

科目ガイド

総合デザイン科グラフィックデザイン専攻



専門学校

日本デザイナー学院

2023年度 総合デザイン科グラフィックデザイン専攻 履修表

年次・学期・週時数			一年次		二年次		三年次		
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	
教科目及び必修・選択の別			前期	後期	前期	後期	前期	後期	
専門課程一部 総合デザイン科 グラフィックデザイン専攻 履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3	3	3
		情報デザインⅠ	必	3	3				
		情報デザインⅡ	必			3	3		
		情報デザインⅢ	必					3	3
		ドローイング	必	3	3				
		デザイン基礎Ⅰ	必	3	3				
		デザイン基礎Ⅱ	必	3	3				
		デザインリテラシーⅠ	必	3	3				
		デザインリテラシーⅡ	必			3	3		
		デザインリテラシーⅢ	必					3	3
		ビジュアルコミュニケーションⅠ	必	3	3				
		ビジュアルコミュニケーションⅡ	必			3	3		
		ビジュアルコミュニケーションⅢ	必					6	
		デジタルスキル	必	3	3				
		シナリオライティング	必	3	3				
		写実実習	必			3	3		
		グラフィックデザインⅠ	必	3	3				
		グラフィックデザインⅡ	必			3	3		
		グラフィックデザインⅢ	必					3	3
		WebデザインⅠ	必			3	3		
		WebデザインⅡ	必					3	3
		WebデザインⅢ	必					3	3
		メディア表現Ⅰ	必			3	3		
		メディア表現Ⅱ	必					3	3
		キャリアデザイン	必			3	3		
		アートディレクションⅠ	必			3	3		
		アートディレクションⅡ	必					3	3
		総合グラフィックデザインゼミ	必						6
	特別科目	学外研修 ※随時設定	選	※			※		※
		海外研修 ※随時設定	選			※			
		作品展(進級・卒業) ※随時設定	選		※		※		※
週時限数			30時間		30時間		30時間		
年間(40週)時限数合計			1,200時間		1,200時間		1,200時間		

必は必修 選は選択科目 各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2023		区分	必修	対象	I 部SG科1年
科目名		情報デザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	村上 由鶴				
授業概要	本講義では、「メディア」について考える。メディアというとマスメディアやソーシャルメディアなどが馴染み深いものではあるが、情報を伝達するときに空気のようにまわりついてきて、切り離すことができない要素がメディアである。そのメディアがどんなものなのか理解し、そのメディアによって社会や人々の感情がどのように動かされてきたのか考察する。そのため、本講義では、ファッション、アイドル、戦争、死、政治などを、メディア（新聞、ラジオ、テレビ、インターネットなど・・・）の視点から読み解く。 なお、本講義では、グループワークおよびオープンチャット機能を使って、授業中に質問やコメントを募集する場合がある。 本講義を履修することによって以下の能力を修得することを目指す。 1)メディア特性を知り、自らの制作に活かす。 2)メディアという観点から分析・観察する視点を獲得する。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	イントロ	メディアとは（メディアの概念、種類）		
	2	講義	ファッションとメディア1		
	3	講義	ファッションとメディア2		
	4	講義	アイドルとメディア1		
	5	講義	アイドルとメディア2		
	6	講義	SNSというメディア		
	7	講義	戦争とメディア1		
	8	講義	戦争とメディア2		
	9	講義	メディアと技術革新		
	10	講義	死とメディア		
	11	講義	映画『ドントルックアップ』から考える		
	12	講義	音楽とメディア		
	13	授業内課題	メディアの特性について言語化する		
	14				
	15				
後期	1	イントロ	前期の復習（メディアとは）		
	2	講義	政治とメディア1		
	3	講義	政治とメディア2		
	4	授業内課題	ジョージ・オーウェル小説『1984年』から考える		
	5	講義	スポーツとメディア1		
	6	講義	スポーツとメディア2		
	7	講義	ファンとメディア		
	8	講義	恋愛とメディア		
	9	講義	メディアと情動		
	10	講義	アニメとメディア		
	11	講義	アートとメディア1		
	12	講義	アートとメディア2		
	13	講義	差別とメディア		
	14	講義	ジェンダーとメディア		
	15	授業内課題	メディアに支配されないために		
評価方法	授業中の出席回数、授業へのリアクション、提出課題で判断。期日通りの課題提出や発表ができない場合、単位は与えられません。				
使用ソフト テキスト					

2023		区分		必修		対象		I部SG科2年		
科目名		情報デザインⅡ								
開講期		前期		時間数		3H				
講師名		菅沼 比呂志								
授業概要		グラフィックデザインにまつわる様々な仕事や、グラフィックデザイナーの現場を知り、それぞれの場で求められていることと、グラフィックデザイナーの役割を考える授業を目指す。そのため、様々な現場の方々をゲストとしてお招きし、実際の仕事とそのプロセスを伺う。また、インターネットやTV、雑誌、新聞、街中など様々なメディアに溢れるデザインについても考察する。 【到達目標】 ・様々なデザインの現場を知り、自分のキャリアプランをイメージする。 ・また、そこで求められている技術とその役割を理解し、自分の言葉で語れる。								
授業計画		回数	主題・目的	概要				持参物		
前期		1	ガイダンス	前期の授業内容と進め方の説明						
		2	講義	●以下のテーマについて、ゲストを招いて話を伺う。 ・日本のデザイン史 ・ブランディング ・広告 ・タイポグラフィー ・サインデザイン ・エディトリアルデザイン ・イラストレーション 等 ●デザインギャラリーを巡り、実際の作品を観るツアーを実施 ●インターネットやTV、雑誌、新聞、街中などに溢れるデザインをピックアップし、その魅力を考える。						
		3	講義							
		4	講義							
		5	講義							
		6	講義							
		7	講義							
		8	講義							
		9	講義							
		10	講義							
		11	講義							
		12	講義							
		13	講義							
		14	講義							
		15	講義							
後期		1								
		2								
		3								
		4								
		5								
		6								
		7								
		8								
		9								
		10								
		11								
		12								
		13								
		14								
		15								
評価方法		授業中の発言内容と遅刻・出席回数、提出課題で判断。期日通りの課題提出や発表ができない場合、単位は与えられません。								
テキスト 参考書										

