

2025 科目ガイド

[昼間部グラフィックデザイン科]

2025年度 昼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	
専門課程 一部グラフィックデザイン科履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		デザイン概論Ⅰ	必	3	3		
		デザイン概論Ⅱ	必			3	3
		表現基礎Ⅰ	必	3	3		
		表現基礎Ⅱ	必	3	3		
		ドローイング	必	3	3		
		デジタルスキルⅠ	必	3	3		
		デジタルスキルⅡ	必	3	3		
		デジタルスキルⅢ	必			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
		デザイン発想	必	3	3		
		企画デザイン	必			3	3
		ビジュアルコミュニケーションデザインⅠ	必	3	3		
		ビジュアルコミュニケーションデザインⅡ	必			3	3
		造形表現Ⅰ	必			3	3
		造形表現Ⅱ	必			3	3
		写実実習	選			3	
		イラストレーション	選			3	
		グラフィックデザインゼミ	必			3	6
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		※	
		学外研修 ※随時設定	選	※		※	
海外研修 ※随時設定		選			※		
作品展(進級・卒業) ※随時設定		選		※		※	
週時限数				30時間	30時間		
年間(40週)時限数合計				1,200時間	1,200時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週30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	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。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>		
授業計画	回	主題・目的	概要
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0	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0	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0	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0	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		

2025

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

科目名	デザイン概論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とは？ グラフィックデザイナーの役割とは？ を考える授業を目指します。 様々な現場の方々をゲストとしてお招きし、グラフィックデザインにまつわる様々な仕事とそのプロセスを伺い、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を考察します。 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えます。</p> <p>【到達目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> グラフィックデザインとは？ グラフィックデザイナーの役割とは？ を理解し、自分の言葉で語る。 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、現場での仕事と、そこで求められている技術を理解し、そこで働く準備ができる。 		
授業計画	回	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 ●タイポグラフィー ●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出来ない場合、単位は与えられません。		
使用ソフト			
テキスト			

2025

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

科目名	デザイン概論Ⅱ			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	松野 正也			
授業概要	<p>●社会やクライアントの本質的な課題発見から、クリエイティブの力で課題解決を行う能力を養う。</p> <p>●チームでの課題解決やディレクション、コミュニケーション能力の成長を狙いながら、表現の可能性を広げる。後期は写真校・デザイン校との混合チームで課題に取り組む。</p> <p>●課題の評価は、適切な成果が想定できることや、十分な分析、既視感のない斬新なアイデアをより高く評価。</p> <p>【目標】課題の発見→調査と分析→アイデアの拡張と吟味→プロトタイプング→改善→解決のためのアウトプット、といった現代のビジネスシーンで必要とされるデザイン思考やプロセスの設計・実践力を身につける。</p>			
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 ～写真で表現	オリエンテーション/自分を表す作品とキャッチコピーで自己紹介。グループ内で共有。	PC必須、筆記用具
	2	広告的思考	消費者を行動に移す広告の「自分ごと化」プロセスについて	
	3	ロジカル&コンセプト アル・シンキング	論理的思考を持つための演習および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	
	4	クリエイティブ・シ ンキング①	より広く発想を広げる訓練を行います	
	5	クリエイティブ・シ ンキング②	新しい桃太郎を考える《課題提出 20点満点》	
	6	プロトタイプングと エレベーターピッチ	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と、短時間で効率的に相手に伝える手段	
	7	学内コンペ①	フォトグラファーとデザイナー混合チームでのデザイン制作。テーマ・コンセプト立案。企画提案	
	8	学内コンペ②	フォトグラファーとデザイナー混合チームでのデザイン制作。テーマ・コンセプト立案。企画提案	
	9	プロジェクト設計①	チームビルディング、プランニング：ヒト・モノ・コト・カネについて具体化する《課題提出 30点満点》	
	10	プロジェクト設計②	チームビルディング、プランニング：ヒト・モノ・コト・カネについて具体化/レビュー	
	11	学内コンペ③	最終作品レビュー&ブラッシュアップ《課題提出 30点満点》	
	12	チームング	チーム制作について振り返り	
	13	ブランド構築①	チームによる会社ごっこ。経営理念（PMVV）、事業内容を検討する	
	14	ブランド構築②	チームによる会社ごっこ。ブランドガイドライン作成。《課題提出 20点満点》	
	15	総括	ブランド構築、チームによる発表と講義全体の振り返り	
評価方法	授業出席率含む平常点：50% 課題評価：50%			
使用ソフト テキスト	プレゼンテーション作成ソフト（PowerPoint、Keynote、GoogleSlideなど）※最終的にPDFでスライドの書き出し・提出できれば作成ソフトはなんでも構いません。			

