

3年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

タイポグラフィ2

担当教員 太田徹也

受講アトリエ [302]

2019/6/10(月)-2019/7/6(土)

9:00-12:10 13:00-16:00

授業内容

いろはの本

いろはにほへと…柔ひもせずん。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10日	月		制作 フランス語		制作	
2	6月11日	火		制作		制作	
3	6月12日	水		制作		UIデザイン	
4	6月13日	木		制作		制作	
5	6月14日	金		制作		メディアブランディング	
6	6月15日	土		制作 日本語		制作/特別講座	
7	6月16日	日					
8	6月17日	月		制作 フランス語	○	オリエンテーション	
9	6月18日	火		制作		制作	
10	6月19日	水		制作		UIデザイン	
11	6月20日	木		制作	○	制作チェック	
12	6月21日	金		制作		メディアブランディング	
13	6月22日	土		制作 日本語		制作/就職セミナー	
14	6月23日	日					
15	6月24日	月		制作 フランス語	○	制作チェック	
16	6月25日	火		制作		制作	
17	6月26日	水		制作		UIデザイン	
18	6月27日	木		制作	○	制作チェック	
19	6月28日	金		制作		メディアブランディング	
20	6月29日	土		制作 日本語		制作	
21	6月30日	日					
22	7月1日	月		制作 フランス語		制作	
23	7月2日	火		制作	○	制作チェック	
24	7月3日	水		ブラッシュアップ		UIデザイン	
25	7月4日	木		ブラッシュアップ		ブラッシュアップ	
26	7月5日	金		ブラッシュアップ		メディアブランディング	
27	7月6日	土		制作 日本語		ブラッシュアップ	

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

グラフィックデザイン応用

担当教員 山本哲次

受講アトリエ [302]

2019/7/8(月)-2019/9/21(土)
9:00-12:10 13:00-16:00

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8日	月		制作 フランス語	○	授業ガイダンス	講義
2	7月9日	火		制作		制作	
3	7月10日	水		制作		UIデザイン	
4	7月11日	木		制作		制作	
5	7月12日	金	○	計画表提出		メディアブランディング	
6	7月13日	土		制作 日本語		制作/就職セミナー	就職セミナー
7	7月14日	日					
8	7月15日	月		海の日			
9	7月16日	火		制作		制作	
10	7月17日	水	○	制作チェック		UIデザイン	
11	7月18日	木		制作		制作	
12	7月19日	金		制作 卒制ガイダンス	○	制作チェック	卒制ガイダンス
				夏期休校			
13	9月3日	火		制作		制作	
14	9月4日	水	○	制作チェック		制作/後期ガイダンス	3年生後期ガイダンス
15	9月5日	木		制作		制作	
16	9月6日	金	○	制作チェック	○	制作チェック	
17	9月7日	土		制作 日本語		制作/就職セミナー	就職セミナー
18	9月8日	日					
19	9月9日	月		制作 フランス語		制作	
20	9月10日	火		制作		制作/特別講座	
21	9月11日	水	○	制作チェック	○	制作チェック	
22	9月12日	木		制作		制作	
23	9月13日	金	○	制作チェック	○	制作チェック	
24	9月14日	土		制作 日本語		制作/特別講座	特別講座
25	9月15日	日		創立記念50周年パーティ			
26	9月16日	月		敬老の日			
27	9月17日	火		制作		制作	
28	9月18日	水	○	最終チェック	○	修正チェック	講義
29	9月19日	木		出力		出力	
30	9月20日	金	○	提出前チェック	○	提出前チェック	
31	9月21日	土		制作 日本語	○	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。

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

パッケージデザイン

担当教員 松本 泉

受講アトリエ 【302】

2019/5/20(月)-2019/6/8(土)

9:00-12:10 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20日	月		制作 フランス語	○	パッケージデザイン (講義、課題説明)	自分の好きなパッケージを持参。
2	5月21日	火		制作		制作	
3	5月22日	水		制作		UIデザイン	
4	5月23日	木		制作		制作	
5	5月24日	金		制作		メディアブランディング	
6	5月25日	土		制作 日本語	○	パッケージデザイン (演習)	
7	5月26日	日					
8	5月27日	月		制作 フランス語		制作	
9	5月28日	火		制作		制作	
10	5月29日	水		制作		UIデザイン	
11	5月30日	木		制作	○	パッケージデザイン (演習)	
12	5月31日	金		制作		メディアブランディング	
13	6月1日	土		制作 留学生報告会		制作	
14	6月2日	日					
15	6月3日	月		制作 フランス語	○	パッケージデザイン (演習)	
16	6月4日	火		制作		制作	
17	6月5日	水		制作		UIデザイン	
18	6月6日	木		制作		制作	
19	6月7日	金		制作		メディアブランディング	
20	6月8日	土		制作 日本語	○	パッケージデザイン (プレゼンテーション)	

