科目ガイド

昼間部グラフィックデザイン科

専門学校 日本デザイナー学院

2023年度　昼間部グラフィックデザイン科　履修表

教科目及び必修・選択の別 ＼ 年次・学期・週時数				一年次		二年次	
				前期	後期	前期	後期
専門課程　一部グラフィックデザイン科履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		デザイン概論Ⅰ	必	3	3		
		デザイン概論Ⅱ	必			3	3
		表現基礎Ⅰ	必	3	3		
		表現基礎Ⅱ	必	3	3		
		ドローイング	必	3	3		
		デジタルスキルⅠ	必	3	3		
		デジタルスキルⅡ	必	3	3		
		デジタルスキルⅢ	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
		デザイン発想	必	3	3		
		企画デザイン	必			3	3
		ビジュアルコミュニケーションデザインⅠ	必	3	3		
		ビジュアルコミュニケーションデザインⅡ	必			3	3
		造形表現Ⅰ	必			3	3
		造形表現Ⅱ	必			3	3
		写真実習	選			3	
		イラストレーション	選			3	
		グラフィックデザインゼミ	必			3	6
	特別科目	集中授業　※随時設定	選	※		※	
		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	
	年間(40週)時限数合計			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G科1年

科目名	デザイン概論Ⅰ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	佐仲 渉		
授業概要	グラフィツク・デザインによるクリエイティブ・ワークを実践するために求められるマーケティングの知識を理解することが、まずは基本となる。さらに、多様化する社会のなかで、多くの生活者たちのライフスタイル等を把握し、企業と生活者をつなぐための表現戦略とは、どうあるべきか、の問題意識をもって取り組むマーケティング発想を学んでいく。 マス４媒体をはじめ、交通広告やWeb広告のようなSP媒体それぞれの媒体特性による広告制作についての理解を図る。また1年次において重要である「企画力」、「発想方法」、さらに「プレゼン力」などについても講義および実習などで理解促進を図っていく。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	講義内容ガイダンス　／　２０２２日本の広告事情など	すべての講義にて PC/筆記用具 持参のこと
	2	基本	マーケティングの基礎知識　①	
	3	基本	マーケティングの基礎知識　②	
	4		マーケティング発想の事例　①	
	5		マーケティング発想の事例　②	
	6	制作実習	マーケットの観察（量販店、駅構内、ファーストフード等々）	
	7		企業の広告戦略について①　CI・VIについて	
	8		企業の広告戦略について②　CI・VIについて	
	9		企業の広告戦略について③　BtoC、BtoBtoCについて	
	10	制作	コンセプトワークについて	
	11	制作	企画力・発想力・構成力	
	12	制作	企業広告について	
	13	制作	商品広告について	
	14	制作	PR広告・キャンペーン広告について	
	15		前期のまとめ	
後期	1		好きなブランドを調べて発表	すべての講義にて PC/筆記用具 持参のこと
	2		ブランド戦略について　①	
	3		ブランド戦略について　②	
	4		ブランド戦略について　③	
	5		課題制作　　：商品のブランディング企画立案	
	6		課題制作　　：商品のブランディング企画立案	
	7		課題制作　：商品のブランディング広告制作	
	8		課題制作　：商品のブランディング広告制作	
	9		課題制作　：商品のブランディング広告制作	
	10		課題制作　：雑誌広告制作	
	11		課題制作　：雑誌広告制作	
	12		課題制作：キャンペーンポスター制作	
	13		課題制作：キャンペーンポスター制作	
	14		プレゼンテーション	
	15		後期、全体のまとめ	

