

グラフィックデザイン2

担当教員 山本哲次

受講アトリエ 【302】

7/11 (水)~9/21 (金)

授業内容

デザイングッズブランドのイメージポスター（B0判）を制作します。

ポスターは紙やプリントにもこだわり、受け手の心を揺さぶるような表現を目指します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	7月11日	水	○	授業ガイダンス	○	制作	講義
2	7月12日	木		フランス語Ⅱ		制作	
3	7月13日	金		メディア・ブランディング2	○	計画表提出	
4	7月14日	土		日本語		就職セミナー	就職セミナー
5	7月15日	日					
6	7月16日	月		海の日			
7	7月17日	火		UIデザイン		制作	
8	7月18日	水			○	制作	
9	7月19日	木		フランス語Ⅱ		制作	
10	7月20日	金	○	制作チェック	○	制作チェック	卒制ガイダンス
11	9月3日	月		制作		制作	
12	9月4日	火		制作		制作	
13	9月5日	水	○	制作チェック	○	制作チェック	
14	9月6日	木		フランス語Ⅱ		制作	
15	9月7日	金	○	制作チェック	○	制作チェック	講義
16	9月8日	土		日本語	○	制作チェック	研究科後期ガイダンス
17	9月9日	日					
18	9月10日	月		制作		制作	
19	9月11日	火		制作		制作	
20	9月12日	水	○	中間講評	○	制作チェック	
21	9月13日	木		フランス語Ⅱ		制作	
22	9月14日	金	○	制作チェック	○	制作チェック	
23	9月15日	土		日本語		知的財産講座	3年生後期ガイダンス
24	9月16日	日		創立記念日			
25	9月17日	月		敬老の日			
26	9月18日	火		制作		制作	
27	9月19日	水	○	最終チェック	○	修正チェック	
28	9月20日	木		フランス語Ⅱ		出力	
24	9月21日	金	○		○	講評	

学習目標

校外展出品を目的としたポスターを制作。卒業制作のシミュレーションとして取り組みます。2年次に立てた自らの目標の達成と、3年生前期までに学んだ成果を学外の人へ発表する作品を制作する授業です。プロに必要な応用力の修得を目標にします。

予習・準備物

デザイン年鑑などを研究し、数多くのブランドポスターをリサーチすること。

注意事項

自由度の高い課題で、卒制のシミュレーションになります。卒制を取り組むつもりで制作すること。
水曜日の午後は1年生の授業の合間にチェックします。

評価方法

提出課題による採点

タイポグラフィ2

担当教員 太田徹也

受講アトリエ 【302】

6/12 (火)~7/10 (火)

授業内容

いろはの本

いろはにほへと…糸ひもせすん。まで48文字を使った本のデザイン

- ・ 仮名文字：いろは…ん。までのデザイン。
- ・ 欧文：I.RO.HA…。までのデザイン。
- ・ Visualとしてイラスト・写真・デザインでまとめる。これら3つのテーマを各ページにまとめて一冊の本のカタチに仕上げる作業をデザインとして行います。いろはを覚えておくこと、Visualに「いろは…ん」のつく物を探しておくこと

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月12日	火		UIデザイン	○	オリエンテーション	
2	6月13日	水		制作		制作	
3	6月14日	木		フランス語II		制作	
4	6月15日	金		メディア・ブランディング2		制作	
5	6月16日	土		日本語		就職セミナー	
6	6月17日	日					
7	6月18日	月		制作		制作	
8	6月19日	火		UIデザイン	○	制作チェック	
9	6月20日	水		制作		制作	
10	6月21日	木		フランス語II		制作	
11	6月22日	金		メディア・ブランディング2		制作	
12	6月23日	土		日本語		制作	
13	6月24日	日					
14	6月25日	月		制作	○	制作チェック	
15	6月26日	火		UIデザイン		制作	
16	6月27日	水		制作		制作	
17	6月28日	木		フランス語II	○	制作チェック	
18	6月29日	金		メディア・ブランディング2		制作	
19	6月30日	土		日本語		制作	
20	7月1日	日					
21	7月2日	月		制作		制作	
22	7月3日	火		UIデザイン		制作	
23	7月4日	水		制作		制作	
24	7月5日	木		フランス語II		制作	
25	7月6日	金		メディア・ブランディング2		制作	
26	7月7日	土		日本語		就職セミナー	
27	7月8日	日					
28	7月9日	月		制作	○	制作チェック	
29	7月10日	火		UIデザイン		制作	

