

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2024年度 授業内容(シラバス)

総合デザイン学科 グラフィックデザインコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
デザイン論Ⅰ	藪 晶子	講義	1	1
デザイン論Ⅱ	藪 晶子	講義	1	3
印刷論	喜多 茂博	講義	1	5
キャリアプログラムⅠ	牧野 博泰	講義	1	7
PC基礎	檜垣 平太	演習	1	9
PC基礎	劉 相孝	演習	1	11
アプリケーション演習	劉 相孝	演習	1	13
アプリケーション演習	劉 相孝	演習	1	15
プレゼンテーションⅠ	牧野 博泰	演習	1	17
GD基礎	喜多 茂博	演習	1	19
GD媒体	喜多 茂博	演習	1	21
GD媒体	喜多 茂博	演習	1	23
フォトデザインⅠ	藤原 純子	演習	1	25
フォトデザインⅠ	藤原 純子	演習	1	27
フォトデザインⅠ	藤原 純子	演習	1	29
色彩演習Ⅰ	浜本 隆司	演習	1	31
基礎造形	森村 誠	実習	1	33
基礎造形	森村 誠	実習	1	35
デッサン	浜本 隆司	実習	1	37
デッサン	大村 忠久	実習	1	39
デッサン	大村 忠久	実習	1	41
デザインスケッチ	畑 卓也	実習	1	43
グラフィックデザインⅠ	長尾 仁美	実習	1	45
デザイン各論Ⅰ	高濱 敦彦	講義	2	47
デザイン各論Ⅱ	高濱 敦彦	講義	2	49
キャリアプログラムⅡ	牧野 博泰	講義	2	51
キャリアプログラムⅢ	岡田 さやか	講義	2	53
GD研究	畑 卓也	演習	2	55
フォトデザインⅡ	藤原 純子	演習	2	57
フォトデザインⅡ	藤原 純子	演習	2	59
フォトデザインⅡ	藤原 純子	演習	2	61
DTPデザイン	喜多 茂博	演習	2	63

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
マルチメイク表現	畑 卓也	演習	2	65
マルチメイク表現	畑 卓也	演習	2	67
パッケージデザイン	宮田 綾乃	演習	2	69
タイポグラフィ	長尾 仁美	演習	2	71
色彩演習Ⅱ	藪 晶子	演習	2	73
デザイン計画と表現	宮田 綾乃	実習	2	75
マスタードローイング	畑 卓也・永田 秋穂	実習	2	77
グラフィックデザインⅡ	喜多 茂博	実習	2	79
職業実践プログラムⅠ	長尾 仁美	実習	2	81
マスコミ媒体論	長尾 仁美	講義	3	83
デザイン各論Ⅲ	長尾 仁美	講義	3	85
プレゼンテーションⅡ	宮田 綾乃	演習	3	87
Webデザイン	谷 明子	演習	3	89
Webデザイン	谷 明子	演習	3	91
コンセプトメイキング	廣川 淳志	演習	3	93
スモールグラフィック	塩谷 麗子	演習	3	95
表現研究	畑 卓也	演習	3	97
インフォグラフィック	長尾 仁美	演習	3	99
エディトリアルデザイン	長尾 仁美	演習	3	101
グラフィックデザインⅢ	中谷 吉英	実習	3	103
職業実践プログラムⅡ	廣川 淳志	実習	3	105
GD総括実習	高濱 敦彦	実習	3	107
GD総括実習	長尾 仁美	実習	3	109
GD卒業制作	高濱 敦彦	実習	3	111
GD卒業制作	長尾 仁美	実習	3	113

科目名	デザイン論 I			教員名	藪 晶子		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	6101

授業目的と到達目標

デザイン基礎知識を理解し制作に役立てる。

授業概要

デザインの歴史や現状、文字・造形・色・構図などの知識を学び、各回課題においてその理解度を確認し、実制作の体験と発表を行い学びを共有する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事務所でグラフィックデザイナーとして印刷物や書籍制作の実務経験を持つ。幼児を対象としたイベント企画や教材提案を行う事業を主催し、保育園や幼稚園で造形教室、コンピュータ教室、職員 ITC 教育を担当。
平常点 (授業における取組 80%の出席が必要)	40%	
各回課題	30%	
最終課題	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザイン論 I			教員名	藪 晶子		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	6101

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	デザインの起源とデザイン史を学ぶ意義
第2回	デザインの歴史1 和文デザイン
第3回	文字の基礎
第4回	デザインの基本4原則 近接・整列・反復・対比
第5回	造形の基礎 点・線・面の構成
第6回	造形の基礎 光と影の描き方
第7回	色の基礎
第8回	レイアウトの基礎
第9回	オートマチック形態の実例と体験
第10回	デザインの歴史2 近代_産業革命期から
第11回	比率と構図の実例と制作
第12回	心理効果を使った効果的なデザイン
第13回	ピクトグラム 実例と制作1
第14回	ピクトグラム 実例と制作2
第15回	作品発表とレポート提出

受講上の注意

欠席した回に作品制作を行った場合は、課外時間を使って最終授業までに提出することが望ましい。

特記事項

描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

科目名	デザイン論II			教員名	藪 晶子		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	6102

授業目的と到達目標

デザインの知識を理解し制作に役立てる。

授業概要

デザイン論Iを基にしてデザインの歴史や現状、文字・造形・色・構図などの知識を深め、各回課題においてその理解度を確認し、実制作の体験と発表を行い学びを共有する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事務所でグラフィックデザイナーとして印刷物や書籍制作の実務経験を持つ。幼児を対象としたイベント企画や教材提案を行う事業を主催し、保育園や幼稚園で造形教室、コンピュータ教室、職員 ITC 教育を担当。
平常点 (授業における取組 80%の出席が必要)	40%	
各回課題	30%	
最終課題	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザイン論II			教員名	藪 晶子		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	6102

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	各国のデザインとデザインを学ぶ意義
第2回	デザインの歴史1 欧文デザイン (和文デザインはデザイン論Iにて対応)
第3回	文字制作
第4回	造形の基礎 透視図の理解と制作
第5回	造形の基礎 テクスチャーの理解と制作
第6回	色の構成1
第7回	色の構成2
第8回	モダンテクニック1 実例と体験
第9回	モダンテクニック2 素材を使ったブックデザイン制作
第10回	モダンテクニック3 作品発表
第11回	デザインの歴史2 現代_戦後から (近代デザインはデザイン論Iにて対応)
第12回	写真の基礎 トリミングと余白 フォトモンタージュ制作
第13回	パッケージデザイン 実例と制作1
第14回	パッケージデザイン 実例と制作2
第15回	作品発表とレポート提出

受講上の注意

欠席した回に作品制作を行った場合は、課外時間を使って最終授業までに提出することが望ましい。

特記事項

描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

科目名	印刷論			教員名	喜多 茂博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	3301

授業目的と到達目標

印刷物の製作に必要な基本知識を知り、探求・考察・実用理論を構築し、印刷物のワークフローを知る。

授業概要

印刷の種類、特徴、役割について実践例を通じて体験し、実用的知識を修得する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	会社でのグラフィックデザイン職務15年、フリー現役デザイナー23年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、グラフィックデザインに関わる印刷知識を指導します。
課題提出	60%	
出席評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルプリント配布・Design Basic Book

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	印刷論			教員名	喜多 茂博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	3301

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	印刷の基礎/印刷物の種類
第2回	印刷工程を学ぶ/映像・プリント配布
第3回	オフセット印刷の仕組みと基礎知識
第4回	紙の種類・サイズ・特殊印刷・加工のしくみ
第5回	カラーチャート製作
第6回	CMYKで色指定・DICカラー
第7回	ダブルトーン
第8回	ポストカード (2色分解)
第9回	印刷の基礎テスト
第10回	篆刻/落款(凸版印刷)
第11回	アイデア→篆刻制作
第12回	シルクスクリーン (孔版印刷)
第13回	名刺製作/フォント文字組み
第14回	特殊紙使用/断裁
第15回	総合プレゼン

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	キャリアプログラム I			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2102

授業目的と到達目標

グラフィックデザインにいろいろな仕事があることを理解し、自分に合った仕事を見つける・学ぶ・習得する

授業概要

グラフィックデザインの現場について、課題等を交えながら詳しく指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーで、実際のデザインの現場で Illustrator、Photoshop を操作している。また、アートイベントに多数参加、または自らアートイベントを企画・運営している。
課題完成度	50%	
プレゼンテーション	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	キャリアプログラム I			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2102

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アンケート(今、自身が興味を持っているベスト5、自身の得手不得手、どのように思われたいか・・・など)
第2回	アンケートのいくつかを考察しながら、「自分をデザインする」ことについて(自身の理想像など)
第3回	1年前期、いろんな授業で興味を持った課題(自分のやりたいことに対してしっかり意識する)
第4回	デザインに必要な要素(紙・印刷・加工など)、ものづくりにこだわった商品等を紹介
第5回	個性的な仕事をしているプロのクリエイターの作品等を紹介①デザイナー、イラストレーターなど
第6回	個性的な仕事をしているプロのクリエイターの作品等を紹介②カメラマン、コーディネイターなど
第7回	個性的な仕事をしているプロのブレンの仕事・作品等を紹介①活版印刷、貼り箱
第8回	個性的な仕事をしているプロのブレンの仕事・作品等を紹介②UVインク印刷、手漉き和紙
第9回	デザインを制作するにあたって①コンセプトの重要性を考える いくつかの既成ブランドロゴについて
第10回	コンセプトの組み立て方→キーワードの探し方など
第11回	既成のブランドロゴのコンセプト・成り立ちを調べて、リニューアル案を考える
第12回	ブランドロゴの制作(サムネール)→プレゼン(他の学生たちと意見・考え方を共有)
第13回	デザインを制作するにあたって②ネタ探し、市場調査の重要性 既成パッケージデザインについて
第14回	パッケージデザインの制作(サムネール)→プレゼン(他の学生たちと意見・考え方を共有)
第15回	14週の授業で学んだこと、感じたことをレポートとして制作

受講上の注意

グラフィックデザインには多様な仕事があり、また、いろんな業界の人との関わり方がある。授業の中で得た知識などを元に、いろんなことに興味を持ってもらいたい。

特記事項

NO. 1、オンリーワンのデザインを作るために必要なこと(コンセプト・サムネール・資料探し・分析)グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介①「タイポグラフィ」について タイポグラフィ制作→プレゼン(短い時間の中で要点をまとめたプレゼンができるか)グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介②「編集」について 編集制作→プレゼン(落ち着いてわかりやすい話し方を注視)

科目名	PC基礎			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2119

授業目的と到達目標

PCによる画像制作アプリ (Adobe Photoshop・Illustrator) の基礎の習得。

授業概要

PC (macOS) 環境の概要と、デジタル画像制作の必須ツールとなる Adobe Photoshop と Illustrator の基本オペレーションの修得。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーが、デジタル環境での制作の基礎を指導します。
受講姿勢	50%	
技能習得	40%	
制作物とテスト	10%	
	%	
	%	

教科書

知識ゼロからきちんと学べる！Illustrator しっかり入門 出) SB クリエイティブ株式会社 著) 高野雅弘
 知識ゼロからきちんと学べる！Photoshop しっかり入門 出) SB クリエイティブ株式会社 著) まきのゆみ

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	PC基礎			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2119

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス/OS と周辺機器及びデータ管理、Photoshop・Illustrator というアプリケーションについて、Google アカウント作成
第2回	Illustrator/インターフェイスと基本操作 (アートボード、ベジェ曲線の展開、色の指定)
第3回	Illustrator/線と塗り、パスやオブジェクトの編集 (拡大・縮小、シアー、リフレクト、回転など)
第4回	Illustrator/図形やオブジェクトの操作 (グループ、オブジェクトの整列、パスファインダ、マスク、グラデーション、透明)
第5回	Illustrator/文字ツールの操作方法
第6回	Illustrator/名刺の制作、文字組みとタイポグラフィ
第7回	Photoshop/インターフェイスと基本操作 (画像処理法・保存形式、ペイントツールとしての機能展開)
第8回	Photoshop/ピクセルとシェイプ、レイヤー操作・効果、スマートオブジェクト
第9回	Photoshop/色調補正 (レベル補正、トーンカーブ)、レイヤー効果、フィルタ等
第10回	Photoshop/マスク、スタンプ、修復、パッチツール
第11回	Photoshop/コラージュ作品の制作 (写真加工、写真合成)
第12回	Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用する際の DM 制作 (Map 制作)
第13回	Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用する際の DM 制作
第14回	テスト
第15回	合評