2023		区分		必修		対象		I 部SG科2年	
科目名		情報デザインⅡ							
開講期		後期			単位数		3H		
講師名		松野 正也							
授業概要		●社会やクライアントの本質的な課題発見から、クリエイティブの力で課題解決を行う能力を養う。 ●後期はゲスト講師を迎え、クリエイティブな事例紹介から、課題解決方法や表現の可能性を広げるヒントを得てもらう。 ●課題の評価は、適切な成果が想定できることや、既視感のない斬新なアイデアをより高く評価する。 【目標】課題の発見→調査と分析→アイデアの吟味→プロトタイピング→改善→解決のためのアウトプット、といった現代のビジネスシーンで必要とされるデザイン思考とプロセスの設計・実践力を身につける。							
授業計画		回数	主題・目的		授業予定				
前期	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								
	9								
	10								
	11								
	12								
	13								
	14								
	15								
後期	1	オリエン～写真で表現	オリエンテーション／自分を表す3枚の写真とキャッチコピー制作。グループ内で共有。□						
	2	広告的思考	消費者を行動に移す広告の「自分ごと化」プロセスについて						
	3	ロジカル&コンセプチュアル・シンキング	論理的思考を持つための演習および物事を概念で捉える演習。本質を掘り起こし、課題やビジョンを定義化します						
	4	クリエイティブ・シンキング①	より広く発想を広げる訓練を行います						
	5	クリエイティブ・シンキング②	新しい桃太郎を考える《課題提出 10点満点》						
	6	プロトタイピングとエレベーターピッチ	漠然なものを形にする。フィードバックを繰り返し改善していくプロセスと、短時間で効率的に相手に伝える手段						
	7	アウトプットの可能性①	メッセージ材としての“紙メディア”を学ぶ。機能と表現それぞれ両立するデザインの可能性（ゲスト外部講師2名予定）※調整中						
	8	アウトプットの可能性②	フォトグラファーとデザイナー混合チームでのデザイン制作。テーマ・コンセプト立案。企画提案《課題提出 15点満点》						
	9	社会課題解決ワークショップ①	チームビルディング、プランニング（ゲスト講師：調整中）						
	10	社会課題解決ワークショップ②	プランニングレビュー・クリエイティブ制作						
	11	社会課題解決ワークショップ③	プレゼンテーション・レビュー（ゲスト講師：調整中）《課題提出 15点満点》						
	12	セルフブランディング①	自分をどのように表現・演出し、世の中の共感を得ていくのか（ゲスト講師：富士東洋理髪店 阿部 高大氏）※調整中						
	13	セルフブランディング②	名刺のデザイン。《課題提出 10点満点》						
	14	アウトプット	デザインした名刺のアウトプット。プリントを通して表現の可能性を探る。（ゲスト講師：FLATLABO小須田氏）※調整中						
	15	総括	講義全体の振り返り、質疑応答、キャリア相談など						
評価方法		授業出席率含む平常点：30% 課題評価：70%							
テキスト 参考書		なし							

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		単位数	3H	
講師名	福留 千晴				
授業概要	どのようなデザインをするのか？ それがどのような課題解決になるのか？ いま必要なソーシャルデザインの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、 主に以下の力をつけることを目指す。 ・課題把握力 ・マーケティング力 ・プレゼンテーション力 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。				
授業計画	回数	主題・目的	授業予定		
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のアプローチと各地の事例紹介等		
	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	座学とワークショップを通して、マーケティングを学ぶ		
	4	マーケティング②			
	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		
	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	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		
	4	プレゼンとは②			
	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	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)		
	12	ワークショップ⑤			
	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				
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」				
参考書					

2023		区分	必修	対象	I 部SG科1年
科目名		ドローイング			
開講期		前後期	時間数	3H	
講師名		赤本 啓護			
授業概要		対象物を目で見えて描く過程を通して、イメージしたものを紙上に表現する力を養う。モノの見方や空間構造への理解を深めることを目的とする。持ち物は鉛筆セット(6H～6B)、カッター、消し具、A4サイズの画用紙、スケッチブック。その他の持ち物については別途授業内で指定する。			
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	授業内容の説明、描画について		授業概要欄参照
	2	線を引く	直線を描く		
	3	ドローイング	かたちを描く		
	4	デッサン	立方体を描く		
	5	デッサン	球体を描く		
	6	ドローイング	食卓を描く		
	7	デッサン	ガラスのコップを描く		ガラスのコップ
	8	デッサン	自然物（生姜）を描く		生姜 1 個
	9	ドローイング	人物を描く		
	10	デッサン	手を描く		
	11	デッサン	顔を描く		鏡
	12	ドローイング	樹を描く		
	13	デッサン	植物を描く		切花
	14	デッサン	金属を描く		金属製品
	15	講評	作品講評		これまでに描いた作品
後期	1	オリエンテーション	これからの授業内容の説明、描画材について		
	2	空間の認識	静物を組んでみる		
	3	空間の認識	静物を描く		
	4	空間の認識	静物を描く		
	5	濃淡と強弱	いろいろな描画材で描いてみる		
	6	濃淡と強弱	いろいろな描画材で描いてみる		
	7	濃淡と強弱	いろいろな描画材で描いてみる		
	8	光と陰影	風景を描く		
	9	光と陰影	風景を描く		
	10	光と陰影	風景を描く		
	11	ドローイング	言葉からイメージしてドローイングする		
	12	ドローイング	言葉からイメージしてドローイングする		
	13	ドローイング	イメージしてドローイングする		
	14	ドローイング	イメージしてドローイングする		
	15	講評	作品講評		これまでに描いた作品
評価方法		課題に対する取り組み、制作物、出席状況を踏まえて総合的に評価する。			
使用ソフト		特になし			
テキスト					

