

2024 科目ガイド

[昼間部総合デザイン科グラフィックデザイン専攻]

2024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			

2024

区分 必修 対象 I部SG科1年

科目名	情報デザイン I		
開講期	前後期	単位数	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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>1)メディア特性を知り、自らの制作に活かす。</p> <p>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	回数	主題・目的	授業予定
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。□		
テキスト 参考書			

2024

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、様々な現場の方々が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、自分の言葉で語る。 		
授業計画	回数	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 ・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。		
テキスト 参考書			

2024

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	後期	時間数	3H	
講師名	松野 正也			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ●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。 ●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。 ●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。 【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。			
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（PMWV）、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。			

2024

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	福留 千晴			
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をいただきながら、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	持参物
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	PC、筆記用具
	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	模擬ブレ	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	PC、筆記用具
	2	ゲスト①	ゲスト講師①(講演)	
	3	企画ブレ①	企画づくりの基礎(1)	
	4	企画ブレ②	企画づくりの基礎(2)	
	5	企画ブレ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	模擬ブレ	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 テキスト	<p>「自分の壁」(養老孟司) 「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)</p>			

2024

区分

必修

対象

I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	<p>デッサンやドローイング、スケッチ等を行い、造形表現の基礎を学ぶ。描くこと、モノの見方を通して空間や素材に対する感度を高め、表現の幅を広げることを目指す。授業の持参物として、スケッチブック、A4画用紙、鉛筆セット一式（6H～6B）、消し具、カッター、以上を毎週持参とするが、他に必要なものについては下記参照の事。詳細は授業内にて説明する。</p>			
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	描くとは（ドローイング・ゲーム）	筆記用具
	2	練習	線を引く	
	3	練習	線・平面・立体について	
	4	練習	ドリル	
	5	デッサン1	球体	モチーフ
	6	解説	球体	課題
	7	デッサン2	自然物	モチーフ
	8	解説	自然物	課題
	9	デッサン3	ガラス製品	モチーフ
	10	解説	ガラス製品	課題
	11	ドローイング1	人物ドローイング	
	12	ドローイング2	私物ドローイング	モチーフ
	13	ドローイング3	イメージドローイング	
	14	ドローイング4	イメージドローイング	
	15	講評	前期に描いたものを振り返る	課題
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）	描画材等
	3	ドローイング6	風景	
	4	解説	風景	課題
	5	デッサン4	工業製品	モチーフ
	6	解説	工業製品	課題
	7	デッサン5	自然物	モチーフ
	8	解説	自然物	課題
	9	練習	ドリル	
	10	ドローイング7	人物ドローイング	
	11	ドローイング8	イメージドローイング	
	12	ドローイング9	イメージドローイング	
	13	ドローイング10	イメージドローイング	
	14	ドローイング11	イメージドローイング	
	15	講評	まとめ	課題
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			

2024

区分

必修

対象

I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	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の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く。			
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	A4画用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	2	色の変化	色について/色相環見本制作	
	3	色の三属性	明度・彩度・色相について/明度による色彩構成のラフスケッチ	
	4	明度による色彩構成1-①	四角形を使った色彩構成	
	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	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	同一色相・同一トーンでの色彩構成	
	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)	PC、写真素材、のり、はさみ
	2	コラージュ②	作業継続	
	3	コラージュ③	プレゼン/講評	
	4	デジタルの配色表現①	PC上で明度・彩度を使った表現を学ぶ	PC、筆記用具、クロッキー帳
	5	デジタルの配色表現②	作業	
	6	デジタルの配色表現③	作業	
	7	デジタルの配色表現④	講評/プレゼン	
	8	色彩のアートワーク①	好きな音楽をテーマに幾何形体を用いて色彩構成(デジタル)	
	9	色彩のアートワーク②	ラフ確認/作業	
	10	色彩のアートワーク③	作業	
	11	色彩のアートワーク④	プレゼン/講評	
	12	色彩・レイアウト構成①	四季と商品広告の色彩表現・レイアウトを学ぶ(デジタル)	
	13	色彩・レイアウト構成②	ラフ確認/作業	
	14	色彩・レイアウト構成③	作業	
	15	色彩・レイアウト構成④	プレゼン/講評	
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			

