

2024 科目ガイド

[昼間部グラフィックデザイン科]

2024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。

2024

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 | 持参物 |
| 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。 | PC、筆記用具 |
| | 2 | 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。 | |
| | 3 | 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。 | |
| | 4 | 言葉の力 | 言葉もデザインの一部。伝え方の講義。 | |
| | 5 | 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至 | |
| | 6 | 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 | |
| | 7 | キービジュアル | 具体的な事例で説明 | |
| | 8 | 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。 | |
| | 9 | 産業とデザイン | 経済が発達することの意味 | |
| | 10 | 好きなデザイン考察 | 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 | |
| | 11 | 好きなデザイン考察 | 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 | |
| | 12 | デザインとビジネス | 半期の講義の振り返り発表 | |
| | 13 | | 半期の講義の振り返り発表 | |
| | 14 | | 半期の講義の振り返り発表 | |
| | 15 | | 半期の講義の振り返り発表 | |
| 後期 | 1 | キービジュアル | 具体的な事例で説明 | |
| | 2 | | 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01 | 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 | | 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02 | 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 | | 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 | 成果物の最終調整 | 実技の成果物の発表準備 | |
| | 13 | | 実技の成果物の発表準備 | |
| | 14 | | 実技の成果物の発表準備 | |
| | 15 | | 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 | | | | |
| 使用ソフト テキスト | adobe illustrator 2024/adobe photoshop 2024 | | | |

2024

| | | | |
|----|----|----|--------|
| 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 | 回数 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|------|----|-------|----|-----|

| | | | | |
|----|----|-------|--|------|
| 前期 | 1 | ガイダンス | 前期の授業内容と進め方の説明 | 筆記用具 |
| | 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 | 菅野 若菜 | | | |
| 授業概要 | 企業からの依頼を元に実際の仕事を体験する。現場のスピード感やクオリティを肌で感じることを目的とする。 | | | |
| 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 | 課題1 | オリエンテーション、ラフ制作 | PC一式 筆記用具 |
| | 2 | 課題1 | ラフチェック、本制作 | |
| | 3 | 課題1 | 本制作 | |
| | 4 | 課題1 | 本制作、課題提出 | |
| | 5 | 課題2 | オリエンテーション、ラフ制作 | |
| | 6 | 課題2 | ラフチェック、本制作 | |
| | 7 | 課題2 | 本制作 | |
| | 8 | 課題2 | 本制作、課題提出 | |
| | 9 | 課題3 | オリエンテーション、ラフ制作 | |
| | 10 | 課題3 | ラフチェック、本制作 | |
| | 11 | 課題3 | 本制作 | |
| | 12 | 課題3 | 本制作、課題提出 | |
| | 13 | 卒業制作 | 制作、進捗確認 | |
| | 14 | 卒業制作 | 制作、進捗確認 | |
| | 15 | 卒業制作 | 制作、進捗確認 | |
| 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 | 随時配布 | | | |

2024

| | | | |
|----|----|----|--------|
| 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 | 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 | 作業継続 |
| | 3 | カラーージュ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 |
| | 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 |
| 持参物 | A4画用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗 | | |
| 持参物 | PC、写真素材、のり、はさみ | | |
| 持参物 | PC、筆記用具、クロッキー帳 | | |
| 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ある。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る。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る。 | | |
| 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 | 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。 | | | |
| 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 | 6H |
| 講師名 | 富塚 裕子 | | |
| 授業概要 | <p>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。</p> <p>Mac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。</p> | | |
| 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 | Macintosh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 | 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 |
| | 5 | 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 |
| | 6 | 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 |
| | 7 | 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 |
| | 8 | 色とパターン | Illustrator/色、スウォッチパネルの使用法、パターン等 PC・筆記用具 |
| | 9 | 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 |
| | 10 | 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 |
| | 11 | 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 |
| | 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 | 演習 | 挿絵等のイラストレーション作成 PC・筆記用具 |
| | 5 | 課題作成 | 3ツ折りパンフレットの作成-1 PC・筆記用具 |
| | 6 | 課題作成 | 3ツ折りパンフレットの作成-2 PC・筆記用具 |
| | 7 | 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 |
| | 8 | 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 |
| | 9 | 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 |
| | 10 | 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 |
| | 11 | 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 |
| | 12 | 課題作成 | パンフレット（雑誌）の作成-1 PC・筆記用具 |
| | 13 | 課題作成 | パンフレット（雑誌）の作成-2 PC・筆記用具 |
| | 14 | 課題作成 | パンフレット（雑誌）の作成-3 PC・筆記用具 |
| | 15 | 予備日 | Illustrator・Photoshop・InDesign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・InDesign・配布プリント | | |

