

【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表
(グラフィックデザイン科 2年制)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち実務教員による授業	授業時間数	うちシラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	240					
演習	デザイン概論Ⅰ	120	○	120	★	120	
演習	表現基礎Ⅰ	120	○	120			
演習	表現基礎Ⅱ	120	○	120	★	120	
演習	ドローイング	120					
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅡ	120	○	120			
実技	グラフィックデザインⅠ	120	○	120			
実技	デザイン発想	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションデザインⅠ	120	○	120	★	120	
講義	デザイン概論Ⅱ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅢ	120	○	120	★	120	
実技	グラフィックデザインⅡ	120	○	120	★	120	
実技	企画デザイン	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションデザインⅡ	120	○	120			
実技	造形表現Ⅰ	120	○	120			
実技	造形表現Ⅱ	120	○	120	★	120	
演習	(選択科目)写真实習	60	○	60			
演習	(選択科目)イラストレーション	-	○	-			
実技	グラフィックデザインゼミ	180	○	180			
総授業時数		2,400		2,040		720	
卒業に必要な授業時数		2,400					

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	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、興味を持つことを目標とする。			
	「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ることを学んでいく。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
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	コミュニケーション	トータルデザインへの実践編	
	3	アートとデザイン	デザインとアートの発想の違いを明確に。	
	4	アートとデザイン	トータルデザインへの実践編	
	5	デジタルアート	チームラボの発想の根源とその魅力を分析。	
	6	デジタルアート	トータルデザインへの実践編	
	7	言葉の力	言葉もデザインの一部。伝え方の講義。	
	8	言葉の力	トータルデザインへの実践編	
	9	真のIT革命とは	インターネットではあらゆるものが可視化されセミパブリックな実力評価時代が到	
	10	真のIT革命とは	トータルデザインへの実践編	
	11	DTPとデザイン	オペレーション業務とデザインの違いを知ってもらう	
	12	DTPとデザイン	トータルデザインへの実践編	
	13	前期の振り返り	実技の成果をプレゼンしてもらう	
	14			
	15			
後期	1	キービジュアル	具体的な事例で説明	PC、筆記用具
	2	キービジュアル	トータルデザインへの実践編	
	3	写真の力	博報堂のカメラマンを特別講師として招きたい。	
	4	写真の力	トータルデザインへの実践編（画像制作）	
	5	産業とデザイン	経済が発達することの意味	
	6	産業とデザイン	経済を視点にしたトータルデザインの実践編	
	7	好きなデザイン考察0	テーマを与え、赴くままに分析してもらい発表してもらう	
	8	好きなデザイン考察0	テーマをに沿ってトータルデザインへの実践編	
	9	好きなデザイン考察0	テーマを与え、赴くままに分析してもらい発表してもらう その2	
	10	好きなデザイン考察0	テーマをに沿ってトータルデザインへの実践編	
	11	デザインとビジネス	後期の講義の振り返り発表	
	12	デザインとビジネス	実技の成果物の発表準備	
	13	成果物の最終調	実技の成果物の発表準備	
	14	成果物の最終調	実技の成果物の発表準備	
	15	成果物の最終調	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	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	adobe illustrator 2024/adobe photoshop 2024			
評価方法	VI開発、映像、デザイン、パッケージデザインに到るまで幅広くデザインを手がける。045 total design works Inc. 代表。			

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	<p>授業を通して文字形象に対する理解を深め、フォント使用にあたっての基礎的知識と技術を習得し、「文字を組む」とはどのようなことなのかを考えることを目的とする。</p> <p>デザインにおける重要な要素である文字を適切に扱うスキルを身に着ける。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
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、Photoshp、Drop&Type			
教員紹介	タイポグラファーとして活動中。これまで様々なデジタル書体の開発に携わる。現在、大学での指導と並行して本校においても活字書体デザインの基礎を指導している。			

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。</p> <p>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、ディティ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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	デザインとは	オリエンテーション / デザインとは? / 演習課題①発想の転換
	2	発想と造形のアイデア	継続課題
	3	構成・発想	継続課題
	4	色彩と文字の関係	課題発表プレゼンテーション / 【構図発想】 / 演習課題②言葉の意味と造形の関係
	5	造形の融合	継続課題
	6	ロゴの役割・機能・分解	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
	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ブランディングデザイン
	12	構成・発想	継続課題 取材・探求・素材制作
	13	構成・発想	課題発表 継続課題 構成・発想プレゼンテーション
	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		
使用ソフト テキスト	グラフィックデザイナーとして「世界フィギュア選手権」のキービジュアル制作、学内サイン計画を担当するなど、幅広い経験を生かした指導を行っている。		

