

2025 科目ガイド

[総合デザイン科グラフィックデザイン専攻]

2025年度 総合デザイン科グラフィックデザイン専攻 履修表

年次・学期・週時数			一年次		二年次		三年次		
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	
専門課程一部 総合デザイン科 グラフィックデザイン専攻 履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3	3	3
		情報デザインⅠ	必	3	3				
		情報デザインⅡ	必			3	3		
		情報デザインⅢ	必					3	3
		ドローイング	必	3	3				
		デザイン基礎Ⅰ	必	3	3				
		デザイン基礎Ⅱ	必	3	3				
		デザインリテラシーⅠ	必	3	3				
		デザインリテラシーⅡ	必			3	3		
		デザインリテラシーⅢ	必					3	3
		ビジュアルコミュニケーションⅠ	必	3	3				
		ビジュアルコミュニケーションⅡ	必			3	3		
		ビジュアルコミュニケーションⅢ	必					6	
		デジタルスキル	必	3	3				
		シナリオライティング	必	3	3				
		写実実習	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		
		グラフィックデザインⅢ	必					3	3
		WebデザインⅠ	必			3	3		
		WebデザインⅡ	必					3	3
		WebデザインⅢ	必					3	3
		メディア表現Ⅰ	必			3	3		
		メディア表現Ⅱ	必					3	3
		キャリアデザイン	必			3	3		
		アートディレクションⅠ	必			3	3		
		アートディレクションⅡ	必					3	3
		総合グラフィックデザインゼミ	必						6
特別科目	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	30時間			
年間(40週)時限数合計				1,200時間	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	1部SG科1年
----	----	----	---------

科目名	情報デザイン I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	関 貴尚		
授業概要	<p>本講義では、「メディア」について考える。 メディアというマスメディアやソーシャルメディアなどが馴染み深いものではあるが、情報を伝達するときに空気のようにまとわりついてきて、切り離すことができない要素がメディアである。そのメディアがどんなものなのか理解し、そのメディアによって社会や人々の感情がどのように動かされてきたのか考察する。そのため、本講義では、ファッション、アイドル、戦争、死、政治などを、メディア（新聞、ラジオ、テレビ、インターネットなど・・・）の視点から読み解く。 なお、本講義では、Swingのフォーム機能を使って、授業中に質問やコメントを募集する場合がある。 本講義を履修することによって以下の能力を修得することを目指す。 1)メディア特性を知り、自らの制作に活かす。 2)メディアという観点から分析・観察する視点を獲得する。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	イントロ	オリエンテーション
	2	講義	情報デザインのすすめ
	3	イントロ	「メディア」とは（メディアの概念・種類）
	4	講義	スポーツとメディア1
	5	講義	スポーツとメディア2
	6	講義	ファッションとメディア1
	7	講義	ファッションとメディア2
	8	講義	アイドルとメディア1
	9	講義	アイドルとメディア2
	10	講義	SNSというメディア
	11	講義	戦争とメディア1
	12	講義	戦争とメディア2
	13	講義	映画『ドントルックアップ』から考える1
	14	講義	映画『ドントルックアップ』から考える2
	15	講義	震災とメディア
後期	1	イントロ	前期の復習（メディアとは）
	2	講義	メディアと技術革新
	3	講義	死とメディア
	4	講義	政治とメディア1
	5	講義	政治とメディア2
	6	講義	ジョージ・オーウェル小説『1984年』から考える
	7	講義	映画「監視資本主義 デジタル社会がもたらす光と影」
	8	講義	メディアと情動
	9	講義	映画『スポットライト』から考える1
	10	講義	映画『スポットライト』から考える2
	11	講義	アートとメディア1
	12	講義	アートとメディア2
	13	講義	差別とメディア
	14	講義	ジェンダーとメディア
	15	授業内課題	メディアに支配されないために
評価方法	授業中の出席回数、授業へのリアクション、提出課題で判断。期日通りの課題提出や発表ができない場合、単位は与えられません。また、教務課の許可を得て、オンラインで参加する場合、カメラオンで参加することが出席の条件になります。		
使用ソフト			
テキスト			

2025

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

科目名	情報デザイン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にまつわる様々な仕事や、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と、グラフィックデザイナーの役割を考える授業を目指す。そのため、様々な現場の方々をゲストとしてお招きし、実際の仕事とそのプロセスを伺う。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察する。</p> <p>【到達目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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、そこで求められている技術とその役割を理解し、自分の言葉で語れる。 		
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できない場合、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	1部SG科2年
----	----	----	---------

科目名	情報デザイン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能力、表現の可能性を広げる。後期は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とプロセスの設計・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、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&コンセプトチュアル・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	社会課題解決ワークショップ①	チームビルディング、プランニング (ゲスト講師) 《課題提出 30点満点》	
	10	社会課題解決ワークショップ②	レビュー (ゲスト講師)	
	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SG科3年
----	----	----	---------