2025

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

科目名	表現基礎 I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	宮本 悠佑		
授業概要	<p>ビジュアル表現に必要な色彩・質感・構成能力をつけるために、基本の色彩調和理論をもとにした基礎学習を行う。前期は、色の把握を基礎に色彩構成など実習を通して色の変化や色の持つイメージを実体験していく。制作を通じて、基本的な配色を理解し能力を付けることを目標とする。後期は、質感を体験し、素材と技法を学び、表現力を身につける。目的にあったイメージを構成と配色で表現できる力と共に、修正できる能力・応用力を養成していきます。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	年間スケジュール、授業内容について/授業で使用する道具についての説明
	2	色のはたらき	色について/色のイメージ、心理効果
	3	色の三属性	明度・彩度・色相について/混色/色相環見本制作
	4	明度による色彩構成1-①	明度の色彩心理 明度スケール、四角形を使った色彩構成の作成
	5	明度による色彩構成1-②	ラフ確認/作業
	6	明度による色彩構成1-③	作業
	7	明度による色彩構成1-④	プレゼン/講評
	8	彩度による色彩構成2-①	彩度の色彩心理/配色の基本技法 彩度の色見本、幾何形体を使った色彩構成
	9	彩度による色彩構成2-②	ラフ確認/作業
	10	彩度による色彩構成2-③	作業
	11	彩度による色彩構成2-④	プレゼン/講評
	12	色のイメージ・配色3-①	トーンについて 同一色相・同一トーンでの色彩構成 リアルトレース制作
	13	色のイメージ・配色3-②	ラフ確認/作業
	14	色のイメージ・配色3-③	作業
	15	色のイメージ・配色3-④	プレゼン/講評
後期	1	コラージュ①	色を1つ決め、素材を持参し制作 (素材と組み合わせの発見)
	2	コラージュ②	作業
	3	コラージュ③	作業
	4	コラージュ④	プレゼン/講評
	5	特殊色の色彩表現①	特殊色を使った表現を学ぶ チケットデザイン制作
	6	特殊色の色彩表現②	作業
	7	特殊色の色彩表現③	作業
	8	特殊色の色彩表現④	講評/プレゼン
	9	色彩調和①	配色の基本技法
	10	色彩調和②	色相の分割、トーンを手掛かりにした配色の応用技法
	11	色彩調和③	商品広告の色彩表現 プロモーションポスターの作成
	12	色彩調和④	作業
	13	色彩調和⑤	プレゼン/講評
	14	色彩心理①	色の対比と同化
	15	色彩心理②	色による錯視効果
評価方法	出席日数、授業内容の理解度、課題評価		
使用ソフト テキスト	使用ソフト illustrator		

A4 画用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗

PC、写真素材のり、はさみ

PC、筆記用具

2025

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

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	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」とはどういう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	I部G科1年
----	----	----	--------

科目名	ドローイング		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	赤本 啓護		
授業概要	モノやコトを一から描き、自ら表現することを作品制作を通じて学ぶことで、新しく表現に関わる際に必要となりうる造形力や創造性を養う。授業の持参物として、スケッチブック、A4サイズの画用紙、鉛筆セット一式（6H～6B）、消し具、カッター、以上を2週目以降に持参とするが詳細は授業にて説明する。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	イントロダクション	描くイメージ（授業の説明） 筆記用具
	2	練習	描くイメージ 鉛筆、スケッチブック
	3	練習	描くイメージ 鉛筆、スケッチブック
	4	練習	描くイメージ 鉛筆、スケッチブック
	5	デッサン1	球体 鉛筆、画用紙、他
	6	解説	球体
	7	デッサン2	自然物 鉛筆、画用紙、他
	8	解説	自然物
	9	デッサン3	ガラス製品 鉛筆、画用紙、他
	10	解説	ガラス製品
	11	ドローイング1	人物ドローイング 鉛筆、スケッチブック
	12	ドローイング2	イメージドローイング 鉛筆、画用紙、他
	13	ドローイング3	イメージドローイング 鉛筆、画用紙、他
	14	ドローイング4	イメージドローイング 鉛筆、画用紙、他
	15	講評	前期に描いたものを振り返る 作品
後期	1	解説	色について 筆記用具
	2	ドローイング5	イメージドローイング（カラー） 描画材、画用紙、他
	3	ドローイング6	風景 描画材、画用紙、他
	4	解説	風景
	5	デッサン4	工業製品 描画材、画用紙、他
	6	デッサン5	素材の組み合わせ 描画材、画用紙、他
	7	デッサン6	自然物 描画材、画用紙、他
	8	講評	デッサン講評
	9	デッサン7	人 描画材、画用紙、他
	10	ドローイング7	人物ドローイング 描画材、スケッチブック、他
	11	ドローイング8	イメージドローイング 描画材、画用紙、他
	12	ドローイング9	イメージドローイング 描画材、画用紙、他
	13	ドローイング10	イメージドローイング 描画材、画用紙、他
	14	ドローイング11	イメージドローイング 描画材、画用紙、他
	15	講評	まとめ 作品
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況を踏まえて総合的に評価。		
使用ソフト テキスト	特になし		