評価方法	出席率、課題の提出状況、授業内での能動的な授業態度などを総合的に判断。
使用ソフト テキスト	

2023					
		区分	必修	対象	I部G科2年

科目名	デザイン概論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G科1年

科目名	表現基礎 I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	駒崎 浩代		
授業概要	ビジュアル表現に必要な色彩感覚・質感感覚、構成能力をつけるために、基本の色彩調和理論をもとにした基礎学習のベーシックな課題を一つ一つこなしていく。 ステップアップできる段階的課題と同時に、最終的に的確な構成と配色で確実にイメージを表現できるために、より多くの配色パターンと構成を経験させる課題内容を中心に学んでいく。 前期は、基本的な配色を理解し能力を付けることを目標とする。 また、より多くの中間色のバリエーションを身につけるために、絵の具での混色体験を中心とした課題構成が中心。 後期は、前期で学んだ色彩調和理論の基礎をもとに、特にトーン差・明度差を使いこなし、色彩のコントラストの強弱が自由に表現でき、目的にあったイメージを構成と配色で表現できる力と共に、修正できる能力・応用力を養成していく。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業ガイダンス	授業内容および授業で使用する道具（テキスト・絵の具・筆・その他）についての説明	購入必須の色彩関係用具・ テキスト一式・B4ケント紙２枚
	2	課題１	色を把握する（混色学習を目的とする課題）　　B４ケント紙２枚・レイアウトシート	デザイナースカラー絵の具一式・蒐集した色チップ・糊
	3	課題１つづき	用具の説明：絵の具の溶き方 / 彩色方法 / 面相筆等の使用方法	
	4	課題１つづき		
	5	色彩基礎講義	課題１の作品を使用して、色彩学の基礎を学習する（ 色相・明度・彩度を把握する）	制作１作品 PCCSカラー色見本 作成したトーン色見本
	6	課題２	有彩色による色彩構成（与えられた構成と色相をもとに、有彩色による配色を絵の具で再現する）	デザイナースカラー一式・PCCSカラー及びトーン色見本・B5ケント紙１枚/レイアウトシート
	7	課題２つづき		トレッシングペーパー/マスキングテープ
	8	課題３	無彩色による色彩構成	デザイナースカラー一式・PCCSカラー及びトーン色見本・B6ケント紙１枚/レイアウトシート
	9	課題３つづき	（課題２の作品をカラーチャートを使用して明度分析を行い、無彩色に置き換える。絵の具使用）	
	10	演習課題	分割・構成の学習（幾何形態を使用して画面構成（図と地）の学習）	鉛筆一式（練りゴム） 25センチ程度の直定規 /コンパス
	11	つづき	自由曲線を使用して画面構成（美しい自由曲線をフリーハンドで表現する）	
	12	課題４	同一色相による色彩構成（演習課題で作成した構成を使用）	デザイナースカラー一式・PCCSカラー及びトーン色見本・B4ケント紙１枚/レイアウトシート
	13	課題５	同一トーンでの色彩構成 夏季課題の出題	デザイナースカラー一式・PCCSカラー及びトーン色見本・B4ケント紙１枚/レイアウトシート
	14	課題６	具象形態のモチーフを使用しての色彩表現	デザイナースカラー一式・PCCSカラー及びトーン色見本・B4ケント紙１枚/レイアウトシート
	15	前期講評/講義演習	講義演習内容（色の見える理由／色のしくみ演習ワーク：色カードを使用しての配色ワーク）	PCCSカラー色見本/トーン色見本/ハサミ/糊
後期	1	課題７	前期末課題ブラッシュアップのプレゼンテーション	前期期末課題を修正（ブラッシュアップさせた作品）
	2	つづき	（レイアウトと配色の関係・図と地の関係・コントラストについて特に確認をする）	
	3	課題８	PC を使用して色相８のトーン表を作成 （光の三原色による表現を学ぶ）	PC PCCSカラー及びトーン色見本
	4	課題９	PC を使用して６つのトーンの配色を再現する（CMYK の表示と数値による色出しの学習）	PC PCCSカラー及びトーン色見本
	5	つづき	印刷カラーチャートについて説明/加法混色・減法混色の説明	
	6	課題10	ロゴタイプ（文字のみ）制作（自分のロゴタプを作成する）	レイアウトシート
	7	つづき		
	8	つづき		
	9	課題11	コントラストの強い配色・弱い配色（課題10で作成したロゴタイプを使用してコントラストの配色比較）	PC PCCSカラー及びトーン色見本
	10	演習課題	構成の学習「グリット構成」（実際の印刷物をもとにグリット構成を学習する）	25センチ前後直定規 / 色ペン/（三角定規があると大変良い）/レイアウトシート
	11	課題12	レイアウト構成（編集 ）1	レイアウトシート
	12	つづき	（演習で学習したグリット構成を意識し、与えられた要素で１ページ記事を想定しレイアウト構成の学習）	レイアウトシート/PC
	13	課題13	レイアウト構成（編集）２	レイアウトシート
	14	つづき	（コンセプト及び内容を考え、レイアウト構成の一貫のデザイン制作作業を学習する）	レイアウトシート/PC
	15	後期講評	色の見え(同化・対比)について コントラストの重要性について	

評価方法	課題作品提出および課題等における制作過程のチェック合わせての評価。
使用ソフト テキスト	pccsカラー色見本および作成したトーン色見本は常に持参すること。 色彩に関するテキストは随時、プリントとして配布。 前期はアナログ制作を中心に、デザイナースカラーを使用します。後期はPCを使用しての制作が多くなる。

