

科目ガイド

夜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 夜間部グラフィックデザイン科 履修表

年次・学期・週時数			一年次		二年次		
教科目及び必修・選択の別			前期	後期	前期	後期	
専門課程 二部グラフィックデザイン科履修表	講義科目・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	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
		デザイン基礎	必	3	3		
		デジタルグラフィックⅠ	必	3	3		
		デジタルグラフィックⅡ	必			3	3
		表現基礎	必	3	3		
		パッケージデザイン	必	3	3		
		アートディレクション	必			3	3
		ビジュアルコミュニケーション	必			3	3
		映像表現	必			3	
		グラフィックデザインゼミ	必				3
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		※	
		作品展(進級・卒業) ※随時設定	選		※		※
週時限数			18時間		18時間		
年間(40週)時限数合計			720時間		720時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週18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	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	小島 トシノブ				
授業概要	課題制作過程を通じてアイデア、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ぶ。 前期は筆記用具と方眼紙を使い、基礎演習と紙、印刷、文字の知識とレイアウトを、後半の色彩については一部PCを使用して基本を学ぶ。後期は実際に「フライヤー」「レイアウト」「装丁」の制作を通じて、自分で考える力、創る力の習得を目指す。 4回ある講評会・プレゼンテーションでは、人の作品を観ることにより、固定観念の払拭、柔らかな頭の構築を目指し、創造する眼を鍛える。またプレゼンテーションにより自分の考えを表現する力を養う。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	オリエン	ガイダンス（はじめて学ぶデザインの基本）		・ 上質方眼紙A4 1mm目 ・ クロッキー（B4方眼入り） ・ 三菱色鉛筆24色 ・ 定規セット ・ 筆記用具 ・ PC（色彩に使用）
	2	演習A-1	名前のロゴマークで自分を表現しよう		
	3	演習A-2	アイデアチェック・作業開始		
	4	演習A-3			
	5	演習A-4	講評会・プレゼンテーション		
	6	紙	紙について		
	7	印刷	印刷について		
	8	文字	文字について（ゲシュタルトの法則）		
	9	構成1	写真の要素をもとにデザインを考える		
	10	構成2	写真のフォルムからデザインを考える		
	11	構成3	演習B：36分割のバリエーション		
	12	色彩1	写真やイラストから、色をもってくる		
	13	色彩2	配色を工夫して主役を引き立てる		
	14	色彩3	演習C：春夏秋冬を平面構成してみる		
	15	総評	前期まとめ「眼を鍛える・単純化する」		
後期	1	課題1	フライヤー		・ クロッキー（B4方眼入り） ・ 三菱色鉛筆24色 ・ 筆記用具 ・ PC
	2				
	3				
	4				
	5		講評会・プレゼンテーション		
	6	課題 2	レイアウト		
	7				
	8				
	9				
	10		講評会・プレゼンテーション		
	11	課題 3	装丁		
	12				
	13				
	14				
	15		講評会・プレゼンテーション		
評価方法	出席率と課題評価				
使用ソフト テキスト	Adobe Iliustrator/Photoshop、はじめて学ぶデザインの基本（電子書籍）				

2023

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	企画とデザイン1／課題1 ショップ系グラフィックス制作	
	3	企画とデザイン1	
	4	企画とデザイン1	
	5	課題プレゼンテーション	
	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	企画とデザイン2	
	8	企画とデザイン2	
	9	課題プレゼンテーション	
	10	企画とデザイン3／課題3 広告系グラフィックス制作	
	11	企画とデザイン3	
	12	企画とデザイン3	
	13	企画とデザイン3	
	14	課題プレゼンテーション	
	15	前期まとめ	
後期	1	後期オリエンテーション	
	2	ブランド企画1／課題1 商品企画	
	3	ブランド企画1	
	4	ブランド企画1	
	5	課題プレゼンテーション	
	6	プロモーション計画／課題2 告知広告制作	
	7	プロモーション計画	
	8	課題プレゼンテーション	
	9	ブランド企画2／課題3 雑誌創刊企画	
	10	ブランド企画2	
	11	ブランド企画2	
	12	課題プレゼンテーション	
	13	ソーシャルデザイン／課題4 キャンペーン企画	
	14	ソーシャルデザイン	
	15	課題プレゼンテーション 後期まとめ	
評価方法	積極的に取り組んでいるか、姿勢を重視する。（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		Ⅱ部G科1年	
科目名		デザイン基礎							
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。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 / 道具の使い方				筆記具、製図用具		
	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		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。							
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							