2024

区分

必修

対象

I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。文字の扱い方一つ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、定規
	2	〃	〃	〃
	3	和文書体1	活字書体の基本構造 漢字のレタリング	〃
	4	〃	〃	〃
	5	和文書体2	ひらがなとカタカナ かなのレタリング	〃
	6	〃	〃	〃
	7	欧文書体	欧文書体の成り立ち 欧文書体のレタリング	筆記具、PC
	8	〃	〃 デジタルフォントについて	〃
	9	組版1	文字のセンター 縦組と横組の組見本作成	〃
	10	〃	文字のセット 欧文の組見本作成	〃
	11	組版2	ベタ組とスペーシング	〃
	12	〃	文字組みの練習 / 文字の色	〃
	13	紙面調査	ポイント定規作成 雑誌の誌面を調査・分析 / 組版ルール	書籍、雑誌、PC
	14	〃	〃	〃
	15	〃	〃	〃
後期	1	紙面構成	文字組みの練習 / 文字サイズ・字間・行間	筆記具、PC
	2	〃	〃	〃
	3	文字構成	フォントの選択と異書体混植 見出しと本文の関係	〃
	4	〃	〃	〃
	5	書体観察	フィールドワーク	〃
	6	〃	フィールドワークのレポートまとめ	〃
	7	文字造形	オリジナルフォント制作 フォントの目的 見出し用か本文用か	〃
	8	〃	〃 デザイン検討 アイデアスケッチ	〃
	9	〃	〃 デザイン決定 作業手順の確認	〃
	10	〃	〃 原字制作 アウトライン作成	〃
	11	〃	〃	〃
	12	〃	〃	〃
	13	〃	〃 フォントデータ作成 テスト組版	〃
	14	〃	〃 修正 仕上げ	〃
	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			

2024

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。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	デザインの話	都度指定します
	2	構造	フライヤーをトレース	
	3			
	4		トレース講評1	
	5	構成要素	トレース講評2、文字による情報伝達	
	6		コピーを読み解く／書く	
	7			
	8			
	9		写真を見る／撮る	
	10			
	11	演習	グラフィック広告1	
	12			
	13		よろず相談会	
	14			
	15		よろず相談会	
後期	1	構成要素	写真を使ったグラフィック表現	
	2			
	3			
	4	演習	本の装丁	
	5			
	6			
	7			
	8		パッケージ(仮)	
	9			
	10		ポスターを見る	
	11			
	12		グラフィック広告2	
	13			
	14			
	15		立体造形(仮)	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

2024

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
 就活を意識したポートフォリオの拡充と、デザインコンペを通じた学外への作品発表。これらを主軸としつつ、もっと頭をやわらかくしていきます。アイデア出しから定着まで、実際の仕事に近い進め方です。随時面談形式でポートフォリオの講評も行います。
 ※素材や道具には、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。

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	
	2	演習	コンペのすすめ	
	3		〇〇のデザイン1	
	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ポスター提出 (3点以上)	
	14			
	15		〇〇のデザイン 提出	

後期	1		B2ポスター アイデア 提出	
	2			
	3		B2ポスター ラフ① 提出	
	4			
	5		B2ポスター ラフ② 提出	
	6		B2ポスター 提出 (2点以上)	
	7		新しい〇〇のデザイン 1	
	8			
	9		新しい〇〇のデザイン2	
	10		ポスターを見る	
	11		新しい〇〇のデザイン3	
	12			
	13		新しい〇〇のデザイン4	
	14			
	15		新しい〇〇のデザイン提出	

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

2024

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>昨年同様、ポートフォリオの拡充と、デザインコンペを通じた作品発表を主軸とします。経験値もUPしているわけだし、去年は気づかなかったことや、技術的に至らなかった点も克服できるはずですよ。楽しんで取り組んでください。</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。</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	
	2	演習		
	3		〇〇のデザイン1	
	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ポスター提出 (3点以上)	
	14			
	15		〇〇のデザイン 提出	
後期	1		B2ポスター アイデア 提出	
	2			
	3		B2ポスター ラフ① 提出	
	4			
	5		B2ポスター ラフ② 提出	
	6		B2ポスター 提出 (2点以上)	
	7		デザインのデザイン1	
	8			
	9		デザインのデザイン2 ポスターを見る	
	10			
	11		デザインのデザイン3	
	12			
	13		デザインのデザイン4	
	14			
	15		デザインのデザイン提出	
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			

