

教育課程及び授業日時数

グラフィックデザイン科

一級科目		科目	単位数	専 門 課			単 位 表 示		
				第1学年	第2学年	第3学年	第1学年	第2学年	第3学年
専 門	目	1 コミュニケーション活動 I	60						
		2 コミュニケーション活動 II		60				2	
		3 コミュニケーション活動 III			60				2
		4 美術イロハ	30				1		
		5 デザインイロハ	30				1		
		6 色彩学	60				2		
		7 広報概論	30				1		
		8 DTP印刷 I	30				1		
		9 DTP印刷 II		30				1	
		10 企画論	30					1	
		11 マーケティング I	30					1	
12 プレゼンテーション技術		30					1		
13 広告メディア論			30				1		
14 知的財産権				30			1		
15 デッサン・クロッキー	90					3			
16 デザインスケッチ		30					1		
17 造形学	30					1			
18 デザイン図学	30					1			
19 平面構成	60					2			
20 立体構成	60					2			
21 表現研究	60					2			
22 デザイン発想	60					2			
23 ビジュアルデザイン I	30					1			
24 コミュニケーションデザイン I	60					2			
25 コミュニケーションデザイン II		30					1		
26 コミュニケーションデザイン III			60				2		
27 コピーライティング		30					1		
28 イラストレーション I	60					2			
29 タイポグラフィ I	30					1			
30 レイアウト演習	30					1			
31 写真	60					2			
32 デザインアプリケーション I	120					4			
33 DTP演習 I		30					1		
34 Web 基礎	90					3			
35 Web 実践		90					3		
36 セルスプロモーション		30					1		
37 ポートフォリオ制作		30					1		
38 ユニバーサルデザイン		30					1		
39 メディアユニバーサルデザイン		30					1		
40 キャラクターメディア研究		30					1		
41 ビジュアルデザイン II		30					1		
42 ビジュアルデザイン III			60				2		
43 ビジュアルデザイン IV			30				1		
44 タイポグラフィ II		30					1		
45 アドバタイジング I		60					2		
46 アドバタイジング II		30					1		
47 C I		30					1		
48 広告ゼミ I		60					2		
49 広告ゼミ II			60				2		
50 ソーシャルデザイン			30				1		
51 パッケージデザイン I		30					1		
52 パッケージデザイン II			30				1		
53 デザインアプリケーション II		60					2		
54 デザインアプリケーション III		60					2		
55 DTP演習 II			30				1		
56 DTP演習 III			30				1		
57 エディトリアルデザイン			90				3		
58 イラストレーション II		30					1		
59 イラストレーション III			30				1		
60 デジタルイラスト		30					1		
61 キャラクターデザイン I		30					1		
62 キャラクターデザイン II			30				1		
63 コミックイラスト			30				1		
64 写真 II		30					1		
65 写真 III			30				1		
66 現像技術		30					1		
67 コマシヤルフォト			30				1		
68 ファッションフォト		30					1		
69 3D デザイン			60				2		
70 編集技術		60					2		
71 映像演出		60					2		
72 音楽演出		30					1		
73 クレイアニメーション		60					2		
74 アニメーション基礎		30					1		
75 インタラクティブデザイン		60					2		
76 モバイルコンテンツ制作			60				2		
77 C M 制作			60				2		
78 Web マーケティング		30					1		
79 Web プロگرام			60				2		
80 Web ゼミ			60				2		
81 アニメーション実習			60				2		
82 映像ゼミ			60				2		
83 ストリリー構成 I		30					1		
84 ストリリー構成 II			30				1		
85 マンガ技法		60					2		
86 背景画		30					1		
87 マンガ制作 I		60					2		
88 マンガ制作 II		30					1		
89 マンガ制作 III			90				3		
90 マンガゼミ			90				3		
91 サインデザイン		30					1		
92 映像制作		30					1		
93 ビジネスアプリケーション			30				1		
94 キャリアプラン		30					1		
95 キャリアプラン II			30				1		
96 産学連携プロジェクト I		30					1		
97 産学連携プロジェクト II			60				2		
98 産学連携プロジェクト III			60				2		
99 卒業制作研究 I		30					1		
100 卒業制作研究 II			150				5		
101 卒業制作展示計画			60				2		
102 研修旅行			60				2		
103 ボランティア活動 I			60				2		
104 ボランティア活動 II				60			2		
105 インターンシップ I		60					2		
106 インターンシップ II			60				2		
107 チャレンジプログラム I		30					1		
108 チャレンジプログラム II			30				1		
109 チャレンジプログラム III			30				1		
110 チャレンジプログラム IV			30				1		
111 チャレンジプログラム V			30				1		
単 位 合 計						35	34	32	
