

【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

(夜間部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 | | | | | |
| 演習 | グラフィックデザインⅠ | 120 | ○ | 120 | ☆ | 120 | |
| 実技 | グラフィックデザインⅡ | 120 | ○ | 120 | ☆ | 120 | |
| 演習 | デザイン基礎 | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | デジタルグラフィックⅠ | 120 | ○ | 120 | ☆ | 120 | |
| 演習 | デジタルグラフィックⅡ | 120 | ○ | 120 | ☆ | 120 | |
| 演習 | 表現基礎 | 120 | | | | | |
| 実技 | パッケージデザイン | 120 | ○ | 120 | ☆ | 120 | |
| 実技 | アートディレクション | 120 | ○ | 120 | ☆ | 120 | |
| 実技 | ビジュアルコミュニケーション | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | 映像表現 | 60 | ○ | 60 | | | |
| 実技 | グラフィックデザインゼミ | 60 | ○ | 60 | | | |
| 総授業時数 | | 1,440 | | 1,080 | | 720 | |
| 卒業に必要な授業時数 | | 1,440 | | | | | |

2025

区分

必修

対象

II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 | 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ぶ。</p> <p>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、柔軟な頭の構築を目指し、創造する眼を鍛える。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う。</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 | What is design? 絵心チャレンジ | 色鉛筆 | |
| | 2 | 観察 | 人とは違った視点で色々な質感を撮影してこよう | ラフ用ノート | |
| | 3 | 思考 | 頭を働かして反対語を考えよう 考え方の実践 | 筆記用具 | |
| | 4 | 演習 | 模倣してみよう | 色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 PC | |
| | 5 | 演習 | 基礎演習1 バランスの取れたイメージを作ろう | | |
| | 6 | 演習 | 文字を綺麗に組んでみよう | | |
| | 7 | 演習 | オリジナルのロゴマークを作ってみよう | | |
| | 8 | 演習 | | | |
| | 9 | 演習 | 基礎演習2、3、4 色々なイメージを表現してみよう | | |
| | 10 | 演習 | 文字だけの名刺を作ってみよう | | |
| | 11 | 演習 | 明度、彩度、色相、3種類の対比のデザインをしてみよう | | |
| | 12 | 演習 | 文字だけのフライヤーを作ってみよう | | |
| | 13 | 演習 | | | |
| | 14 | 演習 | たくさんの文字情報を整理してデザインしてみよう | | |
| | 15 | 演習 | | | |
| 後期 | 1 | 課題 | デザイン処理で「カタログの表1」のデザインをしてみよう | | 色鉛筆 ラフ用ノート 筆記用具 PC |
| | 2 | | デザインした表1を使用して本屋さんの「POP」を作ってみよう | | |
| | 3 | | デザインした表1を使用して「新聞広告」を作ってみよう | | |
| | 4 | プレゼン | | | |
| | 5 | 課題 | 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 | | |
| | 6 | | CDジャケットに合う「CD-ROM」のデザインをしてみよう | | |
| | 7 | | CDジャケットで「電車内広告」を作ってみよう | | |
| | 8 | プレゼン | | | |
| | 9 | 課題 | イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう (1) | | |
| | 10 | | イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう (2) | | |
| | 11 | プレゼン | | | |
| | 12 | 課題 | リ・デザインしてみよう、イラストも描いてみよう (1) | | |
| | 13 | | リ・デザインしてみよう、イラストも描いてみよう (2) | | |
| | 14 | | リ・デザインしてみよう、イラストも描いてみよう (3) | | |
| | 15 | | プレゼン | | |
| 評価方法 | 出席率、課題提出率、課題の評価 | | | | |
| 使用ソフト テキスト | illustrator、Photoshop | | | | |
| 教員紹介 | 装丁家、BOOKデザイナー。有限会社『NON design』の代表として活躍。3000冊以上の装丁を手掛ける。 | | | | |