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。				
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	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)	B4用紙、雑誌、ちらし、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	B4用紙、雑誌、ちらし、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	B4用紙、雑誌、ちらし、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、アクリル絵具、筆、筆洗	
	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	幾何形体を使った色彩構成	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／Illustratorでパターンを制作	Mac、クロッキー帳、鉛筆	
	11	色の寒暖②	作業継続	Mac、クロッキー帳、鉛筆	
	12	色の寒暖③	作業継続	Mac、クロッキー帳、鉛筆	
	13	色のイメージ①	写真素材と色彩を組み合わせたIllustratorによるカード制作	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／講評	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				

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	文字はデザインにおける重要な要素であり、文字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ある。文字の扱い方一つで作品の印象はガラリと変わるだけでなく、情報の確に伝達されるか否かが大きく左右される。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し、「文字を組む」とはどういうことなのかを考える。				
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	〃	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、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	〃	原字制作 アイデアスケッチ		〃
	11	〃	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					
使用ソフト テキスト					

2023		区分		必修		対象		I 部SG科1年	
科目名		デザインリテラシー I							
開講期		前後期			時間数		3H		
講師名		齋藤 浩							
授業概要		テクニックや見た目ではなく、いかに伝えるかを考える。 前期はグラフィックデザインの基本構造を、 後期はより具体的な課題を通してクリエイティブの基礎を身につける。 専門的な学びへのスタート地点と考えてください。 ※素材や道具、資料などには、それなりにお金がかかります。ケチるといいことないですよ。							
授業計画		回	主題・目的	概要				持参物	
前期	1	オリエン	デザインの話				都度指定		
	2	構造	フライヤーをトレース						
	3								
	4								
	5	構成要素	文字による情報伝達						
	6								
	7								
	8								
	9		写真を見る／撮る						
	10								
	11	演習	中吊広告を作ってみる						
	12								
	13		よろず相談会						
	14								
	15		よろず相談会						
後期	1	構成要素	写真を使ったグラフィック表現						
	2								
	3								
	4	演習	本の装丁						
	5								
	6								
	7								
	8		新聞広告						
	9								
	10								
	11								
	12								
	13		立体造形（仮）						
	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です。							
使用ソフト		Illustrator, Photoshop他							
テキスト									

2023		区分	必修	対象	I 部SG科2年
科目名	デザインリテラシーⅡ				
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。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で進行していく。 ※素材や道具には、それなりにお金がかかります。ケチるといいことないですよ。				
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 提出／〇〇を使ったグラフィック表現 出題		
	4				
	5				
	6		〇〇を使ったグラフィック表現 提出／□□を使ったグラフィック表現 出題		
	7		B1ポスター ラフ① 提出		
	8				
	9		□□を使ったグラフィック表現 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		よろず相談会／小型グラフィック 出題		
	14		小型グラフィック 講評		
	15		B2ポスター 出題		
後期	1		B2ポスター アイデア提出		
	2				
	3		B2ポスター ラフ① 提出		
	4		華のある課題 コピーについて（仮）		
	5		B2ポスター ラフ② 提出		
	6		B2ポスター 提出		
	7		華のある課題（仮）		
	8				
	9				
	10				
	11		華のある課題（仮） 提出		
	12		華のある課題（仮） 講評		
	13				
	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です。				
使用ソフト	Illustrator, Photoshop他				
テキスト					

2023		区分	必修	対象	I 部SG科3年
科目名	デザインリテラシーⅢ				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	齋藤 浩				
授業概要	昨年同様、ポートフォリオの拡充と、デザインコンペを通じた作品発表を主軸とする。経験値もUPしているわけだし、去年は気づかなかったことや、技術的に至らなかった点も克服できるはず。楽しんで取り組んでください。				
	※素材や道具、資料などには、それなりにお金がかかります。ケチるといいことないですよ。				
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 コピーについて（仮）		
	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です。				
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop他				