科目名	情報デザインⅢ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	大槻 彩乃		
授業概要	<p>どのようなデザインを企画し、それがどのような課題解決になるのか？ 日本各地の事例と、いま必要なソーシャルデザイン的アプローチや課題解決手法を学びながら、以下の視点・スキルの習得を目指します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題把握力 ・マーケティング力 ・プレゼンテーション力 <p>また年間を通して4名のゲスト講師をお呼びし、各地の事例についてお話しいただきながら、実際の地域課題に対して企画プレゼンを行う演習も想定しています。 (連携先調整中*昨年度は鹿児島県大隅半島の事業者と連携)</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエン	本講義の目指すもの・講師紹介・各地の事例紹介等
	2	ゲスト①	ゲスト講師①(講演)
	3	マーケ①	マーケティングの基礎(1)
	4	マーケ②	マーケティングの基礎(2)
	5	マーケ③	マーケティングの基礎(3)
	6	ゲスト②	ゲスト講師②(講演・課題のオリエン)
	7	ワーク①	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	8	ワーク②	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	9	ワーク③	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	10	ワーク④	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	11	ワーク⑤	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	12	模擬プレ	模擬プレゼン
	13	プレゼン	プレゼン本番
	14	振り返り	プレゼン振り返り
	15	前期総括	前期総括
後期	1	オリエン	後期実施に向けたオリエン
	2	ゲスト①	ゲスト講師①(講演)
	3	企画プレ①	企画づくりの基礎(1)
	4	企画プレ②	企画づくりの基礎(2)
	5	企画プレ③	企画づくりの基礎(3)
	6	ゲスト②	ゲスト講師②(講演・課題のオリエン)
	7	ワーク①	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	8	ワーク②	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	9	ワーク③	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	10	ワーク④	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	11	ワーク⑤	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	12	模擬プレ	模擬プレゼン
	13	プレゼン	プレゼン本番
	14	振り返り	プレゼン振り返り
	15	後期総括	後期・年間総括
評価方法	出席率、講義中の参加・関与度、課題提出率、課題内容、授業内容の理解度		
使用ソフト	「自分の壁」(養老孟司)		
テキスト	「地域の課題を解決するクリエイティブディレクション術」(田中淳一)		

2025

区分	必修	対象	1部SG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	1部SG科1年
----	----	----	---------

科目名	デザイン基礎 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 持参物
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の作成
	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	カラーージュ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	カラーージュ②	作業
	3	カラーージュ③	作業
	4	カラーージュ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/アートワーク①	配色の基本技法
	10	色彩調和/アートワーク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/アートワーク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/アートワーク④	作業
	13	色彩調和/アートワーク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		

2025

区分	必修	対象	1部SG科1年
----	----	----	---------

科目名	デザイン基礎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SG科1年
----	----	----	---------

科目名	デザインリテラシー I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	齋藤 浩		
授業概要	<p>テクニックや見た目ではなく、いかに伝えるかを考える。 前期はグラフィックデザインの基本構造を、 後期はより具体的な課題を通してクリエイティブの基礎を身につけます。 専門的な学びへのスタート地点と考えてください。</p> <p>※素材や道具、資料などには、それなりにお金がかかります。ケチるといいことないですよ ※ 課題出題・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
前期	1	オリエン	デザインの話ほか
	2	構造	構造を考える 出題
	3		制作
	4		構造を考える 講評
	5	構成要素	文字による情報伝達1 出題
	6		文字による情報伝達1 講評 文字による情報伝達2 出題
	7		文字による情報伝達2 講評 文字による情報伝達3 出題
	8		文字による情報伝達3 講評 写真を撮る 出題
	9		写真を見る
	10		写真を撮る 講評
	11	演習	「中吊広告アイデア出し」出題
	12		「中吊広告アイデア出し」講評 「中吊広告」出題
	13		制作
	14		「中吊広告」講評
	15	予備	
後期	1	構成要素	写真を使ったグラフィック表現 出題
	2		制作
	3		写真を使ったグラフィック表現 講評 本の装丁 出題
	4	演習	本の装丁 ラフ1
	5		本の装丁 ラフ2
	6		本の装丁 講評
	7		パッケージ1 出題
	8		パッケージ1 ラフ
	9		コラムの原稿
	10		制作
	11		パッケージ1 講評 パッケージ2 出題
	12		制作
	13		制作
	14		パッケージ2 講評
	15		立体造形 (仮)
評価方法	仕事は極力丁寧に。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		

2025

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

科目名	デザインリテラシーⅡ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	齋藤 浩		
授業概要	<p>理論は大切だが、理屈っぽくならないように。 感性は大切だが、芸術にならないように。 1年生で学んだ伝えるための表現を、より深掘りしていきます。</p> <p>※ 課題出題・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/パッケージ出題 都度指定
	2		制作
	3		パッケージ講評 B1ポスター出題
	4		制作
	5		B1ポスター アイデア提出
	6		制作
	7		制作
	8		B1ポスター ラフ1
	9		制作
	10		B1ポスター ラフ2
	11		制作
	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		制作
	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		文字を素材とした表現1 出題
	8		制作
	9		制作
	10		制作
	11		文字を素材とした表現1 講評/文字を素材とした表現2 出題
	12		制作
	13		制作
	14		制作
	15		文字を素材とした表現2 提出
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SG科3年
----	----	----	---------

科目名	デザインリテラシーⅢ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	齋藤 浩		
授業概要	<p>理論は大切だが、理屈っぽくならないように。 感性は大切だが、芸術にならないように。 過去2年間で学んだことを再検証するとともに、「次」に必要と思われる考えを提案してください。</p> <p>※ 課題出題・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		オリエン／パッケージ出題 都度指定
	2		
	3		パッケージ講評 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		文字を素材とした表現1 出題
	8		
	9		
	10		
	11		文字を素材とした表現1 講評／文字を素材とした表現2 出題
	12		
	13		
	14		
	15		文字を素材とした表現2 提出
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	1部SG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	上原 則博			
授業概要	<p>デザインの大きな役割である情報伝達。 その情報を視覚的な要素や媒体によって効果的に伝える方法を、 基本法則から応用までを演習・課題を通して学習します。</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	授業内容の説明／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	授業参加度／企画・デザイン評価／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SG科2年
----	----	----	---------

