

2年 ビジュアルデザイン科

デザインの仕事と現場

担当教員 大久保裕文

受講アトリエ 【502】 修得単位：1単位

2023/10/16(月)- 2024/02/05(月)

11：00-12：30

授業内容

いままで経験したデザイン事例の解説。数回、編集者やカメラマンを呼んで、彼らとの仕事の関連事例を伝える。課題としては街の風景写真、フライヤー制作、アルファベットのタイポグラフィ制作など。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月16日	月	○	講義		実技カリキュラム	
2	10月23日	月	○	講義		実技カリキュラム	
3	10月30日	月	○	講義		実技カリキュラム	
4	11月6日	月	○	講義		実技カリキュラム	
5	11月13日	月	○	講義		実技カリキュラム	
6	11月20日	月	○	講義		実技カリキュラム	
7	11月27日	月	○	講義		就職講座	
8	12月4日	月	○	講義		就職講座	
9	12月11日	月	○	講義		就職講座	
10	1月15日	月	○	講義		就職講座	
11	1月22日	月	○	講義		就職講座	
12	1月29日	月	○	講義		就職講座	
13	2月5日	月	○	講義		就職講座	

学習目標

印刷媒体を中心としたグラフィックデザインのアイデアや実際の作業の説明。

予習・準備物

注意事項

評価方法

マーケティング

担当教員 山本哲次

受講アトリエ【302】修得単位：2単位

2023/10/13(金)- 2024/02/09(金)

9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容

グループで制作する授業です。経営のかんばしくないお店を立て直す戦略を練り、企画立案・媒体計画を立て、広告デザイン案の制作を行い、プレゼンテーションまで行います。また、授業内でマーケティングやアイデアの出し方、美しい表現のポイントなどについての講義をします。企画の立て方や制作プロセスは、授業の中で説明します。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月13日	金	○	オリエンテーション／講義		実技カリキュラム	
2	10月20日	金	○	仮説を立てる／リサーチの発表		実技カリキュラム	
3	10月27日	金	○	ターゲットの設定		実技カリキュラム	
4	11月10日	金	○	ターゲットの心理の洗い出し		実技カリキュラム	
5	11月17日	金	○	グルーピング		実技カリキュラム	
6	11月24日	金	○	インサイトの発見		実技カリキュラム	
7	12月1日	金	○	インサイトとプロポジション／講義		実技カリキュラム	
8	12月8日	金	○	コンセプト作成／講義		実技カリキュラム	
9	1月12日	金	○	企画書作成／ネーミング		実技カリキュラム	
10	1月19日	金	○	企画書作成／講義		実技カリキュラム	
11	1月26日	金	○	媒体計画案／ロゴプレゼン／講義		実技カリキュラム	
12	2月2日	金	○	企画プレゼン／媒体別デザイン案試作／講義		実技カリキュラム	
13	2月9日	金	○	プレゼンテーション／講評		実技カリキュラム	

学習目標

お店の企画立案から広告デザインまでの制作を通して、企画・戦略・表現の関係を学習します。特にこの授業では、ビジネスにおいて最も重要視されるマーケティングを学び、表現メディアに求められる本質とその役割についてを学びます。将来、職種を広げた場合でもビジネスを生み出していく力をつける授業です。

予習・準備物

筆記用具

注意事項

※この授業はグループ制作です。一人の遅刻、欠席は、制作をストップすることになり、他の学生に多大な迷惑をかけることになります。遅刻・欠席が無いように気をつけてください。

評価方法

グループ制作のプロセスを重視。それに提出課題を加味した採点

2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 田中北斗

受講アトリエ 【302】 修得単位：2単位

2023/10/03(火)- 2024/02/06(火)

9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容

架空の店舗（ブランド）の総合プロデュース。店舗業態の企画構想、各種デザイン 及び プロモーション計画までを提案。

- ①世の中の店舗やブランドを検証
- ②ブランディングの構築
- ③各種グラフィックデザイン制作
- ④モックアップ（パッケージのダミーなど）制作
- ⑤企画書の制作、プレゼンテーションの実施

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月3日	火	○	オリエンテーション・業態企画の検討		実技カリキュラム	
2	10月10日	火	○	業態企画の発表（業態コンセプト・ネーミング）		実技カリキュラム	
3	10月17日	火	○	店舗ロゴマークデザイン		実技カリキュラム	
4	10月24日	火	○	店舗ロゴマーク案のチェック		就職セミナーB	
5	10月31日	火	○	ロゴ決定、店舗イメージ制作（店舗外観・制服 等）		実技カリキュラム	
6	11月7日	火	○	店舗イメージのチェック		実技カリキュラム	
7	11月14日	火	○	パッケージ関連制作（ギフト・テイクアウト用 等）		実技カリキュラム	
8	11月21日	火	○	パッケージ デザイン案のチェック		実技カリキュラム	
9	11月28日	火	○	中間講評 vol.1		実技カリキュラム	
10	12月5日	火	○	宣伝ツール関連（DM・カード・フライヤー 等）		実技カリキュラム	
11	12月12日	火	○	宣伝ツール デザイン案のチェック		実技カリキュラム	
12	1月9日	火	○	中間講評 vol.2		実技カリキュラム	
13	1月16日	火	○	各種アイテム（モックアップ）制作開始		実技カリキュラム	
14	1月23日	火	○	各種修正・モックアップ制作		実技カリキュラム	
15	1月30日	火	○	総合企画書の制作 及び プレゼン準備		実技カリキュラム	
16	2月6日	火	○	講評		実技カリキュラム	