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		Webが生まれて20余年。PCをはじめスマートフォン等の普及、インフラの整備、ソフトウェアの機能向上などを受けて、現在、誰もがインターネットの恩恵に預かっている。「紙面」と「画面」はどんどんボーダーレスになっており、就職後の業務としてもWebの知識が必要となる場合が多い。 この科目では、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とし、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。							
授業計画		回	主題・目的	概要				持参物	
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				PC・筆記用具		
	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）				PC・筆記用具		
	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				PC・筆記用具		
	4	課題	キャンペーンサイト用ペーパープロトタイピング				PC・筆記用具		
	5	講評	ペーパープロト課題の講評				PC・筆記用具		
	6	演習	Illustratorでのワイヤーフレームの作成				PC・筆記用具		
	7	課題	キャンペーンサイト用ワイヤ作成				PC・筆記用具		
	8	演習	カンパ作成/Illustratorからのデータ移動・レイヤースタイル				PC・筆記用具		
	9	演習	カンパ作成-2/Photoshopでの写真補正・画像のスライス等				PC・筆記用具		
	10	課題	キャンペーンサイト用カンパ・バナー作成				PC・筆記用具		
	11	演習	XDでのサイト制作-1				PC・筆記用具		
	12	演習	XDでのサイト制作-2				PC・筆記用具		
	13	課題作成	ポートフォリオサイトの作成				PC・筆記用具		
	14	課題作成	ポートフォリオサイトの作成				PC・筆記用具		
	15	課題提出	課題の提出とプレゼン・講評				PC・筆記用具		
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）				PC・筆記用具		
	2	演習	HTML-1/基本4タグと構造関係のタグ・リスト				PC・筆記用具		
	3	演習	HTML-2/リンクの作成・階層について				PC・筆記用具		
	4	演習	HTML-3/色について・画像を貼る				PC・筆記用具		
	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				PC・筆記用具		
	6	課題作成	HTMLによる自己紹介サイト作成				PC・筆記用具		
	7	演習	サイト制作演習-1/VSCodeでのレイアウト作業				PC・筆記用具		
	8	演習	サイト制作演習-2/VSCodeでのレイアウト作業				PC・筆記用具		
	9	演習	サイト制作演習-3/VSCodeでのレイアウト作業				PC・筆記用具		
	10	演習	サイト制作演習-4/VSCodeでのレイアウト作業				PC・筆記用具		
	11	演習	サイト制作演習-5/jQuery・レスポンスについて				PC・筆記用具		
	12	課題作成	サイト制作（テーマ自由）				PC・筆記用具		
	13	課題作成	サイト制作（テーマ自由）				PC・筆記用具		
	14	課題提出	課題の提出とプレゼン・講評				PC・筆記用具		
	15	予備日	質疑応答				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・XD、Visual Studio Code、適宜プリントを配布							