2023					
		区分	必修	対象	I部G科1年

科目名	表現基礎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不可欠なスキル。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、情報が的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	筆記具、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	筆記具、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G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	谷井　夕菜		
授業概要	観察（客観的分析）→認識→描写という過程を繰り返しながらものを見ることを身体で覚える。また、様々なモチーフを描くことで、描写力だけではなく構図（レイアウト）や空間把握、質感などの総合的な表現力を養う。後半は静物モチーフを自分たちで配置してもらい、大きな空間を構成していく力も養う（クラスの状況に応じて手渡しモチーフへの変更も有り）。 途中、デッサンだけではなく練習課題・クロッキーなどを取り入れ、形や捉えかたへの理解を更に深めていく。 モチーフは人工物から自然物まで幅広く設定し、様々な角度から立体物の表現方法を学んでいく。 （※モチーフは変更の可能性も有り） 年間を通して、デッサンは様々な作品を制作するにあたり、基盤となる力（モノの捉え方の基礎・イメージ力・完成に対する責任感）を養うことができる重要な役割を果たすということを理解する。		

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	年間授業説明、鉛筆の使い方・削り方、鉛筆の練習、グレースケールの作成	デッサンセット
	2	鉛筆デッサン①	ティッシュBOXを描く（透視図法を使った立方体・直方体の説明とパースへの理解、構図・面の捉え方）	デッサンセット・モチーフ
	3	鉛筆デッサン①	制作継続（文字や模様へのパースの理解）	デッサンセット・モチーフ
	4	鉛筆デッサン①	制作継続・完成（光の方向・陰影への理解、質感の認識）	デッサンセット・モチーフ
	5	練習課題	円、楕円の練習（様々な角度からの楕円を正確に理解）	デッサンセット
	6	鉛筆デッサン②	飲料缶を描く（楕円の理解・認識・表現、曲面の表現、稜線の説明）	デッサンセット・モチーフ
	7	鉛筆デッサン②	制作継続・完成（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	8	講評	デッサン①②の講評	モチーフ
	9	鉛筆デッサン③	ガラスコップと紙コップを描く（質感の違い、楕円の把握）	デッサンセット・モチーフ
	10	鉛筆デッサン③	制作継続（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	11	鉛筆デッサン③	制作継続・完成（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	12	鉛筆デッサン④	スニーカーを描く（構造の理解、構図の工夫）	デッサンセット・モチーフ
	13	鉛筆デッサン④	制作継続（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	14	鉛筆デッサン④	制作継続・完成　※授業構成によって続きの制作は夏休みの課題になる	デッサンセット・モチーフ
	15	講評	デッサン③④の講評	モチーフ
後期	1	クロッキー①	手とペットボトルのクロッキー（短時間で形・構図を捉える）	デッサンセット
	2	鉛筆デッサン⑤	手とペットボトルを描く（手の構造についての理解、楕円についておさらい）	デッサンセット・モチーフ
	3	鉛筆デッサン⑤	制作継続（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	4	鉛筆デッサン⑤	制作継続・完成（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	5	鉛筆デッサン⑥	りんごと白い布を描く（自然物の構造や捉え方への理解）	デッサンセット・モチーフ
	6	鉛筆デッサン⑥	制作継続・完成（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	7	講評	デッサン⑤⑥の講評	モチーフ
	8	鉛筆デッサン⑦	静物を描く（学校のモチーフを自分たちで配置し、構成力を養う）	デッサンセット
	9	鉛筆デッサン⑦	制作継続（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	10	鉛筆デッサン⑦	制作継続・完成（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	11	クロッキー②	人物・手と白い布のクロッキー（短時間で形・構図を捉える）	デッサンセット・モチーフ
	12	鉛筆デッサン⑧	自画像を描く（人物の捉え方について理解、立体物の捉え方についておさらい）	デッサンセット・モチーフ
	13	鉛筆デッサン⑧	制作継続（描き込み）	デッサンセット・モチーフ
	14	鉛筆デッサン⑧	制作継続・完成　※授業構成によっては序盤の制作が冬休みの課題になる	デッサンセット・モチーフ
	15	講評	デッサン⑦⑧の講評	モチーフ

