

# 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

## 2026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

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	デザイン論Ⅰ	藪 晶子	1	1
	デザイン論Ⅱ	藪 晶子	1	2
	印刷論	喜多 茂博	1	3
	デザイン各論Ⅰ	高濱 敦彦	2	4
	デザイン各論Ⅱ	高濱 敦彦	2	5
	デザイン各論Ⅲ	長尾 仁美	3	6
	マスコミ媒体論	長尾 仁美	3	7
演習	PC基礎	檜垣 平太・劉 相孝	1	8,9
	アプリケーション演習	劉 相孝	1	10
	プレゼンテーションⅠ	牧野 博泰	1	11
	GD基礎	喜多 茂博	1	12
	GD媒体	喜多 茂博	1	13
	フォトデザインⅠ	藤原 純子	1	14
	色彩演習Ⅰ	浜本 隆司	1	15
	GD研究	竹内 美江	2	16
	フォトデザインⅡ	藤原 純子	2	17
	DTPデザイン	喜多 茂博	2	18
	マルチメイク表現	畑 卓也	2	19
	パッケージデザイン	宮田 綾乃	2	20
	タイポグラフィー	長尾 仁美	2	21
	色彩演習Ⅱ	藪 晶子	2	22
	プレゼンテーションⅡ	宮田 綾乃	3	23
	Webデザイン	谷 明子	3	24
	コンセプトメイキング	廣川 淳志	3	25
	スモールグラフィック	塩谷 麗子	3	26
	表現研究	畑 卓也	3	27
	インフォグラフィック	竹内 美江	3	28
エディトリアルデザイン	長尾 仁美	3	29	
実習	基礎造形	森村 誠	1	30
	デッサン	大村 忠久・浜本 隆司	1	31,32
	デザインスケッチ	畑 卓也	1	33
	グラフィックデザインⅠ	長尾 仁美	1	34
	デザイン計画と表現	宮田 綾乃	2	35
	マスタードローイング	畑 卓也	2	36
	グラフィックデザインⅡ	喜多 茂博	2	37
	職業実践プログラムⅠ	長尾 仁美	2	38
	グラフィックデザインⅢ	中谷 吉英	3	39
	職業実践プログラムⅡ	廣川 淳志	3	40,41
	GD総括実習	高濱 敦彦・長尾 仁美	3	42
	GD卒業制作	高濱 敦彦・長尾 仁美	3	43

**教員名** 藪 晶子 **科目名** デザイン論 I

**教員実務経験** 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。

**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** 平常点 40% 各回課題 30% 最終課題 30%

※平常点とは授業における取組 80%の出席が必要ということである。

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

## 授業計画(予定)

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

**教員名** 藪 晶子 **科目名** デザイン論Ⅱ

**教員実務経験** 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。

**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** 平常点 40% 各回課題 30% 最終課題 30%

※平常点とは授業における取組 80%の出席が必要ということである。

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 各国のデザインとデザインを学ぶ意義
- 2 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)
- 3 文字制作
- 4 造形の基礎 透視図の理解と制作
- 5 造形の基礎 テクスチャの理解と制作
- 6 色の構成 1
- 7 色の構成 2
- 8 モダンテクニック 1 実例と体験
- 9 モダンテクニック 2 素材を使ったブックデザイン制作
- 10 モダンテクニック 3 作品発表
- 11 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)
- 12 写真の基礎 トリミングと余白 フォトモンタージュ制作
- 13 パッケージデザイン 実例と制作 1
- 14 パッケージデザイン 実例と制作 2
- 15 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。

**教員名** 喜多 茂博 **科目名** 印刷論

**教員実務経験** 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 25 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。

