

## (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	☆	120	
演習	イラストレーションⅠ	60	○	60			
演習	イラストレーションⅡ	60	○	60			
演習	表現基礎	60					
演習	色彩構成・タイポグラフィ	120	○	120			
演習	デジタルグラフィック基礎	120	○	120			
実技	印刷実習パッケージデザイン	60	○	60			
実技	グラフィックデザインⅡ	60	○	60			
実技	(選択)グラフィックデザインA	60	○	60			
実技	(選択)イラストレーションA	-	○	-			
実技	写実実習	60	○	60			
実技	エディトリアルデザイン	60	○	60			
実技	Webデザイン	120	○	120			
実技	ムービーアニメーション	60	○	60			
実技	(選択)イラストレーションB	60	○	60			
実技	(選択)アートディレクション	-	○	-			
実技	コミュニケーションデザイン	60	○	60			
実技	卒業制作ゼミ	60	○	60			
総授業時数		1,440		1,140		120	
卒業に必要な授業時数		1,440					

2020	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	縄手 和弘			
授業概要	<p>将来デザイナーになる人のための実践教室です。 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びます。</p> <p>スペースに対する理解、色彩に対する理解、デザイン用語の理解、発想力と表現力の習得を目標とします。</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	オリエンテーション/概論	オリエンテーション/概論/点・線・面について 演習課題オリエン	
	2	基礎演習/講評会	点・線・面 課題講評 色彩の混色/効果について	
	3	基礎演習	色彩の感情について 演習課題オリエン	
	4	基礎演習	演習課題_制作実習 (PCを使用)	
	5	基礎演習/講評会	演習課題_講評 演習課題オリエン	
	6	基礎演習	演習課題_制作実習 (PCを使用)	
	7	基礎演習/講評会	演習課題_講評	
	8	具象的なフォルムと記号 1	課題_1 「セルフロゴ制作」	
	9		ログのデジタル化	
	10		ラフデザインチェック	
	11		セルフロゴを展開する	
	12	課題講評	プレゼンテーション/講評会	
	13	具象的なフォルムと記号 2	課題_2 「インフォグラフィックス制作」	
	14		ラフデザインチェック	
	15	課題講評	プレゼンテーション/講評会	
後期	1	スペースとデザイン-1	課題_3 「視覚的メッセージ空間を構築」	
	2		ラフデザインチェック	
	3	課題講評	プレゼンテーション/講評会	
	4	スペースとデザイン-2	課題_4 「任意のブックカバー-&帯をRe Designする」	
	5			
	6			
	7		ブックカバーデザイン提出/ ブラッシュアップ	
	8		帯デザイン提出/ ブラッシュアップ	
	9	課題講評	講評会	
	10		プロモーションツール制作_1	
	11			
	12		プロモーションツール制作_2	
	13			
	14	課題講評	プレゼンテーション/講評会	
	15	総評	総評/作品返却	●グラフィック系公募展へ公募
評価方法	出席率+課題点数 (企画、デザイン内容を重視) ※優秀作品は参考作品として選出します。 ◎カリキュラムは授業の進行上、多少変更される場合があります。			
テキスト 参考書	随時指定/適宜配布			

2020

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

前期

時間数

3H

講師名

近藤 裕行

授業概要

グラフィックデザインⅠの基礎過程を経て、本科目ではより実践的なグラフィックデザインの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学んでいきます。

多様化するデザインのニーズに対応できるデザイナーを目指します。

この授業は、実習・実技形式が基本となります。

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

回数	主題・目的	概要	持参物
1	オリエンテーション	授業ガイダンス	
2	企画とデザイン1	課題_1「shop系グラフィックス制作」	
3		ベーシックデザイン（ブランドロゴ制作）	
4		アプリケーションデザイン制作	
5			
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		ベーシックデザイン（ブランドロゴ制作）	
8		デザイン編集のシリーズ化 連作製作	
9			
10	企画とデザイン3	課題_2「広告系グラフィックス制作」	
11		ベーシックデザイン（ブランドロゴ制作）	
12		セールスプロモーション展開（新聞広告／雑誌広告など制作）	
13			
14	課題講評	課題提出／プレゼンテーション	
15	総評	総評／作品返却 ●グラフィック系公募展へ公募	

後期

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

評価方法

出席率＋課題点数（企画、デザイン内容を重視）※優秀作品は参考作品として選出します。

◎カリキュラムは授業の進行上、多少変更される場合があります。

テキスト

随時指定/適宜配布

参考書

2020

区分

必修

対象

Ⅱ部G科2年

科目名	イラストレーションA			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	山口 真理子			
授業概要	<p>&lt;目標・目的&gt; デザイン脳が備わったイラストレーターを育てる</p> <p>&lt;方法&gt; より実践に基づいた課題の取り組み →より仕事に近い考え方 イラストでいかに解決するか →プレゼンテーションで自分の作品をアピールできるようにする</p> <p>&lt;成果物&gt; ・ポートフォリオに入れられる作品を増やす</p> <p>&lt;授業構成&gt; 1. 提出課題 2. 授業内演習</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	自己紹介・授業内容の説明・A課題出題 演習1：個人カラー	
	2	A課題 デザイナーズノート (全4回)	中間チェック	通年：PC一式 (USBも) 筆記用具 授業専用のノート (スケッチブック)
	3		中間チェック	
	4		プレゼン・講評・投票 B課題出題	提出物：ノートのモック
	5		B課題 占いページ (全8回)	座学：本の構造 / 進行チェック1
	6	座学：解像度のこと / 進行チェック2		
	7	座学：イラレ・フォトショの連携 (リンク・埋め込み)		
	8	座学：文字～考え方～ / 進行チェック4		
	9	座学：文字～テクニカル編～ / 進行チェック5		
	10	チェック&作業日 / 進行チェック6		
	11	チェック&作業日 / 進行チェック7		
	12	プレゼン・講評・投票 C課題出題 & 夏期課題出題		提出物：占いページ印刷ボード貼り
	13	C課題 デジタル絵本 (全8回)	座学：絵本で取り入れたい、映えるビジュアル表現	
	14		座学：ページものをつくる時のポイント	
	15		進行チェック	
後期	1	C課題 デジタル絵本		
	2			
	3		進行チェック	
	4			
	5		プレゼン・講評・投票 D課題出題	
	6	D課題 B1ポスター (全8回)		
	7		進行チェック	
	8			
	9		中間プレゼン コンセプトシートと途中の進行を発表	
	10			
	11		進行チェック	
	12			
	13		プレゼン・講評・投票 E課題出題	提出物：印刷したポスター
	14	E課題 ポートフォリオ	各自作業 クリエイターお悩み相談室	
	15		ポートフォリオを見合う会	最新のポートフォリオ
評価方法	各課題を点数化+出席率			
テキスト参考書				

2020

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			
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します。			
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	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(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	
	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	
	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			
テキスト 参考書	プリント配布 書籍紹介			