2023		区分		必修		対象		I部SG科1年	
科目名		ビジュアルコミュニケーションⅠ							
開講期		前後期		時間数		3H			
講師名		上原 則博							
授業概要		デザインの大きな役割である情報伝達。 その情報を視覚的な要素や媒体によって効果的に伝える方法を、 基本原則から応用までを演習・課題を通して学習する。							
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	授業内容の説明／デザインについて				筆記用具 MacBook/PC		
	2	形の考察	「基本形状とイメージ」課題説明／制作・講評				(随時指示)		
	3	イメージの可視化	「テーマによるデザイン構成」／課題説明／制作						
	4			ラフスケッチチェック／アドバイス／制作					
	5	講評	提出・プレゼンテーション／講評						
	6	対義語の可視化	「キーワードによる構成」／課題説明						
	7			ラフスケッチチェック／アドバイス／制作					
	8		提出・プレゼンテーション／講評						
	9	シンボル・ロゴ	「ロゴとイメージ」／課題説明						
	10			ラフスケッチチェック／アドバイス／制作					
	11								
	12	講評	提出・プレゼンテーション／講評						
	13	デザイン展開	「グラフィックへの展開」／課題説明						
	14			デザインチェック／レイアウト／制作					
	15	前期総括	提出・プレゼンテーション／講評／まとめ *シラバスの内容と課題は変更の可能性あります					↓	
後期	1	オリエンテーション	授業内容の説明／パッケージ概論				筆記用具 MacBook/PC		
	2	パッケージ	「商品・ブランドイメージ」／課題説明				(随時指示)		
	3			ラフスケッチチェック／アドバイス／制作					
	4	講評	提出・プレゼンテーション／講評						
	5	音の可視化	「音のイメージのグラフィック展開」／課題説明						
	6			ラフスケッチチェック／アドバイス／制作					
	7	講評	提出・プレゼンテーション／講評						
	8	メッセージの可視化	「ビジュアルオピニオン」／課題説明						
	9			テーマ設定／ラフスケッチチェック／アドバイス／制作					
	10								
	11	講評	提出・プレゼンテーション／講評						
	12	連作表現	「比較ポスター」／課題説明						
	13			テーマ設定／ラフスケッチチェック／アドバイス／制作					
	14								
	15	後期総括	提出・プレゼンテーション／講評／まとめ *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		Adobe Illustrator/Photoshop プリント配布 資料・書籍紹介							
テキスト									

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。							
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	「B1（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		Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介							
テキスト									

2023

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

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅢ				
開講期	前期		時間数	6H	
講師名	上原 則博				
授業概要	視覚伝達デザインにおける表現の可能性や社会との関係性を広く考察し、各自がデザインに対する考え方を再確認していく過程で、卒業制作に繋がるテーマを見つけ出す授業である。				
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	現状の把握	様々なビジュアル表現の紹介		
	3				
	4	リサーチ	グループ・個人による調査		
	5		作品考察		
	6		ラフデザインチェック		
	7				
	8	テーマの選択	コンセプトシート提出（アイデア・サムネール／プレゼンテーション）		
	9	アドバイス	個別対応		
	10				
	11	テーマ決定	プロトタイプ作成開始		
	12				
	13		チェック/アドバイス		
	14		改善期間		
	15	講評・総括	中間発表の準備 *スケジュールは変更の可能性あります		↓
後期	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
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	Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介				
テキスト					

2023

区分

必修

対象

I部SG科1年

科目名	デジタルスキル			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	田島 ふみ			
授業概要	Adobe、下記ソフトの基本操作を学ぶ。 イラストレーター フォトショップ インデザイン イラストレーター→フォトショップ→（イラストレーター+フォトショップ）→インデザイン→（インデザイン+フォトショップ）のような流れで進行予定。 Adobe Illustrator、Photoshop、inDesignを市販図書+実例を紹介しながら学ぶ			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		始める準備（ソフト、フォントのバージョン含め、インストール）	PC・筆記用具
	2		イラストレーターの使い方	
	3		イラストレーターの使い方	
	4		イラストレーターの使い方	
	5		イラストレーターの使い方	
	6		イラストレーターの使い方	
	7		イラストレーターの使い方	
	8		イラストレーターの使い方	
	9		イラストレーターの使い方	
	10		イラストレーターの使い方	
	11		イラストレーターの使い方	
	12		イラストレーターの使い方	
	13		フォトショップの使い方	
	14		フォトショップの使い方	
	15		フォトショップの使い方	
後期	1		フォトショップの使い方	
	2		フォトショップの使い方	
	3		フォトショップの使い方	
	4		フォトショップの使い方	
	5		フォトショップの使い方	
	6		フォトショップの使い方	
	7		フォトショップの使い方	
	8		インデザインの使い方	
	9		インデザインの使い方	
	10		インデザインの使い方	
	11		インデザインの使い方	
	12		インデザインの使い方	
	13		インデザインの使い方	
	14		インデザインの使い方	
	15		インデザインの使い方	
評価方法	途中、内容に合わせた簡単な課題を出す予定			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator、Photoshop、inDesign+市販図書+資料			

2023		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	二井内 洋一				
授業概要	アイデアをカタチにするとき、ビジュアルから発想するか、言葉から発想するか。この講座では、言葉からアイデアをカタチにする術を実践的に学ぶ。 広告業界において言葉を武器に、さまざまな表現を創造し世に送り出すコピーライターが、アイデア発想術からキャッチフレーズ開発、タイトルワーク、ネーミング、CMプランニングまで「見る人を振り向かせ、興味関心を引き寄せ、行動に移してもらうためのライティング表現技術」を教えていく。 映像ディレクターを目指す人、デザイナーを目指す人、イラストレーターを目指す人、クリエイティブで手に職を身に付けたいすべての皆さんに、言葉からの発想術をぜひ習得していただきたいと思う。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	概要	前期講義概要		
	2	基礎知識	広告職種・メディア		
	3	基礎知識	広告クリエイティブ基礎		
	4	事例紹介	最新広告賞事例①		
	5	発想法	アイデアの正体		
	6	実制作	アイデア発想トレーニング①		
	7	実制作	アイデア発想トレーニング②		
	8	発想法	アイデアの研ぎ澄ませ方		
	9	事例紹介	最新広告賞事例②		
	10	基礎知識	ライティング基礎		
	11	発想法	メッセージの型①		
	12	発想法	メッセージの型②		
	13	実制作	キャッチフレーズ開発①		
	14	実制作	キャッチフレーズ開発②		
	15	総論	前期振り返り 一問一答		
後期	1	概要	後期講義概要		
	2	基礎知識	タイトルワーク		
	3	基礎知識	ネーミング開発		
	4	基礎知識	コンセプト開発		
	5	事例紹介	最新広告賞事例③		
	6	基礎知識	デジタルコミュニケーション		
	7	基礎知識	SNSコミュニケーション		
	8	実制作	キャッチフレーズ開発③		
	9	実制作	キャッチフレーズ開発④		
	10	事例紹介	最新広告賞事例④		
	11	実制作	4コマシナリオ開発		
	12	基礎知識	CMプランニング①		
	13	実制作	CMプランニング②		
	14	基礎知識	フルファネルプランニング		
	15	総論	後期振り返り 一問一答		
評価方法	課題発表やワークショップへの積極的な取り組みを評価				
使用ソフト テキスト					