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅡ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	田島 ふみ		
授業概要	<p>1つのテーマ（ブランド等のクライアント）を設定し、 ロゴ・印刷物・グッズ・コンセプトBOOK等を制作。 一連の制作を通して、 一貫性を持った成果物を作ることを目的とします。</p> <p>（進み具合や、完成度によって、都度内容を変更する場合があります）</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1		今後の授業の内容説明
	2		オリジナルでカレンダーを作る
	3		
	4		
	5		
	6		ここから自分ブランドづくりに入ります
	7		任意のクライアントを設定する、資料集め&作り
	8		任意のテーマのロゴ作り（3案くらい）
	9		
	10		媒体資料を進化させて、コンセプトBOOKをつくる
	11		バナー広告をつくる
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1		任意グッズの制作→入稿（選ぶグッズにより料金が必要になります）
	2		任意の告知物を作る（フライヤー、ポスターなど）
	3		任意の誌面レイアウトを作る
	4		
	5		
	6		途中、実際の仕事紹介や、スケジュールが合えば外部講師を招きます
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	課題提出とその精度		
使用ソフト テキスト	adobe イラストレーター、フォトショップ、インデザイン		

ノートパソコン
 筆記用具
 ラフが書けるスケッチブックや
 タブレット

2025

区分	必修	対象	1部SG科3年
----	----	----	---------

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅢ		
開講期	前期	時間数	6H
講師名	玉置 太一		
授業概要	<p>ヴィジュアルコミュニケーションを軸により広いデザインを知り、考え、自らつくることのできる能力をつける。自身のレベルを知る。後期の卒業制作におけるきっかけを見出す。</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	講師事例紹介・前期授業内容・取り組み方の説明
	2	デザインを知る	講師事例の深掘り・プロセス紹介
	3	デザインを知る	国内デザイン賞・海外デザイン賞から学ぶ
	4	アイデアを考える	当日課題発表→企画→アイデアの発表→講評（宿題：デザイン施設に行ってみる）
	5	アイデアを考える	当日課題発表→企画→アイデアの発表→講評（宿題：デザイン施設に行ってみる）
	6	アイデアを考える	当日課題発表→企画→アイデアの発表→講評（宿題：デザイン施設に行ってみる）
	7	アイデアを考える	当日課題発表→企画→アイデアの発表→講評（宿題：デザイン施設に行ってみる）
	8	デザインを探す	日常にある良いデザインを探し、発表する。
	9	デザインを探す	日常にある良いデザインを探し、発表する。
	10	デザインをつくる	制作物のアイデア、イメージの提出
	11	デザインをつくる	アイデア、イメージの修正・アドバイス
	12	デザインをつくる	アイデア、イメージの修正・アドバイス
	13	デザインをつくる	アイデア、イメージの修正・アドバイス
	14	デザインをつくる	アイデア、イメージの修正・アドバイス
	15	講評	完成作品の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	授業参加度/企画・デザイン提出頻度・品質評価/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・資料紹介		

2025

区分	必修	対象	1部SG科1年
----	----	----	---------

科目名	デジタルスキル		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	田島 ふみ		
授業概要	<p>Adobe、下記ソフトの基本操作を学びます イラストレーター フォトショップ インデザイン</p> <p>イラストレーター→フォトショップ→（イラストレーター+フォトショップ）→インデザイン→（インデザイン+フォトショップ）のような流れで進行予定です Adobe Illustrator、Photoshop、inDesignを市販図書+実例を紹介しながら学びます</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		始める準備（ソフト、フォントのバージョン含め、インストール確認） PC・筆記用具
	2		イラストレーターの使い方
	3		イラストレーターの使い方
	4		イラストレーターの使い方
	5		イラストレーターの使い方
	6		イラストレーターの使い方
	7		イラストレーターの使い方
	8		イラストレーターの使い方
	9		イラストレーターの使い方
	10		イラストレーターの使い方
	11		イラストレーターの使い方
	12		イラストレーターの使い方
	13		フォトショップの使い方
	14		フォトショップの使い方
	15		フォトショップの使い方
後期	1		フォトショップの使い方
	2		フォトショップの使い方
	3		フォトショップの使い方
	4		フォトショップの使い方
	5		フォトショップの使い方
	6		フォトショップの使い方
	7		フォトショップの使い方
	8		インデザインの使い方
	9		インデザインの使い方
	10		インデザインの使い方
	11		インデザインの使い方
	12		インデザインの使い方
	13		インデザインの使い方
	14		インデザインの使い方
	15		インデザインの使い方
評価方法	途中、内容に合わせた簡単な課題を出す予定です		
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator、Photoshop、inDesign+市販図書+資料		

2025

区分	必修	対象	1部SG科1年
----	----	----	---------

科目名	シナリオライティング		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	佐仲 渉		
授業概要	多様化する広告戦略に対応するためのマーケティング戦略を軸としたコトバからの発想としてのコピーライティング。広告における魅力的なビジュアルには、購買の動機づけを加速させるメッセージ（コトバ）が必ず内包されている。グラフィック、映像ともにコピーライティングによる発想法を習得し、広告制作へと導くためのカリキュラムである。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	概説	2024年度の広告事情 前期講義の概要 筆記用具とPC
	2		コピーとは何ぞや？キャッチコピーを考えてみよう。 ノート
	3		各媒体の理解と各媒体におけるコピーについて。 全ての授業にて
	4		コンセプトメイクについて。 用意持参すること。
	5		コンセプトからのプロセス・ポイント。
	6		ビジュアルとコピーの相関関係。
	7		CMにおけるコピーについて①プランニング
	8		CMにおけるコピーについて②ナレーション
	9		CMにおけるコピーについて③スーパー、ジングルなど
	10		代表的なコピー例について①
	11		代表的なコピー例について②
	12		代表的なコピー例について③
	13		コピー創作①
	14		コピー創作②
	15		前期のまとめ
後期	1		後期講義の概要
	2		ネーミングについての解説、代表例など。
	3		ネーミング開発①
	4		ネーミング開発②
	5		ネーミング開発③
	6		CMプランニング TV
	7		CMプランニング TV
	8		CMプランニング ラジオ
	9		コピー創作①
	10		コピー創作②
	11		コピー創作③
	12		ビジュアル発想におけるコピー①
	13		ビジュアル発想におけるコピー②
	14		ビジュアル発想におけるコピー③
	15		後期のまとめ
評価方法	出席、授業態度、課題など総合的に判断。課題提出の日は絶対厳守。		
使用ソフト			
テキスト			

