

2026

2026 科目ガイド

[昼間部グラフィックデザイン科]

科目名	デザイン概論 I			
開講期	前後期		時間数	6H
講師名	松井 壮介			
授業概要	<p>ビジネスとはつまり伝え方であり、如何に伝えたら、その商品・サービスで世の中が良くなるのか。「伝える力」を知ってもらい、興味を持ってもらう事がまず目標。そして「デザイン」は経済全体をカバーする技術。製品やサービスの外観にとどまらず、開発意図から宣伝戦略までデザインとして問われる世の中になっており、デザインとは作り手と受け手をシンプルにまた精確に結びつけるもの。単なる、装いとしてのデザインでなく生産者と消費者を信頼でつなぐデザインとは何かを知ってもらいたい。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	コミュニケーション	世界2大知名度の「ミッキーマウス」と「キリスト」を題材に。	
	2	アートとデザイン	デザインとアートの発想の違いを明確に。	
	3	デジタルアート	チームラボの発想の根源とその魅力を分析。	
	4	言葉の力	言葉もデザインの一部。伝え方の講義。	
	5	真のIT革命とは	インターネットではあらゆるものが可視化されセミパブリックな実力評価時代が至	
	6	DTPとデザイン	オペレーション業務とデザインの違いを知ってもらう	
	7	キービジュアル	具体的な事例で説明	
	8	写真の力	博報堂のカメラマンを特別講師として招きたい。	
	9	産業とデザイン	経済が発達することの意味	
	10	好きなデザイン考察01	テーマを与え、赴くままに分析してもらい発表してもらう	
	11	好きなデザイン考察02	テーマを与え、赴くままに分析してもらい発表してもらう	
	12	デザインとビジネス	半期の講義の振り返り発表	
	13	デザインとビジネス	半期の講義の振り返り発表	
	14	デザインとビジネス	半期の講義の振り返り発表	
	15	予備日		
後期	1	キービジュアル	具体的な事例で説明	
	2	キービジュアル	トータルデザインへの実践編	
	3	写真の力	博報堂のカメラマンを特別講師として招きたい。	
	4	写真の力	トータルデザインへの実践編(画像制作)	
	5	産業とデザイン	経済が発達することの意味	
	6	産業とデザイン	経済を視点にしたトータルデザインの実践編	
	7	好きなデザイン考察01	テーマを与え、赴くままに分析してもらい発表してもらう	
	8	好きなデザイン考察01	テーマをに沿ってトータルデザインへの実践編	
	9	好きなデザイン考察02	テーマを与え、赴くままに分析してもらい発表してもらう その2	
	10	好きなデザイン考察02	テーマをに沿ってトータルデザインへの実践編	
	11	デザインとビジネス	後期の講義の振り返り発表	
	12	デザインとビジネス	実技の成果物の発表準備	
	13	成果物の最終調整	実技の成果物の発表準備	
	14	成果物の最終調整	実技の成果物の発表準備	
	15	成果物の最終調整	全員で1年の成果物のプレゼンテーションをしてもらう	
評価方法	出席日数のほか 授業態度、課題提出、企画案と仕上げのクオリティ			
使用ソフト テキスト	adobe illustrator 2024/adobe photoshop 2024/adobefire works			

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	<p>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。</p> <p>【到達目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	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	<ul style="list-style-type: none"> ●以下のテーマについて、ゲストを招いて話を伺う。 <ul style="list-style-type: none"> ・日本のデザイン史 ・ブランディング ・広告 ・タイポグラフィ ・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				
評価方法				
使用ソフト テキスト				

科目名	デザイン概論Ⅱ			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	松野 正也			
授業概要	<p>●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。</p> <p>●チームでの課題解決やディレクション能力、表現の可能性を広げる。後期はデザイン校との混合チームで課題に取り組む。</p> <p>●課題の評価は、適切な成果が想定できることや、十分な分析、既視感のない斬新なアイデアをより高く評価。</p> <p>【目標】課題の発見→調査と分析→アイデアの拡張と吟味→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。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期				
後期	1	オリエン～写真で表現	オリエンテーション／自分を表す作品とキャッチコピーで自己紹介。グループ内で共有。	PC、筆記用具
	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 20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	学内コンペ①	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	
	8	学内コンペ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	
	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)《課題提出 30点満点》	
	10	社会課題解決ワークショップ②	レビュー(ゲスト講師)	
	11	学内コンペ③	最終作品レビュー&ブラッシュアップ《課題提出 30点満点》	
	12	チームング	チーム制作について振り返り	
	13	ブランド構築①	チームによる会社ごっこ。経営理念(PMVV)、事業内容を検討する	
	14	ブランド構築②	チームによる会社ごっこ。ブランドガイドライン作成。《課題提出 20点満点》	
	15	総括	ブランド構築、チームによる発表と講義全体の振り返り	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