| | | | | | |
|---------------|---|-----------|--|--------|--------|
| 2024 | | 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>広告分野・出版分野に限らず情報発信の「メディア」はデジタルメディアが欠かせなくなっている。グラフィックデザイン科の2年生として、グラフィックで身につけたデザインをベースにアウトプット表現をデジタルメディアでも発揮できるスキルを身につけることを目的とする。そのためにはデジタルならではのUI/UXの理解を始め、インタラクション表現も大切になっている。</p> <p>前期では、デジタルメディアの仕組みを始め、Webサイト制作に欠かせないHTML・CSSの基礎知識から、PC/タブレット/スマートフォンに対応するレスポンス対応を学ぶ。</p> <p>後期では、デジタルメディアのUI/UXデザインやインタラクションデザインと、動画やアニメーションなどの制作を経験し、デジタルメディアに対応できるスキルを学習する。</p> | | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 | |
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 授業の目的、Mac/PC設定、広告・出版業界におけるデジタルメディアの役割 | Mac/PC | |
| | 2 | Web基礎知識 | Webメディア基礎、紙メディアとの違い、求められるUI/UX、Webの仕組み、Vscod | Mac/PC | |
| | 3 | HTML/CSS | HTML (1) HTMLとCSSの基本概念、HTMLの基本文法、ブラウザ表示 | Mac/PC | |
| | 4 | HTML/CSS | HTML (2) HTML主要タグ、インラインとブロック | Mac/PC | |
| | 5 | HTML/CSS | HTML (3) HTML主要タグ | Mac/PC | |
| | 6 | HTML/CSS | CSS (1) CSSセレクタ、主要プロパティ | Mac/PC | |
| | 7 | HTML/CSS | CSS (2) CSSレイアウト | Mac/PC | |
| | 8 | HTML/CSS | Webで利用する画像などの扱い | Mac/PC | |
| | 9 | HTML/CSS | サンプルによるWebサイトのレイアウト (1) | Mac/PC | |
| | 10 | HTML/CSS | サンプルによるWebサイトのレイアウト (2) | Mac/PC | |
| | 11 | HTML/CSS | ポートフォリオサイトの制作 (1) レスポンス対応 | 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 | Adobe XDによるUI/UXデザイン (1) | Mac/PC | |
| | 2 | Webデザイン | Adobe XDによるUI/UXデザイン (2) | Mac/PC | |
| | 3 | Webデザイン | Adobe XDによるUI/UXデザイン (3) | Mac/PC | |
| | 4 | Webデザイン | Adobe XDによるUI/UXデザイン (4) | Mac/PC | |
| | 5 | リッチコンテンツ | デジタルメディア (動画・音声) の基礎知識 | Mac/PC | |
| | 6 | リッチコンテンツ | Premiereによる動画制作 (1) | Mac/PC | |
| | 7 | リッチコンテンツ | Premiereによる動画制作 (2) | Mac/PC | |
| | 8 | リッチコンテンツ | AfterEffectsによるアニメーション制作 (1) | Mac/PC | |
| | 9 | リッチコンテンツ | AfterEffectsによるアニメーション制作 (2) | Mac/PC | |
| | 10 | リッチコンテンツ | AfterEffectsによるアニメーション制作 (3) | Mac/PC | |
| | 11 | リッチコンテンツ | PremiereとAfterEffectsによる動画制作 | Mac/PC | |
| | 12 | コンテンツ制作 | SNS向け動画コンテンツ制作 (1) | Mac/PC | |
| | 13 | コンテンツ制作 | SNS向け動画コンテンツ制作 (1) | Mac/PC | |
| | 14 | コンテンツ制作 | SNS向け動画コンテンツ制作 (1) | Mac/PC | |
| | 15 | | 発表・講評 | Mac/PC | |
| 評価方法 | 授業内での制作、課題提出による評価 | | | | |
| 使用ソフト テキスト | VisualStudioCode/Chrome/AdobeXD/Adobe Premiere Pro/Adobe AfterEffects | | | | |

2024

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・課題を通して学習する。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、心に伝わるデザインを考えていく。 | | | |
| 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 | 授業ガイダンス/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 | | 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 | |
| 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 | |
| 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 | | | |

