

2026

2026 科目ガイド

[夜間部グラフィックデザイン科]

2026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		
				前期	後期	前期	後期	
教科目、必修・選択の別及び種別								
専 門 課 程 口 部 グ ラ フ ィ ッ ク デ ザ イ ン 科	講 義 ・ 演 習 ・ 実 習 科 目	特別講義・HR	必	講義	3		3	
		グラフィックデザインⅠ	必	演習	3	3		
		グラフィックデザインⅡ	必	演習			3	3
		デザイン基礎	必	実習	2	2		
		デジタルグラフィックⅠ	必	実習	2	2		
		デジタルグラフィックⅡ	必	実習			2	2
		表現基礎	必	実習	2	2		
		パッケージデザイン	必	演習	3	3		
		アートディレクション	必	演習			3	3
		ビジュアルコミュニケーション	必	演習			3	3
		映像表現	必	演習			3	
		グラフィックデザインゼミ	必	演習				3
	特 別 科 目	集中授業	必	実習	2		2	
作品展(進級・卒業)		必	実習		2		2	
各期単位数				17 単位	14 単位	19 単位	16 単位	
年間単位数合計				31 単位 720 時間相当		35 単位 720 時間相当		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、定められた単位数を履修すること。夜間部グラフィックデザイン科においては、1 年間に履修する授業科目の上限は上記のとおり。単位未取得の場合は、再履修、再試験または補修授業、特別課題のいずれかを合格することで単位取得を認める。

必要な科目単位数を取得していても、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。

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	<p>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びます。 前期は知識と方法論と基礎演習を、後期は実際に「CDジャケット」「装丁」「POP」「新聞広告」の制作を通じて、自分で考える力、創る力の習得を目指します。 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、柔らか頭の構築を目指し、創造する眼を鍛えます。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います。</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	What is design? 絵心チャレンジ	色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具
	2	思考	頭を働かして 対義語(たいぎご)を 創り出そう	
	3	観察	人とは違った視点で色々な質感を撮影してこよう	
	4	演習	文字を組んでみよう(1)	色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 PC
	5	演習	文字を組んでみよう(2)	
	6	演習	色々揃えてみよう	
	7	復習	今までの復習	
	8	演習	点・線・面による抽象表現をしてみよう	
	9	演習	色と形だけで 感情を伝える ポスターを作ろう(1)	
	10	演習	色と形だけで 感情を伝える ポスターを作ろう(2)	
	11	演習	色と形だけで 感情を伝える ポスターを作ろう(3)	
	12	演習	グリッドを使用して 文字の多いチラシの デザインをしてみよう(1)	
	13	演習	グリッドを使用して 文字の多いチラシの デザインをしてみよう(2)	
	14	演習	タイポグラフィの美しいデザインをしてみよう(1)	
	15	演習	タイポグラフィの美しいデザインをしてみよう(2)	
後期	1	課題1	「学校案内」を作ってみよう	色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 PC
	2		「学校案内」を紹介する「POP」を作ってみよう	
	3		「学校案内」を紹介する「新聞広告」を作ってみよう	
	4	プレゼン	プレゼンしてみよう	
	5	課題2	イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう(1)	
	6		イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう(2)	
	7	プレゼン	プレゼンしてみよう	
	8	課題3	イラストを使用して、「CDジャケット」のデザインをしてみよう	
	9		「CDジャケット」に合う「CD-ROM」のデザインをしてみよう	
	10		「CDジャケット」「CD-ROM」を使用して「車内広告」を作ってみよう	
	11	プレゼン	プレゼンしてみよう	
	12	課題4	装丁してみよう(1)	
	13		装丁してみよう(2)	
	14		装丁してみよう(3)	
	15	プレゼン	プレゼンしてみよう	
評価方法	授業出欠、制作物評価、プレゼンテーション評価			
使用ソフト テキスト	使用ソフトは各自選択			