年 間 履 修 時 間			1050	1020	960				
年 間 授 業 日 数			180	180	180				

注) 選択科目は2年次で480時間以上、3年次で330時間以上履修しなければならない

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コミュニケーション活動 I		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	大川 直樹・草ヶ谷 あつみ 太田 稔子
授業の目的・目標					
<p>セミナーでプロの人たちから業界内の話を聞き、考え方や最新の業界を学ぶ。展示会や他校の卒制等を視察して、幅広い技術を学び、視野を広げる。学科間を交えた行事を通して、幅広い交流と親睦を深める。①社会人としての基本マナーを身につける ②あいさつの基本を徹底する ③社会人としての意識への切り替えを図る</p>					
授業の概要					
<p>静岡県内や東京等で開催されている展示会や他校の卒業制作展の視察 デザイン業界に関するセミナーへの参加。球技大会への参加。 社会人に必要な基本マナーを学ぶことで、今後の学生生活における心構えを学ぶ。 学生と社会人の意識の違いを学び、切り替えの第一歩とする。</p>					
成績評価の方法					
参加意欲と姿勢。レポートの提出と完成度。				平常点	50%
				レポート提出	50%
使用テキスト・教材					
独自に作成したワークシート及び就職に対するマナー等資料					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 東京研修(美術館等)			8		
2. 東京研修(桑沢デザイン卒制展)			8		
3. 校外研修(その時期にあったもの)			12		
4. クリエイティブ研究会			6		
5. 広告セミナー			8		
6. 球技大会			8		
7. 働くとは 企業の求める人材			2		
8. ビジネスマナーとは 職場のマナーとは			2		
9. 第一印象の受容性 動作確認			2		
10. コミュニケーションとは 非言語・準言語			2		
11. 信頼される言葉遣い 相手軸の言葉			2		
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年 度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コ ー ス	
美術史		講義		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	漆畑 雅子
授業の目的・目標					
(1) 多様な美術の様式や価値観を理解することで、今後の作品制作に役立てることができる。 (2) 授業内容を図解することで、与えられた情報を咀嚼し、再構築させ、第三者に分かり易く伝えるための基礎を身に付けることができる。					
授業の概要					
各時代ごとの流行や価値観によってどのような美術様式や作品が生まれたのかを学ぶ。また、授業内容を絵と文字を使って図解することで、まとめる力を養い、情報伝達の基礎を学ぶ。					
成績評価の方法					
①出席状況、授業態度				期末試験	45%
②1～13回目までの授業内容を図解した課題 (A4サイズ) 13枚の習熟度				課 題	40%
③期末試験に相当するレポート (A3サイズ) 1枚の完成度				平常点	15%
使用テキスト・教材					
『西洋美術史』 (美術出版)					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. はじめに					2
2. 原始美術と古代オリエント美術					2
3. ギリシア美術とローマ美術					2
4. 中世Ⅰ [初期キリスト教美術・ビザンティン美術・初期中世美術]					2
5. 中世Ⅱ [ロマネスク美術・ゴシック美術]					2
6. イタリア初期ルネサンス美術・15世紀の北方美術					2
7. イタリア盛期ルネサンス美術・マニエリスム・北方ルネサンス美術					2
8. バロック美術					2
9. ロココ美術					2
10. 新古典主義・ロマン主義・写実主義					2
11. 印象主義からキュビズムまでの絵画					2
12. 抽象絵画					2
13. ダダイズムとシュルレアリスム					2
14. 第二次世界大戦以後の美術1					2
15. 第二次世界大戦以後の美術2					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザイン史		講義		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	鳥羽 均
授業の目的・目標					
多くの作品にふれ、その作品の世に与えた影響を知ることにより、自分の作品に対する考え方や見方を上質なものとすることができる。					
授業の概要					
デザインの発祥や歴史を学ぶことで、これからの自分の作品の参考にするとともに、デザインという行為を再認識する。また、現代に影響を与えているデザイナーの基本コンセプトや、仕事のあり方を学ぶことにより、デザインワークの参考にする。					
成績評価の方法					
提出課題、授業態度、出席、試験				期末試験	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
世界デザイン史 (美術出版社) デザイン史年表 デザインムーブメント資料					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. デザインの歴史についての時系列学習					2
2. グラフィック、プロダクト、建築関係を主に学習					2
3. 日本のグラフィックデザイナーについてのレポート制作					2
4. 歴史上有名な映画(無声)鑑賞					2
5. 産業革命以降のムーブメント					2
6. ●アーツアンドクラフツ運動					2
7. ●ジャポニズム					2
8. ●アールヌーボー					2
9. ●デ・ステイル					2
10. ●バウハウス					2
11. ●フフォーディズム					2
12. ●アメリカのインダストリアルデザイン					2
13. ●近代建築について					2
14. ●近代日本のグラフィックデザイン					2
15. 試験/レポート作成 ●日本のグラフィックデザイナーについて					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
