

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
(グラフィックデザイン科)

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					
講義	デザイン概論Ⅰ	120	○	120			
演習	表現基礎Ⅰ	120	○	120			
演習	表現基礎Ⅱ	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			
実技	グラフィックデザインⅠ	120	○	120	★	120	
実技	デザイン発想	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	
講義	デザイン概論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Ⅱ	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)写真实習	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		480	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2021

区分

必修

対象

I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	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>			
授業計画	回数	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? / 課題①発想の転換	
	2	発想と造形のアイデア	課題発表プレゼンテーション / 【造形の組み合わせ発想】 / 課題②造形の融合	
	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】 / 課題③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④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⑤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⑤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】 課題①フリーペーパー制作	
	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	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	
	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	課題発表プレゼンテーション/【企画・発想・創造②】 / 課題②キャラクター制作	
	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	課題発表プレゼンテーション/【企画・発想・創造③】/課題③ブランディング	
	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	課題発表プレゼンテーション/【企画・発想・創造③】/課題④広告	
	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 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				
テキスト				
参考書				

2021

区分

必修

対象

I部G科1年

科目名	ビジュアルコミュニケーション I			
開講期	前後期	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する。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」を養ってもらうことを目指す。制作物の目的意識をしっかりと持った上で、しっかりと考え、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する。(ビジュアルコミュニケーションI)は、グラフィックデザインに興味がある、又は、将来的にグラフィックデザイナーになりたい学生に、デザインの「創造する力・表現する力・伝達する力」を身につけてもらう事を目的とする。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	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	
	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	
	4		伝えたい情報を見る化する/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	
	8		色の心理効果/色が使えるメッセージ/配色のポイント/配色の技	
	9		伝えたい情報を見る化する/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	
	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		伝えたい情報を見る化する/文字表現I	
	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	●商品開発&販促オリエン(コンセプトワーク)	商品企画(支給)→パッケージD→販促計画→売場ツールD→広告D ワークフロー説明	
	2		※企画を支給(お菓子のパッケージ開発から販売促進計画へ)	
	3	●パッケージデザイン(キャラクター開発)	情報整理→アイデア→キャラ開発(ビジュアル)→レイアウト→文字組	ビジュアル素材作成
	4	(商品ロゴ開発)	パッケージ用キャラクターの作成	内容訴求イラスト・写真
	5	(レイアウト)		シズルイラスト・写真
	6	(ビジュアル作成)		アルミ蒸着袋イラスト
	7		立体パッケージの作成	・その他
	8	●販促計画(キャンペーン)	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	
	9		キャンペーン内容計画	
	10	(ビジュアル作成)	販促用ビジュアルの作成	
	11	●売場ツールデザイン	メインボード/スイング/腰ポスターなどのPOP関連/売場イメージビジュアルの作成	
	12	●交通広告デザイン	駅貼りB倍ポスター/B3/の作成	
	13			
	14			
	15	●プレゼンテーション	半期のまとめ	
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>広告でも出版でも今やデジタルメディアの活用が当たり前となっており、表現のアウトプットはもちろんのこと思考のプロセスからデジタルを見据えることが必要となっています。Webサイト制作で使用するHTML・CSSのコーディングの基礎を身につける。Webやアプリ、ゲームなどの現場でもグラフィックデザインをベースにした表現力やレイアウト力を持っている人材が求められている。プロジェクトを進めたり、エンジニアをディレクションしていくためにもデジタルのUI/UXやWebの基本的な仕組みを理解しておく必要がある。Adobe XDを使用して、WebサイトのUI/UX設計を学ぶ。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	
前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用するアプリケーション設定など。業界動向やフロ	MacBook
	2	コーディン	Webの仕組み。HTMLとCSS。	MacBook
	3	コーディン	HTMLコーディング基礎 (1) 文章に使用するタグ	MacBook
	4	コーディン	HTMLコーディング基礎 (2) 罫線、リンク、テーブルなど	MacBook
	5	コーディン	HTMLコーディング基礎 (3) ボックスモデル	MacBook
	6	コーディン	CSS (1) CSSの記述方法、リセットCSSなど	MacBook
	7	コーディン	CSS (2) 文章に関するCSS	MacBook
	8	コーディン	CSS (3) ボックスモデルに関するCSS	MacBook
	9	コーディン	CSS (4) レスポンシブ設計	MacBook
	10	コーディン	CSS (5) レスポンシブ設計	MacBook
	11	コーディン	Webに使用するPhotoshop/Illustrator	MacBook
	12	コーディン	ランディングページ制作 (1)	MacBook
	13	コーディン	ランディングページ制作 (2)	MacBook
	14	コーディン	ランディングページ制作 (3)	MacBook
	15	コーディン	ランディングページ制作 (4)	MacBook
後期	1	Webデザイ	Webで使用するリッチコンテンツの制作 (1)	MacBook
	2	Webデザイ	Webで使用するリッチコンテンツの制作 (2)	MacBook
	3	Webデザイ	Webで使用するリッチコンテンツの制作 (3)	MacBook
	4	Webデザイ	Webで使用するリッチコンテンツの制作 (4)	MacBook
	5	Webデザイ	Webで使用するリッチコンテンツの制作 (5)	MacBook
	6	Webデザイ	Adobe XDを使用したUI/UX設計 (1)	MacBook
	7	Webデザイ	Adobe XDを使用したUI/UX設計 (2)	MacBook
	8	Webデザイ	Adobe XDを使用したUI/UX設計 (3)	MacBook
	9	Webデザイ	Adobe XDを使用したUI/UX設計 (4)	MacBook
	10	制作課題	ブランドのWeb制作	MacBook
	11	制作課題	ブランドのWeb制作	MacBook
	12	制作課題	ブランドのWeb制作	MacBook
	13	制作課題	ブランドのWeb制作	MacBook
	14	課題発表	後期課題の発表と講評	MacBook
	15	その他	デジタルメディアに関するその他のスキル	MacBook
評価方法	提出課題による評価			
テキスト 参考書				