学習目標

ブランド全体のデザイン、ディレクション力、プロデュースを経験し、企画～デザイン制作を総合的に行い幅広いスキルを身につける。

予習・準備物

各自、事前に興味のある「店舗」や「業態（ジャンル）」についてリサーチをしておくこと。

提出物：総合企画書（プリント 及び PDF）、各種デザインモックアップ

注意事項

2年次の集大成プログラムとなります。自由に関心しながら制作しましょう。

評価方法

課題作品70％ 制作態度・積極性30％

2年 ビジュアルデザイン科

アート&デザイン

担当教員 松蔭浩之
受講アトリエ [502] 修得単位：1単位

2023/10/02(月)- 2023/11/20(月)
13：30-16：30

授業内容
美術史の流れの中で生まれた技法や手法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。座学とワークショップ形式の授業から現代美術を体感する。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月2日	月		授業カリキュラム	○	アヴァンギャルドの時代～ DADA、BAUHAUS	
2	10月16日	月		授業カリキュラム	○	ヌーボレアリズム～ポップアート	
3	10月23日	月		授業カリキュラム	○	「あえて、美術史～印象派論」	
4	10月30日	月		授業カリキュラム	○	写真論～映像表現	
5	11月6日	月		授業カリキュラム	○	シュミレーションアート～クーンズ	
6	11月13日	月		授業カリキュラム	○	メディアとアート	
7	11月20日	月		授業カリキュラム	○	「デザインとアート」総論	

学習目標
現代美術の世界をわかりやすく解説。特にデザイン的に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。

予習・準備物

注意事項

評価方法
授業態度及び提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

WEBデザイン(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 秋山カズオ、中須賀美和子

受講アトリエ【302】 修得単位：2単位

2023/10/04(水)- 2024/02/07(水)

9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容

WEBを利用したマーケティングやコミュニケーションは今や日常生活には欠かせないものになっています。最新のWEBのトレンドやルールを知識として学習するだけでなく、背景にある想いやメッセージを理解する力を育みます。最終的にはWEBサイトの制作を行い、実践的なスキルの習得を目指します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月4日	水	○	WEBって何？		実技カリキュラム	対面授業
2	10月11日	水	○	社会はWEBで溢れている！		実技カリキュラム	//
3	10月18日	水	○	WEBサイトデザイン制作・模写1		実技カリキュラム	//
4	10月25日	水	○	WEBサイトデザイン制作・模写2		実技カリキュラム	//
5	11月1日	水	○	コーディング基礎		実技カリキュラム	//
6	11月8日	水	○	WEBサイトデザイン制作1		実技カリキュラム	//
7	11月15日	水	○	WEBサイトデザイン制作2		海外講座	//
8	11月22日	水	○	WEBサイトデザイン制作3		実技カリキュラム	//
9	11月29日	水	○	WEBサイトデザイン制作4		実技カリキュラム	//
10	12月6日	水	○	WEBサイトデザイン制作5		海外講座	//
11	12月13日	水	○	WEBサイトデザイン制作6		実技カリキュラム	//
12	1月10日	水	○	WEBサイトデザイン制作7		実技カリキュラム	//
13	1月17日	水	○	WEBサイトデザイン制作8		実技カリキュラム	//
14	1月24日	水	○	WEBサイトデザイン制作9		実技カリキュラム	//
15	1月31日	水	○	WEBサイトデザイン制作10		実技カリキュラム	//
16	2月7日	水	○	講評		実技カリキュラム	//

学習目標

WEBメディアを利用したコミュニケーションやプロモーションの基礎知識を理解します。WEB用語の習得やWEBデザインの内容、最新のトレンドなど生活の一部となったWEBを理解するとともに、伝わる表現や使いやすいWEBデザインの習得を目標とします。

予習・準備物

データ保存用のUSBメモリ、もしくは携帯用ハードディスク、持っている方はスマホ、筆記用具とノート

注意事項

評価方法

授業に対する姿勢。提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

広告デザイン

担当教員 近藤 忠

受講アトリエ [302] 修得単位：1単位

2023/10/18(水)- 2023/11/07(火)

9：20-12：30/13：30-16：30

授業内容

- 課題①：コピーを考える（授業内完結）
- 提課題②：ビジュアルにコピーを付ける（授業内完結）
- 課題③：公共広告を制作する（ラフ提出→講評→完成物提出→プレゼン→講評）