色彩学		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	2	大橋 としみ
授業の目的・目標					
デザインで重要な役割を果たす「デザインの色彩」を色彩検定3級のテキストを学習することで、カラーコーディネイトに関わりのある色の世界を理解する。 また講義をもとに実習課題を通し、目的に合ったカラーコーディネイトが表現、伝達ができるようになる。					
授業の概要					
『色』は私たちの日常生活に溢れ、また幅広く活用されるものでもあります。色彩に関してその性質や本質を体系的に学習してゆくとともに、配色技法を習得し演習を行うことで色の微妙な識別判断、心理効果、色彩表現を体験的に学習できる。					
成績評価の方法					
1. 課題（提出された課題の完成度と提出率） 2. 平常点（主体的な授業参加度） 3. 学習意欲（積極性、模擬試験、検定結果を含む） ※未提出の実習課題（宿題）があった場合は不合格とする				課題	35%
				平常点	30%
				学習意欲	35%
使用テキスト・教材					
・色彩公式テキスト3級 ・A4クリアファイル（20P以上） ・演習台紙 ・配色カード199b ・はさみ ・ステックのり					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. ガイダンス					2
2. 色の表示①/色の三属性・体系的な色の捉え方・色相環					4
3. 色の表示②/色の分類と整理法・言葉による色の表現方法(実習課題)					4
4. 色のイメージを理解する/色彩心理と色彩感情(カラーコミュニケーション)					4
5. 色を見るための条件/色を感じる目の仕組み・照明と色の見え方・混色					4
6. 色の視覚効果/色の対比と同化現象(実習課題)					4
7. ユニバーサルデザインについて					4
8. 色彩調和について①/色相に基づいた配色・トーンに基づいた配色					4
9. 色彩調和について②/グラデーション・アクセントカラー・セパレーション					4
10. グラフィックデザインでのカラーの役割(実習課題)					4
11. ファッションと色彩/デザインにおける配色の応用					4
12. インテリアと色彩					4
13. 弱点強化					4
14. 直前対策					2
15. 模擬試験					8
その他			関連科目		
欠席者には使用したプリントを翌週渡します。解答については出席者に聞か自らテキストを読んで記入すること。 当日欠席により課題提出が遅れる場合は事前に受付します。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
広告概論		講義		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	岡本 國治
授業の目的・目標					
<p>広告業の仕組みや流れを知り、広告クリエイティブの面白さやトップクリエイターの制作現場を垣間見ること、各自が自分の能力や個性に合わせて、卒業後になりたいクリエイター像を明確にし、この3年間で学びに取り組む意欲を高める。</p> <p>※各メディアの詳細およびそれぞれの広告戦略と表現については、3年次の「広告メディア論」に引き継ぐ。</p>					
授業の概要					
<p>世の中の経済活動、経済活動の中の広告ビジネス、広告ビジネスの中のクリエイティブ。全体像と各役割をしっかりと理解し抑えておくことで、将来自分が行う広告戦略や表現を的確に行えるようにする。また、クリエイターの制作現場や表現の多様性に触れることで、表現する楽しさ、伝える喜びを知り、自分の可能性を小さな枠に閉じ込めることなく、大きく羽ばたかせられるようにする。</p>					
成績評価の方法					
5コマ目の授業で提出する「私がなりたいクリエイター像レポート」で、授業の修得度（広告への関心度）を評価する。				期末試験	100%
使用テキスト・教材					
<p>テキストはありません。オリジナル資料とパワーポイント、映像（ビデオ・DVD）で進行します。※毎回、資料のコピーとテレビモニター+ビデオデッキ+Mac PCの貸し出しをお願いします。</p>					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	<p>広告って、何者？ 広告はおもしろい。広告を創るのはもっともおもしろい。 ～共感される広告クリエイティブの事例を紹介。</p>				6
2.	<p>広告業界の実際。広告会社、制作会社、制作者の仕事と役割。 ～アートディレクターの制作現場を動画で紹介。</p>				6
3.	<p>映像にはどんな力あるのか？CMを成立させるポイントとは？ ～CMディレクターの制作現場を動画で紹介。</p>				6
4.	<p>インターネット時代の表現、伝わり方とは？～Webデザイナーの制作現場を動画で紹介。</p>				6
5.	<p>最終的にどんなクリエイターを目指すのか～デザイナーの制作現場を動画で紹介。 ★制作者の感受性と矜持について 詩人の感受性と矜持～ 各コマに登場するクリエイター</p>				6
備考	<p>1. 尾形真理子、最果タヒなど 2. 佐藤可士和など 3. 石井達矢、箭内道彦、佐藤雅彦など 4. 中村勇吾、井上雄彦など 5. 吉田ユニ、茨木のり子など</p>				
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
DTP・印刷 I		講義		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	大場 厚始
授業の目的・目標					
印刷のワークフローに対する総合的な理解を深め、 DTPディレクションを行うための基礎知識を習得する					
授業の概要					
印刷の各工程におけるポイントを正しくおさえ、印刷製版における基本的な知識やルールについて習得する。					
成績評価の方法					
期末試験。ノート/レポート				期末試験	70%
				ノート・レポート	30%
使用テキスト・教材					
印刷メディアディレクション					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 印刷の種類とさまざまなメディア、印刷・DTPの歴史					2
2. 広告制作のワークフロー					2
3. コンピュータの単位系について、DTPシステムの構成					2
4. アプリケーションソフトウェアについて、主なファイル形式					2