**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** 課題提出 60% 出席評価 40%

**教科書** オリジナルプリント配布

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 高濱 敦彦 **科目名** デザイン各論 I

**教員実務経験** 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。

**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きながら、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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 デザイン資料提示
- 2 デザイン資料提示
- 3 マーク、ロゴタイプの実社会での制作プロセス説明
- 4 マーク、ロゴタイプの実社会での制作プロセス説明
- 5 各自で資料収集(資料点数50点ぐらい)
- 6 各自で資料収集(資料点数50点ぐらい)
- 7 各自で資料収集(資料点数50点ぐらい)
- 8 各自で資料収集(資料点数50点ぐらい)
- 9 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
- 10 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
- 11 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
- 12 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
- 13 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
- 14 制作したものを発表プレゼンテーション
- 15 最終の修正デザインを提出(評価)

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 高濱 敦彦 **科目名** デザイン各論Ⅱ

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 16 資料提示とデザインの考え方講義
- 17 資料提示とデザインの考え方講義
- 18 資料提示とデザインの考え方講義
- 19 資料提示とデザインの考え方講義
- 20 ポスター資料各自収集
- 21 ポスター資料各自収集
- 22 ポスター資料各自収集
- 23 ポスター資料各自収集
- 24 架空の企業想定でポスター制作実習
- 25 架空の企業想定でポスター制作実習
- 26 架空の企業想定でポスター制作実習
- 27 架空の企業想定でポスター制作実習
- 28 架空の企業想定でポスター制作実習
- 29 ポスター作品プレゼンテーション
- 30 最終修正デザイン提出(評価)

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 長尾 仁美 **科目名** デザイン各論Ⅲ

**教員実務経験** 長年にわたるグラフィックデザイン全般におけるデザイナー、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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 長尾 仁美 **科目名** マスコミ媒体論

**教員実務経験** 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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 檜垣 平太 **科目名** PC基礎

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス/O S 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
- 2 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)
- 3 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)
- 4 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)
- 5 Illustrator/文字ツールの操作方法
- 6 Illustrator/名刺の制作、文字組みとタイポグラフィ
- 7 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)
- 8 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
- 9 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
- 10 Photoshop/マスク、スタンプ、修復、パッチツール
- 11 Photoshop/コラージュ作品の制作(写真加工、写真合成)
- 12 Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用するDM制作(M a p 制作)
- 13 Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用するDM制作
- 14 テスト
- 15 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**

**教員名** 劉 相孝 **科目名** PC基礎

**教員実務経験** 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

**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よう取り組む

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 劉 相孝 **科目名** アプリケーション演習

**教員実務経験** 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

**授業目的と到達目標** Illustrator・Photoshop の理解を深め、自由に使いこなす様々なものを創作できるようにする。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よう、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・組み合わせして制作する

**成績評価方法・基準** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 牧野 博泰 **科目名** プレゼンテーション I

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 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
- 3 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
- 4 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
- 5 美専のピクトグラム5種類制作 プレゼン
- 6 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)
- 7 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)
- 8 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)
- 9 ブランドロゴマークデザイン制作 プレゼン
- 10 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
- 11 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
- 12 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
- 13 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
- 14 お菓子の中刷り広告(A3)
- 15 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**

**教員名** 喜多 茂博 **科目名** GD基礎

**教員実務経験** 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25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。

**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** 課題提出 60% 出席評価 40%

**教科書** オリジナルプリント配布

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 ファクトーラ/テクスチャ/フロッタージュ
- 3 文字による発想表現
- 4 紙素材による表現力
- 5 アイデア表現
- 6 デザインの構造&基礎
- 7 タイポグラフィ/字間・行間
- 8 文字・ロゴ/バランスと構造効果
- 9 ハンドタオルトータルデザイン提案
- 10 ロゴ&マーク制作
- 11 パッケージ図面&Wダミー制作
- 12 パース2点透視スケッチ
- 13 ハンドタオルデザイン/配色とイメージ
- 14 販促物制作
- 15 プレゼン

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 喜多 茂博 **科目名** GD媒体

**教員実務経験** 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25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。

**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** 課題提出 60% 出席評価 40%

**教科書** オリジナルプリント配布

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 藤原 純子 **科目名** フォトデザイン I

**教員実務経験** 担当教員はフォトグラファーとしての実績経験をもとに、写真の基本を中心に幅広く指導

**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、プリントの仕組みと方法、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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 浜本 隆司 **科目名** 色彩演習 I