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月18日	水		Webコミュニケーション	○	オリエンテーション 課題①：制作/講評	好きな広告やコピーなどを用意
2	10月19日	木		自主制作		日本語2	
3	10月20日	金		マーケティング	○	課題②：制作/講評	
4	10月21日	土		フランス語/自主制作		自主制作	
5	10月22日	日					
6	10月23日	月		仕事と現場		アート&デザイン	
7	10月24日	火		ブランディング	○	課題③：制作/ミニ講義	ミニ講義は、公共広告の事例を
8	10月25日	水		Webコミュニケーション		就職セミナー	
9	10月26日	木		自主制作		日本語2	
10	10月27日	金		マーケティング		自主制作	
11	10月28日	土		フランス語/自主制作		自主制作	
12	10月29日	日					
13	10月30日	月		仕事と現場		アート&デザイン	
14	10月31日	火		ブランディング		自主制作	
15	11月1日	水		Webコミュニケーション	○	課題③：ラフ提出/講評/制作	
16	11月2日	木		自主制作		日本語2	
17	11月3日	金		文化の日			
18	11月4日	土		フランス語/自主制作		自主制作	
19	11月5日	日					
20	11月6日	月		ブランディング		アート&デザイン	
21	11月7日	火		Webコミュニケーション	○	課題③：完成物提出/プレゼン/講評	出力し、掲出し、講評します。

学習目標

課題をとおり、広告表現の面白さと発想と技術を学ぶ。

予習・準備物

1.その都度、こちらで当日のスケジュールと課題内容をまとめたレジュメを用意。2.授業外作業（宿題）が必須。3.基本的な文具（30cm直定規/

注意事項

特に、課題③に関しては、たくさん考え、ラフを描き、完成物をつくること。

評価方法

課題①と②はそれぞれ30点満点。課題③は100点満点として採点する。

2年 ビジュアルデザイン科 グラフィックデザイン専攻

ブックデザイン

担当教員 守先 正

受講アトリエ 【302】 修得単位：2単位

2023/09/30(土)- 2023/10/17(火)

9：20-12：30/13：30-16：30

授業内容

四六判の本のカバーまわり（カバー、オビ、表紙、見返し、別丁とびら）と本文（とびら、目次、本文、略歴、奥付）のデザイン一式を実習します。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	9月30日	土		フランス語	○	オリエンテーション	
2	10月1日	日					
3	10月2日	月		自主制作		アート&デザイン	
4	10月3日	火		ブランディング	○	本文デザイン	
5	10月4日	水		Webデザイン		自主制作	
6	10月5日	木		自主制作		日本語2	
7	10月6日	金		合同講評会			
8	10月7日	土		フランス語	○	カバーデザイン案	
9	10月8日	日					
10	10月9日	月		スポーツの日			
11	10月10日	火		ブランディング		自主制作	
12	10月11日	水		Webデザイン	○	カバーデザイン	
13	10月12日	木		自主制作		日本語2	
14	10月13日	金		マーケティング		自主制作	
15	10月14日	土		フランス語		同窓会講座	
16	10月15日	日					
17	10月16日	月		仕事と現場		アート&デザイン	
18	10月17日	火		ブランディング	○	講評会	

学習目標

InDesignの操作を習得して、文字組みの基本を学習します。使用する紙のことまで考えて、本が1冊どのようにしてできあがるのかを学習します。

予習・準備物

特になし

注意事項

遅刻・欠席不可。特に初日のオリエンテーション、絶対に遅刻・欠席しないように。

評価方法

提出課題による採点。授業態度も考慮します

2年 ビジュアルデザイン科

メディアデザイン基礎B

担当教員 中須賀美和子

受講アトリエ [401] 修得単位：1単位

2023/06/13(火)- 2023/09/26(火)

13：30-16：30

授業内容

- 授業を通してウェブサイトの仕組みからコーディングの基礎を学んでもらいます。
- 実際にプログラミングエディタ（VScode）を使って手を動かし、コーディングを行います。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月13日	火		実技カリキュラム	○	WEBサイトとインターネットの仕組み	
2	6月20日	火		実技カリキュラム	○	エディタの使い方	
3	6月27日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
4	7月4日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
5	7月11日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
6	9月5日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
7	9月12日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
8	9月26日	火		実技カリキュラム	○	講評	

学習目標

- 将来コーダーやプログラマーを目指さなくても、自身のポートフォリオなどをデザインする際にも応用できるように基礎的な知識を身につけてもらいます。
- HTML5とCSS3を使ったコーディングで各ファイルの仕組みや役割を理解し、履修終了後には仕様に準拠したセマンティックなWEBページを作成できるように学び、基本的なWEBサイト構築ができるようになってもらいます。

予習・準備物

注意事項

評価方法

課題制作による採点評価

2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基礎

担当教員 奥定泰之

受講アトリエ [302] 修得単位：1単位

2023/06/22(木)- 2023/09/28(木)