5. 広告紙面、雑誌紙面の演出、色の基本知識					2
6. 紙について					2
7. 製本知識、台割表、綴じの方式について					2
8. 画像フォーマットと画像サイズ					2
9. 画像解像度と印刷線数					2
10. タイポグラフィの基礎知識、デジタルフォントの基礎知識					2
11. 日本語組版の特徴					2
12. 校正記号について 校正記号の演習					2
13. 4大版式の仕組み、オフセット印刷					2
14. 特殊印刷、オンデマンド印刷					2
15. 期末試験					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習問題を実施する。					

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
時間数は45分換算			科目コード			
授業科目名		授業形態	学科・コース			
デッサン・クロッキー		演習	グラフィックデザイン科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	3	鳥羽 均 日下 文	
授業の目的・目標						
物の本質を見抜き、全体を把握することができるようになる。また、継続することにより描写力の向上が期待できる。「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得します。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現します。テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にこそこそ美が宿ると信じています。						
授業の概要						
「デッサン」とは「理解する力」のことです。写実的に表現できるようになるには対象物を深く観察、把握することが必要です。ひとつのモノ・コトを様々な視点からとらえ、再構成し、絵作りできる力を養います。他個人指導としてSMサイズのスケッチブックで「卵」のデッサンを一冊分勉強します。						
成績評価の方法						
作品および出席、授業態度など総合して判断する。 (描写力、完成度、出席率、授業姿勢など)					平常点	20%
					課題	80%
使用テキスト・教材						
スケッチブック、ヴィファールF8、ヴィファールF6、SM、鏡、折り紙セット(個人で購入) (卵のデッサン用にSMサイズのヴィファール・一冊個人購入)						
授業内容・授業計画						
		時間数			時間数	
1.	絵画の起源 ・ラスコーの洞窟壁画より	2	19-20	素材を描きわける・質感の表現・細密表現について	4	
2.	デッサンとは・鉛筆等、道具の使い方	2	21-22	一点、二点、三点透視図法	4	
3-6	円柱の描き方・紙コップ、折り紙 ↓ グラデーションについて ↓ 光、影、陰について・構図について	6	23-26	手を描く・〇〇を持つ手・形や陰影のアタリ ↓ ポイントの捉え方・細部の描き込み	6	
7-9	立方体の描き方・レンガ、木など ↓ 陰影における立体表現	6	27-30	自画像・構成デッサン・作品のテーマ決め ↓ 画面構成を考える・自画像・講習会	6	
10.	横になった円柱の描き方	2	31-40	人体クロッキー①～⑩ ↓ ジェスチャーを描く・リズム、誇張表現 C I Sで人体表現 Bean～胸骨、骨盤を豆型に ↓ 解剖学1 骨・解剖学2 筋肉など	20	
11-14	楕円、球の描き方 ↓ 丸い皿と任意のモチーフ ↓ 明暗のバランス・モチーフの設定と構図	4	41-45	人体クロッキー 応用、実践①～⑤ ↓ 1min×5、2min×4、5min×1 ポーズ 女性 1min×5、2min×4、5min×1 ポーズ 男性 ↓ 5min×10クール(男女、着衣・ヌード)など	20	
15.	自然物を描く・レモン、トマトなど	2				
16.	自然物を描く・水の表現	2				
17.	素材を描きわける・複数のモチーフを描く	2				
18.	布、ガラス、ステンレス、ワイン瓶、ローブなど	2				
その他			関連科目			
※单元ごとと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。			デザインスケッチ			

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
塑像		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	登坂 真澄
授業の目的・目標					
物を正確に把握するためには、一方方向だけでなく、360度からの観察、把握が必要な事をする。					
授業の概要					
<p>基本的な観察力を養う。</p> <p>1 自然界の有機的な物の観察から、その美しさや構造を知る。</p> <p>2 人工物のデザイン化された物の構造と、形の必然性を知る。</p>					
成績評価の方法					
粘土作品、及びファイルの提出、授業習得、集中度により評価する。				課題	100%
使用テキスト・教材					
<p>○石粉粘土（プルミエ） ○にんにく（青森産・大粒な物）</p> <p>○粘土へら（木製粘土5本セット・粘土へら・かきベラ）ー700～1000円くらいの物</p> <p>○提出用ケント紙</p>					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	自然物の観察				2
2.	↓	葉（平面的な物の動き、形の観察）の制作			2
3.					2
4.	↓	にんにく（塊・組み合わせの形）の制作			2
5.					2
6.	↓	人工物の観察			2
7.		スニーカーの観察・制作			2
8.					2
9.		○足の構造、動きを知り、それに合わせた合理的に産み出された			2
10.		形・デザインを知る			2
11.		○大きな形、長さ：高さ：幅の関係 左右の形の違いなどを知る。			2
12.		○モチーフのマチエールなどの工夫をする			2
13.					2
14.					2
15.	↓				2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
デザイン図学		演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	鳥羽 均	
授業の目的・目標						
完成度及び正確性の高いデザインワークと、多方面から物を見ることを可能とし、デザイナーに必要な技術を習得し、プロの仕事を理解することができる。						