評価方法	採点課題の平均+加点課題（夏休み・冬休みの課題、クロッキー）の総合点数、授業態度
使用ソフト テキスト	

2023	区分	必修	対象	I部G科1年

科目名	デジタルスキルⅠ・Ⅱ		
開講期	前後期	時間数	6H
講師名	富塚 裕子		
授業概要	この授業は、1年次のうちに制作の基本となるAdobe社のPhotoshopとIllustratorのツール類や機能に精通し、思い通りのパーツが「素早く・正確に」作成できるよう、操作を完全にマスターすることを目的とする。 Mac自体の操作はもちろん、PhotoshopやIllustratorの基本技能習得を目指す。特に画像処理、図形描画や変形、文字関係などベーシックで使用頻度の高い操作を反復練習しつつ、発想を表現できるオペレーション能力を身につける。また、出力やカンプとしての仕上げ方も学び、2年間の制作の礎とする。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ガイダンス	デジタル作業の利点、レイアウト台紙について	PC・筆記用具
	2	基本操作	Macintoshの設定と基本操作、ネットワーク設定等	PC・筆記用具
	3	図形ツール	Illustrator/図形の描画、変形、パスファインダ等	PC・筆記用具
	4	文字入力	Illustrator/文字ツール、文字のアウトライン化等	PC・筆記用具
	5	描画ツール	Photoshop/ファイル形式、描画系ツールの操作、シェイプ等	PC・筆記用具
	6	画像の配置	Illustrator+Photoshop/台紙の作成、ソフト間のデータ移動	PC・筆記用具
	7	パスで描く	Illustrator/直線と曲線の描画、トレース作業	PC・筆記用具
	8	色とﾊﾟﾀｰﾝ	Illustrator/色、スウォッチパネルの使用方法、パターン等	PC・筆記用具
	9	文字表現	Illustrator/段組の作成、文字詰め、文字の回りこみ等	PC・筆記用具
	10	選択範囲	Photoshop/トリミング、画像補正、調整レイヤー等	PC・筆記用具
	11	画像補正	Photoshop/クイックマスクとチャンネル、画像合成等	PC・筆記用具
	12	レイアウト	Illustrator+Photoshop/ガイドの作成、段落スタイルの使用等	PC・筆記用具
	13	出力ﾁｪｯｸ	Illustrator+Photoshop/出力用データの作成・チェック等	PC・筆記用具
	14	課題提出	課題の作成・チェック、出力と仕上げ	PC・筆記用具
	15	予備日	Illustrator・Photoshopの復習・課題の提出と講評	PC・筆記用具
後期	1	ガイダンス	授業ガイダンス、前期復習	PC・筆記用具
	2	演習	写真の補正、合成、トリミングと切り抜き	PC・筆記用具
	3	演習	地図、表組み、グラフ、チャートの作成	PC・筆記用具
	4	演習	挿絵等のイラストレーション作成	PC・筆記用具
	5	課題作成	３ツ折りパンフレットの作成-1	PC・筆記用具
	6	課題作成	３ツ折りパンフレットの作成-2	PC・筆記用具
	7	InDesign	ページの作成、表示モード、フレームの種類、環境設定等	PC・筆記用具
	8	InDesign	マスターページの作成、自動ノンブル、スタイル等	PC・筆記用具
	9	InDesign	テキストフレームの作成・設定、表組みの作成方法等	PC・筆記用具
	10	InDesign	画像用フレームの作成、リンクと埋め込み、配置と解像度等	PC・筆記用具
	11	課題作成	マスターページと文字組の確認課題	PC・筆記用具
	12	課題作成	パンフレット（雑誌）の作成-1	PC・筆記用具
	13	課題作成	パンフレット（雑誌）の作成-2	PC・筆記用具
	14	課題作成	パンフレット（雑誌）の作成-3	PC・筆記用具
	15	予備日	Illustrator・Photoshop・InDesignの復習・課題の提出と講評	PC・筆記用具

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・配布プリント

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	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。 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シブ対応の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。		

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）レスポンシブ対応	PC
	10	HTML/CSS	HTML&CSS（8）レスポンシブ対応	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

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。		

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／グラフィックデザインとは何か	
	2		造形と構成／課題①平面構成	
	3		造形と構成	
	4		課題プレゼンテーション	
	5		造形と構成／課題②紙面構成	
	6		造形と構成	
	7		課題プレゼンテーション	
	8		造形と構成／課題③フリーペーパー制作	
	9		造形と構成	
	10		造形と構成	
	11		課題プレゼンテーション	
	12		印刷について	
	13		文字組	
	14		期末課題制作	
	15		期末課題制作／前期まとめ	
後期	1		後期オリエンテーション	
	2		企画・発想方法／課題①ロゴ制作	
	3		企画・発想方法	
	4		企画・発想方法	
	5		課題プレゼンテーション	
	6		企画・発想方法／課題②ブランディング	
	7		企画・発想方法	
	8		企画・発想方法	
	9		課題プレゼンテーション	
	10		企画・発想方法／課題③広告	
	11		企画・発想方法	
	12		企画・発想方法	
	13		課題プレゼンテーション	
	14		進級審査課題制作	
	15		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