2025

区分	必修	対象	1部SG科2年
----	----	----	---------

科目名	写実実習			
開講期	前後期	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	
前期	1	授業内容説明	一眼レフカメラの扱い方	なし
	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解	PC
	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	『白バック商品撮影』1灯撮影(LED)	
	13	撮影	『白バック商品撮影』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	三脚	三脚の使い方・複写説明	なし
	2	複写撮影	絵画のような作品を印刷物やWEBサイトに掲載するためには、データ化	PC
	3	作品撮影	『白バック商品撮影』2灯撮影(LED)	
	4	作品撮影	『白バック商品撮影』2灯撮影(LED)	
	5	ストロボ	撮影ライトの使い方	
	6	ストロボ	『瞬間を止める』ストロボ撮影実践	
	7	切り抜き撮影①	『BOX切り抜き専用の撮影技法』説明	
	8	切り抜き撮影①	『BOX切り抜き専用の撮影技法』実践	
	9	切り抜き撮影②	『ボトル切り抜き専用の撮影技法』説明	
	10	切り抜き撮影②	『ボトル切り抜き専用の撮影技法』実践	
	11	切り抜き撮影②	『ボトル切り抜き専用の撮影技法』実践	
	12	人物撮影	インタビュー撮影	
	13	人物撮影	インタビュー撮影	
	14	撮影予備日	制作作品撮影	
	15	撮影予備日	制作作品撮影	
評価方法	課題提出・撮影準備・授業態度			
使用ソフト	Adobe Lightroom			
テキスト				

2025

区分	必修	対象	1部SG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	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します。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きます。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、伝えたい情報を見える化する（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」を養ってもらおうことを目指します。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します。</p>		
授業計画	回	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・・・ PG・紙・ペン
	2		●目的を正しく伝える／形編 (お題) "
	3		平面構成の考え方／円・三角・四角／レイアウトの演出手法／点線面 "
	4		伝えたい情報を見える化する／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		伝えたい情報を見える化する／形態表現（平面・立体） "
	7		●目的を正しく伝える／色彩編 (お題) "
	8		色の心理効果／色が使えるメッセージ／配色のポイント／配色の技法 "
	9		伝えたい情報を見える化する／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 (お題) "
	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		伝えたい情報を見える化する／文字表現1 (お題) "
	14		タイトル・本文のスタイル／文字組 "
	15		前期のまとめ "
後期	1	●商品開発&販促オリエン	商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D "
	2	(コンセプトワーク)	※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	情報整理→アイデア→キャラ開発（ビジュアル→レイアウト） "
	4	(商品ロゴ開発)	"
	5	(キャラクター開発)	パッケージ用キャラクター&シズルの作成 "
	6	(シズル作成)	"
	7	(レイアウト)	"
	8	●販促計画	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)	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 "
	12		売場イメージビジュアルの作成 "
	13	●交通広告デザイン	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 "
	14		"
	15	●プレゼンテーション	1年間のまとめ "
評価方法	提出日の時間に遅れたら"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		
使用ソフト			
テキスト			

2025

区分	必修	対象	I部SG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	伊藤 賢司		
授業概要	<p>講義と演習を通し、パッケージデザインの基礎から入稿までを学ぶ。 基礎では社会の中でのパッケージの意義、パッケージデザインの開発手法、消費者からデザイナーとしての視点の移動、店頭観察と分析を学ぶ。 演習では考える力と作る力の両面を養う。 考える力ではインプット/分析/アウトプットを行い、評価軸を用い、主観と客観の視点を意識する。 作る力では基礎表現、適切な表現、効果的な表現を行うための知識と技量を身につける。</p> <p>前期前半では各ステップを深掘りし、以後は、演習を通して学びを深める。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	インプットと分析と質問力	授業説明→パッケージデザインAtoZ→オリエンとリサーチについて 以下、筆記具、Mac
	2	リサーチと仮説	概要説明→リサーチまとめWS→仮説WS
	3	アイデア開発→ラフ開発	概要説明（ラフ開発）→実技→個別FB
	4	ラフ評価→デザイン開発①	評価軸の設定→概要説明（表現力）→デザイン開発
	5	デザイン開発②→中間検証	デザイン開発←→中間検証
	6	ブラッシュアップ	モック作成→ブラッシュアップについて
	7	プレゼン	プレゼン→講評
	8		課題説明→WS
	9		課題まとめ→アイデア開発→ラフ開発
	10	パッケージ演習③（コンペ）	ラフ評価→制作→個別FB
	11		中間評価→ブラッシュアップ
	12		ブラッシュアップ→モック作成、プレゼン準備
	13		修正→ブラッシュアップ
	14	パッケージ研究①	店頭リサーチ、市場リサーチ、デザインの分析
	15	パッケージ研究②	研究発表
後期	1		リサーチまとめ→アイデア開発→ラフ開発
	2		ラフ評価→制作→個別FB
	3	パッケージ演習④（世界一○○○）	制作→個別FB
	4		中間評価→ブラッシュアップ
	5		プレゼン→講評
	6		修正→入稿→総括→次回課題説明
	7		リサーチまとめ→アイデア開発→ラフ開発
	8		ラフ評価→制作→個別FB
	9		制作→個別FB
	10		制作→個別FB
	11	パッケージ演習⑤（総合）	制作→個別FB
	12		中間評価→ブラッシュアップ
	13		ブラッシュアップ
	14		プレゼン→講評
	15		修正→入稿→総括
評価方法	出席率、授業態度、課題提出、提出内容にて評価		
使用ソフト テキスト	Illustrator, Photoshop		