学習目標

2年次のタイポグラフィ1で学んだことをベースにタイポグラフィの可能性を掘り下げます。

予習・準備物

注意事項

評価方法

作品で評価（思考力も含む）

3年ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

パッケージデザイン

担当教員 松本 泉

受講アトリエ [302]

5/21(月)~6/11(月)

9:00-12:00/13:00-16:00

授業内容

パッケージデザインの本質を、実例をもとに紹介する講義を行ない、その後に学生一人一人にパッケージ制作の課題に取り組んでもらいます。コンセプトを考え、ロゴタイプを作り、グラフィックデザイン、イラストレーション等を駆使してデザインをまとめ上げ、最終的に提案用のカンパを仕上げ、プレゼンテーションしてもらいます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	5月21日	月		事前準備(午後のプレゼンにむけて)	○	パッケージデザイン (講義、オリエン)	持参パッケージについてプレゼン
2	5月22日	火		UIデザイン		制作	
3	5月23日	水		制作		制作	
4	5月24日	木		フランス語II		制作	
5	5月25日	金		メディア・ブランディング2	○	パッケージデザイン (演習)	
6	5月26日	土		留学生歓迎会		制作	
7	5月27日	日					
8	5月28日	月		制作		制作	
9	5月29日	火		UIデザイン		制作	
10	5月30日	水		制作		制作	
11	5月31日	木		フランス語II	○	パッケージデザイン (演習)	
12	6月1日	金		メディア・ブランディング2		制作	
13	6月2日	土		日本語		制作	
14	6月3日	日					
15	6月4日	月		制作		制作	
16	6月5日	火		UIデザイン		制作	
17	6月6日	水		制作	○	パッケージデザイン (演習)	
18	6月7日	木		フランス語II		制作	
19	6月8日	金		メディア・ブランディング2		制作	
20	6月9日	土		日本語		制作	
21	6月10日	日					
22	6月11日	月		制作	○	パッケージデザイン (プレゼン、講評)	

学習目標

パッケージデザインは、買い手に様々な情報を伝達しながら購買に結びつけ、買われた後は人々の暮らしに寄り添って存在していくという、もはや生活文化そのものと言えるほど重要なものです。本授業ではパッケージデザインとは何か、どのような仕事なのかを講義と演習の両面で理解体験し、興味喚起させることを目標とします。

予習・準備物

マーケットに向いてデザイナーの視点でパッケージを観察しその中で自分の好きなデザインのを1点選び、初日に持ってくること。筆記用具、スケッチブック、スケッチに必要な画材(色鉛筆、マーカー、絵の具等、各自の好みの物)

注意事項

重要事項は冒頭に話すため遅刻しないこと。初日には各自市場のパッケージの中から好きなデザインを1点選び持参する。

評価方法

作品70% 制作態度・積極性30%

3年 ビジュアルデザイン科

メディア・ブランディング2

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401]

4/13 (金)~7/13 (金)

9:00-12:00

授業内容

各コンペティションの特性に応じて、リサーチ・コンセプト立案・制作・プレゼンテーションまでを一貫して行い、実社会での仕事を想定した一連の流れを学習します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月13日	金	○	オリエンテーション/ 「東急ハンズオリジナル年賀状デザインコンペ」 企画立案			
2	4月20日	金	○	「東急ハンズオリジナル年賀状デザインコンペ」 講評・応募			
3	5月11日	金	○	バンフー 学生Tシャツデザインコンテスト 企画立案			
4	5月25日	金	○	バンフー 学生Tシャツデザインコンテスト 講評・応募			
5	6月1日	金	○	「イラストを描くと製品化されてヴィレッジヴァンガード で売られる大賞」 企画立案			
6	6月8日	金	○	「イラストを描くと製品化されてヴィレッジヴァンガード で売られる大賞」 講評・応募			
7	6月15日	金	○	「Here is ZINE tokyo」 企画立案			
8	6月22日	金	○	「Here is ZINE tokyo」 講評・応募			
9	6月29日	金	○	「LUMINE ART AWARD」 企画立案			
10	7月6日	金	○	「LUMINE ART AWARD」 初回提案			
11	7月13日	金	○	「LUMINE ART AWARD」 講評・応募			

