【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

(グラフィックデザイン科 2年制)

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	240					
演習	デザイン概論Ⅰ	120	○	120	☆	120	
講義	デザイン概論Ⅱ	120	○	120			
演習	表現基礎Ⅰ	120	○	120			
演習	表現基礎Ⅱ	120	○	120	☆	120	
演習	ドローイング	120					
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅡ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅢ	120	○	120	☆	120	
実技	グラフィックデザインⅠ	120	○	120			
実技	グラフィックデザインⅡ	120	○	120	☆	120	
実技	デザイン発想	120	○	120			
実技	企画デザイン	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションデザインⅠ	120	○	120	☆	120	
実技	ビジュアルコミュニケーションデザインⅡ	120	○	120			
実技	造形表現Ⅰ	120	○	120			
実技	造形表現Ⅱ	120	○	120	☆	120	
演習	(選択科目) 写真実習	60	○	60			
演習	(選択科目) イラストレーション	-	○	-			
実技	グラフィックデザインゼミ	180	○	180			
総授業時数		2,400		2,040		720	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2025

区分

必修

対象

I部G科1年

科目名	デザイン概論			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	松井 壯介			
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。</p> <p>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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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	コミュニケーション	トータルデザインへの実践編	
	3	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。	
	4	アートとデザイン	トータルデザインへの実践編	
	5	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。	
	6	デジタルアート	トータルデザインへの実践編	
	7	言葉の力	言葉もデザインの一部。伝え方の講義。	
	8	言葉の力	トータルデザインへの実践編	
	9	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到来する	
	10	真のIT革命とは	トータルデザインへの実践編	
	11	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	
	12	DTPとデザイン	トータルデザインへの実践編	
	13	前期の振り返り	実技の成果をプレゼンしてもらう	
	14	前期の振り返り	実技の成果をプレゼンしてもらう	
	15	前期の振り返り	実技の成果をプレゼンしてもらう	
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			
教員紹介	VI開発、映像、デザイン、パッケージデザインに到るまで幅広くデザインを手がける。 045 total design works Inc.代表。			

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	<p>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」とはどういうことなのかを考えます。</p> <p>デザインにおける重要な要素である文字を適切に扱うスキルを身に着ける。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
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、製図用具
	2	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、製図用具
	3	〃	〃	〃
	4	和文書体 2	ひらがな・カタカナ かなのレタリング	〃
	5	〃	〃	〃
	6	欧文書体	欧文書体の成り立ち 欧文書体のレタリング	〃
	7	〃	〃	〃
	8	組版 1	文字のセンター 縦組と横組の組見本作成	〃
	9	〃	文字のセット 欧文の組見本作成	〃
	10	書体観察	覚えておきたい定番フォント	筆記具、PC
	11	〃	定番和文フォントの分析	〃
	12	〃	定番欧文フォントの分析	〃
	13	組版 2	ベタ組とスペーシング	〃
	14	〃	文字組みの練習 /文字サイズ・字間・行間	〃
	15	〃	文字組みの練習 /文字の色	〃
後期	1	紙面調査	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	フォントの選択と異書体混植	筆記具、PC
	5	〃	〃	〃
	6	文字造形	オリジナルフォント制作 フォントの目的	〃
	7	〃	〃 デザイン検討	〃
	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			
教員紹介	タイポグラファーとして活動中。これまで様々なデジタル書体の開発に携わる。現在、大学での指導と並行して本校においても活字書体デザインの基礎を指導している。			

