開始
実技	写真実習	120	○	120			2021年度より開始
実技	グラフィックデザイン II	120	○	120			2021年度より開始
演習	Webデザイン I	120	○	120			2021年度より開始
実技	メディア基礎 I	120	○	120			2021年度より開始
演習	キャリアデザイン	120	○	120			2021年度より開始
実技	アートディレクション I	120	○	120			2021年度より開始
講義	情報デザイン III	120	○	120			2022年度より開始
実技	デザインリテラシー III	120	○	120			2022年度より開始
実技	ビジュアルコミュニケーション III	120	○	120			2022年度より開始
実技	グラフィックデザイン III	120	○	120			2022年度より開始
演習	Webデザイン II	120	○	120			2022年度より開始
演習	Webデザイン III	120	○	120			2022年度より開始
実技	メディア基礎 II	120	○	120			2022年度より開始
実技	アートディレクション II	120	○	120			2022年度より開始
実技	総合グラフィックデザインゼミ	120	○	120			2022年度より開始
総授業時数		3,600		3,120		120	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2020

区分

必修

対象

I部SG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	縄手 和弘			
授業概要	<p>制作物の目的意識をしっかりと持った上で、「グラフィックデザイン基礎」「色彩と配色」「構成と文字」の学びを基本ベースとして授業を進行します。</p> <p>サムネール&ラフスケッチをしっかりと描かせながら、それを元にコミュニケーションをとり、制作物の完成度を上げていきます。アイデアから始まり、ラフ設計に基づいた素材づくりをし、伝えたい情報を見る化する(言葉/形態/色彩/質感)を理解させ、視覚伝達するために必要な「造形力」「表現力」を養ってもらうことを目指します。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となります。</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	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	授業内容ガイダンス/グラフィックデザインとは・・・	
	2	グラフィックデザイン基礎	●目的を正しく伝える/形編	お題
	3		平面構成の考え方/円・三角・四角/レイアウトの演出手法/点・線・面	
	4		伝えたい情報を見る化する/ビジュアルコミュニケーション表現	
	5		質感の考え方/レイアウトの演出手法	
	6		伝えたい情報を見る化する/形態表現(平面・立体)	
	7		●目的を正しく伝える/色彩編	お題
	8		色の心理効果/色が使えるメッセージ/配色のポイント/配色の技法	
	9		伝えたい情報を見る化する/色彩表現(4C・2C)	お題
	10		印刷のしくみと性質	
	11		●目的を正しく伝える/構成編	お題
	12		書体のイメージと構成/和文欧文文字の構造・基礎知識	
	13		伝えたい情報を見る化する/文字表現1	お題
	14		タイトル・本文のスタイル/文字組	
	15			半期のまとめ
後期	1	●商品開発&販促オリエン	商品企画(支給)→パッケージD→販促計画→売場ツールD→広告D ワークフロー説明	
	2	(コンセプトワーク)	※企画を支給(パッケージデザイン開発から販売促進計画へ)	
	3	●パッケージデザイン	情報整理→アイデアキャラ開発(ビジュアル)→レイアウト→文字組	
	4		(商品ロゴ開発)	
	5		(ビジュアル作成)	
	6		(レイアウト)	
	7	(モック作成)		
	8	●販促計画	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	
	9	(キャンペーン)	キャンペーン内容計画	
	10	(ビジュアル作成)	販促用ビジュアルの作成	
	11	●売場ツールデザイン	メインボード/スイングPOP/腰ポスター/売場イメージビジュアルの作成	
	12	●広告デザイン	駅貼りB0ポスター/B3中吊り広告の作成	
	13		情報整理→アイデア→レイアウト	
	14			
	15	●プレゼンテーション	1年間のまとめ	
評価方法	課題提出日、時間に遅れたら“D” 60点以上の生徒(発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点) 60点+40点			
テキスト				
参考書				