授業の概要						
デザインワークに必要な基本的図学や図面の知識や技術の習得及び、フィニッシュワークの練成。						
成績評価の方法						
授業の出席と、課題の提出状況。正確性・スピード及び授業態度も加味する。各課題とも、及第点を取るまで継続。					平常点	20%
					課題	80%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. デジタル時代にアナログ作業が必要な訳						2
2. 正確に描く						2
3. ●鉛筆を使用して、正確に線を引く						2
4. 3課題を合格するまで実施						2
5. 正確に切る						2
6. ●厚紙を正確に切る						2
7. 正確に貼る						2
8. ●正確に切った厚紙を正確に貼り、立方体を作製						2
9. ●出来上がりの寸法を誤差の範囲内にする						2
10. 合格するまで実施						2
11. 作品のパネル貼の実習						2
12. フロッタージュの技法を使った作品の作成						2
13. フロッタージュの技法を使った作品の作成						2
14. コラージュの技法を使った作品の作成						2
15. 機能的な美に関する研究						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
平面構成		演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	60	2	本原 令子	
授業の目的・目標						
ものや事象、感覚を観察する力を養い、自身のアイデア・発見を形にできる表現力と技術を身につけ、作品を仕上げるコトができる。						
授業の概要						
平面デザインにおける、線・形・色彩の構成をとおして、配置の基本と視覚効果について学ぶ、アクリル絵具による着彩。						
成績評価の方法						
出欠、課題による評価				完成度	50%	
				提出期限	50%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. ○だけで表現する「絵本」をつくる。						4
2. <「味覚」の構成>感覚を形にする。構成のプロセスを学ぶ。						4
3. サムネールの描き方						4
4. 下書き（一本の美しい線を描く）+配色						4
5. アクリル絵の具の使い方						4
6. アクリル絵具による彩色仕上げ						4
7. 提出+講評						4
8. <野菜・果物の構成>有機形態から抽出する形。デフォルメ						4
9. スケッチ～サムネール～構成プラン出し						4
10. 下描き・着彩						4
11. 提出/講評						4
12. <金属+ガラスの構成>質感の違いを2色で表現する						4
13. 金属・ガラスの質感を捉えるスケッチ						4
14. 下描き・着彩						4
15. 提出/講評						4
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
立体構成		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	1	鳥羽 均
授業の目的・目標					
平面以外の表現ができるようになる。 パッケージデザインに必要な技術を習得できる。					
授業の概要					
立体の意識を持つことにより、多方面から物を見られるようにする。 2年次に行うパッケージデザインの授業に繋げる事を目標とする。					
成績評価の方法					
作品および出席、授業態度など総合して判断する。				平常点	20%
				課題	80%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 2年次で行うパッケージデザインに繋がる立体感覚と箱の作り方の実習					2
2. 3次元の作品を作る意識付け(場面ごとの効果など)					2
3. ●キャラメル箱の作り方(2コマ)					8
4. ●組箱の作り方(3コマ)					12
5. ●ブックカバー(ハード)の作り方(3コマ)					12
6. キャラメル箱を使った作品の作り方					4
7. ●実際の商品デザイン					10
8. ●紙袋の作り方と実践					10
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			パッケージデザイン I		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			パッケージデザイン II		

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
表現研究		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	3	大川 直樹・草ヶ谷 あつみ 安本 精治・深野暁雄 大村 道彦・遠藤 次朗
授業の目的・目標					
①インターネット等を経由したWebコンテンツ市場に興味関心を持つ。 ②デジタルコンテンツ制作の基礎を体験することで、これからの進路選択に結びつける。 ③3DCG業界では必須であるMAYA3DCGでのモデリングに必要な基本的な技術の習得。 ④小規模Webサイトのビジュアル制作・提案が出来るようになる。					
授業の概要					
プレゼンテーションに動画を用いた提案が出来るようにする。動画撮影、制作のワークフローを体験して、業界知識を深める。様々なウェブコンテンツやサービスを体験・活用・分析することで、ウェブデザインに必要な企画力や意識を養う。課題制作を通してウェブのしくみや、コンテンツづくりの基礎について学んでいく。					
成績評価の方法					
1. 提出物（提出率と完成度）				2. 学習姿勢	課題提出 80% 学習姿勢 20%
使用テキスト・教材					
MacBook、スマートフォン、撮影機材、MAYA3DCGソフト、必要に応じてプリント配布 必要に応じて参考書、情報、サンプルデータを提供。					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. スタビライザー撮影、VRカメラ撮影、GoPro（アクションカメラ）撮影					2
2. iMovieの使い方（素材取り込み、編集、テロップ、動画出力）					2
3. AfterEffects入門（モーショングラフィクス制作）					4