2025

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。</p> <p>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> <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 | | ・授業の目的と進め方の説明 | PC、筆記用具 |
| | 2 | | ポートフォリオ制作 (WEB・紙ベースどちらでも可) | |
| | 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 | | 自由課題 (好きなカテゴリの作品を作成) ※できれば3カテゴリ、3作品 | |
| | 8 | | トレース作業 (参考3点) ※上記で決めた課題に沿った作品を3点選ぶ | |
| | 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 (想定したクライアントに提案する形式で実施) | |
| | 15 | | 前回の続き・前期まとめ | |
| 後期 | 1 | | | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | | | |
| 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 | Illustrator、Photoshop | | | |
| 教員紹介 | グラフィックデザイナー。Webデザイナー。デザインプロダクションにて多くの広告デザインを手掛け、2008年より事業会社にてPMとして、営業・マーケティング・プランニング・ディレクションなどの多様な業務を担当。 | | | |

2025

区分

必修

対象

II部G科1年

| 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 | <p>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。</p> <p>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。</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 | 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 |
| | 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 | |
| | 9 | グラフィック機能 | 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 | |
| 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 |
| | 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 | |
| | 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、テキストチャーム表現 | |
| | 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 | |
| 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 | | | |
| 教員紹介 | フリーランスアートディレクター、グラフィックデザイナーとして活動中。これまでの経験を生かした企画、生清ク指導とともに、社会との繋がりという点に重点を置いた実践的な指導をしている。 | | | |

2025

区分

必修

対象

II部G科2年

| 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る。「紙面」と「画面」はどんどんポスタ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多い。</p> <p>この科目では、Web業界への就職を見据えた応用力に耐え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する。</p> <p>Web業界への就職を見据えた応用力に耐える基礎技能の習得を中心に学ぶ。</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 | 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・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） | PC・筆記用具 |
| | 3 | 概論 | 既存のサイトを検証しながら、どのような要素があるかを知る | PC・筆記用具 |
| | 4 | 課題 | キャンペーンサイト用ペーパープロトタイプング | PC・筆記用具 |
| | 5 | 講評 | ペーパープロト課題の講評 | PC・筆記用具 |
| | 6 | 演習 | Illustratorでのワイヤーフレームの作成 | PC・筆記用具 |
| | 7 | 課題 | キャンペーンサイト用ワイヤ作成 | PC・筆記用具 |
| | 8 | 演習 | カンパ作成/Illustratorからのデータ移動・レイヤースタイル | PC・筆記用具 |
| | 9 | 演習 | カンパ作成-2/Photoshopでの写真補正・画像のスライス等 | PC・筆記用具 |
| | 10 | 課題 | キャンペーンサイト用カンパ・バナー作成 | PC・筆記用具 |
| | 11 | 演習 | XDでのサイト制作-1 | PC・筆記用具 |
| | 12 | 演習 | XDでのサイト制作-2 | PC・筆記用具 |
| | 13 | 課題作成 | ポートフォリオサイトの作成 | PC・筆記用具 |
| | 14 | 課題作成 | ポートフォリオサイトの作成 | PC・筆記用具 |
| | 15 | 課題提出 | 課題の提出とプレゼン・講評 | PC・筆記用具 |
| 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・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 | PC・筆記用具 |
| | 3 | 演習 | HTML-2/リンクの作成・階層について | PC・筆記用具 |
| | 4 | 演習 | HTML-3/色について・画像を貼る | PC・筆記用具 |
| | 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 | PC・筆記用具 |
| | 6 | 課題作成 | HTMLによる自己紹介サイト作成 | PC・筆記用具 |
| | 7 | 演習 | サイト制作演習-1/VSCodeでのレイアウト作業 | PC・筆記用具 |
| | 8 | 演習 | サイト制作演習-2/VSCodeでのレイアウト作業 | PC・筆記用具 |
| | 9 | 演習 | サイト制作演習-3/VSCodeでのレイアウト作業 | PC・筆記用具 |
| | 10 | 演習 | サイト制作演習-4/VSCodeでのレイアウト作業 | PC・筆記用具 |
| | 11 | 演習 | サイト制作演習-5/jQuery・レスポンスについて | PC・筆記用具 |
| | 12 | 課題作成 | サイト制作（テーマ自由） | PC・筆記用具 |
| | 13 | 課題作成 | サイト制作（テーマ自由） | PC・筆記用具 |
| | 14 | 課題提出 | 課題の提出とプレゼン・講評 | PC・筆記用具 |
| | 15 | 予備日 | 質疑応答 | PC・筆記用具 |
| 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・XD、Visual Studio Code、適宜プリントを配布 | | | |
| 評価方法 | フリーのデザイナーとしてWebサイトコンテンツ制作を中心に活動中。現在、大学での指導と並行して本校においてもデジタルスキルの基礎から応用までを指導している。 | | | |