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、基礎の色彩調和理論をもとにした基礎学習をベースに行います。前期は色彩基礎を学び、基本的な配色を理解し、より多くの中間色バリエーションを持つ能力をつけるために、絵の具での混色実習を中心とした課題構成で学びます。後期は、的確な構成と配色でイメージを確実に表現できることを目標に、より多くの実践的な課題内容で学習します。さらに表現した作品を修正できる能力や応用力を養成していきます。			
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等についての説明	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	2	「色の再現」	色の把握(混色学習を目的とした課題)	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	3	「色の再現」	「色の再現」制作続き	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	4	講義:色彩基礎の学習	色相・明度・彩度を把握する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	5	有彩色による学習	有彩色を把握する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	6	有彩色による学習	中間色のバリエーションをより多く表現させる	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	7	無彩色による学習	無彩色のバリエーションを学習する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	8	分割・構成の学習1	幾何形態を使用して「図と地」の学習	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	9	分割・構成の学習2	美しい自由曲線をフリーハンドで表現	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	10	同一色相による色彩構成	分割・構成の学習1で作成した構成を使用しでの配色学習	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	11	同一トーンによる色彩構成	分割・構成の学習2で作成した構成を使用しでの配色学習	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	12	「コントラスト」について	コントラストとアクセントの違いを学ぶ	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	13	「コントラスト」の表現	コントラストの強い配色 コントラストの弱い配色を表現する	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	14	色彩表現の応用課題	具象形態のモチーフを使用して色彩で表現	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
	15	前期講評	講評・講義演習(色の見える理由・色のしくみ演習ワーク)	B4ケント紙、鉛筆、定規、デザインカラー、筆、パレット、筆洗、日本色研新配色カード
後期	1	課題1	前期末課題 ブラッシュアップのプレゼンテーション	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	2	課題1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確認をする	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	3	課題2	PCを使用して色相8のトーン表を作成する	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	4	課題3	PCを使用して6つのトーンの配色を再現する(CMYKの表示と数値の把握)	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	5	課題3つづき	加法混色・減法混色の把握	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	6	課題4	ロゴタイプ(文字のみ)制作 自分のロゴタイプを作成する	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	7	課題4つづき		日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	8	課題5	完成したロゴタイプでコントラストの強い配色と弱い配色で表現	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	9	課題6	商品パッケージをイメージとした配色表現	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	10	課題6つづき		日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	11	講評・修正作業	課題5・6の講評と修正ブラッシュアップ作業	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	12	課題7	表現基礎・最終課題	日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	13	課題7つづき		日本色研新配色カード 199a・PC・鉛筆・筆記用具・レクタングル
	14	課題7つづき	プレゼンテーション	
	15	後期講評	課題7ブラッシュアップのプレゼンテーションと全体講評	
評価方法	出席日数 課題制作評価 授業内容理解度			
使用ソフト テキスト	ハーモニックカラーチャート illustrator			

科目名	表現基礎Ⅱ			
開講期	前後期		時間数	6H
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です。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ます。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」とはということなのかを考えます。			
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、PC
	2	組版1	ベタ組とスペーシング	〃
	3	〃	文字組みの練習 / 文字サイズ・字間・行間	〃
	4	和文書体1	活字書体の基本構造 漢字のレタリング	筆記具、方眼紙
	5	〃	〃	〃
	6	和文書体2	ひらがな・カタカナ かなのレタリング	〃
	7	〃	〃	〃
	8	欧文書体	欧文書体の成り立ち 欧文書体のレタリング	〃
	9	〃	〃	〃
	10	組版2	文字のセンター 縦組と横組の組見本作成	筆記具、PC
	11	〃	文字のセット 欧文の組見本作成	〃
	12	文字構成1	書体・文字サイズ・組み方・文字の「配置」による効果と印象	〃
	13	〃	〃	〃
	14	書体観察	覚えておきたい定番フォント 定番和文フォントの分析	
	15	〃	〃 定番欧文フォントの分析	
後期	1	紙面調査	書籍・雑誌の誌面を調査・分析 / 組版ルール	書籍・雑誌、PC
	2	〃	〃	〃
	3	〃	〃	〃
	4	文字構成2	フォントの選択・異書体混植によるイメージの表現・演出	筆記具、PC
	5	〃	〃	〃
	6	〃	〃	〃
	7	文字造形	オリジナルフォント制作 デザイン検討 フォントの目的について	〃
	8	〃	〃 デザイン決定 作業手順確認	〃
	9	〃	〃 原字制作 アウトライン作成	〃
	10	〃	〃	〃
	11	〃	〃	〃
	12	〃	〃 フォントデータ作成	〃
	13	〃	〃 テスト組版 修正	〃
	14	〃	〃 仕上げ 書体見本作成	
	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			
使用ソフト テキスト	Illustrator、Drop&Type			