2024

区分

必修

対象

1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、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、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 | 持参物 |
| 前期 | 1 | 自己紹介 | オリジナル履歴書を制作 └ まず知ってもらふこと、自分を伝えること | PC、筆記用具 |
| | 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 | 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つ以上に行き、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 （ビクトグラム） | 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 | | | |
| | 8 | 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 | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | 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 競合、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 | |
| | 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 | | | |

2024

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>クリエイティブに対する感性のレゾリューション（解像度）を磨く。をテーマに学生たちには、講義を通して未知の課題と可能性に気づき、柔軟に考え、手と身体を動かして創造し、コミュニケーションによるアイデアの発展を実践し体現させる。</p> <p>問題の本質まで踏み込み今までにないニーズや気づき、本当の解決策を導き出すクリエイティブ（アイデア）の重要性を問いていく。</p> <p>学生達のスキルや興味の度合いはピンキリです。全体の底上げを意識してペースを合わせ、学生達にとっての判りやすさを主眼におく講義を心がける。一人一人と向き合い各々のパーソナリティ（個性）の長所を伸ばしてあげたい。</p> <p>なによりもまずは、クリエイティブすることの面白さ・楽しさを知ってもらう。</p> | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | 自己紹介 | ルームメイトに自分のことがよくわかる“手紙” | PC/筆記用具 |
| | 2 | 気づきデザイン | カラーパス効果 | PC/筆記用具 |
| | 3 | 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 | PC/筆記用具 |
| | 4 | | 自分だけの四次元ポケットを作ろう。Design Collection 1000 | PC/筆記用具 |
| | 5 | 言語化するデザイン | My Best 10 My Worst 10 | PC/筆記用具 |
| | 6 | | My Best 10 My Worst 10 | PC/筆記用具 |
| | 7 | | My Best 10 My Worst 10 | PC/筆記用具 |
| | 8 | Question=100 | 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 | PC/筆記用具 |
| | 9 | 五感を研ぎ澄ませます | - Sharpen Your Five Senses - | PC/筆記用具 |
| | 10 | | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》 | PC/筆記用具 |
| | 11 | | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》 | PC/筆記用具 |
| | 12 | | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》 | PC/筆記用具 |
| | 13 | | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》 | PC/筆記用具 |
| | 14 | | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Eyesight 》 | PC/筆記用具 |
| | 15 | | - Sharpen Your Five Senses - | PC/筆記用具 |
| 後期 | 1 | Question | 「夏の思い出」 | PC/筆記用具 |
| | 2 | 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 | PC/筆記用具 |
| | 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 | PC/筆記用具 |
| | 4 | 発想術 | アイデアが劇的に生まれる テーマから考える発想法 | PC/筆記用具 |
| | 5 | 発想術 | アイデアが劇的に生まれる テーマから考える発想法 | PC/筆記用具 |
| | 6 | 発想術 | アイデアが劇的に生まれる テーマから考える発想法 | PC/筆記用具 |
| | 7 | つながるデザイン | One Stroke Post Card | PC/筆記用具 |
| | 8 | 制約のデザイン | 制約の元でこそ知性という翼を自由に羽ばたかせる | PC/筆記用具 |
| | 9 | 感謝の気持ち贈るデザイン | Greeting card (Christmas card) | PC/筆記用具 |
| | 10 | | Greeting card (Christmas card) | PC/筆記用具 |
| | 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 | PC/筆記用具 |
| | 12 | | Christmas Party×DIY | PC/筆記用具 |
| | 13 | | アイデアを考える時の頭の使い方／一円玉 | PC/筆記用具 |
| | 14 | 発想術 | アイデアを考える時の頭の使い方／POST | PC/筆記用具 |
| | 15 | | アイデアを考える時の頭の使い方／柿泥棒 | PC/筆記用具 |
| 評価方法 | 出席 (20%)、クリエイティブ (20%)、テクニカルスキル (20%)、コミュニケーション (20%)、モチベーション・チャレンジ (20%) | | | |
| 使用ソフト テキスト | Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等 | | | |

