

都作成参考例【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表
(総合デザイン科グラフィックデザイン専攻)

| 科目区分 | 授業科目 | 授業時間数 | うち実務教員による授業 | 授業時間数 | うちシラバス添付 | 授業時間数 | 備考 |
|------------|-----------------|-------|-------------|-------|----------|-------|------------|
| 講義 | 特別講義・ホームルーム | 360 | | | | | |
| 講義 | 情報デザインⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | ドローイング | 120 | | | | | |
| 演習 | デザイン基礎Ⅰ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | デザイン基礎Ⅱ | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | デザインリテラシーⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | ビジュアルコミュニケーションⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | デジタルスキル | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | シナリオライティング | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | グラフィックデザインⅠ | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 講義 | 情報デザインⅡ | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | デザインリテラシーⅡ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | ビジュアルコミュニケーションⅡ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | 写真实習 | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | グラフィックデザインⅡ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | WebデザインⅠ | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | メディア表現Ⅰ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | キャリアデザイン | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | アートディレクションⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 講義 | 情報デザインⅢ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 実技 | デザインリテラシーⅢ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 実技 | ビジュアルコミュニケーションⅢ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 実技 | グラフィックデザインⅢ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 実技 | WebデザインⅡ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 実技 | WebデザインⅢ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 実技 | メディア表現Ⅱ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 実技 | アートディレクションⅡ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 実技 | 総合グラフィックデザインゼミ | 120 | ○ | 120 | | | 2022年度より開始 |
| 総授業時数 | | 3,600 | | 3,120 | | 480 | |
| 卒業に必要な授業時数 | | 3,600 | | | | | |

2021

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 | デザインにおける基本的な要素に色彩と文字がある。それらを適切に扱うことはデザイナーに必要なスキルである。色や文字の使い方一つで作品の印象はガラリと変わる。授業を通して色彩のしくみを知り、配色のセンスを磨き、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技術習得を目的とする。 | | | |
| 授業計画 | 回数 | 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、定規 |
| | 2 | 〃 | 〃 / 色相環を作る 原色、混色 | |
| | 3 | 和文書体1 | 活字書体の基本構造 漢字のレタリング / 明度と彩度 | |
| | 4 | 〃 | 〃 / 色のイメージ、意味 | |
| | 5 | 和文書体2 | ひらがなとカタカナ かなのレタリング / 色の見え方 配色の調和 | |
| | 6 | 〃 | 〃 / 色彩構成 | 筆記具、PC |
| | 7 | 欧文書体 | 欧文書体の成り立ちとラインシステム 欧文書体のレタリング | |
| | 8 | 〃 | 〃 デジタルフォント | |
| | 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 / 文字の色 | |
| | 12 | 〃 | 様々な文字組み / 図と地の色 | |
| | 13 | 〃 | 書体のイメージ / 夏期課題《フィールドワーク》 | |
| | 14 | 紙面構成 | フィールドワークのレポート作成 | |
| | 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 | 筆記具、PC |
| | 2 | 〃 | 〃 | |
| | 3 | 文字構成 | フォントの選択と異書体混植 フォントを使用しタイトルロゴ制作 | |
| | 4 | 〃 | 〃 | |
| | 5 | 図形造形 | ピクトグラム 形象によるイメージの表現・伝達 | |
| | 6 | 〃 | 〃 | |
| | 7 | 文字造形1 | プライベートロゴタイプ 文字形象によるイメージの表現 | |
| | 8 | 〃 | 〃 | |
| | 9 | 〃 | 〃 | |
| | 10 | 文字造形2 | オリジナルフォント制作 見出し用か本文用か | |
| | 11 | 〃 | 〃 原字制作 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 | 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 | | | |
| テキスト 参考書 | | | | |

2021

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 | 前期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 縄手 和弘 | | |
| 授業概要 | <p>「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していく。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」を養ってもらふことを目指す。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。</p> | | |
| 授業計画 | 回数 | 主題・目的 | 概要 持参物 |
| 前期 | 1 | 概要 | 授業内容ガイダンス/グラフィックデザインとは・・・ |
| | 2 | グラフィックデザイン基礎 | ●目的を正しく伝える/形編 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/色が使えらるメッセージ/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1 お題 |
| | 14 | | タイトル・本文のスタイル/文字組 |
| | 15 | | 半期のまとめ |
| 後期 | 1 | | ブランディングオリエン |
| | 2 | (ブランディング計画) | 情報整理→アイデア→VI開発(ビジュアル)→レイアウト→文字組 |
| | 3 | VIデザイン | CI活動の理解→VIの作成 |
| | 4 | (ロゴ開発) | |
| | 5 | (ロゴ開発) | |
| | 6 | VIマニュアル | ページ構成&文字組を意識したマニュアルの作成 |
| | 7 | インナーツール | 名刺/封筒/社用車/ユニホームなど5種以上の作成 |
| | 8 | インナーツール | |
| | 9 | ブランド展開デザイン | 運営に必要なツール or 商品を4種以上作成 |
| | 10 | | |
| | 11 | | |
| | 12 | ブランド新聞広告 | ブランド認知促進新聞全15段の作成 |
| | 13 | | |
| | 14 | | |
| | 15 | プレゼンテーション | 1年間のまとめ |
| 評価方法 | 課題提出日、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 | | |
| テキスト 参考書 | | | |