2023		区分		必修		対象		Ⅱ部G科1年	
科目名		表現基礎							
開講期		前後期		時間数		3H			
講師名		原 広信							
授業概要		【授業内容】 前期ではまず、グレーグラデーションの作成を通してデッサンで使われる明暗の調子（トーン）を体験する。そして自分たちの生活に身近なモチーフを中心に描画をすすめ、鉛筆によるデッサンの基本を育成する。後期には鉛筆による下描きに透明水彩絵の具を使用しての水彩画の制作を通して、描画力・表現力を養うことを目的とする。対面&オンライン授業を考慮して、学生の身近な物や自宅などの空間で描けるモチーフを設定する。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。							
		【到達目標】 鉛筆の中心にしたデッサン力、透明水彩絵具の使い方と描画力の育成を目的とする。							
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	デッサンとグラデーションについて・課題1：グレーグラデーション作成				B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30定規・マスキングテープ	
		2	鉛筆デッサン	課題2：基本形体デッサン・「長方体」（ティッシュ箱）				デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ	
		3	↓	課題3：基本形体デッサン・「円柱形」（500mlペットボトル）				デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ・テープ	
		4	↓	課題4：ティッシュボックスのデッサン・箱の形状の描画				デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ	
		5	↓	ティッシュボックスのデッサン・パッケージのロゴタイプ				同上	
		6	↓	ティッシュボックスのデッサン・仕上げ→提出				同上	
		7	↓	課題5：ガラスのコップのデッサン				デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ	
		8	↓	ガラスのコップのデッサン・仕上げ→提出				同上	
		9	↓	課題6：缶ジュースのデッサン・基本的な形状描画				デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ	
		10	↓	缶ジュースのデッサン・陰影、ブルタップ、ロゴタイプ				同上	
		11	↓	缶ジュースのデッサン・仕上げ→提出				同上	
		12	↓	課題7：500mlペットボトルと筆2本のデッサン・基本的な形状描画				デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ	
		13	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・水面の上下の変化				同上	
		14	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・仕上げ→提出				同上	
		15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等					
後期		1	鉛筆デッサン	オリエンテーション・課題1：「商品の入ったレジ袋」鉛筆デッサン				B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30定規・マスキングテープ	
		2	↓	「商品の入ったレジ袋」デッサン・仕上げ→提出				デッサン用具一式・モチーフ	
		3	透明水彩仕上げ	課題2：「商品の入ったレジ袋」透明水彩絵具による下描き				B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具用具一式・モチーフ	
		4	↓	「バナナとトマト」透明水彩絵の具仕上げ→提出				同上	
		5	↓	課題3：「ガラス瓶に観葉植物」鉛筆による下描き				B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ	
		6	↓	「ガラス瓶に観葉植物」透明水彩絵の具仕上げ→提出				B4水彩紙・透明水彩用具一式	
		7	↓	課題4：「パンケーキ」鉛筆による下描き				B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ	
		8	↓	「パンケーキ」透明水彩絵の具三原色重ね塗り				B4水彩紙・透明水彩用具一式	
		9	↓	「パンケーキ」透明水彩仕上げ→提出				同上	
		10	↓	課題5：「枯山水」鉛筆による下描き				B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ	
		11	↓	「枯山水」透明水彩絵の具三原色重ね塗り				B4水彩紙・透明水彩用具一式	
		12	↓	「枯山水」透明水彩仕上げ→提出				同上	
		13	↓	課題5：「海上のヨット」鉛筆による下描き				B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ	
		14	↓	「海上のヨット」透明水彩絵の具三原色重ね塗り				B4水彩紙・透明水彩用具一式	
		15	↓	「海上のヨット」透明水彩仕上げ→提出				同上	
評価方法		総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計							
使用ソフト テキスト		講師が作成、配布する資料（オンライン用画像・動画を含む）以外のテキストは使用しない							

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	様々なデザインの中でお菓子や飲料水、化粧品等の「パッケージデザイン」は紙媒体やプラスチックに印刷され、「パッケージ印刷物」としてその商品価値を高め、消費者の視覚的な感覚に働きかけ、購入を促すものであります。また、印刷は戦後の復興を支えた産業であり、大事な情報共有媒体（コミュニケーションツール）である。現在はIT化が進み、印刷産業は衰退の道を進んでいるが、文字やイラスト、様々な色彩を駆使したパッケージ印刷（デザイン）は、芸術性やメッセージ性が非常に高い印刷物となり、高付加価値印刷として再注目されている。この授業では、印刷の基本的な知識を学びながら、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”の制作も行い、パッケージデザインが持つ本来の意味や奥深い表現も学び、環境問題やサステイナブルそして社会貢献を目的としたデザイン制作を学ぶ。				
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
	4				
	5		課題① ティッシュ箱 & お菓子箱の作成(手書き)		絵具類
	6				
	7		用紙の基礎知識 ・ 課題作成①の箱の手作り		
	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)		PC イラストレーター
	13				
	14				
	15		イラストレーター(aiデータ) → 入稿 → 印刷		
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		
	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4 c）		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	① PC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				