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	<p>事物を一から描き、自分で表現することをデッサンなどの制作を通して学ぶ。造形力や創造力を養い、今後の課題に役立てることを目指す。授業初回の持ち物は筆記用具のみ。2週目以降の持ち物は、スケッチブック、デッサン用のA4サイズの画用紙、鉛筆セット一式(6H~6B)、消し具、カッター、削り屑を入れるためのゴミ袋など。その他持ち物については授業内で説明する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	2つのイメージ	観察して描くイメージ/想像して描くイメージ	筆記用具
	2	4つのイメージ	「点 線 面 立体」	上記の概要欄参照
	3	描いて観察する	「フロッターージュ」	
	4	描いて想像する	「バラバラなものを組み合わせて描く」	
	5	まとめ		
	6	ドローイング1	デッサン(鉛筆)球体	
	7	ドローイング2	デッサン(鉛筆)立方体	
	8	ドローイング3	デッサン(鉛筆)自然物	
	9	ドローイング4	デッサン(鉛筆)人工物	
	10	まとめ		
	11	ドローイング5	スケッチ(鉛筆)人	
	12	ドローイング6	スケッチ(鉛筆)風景	
	13	ドローイング7	スケッチ(鉛筆)組み合わせて描く①	
	14	ドローイング8	スケッチ(鉛筆)組み合わせて描く②	
	15	まとめ		
後期	1	ドローイング9	デッサン(鉛筆)手	
	2	ドローイング10	デッサン(鉛筆)工業製品	
	3	ドローイング11	デッサン(鉛筆)組み合わせて描く③	
	4	ドローイング12	デッサン(鉛筆)組み合わせて描く④	
	5	まとめ		
	6	光と色のイメージ	「ニュートンとゲーテ」	
	7	空気のイメージ	水性絵画から見えること	
	8	空間のイメージ	様々な遠近法	
	9	イメージの在り方①	作品研究	
	10	イメージの在り方②	作品研究	
	11	イメージの在り方③	作家研究	
	12	ドローイング13	イメージドローイング(2h)	
	13	ドローイング14	イメージドローイング(2h)	
	14	ドローイング15	イメージドローイング(2h)	
	15	まとめ		
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況をふまえて総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	なし			

科目名	デジタルスキルⅠ・Ⅱ			
開講期	前後期		時間数	3H・3H
講師名	富塚 裕子			
授業概要	<p>この授業は、制作の基本となるAdobe社のPhotoshopとIllustrator、InDesign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します。PC自体の操作はもちろん、アプリの基本技能習得を目指し、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ていきます。また、出力やカンパとしての仕上げ方も学び、2年間の制作の礎とします。</p>			
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、印刷の種類	PC一式・筆記用具
	2	基本操作	PCの設定と基本操作、ネットワーク設定、アプリ設定等	
	3	図形描画	Illustrator/図形の描画、変形、パスファインダ等	
	4	色とパターン	Illustrator/色、スウォッチパネルの使用方法、パターン等	
	5	パスで描く	Illustrator/直線と曲線の描画、トレース作業	
	6	文字入力	Illustrator/文字ツール、文字のアウトライン化等	
	7	文字組版	Illustrator/段組の作成、文字詰め、文字の回りこみ等	
	8	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	
	9	画像補正	Photoshop/トリミング、画像補正、調整レイヤー等	
	10	選択範囲と合成	Photoshop/クイックマスクとチャンネル、画像合成等	
	11	画像の配置	Illustrator+Photoshop/台紙の作成、ソフト間のデータ移動	
	12	レイアウト (課題作成)	Illustrator+Photoshop/ガイドの作成、段落スタイルの使用等	
	13		Illustrator+Photoshop/出力用データの作成・チェック等	
	14	課題提出	課題の作成・チェック、出力と仕上げ	
	15	予備日	Illustrator・Photoshopの復習・課題の提出と講評	
後期	1	ガイダンス	授業ガイダンス、前期復習	PC一式・筆記用具
	2	演習	写真の補正、合成、トリミングと切り抜き	
	3	演習	地図、表組み、グラフ、チャートの作成	
	4	課題作成	3ツ折りパンフレットの作成	
	5			
	6	InDesign	ページの作成、表示モード、フレームの種類、環境設定等	
	7	InDesign	マスターページの作成、自動ノンブル、スタイル等	
	8	InDesign	テキストフレームの作成・設定、表組みの作成方法等	
	9	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	
	10	課題作成	マスターページと文字組の確認課題	
	11	課題作成	8Pパンフレット(雑誌)の作成	
	12			
	13			
	14			
	15	予備日	Illustrator・Photoshop・InDesignの復習・課題の提出と講評	
評価方法	課題提出および出席による 前期の3～12は授業内容に合わせたミニ課題が毎回出ます			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator・Photoshop・InDesign/配布プリント			