9：20-12：30/13：30-16：30

授業内容

InDesignというアプリケーションを使って、レイアウト、素材、構造などを意識しながら、冊子形式のエディトリアル作品を試作する。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月22日	木	○	InDesignとは何か		自主制作	
2	6月29日	木	○	書籍のデザイン（文字組）		自主制作	
3	7月6日	木	○	雑誌のデザイン（レイアウト）		就職セミナー	
4	7月13日	木	○	作品制作のミーティング		自主制作	
5	9月7日	木	○	作品制作		自主制作	
6	9月14日	木	○	作品制作		自主制作	
7	9月21日	木	○	作品制作		自主制作	
8	9月28日	木		自主制作	○	仕上げ・講評	

学習目標

「読むこと／見ること」をどうデザインでコントロールするかを意識しながら、InDesignを自由に使いこなし、エディトリアル作品を制作する。また実際の制作現場に対応できるような、本の素材や構造、印刷方法なども身につける。

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

描写イラストレーションB

担当教員 須田浩介

受講アトリエ [502] 修得単位：1単位

2023/06/10(土)- 2023/09/09(土)

13：30-16：30

授業内容

水張りした紙、アクリルガッシュ、筆を使用し用意したモチーフをカラーで描く、絵の具を使う時のルールを授業時に指示します。イラストレーションにおけるリアリティーと想像で描く事とモチーフを見て描く事の違いを考え学ぶ。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月10日	土		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	ガイダンスと水張り
2	6月17日	土		実技カリキュラム	○	絵の具でモチーフを見ないで描く	次週までにモチーフのカラーージュを作成
3	6月24日	土		実技カリキュラム	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作①	モチーフのチェック
4	7月1日	土		実技カリキュラム	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作②	
5	7月8日	土		実技カリキュラム	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作③	
6	7月15日	土		実技カリキュラム	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作④	
7	9月9日	土		実技カリキュラム	○	講評会	

学習目標

モチーフをカラーージュで作ること画面の構成や配色を考える、モチーフをよく見る事でその物の持つ色や質感などを捉え、アクリル絵の具を混色する事や、色を重ねる事で生の絵の具やデジタルでは生み出せない色を自らの手で作り対象の持つ色の再現度を高める事を目指します。

予習・準備物

B4木製パネル、シリウス八つ切り2枚、筆洗、パレット、筆各自使いやすいもの、アクリルガッシュのパーマネントレッド、パーマネントイエロー、ウルトラマリンの3原色とホワイト、ブラックの5色は必ず用意してください、改めて初日に説明します。

注意事項

遅刻欠席のない様にし期日までに作品を仕上げる。

評価方法

提出課題による採点

フランス語II

担当教員 内田雅樹

受講アトリエ【301】 修得単位：2単位

2023/04/15(土)- 2024/02/24(土)

9：20-10：50

授業内容

前期は主に、ステップアップした一年次の延長として展開し、テキストの問題練習なども利用しながら表現の拡充と定着を図ります。後期は、観光など現地で体験する観点を切り口としながら、シチュエーション別の対応力を養います。また、個人の関心に任せたフランス旅行の機会を想定して、自ら情報を収集して簡単なしおりを制作してもらい、フランスをより身近に体験する時間を設けます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月15日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
2	4月22日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
3	5月6日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
4	5月13日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
5	5月20日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
6	5月27日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
7	6月3日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
8	6月10日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
9	6月17日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
10	6月24日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
11	7月1日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
12	7月8日	土	○	前期まとめ		実技カリキュラム	
13	7月15日	土	○	前期まとめ		実技カリキュラム	
14	9月9日	土	○	前期まとめ		実技カリキュラム	
15	9月30日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
16	10月7日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
17	10月14日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
18	10月21日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
19	10月28日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
20	11月4日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
21	11月11日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
22	11月18日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
23	11月25日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
24	12月2日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
25	1月13日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
26	1月20日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
27	2月3日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
28	2月10日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
29	2月17日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
30	2月24日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	

学習目標

フランス語Ⅰの修了者を対象とします。一年次のコミュニケーション力にさらに磨きをかけながら、会話・文法の両面でより幅広い表現力と知識の習得を目指します。また、「話す」「聞く」ことがより安定するように、「読む」「書く」側面も少しずつ意識してフランス語を総合的に身につけていきます。

予習・準備物

フランス語Ⅰで学んだ内容を常に参照できるように、使用してきたノートとテキストが常時必要になります。

注意事項

初回到に詳しいガイダンスを行いますので必ず出席して下さい。

評価方法

出席が重視され、教場での平常点が主な評価となります。また、前期・後期のまとめの回の出席が単位取得の絶対条件になります。

メディアデザイン基礎B

担当教員 中須賀美和子

受講アトリエ [401] 修得単位：1単位

2023/06/13(火)- 2023/09/26(火)