2023					
		区分	必修	対象	I部G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	山田 真也		
授業概要	I年次に学んだデザインの基礎を用いて、実践を行う。 デザイナーとして仕事をするときに経験するワークフローを想定し、あらゆるジャンルをこのゼミ内で体験する。 特にデザイナーに求められる「自由な発想」の力や「遊び」を取り入れる柔軟さなどを獲得できるよう、指導していく。 前後期ともに、制作が中心となり、その制作物を作ることを通して、どのような技術が必 要か、どのような考え方が必要かを学び取り、かつ自らのアイディアを付加することに重きをおく。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	自己紹介	オリジナル履歴書を制作/まず知ってもらうこと、自分を伝えること	
	2	アイデア発想	アナザーアングル ├ 生物（人間、犬、猫など）の想像できる視点 ではなく目線とは違う角度からみた視点を想像、人に伝わりやすいようビジュアル化する	
	3			
	4	アイデア発想	○○専用マップ（地図）を制作 ├ 範囲をどこまで絞るか ├ ターゲットをどこまで絞り込めるか ├ どういった形態のマップだと利用しやすいか	
	5			
	6			
	7			
	8	ビジュアル製作	キャッチコピーにあったキービジュアルを制作	
	9			
	10	キャッチコピー製作	キービジュアルにあったキャッチコピー製作	
	11			
	12	雑誌製作	雑誌（既存）を想定して表紙のデザインを制作	
	13			
	14		雑誌の表紙に合った中ページ見開きを制作	
	15	レポート課題（夏休み）	絵画展、博物展、工芸展、ワークショップ、デザイン展、などクリエイティブな場所に夏休み中に2つ以上に行き、実際に触れた作品や体験についてのレポートを制作	
後期	1	アイデア発想	バイラルシンク バズるSNS投稿発送	
	2	壁紙デザイン	有料で1万ダウンロードされるような壁紙制作	
	3	サイン制作（ピクトグラム）	ターゲットにあったサインを制作	
	4			
	5	広告製作	○○○○をたくさんの人に知ってもらうための広告制作	
	6			
	7	プロダクト制作	プロダクト制作 ├既存プロダクトをリデザインする ├リデザインしたプロダクトを宣伝する広告を制作	
	8			
	9			
	10			
	11	チーム課題	全員で役割分担をして1つの課題に取り組む 競合、競争、協力すること、いろんな人の発想を知る機会をつくる	
	12			
	13			
	14			
	15	後期のまとめ		

評価方法	出席・課題
使用ソフト テキスト	必要に応じて授業内で提示

2023					
	区分	必修	対象	I部G科1年	

科目名	デザイン発想		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	浅井 亮		
授業概要	クリエイティブに対する感性のレゾリューション（解像度）を磨く。をテーマに学生たちには、講義を通して未知の課題と可能性に気づき、柔軟に考え、手と身体を動かして創造し、コミュニケーションによるアイデアの発展を実践し体現させる。 問題の本質まで踏み込み今までにないニーズや気付き、本当の解決策を導き出すクリエイティブ（アイデア）の重要性を問いていく。 学生達のスキルや興味の度合いはピンキリです。全体の底上げを意識してペースを合わせ、学生達にとっての判りやすさを主眼におく講義を心がける。一人一人と向き合い各々のパーソナリティー（個性）の長所を伸ばしてあげたい。 なによりもまずは、クリエイティブすることの面白さ・楽しさを知ってもらう。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	自己紹介	まずは、お互いを知ろう。クラスメイトに自分のことがよくわかる"手紙"を書く	PC／筆記用具
	2	Question=100	アイデアを生み出す為の大切なソリューション発想の頭の使い方	
	3	Show&Tell	プレゼンテーション能力や自己肯定感、人の話を聞く力 1	
	4	Show&Tell	プレゼンテーション能力や自己肯定感、人の話を聞く力 2	
	5	気づきのデザイン	カラーバス効果。	
	6	浴びるデザイン	自分だけの四次元ポケットを作ろう。マイポケット1000	
	7	言語化するデザイ	言語化するデザイン My Best 10 My Worst 10　選定し言語化する	
	8	IDEA 5 STEP	アイデアの作り方 5 STEP　デフォルト・モード・ネットワーク	
	9	考具	いろんな発想術　君も大谷翔平になれる！？ マンダラート発想術等	
	10	制約	水平垂直な直線、一筆書き。制約の元でこそ知性という翼を自由に羽ばたかせる	
	11	五感	五感を研ぎ澄ます。“嗅覚” 香りからイマジネーションする	
	12	五感	五感を研ぎ澄ます。“聴覚” 音楽から ASMR　擬音・擬態語から　オノマトペ	
	13	五感	五感を研ぎ澄ます。“味覚” 目隠し食事する　形状の違いから味の違いを感じる	
	14	五感	五感を研ぎ澄ます。“触覚” 裸足で歩く 物を見ず触る	
	15	五感	五感を研ぎ澄ます。“視覚” 情報収集能力87.0%　ユニバーサルデザイン	
後期	1	Show&Tell	プレゼンテーション能力や自己肯定感、人の話を聞く力 3	PC／筆記用具
	2	Show&Tell	プレゼンテーション能力や自己肯定感、人の話を聞く力 4	
	3	なりきるデザイン	仮装パーティー	
	4	なりきるデザイン	仮装パーティー	
	5	発想術	アイディアを考える時の頭の使い方1	
	6	発想術	アイディアを考える時の頭の使い方2	
	7	仕掛学	仕掛学　人を動かすアイデアのつくり方	
	8	ロゴなデザイン	フォントクイズ 、ロゴマーク塗り絵 等	
	9	問題解決力	卵を割らずに3階から落とす方法を考えよ	
	10	エコなデザイン	アップサイクルデザイン　SDGs	
	11	エコなデザイン	アップサイクルデザイン　SDGs	
	12	発明	発明王に俺はなる！踊るエジソン自尊心	
	13	発明	発明王に俺はなる！踊るエジソン自尊心	
	14	サプライズなデザイン	サプライズを考えよ（大切な人、誕生日、愛する人 等）	
	15	サプライズなデザイン	サプライズを考えよ（大切な人、誕生日、愛する人 等）	