学習目標

様々なタイプのコンペティションに応募することで、制作における包括的な実践力を身につけることを目指します。

予習・準備物

世の中のコンペティションをリサーチして、自分が制作した場合のイメージトレーニングをする。初回のオリエンテーションは自分の作品を用意する。

注意事項

過程が重要な為、遅刻や欠席が無いように気をつけてください。

評価方法

課題作品70% 制作態度・積極性30%

3年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

エディトリアルデザイン

担当教員 奥定泰之

受講アトリエ [302]

4/10(火)~5/14(月)

9:00-12:00 13:00-16:00

授業内容

タイポグラフィ、レイアウト、写真加工、色面構成、素材選択などの技術を総合させて、エディトリアル（編集）という意味を考えつつ、作品を制作する。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	火			○	オリエンテーション	
2	4月11日	水		制作		制作	
3	4月12日	木				制作	
4	4月13日	金				制作	
5	4月14日	土				制作	
6	4月15日	日					
7	4月16日	月		制作	○	制作プランの発表と指導	
8	4月17日	火				制作	
9	4月18日	水		制作		制作	
10	4月19日	木				制作	
11	4月20日	金				制作	
12	4月21日	土					
13	4月22日	日					
14	4月23日	月			○	進行のチェックと指導	
15	4月24日	火				制作	
16	4月25日	水		制作		制作	
17	4月26日	木		制作		制作	
18	4月27日	金		制作		制作	
19	4月28日	土					
ゴールデンウィーク							
20	5月7日	月					
21	5月8日	火				制作	
22	5月9日	水		制作	○	最終チェックと指導	
23	5月10日	木				制作	
24	5月11日	金				制作	
25	5月12日	土				制作	
26	5月13日	日					
27	5月14日	月		制作	○	講評	

学習目標

エディトリアルデザインをより深く考察し、単なるアプリケーション操作を超えたエディトリアルデザインを具体的に考え、制作する。

予習・準備物

デザインが工夫されていると思われるエディトリアル作品（書籍や雑誌など）をいくつか必ず持参すること。

注意事項

評価方法

提出課題による採点

3年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻/アニメーション&コミック専攻

UIデザイン

担当教員 谷内晴彦

受講アトリエ [401]

4/10 (火)~7/17 (火)

9:00-12:00

授業内容

Webデザインはどうやってつくられるのか?様々なプロセスを体験することで、実践に役立つ演習を試みます。ここではウェブサイトにおける情報の編集、ワイヤーフレームの設計など、導線や画面遷移といったウェブの仕組みを最低限理解し、UIデザインの基礎を習得します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	火	○	オリエンテーション			
2	4月17日	火	○	実習 Adobe XDに慣れる			
3	4月24日	火	○	サイトマップ・ワイヤーフレームの作成			
4	5月8日	火	○	サイトマップ・ワイヤーフレームの作成			
5	5月22日	火	○	ウェブデザイン制作			
6	5月29日	火	○	ウェブデザイン制作			
7	6月5日	火	○	プレゼンテーション			
8	6月12日	火	○	オリジナルコンテンツ コンセプトメイキング			
9	6月19日	火	○	サイトマップ・ワイヤーフレームの作成			
10	6月26日	火	○	サイトマップ・ワイヤーフレームの作成			
11	7月3日	火	○	ウェブデザイン制作			
12	7月10日	火	○	ウェブデザイン制作			
13	7月17日	火	○	講評			

学習目標

ひとつのテーマから情報を整理し、Adobe XDを使用してウェブデザインを設計するまでのプロセスを身につけることが目標です。また、難しく考えるのではなく、それが伝わるかどうか?便利かどうか?柔軟に客観視する力も学習していきます。

予習・準備物

- ・ Adobe XDの基本的な使い方
- ・ 日常の中にあるUIを意識すること

注意事項

ここでは専門的なプログラミングを習得する場ではなく、どのように表現したいことをオンスクリーンに収めるかを重要視した内容の授業になります

評価方法

課題作品 50% 制作態度 50%