科目名	デジタルスキルⅢ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	齊藤 聡昌 (横山淳平)			
授業概要	<p>広告・出版分野などのさまざまなメディアは印刷物からデジタルメディアにシフトしている。グラフィックデザイン科2年生では、グラフィックをベースとして身につけた「伝える力」をブラッシュアップして、拡張していくデジタルメディアにおいても対応していく柔軟性が必要となる。デジタルにおけるUI/UXはもとより、インタラクション通じたコミュニケーションを学んでほしい。</p> <p>ベースとなるHTML/CSSは、Webデザイン業界に進まない者にも理解しておくべきITリテラシーの一つであり、PC/タブレット/スマートフォンなどのデバイスの変化に対応するレスポンス対応も学びます。デジタルメディアでは動画やアニメーションが主役となっており、動画マーケティングとしての動画撮影、動画ファイルの扱い、動画編集、アニメーション制作を通して、紙媒体とは違った思考力、デジタルスキルを学習します。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	動画作品制作(雪印も進行)	動画撮影の基礎知識、Premiereによるカット編集	PC 筆記用具 イヤホン
	2	動画作品制作(雪印も進行)	Premiereの動画編集の基本操作(トランジションなど)	
	3	動画作品制作(雪印も進行)	Premiereの動画編集の基本操作(トランジションなど)	
	4	動画作品制作(雪印も進行)	Premiereの動画編集の基本操作(トランジションなど)	
	5	動画作品制作(雪印も進行)	Premiereの動画編集の基本操作(トランジションなど)	
	6	動画作品制作	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	7	動画作品制作	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	8	動画作品制作	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	9	動画作品制作	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	10	動画作品制作	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	
	11	動画作品制作	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
	12	動画作品制作	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
	13	動画作品制作	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
	14	動画作品制作	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
	15	動画作品制作	動画撮影・動画編集・アニメーションによる動画作品の制作	
後期	1	オリエンテーション	デジタルメディアの基礎知識とデジタルマーケティング。1年を通して学ぶべき事項の説明など。	PC 筆記用具
	2	Web基礎知識	Webサイトの仕組み。Visual Studio Codeのインストールと環境設定。HTMLの基礎。	
	3	HTML/CSS	HTML基礎、基本文法、ブラウザによる表示確認、ファイルの命名規則。	
	4	HTML/CSS	HTMLの基本構造、よく使うタグの記述方法。外部CSSの指定方法。	
	5	HTML/CSS	CSSによる文字表現、色指定の方法。	
	6	HTML/CSS	img/background-imageによる画像のコントロール	
	7	HTML/CSS	CSSセレクタの使い方と主要プロパティ	
	8	HTML/CSS	ベーシックなWebサイトのコーディング	
	9	HTML/CSS	FlexとGridによるレスポンス対応方法	
	10	HTML/CSS	Webサイト向け画像や図版の準備方法(Photoshop/Illustrator)	
	11	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作(1)	
	12	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作(2)	
	13	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作(3)	
	14	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作(4)	
	15	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの発表と講評	
評価方法	授業内での課題制作、課題提出による評価			
使用ソフト テキスト	Visual Studio Code/Chrome/Adobe XD/Adobe Premiere/Adobe AfterEffects/Adobe MediaEncoder/Adobe Illustrator/Adobe Photoshopなど			

2026

区分

必修

対象

I部G科1年

グラフィックデザイン I

科目名

開講期

前後期

時間数

3H

講師名

上原則博

授業概要

グラフィックデザインにおける基本原則から応用まで演習・課題を通して学習します。単にテクニックだけではなく情報やイメージを視覚化し、印象的なデザインを考えていきます。

授業計画

回	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／デザインについて	筆記用具 MacBook/PC
2	形態の考察	「視覚表現とイメージ」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	↓
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

出席率＋授業理解度・参加度＋課題評価(企画・デザイン)／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

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	<p>1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。</p> <p>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、かつ自らのアイデアを付加することに重きをおく。</p>			
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	
	3		ト生物(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	
	4		アイデア発想	〇〇専用マップ(地図)を制作
	5	ト範囲をどこまで絞るか		
	6	トターゲットをどこまで絞り込めるか		
	7	トどういった形態のマップだと利用しやすいか		
	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	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	
	10			
	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		雑誌の表紙に合った中ページ見開きを制作	
	14			
	15	レポート課題(夏休み)	絵画展、博物館、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つき以上に行き、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	バイラルリンク／バズる SNS投稿発想	
	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	〇〇〇〇をたくさんの人に知ってもらうための広告制作	
	6			
	7			
	8	プロダクト制作	プロダクト制作	
	9		ト既存プロダクトをリデザインする	
	10		トリデザインしたプロダクトを宣伝する広告を制作	
	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 競争、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				
使用ソフト テキスト				