受講上の注意

●課題の提出期限厳守。●授業内の単位を取る為の課題と受け身の姿勢ではなく、自身の成長する為の課題と
思い取り組んでください。

特記事項

科目名	PC基礎			教員名	劉 相孝		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	3101

授業目的と到達目標

Illustrator・Photoshopの基礎を練習・修得する。PCをデザインツールとして扱える様取り組む。

授業概要

Illustrator・Photoshopの基本操作の修得のため、練習と作品制作を行う。特有の描画方法をマスターし、周辺機器の使用方法を学習する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のインタラクティブ・WEB・グラフィックデザイナーにより、デザインアプリケーションの基礎を中心に幅広く指導。
課題作品	70%	
出席・授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

Illustrator しっかり入門 出) SB クリエイティブ 著) 高野雅弘
Photoshop しっかり入門 出) SB クリエイティブ 著) まきのゆみ

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	PC基礎			教員名	劉 相孝		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	3101

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イントロダクション／コンピュータの基本操作、データ管理と周辺機器
第2回	Illustrator／インターフェイスと基本操作
第3回	Illustrator／線と塗り、パスとパスの編集
第4回	Illustrator／図形とオブジェクトの操作
第5回	Illustrator／文字とテキスト
第6回	応用・制作／名刺作成、文字組みとタイポグラフィー
第7回	Photoshop／インターフェイスと基本操作
第8回	Photoshop／ペイント機能
第9回	Photoshop／写真加工と色調補正
第10回	Photoshop／レイヤー操作とスマートオブジェクト
第11回	応用・制作／DM作成、アプリケーションの連携
第12回	応用・制作／画像フォーマットとカラーモード
第13回	応用・制作／印刷の色、モニタの色
第14回	応用・制作／仕上げとブラッシュアップ
第15回	合評・まとめ

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	アプリケーション演習			教員名	劉 相孝		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	1120

授業目的と到達目標

Illustrator・Photoshop の理解を深め、自由に使いこなし様々なものを創作できる様にする。デジタルデータを正しく理解し、周辺機器を使いこなす。

授業概要

Illustrator・Photoshop を使い様々なものを自由に作れる様、練習と作品制作を行う。アプリケーションの特性、メリット、デメリットを理解し、適切な機能を選択・組み合わせて制作する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のインタラクティブ・WEB・グラフィックデザイナーにより、デザインアプリケーションの活用と応用を中心に幅広く指導。
課題作品	70%	
出席・授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アプリケーション演習			教員名	劉 相孝		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	1120

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イントロダクション／システムとデバイス
第2回	ドロー系 (ベクター形式) の特徴とベジェ曲線
第3回	オブジェクトの描画
第4回	スウォッチとパターン
第5回	アピアランスと 3D オブジェクト
第6回	ペイント系 (ラスタ形式) の特徴と解像度
第7回	写真加工と非破壊処理
第8回	アルファチャンネルとマスク
第9回	切り抜き処理とクリッピングマスク
第10回	データ形式と画像フォーマット
第11回	応用・制作／印刷メディアのワークフロー
第12回	応用・制作／規定と規格
第13回	応用・制作／制作管理
第14回	応用・制作／仕上げとブラッシュアップ
第15回	合評・まとめ

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	アプリケーション演習			教員名	劉 相孝		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	4301

授業目的と到達目標

Illustrator・Photoshop の理解を深め、自由に使いこなし様々なものを創作できる様にする。デジタルデータを正しく理解し、周辺機器を使いこなす。

授業概要

Illustrator・Photoshop を使い様々なものを自由に作れる様、練習と作品制作を行う。アプリケーションの特性、メリット、デメリットを理解し、適切な機能を選択・組み合わせて制作する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のインタラクティブ・WEB・グラフィックデザイナーにより、デザインアプリケーションの活用と応用を中心に幅広く指導。
課題作品	70%	
出席・授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アプリケーション演習			教員名	劉 相孝		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	4301

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イントロダクション／システムとデバイス
第2回	ドロー系 (ベクター形式) の特徴とベジェ曲線
第3回	オブジェクトの描画
第4回	スウォッチとパターン
第5回	アピアランスと 3D オブジェクト
第6回	ペイント系 (ラスタ形式) の特徴と解像度
第7回	写真加工と非破壊処理
第8回	アルファチャンネルとマスク
第9回	切り抜き処理とクリッピングマスク
第10回	データ形式と画像フォーマット
第11回	応用・制作／印刷メディアのワークフロー
第12回	応用・制作／規定と規格
第13回	応用・制作／制作管理
第14回	応用・制作／仕上げとブラッシュアップ
第15回	合評・まとめ

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	プレゼンテーション I			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	5302

授業目的と到達目標

「コンセプトメイキング・キーワード設定・市場調査→サムネール→ラフ案→データ作成」この流れを身につける

授業概要

最終的な見栄えよりも、まずはオンリーワンにたどり着くためのプロセスを大事にする

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役グラフィックデザイナーで、実際のデザインの現場で Illustrator、Photoshop を操作している。また、アートイベントに多数参加、または自らアートイベントを企画・運営している。
課題完成度	50%	
プレゼンテーション	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	プレゼンテーション I			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	5302

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	自身の名刺デザインを、使う相手・TPO を考慮し 10 種の案出し
第 2 回	名刺デザイン案を 3 種に絞り、紙を選定してプリント→クラス全員と名刺交換
第 3 回	美専のピクトグラム 5 種類制作 美専の「カラー」を絞りコンセプトメイキング
第 4 回	美専のピクトグラム 5 種類制作 美専の「カラー」を絞りコンセプトメイキング
第 5 回	美専のピクトグラム 5 種類制作 プレゼン
第 6 回	ブランドロゴ・マークデザイン制作「和菓子の福田屋」店舗の分析 (場所や背景、ターゲットなど)
第 7 回	ブランドロゴ・マークデザイン制作「和菓子の福田屋」店舗の分析 (場所や背景、ターゲットなど)
第 8 回	ブランドロゴ・マークデザイン制作「和菓子の福田屋」店舗の分析 (場所や背景、ターゲットなど)
第 9 回	ブランドロゴ・マークデザイン制作 プレゼン
第 10 回	お菓子のパッケージリニューアルデザイン制作 悪い点 10 個・改良点 10 個
第 11 回	お菓子のパッケージリニューアルデザイン制作 悪い点 10 個・改良点 10 個
第 12 回	お菓子のパッケージリニューアルデザイン制作 悪い点 10 個・改良点 10 個
第 13 回	お菓子のパッケージリニューアルデザイン制作 プレゼン
第 14 回	お菓子の中刷り広告 (A3)
第 15 回	お菓子の中刷り広告 (A3) プレゼン

受講上の注意

デザインを制作するにあたり、コンセプト・キーワード設定・市場調査の大事さを感じてほしい

特記事項

科目名	GD基礎			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	4103

授業目的と到達目標

デザインの要素となる形態をデザイン・マテリアル（素材）を通して研究し、観察力・表現力・発想力・造形力を活かしたアイデア表現と、配色・文字・レイアウトなどのバランスを総合的に考えデザインの基礎を修得する。

授業概要

グラフィック表現におけるデザイン・マテリアル（素材）研究。デザイン媒体の素材、文字、画像、配色などの基本を知り、効果的な表現技術を活かし、デザインの基礎を修得する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	会社でのグラフィックデザイン職務 15 年、フリー現役デザイナー 23 年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、グラフィックデザインの基礎を中心に幅広く指導します。
課題提出	60%	
出席評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルプリント配布・Design Basic Book

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	GD基礎			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	4103

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス/観察力・表現力・発想力を活かしたアイデア表現
第2回	ファクツラ/テクスチャ/フロタージュ
第3回	文字による発想表現
第4回	紙素材による表現力
第5回	アイデア表現
第6回	デザインの構造&基礎
第7回	タイポグラフィ/字間・行間
第8回	文字・ロゴ/バランスと構造効果
第9回	ハンドタオールトータルデザイン提案
第10回	ロゴ&マーク制作
第11回	パッケージ図面&W ダミー制作
第12回	パース2点透視スケッチ
第13回	ハンドタオールデザイン/配色とイメージ
第14回	販促物制作
第15回	プレゼン

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	GD媒体			教員名	喜多 茂博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	3102

授業目的と到達目標

GD基礎を基本に、各種媒体に触れ、ルールやスキルを学び、独自の表現力・創造力・技術力を追求する。

授業概要

グラフィックデザインの各種媒体における表現や技術を実践演習を通じて習得。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	会社でのグラフィックデザイン職務15年、フリー現役デザイナー23年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、グラフィックデザインの基礎を中心に幅広く指導します。
課題提出	60%	
出席評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルプリント配布・Design Basic Book

参考書・参考文献

参考URL

科目名	GD媒体			教員名	喜多 茂博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	3102

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アイデアの出し方(発想表現)
第2回	ロゴ・シンボルマーク
第3回	ピクトグラム
第4回	MAP 制作
第5回	図表・グラフ/写実的&デフォルメ表現
第6回	発想を形に (オリジナルドリンクラベル)
第7回	CD ジャケット→イメージ制作
第8回	カレンダー制作
第9回	書体のイメージ→制作
第10回	販促物制作
第11回	テーマカラーに基づいたPOP ツール
第12回	チラシ等紹介 (テーマ・目的を明確に)
第13回	チラシ制作/伝わる大きさの決め方、余白の機能と活用
第14回	パッケージ制作/形状・図面
第15回	プレゼン

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	GD媒体			教員名	喜多 茂博		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	3408

授業目的と到達目標

GD基礎を基本に、各種媒体に触れ、ルールやスキルを学び、独自の表現力・創造力・技術力を追求する。

授業概要

グラフィックデザインの各種媒体における表現や技術を実践演習を通じて習得。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	会社でのグラフィックデザイン職務15年、フリー現役デザイナー23年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、グラフィックデザインの基礎を中心に幅広く指導します。
課題提出	60%	
出席評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルプリント配布・Design Basic Book

参考書・参考文献

参考URL

科目名	GD媒体			教員名	喜多 茂博		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	3408

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アイデアの出し方(発想表現)
第2回	ロゴ・シンボルマーク
第3回	ピクトグラム
第4回	MAP 制作
第5回	図表・グラフ/写実的&デフォルメ表現
第6回	発想を形に (オリジナルドリンクラベル)
第7回	CD ジャケット→イメージ制作
第8回	カレンダー制作
第9回	書体のイメージ→制作
第10回	販促物制作
第11回	テーマカラーに基づいたPOP ツール
第12回	チラシ等紹介 (テーマ・目的を明確に)
第13回	チラシ制作/伝わる大きさの決め方、余白の機能と活用
第14回	パッケージ制作/形状・図面
第15回	プレゼン

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	フォトデザイン I			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2101

授業目的と到達目標

写真の基礎知識と技術の修得。

授業概要

写真の基礎知識（カメラメカニズム、現像、プリントの仕組と方法、基礎ライティング）を学習する。写真撮影、画像処理、プレゼンテーションを通して表現を学習する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本を中心に幅広く指導。
出席、作品、授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フォトデザイン I			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2101

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基礎概論①
第3回	基礎概論②
第4回	基礎実践撮影
第5回	基礎実践画像処理、プレゼンテーション
第6回	屋外ロケーション撮影
第7回	Photoshop 基本
第8回	プレゼンテーション
第9回	テーマ別写真制作 撮影
第10回	テーマ別写真制作 編集
第11回	テーマ別写真制作 仕上げ、プレゼンテーション
第12回	組写真撮影
第13回	Photoshop 応用①
第14回	Photoshop 応用②
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	フォトデザイン I			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	4324