2023

区分

必修

対象

I 部SG科2年

科目名	写真実習		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	イ キョンソン		
授業概要	一眼レフカメラの機能を理解し、写真の基礎を学ぶ。 撮影用のライト(機材)を使って基本ライティングを学び、後期授業は商品撮影を目標に進めていく。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	授業内容説明	一眼レフカメラの扱い方 なし
	2	シャッタースピード	シャッタースピード理解 '長時間露光' 室内撮影 USBメモリ
	3	シャッタースピード	'ブレない写真を撮る' USBメモリ or PC
	4	絞り	絞り効果理解 テスト撮影 'ボケ効果' USBメモリ or PC
	5	ISO	ISOを理解 室内撮影 '暗い場所でも撮影ができる' USBメモリ or PC
	6	適正露出	絞り、シャッタースピード、ISO関係を理解 '明るさをコントロール' USBメモリ or PC
	7	WB	色温度を理解 テスト撮影 USBメモリ or PC
	8	スタジオ撮影	食品テーブル撮影(ライト1灯)'美味しく見える写真' USBメモリ or PC
	9	撮影	校外撮影 '街を紹介する写真を撮る' USBメモリ
	10	撮影	校外撮影 '写真で街を紹介する' USBメモリ
	11	レタッチ	写真の明るさ、色調整 PC
	12	スタジオ撮影	ストロボ撮影(1灯)'瞬間を止める写真' USBメモリ or PC
	13	ポートレート	人物撮影 ライティング① USBメモリ or PC
	14	ポートレート	人物撮影 ライティング② USBメモリ or PC
	15	課題提出	講評 (校外撮影、人物撮影課題提出) 課題
後期	1	三脚	三脚の使い方 USBメモリ or PC
	2	抜き撮影①	BOX切り抜き撮影 2灯撮影(LED) USBメモリ or PC
	3	抜き撮影①	被写体自由切り抜き撮影 2灯撮影(LED) USBメモリ or PC
	4	レタッチ	切り抜き作業 USBメモリ or PC
	5	商品イメージ	商品イメージカットについてテーマ決め、テスト撮影 USBメモリ or PC
	6	商品イメージ	商品イメージカット撮影 USBメモリ or PC
	7	夜景撮影	校外撮影 '美しい夜景' USBメモリ
	8	夜景撮影	校外撮影 '夜ブレない写真を撮る' USBメモリ
	9	抜き撮影②	透過物(液体)3灯撮影(ストロボ)'キラキラ液体があるグラス' USBメモリ or PC
	10	抜き撮影②	透過物(液体)3灯撮影(ストロボ)'ジュースの色を綺麗に撮る' USBメモリ or PC
	11	スタジオ人物撮影	インタビュー撮影 USBメモリ or PC
	12	スタジオ人物撮影	ポートレート撮影 USBメモリ or PC
	13	写真展	写真展を見に行く 学生証
	14	自由撮影	撮影予備日 USBメモリ or PC
	15	講評	課題講評(夜景撮影、インタビュー、商品カタログ・ポスター) 課題
評価方法	授業態度最重要視 課題の提出期限		
使用ソフト テキスト	Adobe Lightroom、Lightroom mobile、Photoshop、Bridge		

2023

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

「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する。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く。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、伝えたい情報を見える化する（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す。制作物の目的意識をしっかりと持った上で、しっかり考え、きっちり作り「デザインするって楽しいなあ」のモチベーションを上げ、さまざまなデザイン物を総合的に定着させる流れで授業進行していく。

授業計画

回	主題・目的	概要	持参物
1	概要	授業内容ガイダンス／グラフィックデザインとは・・・	PC・紙・ペン
2		●目的を正しく伝える／形態編 (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		伝えたい情報を見える化する／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 (お題)	
6		伝えたい情報を見える化する／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／色が伝えるメッセージ／配色のポイント／配色の技法	
9		伝えたい情報を見える化する／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		伝えたい情報を見える化する／文字表現I (お題)	
14		タイトル・本文のスタイル／文字組	
15		前期のまとめ	
1	●商品開発&販促オリエン	商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D	PC・紙・ペン
2	(コンセプトワーク)	※企画を支給（お菓子のパッケージ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	
4	(商品ロゴ開発)		
5	(キャラクター開発)	パッケージ用キャラクター&シズルの作成	
6	(シズル作成)		
7	(レイアウト)		
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／腰ポスターなどのPOP関連	
12		売場イメージビジュアルの作成	
13	●交通広告デザイン	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	
14			
15	●プレゼンテーション	前期のまとめ→後期に向けて	

評価方法

提出日の時間に遅れたら“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

使用ソフト

テキスト

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。				
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	adobe イラストレーター、フォトショップ、インデザイン				
テキスト					