2025

区分	必修	対象	1部SG科3年
----	----	----	---------

科目名	グラフィックデザインⅢ				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	新里 真一郎				
授業概要	<p>課題制作に重きを置き、広告を中心としたグラフィックデザインの技術の習得を目的とします。タイポグラフィ、写真、イラストなど素材としての視点だけでなく、全体を俯瞰して見られるスキルを身につけていきます。感覚ではなく、常に考えながらデザインできるスキルも身につけていきます。課題ごとにプレゼンテーションを行い、人に伝える能力も磨きます。実際の仕事に近い流れでの課題を通し、グラフィックデザインに対する興味、意欲を生み出します。</p>				
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物		
前期	1	オリエン	授業ガイダンス／自己紹介ポストカード制作		
	2	課題1	「キャッチコピーから考えるポスターデザイン」 商品とそれに対するキャッチコピーを複数の中から選びそのポスターを制作する。ビジュアルアイデアの発想とレイアウトを学ぶ。→プレゼンテーションへ		
	3				
	4				
	5				
	6	課題2	「ゆかりのある街のプロモーション」 ログマークの制作	スケッチブック/PC	
	7				
	8				
	9				「ゆかりのある街のプロモーション」 媒体・展開ツールの設定
	10				
	11				「ゆかりのある街のプロモーション」 媒体・展開ツールの制作
	12				
	13				
	14	プレゼンテーション／講評			
	15	予備日			
後期	1	課題3	「感情をタイプデザインする」 「おいしい」や「こわい」などの感情をタイポグラフィに落としこむ。	スケッチブック/PC	
	2				
	3				
	4	課題4	「好きな雑誌の特集ページデザイン」 雑誌と特集内容の設定・構成案の制作		
	5				「好きな雑誌の特集ページデザイン」 詳細なサムネールの制作（4ページ）
	6				「好きな雑誌の特集ページデザイン」 レイアウト制作
	7				
	8	プレゼンテーション／講評			
	9	課題5	「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 コンセプト・アイデアの設定		
	10				「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 キャラクター・サムネール制作
	11				「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 ページ制作（3ページ）
	12				
	13				プレゼンテーション／講評
	14	まとめ	一年間のまとめと質問受付・アンケート		
	15	予備日			
評価方法	提出期限に遅れたら“D” 提出で60点＋発想力・表現力・構成力・完成度を加味して40点満点で評価 S 100点 A 80点 B 70点 C 60点 D 50点				
使用ソフト テキスト	随時指定				

2025		区分	必修	対象	1部SG科2年
科目名	Webデザイン I				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	鈴木 歩美				
授業概要	<p>この授業では、Webデザインの基礎を学ぶ。SNSや各種サービスを活用すれば簡単にWeb上で表現・発信できるが、HTMLやツールの基礎を理解することで、より自由度の高い表現が可能になる。加えて、Webを活用したクリエイティブなコラボレーションの幅も広がるだろう。</p> <p>前期は、Webサイトの構造や仕組みを理解しながら、演習や課題を通じてWebデザインの基本ツールに触れる。後期は、Webデザインの基礎知識を身につけ、一連のWebサイト制作を通して学びを深める。</p> <p>授業では、FigmaやVisual Studio Codeを使用する。</p>				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1	オリエン	授業内容の説明、制作環境の準備		PCを使用します
	2	Web入門	Webデザインの知識・成り立ちなど		
	3	Web基礎1	Webサイトの基本的な構造や要素、Figmaの基本操作		
	4		アイコン・イラスト作成		
	5		パナー・サムネイル画像作成・提出		
	6	Web演習1	シングルサイトのデザイン		
	7		制作・提出		
	8	Web基礎2	Webサイトの情報や文書構造（HTMLやCSSなどの概要）		
	9	HTML基礎	HTMLの基本構造やタグなどについて		
	10		VSCodeの基本操作		
	11	HTML演習	シングルサイトのHTMLマークアップ		
	12		基本のマークアップ		
	13		リンクや画像のマークアップ・提出		
	14	Web演習2	Webサイトの公開方法		
	15	予備日			
後期	1	CSS基礎1	後期の授業内容の説明、CSSの基本やセレクトタなどについて		PCを使用します
	2		文字・文章の装飾、色をつける、背景画像		
	3		幅・高さ、余白、枠線、リスト、クラス・ID		
	4	CSS演習1	テーマに沿ったカスタマイズ・提出		
	5	CSS基礎2	レイアウト（Flexbox、CSS Grid）		
	6		レイアウト（Position）、ナビゲーション		
	7	CSS演習2	シングルサイトのCSSコーディング		
	8		コーディングつづき・提出		
	9	Web演習3	オリジナルサイトの制作		
	10		デザイン制作		
	11		デザイン制作・提出		
	12		コーディング		
	13		コーディングつづき		
	14		ブラッシュアップ・提出		
	15	予備日	※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります		
評価方法	出席率、課題の提出内容から総合的に評価します				
使用ソフト テキスト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome				