授業目的と到達目標

写真の基礎知識と技術の修得。

授業概要

写真の基礎知識（カメラメカニズム、現像、プリントの仕組と方法、基礎ライティング）を学習する。写真撮影、画像処理、プレゼンテーションを通して表現を学習する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本を中心に幅広く指導。
出席、作品、授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フォトデザイン I			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	4324

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	ガイダンス
第 2 回	基礎概論①
第 3 回	基礎概論②
第 4 回	基礎実践撮影
第 5 回	基礎実践画像処理、プレゼンテーション
第 6 回	屋外ロケーション撮影
第 7 回	Photoshop 基本
第 8 回	プレゼンテーション
第 9 回	テーマ別写真制作 撮影
第 10 回	テーマ別写真制作 編集
第 11 回	テーマ別写真制作 仕上げ、プレゼンテーション
第 12 回	組写真撮影
第 13 回	Photoshop 応用①
第 14 回	Photoshop 応用②
第 15 回	プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	フォトデザイン I			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	5117

授業目的と到達目標

写真の基礎知識と技術の修得。

授業概要

写真の基礎知識（カメラメカニズム、現像、プリントの仕組と方法、基礎ライティング）を学習する。写真撮影、画像処理、プレゼンテーションを通して表現を学習する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本を中心に幅広く指導。
出席、作品、授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フォトデザイン I			教員名	藤原 純子		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	5117

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	ガイダンス
第 2 回	基礎概論①
第 3 回	基礎概論②
第 4 回	基礎実践撮影
第 5 回	基礎実践画像処理、プレゼンテーション
第 6 回	屋外ロケーション撮影
第 7 回	Photoshop 基本
第 8 回	プレゼンテーション
第 9 回	テーマ別写真制作 撮影
第 10 回	テーマ別写真制作 編集
第 11 回	テーマ別写真制作 仕上げ、プレゼンテーション
第 12 回	組写真撮影
第 13 回	Photoshop 応用①
第 14 回	Photoshop 応用②
第 15 回	プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	色彩演習 I			教員名	浜本 隆司		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	5103

授業目的と到達目標

色彩についての理論を理解し、その実践を通して色彩士検定試験 3級合格を目指す。色彩の基礎を学びながら、身の回りに見られる配色の意図を理解し、自身の作品制作においての色彩計画に生かせるように学んでいく。

授業概要

教科書をもとに、P.C.C.S 表色系を中心にしながら、色彩の面白さと重要性を学ぶ。毎回その日の内容の小テストを行う。また彩色実習や配色カードを用いた実習など、実際に色を用いながら、理解を深めていく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は大きな絵画を中心にオブジェやインスタレーションなどのアート作品の制作を、40年以上続けています。個展や企画グループ展で関西、愛知、東京、そして海外での発表経験が多くありますので、アートの発表現場を通した目で、制作と発表の指導を行なっています。
小テスト、課題提出	60%	
模擬試験	30%	
平常点	10%	
	%	
	%	

教科書

Color Master basic 出) NPO 法人アデック出版局

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	色彩演習 I			教員名	浜本 隆司		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	5103

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	ガイダンス、色のなりたち - 色とは何か、色と光の関係
第 2 回	混色について - 加法混色、減法混色
第 3 回	色相環を作る - 12 色相環を彩色して制作する
第 4 回	色の表示方法 - PCCS 表示法とマンセルシステム
第 5 回	PCCS 表示法の演習 - 配色カードによる
第 6 回	色の知覚効果 - 対比と同化
第 7 回	色の心理効果 - 寒暖感、軽重感、色のイメージ
第 8 回	色の心理効果 - 色の連想、象徴性
第 9 回	色彩調和 - 色相、トーンによる類似と対比
第 10 回	色彩調和 - ナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
第 11 回	色彩調和 - ダイアード、トライアード
第 12 回	色彩士検定 3 級模擬試験 1 回目
第 13 回	色彩士検定 3 級模擬試験 2 回目
第 14 回	チラシを読み解く - これまで学んだ内容をもとに、チラシのデザインを解析する
第 15 回	チラシを読み解く - 自作を基に

受講上の注意

教科書をもとに進みますので、各自購入しておいてください。日本色研 配色カード 158a も使用しますので、合わせて購入しておくこと。

特記事項

科目名	基礎造形			教員名	森村 誠		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2301

授業目的と到達目標

平面・立体作品の基礎技術・知識・発想力を体験的に学び、各専門分野の制作に対応できること及び、最低限度自分の制作物について自分の言葉で説明ができることを授業の到達目標とします。

授業概要

素材に対する意味要素、テーマに対する切り口など、作品制作に対する考え方を学び、完成度を追及する作品制作の技術力・発想力の育成を行うことを目的とした実習です。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	基礎造形に関して、美術作家の経験を元に指導します。
出席度：全日数 100 とする 70 可&受講状況	30%	
研究度：制作研究・実習・習熟度	30%	
制作・作品評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルのプリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	基礎造形			教員名	森村 誠		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2301

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス・オリエンテーション
第2回	「点～円の画面構成：浮遊する108個の●」。平面構成における「●」の「造形的存在」を探り「視覚効果」を、感覚的配列や構成により幾何学的視覚効果を表現する。ポスターカラー「黒」を使い「白(白地)黒」を製図器・筆によるベタ塗の技術体験をする。制作物のプレゼンテーション。
第3回	〃
第4回	複数の線列利用による「造形表現(集積面のイラスト化)の図案表現と時間経過の可能性」1使用前・使用后、過去・現在、現在・未来などアイデア図案(線の長短・強弱・配置・校正・集・散など)。規則正しい線列にアイデア図案を託す。烏口の線幅を駆使し、図案構成・描画の訓練。制作物のプレゼンテーション。
第5回	〃
第6回	紙ケント立体造形ケント紙でのランプシェードの作成。切り込み+折り曲げ、繰返+連結により、12cmの立方体ランプシェードを制作する。単純な幾何学的カットによる折込や折曲げを駆使し、1面を立体表現の1ピースとし、電源側を除く5面を体連続(repetition)し、ランプシェードを作成する。制作物のプレゼンテーション
第7回	〃
第8回	〃
第9回	印刷物の意味と質感について印刷物の意味(各メディアの意味:例;新聞、ファッション誌、DM等の意味)と印刷物の質感(仕上げ・厚み・紙の種類など)を考慮してシュールな世界をコラージュで制作する。制作物のプレゼンテーション。参考資料:シュールレアリズムの作品画像など
第10回	〃
第11回	引用と盗用について引用(パロディ)と盗用(パクリ)の違いを理解し、質の高いパロディ作品(平面/立体/素材は問わず)の制作参考資料:デザインから現代美術のパロディ作品画像など、
第12回	〃
第13回	根付の制作根付についての基本情報の講義・根付の実物を使用して、根付の機能性などを体感する。現代における「根付」にたいするコンセプトの構築。制作+完成+プレゼンテーション
第14回	〃
第15回	〃

受講上の注意

特記事項

科目名	基礎造形			教員名	森村 誠		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	4129

授業目的と到達目標

平面・立体作品の基礎技術・知識・発想力を体験的に学び、各専門分野の制作に対応できること及び、最低限度自分の制作物について自分の言葉で説明ができることを授業の到達目標とします。

授業概要

素材に対する意味要素、テーマに対する切り口など、作品制作に対する考え方を学び、完成度を追及する作品制作の技術力・発想力の育成を行うことを目的とした実習です。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	基礎造形に関して、美術作家の経験を元に指導します。
出席度：全日数100とする70可&受講状況	30%	
研究度：制作研究・実習・習熟度	30%	
制作・作品評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルのプリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	基礎造形			教員名	森村 誠		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	4129

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス・オリエンテーション
第2回	「点～円の画面構成：浮遊する108個の●」。平面構成における「●」の「造形的存在」を探り「視覚効果」を、感覚的配列や構成により幾何学的視覚効果を表現する。ポスターカラー「黒」を使い「白(白地)黒」を製図器・筆によるベタ塗の技術体験をする。制作物のプレゼンテーション。
第3回	〃
第4回	複数の線列利用による「造形表現(集積面のイラスト化)の図案表現と時間経過の可能性」1使用前・使用后、過去・現在、現在・未来などアイデア図案(線の長短・強弱・配置・校正・集・散など)。規則正しい線列にアイデア図案を託す。烏口の線幅を駆使し、図案構成・描画の訓練。制作物のプレゼンテーション。
第5回	〃
第6回	紙ケント立体造形ケント紙でのランプシェードの作成。切り込み+折り曲げ、繰返+連結により、12cmの立方体ランプシェードを制作する。単純な幾何学的カットによる折込や折曲げを駆使し、1面を立体表現の1ピースとし、電源側を除く5面を体連続(repetition)し、ランプシェードを作成する。制作物のプレゼンテーション
第7回	〃
第8回	〃
第9回	印刷物の意味と質感について印刷物の意味(各メディアの意味:例;新聞、ファッション誌、DM等の意味)と印刷物の質感(仕上げ・厚み・紙の種類など)を考慮してシュールな世界をコラージュで制作する。制作物のプレゼンテーション。参考資料:シュールレアリズムの作品画像など
第10回	〃
第11回	引用と盗用について引用(パロディ)と盗用(パクリ)の違いを理解し、質の高いパロディ作品(平面/立体/素材は問わず)の制作参考資料:デザインから現代美術のパロディ作品画像など、
第12回	〃
第13回	根付の制作根付についての基本情報の講義・根付の実物を使用して、根付の機能性などを体感する。現代における「根付」にたいするコンセプトの構築。制作+完成+プレゼンテーション
第14回	〃
第15回	〃

受講上の注意

特記事項

科目名	デッサン			教員名	浜本 隆司		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	2312

授業目的と到達目標

クリエイターとして必要な”ものを正確に観察し表現する”デッサン力を身につける

授業概要

造形の基礎となるデッサンの作業を通じて、構合力・造形力・描写力の育成を図ります。デザインの業務を考慮し、鉛筆デッサンのみに絞る形で実習を行います。具体的な鉛筆の使い方に始まり、構図の選定、透視図法、立体感の表現法、質感の描き分け方、タッチの入れ方等を習得しデッサン力及び描写力の向上と表現の基礎を学びます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員は大きな絵画を中心にオブジェやインスタレーションなどのアート作品の制作を、40年以上続けています。個展や企画グループ展で関西、愛知、東京、そして海外での発表経験が多くあります。アートの発表現場を通した目で、強い表現力を身につける指導を行なっています。
技術の習熟度	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デッサン			教員名	浜本 隆司		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	2312

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス デッサンとは
第2回	基本形のデッサン 立方体
第3回	基本形のデッサン 円柱
第4回	基本形のデッサン 球体
第5回	質感表現1 コンクリートブロック
第6回	質感表現2 スプーン+
第7回	質感表現3 ガラス製品1
第8回	質感表現 4 軍手
第9回	複数モチーフのデッサン1 植木鉢とシュロ縄
第10回	複数モチーフのデッサン1 植木鉢とシュロ縄
第11回	複数モチーフのデッサン2 ビン
第12回	複数モチーフのデッサン2 ビン
第13回	スケッチ1 校内をスケッチする (透視図法・遠近法のトレーニング)
第14回	スケッチ1 校内をスケッチする (透視図法・遠近法のトレーニング)
第15回	総合評価

受講上の注意

モチーフなどは、主に学校装備のものを使用する。

特記事項

科目名	デッサン			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	1303

授業目的と到達目標

デザインの業務においては自らが構想した意匠を「他者に簡潔に伝達する」という作業が必須となります。意匠の伝達は、確かな技術力があって始めて達成しうるものです。鉛筆を使って短時間でイメージスケッチを作成しうる能力は、確かなデッサン力があって初めて発揮する事が出来る所となります。この授業では、デザインの業務において必須とされる、鉛筆を使った伝達力の養成を最終的な目的とした授業を行います。

授業概要

造形の基礎となるデッサンの作業を通じて、構成力・造形力・描写力の育成を図ります。デザインの業務を考慮し、鉛筆デッサンのみに絞る形で実習を行います。具体的な鉛筆の使い方に始まり、構図の選定、透視図法、立体感の表現法、質感の描き分け方、タッチの入れ方等を習得しデッサン力及び描写力の向上と表現の基礎を学びます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターによりビジュアルコミュニケーションの技術力の育成に主眼を置いた指導をします。
技術の習熟度	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デッサン			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	1	履修コード	1303

