

本課3年生

美術日本語

担当教員 メロス言語学院

受講アトリエ【501】 修得単位数： 単位

2021/7/5(月)-2021/12/13(月)

9：30-12：40

授業内容

- 1.1分間スピーチ（30分）
- 2.美術関係記事についてのディスカッション（50分）
- 3.映像教材を用いた美術用語導入（90分）
- 4.前回導入した美術用語のチェック小テスト（10分）
- 5.課外宿題

授業スケジュール/計画

	出講日	曜日	指導	AM	指導	PM
1	7月5日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
2	7月12日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
3	9月13日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
4	9月27日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
5	10月4日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
6	10月18日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
7	10月25日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
8	11月1日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
9	11月8日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
10	11月29日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
11	12月6日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム
12	12月13日	月	○	美術日本語		実技カリキュラム

学習目標

美術・デザインに関する専門用語の勉強によって、日本語（特に口語能力）の向上を目標として挙げます。

予習・準備物

筆記用具、前回授業で配ったプリント用紙

注意事項

予習復習を徹底すること。

評価方法

出席日数/授業態度による採点

グラフィックデザイン応用

担当教員 林規章

受講アトリエ [302] 修得単位: 単位

2021/7/5(月)-2021/9/25(土)
9:30-12:40 13:30-16:30

授業内容

「道具」をテーマにポスター（B0）を作成してください。「道具」のカタチを生かして自由に発想してください。表現のアプローチ（タイポグラフィ、写真、イラスト）は自由です。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	7月5日	月		美術日本語	○	オリエンテーション	
2	7月6日	火		就職講座		自主制作	
3	7月7日	水		UIデザイン		自主制作	
4	7月8日	木		自主制作		自主制作	
5	7月9日	金		自主制作		メディアブランディング実習	
6	7月10日	土		自主制作/フランス語		就職セミナー	
7	7月11日	日					
8	7月12日	月		美術日本語		自主制作	
9	7月13日	火		就職講座		自主制作	
10	7月14日	水		UIデザイン		自主制作	
11	7月15日	木		自主制作	○	アイデア ラフチェック 面談	
12	7月16日	金		自主制作		メディアブランディング実習	
13	7月17日	土		卒制ガイダンス		自主制作	
夏季休暇							
14	9月1日	水		UIデザイン		自主制作	
15	9月2日	木		自主制作	○	アイデア ラフチェック 面談	
16	9月3日	金		自主制作		メディアブランディング実習	
17	9月4日	土		自主制作/フランス語		自主制作	
18	9月5日	日					
19	9月6日	月		美術日本語		自主制作	
20	9月7日	火		自主制作		自主制作	
21	9月8日	水		UIデザイン		自主制作	
22	9月9日	木		自主制作		自主制作	
23	9月10日	金		自主制作		メディアブランディング実習	
24	9月11日	土		自主制作/フランス語	○	デザイン チェック 面談	
25	9月12日	日					
26	9月13日	月		美術日本語		自主制作	
27	9月14日	火		就職講座		自主制作	
28	9月15日	水		UIデザイン		自主制作	
29	9月16日	木		自主制作		自主制作	
30	9月17日	金		後期ガイダンス		メディアブランディング実習	
31	9月18日	土		創立記念日 (9/16分振替休日)			
32	9月19日	日					
33	9月20日	月		敬老の日			
34	9月21日	火		就職講座		自主制作	
35	9月22日	水		UIデザイン		自主制作	
36	9月23日	木		秋分の日			
37	9月24日	金		自主制作		自主制作	
38	9月25日	土		自主制作/フランス語	○	講評会	