2025

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

科目名	デジタルスキル I・II		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	富塚裕子		
授業概要	この授業は、1年次のうちに制作の基本となるAdobe社のPhotoshopとIllustratorのツール類や機能に精通し、思い通りのパーツが「素早く・正確に」作成できるよう、操作を完全にマスターすることを目的とする。 PC自体の操作はもちろん、PhotoshopやIllustratorの基本技能習得を目指す。特に画像処理、図形描画や変形、文字関係などベーシックで使用頻度の高い操作を反復練習しつつ、発想を表現できるオペレーション能力を身につける。また、出力やカンパとしての仕上げ方も学び、2年間の制作の礎とする。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	ガイダンス	デジタル作業の利点、レイアウト台紙について PC・筆記用具
	2	基本操作	PCの設定と基本操作、ネットワーク設定等 PC・筆記用具
	3	図形ツール	Illustrator/図形の描画、変形、パスファインダ等 PC・筆記用具
	4	色とパターン	Illustrator/色、スウォッチパネルの使用方法、パターン等 PC・筆記用具
	5	パスで描く	Illustrator/直線と曲線の描画、トレース作業 PC・筆記用具
	6	文字入力	Illustrator/文字ツール、文字のアウトライン化等 PC・筆記用具
	7	描画ツール	Photoshop/ファイル形式、描画系ツールの操作、シェイプ等 PC・筆記用具
	8	画像補正	Photoshop/クイックマスクとチャンネル、画像合成等 PC・筆記用具
	9	選択範囲	Photoshop/トリミング、画像補正、調整レイヤー等 PC・筆記用具
	10	画像の配置	Illustrator+Photoshop/台紙の作成、ソフト間のデータ移動 PC・筆記用具
	11	文字表現	Illustrator/段組の作成、文字詰め、文字の回りこみ等 PC・筆記用具
	12	レイアウト	Illustrator+Photoshop/ガイドの作成、段落スタイルの使用等 PC・筆記用具
	13	出力チェック	Illustrator+Photoshop/出力用データの作成・チェック等 PC・筆記用具
	14	課題提出	課題の作成・チェック、出力と仕上げ PC・筆記用具
	15	予備日	Illustrator・Photoshopの復習・課題の提出と講評 PC・筆記用具
後期	1	ガイダンス	授業ガイダンス、前期復習 PC・筆記用具
	2	演習	写真の補正、合成、トリミングと切り抜き PC・筆記用具
	3	演習	地図、表組み、グラフ、チャートの作成 PC・筆記用具
	4	課題作成	3ツ折りパンフレットの作成-1 PC・筆記用具
	5	課題作成	3ツ折りパンフレットの作成-2 PC・筆記用具
	6	InDesign	ページの作成、表示モード、フレームの種類、環境設定等 PC・筆記用具
	7	InDesign	マスターページの作成、自動ノンブル、スタイル等 PC・筆記用具
	8	InDesign	テキストフレームの作成・設定、表組みの作成方法等 PC・筆記用具
	9	InDesign	画像用フレームの作成、リンクと埋め込み、配置と解像度等 PC・筆記用具
	10	課題作成	マスターページと文字組の確認課題 PC・筆記用具
	11	課題作成	パンフレット(雑誌)の作成-1 PC・筆記用具
	12	課題作成	パンフレット(雑誌)の作成-2 PC・筆記用具
	13	課題作成	パンフレット(雑誌)の作成-3 PC・筆記用具
	14	課題作成	パンフレット(雑誌)の作成-4 PC・筆記用具
	15	予備日	Illustrator・Photoshopの復習・課題の提出と講評 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 配布プリント		