2024

区分

必修

対象

I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、 基本原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	形の考察	「基本形状とイメージ」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	講評	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			

2024

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等を作成。 一連の制作を通して、 一貫性を持った成果物を作ることとします。</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	持参物
前期	1		今後の授業の内容説明	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
	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			

2024

区分	必修	対象	I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	筆記用具 MacBook/PC
	2	デザインを知る	講師事例の深掘り・プロセス紹介	筆記用具 MacBook/PC
	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	筆記用具 MacBook/PC
	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)	筆記用具 MacBook/PC
	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)	筆記用具 MacBook/PC
	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)	筆記用具 MacBook/PC
	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)	筆記用具 MacBook/PC
	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。	筆記用具 MacBook/PC
	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。	筆記用具 MacBook/PC
	10	デザインをつくる	制作物のアイデア、イメージの提出	筆記用具 MacBook/PC
	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	筆記用具 MacBook/PC
	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	筆記用具 MacBook/PC
	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	筆記用具 MacBook/PC
	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	筆記用具 MacBook/PC
		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			

2024

区分

必修

対象

I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			

2024

区分

必修

対象

I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	表 公平			
授業概要	<p>さまざまな場所で目にする広告コピー。 商品が好きになってもらい、 商品売るための作戦を背負った言葉である。</p> <p>本授業ではコピーライティングを軸に、 デザインや映像制作においても役に立つ 言葉で伝えるための方法を学んでいく。</p> <p>広告において魅力的なビジュアルには 必ずメッセージ（言葉）が内包されている。 デザイナーを目指す人にも、 映像ディレクターを目指す人にも、 言葉による発想術を習得していただきたい。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	前期講義概要・自（他）己紹介	
	2	基礎知識	コピーライターの役割&お試しライティング	
	3	基礎知識	自分の好きなもののコピーを書いてみよう	
	4	基礎知識	身近なもののコピーを書いてみよう	
	5	基礎知識	このコピーはなぜ気になるんだろう？	
	6	基礎知識	アイデアとは？	
	7	発想法	アイデア発想について_1	
	8	発想法	アイデア発想について_2	
	9	基礎知識	コンセプトとは？	
	10	発想法	コンセプトメイキング_1	
	11	発想法	コンセプトメイキング_2	
	12	実制作	改めてコピーを書いてみよう_1	
	13	実制作	改めてコピーを書いてみよう_2	
	14	実制作	言葉からデザインする_1	
	15	総論	前期振り返り・一問一答	
後期	1	概要	後期講義概要・前期のおさらい	
	2	基礎知識	タイトルワーク	
	3	基礎知識	ネーミング開発	
	4	基礎知識	広告コミュニケーションの変遷	
	5	実制作	またまたコピーを書いてみよう_1	
	6	実制作	またまたコピーを書いてみよう_2	
	7	実制作	言葉からデザインする_2	
	8	事例紹介	最新広告事例	
	9	実制作	4コマシナリオ開発	
	10	基礎知識	CMプランニング_1	
	11	基礎知識	CMプランニング_2	
	12	実制作	プレゼン準備	
	13	実制作	プレゼン準備	
	14	実制作	プレゼンテーションしてみよう	
	15	総論	後期振り返り・一問一答	
評価方法	課題発表やワークショップへの積極的な取り組みを評価			
使用ソフト テキスト				