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	<p>現代社会においては、技術の進歩により表現手段が多様化し、私たちの周囲には膨大なデザインが存在している。その一方で、非デザイナーでも一定水準のデザインを制作できる環境が整い、視覚的な差別化はますます困難になっている。</p> <p>本講義では、こうした状況を踏まえ、デザインの基礎を体系的に学び、人の目を惹き、心をとらえる表現を生み出すための思考力と実践力を養うことを目的とする。デザインは人と社会、あるいは人とモノとの関係をより良くするための手段であり、その本質的な役割を理解することを重視する。</p> <p>授業では、感性の解像度を高めるトレーニングを基盤とし、観察・発想・試作・検証のプロセスを繰り返しながら、柔軟な思考力と創造力を育成する。また、コミュニケーションを通じたアイデアの発展や、問題の本質を捉えた課題解決にも取り組む。</p> <p>さらに、一人ひとりの個性や強みを活かした表現の可能性を探りながら、クリエイティブの楽しさと主体的に取り組む姿勢を養うことを目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	自己紹介	気づきのデザイン---カラーバス効果	筆記用具 色鉛筆 マーカー スケッチブック スマートフォン PC
	2	自己紹介	クラスメイトに自分のことがよくわかる“手紙”を書く	
	3	What's Design?	デザインとはなんだろう？ 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。Question=100	
	4	浴びるデザイン	自分だけの四次元ポケットを作ろう。Design Collection 1000	
	5	言語化するデザイン	My Best 10 My Worst 10	
	6	提示するデザイン	Show and Tell	
	7	5W1H	つながる・ひろがる・みつかるデザイン---One Stroke	
	8	思考するデザイン	アイデアを考える時の頭の使い方---一円玉	
	9	ルールなデザイン	黄金比・白銀比	
	10	レイアウト	様式・構成・優先順位 デザイン4つの基本原則	
	11	タイポグラフィ	書体・文字組・調整	
	12	色彩	色を知る・作る・使いこなす	
	13	構図	構図を見る・画像(イラスト・写真)を選ぶ・配置する	
	14	Photoshop	写真や画像の加工・色の調整、複数画像の合成、テキストの追加やAI生成等	
	15	Question	「夏の思い出」 Post Card	
後期	1	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》	筆記用具 色鉛筆 マーカー スケッチブック スマートフォン PC
	2	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》	
	3	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	
	4	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》	
	5	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》	
	6	発想術	アイデアが劇的に生まれる テーマから考える・テーマから離れて考える発想法	
	7	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》	
	8	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》	
	9	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)	
	10	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)	
	11	豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン	Christmas Party×DIY	
	12	Question	「冬の思い出」ポストカード制作	
	13	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》	
	14	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》	
	15	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Eyesight 》	
評価方法	出席 (50%)、クリエイティブ (50%)			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等 随時配布			

科目名	企画デザイン			
開講期	前後期		時間数	6H
講師名	松井 壮介			
授業概要	<p>「綺麗に作れる」だけで終わるな。「人を動かし、世間を動かす」デザインを作れ。 本授業は、架空または実在のクライアントから与えられたテーマに対し、企画立案からトータルデザインまでを一貫して行う実践型プログラムです。 学生の「作品」からプロの「仕事」へと意識を切り替えるため、キービジュアル、ロゴタイプ、WEBデザイン、各種ツールへと展開するプロセスを体験します。講義と実践を通して、単なる視覚的な美しさではなく、ターゲットの心を動かし、具体的なアクション(購買、認知、共感など)を引き出すための「圧倒的な完成度」とは何かを徹底的に追求します。企画力とデザインの融合：与えられたテーマの課題を抽出し、解決策を視覚化するコンセプトメイクができる。多角的なデザイン展開力：軸となるロゴタイプやキービジュアルから、WEB、紙媒体、グッズ等の各ツールへ、世界観をブレさせずに展開できる。 プロ水準の「完成度」の体得：妥協のない細部へのこだわり(文字詰め、余白、色彩設計、UI/UX)を持ち、世の中に出しても遜色のないクオリティまで引き上げるフィニッシュワークを身につける。 プレゼンテーション能力：自分のデザインが「なぜ世間を動かせるのか」を、論理的かつ情熱的に語る事ができる。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	リサーチ&コンセプト設計	オリエンテーションとテーマ発表。	
	2	コンセプト設計	ターゲット分析、市場調査を行い、「誰に」「何を」「どう伝えるか」の企画骨子を固める。デザインに入る前に、言葉でコンセプトの「芯」を作る。	
	3	コア・アイデンティティの構築	ロゴタイプ制作：ブランドや企画の顔となるロゴのデザイン。可読性、造形美、コンセプトの体現を追求し、1ミリの妥協も許さない文字の美しさを探求する。	
	4	コア・アイデンティティの構築	キービジュアル(KV)制作：ターゲットの目を一瞬で惹きつけ、世界観を伝える1枚の画を作る。写真、イラスト、タイポグラフィの構成力と演出力を磨く。	
	5	WEBデザイン制作	KVの世界観をデジタル上の体験に落とし込む。PC/スマホでの見え方、動線設計、UI/UXを考慮したデザインを行う。	
	6	各種ツールデザイン制作	ポスター、パッケージ、ノベルティ、SNSバナーなど、異なる媒体の特性に合わせてデザインを最適化・展開する。	
	7	各種ツールデザイン制作	ポスター、パッケージ、ノベルティ、SNSバナーなど、異なる媒体の特性に合わせてデザインを最適化・展開する。	
	8	ブラッシュアップ&フィニッシュワーク	世間が動く」基準での添削と修正	
	9	ブラッシュアップ&フィニッシュワーク	講師陣からの厳しいレビュー。神は細部に宿る。	
	10	ブラッシュアップ&フィニッシュワーク	ピクセル単位のズレ、配色の違和感、フォントウェイトの選択ミスなど、学生が「できた」と思ったところからさらに1段階上のクオリティへ引き上げる作業	
	11	最終プレゼンテーション準備	制作物一式をモックアップ等に落とし込み	
	12	最終プレゼンテーション準備	実際の現場を想定したプレゼンテーションを実施。	
	13	最終プレゼンテーション	「このデザインがどのように世間を動かすのか」を説得力を持って語る。	
	14	最終プレゼンテーション	「このデザインがどのように世間を動かすのか」を説得力を持って語る。	
	15	予備日		
後期	1	SNSマーケ	キャンノン→リクルート→博報堂を経て独立したワンムーブの代表 原氏の登壇	
	2	WEBとSNSデザイン	WEBデザインとSNSデザインをまとめたポートフォリオの資料を制作する	
	3	WEBとSNSデザイン	前回の授業の続きを行う	
	4	広告機能の真価	博報堂プロダクツ統括プロデューサー 本山氏の登壇	
	5	ポートフォリオ制作	本授業の制作部の資料のまとめ	
	6	ポートフォリオ制作	前回の授業の続きを行う	
	7	動画の企画コンテ	上記の制作物を経て動画コンテンツの企画に入る	
	8	動画の企画コンテ	前回の授業の続きを行う	
	9	動画の演出コンテ	動画コンテンツの演出コンテを作る	
	10	動画の演出コンテ	前回の授業の続きを行う	
	11	動画制作	Vコンを制作する	
	12	動画制作	実制作	
	13	成果物の最終調整	実制作	
	14	成果物の最終調整	実技の成果物の発表準備	
	15	成果物の最終調整	実技での成果物の発表	
評価方法	出席日数のほか 授業態度、課題提出、企画案と仕上げのクオリティ			
使用ソフト テキスト	adobe illustrator 2024/adobe photoshop 2024/adobefire works			