2026

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	佐々木 淳			
授業概要	<p>トレースを通じてデザインの基礎を体系的に学び、視覚的な分析力や技術力を養う。優れたデザインの構造やルールを理解したうえで、実践的な課題制作を行い応用できるスキルを身につける。</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とデザイン基礎講義	ああああ
	2		課題1 ポートフォリオ制作	
	3		トレース作業(参考3点)	
	4		トレース作業の続き+デザインの気づきに関してレポート提出	
	5		トレースしたデータを元にオリジナルのポートフォリオ作成	
	6		完成作品をプレゼン	
	7		課題2 自由課題	
	8		トレース作業(参考3点)	
	9		トレース作業の続き+デザインの気づきに関してレポート提出	
	10		トレースしたデータを元にオリジナルの作品を作成	
	11		トレースしたデータを元にオリジナルの作品を作成	
	12		トレースしたデータを元にオリジナルの作品を作成	
	13		トレースしたデータを元にオリジナルの作品を作成	
	14		完成作品をプレゼン	
	15		前回の続き・前期まとめ	
後期	1		オリエンテーション	
	2		プロモーション対象の決定	
	3		ターゲット分析	
	4		コンセプト設計	
	5		プロモーション戦略の策定	
	6		ビジュアルデザインの基礎	
	7		ロゴ・キービジュアル制作	
	8		メインビジュアル制作	
	9		プロモーションツールの制作①	
	10		プロモーションツールの制作②	
	11		動画・モーショングラフィックス	
	12		プレゼン資料の作成	
	13		プレゼン練習①	
	14		プレゼン練習②	
	15		最終プレゼンテーション	
評価方法	課題の理解度としてプレゼン資料やその他提出物、また納品物となるアウトプットされたデザイン物のクオリティ。			
使用ソフト テキスト				

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	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 の基本操作を学び、グラフィックデザインの現場で通常使用される Adobe Illustrator と Photoshop の操作を演習課題を通して習得する。基本操作からデザインの現場で使われるテクニックまで幅広く解説します。		
授業計画	回	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/PC
	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/PC
	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・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 テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop プリント配布 書籍紹介		

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	<p>現在、誰もがインターネットの恩恵に預かっています。「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増えていきます。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	インターネットの仕組み・業界動向について・授業説明	PC一式・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)の作成	
	3	課題	キャンペーンサイト用ペーパープロトタイプ	
	4	講評	ペーパープロト課題の講評	
	5	演習	Illustratorでのワイヤーフレームの作成	
	6	課題	キャンペーンサイト用ワイヤ作成	
	7	演習	カンパ作成/Illustratorからのデータ移動・レイヤースタイル	
	8	演習	カンパ作成-2/Photoshopでの写真補正・画像のスライス等	
	9	課題	キャンペーンサイト用カンパ・バナー作成	
	10	課題	キャンペーンサイト用カンパ・バナー作成	
	11	演習	Figmaでのサイト制作-1	
	12	演習	Figmaでのサイト制作-2	
	13	課題作成	ポートフォリオサイトの作成	
	14	課題作成	ポートフォリオサイトの作成	
	15	課題提出	課題の提出とプレゼン・講評	
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一式・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	
	3	演習	HTML-2/リンクの作成・階層について	
	4	演習	HTML-3/色について・画像を貼る	
	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	
	6	課題作成	HTMLによる自己紹介サイト作成	
	7	演習	サイト制作演習-1/VSCoDeでのレイアウト作業	
	8	演習	サイト制作演習-2/VSCoDeでのレイアウト作業	
	9	演習	サイト制作演習-3/VSCoDeでのレイアウト作業	
	10	演習	サイト制作演習-4/VSCoDeでのレイアウト作業	
	11	演習	サイト制作演習-5/jQuery・レスポンスについて	
	12	課題作成	サイト制作(テーマ自由)	
	13	課題作成	サイト制作(テーマ自由)	
	14	課題提出	課題の提出とプレゼン・講評	
	15	予備日	質疑応答	
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、Figma、Visual Studio Code 適宜プリントを配布			