2021

区分

必修

対象

I部G科2年

科目名	造形表現Ⅱ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	石井 浩一		
授業概要	<p>●図解(ダイアグラム)表現●フローチャート、テーブル表現 ●ピクトグラム表現●マップ表現●グラフ表現など インフォメーショングラフィックの表現方法を通して《時間や空間、構造、事柄の関係性を理解する能力と、デザイン制作のために必要なスキルの獲得を目指す》 ★インフォメーション(情報)溢れる中で、デザインを効果的に伝達する方法を学ぶ。 ★デザインのかたちの完成を急ぐより、そこに至るまでの考え方、まとめ方を重点的に学習し、基礎的なポイントを学び直し、先に広がるデザインの世界に対応できるようにする。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテー	授業課題作品を通して、インフォグラの説明。情報を関係性から読み解き、わかりやすいカタチにする大切さ。
	2	情報について	インプット、アウトプットをデザインで考える。
	3	私の取説	「私」の扱い方を含む「自身の取説」を制作する。
	4	Water&Food	水、食が発信する情報に耳を傾け、インフォグラフィックで応える。アンケートからデザインをまとめる。
	5		ラフデザイン用スケッチブック
	6		Mac
	7		
	8	スポーツ	国際大会が開催されるスポーツをスポンサー(企業)のメッセージとして発信する。企業とスポーツの関係性。
	9		
	10		
	11	映画の記号化	イメージ抽出のためのトレーニング。映画の選択→アルファベット・数字・約物など記号で表現する。
	12		
	13	地図表現	ストーリーを起点から終点までマップで表現する。対象は様々なストーリー性を持つもの。
	14		
	15		
後期	1	My偉人	課題説明 / 主役エピソード・人物相関図・年表(時系列表現)を考える→人物の選択
	2	明治期までの日本	時間と相関の視覚化→ラフ
	3	世界の人物の	
	4		デザイン要素の制作
	5		プレゼンテーション
	6	ピクトグラム	ピクトグラムの基本 普遍的な表現とバリエーション
	7		公共性の高いピクトグラム
	8		時事問題の表現とバリエーション 課題制作(外観・内面・趣味の表現)
	9		課題制作→提出
	10	プロセスの表現	完成に向かう表現方法 1. 構築物の例 2. 生物の成長例 3. 循環の表現例
	11	数字 時系列	過疎地の交通機関の時刻表の表現
	12	菱形による手順の	私のデザイン的成長について
	13	表現 1	
	14		
	15	総評	
評価方法			
テキスト			
参考書			