2025

区分

必修

対象

II部G科1年

| 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>印刷の基本的な知識を学びながら、パッケージデザインが持つ本来の意味や奥深い表現までの習得を目指す。</p> <p>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いく。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、環境問題やサステイナブルそして社会貢献を目的としたデザイン制作を学ぶ。</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 | 色鉛筆 | |
| | 4 | | 課題① ティッシュ箱 & お菓子箱の作成（手書き） | | |
| | 5 | | | 絵具類 | |
| | 6 | | | | |
| | 7 | 用紙の基礎知識 ・ 課題作成①の箱の手作り | 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 | 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 | |
| | 10 | 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 | |
| | 11 | 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 | |
| | 12 | | 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 | |
| | 13 | | | | |
| | 14 | | | | イラストレーター |
| | 15 | | | | |
| 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 | |
| | 3 | | 人々の暮らしに必要な灯り（光） | | |
| | 4 | | 文字を使わず人々に感動を与えられる”紙灯籠” | イラストレーター | |
| | 5 | | の制作。イラストレーター(aiデータ) → 入稿 → 印刷 | | |
| | 6 | 課題⑤ | 課題⑤ PETボトルラベル デザインデータの制作 | PC | |
| | 7 | | ・ 新商品、リニューアル品を発売するための商品企画 | | |
| | 8 | | 企画書作成、アイデア出し | | |
| | 9 | | ・ デザインデータ作成 | | |
| | 10 | | ・ 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 | |
| | 12 | | 名刺サイズ91mm × 55mm、レイアウトは縦・横自由 | | |
| | 13 | | 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。 | | | | |

2025

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 | 前期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 齋藤 浩 | | | |
| 授業概要 | <p>コンペを授業に取り入れています。JAGDA学生国際ポスターアワードおよびOAC学生広告クリエイティブアワードに出品します。その他、理論的思考と感性が求められる課題をいくつか。制作現場に近い環境で進めます。</p> <p>これらを軸としつつ、もっと頭をやわらかくしていく。アイデア出しから定着まで、実際の仕事に近い進め方を学ぶ。</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 | 考え方を考える | PC、筆記用具 |
| | 2 | 演習 | 写真を使ったグラフィック表現 ラフ | 都度指定 |
| | 3 | | 写真を使ったグラフィック表現 講評 / B1ポスター 出題 | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | 〇〇のデザイン2 | |
| | 6 | | B1ポスター アイデア 提出 | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | B1ポスター ラフ① 提出 | |
| | 9 | | 〇〇のデザイン3 | |
| | 10 | | B1ポスター ラフ② 提出 | |
| | 11 | | 〇〇のデザイン4 | |
| | 12 | | B1ポスター ラフ③ 提出 | |
| | 13 | | B1ポスター 講評 / 写真 出題 | |
| | 14 | | B2ポスター 出題 | |
| | 15 | | 写真 講評 | |
| 後期 | 1 | | B2ポスター アイデア提出 | PC一式 ノート 筆記用具 |
| | 2 | | 制作進行 | |
| | 3 | | B2ポスター ラフ1 | |
| | 4 | | B2ポスター ラフ2 | |
| | 5 | | B2ポスター ラフ3 | |
| | 6 | | B2ポスター 講評 | |
| | 7 | | パッケージ 出題 | |
| | 8 | | パッケージ ラフ | |
| | 9 | | 制作進行 | |
| | 10 | | 制作進行 | |
| | 11 | | パッケージ 講評 | |
| | 12 | | 文字を素材とした表現 出題 | |
| | 13 | | 制作進行 | |
| | 14 | | 制作進行 | |
| | 15 | | 文字を素材とした表現 講評 | |
| 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。 | | | |
| 使用ソフト テキスト | Illustrator,Photoshop他 | | | |
| 教員紹介 | 有限会社トンプーグラフィックス主宰。文化庁メディア芸術祭優秀賞、世界ポスタートリエンナーレトヤマ銅賞×2、ニューヨークADC mert賞、準朝日広告賞、朝日広告賞入選×3、毎日広告デザイン賞優秀賞、奨励賞、グラフィックアートひとつ | | | |