

## シラバス

科目名	エディトリアルデザイン I		担当者名	中村 浩美				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、実習、実践				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	(前期・後期・通年 必修・選択・必修選択)	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	ページ物(冊子)の印刷物制作のための基本事項(文字・レイアウトなど)を学び、組版ソフトのオペレーションを実践し、エディトリアルデザインの基礎を習得することを目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	組版ソフト(InDesign)の基礎知識、を学び、一連のエディトリアルワークの流れを理解することを目標。							
授業概要	主に実習形式で行う。エディトリアルデザインを理解するための基礎を学び、課題制作をとおして組版ソフトに習熟する。							
授業 計画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	1. 文字組みの基礎知識	21					
	4	2. レイアウトの基礎知識	22					
	5	3. 書体とデザイン	23					
	6	4. 版面の基本設計	24					
	7	5. DTPの基礎知識	25					
	8	6. 組版ソフトの基礎知識と導入	26					
	9	課題制作① 書籍(A5) 縦1段組み、6p	27					
	10	課題制作② 書籍(A5) 縦2段組み、6p	28					
	11	課題制作③ 書籍(A5) 縦3段組み、4p	29					
	12	課題制作④ タブ設定 基礎	30					
	13	課題制作⑤ タブ設定 応用・目次 (A5/4p)	31					
	14	課題制作⑥ 表組み設定 基礎	32					
	15	課題制作⑦ 表組み設定 応用	33					
	16	各自制作	34					
	17	後期講評評価	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	エディターとして、単行本・文庫・専門書等、数多くの書籍の編集・校正・校閲を行っている。他にDTPオペ レーションなど、多岐にわたり仕事をしている。							

## シラバス

科目名	立体構成		担当者名	村上 和				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義・演習				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	(前期・後期・通年 必修・選択・必修選択)	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	作品制作の前提となる造形的な技術力や観察力を身につけることを目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	グラフィック、CG、Web、エディトリアルなど、様々な分野の制作に共通して必要となる造形的な考え方や技術について理解し、習得することが目標である。							
授業概要	デジタルの手段を使わず実際に自分の手を動かして、線をひく、色を塗る、素材を切る・貼るなどの演習を行なって、画面構成やレイアウトの特質を身体的に理解する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	グリッドをひく／グラデーションをつくる	21					
	4	三原色をつくる・塗る(1)	22					
	5	三原色をつくる・塗る(2)	23					
	6	色を並べる(1)	24					
	7	色を並べる(2)	25					
	8	点の構成(1)	26					
	9	点の構成(2)	27					
	10	線の構成(1)	28					
	11	線の構成(2)	29					
	12	面の構成(1)	30					
	13	面の構成(2)	31					
	14	フロッタージュ、デカルコマニーをつくる	32					
	15	自由課題／アイデア検討	33					
	16	制作／個別チェック	34					
	17	プレゼン／講評	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>20% R<実働実践型学習>30% A<主体的参加型学習>40% G<海外体感型学習>10%							
講師プロ フィール	グラフィックデザイナーとして、書籍の装幀デザインを中心に手掛ける。また、ポスター制作など、多岐にわたりて仕事を行っている。							

## シラバス

科目名	デザイントライアル		担当者名	高沢 亮				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	実技				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	デザインアイデアを自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目的とした授業。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アドバタイジングの入り口として目的意識と技術の向上をめざし、新しい可能性を探りだすこと目標。							
授業概要	一つの企画立案から現地視察、スケッチ、造形制作、ポスター制作を通してデザインの仕組みを理解し物の見方を学習することを目的とする。さらに、三次元造形技術やそのデザインへの応用に関する表現できることを達成目標とする。街の緑の空間に彫刻を配置し、芸術性豊かで人々が集まる公園作りの企画を提案。							
授業 計 画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	水の広告 概要説明				
	2	オリエンテーション2	20	商品イメージのキャラクターを考える1				
	3	オリエンテーション3	21	商品イメージのキャラクターを考える2				
	4	公園のリニューアルプランを提案	22	商品イメージのキャラクターを考える3				
	5	現地取材リサーチ	23	商品イメージのキャラクターを考える4				
	6	現地スケッチ、イメージパース	24	商品広告のイメージイラストを考える1				
	7	情報をまとめ コンセプトを考え企画アイデアをつくる	25	商品広告のイメージイラストを考える2				
	8	企画、アイデアのまとめ1	26	商品広告のイメージイラストを考える3				
	9	企画、アイデアのまとめ2	27	商品広告のイメージイラストを考える4				
	10	三次元造形の制作1	28	水の広告を考える1				
	11	三次元造形の制作2	29	水の広告を考える2				
	12	三次元造形の制作3	30	水の広告を考える3				
	13	造形物の撮影1	31	水の広告提出締め切り				
	14	造形物の撮影2	32	発表の準備				
	15	ポスター制作1	33	発表の準備/企画と造形物の発表				
	16	ポスター制作2	34	確認テスト・まとめ1				
	17	発表の準備	35	確認テスト・まとめ2				
	18	同上/企画と造形物の発表	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>40% A<主体的参加型学習>10% G<海外体感型学習>0%							
講師プロ フィール	広告のデザイン10年以上の勤務経験。ポスター、旅行パンフレット制作など数多くの制作歴がある。デザイン 非常勤講師。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。現在フリーイラストレーター ペンネーム タ カザワ風旗活動中							