2023		区分		必修		対象		I 部SG科3年	
科目名		グラフィックデザインⅢ							
開講期		前後期			時間数		3H		
講師名		合田 祥之							
授業概要		実践的な課題制作と、プレゼンテーションを通して発想力と表現力を身につけることを目的とする。							
授業計画		回	主題・目的	概要				持参物	
前期	1		前期オリエンテーション						
	2		触れておきたい印刷のこと						
	3		企画展グラフィックス1／課題1 美術館ロゴ制作						
	4		企画展グラフィックス1						
	5		企画展グラフィックス1／課題プレゼンテーション						
	6		企画展グラフィックス2／課題2 ポスター、フライヤー、チケット						
	7		企画展グラフィックス2						
	8		企画展グラフィックス2						
	9		企画展グラフィックス2／課題プレゼンテーション						
	10		企画展グラフィックス3／課題3 図録の制作（エディトリアル）						
	11		企画展グラフィックス3						
	12		企画展グラフィックス3						
	13		企画展グラフィックス3						
	14		企画展グラフィックス3						
	15		前期まとめ／採点						
後期	1		後期オリエンテーション						
	2		企画展グラフィックス3						
	3		企画展グラフィックス3／課題プレゼンテーション						
	4		企画展グラフィックス4／課題4 館内、館外サインデザイン						
	5		企画展グラフィックス4						
	6		企画展グラフィックス4						
	7		企画展グラフィックス4／課題プレゼンテーション						
	8		企画展グラフィックス5／課題5 名刺・封筒・その他アプリケーションー式						
	9		企画展グラフィックス5						
	10		企画展グラフィックス5／課題プレゼンテーション						
	11		企画展グラフィックス6／課題6 利用案内・年間スケジュール						
	12		企画展グラフィックス6						
	13		企画展グラフィックス6／課題プレゼンテーション						
	14		企画展グラフィックス6／課題プレゼンテーション						
	15		後期まとめ／採点						
評価方法		積極的に取り組んでいるか、姿勢を重視します。 （授業内容は変更になる場合があります）							
使用ソフト テキスト		都度、プリント等配布します。 使用ソフトはIllustrator、Photoshop、InDesignです。							

2023		区分	必修	対象	I 部SG科2年
科目名		Webデザイン I			
開講期		前後期	時間数	3H	
講師名		鈴木歩美			
授業概要		この授業では、Webデザインの基礎を学んでいきます。Web上での表現や発信はSNSや様々なサービスを利用することでも可能ですが、ツールやHTMLなども含めたWebデザインの基礎に触れておくことで、自身の発信だけでなく、クリエイティブな仕事をしていく上でWebを活用したコラボレーションや可能性を広げてくれるだろう。 前期はWebサイトの成り立ちや枠組みを理解しながら、演習や課題を通してWebデザインの制作に使用するツールにも触れてみる。後期はWebデザインの制作に必要な基礎知識を身につけつつ、一通りの制作フローの課題に取り組むことでさらに学びを深める。 授業ではFigma、Visual Studio Codeなどを使用。			
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	オリエン	授業内容の説明、制作環境の準備		PC
	2	Web入門	Webデザインの知識・成り立ちなど		
	3	Web基礎1	Webサイトの基本的な構造や要素		
	4	Web演習1	シングルサイトのデザイン・Figmaの説明		
	5		要素を配置する		
	6		内容を編集する・提出		
	7	Web基礎2	Webサイトの情報や文書構造（HTMLやCSSなどの概要）		
	8		Webサイトの素材や著作権（Figmaでの書き出し）		
	9	HTML基礎	HTMLの基本構造やタグなどについて		
	10	HTML演習	シングルサイトのHTMLマークアップ・VSCodeの説明		
	11		基本のマークアップ		
	12		リンクや画像のマークアップ・提出		
	13	Web基礎3	Webにおけるレイアウト		
	14		Webにおける配色・タイポグラフィ		
	15	予備日			
後期	1	復習	前期の復習		PC
	2	CSS基礎	CSSの基本やセレクタなどについて		
	3	CSS演習	シングルサイトのCSSコーディング		
	4		文字や背景の装飾		
	5		ボックスモデル		
	6		Flexbox・CSS Gridなど		
	7	Web基礎4	制作フローについて（FigJamの説明）		
	8	課題	オリジナルサイトの制作		
	9		アイデア出し・ワイヤーフレーム		
	10		デザイン制作		
	11		デザイン制作つづき		
	12		コーディング		
	13		コーディングつづき		
	14		提出		
	15	予備日	※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります		
評価方法	出席率、課題の提出内容から総合的に評価				
使用ソフト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome				
テキスト					

2023		区分		必修		対象		I 部SG科3年	
科目名		WebデザインⅡ							
開講期		前後期		時間数		3H			
講師名		鈴木歩美							
授業概要		この授業では、WebデザインⅠで学習した内容を踏まえて、さらに学習を進める。							
		前期はWebデザインにおける知識や理解を深めつつ、より実践に役立つスキルにも触れていく。後期は昨今のトレンドも踏まえ、クリエイティブな仕事やプロジェクトでも役立つUX(ユーザーエクスペリエンス)デザインのプロセスをもとにしたワークショップも盛り込んだWeb制作の課題を設定し、卒業制作などへの応用も視野に入れて学習する。							
		授業ではデザインツール(FigmaやPhotoshopなど)、Visual Studio Codeなどを使用。							
授業計画		回	主題・目的	概要				持参物	
前期		1	オリエン	授業内容の説明、制作環境の準備				PC	
		2	復習	Webデザインの基礎の復習					
		3	Web応用1	Webアクセシビリティ・ユーザービリティについて					
		4		UI・UXについて					
		5	課題	Webサイトのデザイン改善					
		6		制作					
		7		制作・提出					
		8	Web応用2	レスポンスWebデザインについて					
		9	演習	レスポンス対応のコーディング					
		10		構造とHTML・CSSの確認					
		11		ブレイクポイントとスタイル指定					
		12	Web応用3	インタラクションデザインについて					
		13		CSSアニメーション・JavaScriptの説明					
		14		SVG・WebGLの説明					
		15	予備日						
後期		1	復習	前期の復習				PC	
		2	Web応用4	Webサイトの公開や運用について					
		3		Webデザインの最新トレンドや技術などの紹介					
		4	課題	プロモーションサイトの制作<前半>					
		5		課題の洗い出し(ワークショップ)					
		6		アイデア出し(ワークショップ)					
		7		プロトタイプ作成・提出					
		8	Web応用5	卒業制作などへの応用やフォローアップ					
		9	課題	プロモーションサイトの制作<後半>					
		10		デザイン制作					
		11		デザイン制作つづき					
		12		コーディング					
		13		コーディングつづき					
		14		発表・提出					
		15	予備日	※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります					
評価方法		出席率、課題の提出内容から総合的に評価							
使用ソフト テキスト		デザインツール(FigmaやPhotoshopなど)、Visual Studio Code、Google Chrome							