評価方法	出席（20%）、クリエイティブ（20%）、テクニカルスキル（20%）、コミュニケーション（20%）、モチベーション・チャレンジ（20%）
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等

2023					
		区分	必修	対象	I部G科2年

科目名	企画デザイン		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	佐仲 渉		
授業概要	広告戦略の中でもイメージ広告とは違い、販売促進を担うセールスプロモーション領域の重要性を十分理解し、消費者のインサイトを考え、マーケティングに基づいた表現方法を実践できるクリエイターとしての育成を図る。 セールスプロモーションの戦略、戦術の基礎を修得しつつ、具体的に販促プロモーションを企画し効果的なプロモーションツールをデザインする。また実際に商品開発企画から販促プランを作成し、消費者の購買意欲を図る展開を実践、さらにプレゼンテーションスキルの向上を目標としたカリキュラム内容とする。		

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①	広告とセールスプロモーションの違いについて。セールスプロモーションとは、の理解を図る。	筆記用具
	2	オリエンテーション②	マス媒体とSP媒体の比較および解説。近年のクロスメディアの実状と理解、さらにSP媒体の代表例としての店頭制作物についての理解を図る	筆記用具
	3	プロモーショナルマーケティング	AIDMAの法則を始め、３C4P,マズローの法則の紹介。SPマーケティングについての理解を深める。	筆記用具/PC
	4	課外研修授業	スーパーマーケット店内における店頭ツールの実態把握とともに、購買のための人間導線上のSPツールの役割などを体験する。	筆記用具
	5	個人演習①	新「お茶」商品企画の立案（種類・特徴・ターゲット・価格・販売エリア・流通など）	筆記用具/PC
	6	個人演習②	新「お茶」新商品の広告戦略（表現コンセプトなど）	筆記用具/PC
	7	個人演習③	新「お茶」ネーミング　（ネーミング開発における技術法）	筆記用具/PC
	8	個人演習④	新「お茶」ロゴタイプ・ロゴマーク	筆記用具/PC
	9	個人演習⑤	新「お茶」パッケージ　（形状とデザイン）	筆記用具/PC
	10	個人演習⑥	新「お茶」ポスター（新商品発売時における表現）	筆記用具/PC
	11	個人演習⑦	新「お茶」　SPキャンペーンの立案(新商品発売時におけるオープン、クローズ方式など)	筆記用具/PC
	12	個人演習⑧	新「お茶」SPキャンペーン・ツールの開発①	筆記用具/PC
	13	個人演習⑨	新「お茶」　SPキャンペーン・ツールの開発②	筆記用具/PC
	14	前期のまとめ１.		筆記用具&PC
	15	前期のまとめ２.		筆記用具&PC
後期	1	オリエンテーション	SP領域の拡大、変容における現在と将来について。デザイナーとして、表現者としての取り組み方。	筆記用具
	2	課外研修授業	量販店、ドラッグストアー、ファーストフードなどの店頭、店内観察における実態体験レポート。実制作	筆記用具
	3	グループ演習①	ファストフード　SPキャンペーン①企画立案	筆記用具/PC
	4	グループ演習②	ファストフード　SPキャンペーン①企画立案	筆記用具/PC
	5	グループ演習③	ファストフード　SPキャンペーン③キャンペーン・ツールの開発	筆記用具/PC
	6	グループ演習④	ファストフード　SPキャンペーン④キャンペーン・ツールの開発	筆記用具/PC
	7	グループ演習⑤	ファストフード　SPキャンペーン⑤キャンペーン・ツールの開発及びまとめ	筆記用具/PC
	8	グループ演習①	新「チョコレート」　バレンタイン・キャンペーンの立案	筆記用具/PC
	9	グループ演習②	新「チョコレート」　キャンペーン・ツールの開発①	筆記用具/PC
	10	グループ演習③	新「チョコレート」　キャンペーン・ツールの開発①	筆記用具/PC
	11	グループ演習④	新「チョコレート」　キャンペーン・ツールの開発①	筆記用具/PC
	12	グループ演習⑤	新「チョコレート」グループ毎のプレゼンテーション	筆記用具/PC
	13	グループ演習	新「チョコレート」グループ毎のプレゼンテーション	筆記用具/PC
	14	後期のまとめ		筆記用具&PC
	15	SP広告のまとめ		筆記用具&PC