## シラバス

科目名	デッサン		担当者名	高沢 亮				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	実技				
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期 必修・選択	授業時間数	144時間(週講時数4)			
授業目的	デッサン授業で集中度を深め形態への認識の幅を広げる事で、広告基礎の授業科目に生かせる事が目的である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	デッサンを描くことを通し、正しい認識の元に見えることの仕組みを理解し、物の見方を習得することを目標とする。さらに、基本的な用語の理解と形態の描法が表現できるようになることを達成目標とする。							
授業概要	デッサンのトレーニングを積むと目の見え方が変わり、それまでの日常的なものの見え方と違う見え方が、身につく。デッサンの描く構えを習得することで広告制作に生かすを目指す。							
授業 計画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	小さなデッサン 靴 鉛筆デッサンと水彩				
	2	オリエンテーション2	20	石膏像マルスの首 鉛筆デッサン1				
	3	オリエンテーション3	21	石膏像マルスの首 鉛筆デッサン2				
	4	デッサン概要説明 用具チェック 立方体	22	石膏像マルスの首 鉛筆デッサン3				
	5	円柱(楕円の理解) 鉛筆デッサン1	23	石膏像マルスの首 鉛筆デッサン4				
	6	箱(方形の応用)1 鉛筆デッサン2	24	石膏像ラボルドの首 鉛筆デッサン1				
	7	箱(方形の応用)2 鉛筆デッサン3	25	石膏像ラボルドの首 鉛筆デッサン2				
	8	ブロック(組み合わせのパース)1	26	石膏像ラボルドの首 鉛筆デッサン3				
	9	ブロック(組み合わせのパース)2	27	広告基礎 オーケストラ コンサートフライヤー制作1				
	10	ブロック(組み合わせのパース)3	28	広告基礎 オーケストラ コンサートフライヤー制作2				
	11	バケツ(楕円の応用)1	29	広告基礎 オーケストラ コンサートフライヤー制作3 提出				
	12	バケツ(楕円の応用)2	30	広告基礎 バレンタイン チョコレートフライヤー制作1				
	13	バケツ(楕円の応用)3	31	広告基礎 バレンタイン チョコレートフライヤー制作2				
	14	葉(鉛筆細密デッサン+水彩)	32	広告基礎 バレンタイン チョコレートフライヤー制作3				
	15	木の台と果実の組み合わせ(鉛筆デッサン)1	33	広告基礎 バレンタイン チョコレートフライヤー制作4				
	16	木の台と果実の組み合わせ(鉛筆デッサン)2	34	確認テスト・まとめ1				
	17	木の台と果実の組み合わせ(鉛筆デッサン)3	35	確認テスト・まとめ2				
	18	木の台と果実の組み合わせ(鉛筆デッサン)4	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	広告のデザイン10年以上の勤務経験。ポスター、旅行パンフレット制作など数多くの制作歴がある。デザイン非常勤講師。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。現在フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗活動中							

## シラバス

科目名	ベーシックデザイン I		担当者名	関 翔吾				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、課題、講評				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	(前期・後期・通年 必修・選択・必修選択)	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	課題を通して、発想方法や表現手法などの基礎力向上を目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品の質の上げ方を体感し、結果的に、就職時にアピールできる作品を制作することが目標である。							
授業概要	それぞれのテーマに沿って課題を出し、必ずプレゼンテーションを行う。講師からの講評ならびに、学生同士の投票や意見交換を常時行う。作品制作で終わるのではなく、人に伝えるまでがデザインという意識を持たせることを心掛ける授業である。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション	19					
	2	講師自己紹介・仕事紹介、生徒自己紹介	20					
	3	自分のトキメクデザインを発表	21					
	4	ネコを記号化したシンボルマーク(1回目)	22					
	5	ネコを記号化したシンボルマーク(2回目)	23					
	6	フォントをベースにしたロゴタイプ	24					
	7	オリジナルロゴタイプ制作	25					
	8	ポスターコンペ ラフ(1回目)	26					
	9	ポスターコンペ ラフ(2回目)	27					
	10	ポスターコンペ ラフ(3回目)	28					
	11	ポスターコンペ 本番(1回目)	29					
	12	ポスターコンペ 本番(2回目)	30					
	13	ポスターコンペ 最終	31					
	14	高尾山を盛り上げるフェア(1回目)	32					
	15	高尾山を盛り上げるフェア(2回目)	33					
	16	高尾山を盛り上げるフェア(最終)	34					
	17	確認テスト・まとめ1	35					
	18	確認テスト・まとめ2	36					
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	アートディレクター／グラフィックデザイナー。JAGDA新人賞ノミネート、MdNデザイナーズファイル 2016/2020(MdN)掲載							