4. 2Dキャラクターアニメーション入門・3Dキャラクターモデル制作入門					4
5. 動画撮影の手法の一つドローンの入門（航空法（ルール）も学習）					4
6. ドローンのオペレーションを学習					3
7. の入門。各種被写体を決めて撮影練習					
8. 3軸スタビライザー搭載超小型カメラOsumoPocket（4K）の学習					4
9. 初期設定、プリミティブを使った簡単なモデリングとマテリアル、カメラ、照明					4
10. 簡単なキャラクターのモデリング及びアニメーション。					4
11. セミナー「最新技術とデザインについて」					4
12. ウェブデザインの基本知識やプロが使うツール(アプリ)のオペレーションを習得。					10
13. 小規模なウェブサイトのプロトタイプ制作を通して制作フローを体験する。					15
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
デザイン発想		講義・演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	1	甲賀 雅章	
授業の目的・目標						
センスは知識で磨かれることを知る。そして、アイデアのヒントは身近に溢れていることを実感する。それらを通して、思いつきのデザインではなく、説得性、意味性のあるデザインを習慣づける。						
授業の概要						
デザインの基本である分析力と発想力を磨く。毎回のウォーミングアップドローイング、1Day 1Photo、後半のMy favorite designのミニプレゼンを通して、考える、切り取る、表現する習慣づけをする。						
成績評価の方法						
前半の課題では、発想の柔軟性を。 後半の課題では、完成度へのこだわりを評価。				発想と表現	30%	
				ノート	20%	
				発想と定着	50%	
使用テキスト・教材						
スケッチブック、色鉛筆						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	座学	デザインを考える				4
2.	講義	自己分析 マインドマップ				4
3.	講義	自分を表現するコンセプト				4
4.	講義	自分を表現するビジュアル				4
5.	講義	My profile poster 制作				4
6.	評価	ポスタープレゼン				4
7.	演習	既存デザインを変える				4
8.	演習	既存デザインを変える				4
9.	講義					24
10.						
11.		新しいトランプを考える				
12.		新しいトランプをデザインする。				
13.		新しいトランプを形にする				
14.						
15.		合評会				4
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジュアルデザイン I		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	本野 智美
授業の目的・目標					
視覚的効果の表現力、伝達能力の向上を目指す。					
授業の概要					
オリジナルパターンデザイン制作から、商品展開されたデザインまでを学ぶ。					
成績評価の方法					
授業への取り組みと最終提出物での評価				課題	100%
使用テキスト・教材					
ケント紙・カッター・カッターマット・定規・マスキングテープ・デザインボンドセット 等 絵具・マーカー・ペン 等					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 課題オリエンテーション					2
2. パターンデザイン制作/サムネール~アイデア出し					
3. //					6
4. //					
5. パターンデザイン制作/サムネールチェック~決定~制作開始					
6. //					8
7. 最終チェック~完成へ向けてブラッシュアップ					
8. //					
9. パターンデザイン商品展開例制作/サムネール~アイデア出し					4
10. //					
11. パターンデザイン商品展開例制作/サムネールチェック~決定~制作開始					
12. //					6
13. 最終チェック~完成へ向けてブラッシュアップ					
14. パターンデザイン&商品展開例/デザイン最終チェック~修正~ブラッシュアップ					2
15. クラス内講評会					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			ビジュアルデザイン II		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		
時間数は45分換算			2020年度		
			科目コード		
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コミュニケーションデザイン I		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	2	水内 章裕
授業の目的・目標					
<p>日常生活のなかで普段目にしていないモノや形・色・文字に対して、意識的かつ創造的な視点で認識する態度を身につけ、さまざまな表現の発想法を学習します。 また、課題制作のスケジュールを自分で管理を行えるようになることを目指します。</p>					
授業の概要					
<p>線、色、形、文字など、さまざまなメディアを用い、「伝わる・わかる」をテーマに、実践的な表現制作を行います。</p>					
成績評価の方法					
提出された制作課題によって評価します。				課題	100%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	解剖図～モノの構造と仕組み (1)	3	16.	サイン/マークのデザイン (3)	2
2.	解剖図～モノの構造と仕組み (2)	4	17.	サイン/マークのデザイン (4)	2
3.	解剖図～モノの構造と仕組み (3)	4	18.	総括・総評	1
4.	解剖図～モノの構造と仕組み (4)	4	19.		
5.	ストーリーマップ～物語の地図化 (1)	4	20.		
6.	ストーリーマップ～物語の地図化 (2)	4	21.		
7.	ストーリーマップ～物語の地図化 (3)	4	22.		
8.	ストーリーマップ～物語の地図化 (4)	4	23.		
9.	基礎形態の組み合わせによる造形 (1)	4	24.		