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基礎立体 立方体
第3回	基礎立体 球体
第4回	基礎立体 円柱
第5回	質感表現 コンクリートブロック
第6回	質感表現 スプーン (金属)
第7回	質感表現 ガラスのコップ
第8回	質感表現 手袋 (布)
第9回	複数のモチーフの構成 1 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
第10回	複数のモチーフの構成 2 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
第11回	複数のモチーフの構成 3 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第12回	複数のモチーフの構成 4 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第13回	スケッチ 1 校内でスケッチする (透視図法・遠近法のトレーニング)
第14回	スケッチ 2 校内でスケッチする (透視図法・遠近法のトレーニング)
第15回	上記課題の中から加筆したい作品に自由に加筆

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	デッサン			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン			年次	1	履修コード	3302

授業目的と到達目標

デザインの業務においては自らが構想した意匠を「他者に簡潔に伝達する」という作業が必須となります。意匠の伝達は、確かな技術力があって始めて達成しうるものです。鉛筆を使って短時間でイメージスケッチを作成しうる能力は、確かなデッサン力があって初めて発揮する事が出来る所となります。この授業では、デザインの業務において必須とされる、鉛筆を使った伝達力の養成を最終的な目的とした授業を行います。

授業概要

造形の基礎となるデッサンの作業を通じて、構成力・造形力・描写力の育成を図ります。デザインの業務を考慮し、鉛筆デッサンのみに絞る形で実習を行います。具体的な鉛筆の使い方に始まり、構図の選定、透視図法、立体感の表現法、質感の描き分け方、タッチの入れ方等を習得し、デッサン力及び描写力の向上と表現の基礎を学びます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターによりビジュアルコミュニケーションの技術力の育成に主眼を置いた指導をします。
技術の習熟度	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	

教科書

参考プリントなどは、状況に応じて配付する。

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デッサン			教員名	大村 忠久		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、デジタルデザイン			年次	1	履修コード	3302

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	基礎立体 立方体
第3回	基礎立体 球体
第4回	基礎立体 円柱
第5回	質感表現 コンクリートブロック
第6回	質感表現 スプーン (金属)
第7回	質感表現 ガラスのコップ
第8回	質感表現 手袋 (布)
第9回	複数のモチーフの構成 1 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
第10回	複数のモチーフの構成 2 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
第11回	複数のモチーフの構成 3 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第12回	複数のモチーフの構成 4 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
第13回	スケッチ 1 校内でスケッチする (透視図法・遠近法のトレーニング)
第14回	スケッチ 2 校内でスケッチする (透視図法・遠近法のトレーニング)
第15回	上記課題の中から加筆したい作品に自由に加筆

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	デザインスケッチ			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	5301

授業目的と到達目標

より高い描写力と表現力の構築観察力と集中力の養成

授業概要

より正確な技術力と高度な表現力の修得

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、基礎となるデッサン・ドローイング等の技術習得、アイデアスケッチ表現の指導を行う。」
課題内容の理解度、完成度	50%	
取り組みと到達度	30%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザインスケッチ			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	5301

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	線透視法(パース)と陰影表現について。「三面図」課題
第2回	「立体文字」遠近法の理解と遠近法を使ったスケッチ表現
第3回	「写真模写」モノクロ写真：カメラ、鉛筆による描写表現
第4回	「写真模写」モノクロ写真：カメラ、鉛筆による描写表現
第5回	「写真模写」モノクロ写真：人物、鉛筆による描写表現
第6回	「写真模写」モノクロ写真：人物、鉛筆による描写表現
第7回	「写真模写」カラー写真：車、色鉛筆による色彩表現
第8回	「写真模写」カラー写真：車、色鉛筆による色彩表現
第9回	「写真模写」カラー写真：動物、色鉛筆による表現
第10回	「写真模写」カラー写真：動物、色鉛筆による表現
第11回	「果物・野菜」水彩絵の具、混色と重色・線やタッチ。
第12回	「ひまわり」水彩絵の具、陰影と色彩の表現
第13回	「紙コップ」鉛筆と白鉛筆・光と陰を描く
第14回	「顔」眼・鼻・口などパーツごとに表情を描写表現
第15回	「自画像」

受講上の注意

集中力と根気、観察力を！！

特記事項

科目名	グラフィックデザイン I			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2302

授業目的と到達目標

色・形・構図、文字の基本的な形を学習する。手作業による丁寧な作業により制作に対する基本姿勢を学ぶ。PC のスキルを上達させる。

授業概要

●絵の具による平面構成。基本帰化形態からのパターンを考案。●レタリング。文字の成り立ちを知る。●対象をリサーチし、ポスターを制作。手描き。●ピクトグラム 制作・PC スキルの向上●進級制作

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
授業への取り組み	30%	
作品評価	70%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	グラフィックデザイン I			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	1	履修コード	2302

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス 基本の和文レタリング
第2回	基本の英文・数字のレタリング
第3回	ユニットによる平面構成
第4回	ユニットによる平面構成
第5回	ユニットによる平面構成 合評
第6回	友達ポスター
第7回	友達ポスター
第8回	友達ポスター
第9回	イラストレーター演習 進級制作
第10回	進級制作
第11回	進級制作
第12回	進級制作
第13回	友達ポスター
第14回	友達ポスター
第15回	友達ポスター 合評

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	デザイン各論 I			教員名	高濱 敦彦		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	5 時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	6501

授業目的と到達目標

シンボルマーク、ブランドロゴタイプからデザインの目的、考え方を教授していく。デザインをコミュニケーションとして考える基礎を、各自シンボルマーク、ロゴタイプを制作していくなかで、整理させていく。

授業概要

シンボルマーク、ブランドロゴタイプの資料提示から、各自の資料収集し、仮定の企業や店舗、施設等を想定して、実制作を通じて考え方を学んでいく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	広告、グラフィックデザインの会社を経営し、現在もアートディレクターの実務を実践。デザイナーとして必要なスキルのアップ、発想の視点や構想等も指導していきます。
出席率	60%	
取り組む姿勢、授業態度	20%	
表現力、完成度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザイン各論 I			教員名	高濱 敦彦		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	5 時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	6501

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	デザイン資料提示
第 2 回	デザイン資料提示
第 3 回	マーク、ロゴタイプの実社会での制作プロセス説明
第 4 回	マーク、ロゴタイプの実社会での制作プロセス説明
第 5 回	各自で資料収集 (資料点数 50 点ぐらい)
第 6 回	各自で資料収集 (資料点数 50 点ぐらい)
第 7 回	各自で資料収集 (資料点数 50 点ぐらい)
第 8 回	各自で資料収集 (資料点数 50 点ぐらい)
第 9 回	各自架空の企業想定し、ネーミング、マーク、ロゴタイプを数点制作
第 10 回	各自架空の企業想定し、ネーミング、マーク、ロゴタイプを数点制作
第 11 回	各自架空の企業想定し、ネーミング、マーク、ロゴタイプを数点制作
第 12 回	各自架空の企業想定し、ネーミング、マーク、ロゴタイプを数点制作
第 13 回	各自架空の企業想定し、ネーミング、マーク、ロゴタイプを数点制作
第 14 回	制作したものを発表プレゼンテーション
第 15 回	最終の修正デザインを提出 (評価)

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	デザイン各論Ⅱ			教員名	高濱 敦彦		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	5時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	6502

授業目的と到達目標

企業広告／ポスター、サイト広告の目的と役割を教授し、各自資料の収集で、自分の興味あるデザインを刺激し、架空の企業でのポスター制作を実習を通じて実社会の目的を認識させる。

授業概要

資料の提示、ポスターやサイト広告の現状のや目的、役割を講義して、資料の収集から、各自架空の企業や店舗、施設を想定してポスターの制作を実制作する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	広告、グラフィックデザインの会社を経営し、現在もアートディレクターの実務を実践。デザイナーとして必要なスキルのアップ、発想の視点や構想等も指導していきます。
出席率	60%	
取り組む姿勢、授業態度	20%	
表現力、完成度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザイン各論Ⅱ			教員名	高濱 敦彦		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	5時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	6502

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	資料提示とデザインの考え方講義
第2回	資料提示とデザインの考え方講義
第3回	資料提示とデザインの考え方講義
第4回	資料提示とデザインの考え方講義
第5回	ポスター資料各自収集
第6回	ポスター資料各自収集
第7回	ポスター資料各自収集
第8回	ポスター資料各自収集
第9回	架空の企業想定でポスター制作実習
第10回	架空の企業想定でポスター制作実習
第11回	架空の企業想定でポスター制作実習
第12回	架空の企業想定でポスター制作実習
第13回	架空の企業想定でポスター制作実習
第14回	ポスター作品プレゼンテーション
第15回	最終修正デザイン提出 (評価)

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	牧野 博泰		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	2201

授業目的と到達目標

グラフィックデザインにいろいろな仕事があることを理解し、自分に合った仕事を見つける・学ぶ・習得する

授業概要

グラフィックデザインの現場について、課題等を交えながら詳しく指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーで、実際のデザインの現場で Illustrator、Photoshop を操作している。また、アートイベントに多数参加、または自らアートイベントを企画・運営している。
課題完成度	50%	
プレゼンテーション	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	キャリアプログラムⅡ			教員名	牧野 博泰		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	2201

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アンケート (自身の得手不得手、将来就きたい職種、学校を卒業してからの10年計画・・・など)
第2回	アンケートのいくつかを考慮しながら、「自分をデザインする」ことについて (インターンやアルバイト推奨)
第3回	グラフィックデザインで、どんなことができる? やりたい? (自分のやりたいこと、身の周りに興味を持つ)
第4回	デザインに必要な素材 (紙・印刷など)、ブレン (カメラマン・ライターなど) を紹介
第5回	コミュニケーションの重要性について (言葉遣いや専門用語など)
第6回	No.1、オンリーワンのデザインを作るために必要なこと (コンセプト・サムネール・資料探し・分析)
第7回	グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介①「タイポグラフィ」について
第8回	タイポグラフィ制作→プレゼン
第9回	グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介②「編集」について
第10回	編集制作→プレゼン
第11回	グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介③「パッケージ」について
第12回	パッケージ制作→プレゼン
第13回	ポートフォリオの重要性について (目的と効果、自身をアピールする、就活について、など)
第14回	ポートフォリオの制作/全体構想 (プロット)
第15回	14週の授業で学んだこと、感じたことをレポートとして制作

受講上の注意

グラフィックデザインを武器として、いろいろな仕事があることを理解し、興味を持てるものに的を絞ってものづくりの楽しさを再認識してほしい

特記事項

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	2202

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは、「自分が将来どのようにになりたいのか、どんな自分でありたいのかを理解し、人生を主体的に設計・実行していくこと」である。この授業では、主に就職や大学編入、留学、起業など様々な選択肢があることを理解し、「100年時代」を自分らしく悔いなく生きる「キャリアプランニング能力」を養うことを目的とする。様々なワークを通じて自己理解や仕事理解を深め、未来を切り開く力を育む。

授業概要

働き方改革以降、多様な働き方の実現が推奨され、テレワークやフレックスタイム制などを導入する企業が増えた。また、自分の好きな時間・場所・複数の仕事をするなど、ワークライフバランスや、やりたいことを重視した働き方も珍しくなくなった。選択肢が増えたからこそ、自分の特性や興味をいかし「自分らしい幸せな生き方」を選択できるよう、自己分析や企業分析などを通じて、人生をデザインする力を養い実践する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は国家資格キャリアコンサルタントを持ち、過去専門学校の就職課にて就職率98%に尽力。前職は、株式会社中川政七商店グループにて店舗教育担当を務め、人事を含む各人材に合わせたキャリアデザインの構築、自己理解の促進、現場指導も担った。また多文化共生に取り組む、現役の日本語教師でもある。
課題提出率	80%	
受講姿勢	20%	
	%	
	%	

教科書

就職塾キャリアアカデミー 「納得の内定」をめざす就職活動1冊目の教科書2005出) KADOKAWA

参考書・参考文献

就職四季報2025・2026

2025・2026年版 SPI3 (言語・非言語) をひとつひとつわかりやすく。(就活をひとつひとつシリーズ)