## シラバス

科目名	ベーシックデザインII			担当者名	田中 彩里							
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース			授業方法	講義、実技							
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前 期 必 修	後 期 選 択	通 年 必修・選択	授業時間数 54時間(週講時数3)						
授業目的	実践に近い設定で作品を作成し、実技を取得、グラフィックデザインへの理解を深めることを目的とする。											
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	イラストレーター や フォトショップ の技術を習得する。デザインの基本的な考え方やデザインの進め方等、小型グラフィック作品を作成する過程で学ぶ。											
授業概要	グラフィックデザインの基礎を、取り組みやすい小型グラフィックのデザインを通して学ぶ。プレゼンテーションにより作品評価を受け、問題点、修正点の理解を深める。											
授業 計 画 表	授業内容			授業内容								
	1	オリエンテーション1		19								
	2	オリエンテーション2		20								
	3	グラフィックデザインの理解を深める(講義)		21								
	4	ブックカバーデザイン資料集め、アイデア出し1		22								
	5	ブックカバーデザイン資料集め、アイデア出し2		23								
	6	ブックカバーデザイン作成1		24								
	7	ブックカバーデザイン作成2		25								
	8	ブックカバーデザイン作成3、プレゼン		26								
	9	好きなアーティストのCDジャケットとチラシ一式デザイン作成		27								
	10	課題提起 内容整理 アイデア出し		28								
	11	好きなアーティストのロゴ作成1		29								
	12	好きなアーティストのロゴ作成2		30								
	13	好きなアーティストのCDジャケット作成1		31								
	14	好きなアーティストのCDジャケット作成2		32								
	15	好きなアーティストのチラシ作成1		33								
	16	好きなアーティストのチラシ作成2		34								
	17	好きなアーティストのチラシ作成3、プレゼン		35								
	18	確認テスト・まとめ		36								
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	後期成績表にて送付								
	学習態度	30%										
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格								
	合計	100%										
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>45% G<<海外体験型学習>>5%											
講師プロフィール	食品や消臭剤などの、さまざまなパッケージデザインや多岐にわたるブックデザイン等、数多くのデザインを手掛ける。											

## シラバス

科目名	ポートフォリオ制作 I		担当者名	加藤 淳				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期 必修 後期 選択 通年 必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	デザインの実務を経験する。自分の代表作をまとめ、就活の基礎資料をつくることを目的する。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	企業からのオリエンテーション、制作、プレゼンテーションまでの実務の流れを経験し、1年次終了までに最低5作品以上を整備することが目標。							
授業概要	企業課題として、小金井宮地楽器ホール「クリスマス・ミニ・コンサート」のフライヤー制作に取り組むなど、学外へのプレゼンテーションを行う。それと並行し、現時点での自分の代表作の作品資料を整備する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	企業課題のオリエン／小金井宮地楽器ホール	21					
	4	制作1／ラフのチェック	22					
	5	制作2／プレゼン準備	23					
	6	プレゼンテーション／小金井宮地楽器ホール	24					
	7	ポートフォリオとは／事例研究	25					
	8	現時点でのフォーマットの制作1	26					
	9	現時点でのフォーマットの制作2	27					
	10	プロフィールの整備	28					
	11	ポートフォリオの制作作業1	29					
	12	ポートフォリオの制作作業2	30					
	13	企業課題のオリエン／多摩専	31					
	14	企業課題ラフのチェック、修正、プレゼン準備	32					
	15	プレゼンテーション／多摩専	33					
	16	ポートフォリオの制作作業	34					
	17	ポートフォリオのチェックと評価	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79 点 C60～69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>30% R<実働実践型学習>30% A<主体的参加型学習>30% G<海外体感型学習>10%							
講師プロ フィール	デザインプロデューサーとして、日本を代表する一流企業・自治体のブランドデザイン等、多数のデザインを手掛ける。							

## シラバス

科目名	Macオペレーション I		担当者名	生島 則夫				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、実技				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	デザインで必要になるAi・Psの基本的操作を覚えることが目的である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Ai・Psを学習するにあたり、同じようなデザインに必要な基本操作と基本知識を繰り返し、意識してソフトを扱えるようにすることが目標である。							
授業概要	デザインで必要になるAi・Psの基本的操作を覚え、フォントの意識を上げる。 デジタルと非デジタルの見え方の違い・基本単位の違いなどを、最低限実感できるように学習する。 他のデジタルソフトと相互互換の為に、最低限のデータ管理や保存方法・制作方法を学習する。							
授業 計 画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	RGBとCMYKの違い等 2				
	2	オリエンテーション2	20	Ps・Ai・台紙作成等4				
	3	オリエンテーション3	21	文字入力・加工・文字組等説明3				
	4	画面と印刷物の見え方の違い1	22	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明。2				
	5	画面と印刷物の見え方の違い2	23	課題作成 3-1				
	6	Ps・Ai基礎／ペンツール基礎	24	課題作成 3-2				
	7	文字入力・加工・文字組等説明1	25	課題作成 3-3				
	8	Ps・Ai・台紙作成等1	26	ピクセル等解像度の説明等3				
	9	課題作成 1-1	27	Ps・Ai・台紙作成等5				
	10	RGBとCMYKの違い等 1	28	課題作成 4-1				
	11	Ps・Ai・台紙作成等2	29	課題作成 4-2				
	12	文字入力・加工・文字組説明 2	30	課題作成 4-3				
	13	課題作成 1-2	31	Ai・Ps まとめ 1				
	14	トーンカーブ・チャンネルミキサー1	32	Ai・Ps まとめ 2				
	15	Ps・Ai・台紙作成等3	33	Ai・Ps まとめ 3				
	16	課題作成 2-1	34	確認テスト・まとめ1				
	17	課題作成 2-2	35	確認テスト・まとめ2				
	18	課題作成 2-3	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>75% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	今まで手掛けた出版社印刷物(児童誌や他社青年誌など)やウェーブ上データ作成でのデータと印刷物の違いを経験と照らし合わせ、意識しながら最低限デザインしていく上での基本を指導します。							