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	<p>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置き、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。</p>			
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	筆記用具
	2	発想と造形のアイデア	継続課題	筆記用具
	3	構成・発想	継続課題	PC/筆記用具
	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	PC/筆記用具
	5	造形の融合	継続課題	PC/筆記用具
	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	PC/筆記用具
	7	構成・発想	継続課題	PC/筆記用具
	8	構成・発想	継続課題	PC/筆記用具
	9	構成の整理	課題発表プレゼンテーション / 【構成】 / 課題②紙面構成	PC/筆記用具
	10	伝える・伝わる画面構成	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	PC/筆記用具
	11	伝える・伝わる画面構成	継続課題	PC/筆記用具
	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映画プロモーション	PC/筆記用具
	13	構成・発想	継続課題	PC/筆記用具
	14	構成・発想	継続課題	PC/筆記用具
	15	まとめ	課題発表プレゼンテーション / 期末課題制作	PC/筆記用具
後期	1	企画・発想・創造①	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	PC/筆記用具
	2	構成・発想	継続課題 取材・探求・素材制作	PC/筆記用具
	3	構成・発想	継続課題 構成・レイアウト・素材制作	PC/筆記用具
	4	企画・発想・創造②	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	PC/筆記用具
	5	構成・発想	継続課題 情報収集・理解・発想・発信	PC/筆記用具
	6	構成・発想	継続課題 構成・発想	PC/筆記用具
	7	企画・発想・創造③	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	PC/筆記用具
	8	構成・発想	継続課題 取材・探求・素材制作	PC/筆記用具
	9	構成・発想	継続課題 構成・レイアウト・素材制作	PC/筆記用具
	10	構成・発想	中間講評	PC/筆記用具
	11	企画・発想・創造④	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	PC/筆記用具
	12	構成・発想	継続課題 取材・探求・素材制作	PC/筆記用具
	13	構成・発想	課題発表プレゼンテーション 継続課題 構成・発想プレゼンテーション	PC/筆記用具
	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	PC/筆記用具
	15	構成・発想	進級審査課題制作	PC/筆記用具
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			

2026

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	<p>理論は大切だが、理屈っぽくならないように。 感性も大切だが、芸術にならないように。 1年生で学んだ「伝えるための表現」を、より深掘りしていきます。</p> <p>2年生ではJAGDA国際学生ポスターアワードやOAC学生広告クリエイティブアワードなど、公募展の課題を授業に取り入れます。 “井の中の蛙”にならないためにも、今まで以上の客観的な視点が求められます。 今年は3年に一度の世界ポスタートリエナーレトヤマ(IPT)の公募もあるねえ…。</p> <p>※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。 ※ 出題・提出のタイミングは多少前後する可能性があります。</p>				
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	演習	オリエン／写真出題	都度指定します	
	2		B1ポスターアイデア出題		
	3		写真講評		
	4		B1ポスター アイデア提出(サムネール)		
	5		B1ポスター アイデア整理(セレクトしたサムネールをクリンナップ)		
	6		(海外研修)		
	7				
	8		B1ポスター 初回提出		
	9				
	10		B1ポスター 第2回提出		
	11				
	12		B1ポスター 最終提出		
	13		B1ポスター 講評		
	14		広告 出題		
	15				
後期	1		広告 アイデア提出		
	2				
	3		広告 初回提出		
	4		広告 第2回提出		
	5		広告 最終提出		
	6		広告 講評		
	7		ポスターもしくは小型グラフィック(詳細未定)		
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13			ポスターもしくは小型グラフィック(詳細未定)提出	
	14				
	15				
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。ひとつでも課題を提出しなければ単位は取得できません。				
使用ソフト テキスト	Illustrator,Photoshop他				