評価方法	出席、授業態度、課題、理解度など、総合的に判断する。
使用ソフト テキスト	

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。 前期はコミュニケーションデザインに重点を起き、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。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
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	
	2	想と造形のアイディア	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・分解	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④映画プローモーション	
	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①ロゴ制作	
	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②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③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③】/課題④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	課題発表プレ継続課題 構成・発想ゼンテーション	
	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

2023					
		区分	必修	対象	I部G科2年

科目名	ビジュアルコミュニケーションデザイン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し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。 ※素材や道具、資料などには、それなりにお金がかかる。ケチらないこと。		

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	都度指定します
	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A／○○を使ったグラフィック表現　出題	
	4		B1ポスター　アイデア 提出B	
	5			
	6		○○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／本の装丁　出題	
	14		本の装丁　講評	
	15		B2ポスター　出題	
後期	1		B2ポスター アイデア提出A	
	2		B2ポスター アイデア提出B	
	3			
	4		B2ポスター　ラフ① 提出	
	5		華のある課題（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（仮）　現状チェック	
	13		華のある課題（仮）　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

2023					
	区分	必修	対象	I部G科2年	

科目名	造形表現 Ⅰ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	加持 ゆか		
授業概要	・デザインの目的と版面に合わせて空間を構成する。 文字や写真、イラストレーション等を、効果的に バランス良く配置できるようにする。 特に目的に合わせた書体の選び方、字間や行間等の文字組について学ぶ。 ・前期授業は、レイアウトのトレーニング編。 情報を整理し、視覚要素の関係性、構図、バランス等を手描きカンプを通して習得、最終的にPCを使って仕上げる。 一枚ものでは主にillustratorを、ページが複数になる場合にはinDesignを使い、機能の違いやデータの作り方の違いを習得する。 ・後期授業は、レイアウトの実践編。情報を整理し、目的に合わせて効果的にデザインする事を学ぶ。 また、入稿用のデータとして使えるようにファイルを作成する。		

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	概論　授業の目的と課題についての説明　ワークショップ	筆記用具・スケッチブック
	2	課題1	図形と文字を使ったレイアウト(全４回)	筆記用具・スケッチブック・PC
	3		（書体別の文字組見本を作る）	以下同じ
	4		●▲■を用い白黒・A3・３連シリーズのフライヤーを作る	
	5		講評	
	6	課題2-1	スイス派タイポグラフィとグリッドシステムについて調べる(レポート提出)	
	7	課題2-2	グリッドシステムに基づいてレイアウト用紙を作成する	
	8	課題2-3	グリッドシステムを使って文字だけのポスターを作成する(全４回)	
	9			
	10			
	11		講評	
	12	課題3	文字のエレメントを使ったポスターを作る(全３回)	
	13		・漢字・かな・アルファベット・数字・記号など全てのフォントから	
	14		視覚的に面白いと思うエレメントを集める	
	15	まとめ・総評	前期まとめ　後期課題の説明	
後期	1	課題4	InDesignを使ったページのレイアウト（８ページ・全６回）	筆記用具・スケッチブック・PC
	2		・段組設定をして基本になる本文組を考える	以下同じ
	3		・テーマを決めて自分で写真を撮る　ページの流れやめくった時の効果を	
	4		考えて写真の点数を決める	
	5		・タイトル・リード・見出し・本文・キャプションetc.	
	6		講評	
	7	課題5	写真をメインに使って写真の中に文字を入れる（全５回）	
	8		・写真を選ぶ（どこに文字が入るかを考え出来上がりを想像しながら選ぶ）	
	9		・３連の観光ポスターを作る	
	10			
	11			
	12		講評	
	13	課題6	変形・折を使ったデザイン（全３回）	
	14			
	15	まとめ・総評	後期まとめ・講評	