## シラバス

科目名	色彩表現		担当者名	出口 寛子				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、演習、実習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	(前期・後期・通年 必修・選択・必修選択)	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	色の持つ効果を知り、デザインへの基礎的なアプローチの方法を学ぶことが目的である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	デザインに占める色の重要性を理解し、クライアントの欲するイメージを的確に表現する力を身につけることが目標である。							
授業概要	座学では色彩検定1~3級テキストを用いて色彩を体系的に学ぶ。実習ではロールプレイを用いて、クライアントの要望に沿った作品を制作する。コミュニケーションによる気づきを活かし、作品の精度を自ら高めていく。最終的にプレゼンにおいて作品のアピールを行う。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	講義、演習1	21					
	4	講義、演習2	22					
	5	講義、演習3	23					
	6	実習1 ロールプレイ	24					
	7	実習2 企画、制作	25					
	8	実習3 制作	26					
	9	実習4 ロールプレイ	27					
	10	実習5 補正、制作	28					
	11	実習6 制作	29					
	12	実習7 プレゼン、提出	30					
	13	講義、演習(色彩検定3級)	31					
	14	講義、演習(色彩検定3級)	32					
	15	講義、演習(色彩検定2級)	33					
	16	講義、演習(色彩検定2級)	34					
	17	講義、演習(色彩検定1級)	35					
	18	授業まとめ/振り返り	36					
成績割合	テスト	4%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	36%						
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>50% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロフィール	大手旅行会社にて様々なツアーを企画し、パンフレット作成などにも関わる。中学高校(美術・工芸)1種免許取得。							

## シラバス

科目名	平面構成		担当者名	渡邊 伸綱				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	グラフィックデザインの基礎教育として、知識・教養・技術の習得を目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	プロのデザイナーになるための心得・覚悟・情熱をもって制作に臨み、作品制作の楽しさ・喜びを理解させることが目標である。							
授業概要	各学生に寄り添い、各自の創造性に重きをおく。また、プロになるために必要な作品制作をサポートする。デザイン(計画)する力を養育する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1 オリエンテーション1	19	平面から立体になる作品制作1-1					
	2 オリエンテーション2	20	平面から立体になる作品制作1-2					
	3 オリエンテーション3	21	平面から立体になる作品制作1-3					
	4 アイデアの出し方、画材使用の説明	22	平面から立体になる作品制作1-4					
	5 グラフィックデザインと社会との関係 1	23	平面から立体になる作品制作1-5					
	6 グラフィックデザインと社会との関係 2	24	平面から立体になる作品制作2-1					
	7 学生主体性重視の作品制作実習1	25	平面から立体になる作品制作2-2					
	8 学生主体性重視の作品制作実習2	26	平面から立体になる作品制作2-3					
	9 学生主体性重視の作品制作実習3	27	平面から立体になる作品制作2-4					
	10 学生主体性重視の作品制作実習4	28	読図の学習と実習1					
	11 学生主体性重視の作品制作実習5	29	読図の学習と実習2					
	12 学生主体性重視の作品制作実習6	30	読図の学習と実習3					
	13 学生主体性重視の作品制作実習7	31	読図の学習と実習4					
	14 学生主体性重視の作品制作実習8	32	読図の学習と実習5					
	15 学生主体性重視の作品制作実習9	33	読図の学習と実習6					
	16 学生主体性重視の作品制作実習10	34	確認テスト・まとめ1					
	17 学生主体性重視の作品制作実習11	35	確認テスト・まとめ2					
	18 学生主体性重視の作品制作実習12	36	確認テスト・まとめ3					
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	50%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>40% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>40% G<海外体感型学習>0%							
講師プロフィール	ノーベル文学賞作家装丁画制作。アンデルセン絵本大賞作品制作。他多数の仕事。個展等作品発表多数。							

## シラバス

科目名	基礎ゼミ IA		担当者名	山本 浩生				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	「覗見」でコミュニケーションをキーワードとして、専門力の基礎と学生の主体性を育成することを目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	グラフィックデザイナーとしての基礎を磨き専門性を獲得することと並行して、その専門力を社会で十全に発揮するための総合力と人間力を身につけ、主体性と自律心を養育することが目標である。							
授業概要	グラフィックデザイナーとしての基礎は、「視覚」の学習から開始される。グラフィックデザイナーの仕事は常に「視覚」において「コミュニケーション」する技術であるといえる。「視覚でコミュニケーション」することの基礎を学習すると同時に、総合力と人間力・主体性と自律心を育成する様な授業内容とする。							
授業 計画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	視覚で表現すること1	21					
	4	視覚で表現すること2	22					
	5	「リサーチ」「発見」するコツ	23					
	6	写真を並べ、物語をつくる1	24					
	7	写真を並べ、物語をつくる2	25					
	8	写真を並べ、物語をつくる3	26					
	9	学生同士で物語を講評しあう	27					
	10	収集したチラシでプレゼンする1	28					
	11	収集したチラシでプレゼンする2	29					
	12	言葉のない絵本のセリフを考える1	30					
	13	言葉のない絵本のセリフを考える2	31					
	14	人に驚きを与える未知の表現を作る1	32					
	15	人に驚きを与える未知の表現を作る2	33					
	16	人に驚きを与える未知の表現を作る3	34					
	17	人に驚きを与える未知の表現を作る4	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>33% R<<実働実践型学習>>33% A<<主体的参加型学習>>34% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロフィール	美術家。多数の個展・企画展歴がある。複数の大学・専門学校非常勤講師歴、画廊勤務歴がある。また、ビデオカメラマンとしても官公庁記者会見・ブライダル撮影等を行う。							