2025

区分	必修	対象	I部SG科3年
----	----	----	---------

科目名	Webデザイン II		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	鈴木 歩美		
授業概要	<p>この授業では、「Webデザイン I」で学んだ内容を基に、さらに学習を深める。Webデザインの知識を強化し、実践的なスキルの習得にも取り組む。</p> <p>後期は、最新のトレンドを踏まえ、クリエイティブな仕事やプロジェクトで活かせるスキルを学ぶ。具体的には、UX（ユーザーエクスペリエンス）デザインのプロセスを取り入れたWebサイトの改善、ノーコードツールの活用など、卒業後も役立つWebデザインの応用力を養う。</p> <p>授業では、FigmaやVisual Studio Codeを使用する。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエン	授業内容の説明、前年度の復習
	2	Web応用1	Webアクセシビリティ・ユーザービリティ・UXについて
	3	応用演習1	Webサイトのデザイン改善
	4		検討・分析
	5		改善案のデザイン制作
	6		プレゼン・提出
	7	Web応用2	レスポンスWebデザインについて
	8	応用演習2	レスポンス対応のWebサイト制作
	9		モバイル版のデザイン制作
	10		構造とHTML・CSSの確認
	11		ブレイクポイントとスタイル指定・提出
	12	Web応用3	インタラクションデザインについて
	13	応用演習3	CSSアニメーション・JavaScriptなどの解説とワーク
	14		つづき・提出
	15	予備日	
後期	1	Web応用4	UIデザインとWebデザインの違いについて
	2	応用演習4	アプリ画面の作成
	3		Figmaでのアプリ3画面の作成
	4		プロトタイプ作成・提出
	5	Web応用5	Webデザインの最新トレンドや技術などの紹介
	6	応用演習5-①	ノーコードツールの解説とワーク
	7		STUDIOでの作成
	8		提出
	9	応用演習5-②	ネットショップの解説とワーク
	10		STORESでのネットショップ作成
	11		提出
	12	Web応用6	その他、最新トレンドに応じたトピックと実践
	13		トピックと実践①
	14		トピックと実践②
	15	予備日	※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります
評価方法	出席率、課題の提出内容から総合的に評価します		
使用ソフト テキスト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome		

2025

区分	必修	対象	I部SG科3年
----	----	----	---------

科目名	WebデザインⅢ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	谷岡 昌珠			
授業概要	時代変化と共に進化するデジタルライフスタイルの新しい兆しを迅速に捉え、人を動かすデジタルコミュニケーションの重要性を理解し新たな発想と共創力を学ぶ。			
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	前期授業内容の説明	
	2	デジタルを知る	前半：デジタルライフスタイル変化の理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	3		前半：過去と今のデジタルライフスタイルについて発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	4		前半：アフターデジタルの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	5		前半：デジタルの進化について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	6	デジタルクリエイティブの理解	前半：デジタルクリエイティブの期待と理解 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	7		前半：デジタルクリエイティブの可能性について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	8		前半：デジタルクリエイティブの戦略 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	9		前半：デジタルクリエイティブ戦略について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	10	デジタル・コミュニケーション設計の理解	前半：デジタル・コミュニケーション設計 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	11		前半：デジタル・コミュニケーション設計について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	12		前半：デジタル・トレンドの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	13		前半：デジタル・トレンドの捉え方について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	14		前半：KPIとKGIの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	15		前半：KPIとKGIについて発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） ⇒ 前期授業まとめと総評	XD or PowerPoint
後期	1	オリエンテーション	後期授業内容の説明	
	2	デジタルコミュニケーション戦略の理解	前半：課題の可視化について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	3		前半：課題の可視化について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	4		前半：仮説と検証について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	5		前半：仮説と検証について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	6		前半：クリエイティブ戦略について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	7		前半：クリエイティブ戦略について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	8		前半：クリエイティブ戦略について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	9		前半：コア・アイデアとメッセージの開発について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	10		前半：コア・アイデアとメッセージの開発について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	11		前半：コア・アイデアとメッセージの開発について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	12		前半：キービジュアル開発について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明	XD or PowerPoint
	13		前半：キービジュアル開発について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	14		前半：キービジュアル開発について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評）	XD or PowerPoint
	15		まとめ	後期授業まとめと総評
評価方法	出席日数、理解度、プレゼンテーション、課題評価			
使用ソフト テキスト	プリント配布予定。 Adobe Creative系ソフト、Microsoft Office系ソフト、			

2025

区分	必修	対象	1部SG科2年
----	----	----	---------

科目名	メディア表現 I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	香取 徹		
授業概要	<p>アフターエフェクトの基本的な操作方法をいくつかの実制作を通し学びます。 又、実制作と発表を通し、アニメーションの技法やアイデアの引き出しを増やす。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	授業内容説明	授業内容の説明と授業で作る内容に沿ったアニメーション実例の紹介 PC
	2	AFの基本操作	基本構造・操作解説 PC
	3	AFの基本操作	基本構造・操作解説 PC
	4	AFの基本操作	「タイポグラフィーを動かす」実制作に向けたワークフロー解説 PC
	5	実制作	「タイポグラフィーを動かす」動かすことを考慮したデザイン制作ラフ PC
	6	実制作	「タイポグラフィーを動かす」動かすことを考慮したデザイン制作 PC
	7	実制作	「タイポグラフィーを動かす」動かし作業 PC
	8	実制作	「タイポグラフィーを動かす」動かし作業 PC
	9	発表	制作物発表・公表 PC
	10	AFの基本操作	「イラストを動かす」実制作に向けたワークフロー解説 PC
	11	実制作	「イラストを動かす」動かすことを考慮したデザイン制作ラフ PC
	12	実制作	「イラストを動かす」動かすことを考慮したデザイン制作 PC
	13	実制作	「イラストを動かす」動かし作業 PC
	14	実制作	「イラストを動かす」動かし作業 PC
	15	発表	制作物発表・公表 PC
後期	1	AFの基本操作	「エフェクト」実制作に向けたワークフロー解説 PC
	2	実制作	前期で作った作品に「エフェクトを付けてみる」実作業 PC
	3	実制作	前期で作った作品に「エフェクトを付けてみる」実作業 PC
	4	発表	制作物発表・公表 PC
	5	AFの応用	上記以外の機能実例紹介 PC
	6	プラン考案	自身で好きな機能・効果を選び、プランニングする（グループワークも可） PC
	7	プラン発表	「AFの応用」プラン発表、公表 PC
	8	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	9	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	10	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	11	中間報告	「AFの応用」途中経過報告 PC
	12	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	13	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	14	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	15	発表	「AFの応用」発表、公表 PC
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	aftereffect Photoshop Illustrator		