2025

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・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。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じ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>			
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など。	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			

2025

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	上原則博			
授業概要	グラフィックデザインにおける基本原則から応用まで演習・課題を通して学習します。単にテクニックだけではなく情報やイメージを視覚化し、心に響くデザインを考えていきます。			
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	授業ガイダンス/デザインについて	筆記用具 MacBook/PC
	2	形態の考察	「視覚表現とイメージ」課題説明/制作・講評	(随時指示)
	3	イメージの可視化	「テーマ・によるデザイン構成」/課題説明/制作	
	4		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	5	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	6	対義語の可視化	「キーワードによる構成」/課題説明	
	7		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	8		提出・プレゼンテーション/講評	
	9	シンボル・ロゴ	「ロゴとイメージ」/課題説明	
	10		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	11			
	12	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	13	デザイン展開	「グラフィックへの展開」/課題説明	
	14		デザインチェック/レイアウト/制作	
	15	前期総括	提出・プレゼンテーション/講評/まとめ*シラバスの内容と課題は変更の可能性あります	
後期	1	オリエンテーション	授業内容の説明/パッケージ概論	筆記用具 MacBook/PC
	2	パッケージ	「商品・ブランドイメージ」/課題説明	(随時指示)
	3		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	4	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	5	音の可視化	「音のイメージのグラフィック展開」/課題説明	
	6		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	7	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	8	メッセージの可視化	「ビジュアルオピニオン」/課題説明	
	9		テーマ設定/ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	10			
	11	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	12	連作表現	「比較ポスター」/課題説明	
	13		テーマ設定/ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	14			
	15	後期総括	提出・プレゼンテーション/講評/まとめ*シラバスの内容と課題は変更の可能性あります	
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 資料・書籍紹介			

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に、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>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	自己紹介	オリジナル履歴書を制作 └ まず知ってもらうこと、自分を伝えること
	2	アイデア 発想	アナザーアングル └ 生物（人間、犬、猫など）の想像できる視点ではなく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 └ 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
	6		
	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
	9		
	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		
	14		雑誌の表紙に合った中ページ見開きを制作
	15	レポート課題 （夏休み）	絵画展、博物館、工芸展、ワークショップ、デザイン展、などクリエイティブな場所に夏休み中に2つ以上行き、実際に触れた作品や体験についてのレポートを制作
後期	1	アイデア発想	バイラルリンク └ ハズるSNS投稿発想
	2	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		
	5	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
	6		
	7	プロダクト制 作	プロダクト制作 └ 既存プロダクトをリデザインする └ リデザインしたプロダクトを宣伝する広告を制作
	8		
	9		
	10	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 競争、競争、協力すること、いろんな人の発想を知る機会をつくる
	11		
	12		
	13		
	14		
	15	後期のまとめ	
評価方法	出席・課題		
使用ソフト テキスト	必要に応じて授業内で提示		

2025

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

科目名	デザイン発想		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	浅井 亮		
授業概要	<p>かつてないほど表現の手段が多様化し、技術の進歩によって視覚世界が切り開かれてきた現代社会。私たちのまわりにはデザインが溢れている。</p> <p>目を開けるだけで過剰なくらいの情報が飛び込んでくる現代。そのなかでひととき目立つ素敵なデザインを作ることはますます難しくなり、非デザイナーでも簡単にそれなりのデザインが創れる技術も普及してきた。</p> <p>こんな今こそ、デザインの基礎をきちんと押さえることが重要である。人目を惹き、心をとらえるような優れたデザインは、しっかりと土台の上でこそ開花していく。</p> <p>どんなに便利な環境になっても、デザインを思考するのは人間だ。</p> <p>人とあらゆるものの関係をよりよくするデザインのカ、ますます可能性は拡がり続けている。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	自己紹介	気づきのデザイン---カラーバス効果
	2	自己紹介	クラスメイトに自分のことがよくわかる“手紙”を書く
	3	What's Design?	デザインとはなんだろう？アイデアを生み出す為の大切なソリューション発想の頭の使い方
	4	浴びるデザイン	自分だけの四次元ポケットを作ろう。Design Collection 1000
	5	言語化するデザイン	My Best 10 My Worst 10
	6	提示するデザイン	Show and Tell
	7	思考するデザイン	アイデアを考える時の頭の使い方---円玉
	8	ルールなデザイン	黄金比・白銀比
	9	レイアウト	様式・構成・優先順位
	10	タイポグラフィ	書体・文字組・調整
	11	色彩	色を知る・作る・使いこなす
	12	構図	構図を見る・画像（イラスト・写真）を選ぶ・配置する
	13	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》
	14	Question	「夏の思い出」ポストカード制作
	15	Question	「夏の思い出」ポストカード講評
後期	1	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》
	2	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》
	3	考具	いろんな発想術 君も大谷翔平になれる！？---マンダラート発想術
	4	5W1H	つながる・ひろがる・みつかるデザイン---One Stroke
	5	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》
	6	発想術	アイデアが劇的に生まれる テーマから考える・テーマから離れて考える発想法
	7	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)
	8	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)
	9	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)
	10	豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン	Christmas Party×DIY
	11	豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン	Christmas Party×DIY
	12	Question	「冬の思い出」ポストカード制作
	13	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》
	14	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》
	15	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Eyesight 》
評価方法	出席 (50%)、クリエイティブ (50%)		
使用ソフト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等		
テキスト	随時配布		