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	<p>・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。 ・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。 ・デザインの目的とメディアに合わせて空間構成や造形、バランスについて考える力をつける。</p> <p>【前期授業】: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パを通して習得、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。</p> <p>【後期授業】: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。</p>			
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	レイアウト概論 前期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	書体別の文字組見本を作る	筆記用具・PC
	3	図形と文字を使ったレイアウト	●▲■を用い白黒・A3の展覧会告知ポスターを作る	以上上記と同様
	4	(全4回)	プリントアウトをして文字組みと空間の確認をする／講評	
	5		再提出＋講評	
	6	課題2 グリッドについて	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3 事例研究	実際のスイス派の作品からグリッドを割り出す	
	8	課題4 グリッドとレイアウト	グリッドシステムに基づいたレイアウト用紙を作成する	
	9	(全5回)	グリッドシステムに基づいて文字だけを使ったポスターを作る	
	10		プリントアウトをして文字組みと空間の確認をする／講評	
	11		再提出＋講評	
	12		再提出＋講評	
	13	課題5 文字のエレメント	書体の観察／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視覚的に面白いと思うエレメントを集める	
	14	(全2回)	文字のエレメントだけを使ったイメージポスターを作る	
	15	前期まとめ・総評	前期まとめ・総評・後期課題の説明(宿題:後期課題のための資料収集)	
後期	1	オリエンテーション	後期の課題説明 紙を綴じたり簡単な製本のワークショップ	筆記用具・カッター・カッターマット・ハサミ・定規
	2	ページを作る	紙を折る・重ねる・開くなど紙を使ったページ展開のワークショップ	筆記用具・カッター・カッターマット・ハサミ・定規
	3	課題6 ページレイアウト	見開きのデザイン／企画／実際にインタビューを行い文字起こし写真撮影ページ構成を考える	筆記用具・PC
	4	(全5回)	スケッチの作成／タイトル・リード・見出し・キャプションなどの役割を学ぶ	以上上記と同様
	5		PCで作成	
	6		プリントアウトして講評	
	7		再提出＋講評	
	8	課題7 冊子を作る	冊子の企画	
	9	(全7回)	複数ページのあるデザインについて、流れや展開を考える	
	10		台割とサムネール作り	
	11		PCで作成	
	12		PCで作成 プリントアウトして講評	
	13		PCで作成 プリントアウトして講評	
	14		再提出＋講評	
	15	前期・後期まとめ・総評	全体を通して課題の目標が達成できているかどうかの確認	
評価方法	必ずプリントアウトをして提出する。制作物のサイズ感を把握しているか、空間が把握できているか、書体の選択と組がデザインの目的に合っているかを評価の対象とし、1回の提出ではなく修正して再提出したもので採点を行う。			
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop, indesign			

科目名	造形表現Ⅱ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	堀野朝広			
授業概要	<p>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、希望や勇気、夢を与え、購入を促すもの。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ように表現していくか。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まいります。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、環境問題やサステナブルそして社会貢献を目的としたデザイン制作を学んで参ります。</p>			
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	講義	カラー印刷物検証、課題① ティッシュ箱&お菓子の説明	筆記用具・PC
	4	課題①	ティッシュ箱&お菓子箱の作成(デジタル)・・・ イラストレーター	筆記用具・PC
	5	課題①	(続き)	筆記用具・PC
	6	課題①	(続き) 入稿 → 印刷	筆記用具・PC
	7	課題①・講義	課題作成①の箱の手作り ・用紙の基礎知識	筆記用具
	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	討論会・講義	討論会・・・商品を復活させるためのアイデア討論会	筆記用具
	10	討論会・講義	討論会の総評 ・箱の基礎知識 ・キャッチコピーを考える	筆記用具
	11	講義・課題②	オフセット印刷物とは ・色校正と色指定 ・課題②の説明	筆記用具・PC
	12	課題②	化粧品 パッケージのデザインデータ作成・・・イラストレーター	筆記用具・PC
	13	課題②	(続き)	筆記用具・PC
	14	課題②	(続き)	筆記用具・PC
	15	課題②	(続き) 入稿 → 印刷	筆記用具・PC
後期	1	課題②・講義	(続き) 課題②のパッケージの手作り ・後期の授業内容の説明	筆記用具
	2	課題③	色相環とトーンマップの理解、原色配色を考える。カラーパレットの作成	筆記用具・PC
	3	課題③	(続き) カラーパレットの作成・・・入稿 → 印刷	筆記用具・PC
	4	課題④	言葉はなくても伝わるパッケージデザイン・・・イラストレーター	筆記用具・PC
	5	課題④	(続き) 人々の暮らしに必要な不可欠な灯り(光)をモチーフにした	筆記用具・PC
	6	課題④	(続き) 文字を使わず人々に感動を与えられる”紙灯籠”の制作 → 入稿	筆記用具・PC
	7	課題⑤	PETボトルラベル デザインデータの制作・・・イラストレーター	筆記用具・PC
	8	課題⑤	(続き) 新商品、リニューアル品を発売するための商品企画、アイデア出し	筆記用具・PC
	9	課題⑤	(続き) 企画書、デザインデータ制作	筆記用具・PC
	10	課題⑤	(続き) 入稿 → 印刷	筆記用具・PC
	11	課題⑥	自分の名刺のデザインデータ作成(表裏カラー4c)	筆記用具・PC
	12	課題⑥	(続き) 名刺サイズ 91mm × 55mm、レイアウトは縦・横自由	筆記用具・PC
	13	課題⑥	(続き) 入稿 → 印刷	筆記用具・PC
	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			