**教員実務経験** 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っています。

**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、身の回りで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授業プリントの記入と小テストを行う。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** 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) N P O 法人アデック出版局

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス、色のなりたち—色とは何か、色と光の関係
- 2 混色について—加法混色、減法混色
- 3 色相環を作る—1 2 色相環を彩色して制作する
- 4 色の表示方法—P C C S 表示法とマンセルシステム
- 5 P C C S 表示法の演習—配色カードによる
- 6 色の知覚効果—対比と同化
- 7 色の心理効果—寒暖感、軽重感、色のイメージ
- 8 色の心理効果—色の連想、象徴性
- 9 色彩調和—色相、トーンによる類比と対比
- 10 色彩調和—色相、ナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
- 11 色彩調和—ダイアード、トライアード
- 12 色彩士検定3級模擬試験1回目
- 13 色彩士検定3級模擬試験2回目
- 14 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
- 15 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 199b も使用しますので、合わせて購入しておくこと。

**特記事項**

**教員名** 竹内 美江 **科目名** GD 研究

**教員実務経験** CI, グラフィック、パッケージ、セールスプロモーション、WEB など様々なデザインメディアでの経験を活かし、観察・分析・考察する思考力と多様な表現方法を身につける指導を行います。

**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・分析・比較考察。プロセスを通して自己の発想・目的意識・創像力を磨き、幅広い表現力とコミュニケーション能力を養う。

**成績評価方法・基準** 課題作品に対する評価 80% 出席 20%

### 教科書

**参考書・参考文献** 必要に応じてコピーにて代行

### 参考 URL

### 授業計画(予定)

- 1 ガイダンス：自己分析・自己PR プリント・課題説明
- 2 ロゴ・シンボルマーク：サンプリング調査。造形的要素について分析・比較考察
- 3 ロゴ：ロゴ制作 合評
- 4 リーフレット：サンプリング調査。レイアウト構成や視覚的要素について分析・比較考察
- 5 リーフレット：三つ折りリーフレット制作
- 6 リーフレット：三つ折りリーフレット制作
- 7 リーフレット：三つ折りリーフレットの制作 合評
- 8 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。ジャンル別分析・比較考察
- 9 書籍・雑誌：文庫本カバー表紙制作
- 10 書籍・雑誌：文庫本カバー表紙制作
- 11 書籍・雑誌：文庫本カバー表紙制作 合評
- 12 ブックレット・冊子：サンプリング調査 レイアウト構成や視覚的要素について分析・比較考察
- 13 ブックレット・冊子：ブックレット制作 A5 サイズ・8P
- 14 ブックレット・冊子：ブックレット制作 A5 サイズ・8P
- 15 ブックレット・冊子：ブックレット制作 A5 サイズ・8P 合評

**受講上の注意** 身近にある物のデザインについて考察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

**教員名** 藤原 純子 **科目名** フォトデザインⅡ

**教員実務経験** フォトグラファーとしての実績経験をもとに、写真の基本から応用まで幅広く指導

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 応用実践撮影
- 3 応用実践画像処理、プレゼンテーション
- 4 立体表現 撮影
- 5 立体表現 編集
- 6 立体表現 仕上げ プレゼンテーション
- 7 ポスターカード制作 撮影
- 8 ポスターカード制作 編集
- 9 ポスターカード制作 仕上げ、プレゼンテーション
- 10 ポートレイト制作 撮影
- 11 ポートレイト制作 編集
- 12 ポートレイト制作 仕上げ、プレゼンテーション
- 13 写真集制作 撮影
- 14 写真集制作 編集
- 15 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**

**教員名** 喜多 茂博 **科目名** DTPデザイン

**教員実務経験** 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25 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。