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し新たな発想と共創力を学ぶ。			
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・アイディ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・アイディ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・アイディ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	XD or PowerPoint
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、			

2023

区分

必修

対象

I部SG科2年

科目名	メディア表現I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	栗林 武			
授業概要	動画の制作について必要な知識を学ぶ。 動画制作に必要なソフト（Adobe PremiereとAfterEffects）の基礎的な使い方を学ぶ。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	授業説明	PC、筆記用具
	2	映像基礎	動画の知識・成り立ちなど	
	3	撮影基礎	動画撮影の方法（業務用カメラなどの説明）	
	4		撮影方法について、パラパラ動画の撮影	
	5	課題1	パラパラ動画の編集・Premiereの説明	
	6		タイトル・音を入れる	
	7		音の編集	
	8		動画の加工（スローモーションや色補正など）	
	9	課題2	アクションつなぎとは	
	10		アクションつなぎ編集つづき（オーディオチャンネルの選択）	
	11		アクションつなぎ提出（オーディオエフェクト・ダイナミクス操作など）	
	12	AE基礎1	AfterEffectsについて	
	13		トラッカーの使い方	
	14		実写への合成	
	15	予備日		
後期	1	AE基礎1	トランスフォームについて	PC、筆記用具
	2		シェイプレイヤーやイージーエズについて	
	3	AE基礎2	ロゴアニメーションを作ってみる	
	4		レイヤー分け	
	5		アニメーションの応用（線のアニメーション、シェイプパスのトリミング等）	
	6	課題3	ロゴアニメーション制作	
	7		課題制作	
	8		課題提出	
	9	AE基礎3	エフェクトについて	
	10		アニメーション基礎	
	11		文字の強調、グラフのアニメーション	
	12	課題4	絵コンテの説明	
	13		CMを作ってみる	
	14		提出	
	15	予備日	※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります	
評価方法	授業出席回数と提出課題の評価点			
テキスト 参考書	Adobe Premiere, AfterEffects			

2023

区分

必修

対象

I部SG科3年

科目名	メディア表現II			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	栗林 武			
授業概要	動画の制作について実践的な使い方を学ぶ。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業説明	基礎の復習	PC、筆記用具
	2	課題1	文字の意味でアニメーションさせる	
	3	〃	〃	
	4	提出・好評		
	5	AE実習	エフェクトについて	
	6	〃	AfterEffectsの応用(エクスプレッションなど)	
	7	課題2	エクスプレッションを使ったアニメーション課題	
	8	〃	〃	
	9	提出・好評		
	10	AE実習	アニメーションと実写の合成について	
	11	実習	〃	
	12	実習	〃	
	13	実習	クロマキーについて(撮影・編集)	
	14	実習	〃	
	15	予備日		
後期	1	課題3	天気予報を作る	PC、筆記用具
	2		〃	
	3		〃	
	4	提出・好評		
	5	課題4	トリックムービーを作る	
	6		〃	
	7		〃	
	8	提出・好評		
	9	課題5	CM制作	
	10		〃	
	11		〃	
	12	提出・好評		
	13		卒業制作に向けての制作作業	
	14		〃	
	15	予備日	※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります	
評価方法	授業出席回数と提出課題の評価点			
テキスト 参考書	Adobe Premiere, AfterEffects			

2023

区分

必修

対象

I 部SG科2年

科目名	キャリアデザイン			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	合田 祥之			
授業概要	キャリアデザインと言うと多面的な意味がありますが、当授業では、主に「早期に完成度の高いポートフォリオをつくる」ことを目的とする。			
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	PC、筆記用具
	2		ポートフォリオとは何か／理想のポートフォリオ	
	3		ポートフォリオ実例紹介	
	4		ポートフォリオ実例紹介	
	5		ポートフォリオ制作上のルール1	
	6		ポートフォリオ制作上のルール2	
	7		ポートフォリオ制作上のルール3	
	8		ポートフォリオ制作上のルール4	
	9		ポートフォリオ制作上のルール5	
	10		デザインの工夫1	
	11		デザインの工夫2	
	12		デザインの工夫3	
	13		デザインの工夫4	
	14		デザインの工夫5	
	15		前期まとめ	
後期	1		ポートフォリオ実制作（テーマ）	PC、筆記用具
	2		ポートフォリオ実制作（テーマ）	
	3		ポートフォリオ実制作（素材）	
	4		ポートフォリオ実制作（素材）	
	5		ポートフォリオ実制作（素材）	
	6		ポートフォリオ実制作（構成）	
	7		ポートフォリオ実制作（構成）	
	8		ポートフォリオ実制作（構成）	
	9		ポートフォリオ実制作（ライティング）	
	10		ポートフォリオ実制作（ライティング）	
	11		ポートフォリオ実制作（自己紹介）	
	12		ポートフォリオ実制作（キャプション）	
	13		完成したポートフォリオのプレゼンテーション	
	14		完成したポートフォリオのプレゼンテーション	
	15		ディスカッション　まとめ	
評価方法	出席状況、授業への取り組み姿勢等を勘案し評価			
使用ソフト テキスト	都度、プリント等配布。ポートフォリオ作成に使用するソフトは主にInDesign			