筆記用具
色鉛筆
マーカー
スケッチブック
スマートフォン
PC

筆記用具
色鉛筆
マーカー
スケッチブック
スマートフォン
PC

2025

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

科目名	企画デザイン		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	松井 壯介		
授業概要	デザインとは産業と結びつくものなので、教育やサービスのブランディング、建築、商品パッケージとそれに纏わる販売促進などある特定のジャンルに絞り、CI開発からキービジュアル制作、そして制作物の運営までをクライアントと生活者とデザイナーの視点から設計して完成させてもらう。より実践的な講義になります。デザイナーのみでなく、データマーケティングやメーカーの方や広告代理店の方をゲストスピーカーとして招き、実際に制作されたものがどのタッチポイントでどのように運用されるのかを登壇して説明してもらう機会を作る。		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	テーマ設定	自分がどのジャンルの、どの分野を設計するのかを決めてもらう、CI設計の足がかりに。
	2	コンセプト設計	CIを制作しながら、テーマのコンセプトやミッションステートメントなどへの落とし込み
	3	コピーライト	コピーライター土佐氏をゲストスピーカーに招く
	4	PKGデザイン	PKGデザインの考え方をベースに実際の商品設計をしてもらう
	5	PKGデザイン	前回の授業の続きを行う
	6	キービジュアル	キービジュアルを制作するにあたり、様々なツールへの展開を鑑て記号化。
	7	キービジュアル	前回の授業の続きを行う
	8	キービジュアル	前回の授業の続きを行う
	9	商業用写真とは	博報堂出身のカメラマン児島氏登壇
	10	WEBデザイン	キービジュアルをベースにPR効果のあるWEBデザイン設計を行なってもらう
	11	WEBデザイン	前回の授業の続きを行う
	12	SNSツール制作	SNS上のPR効果を最大化するための制作
	13	SNSツール制作	前回の授業の続きを行う
	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	SNSマーケ	キャンノ→リクルート→博報堂を経て独立したワンムーブの代表 原氏の登壇
	2	WEBとSNSデザイン	WEBデザインとSNSデザインをまとめたポートフォリオの資料を制作する
	3	WEBとSNSデザイン	前回の授業の続きを行う
	4	広告機能の真偽	博報堂プロダクツ統括プロデューサー本山氏の登壇
	5	ポートフォリオ制作	本授業の制作部の資料のまとめ
	6	ポートフォリオ制作	前回の授業の続きを行う
	7	動画の企画コンテ	上記の制作物を経て動画コンテンツの企画に入る
	8	動画の企画コンテ	前回の授業の続きを行う
	9	動画の演出コンテ	動画コンテンツの演出コンテを作る
	10	動画の演出コンテ	前回の授業の続きを行う
	11	動画制作	Vコンを制作する
	12	動画制作	実制作
	13	成果物の最終調整	実制作
	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	実技での成果物の発表
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		

2025

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。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。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	主題・目的	概要
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
	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・分析	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
	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 継続課題 構成・発想ゼンテーション
	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	Illustrator/Photoshop		
テキスト			