学習目標

自分の視点を持ち「道具」というテーマに向き合うこと。「道具」の機能と美に気づきその造形を有効的に美しく視覚伝達することを目指します。

予習・準備物

常に視点をクリエイティブモードにして、課題の対象に興味を持ち、深く探究する事を望みます。

注意事項

自身の視点を通して、独自の表現を獲得する事を目標にしたいと思います。

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

ブランディング

担当教員 山本哲次

受講アトリエ [302] 修得単位： 単位

2021/6/7(月)-2021/7/3(土)
9:30-12:40 13:30-16:30

授業内容

デザイングッズ（雑貨）ブランドのブランディングを構築し、ビジュアルデザインの開発を行いなさい。企画書、及びモックアップの制作をします。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月7日	月		日本語	○	オリエンテーション	
2	6月8日	火		制作		制作	
3	6月9日	水		UIデザイン	○	計画書提出	
4	6月10日	木		制作		制作	
5	6月11日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習/避難訓練	
6	6月12日	土		自主制作/フランス語/日本語	○	制作チェック	
7	6月13日	日					
8	6月14日	月		自主制作/日本語		制作	
9	6月15日	火		就職講座		制作	
10	6月16日	水		UIデザイン	○	制作チェック	
11	6月17日	木		制作		制作	
12	6月18日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習	
13	6月19日	土		自主制作/フランス語/日本語		制作	
14	6月20日	日					
15	6月21日	月		自主制作/日本語		制作	
16	6月22日	火		就職講座		制作	
17	6月23日	水		UIデザイン	○	制作チェック	
18	6月24日	木		制作		制作	
19	6月25日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習	
20	6月26日	土		自主制作/フランス語	○	制作チェック	
21	6月27日	日					
22	6月28日	月		自主制作/日本語		制作	
23	6月29日	火		就職講座		制作	
24	6月30日	水		UIデザイン	○	制作チェック	
25	7月1日	木		制作		制作	
26	7月2日	金		制作		メディアブランディング実習	
27	7月3日	土		自主制作/フランス語	○	講評会	

学習目標

ブランディングの応用編です。ブランド価値の構築とともに、コンセプトに基づいた企画制作とトータルコーディネートされたビジュアルデザインの開発を目指します。卒業制作のシミュレーションとなる制作を目標とします。

予習・準備物

注意事項

評価方法

課題作品50% 制作態度・積極性50%（課題作品の完成度はもちろん、演習を期限内に提出することを最低基準とします）

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] 修得単位： 単位

2021/5/10(月)-2021/6/5(土)
9:30-12:40 13:30-16:30

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ブとパッケージモデル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10日	月		自主制作/日本語		予習、市場で好きなパッケージを見つけておく		
2	5月11日	火		自主制作	○	オリエン、講義、課題説明	大型モニター使用	
3	5月12日	水		UIデザイン		自主制作		
4	5月13日	木		自主制作		自主制作		
5	5月14日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習		
6	5月15日	土		自主制作/日本語/フランス語	○	演習		
7	5月16日	日						
8	5月17日	月		自主制作/日本語				
9	5月18日	火	古美術研修旅行					
10	5月19日	水						
11	5月20日	木						
12	5月21日	金						
13	5月22日	土		自主制作/日本語				
14	5月23日	日						
15	5月24日	月		自主制作/日本語		自主制作		
16	5月25日	火		自主制作		自主制作		
17	5月26日	水		UIデザイン		自主制作		
18	5月27日	木		自主制作	○	演習		
19	5月28日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習		
21	5月29日	土		自主制作/日本語/フランス語		自主制作		
22	5月30日	日						
23	5月31日	月		自主制作/日本語		自主制作		
24	6月1日	火		自主制作	○	演習		
25	6月2日	水		UIデザイン		自主制作		
26	6月3日	木		自主制作		自主制作		
27	6月4日	金		自主制作/日本語		メディアブランディング実習		
28	6月5日	土		自主制作/フランス語	○	プレゼンテーション、講評会		

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

11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

メディアブランディング実習(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401] 修得単位： 単位

2021/4/16(金)-2021/9/17(金)