## シラバス

科目名	基礎ゼミIB		担当者名	山本 浩生				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	「視覚でコミュニケーション」をキーワードとして、専門力の基礎と学生の主体性を育成することを目的とする							
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	グラフィックデザイナーとしての基礎を磨き専門性を獲得することと並行して、その専門力を社会で十全に発揮するための総合力と人間力を身につけ、主体性と自律心を養育することが目標である。							
授業概要	グラフィックデザイナーとしての基礎は、「視覚」の学習から開始される。グラフィックデザイナーの仕事は常に「視覚」において「コミュニケーション」する技術であるといえる。「視覚でコミュニケーション」することの基礎を学習すると同時に、総合力と人間力・主体性と自律心を育成する様な授業内容とする。							
授業計画表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	「テクノス」を20パターン表現する1	21					
	4	「テクノス」を20パターン表現する2	22					
	5	「テクノス」を20パターン表現する3	23					
	6	PBLロゴ案を5パターン表現する1	24					
	7	PBLロゴ案を5パターン表現する2	25					
	8	PBLロゴ案を5パターン表現する3	26					
	9	PBLのロゴ案の提案1	27					
	10	PBLのロゴ案の提案2	28					
	11	PBLのロゴ案の提案3	29					
	12	テクノスカレッジポスター案作成1	30					
	13	テクノスカレッジポスター案作成2	31					
	14	テクノスカレッジポスター案作成3	32					
	15	テクノスカレッジポスター案作成4	33					
	16	テクノスカレッジポスター案の提案1	34					
	17	テクノスカレッジポスター案の提案2	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>40% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>40% G<海外体感型学習>0%							
講師プロフィール	美術家。多数の個展・企画展歴がある。複数の大学・専門学校非常勤講師歴、画廊勤務歴がある。また、ビデオカメラマンとしても官公庁記者会見・プライダル撮影等を行う。							

## シラバス

科目名	ビジネススキルⅠ		担当者名	山本 浩生				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)			
授業目的	社会人としての総合力・人間力を養育し、専門力をさらに活かすための授業							
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	社会人としての一般教養や、広い視野や多角的な視点を身に着けさせる。また、学生が主体的かつ自律して物事に取り組めるようにする。就職や社会を早めに意識させることで、責任感や自律を促進させる。							
授業概要	社会人としての一般教養、広い視野や多角的な視点を身に着けるための授業を行う。また、学生が主体的に学科の運営方針等を考え決定する。さらに、就職活動をサポートするため、一年次初期より定期的に就職活動に関するサポート授業を展開する。							
授業計画表	授業内容		授業内容					
	1 オリエンテーション1	19	就職活動をテーマに話し合おう1					
	2 オリエンテーション2	20	就職活動をテーマに話し合おう2					
	3 オリエンテーション3	21	教養とは何か1					
	4 テクノスカレッジの概念を学ぶ	22	教養とは何か2					
	5 学科の取り決めを考える1	23	学科における問題点を話し合おう					
	6 学科の取り決めを考える2	24	学科における問題点を解決するためには					
	7 社会、そして就職とは何か1	25	「社会、世間、組織」をテーマに話し合おう1					
	8 社会、そして就職とは何か2	26	「社会、世間、組織」をテーマに話し合おう2					
	9 学科における各学生の役割を考える1	27	就職活動のためのリサーチ1					
	10 学科における各学生の役割を考える2	28	就職活動のためのリサーチ2					
	11 社会、世間、組織とは何か1	29	文章・読解の練習1					
	12 社会、世間、組織とは何か2	30	文章・読解の練習2					
	13 グラフィックデザインの仕事を考える1	31	文章・読解の練習3					
	14 グラフィックデザインの仕事を考える2	32	履歴書の書き方1					
	15 グラフィックデザインの仕事を考える3	33	履歴書の書き方2					
	16 学科における各学生の役割を考える3	34	確認テスト・まとめ1					
	17 学科における各学生の役割を考える4	35	確認テスト・まとめ2					
	18 学科における各学生の役割を考える5	36	確認テスト・まとめ3					
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>45% R<実働実践型学習>10% A<主体的参加型学習>45% G<海外体感型学習>0%							
講師プロフィール	美術家。多数の個展・企画展歴がある。複数の大学・専門学校非常勤講師歴、画廊勤務歴がある。また、ビデオカメラマンとしても官公庁記者会見・プライダル撮影等を行う。							

## シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	山本 浩生				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)			
授業目的	社会人としての総合力・人間力を養育し、専門力をさらに活かすことが目的である。							
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	社会人としての一般教養や、広い視野や多角的な視点を身に着けさせる。また、学生が主体的かつ自律して物事に取り組めるようにする。各学生の就職活動の具体的な進捗状況を把握しながら、常にサポート・フォローし、就職に導くことが目標である。							
授業概要	社会人としての一般教養や、広い視野や多角的な視点を身に着けるための様々な授業を行う。また、学生が主体的に学科の運営方針等を考える。また就職活動をサポートするため、履歴書・自己PR・ポートフォリオ等の添削、模擬面接、模擬ディスカッション等の実施、企業リサーチ、個人面談等を継続して行う。							
授業計画表	授業内容			授業内容				
	1 オリエンテーション1	19	就職活動をテーマに話し合おう 1					
	2 オリエンテーション2	20	就職活動をテーマに話し合おう 2					
	3 オリエンテーション3	21	自己アピール（自分の発話と他人の解釈）1					
	4 テクノスカレッジの概念を学ぶ	22	自己アピール（自分の発話と他人の解釈）2					
	5 就職活動の現状・報告をまとめる	23	自己アピール（自分の発話と他人の解釈）3					
	6 就職活動の問題点を可視化	24	自己アピール（自分の発話と他人の解釈）4					
	7 就職活動の問題点を克服するには1	25	「社会、世間、組織」をテーマに話し合おう 1					
	8 就職活動の問題点を克服するには2	26	「社会、世間、組織」をテーマに話し合おう 2					
	9 学科における各学生の役割を考える1	27	グループディスカッション「デザインと社会」 1					
	10 学科における各学生の役割を考える2	28	グループディスカッション「デザインと社会」 2					
	11 グループディスカッション「社会」	29	グループディスカッション「デザインと社会」 3					
	12 グループディスカッション「世間」	30	グループディスカッション「文化と社会」 1					
	13 グループディスカッション「組織」	31	グループディスカッション「文化と社会」 2					
	14 グループディスカッション「正義」	32	グループディスカッション「文化と社会」 3					
	15 グループディスカッション「文化」	33	グループディスカッション「文化と社会」 4					
	16 学科における各学生の役割を考える3	34	確認テスト・まとめ1					
	17 学科における各学生の役割を考える4	35	確認テスト・まとめ2					
	18 学科における各学生の役割を考える5	36	確認テスト・まとめ3					
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>45% R<実働実践型学習>10% A<主体的参加型学習>45% G<海外体感型学習>0%							
講師プロフィール	美術家。多数の個展・企画展歴がある。複数の大学・専門学校非常勤講師歴、画廊勤務歴がある。また、ビデオカメラマンとしても官公庁記者会見・プライダル撮影等を行う。							