2024

区分

必修

対象

I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、写真の基礎を学ぶ。 撮影用のライト(機材)を使って基本ライティングを学び、後期授業は商品撮影を目標に進めていく。		
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 なし
	2	シャッタースピード	シャッタースピード理解 '長時間露光' 室内撮影 USBメモリ
	3	シャッタースピード	'ブレない写真を撮る' USBメモリ or PC
	4	絞り	絞り効果理解 テスト撮影 'ボケ効果' USBメモリ or PC
	5	ISO	ISOを理解 室内撮影 '暗い場所でも撮影ができる' USBメモリ or PC
	6	適正露出	絞り、シャッタースピード、ISO関係を理解 '明るさをコントロール' USBメモリ or PC
	7	WB	色温度を理解 テスト撮影 USBメモリ or PC
	8	スタジオ撮影	食品テーブル撮影(ライト1灯)'美味しく見える写真' USBメモリ or PC
	9	撮影	校外撮影 '街を紹介する写真を撮る' USBメモリ
	10	撮影	校外撮影 '写真で街を紹介する' USBメモリ
	11	レタッチ	写真の明るさ、色調整 PC
	12	スタジオ撮影	ストロボ撮影(1灯)'瞬間を止める写真' USBメモリ or PC
	13	ポートレート	人物撮影 ライティング① USBメモリ or PC
	14	ポートレート	人物撮影 ライティング② USBメモリ or PC
	15	課題提出	講評 (校外撮影、人物撮影課題提出) 課題
後期	1	三脚	三脚の使い方 USBメモリ or PC
	2	抜き撮影①	BOX切り抜き撮影 2灯撮影(LED) USBメモリ or PC
	3	抜き撮影①	被写体自由切り抜き撮影 2灯撮影(LED) USBメモリ or PC
	4	レタッチ	切り抜き作業 USBメモリ or PC
	5	商品イメージ	商品イメージカットについてテーマ決め、テスト撮影 USBメモリ or PC
	6	商品イメージ	商品イメージカット撮影 USBメモリ or PC
	7	夜景撮影	校外撮影 '美しい夜景' USBメモリ
	8	夜景撮影	校外撮影 '夜ブレない写真を撮る' USBメモリ
	9	抜き撮影②	透過物(液体)3灯撮影(ストロボ)'キラキラ液体があるグラス' USBメモリ or PC
	10	抜き撮影②	透過物(液体)3灯撮影(ストロボ)'ジュースの色を綺麗に撮る' USBメモリ or PC
	11	スタジオ人物撮影	インタビュー撮影 USBメモリ or PC
	12	スタジオ人物撮影	ポートレート撮影 USBメモリ or PC
	13	写真展	写真展を見に行く 学生証
	14	自由撮影	撮影予備日 USBメモリ or PC
	15	講評	課題講評(夜景撮影、インタビュー、商品カタログ・ポスター) 課題
評価方法	授業態度最重要視 課題の提出期限		
使用ソフト テキスト	Adobe Lightroom、Lightroom mobile、Photoshop、Bridge		

2024

区分

必修

対象

I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		授業内容ガイダンス／グラフィックデザインとは・・・ PC・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I (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			

2024

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	以下、文具一式
	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	パッケージ演習B（コンペ）	課題説明▶WS	
	9		課題まとめ▶アイデア開発▶ラフ開発	
	10		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	パッケージ演習 C（世界の○○）	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		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	パッケージ演習 D（総合）	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		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			

2024	区分	必修	対象	I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はなく、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	回数	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	スケッチブック /PC	
	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」 ロゴマークの制作		
	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				
	12	「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			
	13		プレゼンテーション／講評		
	14				
	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 「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） 「好きな雑誌の特集ページデザイン」 レイアウト制作		
	5				
	6				
	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 「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 「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） プレゼンテーション／講評		
	10				
	11				
	12				
	13				
	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				
テキスト 参考書	随時指定				