**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** 課題提出 60% 出席評価 40%

**教科書** オリジナルプリント配布

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 DTP の役割～流れ制作/印刷物サンプル紹介
- 2 「ペラ物」A4 チラシ制作/印刷とDTPの基本
- 3 トリムマーク・塗りたし・フォルダー整理 等
- 4 グラフィックデータ作成と入稿→制作
- 5 「ページ物見開き」A3/角版写真使用
- 6 画像解像度・写真加工&色校正
- 7 レイアウト・バランス→制作
- 8 文字だけのA4説明チラシ
- 9 字間、行間による視覚調整→制作
- 10 「ペラ物」B4 フリーレイアウト製作
- 11 紙面上に自由に写真や文字を配置するレイアウト→制作
- 12 「ペラ物」A4 旅行案内チラシ
- 13 伝わる色の使い方・ラフの作り方→制作
- 14 「ペラ物」個展用A4両面チラシ/図表と地図
- 15 入稿データ制作→プレゼン

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 畑 卓也 **科目名** マルチメイク表現

**教員実務経験** 絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザイン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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 「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
- 3 「スクリーンプリント：ポストカード」製版、印刷
- 4 「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
- 5 「スクリーンプリント：フルカラー印刷の試み」製版、印刷
- 6 「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・ラフ案からガンブ制作
- 7 「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
- 8 「スクリーンプリント：カレンダー」製版、印刷
- 9 「スクリーンプリント：カレンダー」印刷
- 10 「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
- 11 「スクリーンプリント：Tシャツ」製版・印刷
- 12 「文庫本上製本・表紙デッサン」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・ラフ案からガンブ制作
- 13 「文庫本上製本・表紙デッサン」製版原稿制作、製版用フィルム制作
- 14 「文庫本上製本・表紙デッサン」製版、印刷
- 15 「文庫本上製本・表紙デッサン」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進めます。汚れてもいい服装で。

**特記事項**

**教員名** 宮田 綾乃 **科目名** パッケージデザイン

**教員実務経験** 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。

**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** 制作物 60% 出席・取り組み 40%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス / 箱 制作
- 2 箱 提出・合評
- 3 缶 アイデアラッシュ〜制作
- 4 缶 制作
- 5 缶 企画提案書制作
- 6 缶 提出・合評
- 7 キッチンカー アイデアラッシュ
- 8 キッチンカー 制作
- 9 キッチンカー 企画提案書制作
- 10 キッチンカー 提出・合評
- 11 化粧品 アイデアラッシュ
- 12 化粧品 制作 モデル撮影
- 13 化粧品 企画提案書制作
- 14 化粧品 提出
- 15 化粧品 合評 / 総括

**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**

**教員名** 長尾 仁美 **科目名** タイポグラフィ

**教員実務経験** 長年にわたるグラフィックデザイン全般におけるデザイナー、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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 藪 晶子 **科目名** 色彩演習Ⅱ

**教員実務経験** 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。

**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、AEC D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** 平常点 40% 各回課題 30% 最終課題 30%

※平常点とは授業における取組80%の出席が必要ということである

**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**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 色のなりたちと意味
- 3 色の分類
- 4 色のユニバーサルデザイン
- 5 照明光源、光源の種類
- 6 色の表示方法
- 7 色の知覚的効果
- 8 色の心理的効果
- 9 色彩嗜好、流行色
- 10 色彩調和論
- 11 混色の実際、カラーマッチング
- 12 デジタルの色彩
- 13 色彩士検定 理論問題 取り組みと解説
- 14 色彩士検定 演習問題 取り組みと解説
- 15 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。

**教員名** 宮田 綾乃 **科目名** プレゼンテーションⅡ

**教員実務経験** 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。

**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** 制作物 60% 出席・取り組み 40%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 谷 明子 **科目名** Web デザイン

**教員実務経験**

**授業目的と到達目標** 意図に沿ったマークアップと完成予想図を目標にしたサイトの構築

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 <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
- 2 html タグの作成と編集 見出し 段落 画像表示 リスト リンク
- 3 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
- 4 class の利用
- 5 flex や grid で横に並べるレイアウト
- 6 flex や grid で横に並べるレイアウト
- 7 SVG ファイルの利用
- 8 CSS で簡単なアニメーション
- 9 2 年次に制作したロゴや商品イメージを使ってサイトの構築
- 10 完成予想図の制作
- 11 完成予想図の制作
- 12 ソースとスタイルシート作成
- 13 ソースとスタイルシート作成
- 14 ページ内リンク確認
- 15 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席した時はプリントで確認し疑問点は質問してください。