10.	基礎形態の組み合わせによる造形 (2)	4	25.		
11.	基礎形態の応用によるデジタル表現 (1)	4	26.		
12.	基礎形態の応用によるデジタル表現 (2)	4	27.		
13.	基礎形態の応用によるデジタル表現 (3)	4	28.		
14.	サイン/マークのデザイン (1)	2	29.		
15.	サイン/マークのデザイン (2)	2	30.		
その他			関連科目		
<p>※单元ごと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。</p>					

シラバス(授業概要)			年度		2020年度
			科目コード		
授業科目名			授業形態		学科・コース
イラストレーション I			演習		グラフィックデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	3	山田 ケンジ たなか よしみ 森 妙子
授業の目的・目標					
パースペクティブの基本的な作図理論と制作方法を学び空間認識力の基礎を身につける。画材(コピックライナー、コピック、色鉛筆を使用予定)の基本的な使い方を身につける。ペン画という表現方法を学び、作品を制作する。完成した作品はデザインファームで展示を行う。					
授業の概要					
一点、二点、三点透視法を学び、それぞれの図法の作画を行う。コピックライナー、コピック、色鉛筆などを用い作品制作を行う。イメージーションを働かせ、素早く物や人物を表現できる。デッサンの基礎知識を活かして3Dの作品を制作する。					
成績評価の方法					
授業態度、提出課題作品の評価				授業態度	30%
				課題	70%
使用テキスト・教材					
スケッチブック、コピック、黒ペン、鉛筆、カッター、色鉛筆、その他着色する画材、プリントを用意する。					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	透視法、三角法など空間認識について	1	14.	動物を描く。空想の動物、クリーチャー	3
2.	〃 一点透視法理論および作品制作	1	15.	背景 構図、パース	3
3.	〃 二点透視法理論および作品制作	1	16.	色々な構図、リアル系、ファンシー系等	3
4.	〃 三点透視法理論および作品制作	1	17.	総合課題	7
5.	コピックの使い方基本	3	18.		
6.	色鉛筆、アクリルガッシュの使い方基本	3	19.	ペン画の試作 点描画・線描画	3
			20.	テーマに沿って下絵を考える	3
7.	基本的な顔の描き方・描き分け	3	21.	作品制作	7
8.	表情(顔の感情表現)	3	22.	採点・講評	1
9.	全身を描く 男女の描き分け	3	23.	デザインファーム展示	1
10.	全身を描く 年齢の描き分け	3			
11.	全身を描く 動作、全身の感情表現	3			
12.	衣装 洋服、着物 動きによる変化	1			
13.	人間を描く、で学んだ事を一枚絵に。	3			
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
タイポグラフィー I		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	池田 仁
授業の目的・目標					
デザインの視野を広め、タイポグラフィーの可能性を追求。					
授業の概要					
グラフィックデザインにおける文字の重要性を知る。					
成績評価の方法					
出席・授業態度・課題評価				授業態度	30%
				課題	70%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	文字との出会い				2
2.	文字の基本1 (レタリング)				2
3.	↓				2
4.	文字の基本2 (レタリング)				2
5.	↓				2
6.	10文字のタイポグラフィ				2
7.	↓				2
8.	発表				2
9.	印刷物を使ったコラージュ				2
10.	↓				2
11.	中間チェック				2
12.	↓				2
13.	↓				2
14.	発表				2
15.	総論				2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
レイアウト演習		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	本野 智美
授業の目的・目標					
効果的なレイアウトのルールを習得し、デザインの流れを実際に自分の目や手で体感～認識することにより、レイアウトの基礎能力をあげる。					
授業の概要					
形によるレイアウト演習と、写真を使ったレイアウト演習を学ぶ。					
成績評価の方法					
授業への取り組みと最終提出物での評価				課題	100%
使用テキスト・教材					
ケント紙・カッター・カッターマット・定規・マスキングテープ・デザインボンドセット 等					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 課題1) オリエンテーション/文字と形のレイアウト構成2パターン					2
2. サムネール～アイディア出し					4
3. //					4
4. サムネールチェック～決定～制作開始					4
5. //					4
6. 最終チェック～完成へ向けてブラッシュアップ					4
7. //					4
8. クラス内講評会					2
9. 課題2) オリエンテーション/文字と写真のレイアウト構成～企業イメージ広告					2
10. サムネール～アイディア出し					2
11. サムネールチェック～決定～制作開始					4
12. //					4
13. 最終チェック～完成へ向けてブラッシュアップ					4
14. //					4
15. クラス内講評会					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			アドタイピング I		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		
時間数は45分換算			2020年度		
			科目コード		
授業科目名		授業形態		学科・コース	
写真 I		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	2	萩原 和幸 萩原 一浩
授業の目的・目標					
デジタル一眼レフを使用するの撮影 写真の基礎知識と露出（シャッタースピードと絞りの関係）の理解 自分で撮影した写真をプリントして、客観的な評価を基に他人に伝わる写真を撮る					