| | | | | | |
|---------------|--|--------------------|---|---------|--------|
| 2024 | | 区分 | 必修 | 対象 | I部6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 | 佐仲 渉 | | | | |
| 授業概要 | <p>広告戦略の中でもイメージ広告とは違い、販売促進を担うセールスプロモーション領域の重要性を十分理解し、消費者のインサイトを考え、マーケティングに基づいた表現方法を実践できるクリエイターとしての育成を図る。セールスプロモーションの戦略、戦術の基礎を修得しつつ、具体的に販促プロモーションを企画し効果的なプロモーションツールをデザインする。また実際に商品開発企画から販促プランを作成し、消費者の購買意欲を図る展開を実践、さらにプレゼンテーションスキルの向上を目標としたカリキュラム内容とする。</p> | | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 | |
| 前期 | 1 | オリエンテーション① | 広告とセールスプロモーションの違いについて。セールスプロモーションとは、の理解を図る。 | 筆記用具 | |
| | 2 | オリエンテーション② | マス媒体とSP媒体の比較および解説。近年のクロスメディアの実状と理解、さらにSP媒体の代表例としての店頭制作物についての理解を図る | 筆記用具 | |
| | 3 | プロモーション マーケティング | AIDMAの法則を始め、3C4P、マズローの法則の紹介。SPマーケティングについての理解を深める。 | 筆記用具/PC | |
| | 4 | 課外研修授業 | スーパーマーケット店内における店頭ツールの実態把握とともに、購買のための人間関係上のSPツールの役割などを体験する。 | 筆記用具 | |
| | 5 | 個人演習① | 新「お茶」商品企画の立案（種類・特徴・ターゲット・価格・販売エリア・流通など） | 筆記用具/PC | |
| | 6 | 個人演習② | 新「お茶」新商品の広告戦略（表現コンセプトなど） | 筆記用具/PC | |
| | 7 | 個人演習③ | 新「お茶」ネーミング（ネーミング開発における技術法） | 筆記用具/PC | |
| | 8 | 個人演習④ | 新「お茶」ロゴタイプ・ロゴマーク | 筆記用具/PC | |
| | 9 | 個人演習⑤ | 新「お茶」パッケージ（形状とデザイン） | 筆記用具/PC | |
| | 10 | 個人演習⑥ | 新「お茶」ポスター（新商品発売時における表現） | 筆記用具/PC | |
| | 11 | 個人演習⑦ | 新「お茶」SPキャンペーンの立案（新商品発売時におけるオープン、クローズ方式など） | 筆記用具/PC | |
| | 12 | 個人演習⑧ | 新「お茶」SPキャンペーン・ツールの開発① | 筆記用具/PC | |
| | 13 | 個人演習⑨ | 新「お茶」SPキャンペーン・ツールの開発② | 筆記用具/PC | |
| | 14 | 前期のまとめ1. | | 筆記用具&PC | |
| | 15 | 前期のまとめ2. | | 筆記用具&PC | |
| 後期 | 1 | オリエンテーション | SP領域の拡大、変容における現在と将来について。デザイナーとして、表現者としての取り組み方。 | 筆記用具 | |
| | 2 | 課外研修授業 | 量販店、ドラッグストア、ファーストフードなどの店頭、店内観察における実態体験レポート。実制作 | 筆記用具 | |
| | 3 | グループ演習① | ファーストフード SPキャンペーン①企画立案 | 筆記用具/PC | |
| | 4 | グループ演習② | ファーストフード SPキャンペーン①企画立案 | 筆記用具/PC | |
| | 5 | グループ演習③ | ファーストフード SPキャンペーン③キャンペーン・ツールの開発 | 筆記用具/PC | |
| | 6 | グループ演習④ | ファーストフード SPキャンペーン④キャンペーン・ツールの開発 | 筆記用具/PC | |
| | 7 | グループ演習⑤ | ファーストフード SPキャンペーン⑤キャンペーン・ツールの開発及びまとめ | 筆記用具/PC | |
| | 8 | グループ演習① | 新「チョコレート」 バレンタイン・キャンペーンの立案 | 筆記用具/PC | |
| | 9 | グループ演習② | 新「チョコレート」 キャンペーン・ツールの開発① | 筆記用具/PC | |
| | 10 | グループ演習③ | 新「チョコレート」 キャンペーン・ツールの開発① | 筆記用具/PC | |
| | 11 | グループ演習④ | 新「チョコレート」 キャンペーン・ツールの開発① | 筆記用具/PC | |
| | 12 | グループ演習⑤ | 新「チョコレート」グループ毎のプレゼンテーション | 筆記用具/PC | |
| | 13 | グループ演習 | 新「チョコレート」グループ毎のプレゼンテーション | 筆記用具/PC | |
| | 14 | 後期のまとめ | | 筆記用具&PC | |
| | 15 | SP広告のまとめ | | 筆記用具&PC | |
| 評価方法 | 出席、授業態度、課題、理解度など、総合的に判断する。 | | | | |
| 使用ソフト テキスト | | | | | |