2025

区分

必修

対象

1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	<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。</p> <p>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し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。</p> <p>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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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	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	Mac/PC
	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。	Mac/PC
	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。	Mac/PC
	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。	Mac/PC
	5	HTML/CSS	CSSによる文字表現、色指定の方法。	Mac/PC
	6	HTML/CSS	img/background-imageによる画像のコントロール	Mac/PC
	7	HTML/CSS	CSSセレクタの使い方と主要プロパティ	Mac/PC
	8	HTML/CSS	ベーシックなWebサイトのコーディング	Mac/PC
	9	HTML/CSS	FlexとGridによるレスポンス対応方法	Mac/PC
	10	HTML/CSS	Webサイト向け画像や図版の準備方法 (Photoshop/Illustrator)	Mac/PC
	11	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作 (1)	Mac/PC
	12	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作 (2)	Mac/PC
	13	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作 (3)	Mac/PC
	14	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作 (4)	Mac/PC
	15	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの発表と講評	Mac/PC
後期	1	Webデザイン	UI/UXを意識したプロトタイプ、ワイヤーフレームの必要性。Adobe XDの基本操作。	Mac/PC
	2	Webデザイン	インタラクションを利用したWebサイトのワイヤーフレーム制作	Mac/PC
	3	Webデザイン	アニメーションを使用したリッチなデザイン制作	Mac/PC
	4	Webデザイン	ブランドや商品のランディングページ制作課題	Mac/PC
	5	リッチコンテンツ制作	動画撮影の基礎知識、Premiereによるカット編集	Mac/PC
	6	リッチコンテンツ制作	Premiereの動画編集の基本操作 (トランジションなど)	Mac/PC
	7	リッチコンテンツ制作	AfterEffectsの基本操作、アニメーションの基本知識	Mac/PC
	8	リッチコンテンツ制作	AfterEffectsによるタイトルアニメーション	Mac/PC
	9	リッチコンテンツ制作	AfterEffectsを使ったアニメーション制作 (1) 使用頻度の高いエフェクト	Mac/PC
	10	リッチコンテンツ制作	AfterEffectsを使ったアニメーション制作 (2)	Mac/PC
	11	リッチコンテンツ制作	AfterEffectsを使ったアニメーション制作 (3)	Mac/PC
	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	Mac/PC
	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	Mac/PC
	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	Mac/PC
	15	発表・講評	動画作品課題の発表と講評	Mac/PC
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			
教員紹介	フリーランスグラフィックデザイナーとして活動中。デジタルスキルを駆使した作品制作のための指導を、自身の経験に基づきより実践的な視点から指導している。			

2025

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	<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。</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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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	PC,筆記用具
	2	アイデア発想	アナザーアングル/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			
	5	アイデア発想	〇〇専用マップ(地図)を制作	
	6		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	
	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	
	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		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	クリエイティブな場所のレポートを制作	
	後期	5	アイデア発想	バイラルシンク/バズるSNS投稿発想
6		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				
1		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	
2				
7		プロダクト制作	プロダクト制作	
8			既存プロダクトをリデザインする	
9			トリデザインしたプロダクトを宣伝する広告を制作	
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	
12			競合、競争、協力すること、いろいろな人の発想を知る機会をつくる	
13				
14				
15		後期のまとめ		
評価方法	出席・課題			
テキスト 参考書	必要に応じて授業内で提示			
教員紹介	<p>DTP、グラフィック、WEB、幅広いデザインを担当。</p> <p>クリエイティブチームdecoboco」代表として様々なクリエイティブな業務を行っている。</p>			

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。</p> <p>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。</p> <p>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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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	PC/筆記用具
	2	発想と造形のアイデア	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	
	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	
	11	伝える・伝わる画面構成	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	
	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	
	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④	課題発表プレゼンテーション / 【企画・発想・創造④】 / 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	課題発表プレゼンテーション 継続課題 構成・発想プレゼンテーション	
	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			
教員紹介	グラフィックデザイナーとして「世界フィギュア選手権」のキービジュアル制作、学内サイン計画を担当するなど、幅広い経験を生かした指導を行っている。			

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、購入を促すものであります。</p> <p>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まいります。</p> <p>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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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	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	筆記用具								
	4		課題①	課題① ティッシュ箱&お菓子箱の作成（デジタル）	PC							
	5				課題①	イラストレーター						
	6						課題①	イラストレーター				
	7								課題①	イラストレーター		
	8										課題①	イラストレーター
	9											
	10	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								
	11	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								
	12	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								
	13	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								
	14		課題③	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							
	15				課題③	イラストレーター						
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	筆記用具								
	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		課題④		人々の暮らしに必要な不可欠な灯り（光）							
	4					課題④	文字を使わず人々に感動を与えられる”紙灯籠”					
	5							課題④	の制作。イラストレーター(aiデータ) → 入稿 → 印刷			
	6									課題④	の制作。イラストレーター(aiデータ) → 入稿 → 印刷	
	7	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								
	8		課題⑤		・新商品、リニューアル品を発売するための商品企画 企画書作成、アイデア出し							
	9					課題⑤	・デザインデータ作成					
	10							課題⑤	・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4c）	PC イラストレーター								
	12		課題⑥		名刺サイズ 91mm × 55mm、レイアウトは縦・横自由							
	13					課題⑥	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											
教員紹介	二和印刷株式会社代表。印刷、デザインの現場に即した実践的な指導を行っている。											