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。</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。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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	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
	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
	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
	4	HTML/CSS	HTML (2) HTML主要タグ、インラインとブロック
	5	HTML/CSS	HTML (3) HTML主要タグ
	6	HTML/CSS	CSS (1) CSSセレクタ、主要プロパティ
	7	HTML/CSS	CSS (2) CSSレイアウト
	8	HTML/CSS	Webで利用する画像などの扱い
	9	HTML/CSS	サンプルによるWebサイトのレイアウト (1)
	10	HTML/CSS	サンプルによるWebサイトのレイアウト (2)
	11	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作 (1) レスポンス対応
	12	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作 (2)
	13	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作 (3)
	14	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの制作 (4)
	15	HTML/CSS	ポートフォリオサイトの発表と講評
後期	1	Webデザイン	Adobe XDによるUI/UXデザイン (1)
	2	Webデザイン	Adobe XDによるUI/UXデザイン (2)
	3	Webデザイン	Adobe XDによるUI/UXデザイン (3)
	4	Webデザイン	Adobe XDによるUI/UXデザイン (4)
	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
	6	リッチコンテンツ	Premiereによる動画制作 (1)
	7	リッチコンテンツ	Premiereによる動画制作 (2)
	8	リッチコンテンツ	AfterEffectsによるアニメーション制作 (1)
	9	リッチコンテンツ	AfterEffectsによるアニメーション制作 (2)
	10	リッチコンテンツ	AfterEffectsによるアニメーション制作 (3)
	11	リッチコンテンツ	PremiereとAfterEffectsによる動画制作
	12	コンテンツ制作	SNS向け動画コンテンツ制作 (1)
	13	コンテンツ制作	SNS向け動画コンテンツ制作 (1)
	14	コンテンツ制作	SNS向け動画コンテンツ制作 (1)
	15		発表・講評
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		
教員紹介	フリーランスグラフィックデザイナーとして活動中。デジタルスキルを駆使した作品制作のための指導を、自身の経験に基づきより実践的な視点から指導している。		

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き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学んでいく。</p> <p>制作を通して、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き、オリジナリティを追及することを目標とする。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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 └ まず知ってもらうこと、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	ビジュアル制作	キャッチコピーにあったキービジュアルを制作	
	9			
	10	キャッチコピー製	キービジュアルにあったキャッチコピー制作	
	11			
	12	雑誌製作	雑誌（既存）を想定して表紙のデザインを制作	
	13			
	14		雑誌の表紙に合った中ページ見開きを制作	
	15	レポート課題（夏休み）	絵画展、博物館、工芸展、ワークショップ、デザイン展、などクリエイティブな場所に夏休み中に2つ以上行き、実際に触れた作品や体験についてのレポートを制作	
後期	1	アイデア発想	バイラルシンク └ バズるSNS投稿発想	PC、筆記用具
	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	プロダクト制作	プロダクト制作 └ 既存プロダクトをリデザインする └ リデザインしたプロダクトを宣伝する広告を制作	
	8			
	9			
	10	チーム課題	全員で役割分担をして1つの課題に取り組む 競争、競争、協力すること、いろんな人の発想を知る機会をつくる	
	11			
	12			
	13			
	14			
	15	後期のまとめ		
評価方法	出席・課題			
使用ソフト テキスト	必要に応じて授業内で提示			
教員紹介	DTP、グラフィック、WEB、幅広いデザインを担当。クリエイティブチームdecoboco」代表として様々なクリエイティブな業務を行っている。			

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>★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> <p>★デザインのかたちの完成を急ぐより、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>この授業は、実習・実技形式が基本となる。担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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/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	<p>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。</p> <p>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。</p>			
使用ソフト テキスト	Illustrator photoshop			
評価方法	<p>インシデザインオフィス代表。日本パッケージデザイン協会会員として、協会と連携した課題や企画も行っている。本校での長年の講師経験を生かし、卒業生や業界関係者を招いた授業を積極的に取り入れている。</p>			