| | | | | | |
|---------------|---|-------------|---|---------|--------|
| 2024 | | 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 | 持参物 | |
| 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 | PC/筆記用具 | |
| | 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・分解 | 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 | PC/筆記用具 | |
| | 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③】/課題④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 | 課題発表プレ継続課題 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 テキスト | Illustrator/Photoshop | | | | |

2024

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>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く。アイデア出しから定着まで、実際の仕事に近い進め方。随時面談形式でポートフォリオの講評も行う。</p> <p>※素材や道具には、それなりにお金がかかる。</p> | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | オリエン | 考え方を考える | PC、筆記用具 |
| | 2 | 演習 | コンペのすすめ | 都度指定 |
| | 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 | |
| | 10 | | ポスターを見る | |
| | 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。 | | | |
| 使用ソフト テキスト | Illustrator, Photoshop他 | | | |

2024

| | | | |
|----|----|----|--------|
| 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>・デザインの目的と版面に合わせて空間を構成する。 ・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 | 持参物 |
| 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 | 筆記用具・スケッチブック |
| | 2 | 課題1 | 図形と文字を使ったレイアウト (全4回) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 3 | | | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 4 | | ・●▲■を用い白黒・A3・3連シリーズのフライヤーを作る | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 12 | 課題3 | 文字の要素を使ったポスターを作る(全3回) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 14 | | 視覚的に面白く思う要素を集めてポスターを作成する | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 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) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| 後期 | 1 | 課題4 | PHOTO BOOKを作る(全4回) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 2 | | ・自分が撮影した数字またはアルファベットの写真をを使って写真集を作る | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 3 | | ・どのような形態・判型・ページ数・展開にするか考える | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 4 | | ・講評 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 5 | 課題5 | InDesignを使ったページのレイアウト(8ページ・全6回) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 6 | | ・テーマを決めて自分で写真を撮る | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 7 | | ・段組設定をして基本になる本文組を考える | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 8 | | ・タイトル・リード文・見出し・本文・キャプションなどの役割や使い方を学ぶ | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 9 | | ・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 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 10 | | ・講評 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 11 | 課題6 | 写真に文字を入れる(全4回) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 12 | | ・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) | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 13 | | ・3連の観光ポスターを作る | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 14 | | ・講評 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| | 15 | 予備・まとめ | 後期まとめ・総評 | 筆記用具/スケッチブック/PC |
| 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の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 テキスト | 課題プリントを配布。Illustrator,Photoshop,indesignなど | | | |