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	<p>【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。</p> <p>【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。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	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	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30cm直定規・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、ブルタツプ、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	透明水彩仕上げ	オリエンテーション・課題1:「バナナとトマト」透明水彩絵の具仕上げ	B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具一式・モチーフ
	2	↓	「バナナとトマト」透明水彩絵の具仕上げ→提出	同上
	3	↓	課題2:「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・透明水彩絵具一式・モチーフ
	4	↓	「ガラス瓶に観葉植物」透明水彩絵の具仕上げ→提出	同上
	5	↓	課題3:「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
	6	↓	「パンケーキ」透明水彩絵の具三原色重ね塗り①	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	7	↓	「パンケーキ」透明水彩絵の具三原色重ね塗り②	同上
	8	↓	「パンケーキ」透明水彩仕上げ→提出	同上
	9	↓	課題4:「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
	10	↓	「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
	11	↓	「枯山水」透明水彩仕上げ→提出	同上
	12	↓	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
	13	↓	「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
	14	↓	「海上のヨット」透明水彩仕上げ→提出	同上
	15	↓	予備日:出席状況・課題の提出状況の確認 未提出課題の提出	
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			
テキスト参考書	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			

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	<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

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	<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ンナーレトヤマ(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	都度指定します
	2			4/28
	3		B1ポスターアイデア出題	5/12
	4			5/19
	5		B1ポスター アイデア提出(サムネール)	5/26
	6			6/2
	7			6/9
	8		B1ポスター 初回提出	6/16
	9			6/23
	10		B1ポスター 第2回提出	6/30
	11			7/7
	12		B1ポスター 最終提出	7/14
	13		B1ポスター 講評	7/21
	14		広告 出題	9/1
	15			9/8
後期	1		広告 アイデア提出	10/6
	2			10/13
	3		広告 初回提出	10/20
	4		広告 第2回提出	10/27
	5		広告 講評	11/10
	6		ポスターもしくは小型グラフィック(詳細未定)	11/17
	7			11/24
	8			12/1
	9			12/8
	10			12/15
	11			12/22
	12			1/12
	13		ポスターもしくは小型グラフィック(詳細未定)提出	1/19
	14			1/26
	15			2/2
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	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	<p>本科目では、幅広い視覚表現の可能性を学習します。 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ます。</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	授業内容の説明	筆記用具 MacBook/PC
	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	視覚的統一化	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	情報の可視化	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	グラフィックの総合表現	
	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	ブランディング	
	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・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 テキスト	Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介		
---------------	-----------------------	--	--

2026

区分

必修

対象

Ⅱ部G科2年

科目名	映像表現		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	横山 淳平		
授業概要	<p>広告、グラフィックデザインの分野において、動的な表現は不可欠な時代となっている。インフォグラフィックスからコマーシャル、ショートムービーまで基礎的なスキルを身につける。PremierePro、AfterEffectsの基礎スキル。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	動画作品制	動画撮影の基礎知識、Premiereによるカット編集 ああああ
	2	動画作品制	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	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	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	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	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識
	7	動画作品制	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識
	8	動画作品制	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識
	9	動画作品制	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識
	10	動画作品制	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識
	11	動画作品制	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	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	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	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	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			
評価方法	出席率・課題提出率・作品クオリティ		
使用ソフト テキスト	Adobe Premiere Pro, After Effects 等		

2026

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ゼミ		
開講期	後期	時間数	3H
講師名	小島トシノブ		
授業概要	長時間の卒業作品制作を通して、コンセプトや表現方法、作品の完成までを体験。2年間の集大成となる作品を作るサポートをします。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期			
後期	1	オリエンテーション	卒業制作オリエンテーション
	2	企画立案	方向性、スケジュールの確認、企画書の制作
	3	制作	各自制作(個別アドバイス)
	4	制作	各自制作(個別アドバイス)
	5	制作	各自制作(個別アドバイス)
	6	制作	各自制作(個別アドバイス)
	7	中間発表	中間プレゼンテーション
	8	制作	各自制作(個別アドバイス)
	9	制作	各自制作(個別アドバイス)
	10	制作	各自制作(個別アドバイス)
	11	制作	各自制作(個別アドバイス)
	12	制作	各自制作(個別アドバイス)
	13	制作	各自制作(個別アドバイス)
	14	講評	作品完成、プレゼンテーション
	15	作り込み	ブラッシュアップ
評価方法	授業出欠、制作物評価、プレゼンテーション評価		
使用ソフト テキスト	使用ソフトは各自選択		

色鉛筆
ラフ用ノート
筆記用
PC