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡA		担当者名	加藤 淳				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期 後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	実践的な課題を基に、デザインの実務を経験し、クリエーターとしての独自性、社会性、総合力を養う							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プランディングを軸に、社会や地域の課題を、デザインの視点から解決することを学ぶこと。</li> <li>・クリエーターとして現時点での代表作をつくること。</li> </ul>							
授業概要	強いブランドを築く上で、デザインがどう関わり得るのかを考え、学外へのプレゼンテーションを積極的に行う。前期は「府中市美術館のブランド力を高める」「出光の、新しいブランドの自主提案」の2つの課題を予定している。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	プランディングとは／ディスカッション／課題設定	21					
	4	私立美術館のリサーチ	22					
	5	府中市美術館のリサーチヒアリング	23					
	6	デザイン開発の方向性の策定	24					
	7	ラフの方向性のチェック	25					
	8	基本デザインのプレゼン	26					
	9	展開デザインのプレゼン	27					
	10	デザインコンセプトの確認とプレゼン準備作業	28					
	11	最終プレゼン(府中市美術館)	29					
	12	「出光」のオリエン／スタンド視察	30					
	13	ブランド名のプレゼン	31					
	14	基本デザインのラフ	32					
	15	基本デザインのプレゼン	33					
	16	展開デザインのプレゼン (スタンド、ローリー)	34					
	17	最終プレゼンと評価	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79 点 C60～69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>20% G<海外体感型学習>10%							
講師プロフィール	デザインプロデューサーとして、日本を代表する一流企業・自治体のブランドデザイン等、多数のデザインを手掛ける。							

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担当者名	加藤 淳				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	実務を経験し、クリエーターとしての独自性、社会性、総合力を養うことを目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プランディングを軸に、社会や地域の課題を、デザインの視点から解決することを学ぶこと。</li> <li>・クリエーターとして現時点での代表作をつくること。</li> </ul>							
授業概要	強いブランドを築く上で、デザインがどう関わり得るのかを考え、学外へのプレゼンテーションを積極的に行う。前期は「府中市美術館のブランド力を高める」「出光の、新しいブランドの自主提案」の2つの課題を予定している。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	実企業への自主プレゼンテーション1	21					
	4	実企業への自主プレゼンテーション2	22					
	5	PBLによるデザインプロジェクト1	23					
	6	PBLによるデザインプロジェクト2	24					
	7	PBLによるデザインプロジェクト3	25					
	8	PBLによるデザインプロジェクト4	26					
	9	PBLによるデザインプロジェクト5	27					
	10	PBLによるデザインプロジェクト6	28					
	11	PBLによるデザインプロジェクト7	29					
	12	フリーランスとして必要な知識1	30					
	13	フリーランスとして必要な知識2	31					
	14	フリーランスとして必要な知識3	32					
	15	フリーランスとして必要な知識4	33					
	16	フリーランスとして必要な知識5	34					
	17	評価・今後の進め方	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%							
講師プロフィール	デザインプロデューサーとして、日本を代表する一流企業・自治体のブランドデザイン等、多数のデザインを手掛ける。							

## シラバス

科目名	MacオペレーションⅡ			担当者名	高沢 亮							
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース			授業方法	実技							
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前 期 · 後 期 · 通 年 必 修 · 選 択 · 必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)							
授業目的	1年生の授業で身につけたデザインのスキルを使い実践的アイデアを出す事に重点をおく授業目的											
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Mac/DTPオペレーション(Photoshopでの画像処理)の基本操作から始まり、後期のアバタイジングに繋がるようなフライヤー制作をする。思うようなイメージを表現できるまでの基本を身につけ、実践に近い課題で学習し、知識・技術を統合することを目標とする。											
授業概要	1.photoshopテクニックの基本的な顔や肌の加工や画面の処理を学ぶ。 2.イラストの加工処理を使って、子供服の促進用ポストカード、JR東日本フライヤー、ブライダルファッションショー用フライヤー制作を行う。											
授業 計画 表	授業内容			授業内容								
	1	オリエンテーション1	19									
	2	オリエンテーション2	20									
	3	photoshopテクニック 1	21									
	4	photoshopテクニック 2	22									
	5	photoshopテクニック 3	23									
	6	photoshopテクニック 4	24									
	7	photoshopテクニック 5	25									
	8	子供服の促進用ポストカード制作	26									
	9	photoshopテクニック 6	27									
	10	JR東日本フライヤー制作 1	28									
	11	JR東日本フライヤー制作 2	29									
	12	JR東日本フライヤー制作 3	30									
	13	photoshopテクニック 7	31									
	14	ブライダルファッションショー用フライヤー制作 1	32									
	15	ブライダルファッションショー用フライヤー制作 2	33									
	16	ブライダルファッションショー用フライヤー制作 3	34									
	17	ブライダルファッションショー用フライヤー制作 4	35									
	18	確認テスト・まとめ	36									
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期成績表にて送付								
	学習態度	30%										
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格								
	合計	100%										
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%											
講師プロ フィール	広告のデザイン10年以上の勤務経験。日本エアシステム「沖縄AMAMI ISLANDS」、ポスター、旅行パンフレット制作などデザイン。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。現在フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗活動中											