13:30 - 16:30

授業内容

- 授業を通してウェブサイトの仕組みからコーディングの基礎を学んでもらいます。
- 実際にプログラミングエディタ（VScode）を使って手を動かし、コーディングを行います。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月13日	火			○	WEBサイトとインターネットの仕組み	
2	6月20日	火			○	エディタの使い方	
3	6月27日	火			○	コーディング実技	
4	7月4日	火			○	コーディング実技	
5	7月11日	火			○	コーディング実技	
6	9月5日	火			○	コーディング実技	
7	9月12日	火			○	コーディング実技	
8	9月26日	火			○	講評	

学習目標

○将来コーダーやプログラマーを目指さなくても、自身のポートフォリオなどをデザインする際にも応用できるように基礎的な知識を身につけてもらいます。

○HTML5とCSS3を使ったコーディングで各ファイルの仕組みや役割を理解し、履修終了後には仕様に準拠したセマンティックなWEBページを作成できるように学び、基本的なWEBサイト構築ができるようになってもらいます。

予習・準備物

パソコン、データ保存用のデバイスUSBメモリもしくは携帯用HDDなど。

注意事項

作品はすべてデジタルデータで提出していただきます。

一つ一つ段階を踏んで説明していくため、授業を一度飛ばしてしまうとわからなくなる可能性があります。体の管理を第一としつつ、できる限り休まず出席して欲しいと思います。

評価方法

課題作品65% 制作態度・積極性35%

本科3年

日本語2

担当教員 メロス言語学院

受講アトリエ【502】修得単位数：1単位

2023/10/05(木)-2023/11/30(木)

13:30-16:30

授業内容

前半90分、後半20分=映像教材を見て、語彙の聞き取り+ディスカッション。

後半70分=

(1)会話表現+ロールプレイ(15分)

(2)1分間スピーチ(15分)

(3)Show & Tell(40分)

授業スケジュール／計画

	出講日	曜日	指導	AM	指導	PM
1	10月5日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
2	10月12日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
3	10月19日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
4	10月26日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
5	11月2日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
6	11月9日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
7	11月16日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
8	11月30日	木		実技カリキュラム	○	日本語2

学習目標

目上に対する日本語表現とカジュアルな日本語表現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

授業態度による採点

本科1年／ファインアート科2年／本科3年

日本語1(留学生対象)

担当教員 蔣 燕萍

修得単位数：3単位

2023/04/12(月)-2023/6/30(金)

授業内容

9：20-10：50/11：00-12：30

- ・言語知識、読解、聴解の実戦練習。
 - ・模擬試験。
- ※留学生対象授業。

授業スケジュール／計画

	出講日	曜日	AM		教室	PM	備考
1	4月12日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
2	4月14日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
3	4月19日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
4	4月21日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
5	4月26日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
6	5月10日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
7	5月12日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
8	5月17日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
9	5月19日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
10	5月24日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
11	5月26日	金		N1 対策	401	実技カリキュラム	
12	5月31日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
13	6月2日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
14	6月7日	水	N1 対策		901	実技カリキュラム	
15	6月9日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
16	6月14日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
17	6月16日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
18	6月21日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
19	6月23日	金		N1 対策	901	実技カリキュラム	
20	6月28日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
21	6月30日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	

学習目標

- ①日本語能力試験N1対策：N1の試験に合格できる力をつける。
- ②語彙力の向上。

予習・準備物

筆記用具

注意事項

取り組み姿勢による採点

評価方法

レポート提出並びに取り組み姿勢による採点

色彩論

担当教員 岩崎沙織
受講アトリエ 【501】 修得単位：1単位

2023/04/12(水)- 2023/09/27(水)
11：00-12：30

授業内容
デザインにおける色の役割、色彩の基礎知識、UC（色のユニバーサルデザイン）、色彩心理、色彩調和の講義・課題制作。コンクール作品の制作・発表 ※AFT色彩検定3級・UC級対応。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	水	○	オリエンテーション・自己紹介		実技カリキュラム	
2	4月19日	水	○	デザインにおける色の役割・色彩基礎		実技カリキュラム	
3	4月26日	水	○	課題制作①		実技カリキュラム	
4	5月17日	水	○	UC（色のユニバーサルデザイン）		実技カリキュラム	
5	5月24日	水	○	課題制作②		実技カリキュラム	
6	5月31日	水	○	色彩心理		実技カリキュラム	
7	6月7日	水	○	課題制作③		実技カリキュラム	
8	6月14日	水	○	色彩調和		実技カリキュラム	
9	6月21日	水	○	課題制作④		実技カリキュラム	
10	6月28日	水	○	作品制作①		実技カリキュラム	
11	7月5日	水	○	作品制作①		実技カリキュラム	
12	7月12日	水	○	作品制作②		実技カリキュラム	
13	9月6日	水	○	作品制作②		実技カリキュラム	
14	9月13日	水	○	作品制作③		実技カリキュラム	
15	9月20日	水	○	作品発表		実技カリキュラム	
16	9月27日	水	○	作品発表		実技カリキュラム	