**特記事項**

**教員名** 廣川 淳志 **科目名** コンセプトメイキング

**教員実務経験** 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。

**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～デザインの方角性をまとめていく。

**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** 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** ダレカノデザインの制作実績を元にコンセプトの作り方を学びます

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 コンセプト概略説明～他己紹介（抽選で二人一組になり相手の人柄をプレゼン）
- 2 第1回コンセプト課題のテーマ立案（自由な業態でコンセプトを検討する）
- 3 コンセプト事例紹介（スターバックス）/課題制作
- 4 コンセプト事例紹介（パナソニック）/課題制作
- 5 コンセプト事例紹介（ダレカノデザイン実績）/課題制作
- 6 第1回コンセプト課題 プレゼン（1人10分間）
- 7 第1回グループ課題（4名1組でグループ制作、即日プレゼン）
- 8 第2回コンセプト課題のテーマ立案（自由な業態でコンセプトを検討する）
- 9 コンセプト事例紹介（内容は検討中）/課題制作
- 10 コンセプト事例紹介（内容は検討中）/課題制作
- 11 コンセプト事例紹介（内容は検討中）/課題制作
- 12 プレゼンテーション
- 13 第2回グループ課題（4名1組でグループ制作、即日プレゼン）
- 14 第2回コンセプト課題 個別ミーティング
- 15 第2回コンセプト課題 プレゼン（1人10分間）

**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**

**教員名** 塩谷 麗子 **科目名** スモールグラフィック

**教員実務経験** 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。

**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、文書、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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 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」
- 2 菓子パッケージ(イラストとロゴ) 制作デザイン
- 3 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
- 4 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」
- 5 カードデザイン(イラストとロゴ) 版下データ作成
- 6 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」
- 7 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
- 8 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)」
- 9 文具商品デザイン(企画提案) 制作デザイン
- 10 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
- 11 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」
- 12 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
- 13 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
- 14 文具商品デザイン(企画提案) 制作デザイン・・・「ノート」
- 15 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**

**教員名** 畑 卓也 **科目名** 表現研究

**教員実務経験** 「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザイン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。」

**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、仕組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。

**成績評価方法・基準** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 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。
- 2 課題1「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・ラフ案からガンプ制作
- 3「文庫本上製本」製版原稿制作、製版用フィルム制作
- 4「文庫本上製本」製版、印刷
- 5「文庫本上製本」印刷、製本
- 6「文庫本上製本」製本
- 7 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完成。
- 8 「ビジュアルブック・絵本制作」絵コンテチェック、ラフ制作
- 9 「ビジュアルブック・絵本制作」本文作業。原画制作
- 10「ビジュアルブック・絵本制作」本文作業。原画制作
- 11「ビジュアルブック・絵本制作」本文作業。原画制作
- 12「ビジュアルブック・絵本制作」本文作業。原画制作
- 13「ビジュアルブック・絵本制作」本文製本
- 14「ビジュアルブック・絵本制作」表紙制作。製本。
- 15「ビジュアルブック・絵本制作」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。完成までの手順を踏まえ、進めていけるよう取り組んでください。

**特記事項**

**教員名** 竹内 美江 **科目名** インフォグラフィック

**教員実務経験** CI, グラフィック、パッケージ、セールスプロモーション、WEB など様々なデザインメディアでの経験を活かし、観察・分析・考察する思考力と多様な表現方法を身につける指導を行います。

**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[OAC学生広告]学生限定の広告コンテスト。協賛企業が提供するテーマでポスターを制作。②テーマに対するデータを収集し、それに基づくグラフィカルなインフォグラフィックを制作。