## シラバス

科目名	エディトリアルデザインⅡ		担当者名	中村 浩美				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、実習、実践				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期 必修・選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	DTPによる印刷物制作の一般的ワークフローをとおして冊子制作を実践し、DTPソフトの一連のオペレーションがスムーズに行えることを達成目的とする							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	組版ソフト(InDesign)の習熟。グラフィック系ソフト(Photoshop, Illustrator)と連携し、組版ソフト(InDesign)に取り込む作業をとおしてDTPによる印刷物制作の理解を深める							
授業概要	主に実習形式で行う。前期は個々に課題に取り組むことで、組版ソフトの習熟度をあげスキルアップをはかる。後期はグループ別冊子制作を通して、雑誌編集の現場(雑誌の企画編集、デザインフォーマットから、DTPオペレーションなど)の実践。							
授業 計 画 表	授業内容			授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	オリエンテーション／冊子制作のプランニング				
	2	オリエンテーション2	20	雑誌の全体構成の把握と台割り表作成				
	3	オリエンテーション3	21	グループ別冊子制作／編集会議				
	4	雑誌(A4変型・横組み・2p)基本1	22	冊子制作の編集会議				
	5	雑誌(A4変型・横組み・2p)基本2	23	各自担当ページ制作				
	6	雑誌(A4変型・横組み・4p)応用1	24	各自担当ページ制作				
	7	雑誌(A4変型・横組み・4p)応用2	25	初校				
	8	新聞(タブロイド判・4p)1	26	各自担当ページ制作				
	9	新聞(タブロイド判・4p)2	27	再校				
	10	新聞(タブロイド判・4p)3	28	各自担当ページ制作				
	11	雑誌(B5判・縦組み・3p)実践	29	三校				
	12	フォーマット作成、ページデザイン起こし	30	各自担当ページ制作				
	13	雑誌(B5判・縦組み・2p)実践	31	編集会議／全体構成の確認と修正・制作				
	14	同フォーマットでオリジナルデザイン(素材支給)	32	最終校正、責了				
	15	雑誌(B5判・縦組み・2p)実践	33	作品出力、製本				
	16	同フォーマット、統一テーマで誌面作成	34	確認テスト・まとめ1				
	17	同フォーマット、統一テーマで誌面作成	35	確認テスト・まとめ2				
	18	前期まとめと評価	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>30% R<<実働実践型学習>30% A<<主体的参加型学習>40% G<<海外体感型学習>0%							
講師プロフィール	エディターとして、単行本・文庫・専門書等、数多くの書籍の編集・校正・校閲を行っている。他にDTPオペレーションなど、多岐にわたり仕事をしている。							

## シラバス

科目名	デザインワーク II		担当者名	関 翔吾				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、課題、講評				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	課題を通して、自分らしいコミュニケーションや表現の独自性と質を高めることを目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職活動のためのポートフォリオの質を少しでもあげる作品を制作することを目標とする。							
授業概要	ロゴをベースにアートディレクションやプランディングの観点からアピールできる作品を制作する。企業のキャラデザインや、イベントなどの考案から体験させることにより、デザインを能動的に提案できるようにする。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	ポートフォリオ発表	21					
	4	大企業のロゴ・アイコン(1回目)	22					
	5	大企業のロゴ・アイコン(2回目)	23					
	6	大企業のロゴ・アイコン(3回目)	24					
	7	大企業のキャラクター(1回目)	25					
	8	大企業のキャラクター(2回目)	26					
	9	印象に残る自分の名刺デザイン(1回目)	27					
	10	印象に残る自分の名刺デザイン(2回目)	28					
	11	印象に残る自分の名刺デザイン(3回目)	29					
	12	オリジナルイベントのロゴ/ツールラフ(1回目)	30					
	13	オリジナルイベントのロゴ/ツールラフ(2回目)	31					
	14	オリジナルイベントのロゴ発表(1回目)	32					
	15	オリジナルイベントのロゴ発表(2回目)	33					
	16	オリジナルイベントのロゴ/ツール発表(1回目)	34					
	17	オリジナルイベントのロゴ/ツール発表(2回目)	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	アートディレクター／グラフィックデザイナー。JAGDA新人賞ノミネート、MdNデザイナーズファイル 2016/2020(MdN)掲載							