2025

区分	必修	対象	1部SG科3年
----	----	----	---------

科目名	メディア表現Ⅱ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	香取 徹		
授業概要	<p>アフターエフェクトの基本的な操作方法をいくつかの実制作を通し学びます。 又、実制作と発表を通し、アニメーションの技法やアイデアの引き出しを増やす。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	授業内容説明	授業内容の説明と授業で作る内容に沿ったアニメーション実例の紹介 PC
	2	AFの基本操作	基本構造・操作解説 PC
	3	AFの基本操作	基本構造・操作解説 PC
	4	AFの基本操作	「タイポグラフィーを動かす」実制作に向けたワークフロー解説 PC
	5	実制作	「タイポグラフィーを動かす」動かすことを考慮したデザイン制作ラフ PC
	6	実制作	「タイポグラフィーを動かす」動かすことを考慮したデザイン制作 PC
	7	実制作	「タイポグラフィーを動かす」動かし作業 PC
	8	実制作	「タイポグラフィーを動かす」動かし作業 PC
	9	発表	制作物発表・公表 PC
	10	AFの基本操作	「イラストを動かす」実制作に向けたワークフロー解説 PC
	11	実制作	「イラストを動かす」動かすことを考慮したデザイン制作ラフ PC
	12	実制作	「イラストを動かす」動かすことを考慮したデザイン制作 PC
	13	実制作	「イラストを動かす」動かし作業 PC
	14	実制作	「イラストを動かす」動かし作業 PC
	15	発表	制作物発表・公表 PC
後期	1	AFの基本操作	「エフェクト」実制作に向けたワークフロー解説 PC
	2	実制作	前期で作った作品に「エフェクトを付けてみる」実作業 PC
	3	実制作	前期で作った作品に「エフェクトを付けてみる」実作業 PC
	4	発表	制作物発表・公表 PC
	5	AFの応用	上記以外の機能実例紹介 PC
	6	プラン考案	自身で好きな機能・効果を選び、プランニングする（グループワークも可） PC
	7	プラン発表	「AFの応用」プラン発表、公表 PC
	8	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	9	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	10	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	11	中間報告	「AFの応用」途中経過報告 PC
	12	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	13	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	14	実制作	「AFの応用」実作業 PC
	15	発表	「AFの応用」発表、公表 PC
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	aftereffect Photoshop Illustrator		

2025

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

科目名	キャリアデザイン			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	横山 淳平			
授業概要	<p>就職活動を見越した様々な形式のポートフォリオ（ファイリング、Web、映像など）を制作。</p> <p><前期>----- ①ベーシックなポートフォリオ制作からスタートし基本的な作成のルールを学習。 ②課題ではない自主制作により、制作過程のすべての工程を残しポートフォリオの材料とする。 ③ノーコードWeb作成サービス「STUDIO」を使ってポートフォリオサイト作成</p> <p><後期>----- ④ショートなムービーポートフォリオ作成。読ませるのではなく魅せることに注力。 ⑤初期のベーシックなポートフォリオから形状、見せ方などオリジナリティの高い2.0を作成し、実際の就職活動でライバルと戦えるものを作成。 ⑥紙、Web、動画の統一感を出し、すべてが連動するポートフォリオを完成させる</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ポートフォリオ1.0	A4ベーシック／ポートフォリオとは・ガイド	PC
	2	↓	作品ページ・InDesign・データ・PDF化	PC
	3	↓	プロフィールページ	PC
	4	↓	作成&チェック	PC
	5	↓	作成	PC
	6	↓	提出&【学生投票】	PC
	7	自主課題	自分の進みたい将来の方向性の作品制作	PC
	8	↓	作成（アイデア出し・ラフ・制作過程をすべて残す）	PC
	9	↓	作成&チェック	PC
	10	↓	完成	PC
	11	Web Portfolio	STUDIOでのWebポートフォリオ作成／操作説明	PC
	12	↓	作成	PC
	13	↓	作成&チェック	PC
	14	↓	作成	PC
	15	↓	提出&【学生投票】	PC
後期	1	動画ポートフォリオ	60秒以内のムービー型／読ませず魅せる	PC
	2	↓	作成	PC
	3	↓	作成&チェック	PC
	4	↓	Webに入れ込み完成	PC
	5	ポートフォリオ2.0	形状・見せ方などオリジナリティの高いポートフォリオ	PC
	6	↓	作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	7	↓	作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	8	↓	作成&チェック	PC
	9	↓	作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	10	↓	完成	PC
	11	2025ポートフォリオ	ファイル・Web・動画、最終形態へのブラッシュアップ	PC
	12	↓	作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	13	↓	作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	14	↓	作成／過去作ブラッシュアップ	PC
	15	審査	提出&【学生投票】	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/InDesign/PremierePro 他、Webポートフォリオ作成サービス			