**成績評価方法・基準** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 OAC学生広告 課題説明 ラフ制作
- 2 OAC学生広告 ラフチェック
- 3 OAC学生広告 ラフ完成
- 4 OAC学生広告 ポスター制作
- 5 OAC学生広告 ポスター制作
- 6 OAC学生広告 ポスター制作
- 7 OAC学生広告 ポスター制作
- 8 OAC学生広告 合評 次課題説明
- 9 インフォグラフィック ラフ制作
- 10 インフォグラフィック ラフチェック
- 11 インフォグラフィック ラフ完成
- 12 インフォグラフィック ポスター制作
- 13 インフォグラフィック ポスター制作
- 14 インフォグラフィック ポスター制作
- 15 インフォグラフィック ポスター制作 合評

**受講上の注意** リサーチからコンセプト・改良・制作の過程で情報を視覚化する多様な考えとテーマに適したアプローチを探求することに重点を置きます。

**特記事項**

**教員名** 長尾 仁美 **科目名** エディトリアルデザイン

**教員実務経験** 長年にわたるグラフィックデザイン全般におけるデザイナー、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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 森村 誠 **科目名** 基礎造形

**教員実務経験** 基礎造形に関して、美術作家の経験を元に指導します。

**授業目的と到達目標** 平面・立体の基礎技術・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、完成度を追求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** 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**

### 授業計画(予定)

16 ガイダンス・オリエンテーション

17 3 「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

18 5 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」使用前・使用后、過去・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

6 7 8 紙ケント立体造形ケント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。単純な幾何的カットによる折り込みや折り曲げを駆使し 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制作する。制作物のプレゼンテーション

9 10 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

11 12 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

13 14 15 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」に対するコンセプトの構築。制作+完成+プレゼンテーション

### 受講上の注意

### 特記事項

**教員名** 大村 忠久 **科目名** デッサン

**教員実務経験** 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。

**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初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ことができるようになります。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** 技術の習熟度 70% 出席率 30%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 基礎立体 立方体
- 3 基礎立体 球体
- 4 基礎立体 円柱
- 5 質感表現 コンクリートブロック
- 6 質感表現スプーン(金属)
- 7 質感表現 ガラスのコップ
- 8 質感表現手袋(布)
- 9 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
- 10 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
- 11 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
- 12 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
- 13 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)
- 14 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)
- 15 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**

**教員名** 浜本 隆司 **科目名** デッサン

**教員実務経験** 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、強い表現力を身につける指導を行っています。

**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** 技術の習熟度 70% 出席率 30%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 19 ガイダンス、デッサンとは
- 20 基本形のデッサン 立方体
- 21 基本形のデッサン 円柱
- 22 基本形のデッサン 球体
- 23 質感表現1 コンクリートブロック
- 24 質感表現2 スプーン+
- 25 ビンのデッサン
- 26 ビンのデッサン
- 27 ビンのデッサン
- 28 靴のデッサン
- 29 靴のデッサン
- 30 靴のデッサン
- 31 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)
- 32 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)
- 33 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**

**教員名** 畑 卓也 **科目名** デザインスケッチ

**教員実務経験** 絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザイン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。

**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** 課題内容の理解度 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**

**授業計画(予定)**

- 1 デッサン復習 三面図課題
- 2 「立体文字」遠近法の理解と表現
- 3 「風景」一点透視の空間表現
- 4 「風景」一点透視の空間表現
- 5 「車」写真模写 色鉛筆によるリアル表現
- 6 「車」写真模写 色鉛筆によるリアル表現
- 7 「ボールペンスケッチ」
- 8 「ボールペンスケッチ」
- 9 「りんご」鉛筆&色鉛筆(クラフト紙)
- 10 「ホワイトデッサン」黒紙・白色鉛筆
- 11 「人物表現」人体の捉え方 クロッキー
- 12 「人物表現」手・足の表現 クロッキー
- 13 「人物表現」顔のパーツ・表情 クロッキー
- 14 「人物」写真模写 鉛筆によるリアル表現
- 15 「人物」写真模写 鉛筆によるリアル表現

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 長尾 仁美 **科目名** グラフィックデザイン I

**教員実務経験** 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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 宮田 綾乃 **科目名** デザイン計画と表現