2020		区分	必修	対象	I部SG科1年
科目名	シナリオライティング				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	竹田 芳幸 / 室屋 慶輔				
授業概要	<p>ポスターやCMなど広告の言葉をつくるコピーライティング。それは、大喜利でもアートでもなく、商品売るため、商品を好きになってくれるための言葉づくりです。</p> <p>本授業では、コピーライティングを題材に、デザインや映像製作でも役立つ、伝わるための企画術を学びます。</p> <p>また、伝わるための大切な要素である「興味を引くためのアイデア」を生み出すための発想法もトレーニングしていきます。</p> <p>デザイナーを目指す人にも、映像ディレクターを目指す人にも役立つ、アイデアと伝え方を習得してください。</p>				
授業計画	回 期	主題 目的	概要	持参物	
前期	1	基礎知識	「コピーライティングって何?」&「他己紹介ワーク」		
	2	基礎知識	「とりあえずコピー書いてみよう」		
	3	発想法	「これにコピーをつけてみる」		
	4	発想法	「いいコピーを分析してみる」		
	5	基礎知識	「コピーライターとアートディレクター ①」 ゲスト アートディレクター		
	6	発想法	「身近なもののコピーを考えてみる」		
	7	基礎知識	「CMを企画する人」 ゲスト CMプランナー		
	8	発想法	「CMを企画してみる」		
	9	基礎知識	「デジタルという手段で面白いことを」 ゲスト コンテンツプランナー (仮)		
	10		「欲しいを考える」		
	11	実製作	「言葉からデザインを作る① コピーライティングしてみる」		
	12	実製作	「言葉からデザインを作る② 人のコピーをデザインしてみる」		
	13	基礎知識	「コピーライターとアートディレクター ②」 ゲスト アートディレクター		
	14	実製作	「言葉からデザインを作る③ もっとコピーライティングしてみる」		
	15	実製作	「言葉からデザインを作る④ 自分の言葉をデザインしてみる」 □		
後期	1	発想法	「コピーを書きやすくする頭の使い方①」		
	2	発想法	「コピーを書きやすくする頭の使い方②」		
	3	発想法	「クリエイティブの本質とは」		
	4	発想法	「言葉から企画をつくる①」		
	5	発想法	「言葉から企画をつくる②」		
	6	発想法	「言葉から企画をつくる③」 □		
	7	発想法	「自分に合う手法を探そう①」		
	8	発想法	「自分に合う手法を探そう②」		
	9	発想法	「自分に合う手法を探そう③」		
	10	基礎知識	「事例研究① (デコンストラクション)」		
	11	基礎知識	「事例研究② (デコンストラクション)」		
	12	基礎知識	「事例研究③ (デコンストラクション)」		
	13	実製作	「メッセージの伝え方」		
	14	実製作	「アイデアと課題解決」		
	15	実製作	「コピーと企画まとめ」		
評価方法					
テキスト 参考書					