2024

区分

必修

対象

I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んでいく。Web上での表現や発信はSNSや様々なサービスを利用することでも可能だが、ツールやHTMLなども含めたWebデザインの基礎に触れておくことで、自身の発信だけでなく、クリエイティブな仕事をしていく上でWebを活用したコラボレーションや可能性を広げてくれるだろう。</p> <p>前期はWebサイトの成り立ちや枠組みを理解しながら、演習や課題を通してWebデザインの制作に使用するツールにも触れていく。後期はWebデザインの制作に必要な基礎知識を身につけつつ、一通りの制作フローの課題に取り組むことでさらに学びを深める。</p> <p>授業ではFigma、Visual Studio Codeなどを使用。</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、ツールの説明	
	4		Figmaの基本操作	
	5		サムネイル画像制作	
	6	Web演習1	シングルサイトのデザイン	
	7		ファイルの準備、スタイルの登録	
	8		各構造ごとのデザイン・提出	
	9	Web基礎2	Webサイトの情報や文書構造 (HTMLやCSSなどの概要)	
	10	HTML基礎	HTMLの基本構造やタグなどについて	
	11		VSCodeの基本操作	
	12	HTML演習	シングルサイトのHTMLマークアップ	
	13		基本のマークアップ	
	14		リンクや画像のマークアップ・提出	
	15	予備日		
後期	1	復習	後期の授業内容の説明、前期の復習	PCを使用します
	2	CSS基礎	CSSの基本やセレクタなどについて	
	3		文字や背景の装飾	
	4		背景画像、ボックスモデル	
	5		レイアウト (Flexbox・CSS Grid) など	
	6	CSS演習	シングルサイトのCSSコーディング	
	7		コーディングつづき・提出	
	8	Web基礎3	Web制作フローについて	
	9	課題	オリジナルサイトの制作	
	10		アイデア出し・ワイヤーフレーム	
	11		デザイン制作	
	12		デザイン制作つづき	
	13		コーディング	
	14		コーディングつづき・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			

2024

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で学習した内容を踏まえて、さらに学習を進める。Webデザインにおける知識や理解を深めつつ、より実践に役立つスキルにも触れていく。</p> <p>後期は昨今のトレンドも踏まえ、クリエイティブな仕事やプロジェクトでも役立つUX（ユーザーエクスペリエンス）デザインのプロセスも盛り込んだWeb制作の課題を設定し、ノーコードツールにも触れながら、卒業制作などへの応用も視野に入れて学習する。</p> <p>授業ではFigma、Visual Studio Codeなどを使用。</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、前年度の復習	PCを使用します
	2	Web応用1	レスポンスWebデザインについて	
	3	応用演習1	レスポンス対応のWebサイト制作	
	4		モバイル版のデザイン制作	
	5		構造とHTML・CSSの確認	
	6		ブレイクポイントとスタイル指定、提出	
	7	Web応用2	インタラクションデザインについて	
	8		CSSアニメーション・JavaScriptなどの解説	
	9	Web応用3	Webサイトの公開や運用について	
	10	Web応用4	Webアクセシビリティ・ユーザービリティ・UX・UIについて	
	11	応用演習2	Webサイトのデザイン改善	
	12		検討・分析	
	13		改善案のデザイン制作	
	14		改善案のデザイン制作つづき・提出	
	15	予備日		
後期	1	復習	後期の授業内容の説明、前期の復習	PCを使用します
	2	Web応用5	Webデザインの最新トレンドや技術などの紹介	
	3		STUDIOの解説	
	4		STUDIOの解説つづき	
	5	課題	プロモーションサイトの制作<前半>	
	6		課題の洗い出し・アイデア出し	
	7		プロトタイプ作成・提出	
	8	Web応用6	卒業制作などへの応用やフォローアップ	
	9	課題	プロモーションサイトの制作<後半>	
	10		デザイン制作	
	11		デザイン制作つづき	
	12		コーディング	
	13		コーディングつづき	
	14		発表・提出	
	15	予備日		
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			

