

2025 科目ガイド

[夜間部グラフィックデザイン科]

2025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	
教科目及び必修・選択の別							
専門課程 二部グラフィックデザイン科履修表	講義科目・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		グラフィックデザインⅠ	必	3	3		
		グラフィックデザインⅡ	必			3	3
		デザイン基礎	必	3	3		
		デジタルグラフィックⅠ	必	3	3		
		デジタルグラフィックⅡ	必			3	3
		表現基礎	必	3	3		
		パッケージデザイン	必	3	3		
		アートディレクション	必			3	3
		ビジュアルコミュニケーション	必			3	3
		映像表現	必			3	
		グラフィックデザインゼミ	必				3
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		※	
		作品展(進級・卒業) ※随時設定	選		※		※
週時限数			18時間		18時間		
年間(40週)時限数合計			720時間		720時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週18時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、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。

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		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。 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。							
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	頭を働かせ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						
	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								
	9	演習	基礎演習② 色々なイメージを表現してみよう				ラフ用ノート		
	10	演習	文字だけの名刺を作ってみよう				筆記用具		
	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				PC		
	12	演習	文字だけのフライヤーを作ってみよう						
	13								
	14	演習							
	15		たくさんの文字情報を整理してデザインしてみよう						
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						
	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				ラフ用ノート		
	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)				筆記用具		
	10		イラストを使用して、「チラシ」のデザインしてみよう (2)				PC		
	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 まとめ						
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		主にAdobe Illustrator、Adobe Photoshop、他、任意のソフトウェア							

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		前期		時間数	3H
講師名		佐々木 淳			
授業概要		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。			
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 ・授業の目的と進め方の説明 ・デザインの基本要素（レイアウト、グリッド、余白）の解説	PC、筆記用具	
	2		課題1 ポートフォリオ制作（WEB・紙ベースどちらでも可） →参考にするポートフォリオを3点選び、トレース作業を行う	PC、筆記用具	
	3		トレース作業（参考3点）	PC、筆記用具	
	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	PC、筆記用具	
	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	PC、筆記用具	
	6		完成作品をプレゼン（デザインや構成などこだわった点を発表） ※掲載作品は埋まっていなくてもOK	PC、筆記用具	
	7		課題2 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 →ポートフォリオに掲載したいカテゴリの作品を決定し、概要を提出	PC、筆記用具	
	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	PC、筆記用具	
	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	PC、筆記用具	
	10		トレースしたデータを元にオリジナルの作品を作成	PC、筆記用具	
	11		トレースしたデータを元にオリジナルの作品を作成	PC、筆記用具	
	12		トレースしたデータを元にオリジナルの作品を作成	PC、筆記用具	
	13		トレースしたデータを元にオリジナルの作品を作成	PC、筆記用具	
	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）	PC、筆記用具	
	15		前回の続き・前期まとめ	PC、筆記用具	
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	生徒との連絡ツールとして下記を使用する場合があります。 ・Slack→コメントなどやりとり				
テキスト	・figma、Googleドキュメント→課題の詳細や共有情報に適宜使用 デザインに使用するソフトは主に「Illustrator、Photoshop」。				

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	後期		時間数	3H
講師名	横山 淳平			
授業概要	グラフィックデザインにおける実践的な課題を中心にグラフィックデザイナーとしての実務能力を上げる。 Webバナーデザイン、SNS広告デザイン、フライヤーデザインなどの実際のグラフィックデザイナーの仕事をトレースしテクニックスキルを磨き、グラフィックデザイナー１年目として実務に耐えうるスキルを身につける。			
授業計画	回	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	実務スキルアップ	実務グラフィックススキル課題【A】	PC
	2		課題【A】制作	PC
	3		実務グラフィックススキル課題【B】	PC
	4		課題【B】制作	PC
	5		実務グラフィックススキル課題【C】	PC
	6		課題【C】制作	PC
	7		実務グラフィックススキル課題【D】	PC
	8		課題【D】制作	PC
	9		実務グラフィックススキル課題【E】	PC
	10		課題【E】制作	PC
	11		最終課題／実践原稿フライヤー制作	PC
	12		最終課題制作	PC
	13		最終課題制作	PC
	14		最終課題制作	PC
	15	▼	最終課題プレゼンテーション	PC
評価方法	課題の提出とクオリティ、出席、学生間での投票評価で算出。			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop 他各種クリエイティブソフト			

2025

区分	必修	対象	Ⅱ部G科1年
----	----	----	--------

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な不可欠なスキルです。文字の扱い方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」とはどのような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、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、PC
	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			

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		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							

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		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多い。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する。							
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	課題	キャンペーンサイト用ペーパープロトタイプイング				PC・筆記用具		
	4	講評	ペーパープロト課題の講評				PC・筆記用具		
	5	演習	Illustratorでのワイヤーフレームの作成				PC・筆記用具		
	6	課題	キャンペーンサイト用ワイヤ作成				PC・筆記用具		
	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				PC・筆記用具		
	8	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		
	9	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		
	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	Figmaでのサイト制作-1				PC・筆記用具		
	12	演習	Figma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、Figma、Visual Studio Code 適宜プリントを配布							

2025		区分	必修	対象	Ⅱ部G科1年
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	【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。				
	【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。				
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作成		B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30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、ブルタップ、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
		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・透明水彩絵具用具一式・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・透明水彩絵具用具一式・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
		↓	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				
使用ソフト テキスト	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				