13:30-16:30

授業内容

渋谷の街頭ビジョンを使ったデジタル広告制作を想定し、企画、実制作、プレゼンまでを一貫して行い、

デジタル広告の特性を活かした企画力を身につける事を目標とします。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月16日	金		日本語	○	オリエンテーション	
2	4月23日	金		日本語	○	課外授業(渋谷)サイネージ視察	※雨天中止
3	5月7日	金		日本語	○	企画立案/企画書・絵コンテ制作	ビッグサイネージプレミアム
4	5月14日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ初回提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
5	5月28日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ修正提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
6	6月4日	金		日本語	○	動画初回提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
7	6月11日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
8	6月18日	金		日本語	○	プレゼン・講評	ビッグサイネージプレミアム
9	6月25日	金		日本語	○	企画立案/企画書・絵コンテ制作	スクランブルスクエアビジョン
10	7月2日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ初回提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
11	7月9日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
12	7月16日	金		日本語	○	動画初回提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
13	9月3日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
14	9月10日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
15	9月17日	金		日本語	○	プレゼン・講評	スクランブルスクエアビジョン

学習目標

多種多様なデジタルサイネージが集まる"渋谷"の街を舞台に、デジタル広告の可能性を探ります。

予習・準備物

街中にある大型ビジョンやサイネージ、トレインチャンネル等のデジタル広告を観察すること。初回授業時は下記ルールのポートフォリオをデータで用意する

- ・画像作品はPDFにまとめて1データ(10MB以内)にしておく
- ・映像作品はmp4形式で準備するか、YoutubeやVimeo等の動画サービスにアップしてURLを準備する

注意事項

仕事を想定しているため、プロセスがとても重要な授業です。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65% 制作態度・積極性35%

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(先端メディアアート&デザイン)

担当教員 谷内晴彦

受講アトリエ [402、302] 修得単位： 単位

2021/4/14(水)-2021/9/22(水)

9:30-12:40

授業内容

デジタルコンテンツ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・スマホアプリ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14日	水	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	4月21日	水	○	UI概略/XD演習		実技カリキュラム	
3	5月12日	木	○	リサーチ報告 XD演習		実技カリキュラム	
4	5月26日	水	○	ワイヤーフレーム制作		実技カリキュラム	
5	6月2日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
6	6月9日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
7	6月16日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
8	6月23日	水	○	講評		実技カリキュラム	
9	6月30日	水	○	UI概略		実技カリキュラム	
10	7月7日	水	○	ワイヤーフレーム制作		実技カリキュラム	
11	7月14日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
12	9月1日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
13	9月8日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
14	9月15日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
15	9月22日	水	○	講評		実技カリキュラム	

学習目標

ひとつのテーマから情報を整理し、Adobe XDを使用してデジタルコンテンツ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。常に客観的に観察する視点を持ちながら、UIデザインを通してサービスそのものを考えていきます。

予習・準備物

- ・ Adobe XDのインストール (PC&お手持ちのスマートフォン両方に)
- ・ PCとスマートフォンを繋ぐUSBケーブル

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ありません。様々なスクリーン (画面) を対象に、最適なUIデザインを探求していく授業です。

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] 修得単位： 単位

2021/4/12(月)-2021/5/8(土)
9:30-12:40 13:30-16:30

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12日	月		日本語	○	オリエンテーション		
2	4月13日	火		自主制作		自主制作		
3	4月14日	水		UIデザイン		自主制作		
4	4月15日	木		自主制作		自主制作		
5	4月16日	金		日本語/自主制作		メディアブランディング		
6	4月17日	土		フランス語2自主制作	○	制作プランの発表と指導		
7	4月18日	日						
8	4月19日	月		日本語/自主制作		自主制作		
9	4月20日	火		自主制作		自主制作		
10	4月21日	水		UIデザイン		自主制作		
11	4月22日	木		自主制作	○	進行のチェックと指導		
12	4月23日	金		日本語/自主制作		メディアブランディング		
13	4月24日	土		フランス語2/自主制作		自主制作		
14	4月25日	日						
15	4月26日	月		日本語/自主制作	○	最終チェックと指導		
16	4月27日	火		古美研ガイダンス		自主制作		
17	4月28日	水	新入生の日					
18	4月29日	木	昭和の日					
19	4月30日	金						
20	5月1日	土						
21	5月2日	日						
22	5月3日	月	憲法記念日					
23	5月4日	火	みどりの日					
24	5月5日	水	こどもの日					
25	5月6日	木	健康診断					
26	5月7日	金		古美研講座		メディアブランディング		
27	5月8日	土		フランス語2/自主制作	○	講評会		

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。

評価方法

作品で評価（思考力も含む）