**教員実務経験** 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。

**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** 制作物 60% 出席・取り組み 40%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 商品コンセプトシート
- 3 ラベルデザイン
- 4 ラベルデザイン
- 5 ラベルデザイン
- 6 ラベルデザイン 提出
- 7 イラストレーター演習
- 8 販促物
- 9 販促物
- 10 販促物
- 11 販促物 提出
- 12 雑誌広告
- 13 雑誌広告
- 14 雑誌広告
- 15 提出・総括

**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**

**教員名** 畑 卓也 **科目名** マスタードローイング

**教員実務経験** (畑)「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザイン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。」

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 「手」ポージングによる空間の動き・表情の表現
- 2 「動物」色鉛筆
- 3 「動物」色鉛筆
- 4 「動物」色鉛筆
- 5 「空想の世界を描く」アイメソ図法を活かした表現 アイデアスケッチ
- 6 「空想の世界を描く」 下描き
- 7 「空想の世界を描く」 描写
- 8 「空想の世界を描く」 描写
- 9 「空想の世界を描く」 描写
- 10 「物語の場面」 アイデアスケッチ
- 11 「物語の場面」 下描き
- 12 「物語の場面」 描写
- 13 「物語の場面」 描写
- 14 「物語の場面」 描写
- 15 まとめ

**受講上の注意** 集中力と根気。観察力を!!

**特記事項**

**教員名** 喜多 茂博 **科目名** グラフィックデザインⅡ

**教員実務経験** 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 25 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。

**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** 課題提出 60% 出席評価 40%

**教科書** オリジナルプリント配布

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 長尾 仁美 **科目名** 職業実践プログラム I

**教員実務経験** 長年にわたるグラフィックデザイン全般におけるデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。

**授業目的と到達目標** 優れたデザインをより早く丁寧に制作する。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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 中谷 吉英 **科目名** グラフィックデザインⅢ

**教員実務経験** 「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

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 廣川 淳志 **科目名** 職業実践プログラムⅡ

**教員実務経験** 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。

**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** 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** 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** 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 <http://darekano.co.jp/>

#### **授業計画(予定)**

- 1 ■番組ブランディング 与件の説明・・・Netflix 新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)
- 2 ■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
- 3 ■番組ブランディング デザイン制作作業
- 4 ■番組ブランディング 企画提案書(A3横)作成作業
- 5 ■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
- 6 ■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)
- 7 ■地域イベントのブランディング(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
- 8 ■地域イベントのブランディング(クラフトビールフェス) デザイン制作作業
- 9 ■地域イベントのブランディング(クラフトビールフェス) 企画提案書(A3横)作成作業
- 10 ■地域イベントのブランディング(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
- 11 ■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)

12■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

13■自分をブランディング化する デザイン制作作業

14■自分をブランディング化する 企画提案書(A3横)作成作業

15■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。

**教員名** 長尾 仁美・高濱 敦彦 **科目名** GD総括実習

**教員実務経験** (長尾)長年にわたるグラフィックデザイン全般におけるデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。(高濱)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。

**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、制作も進めていく。

**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** 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

### 授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 A 各自架空の「店舗・ブランド・施設」テーマ設定
- 3 A 各自架空の「店舗・ブランド・施設」テーマ設定
- 4 B 卒業制作についてのガイダンス
- 5 A コンセプトプラン作成
- 6 A 制作媒体のプラン作成
- 7 A デザインラフ作成
- 8 B 卒業制作のプラン相談
- 9 A ポスターデザインキャンプ制作
- 10 A ポスターデザインキャンプ制作
- 11 B 卒業制作イメージプレゼンテーション
- 12 A ポスターデザイン確認
- 13 A ポスターデザイン確認
- 14 B 卒業制作 制作の確認
- 15 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

**教員名** 長尾 仁美・高濱 敦彦 **科目名** GD卒業制作

**教員実務経験** (長尾)長年にわたるグラフィックデザイン全般におけるデザイナー、アートディレクターとしての経験を元に指導します。(高濱)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。

**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** 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

### 授業計画(予定)

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

### 受講上の注意

### 特記事項