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		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る。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いく。							
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 ティッシュ箱＆お菓子箱の作成（デジタル）				PC		
	5						イラストレーター		
	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） イラストレーター(aiデータ) → 入稿 → 印刷				PC イラストレーター		
	13								
	14								
	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 イラストレーター		
	3		人々の暮らしに必要な不可欠な灯り（光）						
	4		文字を使わず人々に感動を与えられる ”紙灯籠”						
	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 イラストレーター		
	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							

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		前後期			時間数		3H		
講師名		齋藤 浩							
授業概要		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。 ※ 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							
授業計画									
前期	1	演習	オリエン／写真を使ったグラフィック表現 出題					都度指定します	
	2		写真を使ったグラフィック表現 ラフ						
	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		B1ポスター アイデア提出						
	6								
	7								
	8		B1ポスター ラフ1						
	9								
	10		B1ポスター ラフ2						
	11								
	12		B1ポスター ラフ3						
	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						
	2								
	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								
	10								
	11		パッケージ 講評						
	12		文字を素材とした表現 出題						
	13								
	14								
	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							

2025

区分	必修	対象	Ⅱ部G科2年
----	----	----	--------

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	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。			
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	表現の可能性について、テクニック1（復習 他）	筆記用具、PC (MacBook)
	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	情報の可視化	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	拡大する表現領域	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	グラフィックの新表現（シネマグラフ）	
	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	公共広告	
	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			

2025		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	栗林 武				
授業概要	動画の制作について必要な知識を学ぶ。 動画制作に必要なソフト（Adobe PremiereとAfterEffects）の基礎的な使い方を学ぶ。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	オリエン	授業説明・動画の知識・成り立ちなど		
	2		動画撮影の方法・カメラの使いかた・種類		
	3	課題1	撮影してみる		
	4		（Premiere Pro）撮影した動画を使って編集作業		
	5		（Premiere Pro）動画の加工（スローモーションや色補正など）		
	6		（Premiere Pro）ムービーの書き出し・提出		
	7		（Premiere Pro）静止画を繋いでみる（使用できる静止画の種類やカラーモード等）		
	8		（Premiere Pro）モーション等の使い方		
	9		（AfterEffects）タイトルアニメーションを作る・基本操作		
	10		（AfterEffects）トランスフォームの基本操作について		
	11		（AfterEffects）簡単なエクспRESSIONの使い方・テキストアニメーション等		
	12	課題2	（AfterEffects）ウェディングムービーのタイトルを作る		
	13		〃		
	14		（Premiere Pro）AfterEffectsとの連携・作ったタイトルを素材として使う・提出		
	15	予備日			
後期	1		※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります		
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
評価方法	授業出席回数と提出課題の評価点				
使用ソフト テキスト	Premiere Pro、AfterEffects、Illustrator、Photoshop等				

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ゼミ			
開講期		後期	時間数	3H	
講師名		佐々木 淳			
授業概要		卒業制作。 プロモーションしたい対象を決めるところからスタート。 企画・デザイン・プレゼンテーションにおける全ての成果物を自分で仕上げる。			
授業計画		回	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		オリエンテーション（課題説明・進め方の確認、テーマ設定の重要性を学ぶ）	PC、筆記用具	
	2		プロモーション対象の決定（各自プロモーションしたい対象をリサーチし、決定する）	PC、筆記用具	
	3		ターゲット分析（市場・競合・ターゲット分析を行い、方向性を決める）	PC、筆記用具	
	4		コンセプト設計（企画の核となるコンセプトを定め、言語化する）	PC、筆記用具	
	5		プロモーション戦略の策定（SNS・Web・広告・イベントなどの手法を選定し、戦略を立案）	PC、筆記用具	
	6		ビジュアルデザインの基礎（カラースキーム、フォント、デザインコンセプトの決定）	PC、筆記用具	
	7		ロゴ・キービジュアル制作（プロモーションの象徴となるデザインを作成）	PC、筆記用具	
	8		メインビジュアル制作（広告・Web・SNS用のメインビジュアルを仕上げる）	PC、筆記用具	
	9		プロモーションツールの制作①（ポスター・チラシ・バナー広告などのデザイン）	PC、筆記用具	
	10		プロモーションツールの制作②（Webサイト・LP・SNS投稿デザインなどの作成）	PC、筆記用具	
	11		動画・モーショングラフィックス（必要に応じて） （簡単な動画広告やSNS用のアニメーション作成）	PC、筆記用具	
	12		プレゼン資料の作成（企画書・提案資料を作成し、内容を整理）	PC、筆記用具	
	13		プレゼン練習①（仮プレゼンを実施し、フィードバックを受ける）	PC、筆記用具	
	14		プレゼン練習② & 最終調整（フィードバックを反映し、成果物をブラッシュアップ）	PC、筆記用具	
	15		最終プレゼンテーション（企画の発表、講評・フィードバック）	PC、筆記用具	
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。 補足） 各回の成果物を積み上げ式で完成させる 中間発表やフィードバックの時間を適宜設ける 最終的には、デザイン・戦略・プレゼンすべてを統合したプロモーション企画としてまとめる			
使用ソフト		学生との連絡ツールとして下記を使用する場合があります。 ・ Slack→コメントなどやりとり			
テキスト		figma、Googleドキュメント→課題の詳細や共有情報に適宜使用 デザインに使用するソフトは主に「Illustrator、Photoshop」。			