2021

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 | <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します。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います。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します。</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 | 回数 | 主題・目的 | 概要 |
| 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。 ・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 | 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 | | | |

| | |
|-----|----------------|
| 科目名 | 情報デザインⅡ |
|-----|----------------|

| | | | |
|-----|----|-----|----|
| 開講期 | 後期 | 時間数 | 3H |
|-----|----|-----|----|

| | |
|-----|-------|
| 講師名 | 松野 正也 |
|-----|-------|

| | |
|------|--|
| 授業概要 | <ul style="list-style-type: none"> ●経済成長を踏まえた社会課題をクリエイティブの力で解決する能力を鍛える。 ●一線で活躍しているゲスト講師を迎え、クリエイティブの現場の事例から解決方法のヒントを探す。 ●課題の評価は、社会的意義があり、既視感のないアイデアをより高く評価する。 <p>【目標】課題の認識→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、といった現代社会に必要とされるデザイン思考とプロセスの大切さ、実践力を身につける</p> |
|------|--|

| | | | | |
|------|----|-------|----|-----|
| 授業計画 | 回数 | 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 | 写真で表現③ | オリエンテーション～自分を表す1枚の写真をセレクトし発表します | PC、筆記用具 |
| | 2 | ブレインストーミング | より深く発想を練り上げる訓練を行います | |
| | 3 | ロジカル・シンキング② | 論理的思考を持つための演習を行います/フレームワークの紹介 | |
| | 4 | コンセプトマップ・シンキング | 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 | |
| | 5 | プロトタイピング演習 | 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を学びます | |
| | 6 | エレベーターピッチ | 短い時間で効率的に納得させるピッチ～文章での伝え方 | |
| | 7 | 最新テクノロジー・ケーススタディ | 最新テクノロジーの効果的な活用手法と、新しいビジュアル表現の可能性を探る (ゲスト講師: FIGLAB) ※仮 | |
| | 8 | 課題制作B ① | 実在の店舗を使用したプロモーション施策の検討 | |
| | 9 | 課題制作B ② | 実在の店舗を使用したプロモーション施策の検討 | |
| | 10 | 課題制作B ③ | プレゼンテーション&レビュー (50点満点評価) | |
| | 11 | ブランディング | アウトプット例として世界、国内のブランディング事例を学ぶ (ゲスト講師: アマナ経営企画 金田 光太郎) ※仮 | |
| | 12 | セルフブランディング① | 自分を社会の中でどう見せるべきか。肩書をブランニングし資料化。《課題提出 20点満点》 | |
| | 13 | セルフブランディング② | ①を元に、自身の名刺をデザイン。《課題提出 30点満点》 | |
| | 14 | セルフブランディング③ | デザインした名刺のアウトプット。オフィス計画の事例紹介と表現の可能性を探る。(ゲスト講師: FLATLABO小須田) | |
| | 15 | 総括 | 講義全体の振り返り、質疑応答、キャリア相談 | |

| | |
|------|-------------------------|
| 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 | |
|---------|--|

2021

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 | 小西 俊也 | | | |
| 授業概要 | WebデザインIの授業ではWebデザインの基礎知識からWebページの作成までを学習する。前期は基礎知識を中心に授業を進めながら、HTMLとCSSを使ったWebページ作成を行う。全員で同じページを作成することで基礎を学び、課題ではそれぞれにデザインを考えて制作していく。後期はより実践的なWebページの作成を通して学びを深める。授業ではBrackets（テキストエディター）、Google Chrome（Webブラウザ）、Dreamweaver（Web作成・管理ソフト）などを使用する。 | | | |
| 授業計画 | 回数 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | Webデザイン基礎 | まずはWebデザインの基礎から学びます。Webデザインの分析、Web・Webデザインのしくみなどについても学習する。講義と小課題をセットにして出題していく。 | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | HTML+CSS基礎 | テキストエディタを利用してHTMLとCSSを手打ちしながら、しくみを理解していく。授業では学習用ページを全員で作成する。課題では各自でデザインを考えそれぞれに作成する。 | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | | | |
| 後期 | 1 | HTML+CSS実践 | Dreamweaverを利用しながらより細かくHTMLとCSSを学び、Webを作成していく。授業では学習用ページを全員で作成します。課題では各自でデザインを考えそれぞれに作成する。 | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | Webディレクション | 仮想クライアントを設定し、企画立案からプレゼンテーションまでを行う。課題内容については学習状況に合わせて出題する。 | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | | | |
| 評価方法 | 課題提出、出席状況、授業態度による総合評価とする | | | |
| テキスト参考書 | 必要に応じてプリントやデータを授業内に配布する | | | |