2020

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、色彩を学習します。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、表現力を身につけます。画材の特性をとらえ質感を創り出す要素を導きます。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きます。後期の授業内容は色彩を学習します。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きます。			
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	年間スケジュール、授業内容について/テキストの開発	クロッキー帳、鉛筆、色鉛筆、はさみ、のり
	2	フロッタージュ①	テキストを発見し組み合わせる	ケント紙、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	ケント紙、鉛筆、色鉛筆、はさみ、のり
	4	ニー・ドリッピング①	喜怒哀楽をイメージして制作(偶然性の発見)	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗、新聞紙
	5	ニー・ドリッピング②	作業継続/講評	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗、新聞紙
	6	ドローイング①	顔をテーマに制作(線の表現)	クロッキー帳、鉛筆、絵具、筆、筆洗
	7	ドローイング①	作業継続/講評	クロッキー帳、鉛筆、絵具、筆、筆洗
	8	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)	カッター、カッティングマット
	9	エンボッシング②	制作した作品の型を流しカード制作(見え方の認識)	カッター、カッティングマット
	10	エンボッシング③	作業継続/講評	カッター、カッティングマット
	11	シフティング①	四季のいずれかの季節をテーマに制作	カッター、のり、カッティングマット
	12	シフティング②	作業継続/講評	カッター、のり、カッティングマット
	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)	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	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	カッター、のり、カッティングマット
後期	1	色の変化①	色について/色相環見本制作	カラー色見本、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	2	色の変化②	作業継続	カラー色見本、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	3	色の三属性①	明度・彩度・色相について	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	4	よる色彩構成1-①	明度と彩度が高い色で色相を選び配色	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	5	よる色彩構成1-②	作業継続/講評	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	6	よる色彩構成2-①	明度と彩度が低い色で色相を選び配色	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	7	よる色彩構成2-②	作業継続/講評	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	8	色のトーン①	トーンについて/色チップを使って見本制作	色チップ、はさみ、のり
	9	よる色彩構成①	トーンを選んで配色	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	10	よる色彩構成②	作業継続/講評	ケント紙、デザイナーズカラー、筆、筆洗
	11	るCMY減法混色・RGB加法混色	CMY減法混色・RGB加法混色について/カラーチャートの見方	PC、カラーチャート、カラー色見本
	12	色の寒暖・対比①	色の寒暖・対比について/デジタルでパターンを制作	PC、カラーチャート、カラー色見本
	13	色の寒暖・対比②	作業継続/講評	PC、カラーチャート、カラー色見本
	14	色のイメージ①	色のイメージについて/各自色のイメージを決めデジタルでパターンを制作	PC、カラーチャート、カラー色見本
	15	色のイメージ②	作業継続/講評	PC、カラーチャート、カラー色見本
評価方法	出席日数、授業内容の理解度、課題評価			
テキスト参考書	プリント配布			

2020

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	デザインにおけるベーシックな要素に色彩と文字があります。それらを適切に扱うことはデザイナーに必要な不可欠なスキルです。色や文字の使い方一つで作品の印象はガラリと変わります。授業を通して色彩のしくみを知り、配色のセンスを磨き、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技術習得を目的とします。				
授業計画	回 新	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 図形を用いた視覚調整 / 道具の使い方	筆記具、定規、PC	
	2	"	"	"	
	3	"	"	／色相環を作る	"
	4	和文書体1	活字書体の基本構造 漢字のレタリング	／原色、混色	"
	5	"	"	／明度と彩度	"
	6	和文書体2	ひらがなとカタカナ かなのレタリング	／黄色の分析	"
	7	"	"	／赤の分析	"
	8	和文を組む	文字のセンター 縦組と横組の組見本作成	／青の分析	"
	9	欧文書体	欧文書体の成り立ちとラインシステム 欧文書体のレタリング	／黒の分析	"
	10	"	"	／色のイメージ	"
	11	欧文を組む	文字のセット 欧文の組見本作成	／色のイメージ	"
	12	紙面調査	ポイント定規作成 雑誌の誌面を調査・分析	／配色・色の組合せ	"
	13	"	"	／組版ルールについて	"
	14	野外実習	フィールドワーク 街の中のフォントを調査	／夏期課題	"
	15	紙面構成	フィールドワークのレポート作成 内容に応じた紙面を構成		カメラ、筆記用具 筆記具、PC
後期	1	紙面構成	フィールドワークのレポートまとめ	／文字の色	"
	2	組版	ベタ組とスペーシング		"
	3	文字構成	適切なフォントの選択と異書体混植 フォントを使用しタイトルロゴ制作		"
	4	"	"		"
	5	図形造形	ビクトグラム 形象によるイメージの表現・伝達		"
	6	"	"		"
	7	文字造形1	プライベートロゴタイプ 文字形象によるイメージの表現		"
	8	"	"		"
	9	"	"		"
	10	文字造形2	オリジナルフォント制作 見出し用か本文用かを考えアイデアを出す		"
	11	"	"	原字制作 アウトライン作成	"
	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				
テキスト 参考書					