学習目標
カラーコーディネートやUC（色のユニバーサルデザイン）など、実践的な色の知識・テクニック習得を目指します。配色ルールや色彩イメージを活用した作品制作を行い、色で表現する力と色を伝える力を身につけます。

予習・準備物
カラーカード（新配色カード199a）、はさみ、のり、雑誌（オリエンテーションで説明）、ほか課題制作に必要なもの。

注意事項
課題の目的を理解し、主体的に取り組みましょう。授業内容は前後したり変更する場合があります。課題制作や作品制作の時間に色彩検定の質問・相談を承ります。

評価方法
提出課題・授業態度で採点。（課題は期限内に提出することを重視します）

2年 ビジュアルデザイン科

描写イラストレーションA

担当教員 関根秀星

受講アトリエ 【501】 修得単位：1単位

2023/04/15(土)- 2023/06/03(土)

13：30-16：30

授業内容

鉛筆を用いてモチーフを描く。最終課題ではモチーフの選択やアプローチ方法によって、表現のオリジナリティーも追求する。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月15日	土		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	B3画用紙・鉛筆
2	4月22日	土		実技カリキュラム	○	人体デッサン	B3画用紙・鉛筆
3	5月6日	土		実技カリキュラム	○	人体デッサン	B3画用紙・鉛筆
4	5月13日	土		実技カリキュラム	○	講評会	B3画用紙・鉛筆
5	5月20日	土		実技カリキュラム	○	静物デッサン	B3画用紙・鉛筆
6	5月27日	土		実技カリキュラム	○	静物デッサン	B3画用紙・鉛筆
7	6月3日	土		実技カリキュラム	○	講評会	B3画用紙・鉛筆

学習目標

モノの本質的、外見的な観察力を養い、正しいプロポーションで描く。インプットからアウトプットへ、表現における一連の作業の大切さ、方法を学ぶ。講評により、自作品を客観的に見る力をつける。

予習・準備物

・デッサン用具一式 ・これまでの課題制作物、自主制作作品 ・各課題において、各自準備物を別途指示

注意事項

評価方法

制作態度、提出課題による採点

2年ビジュアルデザイン科

映像ワークショップ

担当教員 三田村光土里
受講アトリエ [502] 修得単位：1単位

2023/04/14(金)- 2023/07/14(金)
13：30-16：30

授業内容
フォト・ストーリーをつくろう

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月14日	金		VR	○	オリエンテーション	「フォトストーリーを作るう」レクチャー
2	4月21日	金		VR		自主制作	自分の好きな風景や被写体を見つけて学校周辺で写真を撮る。（スマホ可） 自分の写真集を作るつもりで、自由に撮る。友人をモデルにするのも可。
3	5月12日	金			○	制作指導	レクチャー グループ分け
4	5月19日	金		VR		自主制作	アイデアだし
5	5月26日	金		VR	○	制作指導	アイデア ヒヤリング 制作
6	6月2日	金		VR		自主制作	グループミーティング 制作
7	6月9日	金		VR	○	制作指導	アイデア ヒヤリング 制作
8	6月16日	金		VR	○	制作指導	制作
9	6月23日	金		VR		自主制作	制作
10	6月30日	金		VR		自主制作	制作
11	7月7日	金		VR	○	制作指導	編集
12	7月14日	金		VR	○	講評	

学習目標

現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブな発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

予習・準備物

授業内で指示。デジタルカメラ（スマホ搭載機能でも可）

注意事項

グループ学習なので、出席とメンバーとのコミュニケーションに心がける。

評価方法

提出物・授業態度で総合的に判断

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

企画制作実習

担当教員 山本哲次

受講アトリエ 【302】 修得単位：2単位

2023/04/10(月)- 2023/09/29(金)