授業の概要					
デザインの素材となる写真への理解を、撮影を通じて心得るのが目的。 またデジタル一眼レフ操作をスムーズに行えるよう、基礎知識を習得する。 カメラを操り写真を撮る事を楽しみながら、自分のイメージを表現出来る様になる					
成績評価の方法					
出席、テスト、課題提出				期末試験	50%
				課題	30%
				授業態度	20%
使用テキスト・教材					
デジタル一眼レフカメラ、メディア、大型モニター（TV、DVD鑑賞時）、スタジオストロボ・メーター・レフ・三脚・テープ・A2以上の印刷物					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	講義の方向性	2	8.	授業の説明／自己紹介	2
2.	DVD鑑賞	2	9.	デジカメの取り扱い方法のレクチャー	2
3.	カメラ操作について	4	10.	絞りを変える事による、被写界深度の変化	4
4.	絞りとシャッタースピード	2	11.	その場に適したISO感度を考えながら撮影を行う	4
5.	シャッター速度	2	12.	レンズの特性、ワイド側とテレ側での比較	4
6.	露出	4	13.	シャッタースピードの効果を活かした撮影を行う	4
7.	ホワイトバランスと カラーモード	4	14.	ホワイトバランスの効果をj利用して、温度感を伝える	4
			15.	モノクロ表現で植物・動物・鉱物の質感描写の撮影	4
			16.	大型ストロボを使って人物を撮影	4
			17.	露出補正機能を使い、ハイキーとローキーな写真の撮影	4
			18.	自分の作品(A2以上)を複写出来る様になる	4
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザインアプリケーションI		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	4	九島 亮 草ヶ谷 あつみ
授業の目的・目標					
<p>デザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。 受講後学生の姿として、①Illustrator、Photoshopの基本操作を理解している。 ②新規作成～編集、印刷、データ納品まで一連の操作が自力で行える能力の習得。</p>					
授業の概要					
<p>デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフトを学習し、基本的な操作を習得する。企画書やレイアウトデザインを要する印刷物作成の応用力に結びつける。</p>					
成績評価の方法					
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢				課題提出	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
<p>【環境】 Macintosh、Adobe Illustrator・Photoshop 【資料】 Illustrator/Photoshopガイド本、必要に応じてプリント配布</p>					
授業内容・授業計画					
【Illustrator】					時間数
1. Macの基本(マウス、キーボード操作、ファイル管理、ショートカットキー、サーバー接続)					12
2. パスの操作(直線・ベジェ曲線の描き方、線パネル、パストレース)					8
3. 図形の操作(図形選択、基本図形作成、色の塗り方、整列、パスファインダー)					8
4. 画像の操作(配置、解像度について、リンク・埋め込み配置、クリッピングマスク)					8
5. 文字の操作(テキスト使分け、アウトライン化、文字パネル、段落パネル)					8
6. 印刷の操作(プリンターの使い方、印刷設定)					8
7. その他応用機能(アピアランスの使い方、効果、フリー素材について)					8
【Photoshop】					
9. 基本操作(トリミング、解像度、新規作成、保存、各種パネルについて)					12
10. 選択範囲の操作(パス抜き、選択ツール各種の使い分け、選択範囲の加工)					8
11. マスクの操作(チャンネル、アルファチャンネル、選択範囲の調整)					8
12. 画像補正の操作(トーンカーブ、色相彩度、レベル補正、調整レイヤー)					8
13. 画像修復の操作(コピースタンプ、修復ブラシ、パッチツール、ゆがみ)					8
14. レイヤー操作(レイヤーモード、結合、グループ化、選択・加工方法)					8
15. その他応用機能(フィルター、アクション)					8
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			デザインアプリケーションIB		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態	学科・コース			
産学連携プロジェクト I		演習	グラフィックデザイン科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	1	大川 直樹 草ヶ谷 あつみ 橋本 明奈	
授業の目的・目標						
デザインアプリの総集編として、地域と連携した実際の制作物に取り組む。クライアントの希望を読み取ったデザイン制作を行う力をつけ、デザイン制作におけるスケジュール管理を学ぶ。また、デザインアプリで学んだillustrator、Photoshopのデザイン系ソフトの使い方の習熟度を高める。						
授業の概要						
地域連携によるポスター・チラシ等の制作を行う。						
成績評価の方法						
制作物の完成度、課題提出状況、授業態度					平常点	50%
					課題	50%
使用テキスト・教材						
必要に応じてプリント等配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	オリエンテーション		2	15.		
2.	アイデア出し		8	16.		
3.				17.		
4.	ラフ提出・修正			18.		
5.				19.		
6.	デザイン確定			20.		
7.	制作		16	21.		
8.	↓			22.		
9.	↓			23.		
10.	中間チェック			24.		
11.	制作・修正			25.		
12.	↓			26.		
13.	↓			27.		
14.	提出方法をレクチャー			28.		
15.	提出		4	29.		
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。				デザインアプリケーション I		