2025

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

科目名	ビジュアルコミュニケーションデザインⅡ			
開講期	前後期	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>※ 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</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
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	PC、筆記用具
	2		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		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。ひとつでも課題を提出しなければ単位はもらえません。			
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop他			

2025

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

科目名	造形表現 I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	加持 ゆか		
授業概要	<p>・デザインの目的とメディアに合わせて空間を構成することを学ぶ。 ・文字や写真、イラストレーション等を、効果的に バランス良く配置できるようにする。 ・目的に合わせた書体の選び方、字間や行間等の文字組について学ぶ。</p> <p>【前期授業】：レイアウトのトレーニング編 情報を整理し、視覚要素の関係性、構図、バランス等を手描きカンパを通して習得、最終的にPCを使って仕上げる。一枚ものでは主にillustratorを、ページが複数になる場合にはinDesignを使い、機能の違いやデータの作り方の違いを習得する。</p> <p>【後期授業】：レイアウトの実践編 情報を整理し、目的に合わせて効果的にデザインする事を学ぶ。また、入稿用のデータとして使えるようにファイルを作成する。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	レイアウト概論 前期授業の目的と課題についての説明 ワークショップ
	2	課題1	図形と文字を使ったレイアウト (全4回)
	3		・書体別の文字組見本を作る
	4		・●▲■を用い白黒・A3・3連シリーズのフライヤーを作る
	5		・プリントアウトをして文字組みと空間の確認をする／再提出+講評
	6	課題2	1：スイス派タイポグラフィとグリッドシステムについて調べる(レポート提出)
	7		2：1で調べたことを基にグリッドシステムに基づいたレイアウト用紙を作成する
	8		3：グリッドシステムに基づいて文字だけを使ったポスターを作る(全4回)
	9		・プリントアウトをして文字組みと空間の確認をする／再提出+講評
	10		・プリントアウトをして文字組みと空間の確認をする／再提出+講評
	11		・プリントアウトをして文字組みと空間の確認をする／再提出+講評
	12	課題3	文字の要素を使ったポスターを作る(全3回)
	13		・漢字・かな・アルファベット・数字・記号など全ての フォントから
	14		視覚的に面白いと思う要素を集めてポスターを作成する
	15	予備・まとめ	前期まとめ ・総評・後期課題の説明(後期課題に使う写真の撮影・収集)
後期	1	課題4	「東京観光案内」をテーマに企画・取材・撮影をしながら必要なメディアを作る
	2		・企画：誰に何をどのように紹介するか考える
	3		・資料収集と取材：都内にある観光案内所をピックアップ、資料収集し内容を検討する
	4	課題4-1	パンフレットを作る：(InDesignを使ったページのレイアウト)
	5		・形態から考える。ラフデザイン、サムネールを作る
	6		・タイトル・リード・見出し・本文・キャプションなどの役割や使い方を学ぶ
	7		・段組設定をして基本になる本文組を考える
	8		・ページの流れやめくれた時の効果を考え写真の配置を考える
	9		・講評
	10	課題4-2	ポスターを作る
	11		・写真を選ぶ(どこに文字が入るかを考え出来上がりを想像しながら選ぶ)
	12		・3連の観光ポスターを作る
	13		・講評
	14	課題4-3	パンフレット・ポスター以外のメディアを考える(デジタルを含む)
	15	予備・まとめ	後期まとめ ・総評
評価方法	必ずプリントアウトをして提出する。制作物のサイズ感を把握しているか、空間が把握できているか、書体の選択と組がデザイン目的に合っているかを評価の対象とし、1回の提出ではなく修正して再提出したもので採点を行う。		
使用ソフト	Illustrator, Photoshop, indesign		
テキスト			

2025

区分	必修	対象	1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	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。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まいります。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んで参ります。</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 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			用紙の基礎知識 ・ 課題作成①の箱の手作り	筆記用具	
	7				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
	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			イラストレーター		
	14			イラストレーター(aiデータ) → 入稿 → 印刷		
	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	選択	対象	I部G科2年
----	----	----	--------