2025

区分	必修	対象	1部SG科2年
----	----	----	---------

科目名	アートディレクションⅠ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	清水 千春			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ●オリエンから自分なりの課題を発見し、アートディレクションの力で課題解決を行う能力を養う。 ●アイデアの幅を出す力を育む。 ●表現を突き詰める力を育む。 ●課題の評価基準は、アイデア30%、表現力40%。 ●一年間の課題を通して、オリジナリティのあるアートディレクション力を模索する。 ●自分のアートディレクション力をどう世の中で役に立たせるか、キャリアビジョンを見つける。 			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ガイダンス	オリエンテーション/課題①「JAGDA国際学生ポスターアワード」オリエン【アイデアの出し方】	メモを取れるもの
	2	課題①	JAGDA国際学生ポスターアワードアイデアチェック（資料+手書きラフ）	課題の提出
	3	課題①	JAGDA国際学生ポスターアワードデザインチェック①	課題の提出
	4	課題①	JAGDA国際学生ポスターアワードデザインチェック②	課題の提出
	5	課題①	JAGDA国際学生ポスターアワードプレゼンテーション（講評）	課題の提出
	6	課題①	「SDGsと広告デザイン」オリエン【ソーシャルデザイン】	メモを取れるもの
	7	課題②	「SDGsと広告デザイン」アイデアチェック（資料+手書きラフ）	課題の提出
	8	課題②	「SDGsと広告デザイン」デザインチェック①	課題の提出
	9	課題②	「SDGsと広告デザイン」デザインチェック②	課題の提出
	10	課題②	「SDGsと広告デザイン」プレゼンテーション（講評）	課題の提出
	11	課題③	「渋谷の広告」オリエン【グローバルデザイン】	課題の提出
	12	課題③	「渋谷の広告」アイデアチェック（資料+手書きラフ）	課題の提出
	13	課題③	「渋谷の広告」デザインチェック①	課題の提出
	14	課題③	「渋谷の広告」デザインチェック②	課題の提出
	後期	1	課題④	「アイドルのアートディレクション」オリエン【生成AIスキル】
2		課題④	「アイドルのアートディレクション」アイデアチェック（資料+手書きラフ）	課題の提出
3		課題④	「アイドルのアートディレクション」デザインチェック①	課題の提出
4		課題④	「アイドルのアートディレクション」デザインチェック②	課題の提出
5		課題④	「アイドルのアートディレクション」プレゼンテーション（講評）	メモを取れるもの
6		課題⑤	「新商品開発と広告デザイン」オリエン【社会インサイト発見】	メモを取れるもの
7		課題⑤	「新商品開発と広告デザイン」アイデアチェック（資料+手書きラフ）	課題の提出
8		課題⑤	「新商品開発と広告デザイン」デザインチェック①	課題の提出
9		課題⑤	「新商品開発と広告デザイン」デザインチェック②	課題の提出
10		課題⑤	「新商品開発と広告デザイン」プレゼンテーション（講評）	メモを取れるもの
11		課題⑥	「自分のデザイン事務所のブランディング」オリエン【セルフブランディング】	メモを取れるもの
12		課題⑥	「自分のデザイン事務所のブランディング」アイデアチェック	課題の提出
13		課題⑥	「自分のデザイン事務所のブランディング」デザインチェック①	課題の提出
14		課題⑥	「自分のデザイン事務所のブランディング」デザインチェック②	課題の提出
15		課題⑥	「自分のデザイン事務所のブランディング」プレゼンテーション（講評・総括）	メモを取れるもの
評価方法	授業出席率含む平常点：30%、アイデア力：30%、表現力40%。			
使用ソフト テキスト	Illustrator、PhotoshopなどのAdobeソフト、Midjourneyなどの生成AI、プレゼンテーション作成ソフト（PowerPoint、Keynoteなど）、課題の事前提出はA3横矩形、配置画像は原寸150dpi、ファイルサイズは20M以内で提出。			

2025

区分	必修	対象	1部SG科3年
----	----	----	---------

科目名	アートディレクションⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	日高 李衣子			
授業概要	<p>「アートディレクションを体験し、身につける。」 実践的な演習を通して、アートディレクションの考え方を身につけることを目的とする。 テーマに対して、課題解決を行い、総合的に広告制作を行う。後期の授業の説明／前期の振り返り</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	概要	今後の授業の説明／アートディレクションとは	PC、筆記用具、Adobe Ai/Ps/Br
	2	実制作	クライアントの設定・資料集め	
	3		ラフデザインの制作 ①課題を深掘りする	
	4		ラフデザインの制作 ②広げる、方向性の選定	
	5		ラフデザインの制作 ③デザイン制作	
	6	↓	ラフデザインの制作 ④デザイン制作	
	7	発表	中間発表	
	8	実制作	実制作 ①表現のクオリティを上げる	
	9		実制作 ②表現のクオリティを上げる	
	10		実制作 ③表現のクオリティを上げる	
	11		実制作 ④展開を考える	
	12		実制作 ④展開を考える	
	13	↓	実制作 ⑤展開を考える	
	14	発表	プレゼンテーション	
	15	講評	制作物の講評	
後期	1	概要	後期の授業の説明／前期の振り返り	PC、筆記用具、Adobe Ai/Ps/Br
	2	実制作	クライアントの設定・資料集め	
	3		ラフデザインの制作 ①課題を見つける	
	4		ラフデザインの制作 ②広げる、方向性の選定	
	5		ラフデザインの制作 ③デザイン制作	
	6	↓	ラフデザインの制作 ④デザイン制作	
	7	発表	中間発表	
	8	実制作	実制作 ①表現のクオリティを上げる	
	9		実制作 ②表現のクオリティを上げる	
	10		実制作 ③表現のクオリティを上げる	
	11		実制作 ④展開を考える	
	12		実制作 ④展開を考える	
	13	↓	実制作 ⑤展開を考える	
	14	発表	プレゼンテーション	
	15	講評	制作物の講評	
評価方法	授業参加率、企画・デザインの課題、プレゼンテーション			
使用ソフト	Adobe Ai/Ps/Br 等 (必要に応じてAdobe内のソフトを使います)			
テキスト				

2025

区分	必修	対象	1部SG科3年
----	----	----	---------

科目名	総合グラフィックデザインゼミ			
開講期	後期	時間数	6H	
講師名	上原 則博			
授業概要	卒業制作のためのゼミナール授業。各自が設定するコンセプト、アイデア、アウトプットまで、個別にサポートし、質の高い作品制作と発表につなげ、社会で活躍できる能力と知識を積む。			
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	卒業制作とゼミについて／制作物アイデア・イメージの提出	筆記用具 MacBook/PC
	2	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	3	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	4	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	5	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	6	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	7	中間発表	中間発表プレゼンテーション・講評	筆記用具 MacBook/PC
	8	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	9	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	10	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	11	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	12	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	13	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	14	制作	各自制作（個別アドバイス）	筆記用具 MacBook/PC
	15	講評	完成作品のプレゼンテーション	筆記用具 MacBook/PC
評価方法	授業参加度/企画・デザイン提出頻度・品質評価/プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	使用ソフトは自由 プリント配布 書籍・資料紹介			