評価方法	
使用ソフト テキスト	

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。		

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

2023

区分	選択	対象	I部G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、色んな撮影の経験する。		

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 食品撮影	色温度を理解　食品テーブル撮影　’ 美味しく見える写真’	USBメモリ or PC
	8	撮影	校外撮影　’ 街を紹介する写真を撮る’	USBメモリ or PC
	9	撮影	校外撮影　’ 写真で街を紹介する’	USBメモリ
	10	レタッチ	写真の明るさ、色調整	USBメモリ or PC
	11	抜き撮影	BOX切り抜き撮影　２灯撮影（LED）	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	スタジオ人物撮影①	インタビュー撮影　ライティング①	USBメモリ or PC
	14	スタジオ人物撮影②	カラーフィルターを使ってかっこいい写真を撮る	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			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			

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	選択	対象	I部G科2年

科目名	イラストレーション		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	帆玉衣絵		
授業概要	イラストを描く事で、イラストを理解する。出来るだけたくさん描く事を目標に、野外ドローイングから色の使い方、色彩をテーマにした授業から始め、文具の企画、SNSのアイコイラストなど感覚的な課題から、実践的な課題まで幅広くイラストレーションに携わる内容。		

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	人物の形を使って、自由に自己紹介をする	PC/スケッチBOOK
	2	単色イラス	課題のタイトルをテーマに2、3色のみで、 制作する	
	3	ギャラリー	イラストギャラリー巡り＆ドローイング	
	4	色あそび	紙に色を塗り、切って、貼って、 配色を考えながら、モチーフを作成	
	5	野外ドロー	街に出て、外で野外ドローイング	
	6	SNSイラスト	SNSのアイコン　セルフポートレイトイラスト	
	7	ギャラリー	イラストギャラリー巡り＆野外ドローイング	
	8	カード	誕生日カード企画　ラフ、制作	
	9		制作　プレゼンテーション	
	10	技術ブラッ	好きなイラストレーターのタッチを参考にして、作品を作る	
	11	ギャラリー	イラストギャラリー巡り＆野外ドローイング	
	12	マスキングテープ	制作、プレゼンテーション	
	13	ZINEプロジェクト	課題説明、リサーチ、制作	
	14		制作	
	15		制作、プレゼンテーション	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			

評価方法	出席及び 課題によって評価
使用ソフト テキスト	随時指定

2023					
		区分	必修	対象	I部G科2年

科目名	グラフィックデザインゼミ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	合田 祥之		
授業概要	学び、実りのある卒業制作のためのバックアップを行う。アイデアから展示方法（空間演出）までフォローし、また、前期期末審査課題についてもフォローしていく。		

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	
	2	校外授業	デザイン系の展覧会を見学し、多角的に学ぶ	
	3	校外授業	デザイン系の展覧会を見学し、多角的に学ぶ	
	4	卒業制作	見学をベースにしたディベート	
	5	卒業制作	アイデア出し	
	6	卒業制作	アイデア出し	
	7	卒業制作	アイデア出し	
	8	卒業制作	アイデア出し	
	9	卒業制作	アイデア出し	
	10	卒業制作	アイデア出し	
	11	卒業制作	決定したアイデアをA3用紙1枚程度にまとめる	
	12	卒業制作	各自、決定したアイデアをプレゼン	
	13	前期期末	期末審査進捗チェック＆フィードバック	
	14	前期期末	期末審査進捗チェック＆フィードバック	
	15	前期期末	期末審査進捗チェック＆フィードバック	
後期	1	校外授業	「空間演出」のためのフィールドワーク	
	2	卒業制作	実制作	
	3	卒業制作	実制作	
	4	卒業制作	実制作	
	5	卒業制作	実制作／進捗チェック＆フィードバック	
	6	卒業制作	実制作／進捗チェック＆フィードバック	
	7	卒業制作	実制作／進捗チェック＆フィードバック	
	8	卒業制作	中間発表会	
	9	卒業制作	実制作	
	10	卒業制作	実制作	
	11	卒業制作	実制作	
	12	卒業制作	実制作／進捗チェック＆フィードバック	
	13	卒業制作	実制作／進捗チェック＆フィードバック	
	14	卒業制作	実制作／進捗チェック＆フィードバック	
	15	予備日		

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。使用ソフトは制作物によって変更。