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							

2023		区分	必修	対象	Ⅱ部G科2年
科目名	ビジュアルコミュニケーション				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	上原 則博				
授業概要	本科目では、幅広い視覚表現の可能性を学習する。 課題制作を通して、多様化するデザイン表現のニーズに対応できる表現力と発想力の習得を目的としている。				
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	表現の可能性について、テクニック1（復習 他）	筆記用具 MacBook	
	2	メッセージの視覚化	概論・課題制作1「ビジュアルオピニオン」（例）	（随時指示）	
	3		ラフデザインチェック		
	4		制作デザインチェック		
	5	課題講評	課題提出（プレゼンテーション）		
	6	情報の可視化	概論・課題制作2「比較」（例）		
	7		ラフデザインチェック		
	8		制作デザインチェック		
	9	課題講評	課題提出（プレゼンテーション）		
	10	拡大する表現領域	概論・制作方法・課題制作3「インフォグラフィックス」（例）		
	11		ラフデザインチェック		
	12		制作デザインチェック		
	13		制作		
	14	課題講評	課題提出（プレゼンテーション）		
	15	まとめ	個別アドバイス *シラバスは授業の進行上、変更される場合があります		
後期	1	オリエンテーション	授業内容説明		
	2	メディア表現	グラフィックの新表現（シネマグラフ）		
	3		素材制作		
	4		↓		
	5	課題講評	課題提出・発表		
	6	SP表現	告知広告		
	7				
	8		↓		
	9	課題講評	課題提出		
	10	デザインの可能性	公共広告		
	11				
	12				
	13		↓		
	14	課題講評	課題提出		
	15	総評	デザインについて *シラバスは授業の進行上、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製品全般 プリント配布 書籍紹介				

2023		区分	必修	対象	Ⅱ部G科2年
科目名		映像表現			
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	イ キョンソン／栗林 武				
授業概要	【前半】 一眼レフカメラの機能を理解し、写真の基礎を学びます。 撮影用のライト(機材)を使って基本ライティングを学び、色んな撮影の経験します。 【後半】 映像制作の中でも特にグラフィックデザインの要素が高い、モーショングラフィックを学びます。 映像加工ソフトAfterEffectsを使い、自分のデザインしたロゴマークを動かし、ムービーを制作します。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	一眼レフカメラ	一眼レフカメラの機能説明		なし
	2	シャッタースピード	シャッタースピード理解 'ブレない写真を撮る'		USBメモリ
	3	絞りISO	絞りISO理解 'ボケ効果' '暗い場所でも撮影ができる'		USBメモリ & PC
	4	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 & PC
	5	WB食品撮影	色温度を理解 '食品テーブル撮影' 美しく見える写真'		USBメモリ & PC
	6	抜き撮影	BOX切り抜き撮影 2灯撮影(LED)		USBメモリ & PC
	7	スタジオ人物撮影	インタビュー撮影①		USBメモリ & PC
	8	スタジオ人物撮影	ポートレート② 課題講評 (適正露出、BOX切り抜き)		課題
	9	オリエンテーション	AfterEffectsとは・動画の基本		
	10	基本操作1	AfterEffects基礎操作		
	11	基本操作2	AfterEffects基礎操作		
	12	基本操作3	AfterEffects基礎操作		
	13	基本操作4	AfterEffects基礎操作		
	14	基本操作5	AfterEffects基礎操作		
	15	課題制作	オリジナルロゴマークをアニメーションさせる		
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 出席、課題の提出期限				
使用ソフト テキスト	Adobe Lightroom、Lightroommobile、Photoshop、Bridge				

2023

区分

必修（選）

対象

Ⅱ部G科2年

科目名

グラフィックデザインゼミ

開講期

後期

時間数

3H

講師名

上原則博

授業概要

各自が主体的に研究テーマを決定し、卒業制作に繋げるゼミナール形式の授業。
テーマ選びからコンセプト、表現方法まで作品の完成まで個別に幅広くサポートしていく。

授業計画

回	主題・目的	概要	持参物
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
1	オリエンテーション	卒業制作について	筆記用具 PC
2	リサーチ	様々なビジュアル表現の紹介／作品考察	
3	テーマの選択	制作プランシート提出（アイデア・サムネール）	
4	制作	↓	
5	制作進行確認	制作アドバイス	
6		↓	
7		コンセプトの確認／プロトタイプ作成	
8	中間発表	中間プレゼンテーション評価	
9	制作進行確認	イメージ／スケジュール確認	
10	個別対応	展示イメージの確認	
11			
12		作品ブラッシュアップ	
13			
14		↓	
15	講評	最終審査へ向けて作品完成 * 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／中間プレゼンテーション		
使用ソフト テキスト	使用ソフトは各自選択 プリント配布 資料・書籍紹介		