科目名	写実実習		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	イ キョンソン		
授業概要	一眼レフカメラの機能を理解し、写真撮影の基礎を学ぶ。撮影用ライトを活用して基本的なライティング技術を習得、学生が制作したパッケージなどの立体作品を魅力的に商品撮影でき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	授業内容説明	一眼レフカメラの扱い方
	2	シャッタースピード	『ブレない写真を撮る』Sモード撮影・シャッタースピード理
	3	シャッタースピード	『ライトペイント』Mモード撮影・長時間露光・室内撮影+三脚の使い方
	4	絞り	『ボケが綺麗な写真を撮る』Avモード撮影
	5	SS+F	『絞りとシャッタースピードの関係を理解』Mモード撮影
	6	ISO	『暗い場所でも撮影ができる』
	7	適正露出	『明るさをコントロール』絞り, シャッタースピード, ISO関係を理解
	8	撮影	撮影散歩 (学校周辺)
	9	課題説明	『街を紹介する写真を撮る』撮影準備
	10	WB+撮影	『美味しく見える写真』1灯ライト+テーブル撮影
	11	写真管理・編集	LrCソフトの使い方、写真登録、写真の明るさ、色調整
	12	撮影	BOX切り抜き撮影 2灯撮影 (LED)
	13	撮影	BOX切り抜き撮影 2灯撮影 (LED)
	14	課題制作	写真の明るさ、色調整、セレクト
	15	課題提出	講評
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	出席・授業態度・課題提出・撮影準備		
使用ソフト テキスト	Adobe Lightroom Classic		

2025

区分	選択	対象	I部G科2年
----	----	----	--------

科目名	イラストレーション			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	帆玉衣絵			
授業概要	イラストレーションはビジュアルコミュニケーション。説明なしで、絵で伝えたいものを表現する。スケッチや野外ドローイングでたくさん描き、画力のスキルアップを目指す。水彩などの画材も使用し、画材の使い方の学びを深める。基本的なスキルアップから実践的なグッズ制作、SNSのアイコンイラストなどの課題から幅広くイラストレーションを学びます。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエン	自己紹介、今まで描いてきたイラスト紹介、この授業での目標など	PC/スケッチBOOK
	2	単色イラスト	課題のタイトルをテーマに3色のみで、制作する	
	3	色あそび	紙に色を塗り、切って、貼って、配色を考えながら、モチーフを作成	
	4	ギャラリー巡り	イラストギャラリー巡り&野外ドローイング	
	5	イラストコンペ	イラストコンペ課題	
	6	人物イラスト	制作 プレゼンテーション	
	7	ギャラリー巡り	イラストギャラリー巡り&ドローイング	
	8	SNSイラスト	制作 プレゼンテーション	
	9	動物イラスト	制作 プレゼンテーション	
	10	技術ブラッシュアップ	制作 プレゼンテーション	
	11	ギャラリー巡り	イラストギャラリー巡り&野外ドローイング	
	12	グッズ制作	制作、プレゼンテーション	
	13	ZINEプロジェクト	課題説明、リサーチ、制作	
	14		制作	
	15		制作、プレゼンテーション	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席及び 課題によって評価			
使用ソフト テキスト	随時指定			

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ゼミ			
開講期	前後期	時間数	3H・6H	
講師名	縄手 和弘			
授業概要	各自が決定したテーマに基づいて、卒業制作につなげていく授業。コンセプトや表現方法、作品の完成まで幅広く個別にサポートしていく。特にグラフィックデザインを中心とした様々な制作物が、コミュニケーション目的に対して明確に「見える化」できているかを中心にアドバイスを行う。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	●卒業制作オリエン	PC・紙・ペン	
	2		企画内容に対して個々にヒアリング（方向性へのサポート）	
	3		（イメージ/スケジュールを都度確認）	
	4		↓	
	5		↓	
	6		↓	
	7		↓	
	8		↓	
	9		↓	
	10		↓	
	11		↓	
	12	●デザイン制作開始	制作プランシート提出	''
	13	↓	（イメージ/スケジュール再度確認）	''
	14	↓	↓	''
	15	↓	↓	''
後期	1	制作	各自制作	
	2	↓	制作に対してのアドバイス（個別）	
	3	↓	（展示イメージの確認）	
	4	↓	↓	
	5	↓	↓	
	6	↓	↓	
	7	●中間発表	コミュ目的・方向性が可視化されている事を重要視	''
	8	↓	↓	''
	9	↓	↓	''
	10	↓	↓	''
	11	●プレリハ?	本審査さながらのプレゼン（リハーサル的な・・・）	''
	12		↓	''
	13		ブラッシュアップ	''
	14		↓	''
	15	審査準備	微調整	''
評価方法	授業参加度/企画・デザイン評価/プレゼンテーション評価			
使用ソフト テキスト	使用ソフトは各自選択			