| | | | | | |
|---------------|--|--------|--|-------------|--------|
| 2024 | | 区分 | 必修 | 対象 | I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 | 石井浩一 | | | | |
| 授業概要 | <p>《デザインテーマの意味を読み解く力と表現力をつちかう》</p> <p>★デザインのカタチの完成を急ぐより、そこに至るまでの考え方、まとめ方、アイデアの扱い方を重点的に学習し、自身のデザイン表現の幅を造形的に広げ、先のデザインの世界に対応できるようにする。</p> <p>★求められるデザインを的確に表現するために情報を扱うインフォメーショングラフィックの表現方法を学ぶ。(●ダイアグラム●フローチャート、テーブル●ピクトグラム●マップ●グラフなど)</p> <p>★時間や空間、構造、事柄の関係性を理解する能力と、デザイン制作のために必要なスキルの獲得を目指す。</p> <p>★日常的に多くの情報に接する中で、デザインを効果的に伝達する方法を学ぶ。</p> | | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 | |
| 前期 | 1 | 授業説明 | 授業進行、内容について 広告との違い | インフォグラフィ印刷物 | |
| | 2 | マップ表現 | 1. 世界へのロードマップ(自分を含めたデザイン表現) | | |
| | 3 | | アイデア、ラフ | | |
| | 4 | | デザイン展開作業 | | |
| | 5 | | プレゼンテーション含むまとめ | | |
| | 6 | 立体表現 | 2. JPDA(日本パッケージデザイン協会)学生賞への作品応募 | | |
| | 7 | セミナー | アイデア、ラフ (JPDA外部講師) | | |
| | 8 | | デザイン展開作業 | | |
| | 9 | | デザイン展開作業 | | |
| | 10 | | デザイン展開作業 | | |
| | 11 | | 学生賞一次応募(ラフアイデア) 7/末 → 通過者二次審査へ(11/月上旬) | | |
| | 12 | シンボル | 3. 映画のイメージから記号を抽出するトレーニング | | |
| | 13 | 記号化 | a) アイデア、ラフ(映画を記号で読み解く) | | |
| | 14 | 記号+画像 | b) 2次展開表現(画像使用でシズルを高める) | | |
| | 15 | | デザイン展開作業 | | |
| 後期 | 1 | | a) b) プレゼンテーション含むまとめ | | |
| | 2 | 人物表現 | 4. 「My偉人」 業績を含めたタブロイド版での総合表現 | タブロイド紙 | |
| | 3 | ストーリー | a) アイデア、ラフ(多様な人物表現を探る)表紙作業 | | |
| | 4 | | ブランド、サービスとのコラボを考える | | |
| | 5 | | アイデア、ラフ(履歴、相関関係)中面作業 | | |
| | 6 | | デザイン展開作業 | | |
| | 7 | | b) 裏面作業 ストーリー完結 | | |
| | 8 | ピクトグラム | 5. ピクトグラムの基本 と応用 | | |
| | 9 | | a) 事象の3形態のピクト制作 | | |
| | 10 | | デザイン展開作業 | | |
| | 11 | | b) 近未来のピクトデザインを考える | | |
| | 12 | | デザイン展開作業 | | |
| | 13 | | プレゼンテーション含むまとめ | | |
| | 14 | 他の表現 | フローチャート、テーブルインフォメーショングラフィック学習 | | |
| | 15 | 講評 | 成績出席告知 授業ポイントまとめ | | |
| 評価方法 | アイデア作業(サムネイル、ラフスケッチ)含む段階的作業を重視。 ラフスケッチ(サムネイル)～プレゼンテーション1～プレゼンテーション2は必ずチェック、提出。 | | | | |
| 使用ソフト テキスト | Illustrator photoshop | | | | |

2024

| | | | |
|----|----|----|--------|
| 区分 | 選択 | 対象 | I部6科2年 |
|----|----|----|--------|

| | | | | |
|---------------|--|-----------|--------------------------------------|--------------|
| 科目名 | 写真实習 | | | |
| 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、色んな撮影の経験する。 | | | |
| 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 | 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 | | 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 食品撮影 | 色温度を理解 食品テーブル撮影 '美味しく見える写真' | USBメモリ or PC |
| | 8 | 撮影 | 校外撮影 '街を紹介する写真を撮る' | USBメモリ or PC |
| | 9 | 撮影 | 校外撮影 '写真で街を紹介する' | USBメモリ |
| | 10 | レタッチ | 写真の明るさ、色調整 | USBメモリ or PC |
| | 11 | 抜き撮影 | BOX切り抜き撮影 2灯撮影 (LED) | 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 | スタジオ人物撮影① | インタビュー撮影 ライティング① | USBメモリ or PC |
| | 14 | | カラーフィルターを使ってカッコいい写真を撮る | 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 | | | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | | | |
| 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 | 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 | イラストを描く事で、イラストを理解する。出来るだけたくさん描く事を目標に、野外ドローイングから色の使い方、色彩をテーマにした授業から始め、文具の企画、SNSのアイコンイラストなど感覚的な課題から、実践的な課題まで幅広くイラストレーションに携わる内容。 | | | |
| 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 | 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2、3色のみで、制作する | |
| | 3 | ギャラリー巡り | イラストギャラリー巡り&ドローイング | |
| | 4 | 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 | |
| | 5 | イラストコンペ | イラストコンペ課題 | |
| | 6 | SNSイラスト | SNSのアイコン セルフポートレートイラスト | |
| | 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 | 人物イラスト | 誕生日カード企画 ラフ、制作 | |
| | 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 | 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 | マスキング テープ | 制作、プレゼンテーション | |
| | 13 | | 課題説明、リサーチ、制作 | |
| | 14 | ZINEプロ ジェクト | 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 | | | |

| | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------------------------|---------|--------|
| 2024 | | 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 | 前期・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 | | PG・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 | ↓ | 制作に対するのアドバイス（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 | | | | |