2026

区分

選択

対象

I部G科2年

科目名	写真实習		
開講期	前期	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、写真撮影の基礎を学ぶ。撮影用ライトを活用して基本的なライティング技術を習得、学生が制作したパッケージなどの立体作品を魅力的に商品撮影でき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	授業内容説明	カメラの基本操作 —
	2	シャッタースピード	『ブレない写真を撮る』Sモード撮影・シャッタースピードを理解 PC
	3	シャッタースピード	『ライトペイント』Mモード撮影・長時間露光・室内撮影＋三脚の使い方 PC
	4	絞り	『ボケが綺麗な写真を撮る』Avモード撮影 PC
	5	SS+F	『絞りとシャッタースピードの関係を理解』Mモード撮影 PC
	6	ISO	『暗い場所でも撮影ができる』 PC
	7	適正露出	『明るさをコントロール』絞りシャッタースピードISO関係を理解 PC
	8	撮影	撮影散歩(学校周辺) PC
	9	課題説明	『街を紹介する写真を撮る』撮影準備 PC
	10	WB+撮影	『美味しく見える写真』1灯ライト+テーブル撮影 PC
	11	写真管理・編集	LrCソフトの使い方、写真登録、写真の明るさ、色調整 PC
	12	撮影	BOX切り抜き撮影2灯撮影(LED) PC
	13	撮影	BOX切り抜き撮影2灯撮影(LED) PC
	14	課題制作	写真の明るさ、色調整、セレクト PC
	15	課題提出	講評 課題
後期			
評価方法			
使用ソフト テキスト			

2026

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	イラストレーションの興味と理解を深める。課題やドローイングを通して、表現力を磨き、自由に絵を描けることを目指す。アナログの画材からデジタルも使用し、表現力の幅を広げる。基本的な技術アップから実践的なイラストの課題を通して幅広くイラストレーションを学びます。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエン	自己紹介、今まで描いてきたイラスト紹介、この授業での目標など	PC/スケッチBOOK
	2	画材体験	クレヨン、水彩、アクリル、色鉛筆など色んな画材を体験	
	3	単色イラスト	課題のタイトルをテーマに3色のみで、制作する	
	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	ギャラリー巡り	イラストギャラリー巡り&ドローイング	
	6	SNSイラスト	7日チャレンジ 制作プレゼンテーション	
	7	イラスト×デザイン	お菓子のパッケージイラスト2人1組でのグループワーク	
	8			
	9	グッズ制作	企画、ラフデザイン	
	10		制作 プレゼンテーション	
	11	ギャラリー巡り	イラストギャラリー巡り&ドローイング	
	12	ZINEプロジェクト	課題説明、リサーチ、制作	
	13		制作	
	14		制作	
	15		制作、プレゼンテーション	
後期				
評価方法				
使用ソフト テキスト				

2026

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・6H
講師名	縄手 和弘			
授業概要	各自が決定したテーマに基づいて、卒業制作につなげていく授業。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。特にグラフィックデザインを中心とした様々な制作物が、コミュニケーション目的に対して明確に「見える化」できているかを中心にアドバイスを行う。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	●卒業制作オリエン		PC・紙・ペン
	2		企画内容に対して個々にヒアリング(方向性へのサポート)	//
	3		(イメージ/スケジュールを都度確認)	//
	4		↓	//
	5		↓	//
	6		↓	//
	7		↓	//
	8		↓	//
	9		↓	//
	10		↓	//
	11		↓	//
	12	●デザイン制作開始	制作プランシート提出	//
	13	↓	(イメージ/スケジュール再度確認)	//
	14	↓	↓	//
	15	↓	↓	//
後期	1	制作	各自制作	//
	2	↓	制作に対してのアドバイス(個別)	//
	3	↓	(展示イメージの確認)	//
	4	↓	↓	//
	5	↓	↓	//
	6	↓	↓	//
	7	↓	↓	//
	8	↓	↓	//
	9	↓	↓	//
	10	●中間発表	コミュ目的・方向性が可視化されている事を重要視	//
	11	↓	↓	//
	12	↓	↓	//
	13	●プレリハ?	本審査さながらのプレゼン(リハーサル的な・・・)	//
	14	↓	ブラッシュアップ	//
	15	審査準備	微調整	//
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評価			
使用ソフト テキスト				