図解「いいキャリア」の育て方 「5つの資」から考える人生戦略著) 青田 勉

参考 URL

リクナビ <https://job.rikunabi.jp/>

マイナビ <https://job.mynavi.jp/>

美大芸大就職ナビ <https://bidai-geidai.jp/>

科目名	キャリアプログラムⅢ			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	2202

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	自己紹介 キャリアプログラムの概要と必要性 自分らしい生き方とは?
第2回	多様な働き方と働く意義を考える (内的キャリア・外的キャリア) 就職活動を取り巻く環境の変化
第3回	キャリアシミュレーションプログラム 職業生活の中で起こるさまざまな出来事を疑似体験し、結果を発表するグループワーク
第4回	ライフチャート 過去の自分から興味関心、強み弱みを発見する
第5回	プレゼンテーション型自己紹介 弱みをカバーする自己PRとは?
第6回	自己PR発表
第7回	業界・企業分析をする 企業が求める人材を知り、社会的役割と自己実現を考える
第8回	業界・企業分析発表
第9回	就活について考える 一般常識・SPI・Portfolio・冬季インターンシップ
第10回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう① 自分とは何者か 1 on 1 面談
第11回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう② 志望動機 1 on 1 面談
第12回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう③ 内定をもらったエントリーシート 1 on 1 面談
第13回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう④ 総括 1 on 1 面談
第14回	対面・オンライン面接 面接のマナー、集団面接と個人面接 (就活組はスーツ着用)
第15回	総括 変化の早い時代に、自分らしく生き抜く100年時代のキャリアデザイン

受講上の注意

特記事項

科目名	GD研究			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	3401

授業目的と到達目標

グラフィックデザイン表現と媒体研究身の廻りにある様々な表現媒体を取り上げ、レイアウトや配色の構成・造形要素について分析・考察をし、実践的に考える

授業概要

それぞれのメディアに対し、調査・比較考察・研究。分析・比較研究と共に自己の発想・アイデア考察・創造力を磨き、幅広いコミュニケーション能力と表現力を身につける。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、観察・収集・分析・考察する事と、幅広い表現方法等の指導を行う。」
課題作品に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	GD研究			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	3401

授業計画 (各回予定)

授業内容							
第1回	ガイダンス 「自己分析・自己PR プリント」						
第2回	「DM、チラシ」	レイアウト構成や配色について分析・比較考察。				分析考察まとめ	
第3回	「DM、チラシ」	レイアウト構成や配色について分析・比較考察。				分析考察まとめ	
第4回	「ロゴ・マーク」	サンプリング調査。造形的要素について分析・考察。					
第5回	「ロゴ・マーク」	ロゴマーク制作					
第6回	「リーフレット」	三つ折り・四つ折りリーフレットのサンプリング調査比較考察。					まとめ
第7回	「リーフレット」	三つ折りリーフレット制作					
第8回	「リーフレット」	三つ折りリーフレット制作					
第9回	「リーフレット」	三つ折りリーフレット制作					
第10回	「書籍・雑誌」	文庫本カバー表紙デザインのサンプリング調査・ジャンル別比較考察。まとめ					
第11回	「書籍・雑誌」	文庫本カバー表紙制作					
第12回	「書籍・雑誌」	文庫本カバー表紙制作					
第13回	「書籍・雑誌」	文庫本カバー表紙制作					
第14回	「プロフィール冊子」	A6 サイズ	面付け、両面印刷				
第15回	「プロフィール冊子」	A6 サイズ	表紙制作				

受講上の注意

身近にある物のデザインについて考察をしてみる事にポイントを置いて進めていきます。

特記事項

科目名	フォトデザインII			教員名	藤原 純子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	3104

授業目的と到達目標

テーマに沿った写真表現の効果・研究。表現技術の体験的試みと指示原稿の制作。ビジュアルデザイン処理・原稿の創作～作品の制作。

授業概要

企画～撮影・技術のアートプラン等、コンセプトメイキングから表現効果の実践・実感撮影。実践のアイデア視点と写真創作の効果を探り、表現の効果を考察研究、オリジナル企画の写真表現戦略を構築・創作～作品の制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本から応用まで幅広く指導。
出席・作品・授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フォトデザインII			教員名	藤原 純子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	3104

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	応用実践撮影
第3回	応用実践画像処理、プレゼンテーション
第4回	写真 ポスター制作 撮影
第5回	写真 ポスター制作 編集
第6回	写真 ポスター制作 仕上げ、プレゼンテーション
第7回	写真 ポストカード制作 撮影
第8回	写真 ポストカード制作 編集
第9回	写真 ポストカード制作 仕上げ、プレゼンテーション
第10回	ポートレート制作 撮影
第11回	ポートレート制作 編集
第12回	ポートレート制作 仕上げ、プレゼンテーション
第13回	写真集制作 撮影
第14回	写真集制作 編集
第15回	写真集制作 仕上げ、プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	フォトデザインII			教員名	藤原 純子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	3106

授業目的と到達目標

テーマに沿った写真表現の効果・研究。表現技術の体験的試みと指示原稿の制作。ビジュアルデザイン処理・原稿の創作～作品の制作。

授業概要

企画～撮影・技術のアートプラン等、コンセプトメイキングから表現効果の実践・実感撮影。実践のアイデア視点と写真創作の効果を探り、表現の効果を考察研究、オリジナル企画の写真表現戦略を構築・創作～作品の制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本から応用まで幅広く指導。
出席・作品・授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フォトデザインII			教員名	藤原 純子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	3106

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	応用実践撮影
第3回	応用実践画像処理、プレゼンテーション
第4回	写真 ポスター制作 撮影
第5回	写真 ポスター制作 編集
第6回	写真 ポスター制作 仕上げ、プレゼンテーション
第7回	写真 ポストカード制作 撮影
第8回	写真 ポストカード制作 編集
第9回	写真 ポストカード制作 仕上げ、プレゼンテーション
第10回	ポートレート制作 撮影
第11回	ポートレート制作 編集
第12回	ポートレート制作 仕上げ、プレゼンテーション
第13回	写真集制作 撮影
第14回	写真集制作 編集
第15回	写真集制作 仕上げ、プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	フォトデザインII			教員名	藤原 純子		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	4127

授業目的と到達目標

テーマに沿った写真表現の効果・研究。表現技術の体験的試みと指示原稿の制作。ビジュアルデザイン処理・原稿の創作～作品の制作。

授業概要

企画～撮影・技術のアートプラン等、コンセプトメイキングから表現効果の実践・実感撮影。実践のアイデア視点と写真創作の効果を探り、表現の効果を考察研究、オリジナル企画の写真表現戦略を構築・創作～作品の制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はフォトグラファーとしての実績経験を元に、写真の基本から応用まで幅広く指導。
出席・作品・授業態度	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フォトデザインII			教員名	藤原 純子		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	4127

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	応用実践撮影
第3回	応用実践画像処理、プレゼンテーション
第4回	写真 ポスター制作 撮影
第5回	写真 ポスター制作 編集
第6回	写真 ポスター制作 仕上げ、プレゼンテーション
第7回	写真 ポストカード制作 撮影
第8回	写真 ポストカード制作 編集
第9回	写真 ポストカード制作 仕上げ、プレゼンテーション
第10回	ポートレート制作 撮影
第11回	ポートレート制作 編集
第12回	ポートレート制作 仕上げ、プレゼンテーション
第13回	写真集制作 撮影
第14回	写真集制作 編集
第15回	写真集制作 仕上げ、プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	DTPデザイン			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	3103

授業目的と到達目標

DTP 作業で使用するグラフィックソフト、Illustrator、Photoshop の基本オペレーションを知り、印刷物作成に必要なデータ作成と入稿までの知識を修得し、デザイン力を養う。

授業概要

デザイン現場での DTP の役割を実践し、基本的な知識・技術・デザイン力を体験的に修得する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	会社でのグラフィックデザイン職務 15 年、フリー現役デザイナー 23 年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、グラフィックデザインの基礎を中心に幅広く指導します。
課題提出	60%	
出席評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルプリント配布・Design Basic Book

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	DTPデザイン			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	3103

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	DTP の役割～流れ制作/印刷物サンプル紹介
第2回	「ペラ物」A4 チラシ制作/印刷と DTP の基本
第3回	トリムマーク・塗りたし・フォルダー整理 等
第4回	グラフィックデータ作成と入稿→制作
第5回	「ページ物見開き」A4/角版写真使用
第6回	画像解像度・写真加工&色校正
第7回	レイアウト・バランス→制作
第8回	文字だけの A4 説明チラシ
第9回	字間、行間による視覚調整→制作
第10回	「ペラ物」B4 フリーレイアウト製作
第11回	紙面上に自由に写真や文字を配置するレイアウト→制作
第12回	「ペラ物」A4 旅行案内チラシ
第13回	伝わる色の使い方・ラフの作り方→制作
第14回	「ペラ物」個展用 A4 両面チラシ/図表と地図
第15回	入稿データ制作→プレゼン

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	マルチメイク表現			教員名	畑 卓也		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	4401

授業目的と到達目標

版画(印刷)の基礎知識とプリント技術を活かした幅広い表現・制作技術の修得。アイデアから完成までのプロセスを学ぶとともに、デザイン・イラスト表現におけるスクリーンプリントの活用を考える。紙の種類やその他素材に触れ、質感を活かした表現を考える。

授業概要

◎スクリーンプリントの印刷技術の原理理解と制作プロセスを学び、スクリーンプリント表現を活かした課題制作。
◎紙や布など素材を活かした印刷。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、スクリーンプリントなど版画表現や造形表現の指導を行う。」
課題作品に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	マルチメイク表現			教員名	畑 卓也		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	4401

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス：カリキュラム説明、版画(印刷)の種類と原理、その他多様なプリント技法について 「スクリーンプリント：ポストカード」 単色・多色刷りポストカード制作 アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作
第2回	「スクリーンプリント：ポストカード」 製版原稿制作、製版用フィルム制作
第3回	「スクリーンプリント：ポストカード」 製版、印刷
第4回	「スクリーンプリント：フルカラー印刷の試み」 フォトショップ4色分解、製版用フィルム制作
第5回	「スクリーンプリント：フルカラー印刷の試み」 製版、印刷
第6回	「スクリーンプリント：カレンダー」 カレンダー制作 スクリーンプリントを活かしたデザインと紙の選択 アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作
第7回	「スクリーンプリント：カレンダー」 製版原稿制作、製版用フィルム制作
第8回	「スクリーンプリント：カレンダー」 製版、印刷
第9回	「スクリーンプリント：カレンダー」 印刷
第10回	「スクリーンプリント：T シャツ」 オリジナル企画デザイン、ロゴマーク・イラスト・キャラクターなど 製版原稿制作、製版用フィルム制作、製版
第11回	「スクリーンプリント：T シャツ」 製版・印刷
第12回	「文庫本上製本・表紙デザイン」 スクリーンプリントを活かしたデザインと素材の選択 アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作
第13回	「文庫本上製本・表紙デザイン」 製版原稿制作、製版用フィルム制作
第14回	「文庫本上製本・表紙デザイン」 製版、印刷
第15回	「文庫本上製本・表紙デザイン」 印刷、製本

受講上の注意

スクリーンプリントではすべて手作業で製版からプリントまでを進めます。汚れてもいい服装で。

特記事項

科目名	マルチメイク表現			教員名	畑 卓也		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	6301

授業目的と到達目標

版画(印刷)の基礎知識とプリント技術を活かした幅広い表現・制作技術の修得。アイデアから完成までのプロセスを学ぶとともに、デザイン・イラスト表現におけるスクリーンプリントの活用を考える。紙の種類やその他素材に触れ、質感を活かした表現を考える。

授業概要

◎スクリーンプリントの印刷技術の原理理解と制作プロセスを学び、スクリーンプリント表現を活かした課題制作。
◎紙や布など素材を活かした印刷。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、スクリーンプリントなど版画表現や造形表現の指導を行う。」
課題作品に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	マルチメイク表現			教員名	畑 卓也		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	6301