9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容

新しい美術館の企画を立て、そのロゴマークが入ったグッズとフライヤーを完成させます。情報収集、分析評価を行いながら企画立案、アイデア出し、制作、展開まで体験し、更に試作や検証を繰り返すことにより作品の完成度を上げることを学びます。また、授業内で現在のデザイナーの役割や制作方法などの講義を行います。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	月		デザインプロセス		演習1・2・3制作	
2	4月11日	火		演習1・2・3制作		メディアデザイン基礎	
3	4月14日	金	○	演習1・2提出／講義		映像ワークショップ	講義（デザインの現状）
4	4月17日	月		デザインプロセス		演習3制作	
5	4月21日	金	○	演習3 チェック／講義		映像ワークショップ	講義（コンセプト）
6	4月24日	月		デザインプロセス		演習3・4制作	
7	5月8日	月		デザインプロセス		演習3・4制作	
8	5月19日	金		演習3・4制作		映像ワークショップ	
9	5月22日	月		デザインプロセス		演習3 修正／演習4・5 制作	
10	5月26日	金	○	演習3 提出／演習4 チェック		映像ワークショップ	
11	5月29日	月		デザインプロセス		演習3・4 修正／演習5制作	
12	6月2日	金	○	演習3・4・5 チェック		映像ワークショップ	
13	6月5日	月		デザインプロセス		演習5 制作	
14	6月9日	金	○	演習3再提出/4 提出/5 チェック		映像ワークショップ	
15	6月12日	月		デザインプロセス		演習5 制作	
16	6月16日	金	○	演習5 提出		映像ワークショップ	
17	6月19日	月		デザインプロセス		演習6・7制作	
18	6月23日	金	○	演習6・7 チェック		映像ワークショップ	
19	6月26日	月		デザインプロセス		演習6・7制作	
20	6月30日	金	○	演習6・7 提出		映像ワークショップ	
21	7月3日	月		デザインプロセス		演習8・9制作	
22	7月7日	金	○	演習8・9・10・11チェック		映像ワークショップ	
23	7月10日	月		デザインプロセス		演習8・9・10・11制作	
24	7月14日	金	○	演習8・9 提出／演習10・11 チェック		映像ワークショップ	
25	9月4日	月		デザインプロセス		演習10・演習11制作	
26	9月8日	金	○	演習10・11 チェック		演習10・演習11制作	
27	9月11日	月		デザインプロセス		演習10・演習11制作	
28	9月15日	金	○	演習10提出・演習11 試作チェック		演習10・演習11制作	
29	9月25日	月		デザインプロセス		演習10・演習11制作	
30	9月29日	金	○	講評会		海外講座	

学習目標

社会におけるデザインの役割を理解し、自分の可能性を見いだすことを目標とします。「情報」を分析し、整理整頓して「デザイン」というカタチに構築し直すことを理解すること。また制作体験を通して作品制作に自信を持ち、自主的に制作できることを目標とします。

予習・準備物

事前に多くの美術館、ギャラリーにて展覧会を観ておくこと

注意事項

自主性を持ち、強い意志と前向きな姿勢で学習し、課題を自らみつけて研究することを望みます。制作内容も含めて厳しい授業になります。遅刻欠席の無いようにし、期日までに作品を仕上げてください。

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）

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

広告デザイン基礎

担当教員 原口昌彦

受講アトリエ [302] 修得単位：1単位

2023/04/13(木)- 2023/06/15(木)

9：20-12：30/13：30-16：30

授業内容

各テーマごとに実践形式の課題を出し、問題点の抽出と改善を、制作を通しながら各自が発見出来るワークフローを身につける。制作後プレゼンテーション・講評を実施。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月13日	木	○	オリエンテーション/ブランディング		自主制作	
2	4月20日	木	○	ブランディング作業		自主制作	
3	5月18日	木	○	企画・制作		自主制作	
4	5月25日	木	○	企画・制作		自主制作	
5	6月1日	木	○	企画・制作		自主制作	
6	6月8日	木	○	企画・制作		自主制作	
7	6月15日	木	○	プレゼンテーション・講評会		自主制作	

学習目標

将来プロになるための基礎的な要素を実践形式で行います。企画、立案、設計に必要なアイデアの構築と、その仕組みをブランディング作業をベースに展開していきます。

予習・準備物

モノクロ・サインペンと紙(A4)を持参、自分が好きなデザイナー(ジャンルを問わず)を探しておくこと。MAC環境でIllustrator(Indesign).Photoshop等の制作が出来るように準備。

注意事項

解らない事、気になる点などがある場合、必ず授業中に確認をするようにしてください。

評価方法

課題作品・プレゼンテーション80% その他20%

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

タイポグラフィ基礎

担当教員 木村文敏

受講アトリエ【302】 修得単位：2単位

2023/04/12(水)- 2023/09/27(水)

9：20-12：30/13：30-16：30

授業内容

文字造形の基礎演習を経て、書体の歴史や変遷を学び、定番フォントの特徴や個性を探り、文字組みの基本とフォントの使い方を学習した後、オリジナルのフォントを制作します。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	水		日本語1 色彩論	○	概要説明・錯視と視覚調整	
2	4月18日	火		課題1 視覚調整		メディアデザイン基礎	
3	4月19日	水		日本語1 色彩論	○	和文書体の基本	
4	4月25日	火		課題2-1 漢字のレタリング		メディアデザイン基礎	
5	4月26日	水		日本語1 色彩論	○	和文書体・縦組みと横組み	
6	5月9日	火		課題3-1 かなのレタリング		メディアデザイン基礎	
7	5月16日	火		課題2、3-2 組見本作成		メディアデザイン基礎	
8	5月17日	水		日本語1 色彩論	○	欧文書体の基本	
9	5月23日	火		課題4-1 欧文のレタリング		メディアデザイン基礎	
10	5月24日	水		日本語1 色彩論	○	欧文書体・ラインシステムと文字のセット	
11	5月30日	火		課題4-2 組見本作成		メディアデザイン基礎	
12	5月31日	水		日本語1 色彩論	○	定番フォントのいろいろ	
13	6月6日	火		課題4-2 欧文の組見本作成		メディアデザイン基礎	
14	6月13日	火		課題5 定番フォントの特徴分析		メディアデザイン基礎	
15	6月14日	水		日本語1 色彩論	○	文字を「組む」	
16	6月20日	火		課題6-1 スペーシング		メディアデザイン基礎	
17	6月21日	水		日本語1 色彩論	○	文字のサイズ、字間、行間	
18	6月27日	火		課題6-2 組版演習		メディアデザイン基礎	
19	6月28日	水		日本語1 色彩論	○	フォントのデザイン	
20	7月4日	火		課題7-1 アイデアスケッチ		メディアデザイン基礎	
21	7月5日	水		色彩論	○	デザインチェック1	
22	7月11日	火		課題7-2 アウトラインデータ作成1		メディアデザイン基礎	
23	7月12日	水		色彩論	○	フォント作成のプロセス	
24	9月5日	火		課題7-2 アウトラインデータ作成2		メディアデザイン基礎	
25	9月6日	水		色彩論	○	デザインチェック2	
26	9月12日	火		課題7-3 フォントデータ作成		メディアデザイン基礎	
27	9月13日	水		色彩論	○	組版チェック・修正1	
28	9月19日	火		書体見本作成		メディアデザイン基礎	
29	9月20日	水		色彩論	○	組版チェック・修正2	
30	9月26日	火		書体見本作成		メディアデザイン基礎	
31	9月27日	水		色彩論	○	プレゼンテーション・講評	