2023		区分	必修	対象	I部SG科2年
科目名	アートディレクション I				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	伊野 耕一				
授業概要	課題制作を通して、考える事、デザインする力を身につける。 自分らしく表現するを身につける。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1		課題1：フライヤー制作		PC・ ノート・ペン
	2		文字の基本的な扱い方を解説～作業		
	3		フライヤー確認		
	4		フライヤー赤字戻し		
	5		フライヤー修正UP		
	6		フライヤー提出		
	7		課題2：自分のロゴマーク制作と展開／課題説明／作業		
	8		ロゴマークサムネイル確認／作業		
	9		ロゴマーク作業／確認		
	10		ロゴマーク作業／確認		
	11		ロゴマーク完成		
	12		課題2-2：名刺・封筒・紙袋への展開／作業・確認		
	13		名刺・封筒・紙袋／作業・確認		
	14		名刺・封筒・紙袋／作業・確認～完成		
	15		課題3：オリジナルフォント制作		
後期	1		オリジナルフォント サムネイル + ラフ アップ		PC・ ノート・ペン
	2		オリジナルフォント 作業		
	3		オリジナルフォント 作業		
	4		オリジナルフォント 提出		
	5		課題3-2：オリジナルフォントを利用したポスター制作		
	6		ポスターラフ確認		
	7		ポスター作業		
	8		ポスター作業		
	9		ポスター提出		
	10		課題4：写真イメージからブックカバーデザイン		
	11		ブックカバーデザインの方向性確認		
	12		ブックカバー作業		
	13		ブックカバー確認		
	14		ブックカバー作業		
	15		ブックカバー提出		
評価方法	期日までにデザインを提出する事、仕上がりの完成度を軸に評価				
使用ソフト	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop				
テキスト					

2023

区分

必修

対象

I部SG科3年

科目名	アートディレクションⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	日高 李衣子			
授業概要	「アートディレクションを体験し、身につける。」 実践的な演習を通して、アートディレクションの考え方を身につけることを目的とする。 テーマに対して、課題解決を行い、総合的に広告制作を行う。後期の授業の説明／前期の振り返り			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	今後の授業の説明／アートディレクションとは	PC、筆記用具、 Adobe Ai/Ps/Br
	2	実制作	クライアントの設定・資料集め	
	3		ラフデザインの制作 ①課題を深掘りする	
	4		ラフデザインの制作 ②広げる、方向性の選定	
	5		ラフデザインの制作 ③デザイン制作	
	6	↓	ラフデザインの制作 ④デザイン制作	
	7	発表	中間発表	
	8	実制作	実制作 ①表現のクオリティを上げる	
	9		実制作 ②表現のクオリティを上げる	
	10		実制作 ③表現のクオリティを上げる	
	11		実制作 ④展開を考える	
	12		実制作 ④展開を考える	
	13	↓	実制作 ⑤展開を考える	
	14	発表	プレゼンテーション	
	15	講評	制作物の講評	
後期	1	概要	後期の授業の説明／前期の振り返り	PC、筆記用具、 Adobe Ai/Ps/Br
	2	実制作	クライアントの設定・資料集め	
	3		ラフデザインの制作 ①課題を見つける	
	4		ラフデザインの制作 ②広げる、方向性の選定	
	5		ラフデザインの制作 ③デザイン制作	
	6	↓	ラフデザインの制作 ④デザイン制作	
	7	発表	中間発表	
	8	実制作	実制作 ①表現のクオリティを上げる	
	9		実制作 ②表現のクオリティを上げる	
	10		実制作 ③表現のクオリティを上げる	
	11		実制作 ④展開を考える	
	12		実制作 ④展開を考える	
	13	↓	実制作 ⑤展開を考える	
	14	発表	プレゼンテーション	
	15	講評	制作物の講評	
評価方法	授業参加率、企画・デザインの課題、プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe Ai/Ps/Br 等（必要に応じてAdobe内のソフトを使います）			

2023		区分		必修口	対象	I部SG科3年
------	--	----	--	-----	----	---------

科目名	総合グラフィックデザインゼミ					
開講期	後期			時間数	6H	
講師名	上原 則博					
授業概要	各自が決定した研究テーマに基づいて、卒業制作につなげていくゼミナール形式の授業。コンセプトや表現方法、作品の完成まで幅広く個別にサポートしていく。					
授業計画	回	主題・目的	概要			持参物
前期	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
後期	1	オリエンテーション	卒業制作について／制作プランシート提出			
	2	制作	各自制作開始			
	3		↓			
	4		↓			
	5	制作進行確認	制作アドバイス（個別）			
	6		↓			
	7		↓			
	8	中間発表	イメージ／スケジュール確認			
	9		内容チェック			
	10		↓			
	11	制作進行確認	展示イメージの確認			
	12		↓			
	13		↓			
	14	個別対応	ブラッシュアップ			
	15	総評	審査準備			*スケジュール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	使用ソフトは各自選択 プリント配布 資料・書籍紹介					
テキスト						