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス：カリキュラム説明、版画(印刷)の種類と原理、その他多様なプリント技法について 「スクリーンプリント：ポストカード」 単色・多色刷りポストカード制作 アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作
第2回	「スクリーンプリント：ポストカード」 製版原稿制作、製版用フィルム制作
第3回	「スクリーンプリント：ポストカード」 製版、印刷
第4回	「スクリーンプリント：フルカラー印刷の試み」 フォトショップ4色分解、製版用フィルム制作
第5回	「スクリーンプリント：フルカラー印刷の試み」 製版、印刷
第6回	「スクリーンプリント：カレンダー」 カレンダー制作 スクリーンプリントを活かしたデザインと紙の選択 アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作
第7回	「スクリーンプリント：カレンダー」 製版原稿制作、製版用フィルム制作
第8回	「スクリーンプリント：カレンダー」 製版、印刷
第9回	「スクリーンプリント：カレンダー」 印刷
第10回	「スクリーンプリント：T シャツ」 オリジナル企画デザイン、ロゴマーク・イラスト・キャラクターなど 製版原稿制作、製版用フィルム制作、製版
第11回	「スクリーンプリント：T シャツ」 製版・印刷
第12回	「文庫本上製本・表紙デザイン」 スクリーンプリントを活かしたデザインと素材の選択 アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作
第13回	「文庫本上製本・表紙デザイン」 製版原稿制作、製版用フィルム制作
第14回	「文庫本上製本・表紙デザイン」 製版、印刷
第15回	「文庫本上製本・表紙デザイン」 印刷、製本

受講上の注意

スクリーンプリントではすべて手作業で製版からプリントまでを進めます。汚れてもいい服装で。

特記事項

科目名	パッケージデザイン			教員名	宮田 綾乃		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	1103

授業目的と到達目標

基本的なパッケージの目的や役割、機能を理解し、商品を魅力的且つ正確に伝える方法を修得する。

授業概要

素材・印刷・入稿データについての基本を、実践を想定した課題を通して学び、目的に沿ったサンプルや企画提案書を制作する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事務所、広告企画制作プロダクション勤務を経て、現在はフリーランスデザイナー&イラストレーター。これらの経験を基に幅広く指導します。
製作物	60%	
出席・取り組み	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	パッケージデザイン			教員名	宮田 綾乃		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	1103

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス～箱 アイデアラッシュ
第2回	箱 制作・モデル作成
第3回	箱 提出・合評
第4回	缶 アイデアラッシュ～制作
第5回	缶 企画提案書制作
第6回	缶 提出・合評
第7回	キッチンカー アイデアラッシュ
第8回	キッチンカー 制作・モデル作成
第9回	キッチンカー 企画提案書作成
第10回	キッチンカー 提出・合評
第11回	化粧品 アイデアラッシュ
第12回	化粧品 制作
第13回	化粧品 モデル作成
第14回	化粧品 企画提案書制作
第15回	化粧品 提出・合評

受講上の注意

よりクオリティを上げる事を目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

科目名	タイポグラフィ			教員名	長尾 仁美		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	5401

授業目的と到達目標

●グラフィックの基本であるタイポグラフィ表現を習得する。言葉の意味とタイポグラフィの造形の面白さを追求する。●レイアウトにおける文字の役割を知り、そのバランスを学ぶとともにエディトリアルの基本を学ぶ。

授業概要

●四字熟語とオリジナルタイポグラフィ ●アルファベットとオリジナルタイポグラフィ ●グリッドを使ったフォーマット。キャッチ、見出し、本文、キャプションのバランスとレイアウトを4ページで習得。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
授業への取り組み	20%	
作品評価	80%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	タイポグラフィー			教員名	長尾 仁美		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	5401

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス 四字熟語選び
第2回	四字熟語 オリジナルタイポグラフィー
第3回	四字熟語 オリジナルタイポグラフィー
第4回	四字熟語 オリジナルタイポグラフィー
第5回	四字熟語 オリジナルタイポグラフィー
第6回	四字熟語 オリジナルタイポグラフィー 合評
第7回	英文 オリジナルタイポグラフィー
第8回	英文 オリジナルタイポグラフィー
第9回	英文 オリジナルタイポグラフィー
第10回	英文 オリジナルタイポグラフィー 合評
第11回	グリッドシステムによるフォーマット
第12回	エディトリアル基本
第13回	エディトリアル基本
第14回	エディトリアル基本
第15回	エディトリアル基本 合評

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	色彩演習Ⅱ			教員名	藪 晶子		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	5101

授業目的と到達目標

色彩を応用する仕事に就くために必要な実践的知識を習得し、AECD 色彩士検定 2 級合格を目指す。

授業概要

教科書の各セクションに対応する講義と演習を行い色彩演習Ⅰを基にして色彩士検定 2 級合格に必要な色彩についてのより深い知識を習得する。最後の授業で昨年の模擬テストに取り組み採点と解説を行う。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	デザイン事務所でグラフィックデザイナーとして印刷物や書籍制作の実務経験を持つ。幼児を対象としたイベント企画や教材提案を行う事業を主催し、保育園や幼稚園で造形教室、コンピュータ教室、職員 ITC 教育を担当。
平常点 (授業における取組 80%の出席が必要)	40%	
各回課題	30%	
模擬試験	30%	
	%	
	%	

教科書

3 級対応公式テキスト「Color Master BASIC」(カラーマスターベーシック) 出) ADEC 出版局

2 級対応公式テキスト「Color Master STANDARD」(カラーマスタースタンダード) 出) ADEC 出版局

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	色彩演習Ⅱ			教員名	藪 晶子		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	5101

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	色のなりたちと意味
第3回	照明光源、光源の種類
第4回	色の表示方法1 オストワルト表色系
第5回	色の表示方法2 NCS
第6回	色の表示方法3 PCCS
第7回	色の知覚的効果
第8回	色の心理的効果
第9回	色彩調和論1 歴史
第10回	色彩調和論2 各論と実践
第11回	混色の実際、カラーマッチング
第12回	デジタルの色彩1 画像の表現
第13回	デジタルの色彩2 UD と web カラー
第14回	色彩計画
第15回	模擬テストと解説

受講上の注意

欠席した回に作品制作を行った場合は、課外時間を使って最終授業までに提出することが望ましい。

特記事項

描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

科目名	デザイン計画と表現			教員名	宮田 綾乃		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	2303

授業目的と到達目標

広告と販売促進の役割の違いを知り、目的に沿ったデザインをすることを学ぶ。ターゲット設定、コンセプト立案、それに即したデザイン展開を学習する。

授業概要

商品とターゲットを設定し、瓶入り商品のデザインを展開する。 ●コンセプトシート ●ラベルデザイン
●販促物 ●雑誌広告

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デザイン事務所、広告企画制作プロダクション勤務を経て、現在はフリーランスデザイナー&イラストレーター。これらの経験を基に幅広く指導します。
制作物	60%	
出席・取り組み	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザイン計画と表現			教員名	宮田 綾乃		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	2303

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	商品コンセプト
第3回	ラベルデザイン
第4回	ラベルデザイン
第5回	ラベルデザイン
第6回	ラベルデザイン 合評
第7回	学外授業
第8回	イラストレーター演習
第9回	販促物
第10回	販促物
第11回	販促物
第12回	販促物 合評
第13回	雑誌広告
第14回	雑誌広告
第15回	雑誌広告 合評

受講上の注意

よりクオリティを上げる事を目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

科目名	マスタードローイング			教員名	畑 卓也・永田 秋穂		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	2	履修コード	5303

授業目的と到達目標

観察力とより高い表現力の構築根気・集中力

授業概要

ラフスケッチ等で必要な短時間での描写力・表現力の修得画材・技法・色彩等、独自の表現の可能性を探る

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	(畑)「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、基礎となるデッサン・ドローイング等の技術習得、アイデアスケッチ表現の指導を行う。」 (永田) 現役イラストレーター/漫画家が製作・出版の経験を元に指導します。
課題内容の理解度、完成度	50%	
取り組みと到達度	30%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	マスタードローイング			教員名	畑 卓也・永田 秋穂		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン、イラストレーション			年次	2	履修コード	5303

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	「手とロープ」組み合わせやポージングによる空間や動き・表情の表現
第2回	「鏡と折り鶴」鏡面の表現。鏡映のかたちと空間を捉える
第3回	「ワイン瓶とグラス」ホワイトデッサン：黒紙と白鉛筆によるデッサン。光を描く
第4回	「ワイン瓶とグラス」ホワイトデッサン：黒紙と白鉛筆によるデッサン。光を描く
第5回	「アルミホイル」灰色紙に鉛筆と白鉛筆
第6回	「アルミホイル」灰色紙に鉛筆と白鉛筆
第7回	「にぼし」拡大細密描写表現
第8回	「ランタン」ボールペンスケッチ：形を観る事、描く線を意識する
第9回	「ランタン」ボールペンスケッチ：形を観る事、描く線を意識する
第10回	「プラカップ・ビー玉・ピンポン球」灰色紙に色鉛筆
第11回	「プラカップ・ビー玉・ピンポン球」灰色紙に色鉛筆
第12回	「りんご」鉛筆&色鉛筆 (クラフト紙)
第13回	「風景プラス」コラージュスケッチ
第14回	「風景プラス」コラージュスケッチ
第15回	「コーラ瓶」水彩絵の具

受講上の注意

集中力と根気。観察力を！！

特記事項

科目名	グラフィックデザインⅡ			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	4302

授業目的と到達目標

デザインを進めるための基礎（発想力・造形力・理解力・協調性・管理能力）と、役割を修得し、仕事に活かせるデザインを追求する。

授業概要

各種デザイン媒体の作品を紹介し、実際のプロの仕事を変えながらデザインを進めるためのテクニックを学び、仕事に活かせるデザインを学習する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	会社でのグラフィックデザイン職務 15 年、フリー現役デザイナー 23 年、平面、立体等の各種デザイン経験を活かして、実践に向けたグラフィックデザインを幅広く指導します。
課題提出	60%	
出席評価	40%	
	%	
	%	

教科書

オリジナルプリント配布・Design Basic Book

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	グラフィックデザインⅡ			教員名	喜多 茂博		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	4302

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	制作物を紹介/新聞広告・映画チラシ等
第2回	アイデア表現&バランス
第3回	英数字デザイン/clock
第4回	新聞広告(美専)全15段
第5回	情報整理・モチーフ素材→制作
第6回	オリジナ書体(筆などを使って和文字)
第7回	ボトルラベル→制作
第8回	フォントポスターデザイン/書体イメージ
第9回	ショップ企画/情報収集・販売戦略
第10回	マーク・シンボル・ロゴマーク
第11回	POPの目的と種類/二面チェンジPOP製作
第12回	パッケージ制作
第13回	チラシ・ポストカード・DM等
第14回	パターン柄・包装紙/バランスとリズム
第15回	ショップ企画/プレゼン

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	職業実践プログラム I			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	1301

授業目的と到達目標

優れたデザインをより早くより丁寧に制作する。実践的な課題を通して判断力、デザイン能力、スキルにおいてレベルアップする。

授業概要

食品・物販・イベントなどターゲット、商品特性、流通経路の異なる4種類のフライヤーを制作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
作品評価	80%	
取組み、授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	職業実践プログラム I			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	2	履修コード	1301

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス スペックの組み方
第2回	ミスタードーナツフライヤー
第3回	ミスタードーナツフライヤー 合評
第4回	Zoff チラシ
第5回	Zoff チラシ
第6回	Zoff チラシ 合評
第7回	とらや 折り込み
第8回	とらや 折り込み
第9回	とらや 折り込み 進級課題
第10回	学外授業
第11回	とらや 折り込み 合評 進級課題
第12回	フランフラン チラシ
第13回	フランフラン チラシ
第14回	フランフラン チラシ
第15回	フランフラン チラシ 合評

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	マスコミ媒体論			教員名	長尾 仁美		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	5時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	5305

授業目的と到達目標

マスコミュニケーションとマス媒体各々の役割を学習し、各メディアに即した訴求を考察する。

授業概要

「美専新入生獲得」をテーマに各媒体の効果役割を学習しながら、各回アイデアラッシュを作成する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
授業への取り組み	20%	
提出物評価	80%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	マスコミ媒体論			教員名	長尾 仁美		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	5時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	5305