学習目標

文字形状を見る目を養い、活字書体の知識を身に付け、組版や造形のセンスを磨きます。同時に課題を通して「読みやすさ」とは、「文字を組む」とは一体どういうことなのかを考えます。

予習・準備物

USB、筆記用具等

注意事項

フォントを作り上げるのは地道な作業の積み重ねです。一つ一つの課題を先送りせずコンスタントにクリアーしていくよう努めてください。

評価方法

取組姿勢50％・作品完成度50％

2年 ビジュアルデザイン科

メディアデザイン基礎A

担当教員 高林直俊

受講アトリエ [401、502] 修得単位：1単位

2023/04/11(火)- 2023/06/06(火)

13：30-16：30

授業内容

各メディアの特性や相互関係などを把握し、クライアントワークに取り掛かる前のベースを学びます。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月11日	火		実技カリキュラム	○	オリエンテーション（課題発表）	
2	4月18日	火		実技カリキュラム	○	課題曲発表 & 実演	
3	4月25日	火		実技カリキュラム	○	ラフアイデア チェック	
4	5月9日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
5	5月16日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
6	5月23日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
7	5月30日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
8	6月6日	火		実技カリキュラム	○	プレゼンテーション&講評	

学習目標

各メディアの特徴・特性を理解します。また実践的なクライアントワークを通して、自分のスキルや現状の立ち位置を把握します。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。

予習・準備物

毎授業USBメモリは必須となります。

注意事項

制作態度も評価対象になってきますので、しっかりと参加していただければと思います。毎回の授業初めと終わりは502で行います。その後、作業に関しましては401に移動しても構いません。

評価方法

課題作品 70% プレゼン 30%

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

デザインプロセス

担当教員 松蔭浩之

受講アトリエ【302】取得単位：2単位

2023/04/10(月)- 2023/09/25(月)

9：20-10：50/11：00-12：30

授業内容

「写真」を使った「CDジャケット」のデザインと、DTP印刷納品までのプロセスを享受。講義とワークショップを毎回繰り返しながら、CDというフォーマットで作品を完成させる。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	月	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	4月17日	月	○	イラレ1		実技カリキュラム	
3	4月24日	月	○	イラレ2		実技カリキュラム	
4	5月8日	月	○	イラレ3		実技カリキュラム	
5	5月22日	月	○	イラレ4		実技カリキュラム	
6	5月29日	月	○	フォトショ1		実技カリキュラム	
7	6月5日	月	○	フォトショ2		実技カリキュラム	
8	6月12日	月	○	フォトショ3		実技カリキュラム	
9	6月19日	月	○	デジカメ講座		実技カリキュラム	
10	6月26日	月	○	CDジャケット（ガイダンス）		実技カリキュラム	
11	7月3日	月	○	CDジャケット（ディレクション）		実技カリキュラム	
12	7月10日	月	○	フォトシューティングA		実技カリキュラム	
13	9月4日	月	○	フォトシューティングB		実技カリキュラム	
14	9月11日	月	○	CDジャケットデザイン最終チェック		実技カリキュラム	
15	9月25日	月	○	講評		実技カリキュラム	

学習目標

一年次のPC実習の履修度の確認と、さらなるスキルアップをはかる。デジタルカメラ撮影法とあわせ、Adobe社のイラストレータとフォトショップを駆使し、デザインワークの領域を拡大する。後半は「セルフポートレート」を使用したCDジャケット制作に取り組む。

予習・準備物

一年次に制作したもの（A4プリントアウトとデータ）、デジタルカメラ（携帯やスマートフォンは不可）

注意事項

評価方法

授業態度／提出課題による採点