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

初日に市販のパッケージで自分の好きなものを1点持参。どこが良いのか考えをまとめておくこと。準備物はスケッチに必要な画材。

注意事項

重要なことは冒頭に説明する。遅刻をしないこと。

評価方法

実技7 参加度3

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]

4/17 (水)~7/20 (土)

13:00-16:00

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17日	水		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	4月24日	水		実技カリキュラム	○	制作	
3	5月8日	水		実技カリキュラム	○	制作	
4	5月22日	水		実技カリキュラム	○	制作	
5	5月29日	水		実技カリキュラム	○	制作	
6	6月5日	水		実技カリキュラム	○	制作	
7	6月12日	水		実技カリキュラム	○	制作	
8	6月19日	水		実技カリキュラム	○	制作	
9	6月26日	水		実技カリキュラム	○	制作	
10	7月3日	水		実技カリキュラム	○	制作	
11	7月10日	水		実技カリキュラム	○	制作	
12	7月17日	水		実技カリキュラム	○	制作	
13	7月20日	土		実技カリキュラム	○	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%

3年 ビジュアルデザイン科

メディアブランディング実習

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401]

4/12 (金)~7/12 (金)

13:00-16:00

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、応募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12日	金		カリキュラム	○	講師紹介・自己紹介/東急ハンズ年賀状デザインコンペ:立案	
2	4月19日	金		カリキュラム	○	東急ハンズ年賀状デザインコンペ:プレゼン・応募	
3	4月26日	金		カリキュラム	○	バンフー 学生Tシャツデザインコンテスト:立案・ラフ	
4	5月10日	金		古美術講座	○	バンフー 学生Tシャツデザインコンテスト:プレゼン・応募	
5	5月24日	金		カリキュラム	○	ヴィレッジヴァンガードコンペ:企画立案	
6	5月31日	金		カリキュラム	○	ヴィレッジヴァンガードコンペ:プレゼン・応募	
7	6月7日	金		カリキュラム	○	Here is ZINE tokyo:立案	
8	6月14日	金		カリキュラム	○	Here is ZINE tokyo:プレゼン・応募	
9	6月21日	金		カリキュラム	○	LUMINE ART AWARD:立案	
10	6月28日	金		カリキュラム	○	LUMINE ART AWARD:プレゼン・応募	
11	7月5日	金		カリキュラム	○	JAB財団デザインコンテスト2019:立案	
12	7月12日	金		カリキュラム	○	JAB財団デザインコンテスト2019:プレゼン・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]

4/9 (火)~5/11 (土)

9:00-12:10 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9日	火		アトリエ準備	○	オリエンテーション	
2	4月10日	水		制作		制作	
3	4月11日	木		制作		制作	
4	4月12日	金		制作		メディアブランディング	
5	4月13日	土		制作 日本語		制作	
6	4月14日	日					
7	4月15日	月		制作 フランス語	○	制作プランの発表と指導	
8	4月16日	火		制作		制作	
9	4月17日	水		制作		UIデザイン	
10	4月18日	木		制作		制作	
11	4月19日	金		制作		メディアブランディング	
12	4月20日	土		制作 日本語		制作	
13	4月21日	日					
14	4月22日	月		制作 フランス語	○	進行のチェックと指導	
15	4月23日	火		制作		制作	
16	4月24日	水		制作		UIデザイン	
17	4月25日	木		制作		制作	
18	4月26日	金		制作		メディアブランディング	
19	4月27日	土					
ゴールデンウィーク							
20	5月7日	火		古美術研修ガイダンス	○	最終チェックと指導	
21	5月8日	水		制作		UIデザイン	
22	5月9日	木		制作		制作	
23	5月10日	金		制作 古美術講座		メディアブランディング	
24	5月11日	土			○	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