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	媒体の役割と違いについて マスコミ4媒体とSNS
第2回	TVCM キャッチフレーズの役割
第3回	交通広告 吊、ドア横、ドア上
第4回	交通広告 アイデアラッシュ
第5回	交通広告 電車ジャック
第6回	新聞広告
第7回	新聞広告 アイデアラッシュ
第8回	折込チラシ
第9回	折込チラシ アイデアラッシュ
第10回	雑誌広告
第11回	雑誌広告 アイデアラッシュ
第12回	駅貼り広告
第13回	駅貼り広告 連作ポスターアイデアラッシュ
第14回	媒体を選んで広告展開案を提出
第15回	天王寺駅ポスターについて

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	デザイン各論Ⅲ			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	5304

授業目的と到達目標

19世紀末から現代までの美術・デザインムーブメントをピックアップし、時代背景とともにクリエイターがどうあったのかを知る。

授業概要

前半4回は天王寺駅ポスターについて考察し、アイデアを出す。各美術運動について画像を見ながら、時代背景と美術・デザインの関わり、変遷を学ぶ。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
授業への取り組み	20%	
レポート	80%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デザイン各論Ⅲ			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	5304

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	天王寺駅ポスターについて
第2回	天王寺駅ポスター
第3回	天王寺駅ポスター
第4回	天王寺駅ポスター
第5回	アーツアンドクラフツ、アールヌーボー、アール・デコ
第6回	フォービズム
第7回	キュビズム
第8回	ダダ
第9回	学外授業
第10回	シュールレアリスム
第11回	ロシアアバンギャルド
第12回	バウハウス ポップアート
第13回	琳派 日本画
第14回	現代美術
第15回	筆記試験

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	プレゼンテーションⅡ			教員名	宮田 綾乃		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	5102

授業目的と到達目標

提案に必要な情報の収集と理解の基、アイデアの落とし込みから提案するまでを修得し、実践を想定した課題で就活に備える。

授業概要

企画提案にまつわる伝え方・考え方について、複数の課題で繰り返し学び、より理解を深める。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	デザイン事務所、広告企画制作プロダクション勤務を経て、現在はフリーランスデザイナー&イラストレーター。これらの経験を基に幅広く指導します。
製作物	60%	
出席・取り組み	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	プレゼンテーションⅡ			教員名	宮田 綾乃		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	5102

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス～パターン アイデアラッシュ
第2回	パターン 企画提案書制作
第3回	パターン 提出・合評
第4回	カレンダー アイデアラッシュ
第5回	カレンダー グランドデザイン決定～展開
第6回	カレンダー 企画提案書制作
第7回	カレンダー 提出・合評
第8回	生活雑貨 アイデアラッシュ
第9回	生活雑貨 制作
第10回	生活雑貨 企画提案書制作
第11回	生活雑貨 提出・合評
第12回	ノベルティ アイデアラッシュ
第13回	ノベルティ 制作
第14回	ノベルティ 企画提案書制作
第15回	ノベルティ 提出・合評

受講上の注意

よりクオリティを上げる事を目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

科目名	Webデザイン			教員名	谷 明子		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	1104

授業目的と到達目標

web版ポートフォリオの制作

授業概要

webページ制作の基礎を習得し編集した画像も利用して Visual Studio Code でマークアップを行う

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
受講姿勢	30%	
技能習得	30%	
制作物	40%	
	%	
	%	

教科書

その都度参考資料を提示

Web サイト

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	Webデザイン			教員名	谷 明子		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	1104

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	<用意された素材を使ってページを制作する> 文書構造を作る
第2回	html タグの作成と編集 見出し 段落 画像表示 リスト リンク
第3回	CSS コンテンツ表示のためのルール作り 文字 色 背景関係 レイアウト アニメーション
第4回	<用意された素材を使いグローバルナビゲーションのあるサイトを制作> ページレイアウト コンテンツの配置
第5回	一定要素の繰り返し クラス
第6回	flex で横に並べるレイアウト
第7回	CSS3 でできること
第8回	SVG ファイルの利用
第9回	これまで制作したページをスマートフォンにも対応できる CSS を追加する
第10回	<各自の web 版ポートフォリオの制作> 資料集め デザインラフ作成
第11回	アウトラインの作成
第12回	ソースとスタイルシート作成
第13回	ソースとスタイルシート作成
第14回	ページ内リンク確認
第15回	講評会

受講上の注意

講義内容は毎回の積み重ねになるので欠出した時はプリントで確認し疑問点は質問して下さい

特記事項

科目名	Webデザイン			教員名	谷 明子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	2103

授業目的と到達目標

web 版ポートフォリオの制作

授業概要

web ページ制作の基礎を習得し編集した画像も利用して Visual Studio Code でマークアップを行う

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
受講姿勢	30%	
技能習得	30%	
制作物	40%	
	%	
	%	

教科書

その都度参考資料を提示

Web サイト

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	Webデザイン			教員名	谷 明子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	2103

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	<用意された素材を使ってページを制作する> 文書構造を作る
第2回	html タグの作成と編集 見出し 段落 画像表示 リスト リンク
第3回	CSS コンテンツ表示のためのルール作り 文字 色 背景関係 レイアウト アニメーション
第4回	<用意された素材を使いグローバルナビゲーションのあるサイトを制作> ページレイアウト コンテンツの配置
第5回	一定要素の繰り返し クラス
第6回	flex で横に並べるレイアウト
第7回	CSS3 でできること
第8回	SVG ファイルの利用
第9回	これまで制作したページをスマートフォンにも対応できる CSS を追加する
第10回	<各自の web 版ポートフォリオの制作> 資料集め デザインラフ作成
第11回	アウトラインの作成
第12回	ソースとスタイルシート作成
第13回	ソースとスタイルシート作成
第14回	ページ内リンク確認
第15回	講評会

受講上の注意

講義内容は毎回の積み重ねになるので欠出した時は用意したプリントで確認し疑問点は質問して下さい

特記事項

科目名	コンセプトメイキング			教員名	廣川 淳志		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	4102

授業目的と到達目標

デザインを作成する前提となるコンセプトについて、各自のテーマに基づいてコンセプト立案～デザインの方
向性をまとめていく。

授業概要

各自が考えた企業、ブランド、商品等のこれからの存在価値をコンセプトメイキングし、後期の「デザインⅢ」の
授業にこのテーマをデザインプロセスに落とし込む作業で連携します。後半の3回は「卒業制作」の各自のテ
ーマをコンセプト立案に取り組む。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大阪芸術大学芸術学部美術学科卒業後、読売テレ ビ系列会社で9年間、アートディレクター・デザイ ナーとして勤務。2014年、株式会社ダレカノデザ イン設立。映像、グラフィックデザインを中心に 様々な分野で広告制作を手掛けています。
出席	40%	
授業態度、取り組む姿勢	30%	
課題の評価	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

コンセプトメイキング(出) 株式会社ディスカバー・トゥエンティワン著) 高橋宣之

参考 URL

科目名	コンセプトメイキング			教員名	廣川 淳志		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	4102

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	コンセプト概略説明
第2回	コンセプト事例説明
第3回	各自のテーマ立案
第4回	現状と問題点の書き出し
第5回	市場の動向、ニーズ把握
第6回	ターゲットの設定、イメージ分析
第7回	新しい価値づくり、発見
第8回	コンセプトをことばに
第9回	コンセプトまとめ作業
第10回	デザインへの方向性イメージ作成
第11回	コンセプトシートの完成
第12回	プレゼンテーション
第13回	卒業制作テーマでのコンセプト立案
第14回	卒業制作テーマでのコンセプト立案
第15回	卒業制作テーマでのコンセプト立案

受講上の注意

出席評価と、各種課題のクオリティ、プレゼンテーションを重視して評価します。

特記事項

科目名	スモールグラフィック			教員名	塩谷 麗子		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	4402

授業目的と到達目標

文字とイラストの関連性、トレンドを意識したロゴやレイアウトを、商品デザインを作成しながら考えます。企画書として、文章、写真のレイアウトによってアピールすることで、デザインの見せ方を考えます。

授業概要

身近な商品デザインを作成。様々なデザイン業務に対応できるように、リサーチ、提案も含めて流れを学びます。ダミーサンプル作成、撮影後、企画書としてまとめます。使用ソフト Illustrator、Photoshop

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のデザイナーにより、イラストと商品デザインを、リサーチ、提案も含めて指導します。
提出課題の内容	70%	
授業態度	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	スモールグラフィック			教員名	塩谷 麗子		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	4402

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	菓子パッケージ (イラストとロゴ) 制作デザイン ----- 「板チョコ2柄」
第2回	菓子パッケージ (イラストとロゴ) 制作デザイン
第3回	菓子パッケージ (イラストとロゴ) 企画書、ダミー作成、 次回課題説明
第4回	カードデザイン (イラストとロゴ) 制作デザイン ----- 「2色印刷カードの版下データ作成」
第5回	カードデザイン (イラストとロゴ) 版下データ作成
第6回	グッズデザイン (商品展開) 制作デザイン ----- 「カードデザインからグッズ展開」
第7回	グッズデザイン (商品展開) 企画書、ダミー作成、 次回課題説明
第8回	文具商品デザイン (企画提案) 制作デザイン ----- 「ポチ袋3柄 (形状企画含む)」
第9回	文具商品デザイン (企画提案) 制作デザイン
第10回	文具商品デザイン (企画提案) 企画書、ダミー作成、 次回課題説明
第11回	クリスマス商品デザイン (キャラクターと商品展開) 制作デザイン ----- 「ペーパーバッグ、ペーパーカップ等」
第12回	クリスマス商品デザイン (キャラクターと商品展開) 制作デザイン
第13回	クリスマス商品デザイン (キャラクターと商品展開) 企画書、ダミー作成、 次回課題説明
第14回	文具商品デザイン (企画提案) 制作デザイン ----- 「ノート」
第15回	文具商品デザイン (企画提案) 企画書、ダミー作成

受講上の注意

連絡やフォーマットデータを送るために Active メールを使用します。確認するようにしてください。

特記事項

科目名	表現研究			教員名	畑 卓也		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	3403

授業目的と到達目標

装丁・製本の種類や手順を学び、「畳む」「綴じる」表現方法と紙の種類やその他素材に触れ、しくみや質感を活かしたリーフレットやヴィジュアルブック、絵本を制作。

授業概要

◎製本の種類や手順、制作方法について◎素材、加工、表現方法につて◎

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、幅広く素材や画材に触れ、表現方法を活かした製本などの制作指導を行う。」
取り組みと作課題に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	表現研究			教員名	畑 卓也		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	3403

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス：カリキュラム説明。 絵本・編集・製本について。課題説明。
第2回	課題1「自己PR本」 表紙デザイン案ラフ制作。制作方法の決定。
第3回	ラフチェック、本文制作
第4回	ラフチェック、本文制作
第5回	ラフチェック、表紙制作
第6回	製本
第7回	課題2「ビジュアルブック・絵本制作」 テーマ・内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデア スケッチの作成
第8回	絵コンテチェック、ラフ制作
第9回	本文作業。原画制作。
第10回	本文作業。原画制作。
第11回	本文作業。原画制作。
第12回	本文作業。原画制作。
第13回	本文製本
第14回	表紙制作。製本。
第15回	表紙制作。製本。

受講上の注意

手作業による製本作業を行います。完成までの手順をふまえ、進めていけるよう取り組んでください。

特記事項

科目名	インフォグラフィック			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	5402

授業目的と到達目標

数値、データ情報のビジュアル化であるインフォグラフィックを学ぶ。グラフを美しく楽しくグラフィックとして表現する。

授業概要

① [天王寺駅ポスター] 大阪メトロ天王寺駅より依頼。天王寺駅とその周辺をテーマに作成②動物についてのデータを取集し、それに基づきグラフィカルなインフォグラフィックを作成する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
授業への取り組み	20%	
作品評価	80%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	インフォグラフィック			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	5402