2024

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、			

2024

区分

必修

対象

I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	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	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	授業説明	PC、筆記用具
	2	映像基礎	動画の知識・成り立ちなど	
	3	撮影基礎	動画撮影の方法（業務用カメラなどの説明）	
	4		撮影方法について、パラパラ動画の撮影	
	5	課題1	パラパラ動画の編集・Premiereの説明	
	6		タイトル・音を入れる	
	7		音の編集	
	8		動画の加工（スローモーションや色補正など）	
	9	課題2	アクションつなぎとは	
	10		アクションつなぎ編集つづき（オーディオチャンネルの選択）	
	11		アクションつなぎ提出（オーディオエフェクト・ダイナミクス操作など）	
	12	AE基礎1	AfterEffectsについて	
	13		トラックの使い方	
	14		実写への合成	
	15	予備日		
後期	1	AE基礎1	トランスフォームについて	PC、筆記用具
	2		シェイプレイヤーやイージーーズについて	
	3	AE基礎2	ロゴアニメーションを作ってみる	
	4		レイヤー分け	
	5		アニメーションの応用（線のアニメーション、シェイプパスのトリミング等）	
	6	課題3	ロゴアニメーション制作	
	7		課題制作	
	8		課題提出	
	9	AE基礎3	エフェクトについて	
	10		アニメーション基礎	
	11		文字の強調、グラフのアニメーション	
	12	課題4	絵コンテの説明	
	13		CMを作ってみる	
	14		提出	
	15	予備日		
評価方法	授業出席回数と提出課題の評価点			
テキスト 参考書	Adobe Premiere, AfterEffects			

2024

区分

必修

対象

I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	栗林 武			
授業概要	動画の制作について実践的な使い方を学ぶ。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業説明	基礎の復習	PC、筆記用具
	2	課題1	文字の意味でアニメーションさせる	
	3	〃	〃	
	4	提出・好評		
	5	AE実習	エフェクトについて	
	6	〃	AfterEffectsの応用(エクスペリメンションなど)	
	7	課題2	エクスペリメンションを使ったアニメーション課題	
	8	〃	〃	
	9	提出・好評		
	10	AE実習	アニメーションと実写の合成について	
	11	実習	〃	
	12	実習	〃	
	13	実習	クロマキーについて(撮影・編集)	
	14	実習	〃	
	15	予備日		
後期	1	課題3	天気予報を作る	PC、筆記用具
	2		〃	
	3		〃	
	4	提出・好評		
	5	課題4	トリックムービーを作る	
	6		〃	
	7		〃	
	8	提出・好評		
	9	課題5	CM制作	
	10		〃	
	11		〃	
	12	提出・好評		
	13		卒業制作に向けての制作作業	
	14		〃	
	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	授業出席回数と提出課題の評価点			
テキスト 参考書	Adobe Premiere, AfterEffects			

2024

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>-----</p> <p>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>-----</p> <p>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			

2024

区分

必修

対象

I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	伊野 耕一			
授業概要	課題制作を通して、考える事、デザインする力を身につける。 自分らしく表現するを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		課題1：フライヤー制作	PC・ ノート・ペン
	2		文字の基本的な扱い方を解説～作業	
	3		フライヤー確認	
	4		フライヤー赤字戻し	
	5		フライヤー修正UP	
	6		フライヤー提出	
	7		課題2：自分のロゴマーク制作と展開／課題説明／作業	
	8		ロゴマークサムネイル確認／作業	
	9		ロゴマーク作業／確認	
	10		ロゴマーク作業／確認	
	11		ロゴマーク完成	
	12		課題2-2：名刺・封筒・紙袋への展開／作業・確認	
	13		名刺・封筒・紙袋／作業・確認	
	14		名刺・封筒・紙袋／作業・確認～完成	
	15		課題3：オリジナルフォント制作	
後期	1		オリジナルフォント サムネイル + ラフ アップ	PC・ ノート・ペン
	2		オリジナルフォント 作業	
	3		オリジナルフォント 作業	
	4		オリジナルフォント 提出	
	5		課題3-2：オリジナルフォントを利用したポスター制作	
	6		ポスターラフ確認	
	7		ポスター作業	
	8		ポスター作業	
	9		ポスター提出	
	10		課題4：写真イメージからブックカバーデザイン	
	11		ブックカバーデザインの方向性確認	
	12		ブックカバー作業	
	13		ブックカバー確認	
	14		ブックカバー作業	
	15		ブックカバー提出	
評価方法	期日までにデザインを提出する事、仕上がりの完成度を軸に評価			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop			

2024

区分

必修

対象

I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 季衣子			
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 テキスト	Adobe Ai/Ps/Br 等（必要に応じてAdobe内のソフトを使います）			

2024

区分	必修	対象	I 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	玉置 太一			
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	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
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	使用ソフトは自由 プリント配布 書籍・資料紹介			