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	天王寺ポスター
第2回	天王寺ポスター
第3回	天王寺ポスター
第4回	天王寺ポスター合評 次課題説明
第5回	OAC 学生広告 ラフチェック
第6回	OAC 学生広告 ラフ完成
第7回	OAC 学生広告 制作
第8回	OAC 学生広告 合評
第9回	学外授業
第10回	インフォ ポスターラフチェック
第11回	インフォ ポスター
第12回	インフォ ポスター
第13回	インフォ ポスター
第14回	インフォ ポスター
第15回	インフォ ポスター 合評

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	エディトリアルデザイン			教員名	長尾 仁美		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	1302

授業目的と到達目標

- インデザインを習得する
- フォーマットに沿ったデザインと抑揚のあるページネーションを学習する
- タイポグラフィによる表現の可能性を追求する

授業概要

InDesign による冊子の制作。タイポグラフィとビジュアル表現によるポスターの制作。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
作品評価	80%	
取組み、授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	エディトリアルデザイン			教員名	長尾 仁美		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	1302

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス InDesign 演習
第2回	InDesign 演習
第3回	InDesign 演習
第4回	エディトリアル制作
第5回	エディトリアル制作
第6回	エディトリアル制作
第7回	エディトリアル制作
第8回	エディトリアル制作
第9回	エディトリアル合評
第10回	ポスター制作
第11回	ポスター制作
第12回	ポスター制作
第13回	ポスター制作
第14回	ポスター制作
第15回	プレゼンテーション・合評

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	グラフィックデザインⅢ			教員名	中谷 吉英		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	2306

授業目的と到達目標

前期コピーライティングの授業で企画した内容を、実際にビジュアルに落とし込み、プロの現場でも行われるデザインのプロセスを体験する。目的にあわせたアイテム展開まで含め、実践を通してビジュアルコミュニケーションを追求する。

授業概要

前期コピーライティングの授業と連携して行う「PROCESS！ 2つの授業を横断する思考と展開のデザインプログラム」同一課題のもと、後期ではロゴマーク・キービジュアル制作、各自企画内容に応じたアイテム展開。年内に制作は終え、残りの時間でドキュメント化 (冊子)

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「アートディレクター」の実務経験を生かして、「デザインのプロセスと楽しさ」を指導する
作品評価	70%	
取り組み、授業態度	20%	
遅刻・欠席	10%	
	%	
	%	

教科書

特に無し (スライドで対応します)

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	グラフィックデザインⅢ			教員名	中谷 吉英		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	2306

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	プロジェクト説明・前期内容確認／ロゴマーク制作1 (市場調査)
第2回	実例紹介／ロゴマーク制作2／個人面談
第3回	実例紹介／ロゴマーク制作3 (完成・提出)
第4回	実例紹介／ロゴマーク講評／ビジュアル制作1
第5回	実例紹介／ビジュアル制作2 (撮影※予定)
第6回	実例紹介／ビジュアル制作3 (完成)
第7回	進捗プレゼンテーション／展開計画
第8回	アイテム展開1
第9回	アイテム展開2
第10回	アイテム展開3／プレゼン資料準備
第11回	最終プレゼンテーション・合評
第12回	プレゼン後修正作業／ドキュメント制作チーム分け
第13回	ドキュメント制作1／撮影
第14回	ドキュメント制作2
第15回	ドキュメント完成

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	職業実践プログラムⅡ			教員名	廣川 淳志		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	2305

授業目的と到達目標

グラフィックデザイン・イラストレーション・映像を使用した広告アートディレクションの考え方、基礎を学ぶ。制作現場の最前線で通用するクリエイターの育成。

授業概要

・映像コンテンツ、イベントのブランディングデザインを基礎から応用にかけて実践。・制作物のクオリティもさることながら合評時のプレゼンテーションも重要視する。・課題評価は合評時の提出物で行う。・各作品のデータ管理は個々が行い、ポートフォリオ等に応用

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	大阪芸術大学芸術学部美術学科卒業後、読売テレビ系列会社で9年間、アートディレクター・デザイナーとして勤務。2014年、株式会社ダレカノデザイン設立。映像、グラフィックデザインを中心に様々な分野で広告制作を手掛けています。
制作物	40%	
企画提案・プレゼンテーション	40%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

特に無し（私が過去に制作した業務実績などを資料に指導します）

参考書・参考文献

特に無し（私が過去に制作した業務実績などを資料に指導します）

参考 URL

株式会社ダレカノデザイン WEB サイト <https://darekano.co.jp/>

科目名	職業実践プログラムⅡ			教員名	廣川 淳志		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	2305

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	■番組ブランディング 与件の説明・・・関西でスタートする新情報番組のブランディングデザイン。制作物・・・ロゴデザイン・キービジュアル (B3 横)・オープニング CG 絵コンテ (8 秒)
第2回	■番組ブランディング アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック ※作業進捗は毎回報告義務とする
第3回	■番組ブランディング デザイン制作作業
第4回	■番組ブランディング 企画提案書 (A3 横) 作成作業
第5回	■番組ブランディング 作品のプレゼンテーション 企画書提出/合評
第6回	■地域イベントのブランディング (クラフトビールフェス) 与件の説明・・・大阪城で開催されるクラフトビールフェスティバルの宣伝広告 制作物・・・ロゴデザイン・ポスター (B3 縦)・キャラクター・CM 絵コンテ (5 秒)
第7回	■地域イベントブランディング (クラフトビールフェス) アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック ※作業進捗は毎回報告義務とする
第8回	■地域イベントブランディング (クラフトビールフェス) デザイン制作作業
第9回	■地域イベントブランディング (クラフトビールフェス) 企画提案書 (A3 横) 作成作業
第10回	■地域イベントブランディング (クラフトビールフェス) 作品のプレゼンテーション 企画書提出/合評
第11回	■自分をブランディング化する 与件の説明・・・自己の名前をモチーフにしたオリジナルブランドのデザイン (業態は自由) 制作物・・・ロゴデザイン・ポスター (B3 縦)・CM 絵コンテ (6 秒)
第12回	■自分をブランディング化する アイデアラッシュ→素案の提示と初回チェック ※作業進捗は毎回報告義務とする
第13回	■自分をブランディング化する デザイン制作作業
第14回	■自分をブランディング化する 企画提案書 (A3 横) 作成作業
第15回	■自分をブランディング化する 作品のプレゼンテーション 企画書/合評

受講上の注意

出席評価と、各種デザインのクオリティ、総合的なアートディレクション表現、プレゼンテーションを重視して評価します。一度採点を終えた作品について、バージョンアップを目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

プレゼンテーションも作品の一部、重要な要素です。クライアントを意識した魅力的なプレゼンとは何かを考え、実践演習していきたい。

科目名	GD総括実習			教員名	高濱 敦彦		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	6201

授業目的と到達目標

グラフィックデザインの実社会感覚の課題により、デザインにおける大切な考え方を習得する。各個人の個性の発見と長所を伸ばす指導を行う。合わせて卒業制作のテーマ、コンセプト、制作も進めて行く。

授業概要

✳️架空の「店舗・ブランド・施設」を想定し、オープニングのポスターを制作。✳️卒業制作のテーマ出し、コンセプトの整理、イメージの制作等も同時に進める。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	広告、グラフィックデザインの会社を経営し、現在もアートディレクターの実務を实践。デザイナーとして必要なスキルのアップ、発想の視点や構想等も指導していきます。
出席率	40%	
取り組む姿勢。授業態度	30%	
デザイン表現力	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	GD総括実習			教員名	高濱 敦彦		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	6201

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	A 各自架空の「店舗・ブランド・施設」、テーマ設定
第3回	A 各自架空の「店舗・ブランド・施設」、テーマ設定
第4回	B 卒業制作についてのガイダンス
第5回	A コンセプトプラン作成
第6回	A 制作媒体のプラン作成
第7回	A デザインラフ作成
第8回	B 卒業制作のプラン相談
第9回	A ポスターデザインカンパ制作
第10回	A ポスターデザインカンパ制作
第11回	B 卒業制作イメージプレゼンテーション
第12回	A ポスターデザイン確認
第13回	A ポスターデザイン確認
第14回	B 卒業制作 制作の確認
第15回	A ポスター (大判プリント) プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	GD総括実習			教員名	長尾 仁美		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	6202

授業目的と到達目標

グラフィックデザインの実社会感覚の課題により、デザインにおける大切な考え方を習得する。各個人の個性の発見と長所を伸ばす指導を行う。合わせて卒業制作のテーマ、コンセプト、制作も進めて行く。

授業概要

✳架空の「店舗・ブランド・施設」を想定し、オープニングのポスターを制作。✳卒業制作のテーマ出し、コンセプトの整理、イメージの制作等も同時に進める。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
出席率	40%	
取り組む姿勢。授業態度	30%	
デザイン表現力	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	GD総括実習			教員名	長尾 仁美		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	6202

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	A 各自架空の「店舗・ブランド・施設」、テーマ設定
第3回	A 各自架空の「店舗・ブランド・施設」、テーマ設定
第4回	B 卒業制作についてのガイダンス
第5回	A コンceptプラン作成
第6回	A 制作媒体のプラン作成
第7回	A デザインラフ作成
第8回	B 卒業制作のプラン相談
第9回	A ポスターデザインカンパ制作
第10回	A ポスターデザインカンパ制作
第11回	B 卒業制作イメージプレゼンテーション
第12回	A ポスターデザイン確認
第13回	A ポスターデザイン確認
第14回	B 卒業制作 制作の確認
第15回	A ポスター (大判プリント) プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	GD卒業制作			教員名	高濱 敦彦		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	6203

授業目的と到達目標

GD コースの3年間の集大成として、卒業制作に取り組む。各自自由にテーマを設定し、コンセプトや媒体効果など実社会の観点を加味して指導し、個性的な作品を目指す。

授業概要

テーマは各自の長所と合わせて自由に設定し、資料収集から表現目標の素材を整理し、個人ごとに「伝える」「実感させる」「効果性」を組み立てて、完成度の高い作品へ指導していく。各自とのコミュニケーションを密にして、プレゼンテーション能力に自信をもたせる環境をつくる。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	広告、グラフィックデザインの会社を経営し、現在もアートディレクターの実務を実践。デザイナーとして必要なスキルのアップ、発想の視点や構想等も指導していきます。
出席率	40%	
取り組む姿勢、授業態度	30%	
表現力。完成度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	GD卒業制作			教員名	高濱 敦彦		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	6203

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	各自制作物作成
第3回	各自制作物作成
第4回	各自制作物作成
第5回	各自制作物作成
第6回	制作内容の確認プレゼンテーション
第7回	各自制作物作成
第8回	プレゼン用企画書作成
第9回	プレプレゼンテーション
第10回	各自制作物作成
第11回	プレゼンテーション演習
第12回	企画書作成
第13回	プレゼンテーション (最終審査会)
第14回	卒制展示用のリメイク
第15回	総括の講義

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	GD卒業制作			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	6204

授業目的と到達目標

GD コースの3年間の集大成として、卒業制作に取り組む。各自自由にテーマを設定し、コンセプトや媒体効果など実社会の観点を加味して指導し、個性的な作品を目指す。

授業概要

テーマは各自の長所と合わせて自由に設定し、資料収集から表現目標の素材を整理し、個人ごとに「伝える」「実感させる」「効果性」を組み立てて、完成度の高い作品へ指導していく。各自とのコミュニケーションを密にして、プレゼンテーション能力に自信をもたせる環境をつくる。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	長年にわたるグラフィックデザイン全般においてのデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。
出席率	40%	
取り組む姿勢、授業態度	30%	
表現力、完成度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	GD卒業制作			教員名	長尾 仁美		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	グラフィックデザイン			年次	3	履修コード	6204

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	各自制作物作成
第3回	各自制作物作成
第4回	各自制作物作成
第5回	各自制作物作成
第6回	制作内容の確認プレゼンテーション
第7回	各自制作物作成
第8回	プレゼン用企画書作成
第9回	プレプレゼンテーション
第10回	各自制作物作成
第11回	プレゼンテーション演習
第12回	企画書作成
第13回	プレゼンテーション (最終審査会)
第14回	卒制展示用のリメイク
第15回	総括の講義

受講上の注意

--

特記事項

--