## シラバス

科目名	パッケージデザイン I		担当者名	田中 彩里					
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、実技					
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前 期・後 期・通 年 必 修・選 択	授業時間数	54時間(週講時数3)				
授業目的	商品パッケージの役割、目的などを理解学習しパッケージを作成できるようになることが授業目的。								
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実践に近い形で商品パッケージを作成し、パッケージ制作の流れの中でデザインについての役割、必要性、基本的な技術を習得することが目標。								
授業概要	実践に近い形での課題設定をし、商品パッケージを作成する。作品作成とは別に講義で【色彩について】【ロゴタイプについて】【プレゼンについて】等デザイナーに必要なことを学ぶ。								
授業 計 画 表	授業内容		授業内容						
	1 オリエンテーション1	19							
	2 オリエンテーション2	20							
	3 パッケージについて理解を深めるための講義	21							
	4 お菓子のパッケージデザイン	22							
	5 作成1、プレゼン	23							
	6 大量生産商品のパッケージデザイン	24							
	7 ネーミング決め、資料集め、アイデア出し	25							
	8 作成1	26							
	9 作成2	27							
	10 作成3、プレゼン	28							
	11 商品全体を考えたパッケージ作成	29							
	12 資料集め、アイデア出し	30							
	13 作成1	31							
	14 作成2	32							
	15 作成3	33							
	16 作成4、プレゼン	34							
	17 プロのカメラマンによる作品撮影会	35							
	18 確認テスト・まとめ	36							
成績割合	テスト	0%	学習FB方法		前期成績表にて送付				
	学習態度	30%							
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格					
	合計	100%							
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>45% G<<海外体感型学習>>5%								
講師プロ フィール	食品や消臭剤などの、さまざまなパッケージデザインや多岐にわたるブックデザイン等、数多くのデザインを手掛ける。								

## シラバス

科目名	ビジュアル制作		担当者名	村上 和				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義・演習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	(前期) 必修 (後期) 選択 (通年) 必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	ビジュアル・デザインの構想力や技術力を身につけることが目標である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	画像を用いて視覚的に表現するビジュアル・デザインの基礎を理解するとともに、様々な画像を用いながら自分のイメージを構想する力と、それをかたちにする技術力を身につける。Photoshopの操作方法に習熟することが目標である。							
授業概要	これまで学んだPhotoshopの技術を使って、画像の補正や加工のしかた、素材感・触感の表現、様々な画像を組み合わせたコラージュなどビジュアル制作の方法を学ぶ。宣伝ツールを制作する演習を通じて、商品や作品への理解や想像力を広げ、そこから発想される自分のイメージをかたちに定着する。							
授業 計画表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	ビジュアル・デザインの歴史	21					
	4	Photoshopの基本操作	22					
	5	チラシ制作(練習)	23					
	6	ビジュアル制作 1(チラシ)	24					
	7	ビジュアル制作 2(チラシ)	25					
	8	ビジュアル制作 3(チラシ)	26					
	9	プレゼン・講評	27					
	10	ビジュアル制作 2(ポスター)	28					
	11	ビジュアル制作 2(ポスター)	29					
	12	ビジュアル制作 2(ポスター)	30					
	13	プレゼン・講評	31					
	14	ビジュアル制作 3(自由課題)	32					
	15	ビジュアル制作 3(自由課題)	33					
	16	ビジュアル制作 3(自由課題)	34					
	17	プレゼン・講評	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%							
講師プロ フィール	グラフィックデザイナーとして、書籍の装幀デザインを中心に手掛ける。また、ポスター制作など、多岐にわたりて仕事を行っている。							

## シラバス

科目名	Webデザイン		担当者名	ムラヤマリュウタ				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	WEBデザインの基礎を学ぶ。HTML、CSSを用いてサイト構築ができるようにすることが目的。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	PSD、AIのWEB的な使用方法を学び、その後HTML、CSSの基礎を学ぶ。様々なサイトを研究、検証し自分なりのWEBサイトが作成できるようになることが目標。							
授業概要	WEBサイト構築には、HTML等のプログラミング知識が必要になる。同時に企画、デザイン力も求められる。それらのバランスをうまくコントロールしながら、WEBサイト構築を心がけるようにする。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19	HTML、CSS復習				
	2	オリエンテーション2	20	レイアウトデザイン CSSレイアウト1				
	3	オリエンテーション3	21	レイアウトデザイン CSSレイアウト2				
	4	導入。WEBサイトの目的考察	22	レイアウトデザイン CSSレイアウト3				
	5	PS、AIのWEB的使用方法1	23	WEBサイト制作1				
	6	PS、AIのWEB的使用方法2	24	WEBサイト制作2				
	7	PS、AIのWEB的使用方法3	25	WEBサイト制作3				
	8	PS、AIのWEB的使用方法4	26	WEBサイト制作4 プレゼン講評				
	9	バナー、アイコン、ランディングページデザイン1	27	JQUERYライブラリの利用				
	10	バナー、アイコン、ランディングページデザイン2	28	JQUERYライブラリの利用				
	11	バナー、アイコン、ランディングページデザイン3	29	WEBサイト制作5				
	12	プレゼン講評	30	WEBサイト制作6				
	13	HTMLの概念。様々なタグを学習	31	WEBサイト制作7				
	14	エディタの使用方法等	32	WEBサイト制作8				
	15	HTML、CSS1	33	プレゼン講評				
	16	HTML、CSS2	34	確認テスト・まとめ1				
	17	HTML、CSS3	35	確認テスト・まとめ2				
	18	WEBコーディング課題講評	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	20%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>70% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロフィール	武藏野美術大学卒業。マーケティング会社にてWEBデザイナー、制作会社にてWEBディレクターとして勤務後フリーランスとなる。映像制作・ディレクションも多く手掛ける。							

## シラバス

科目名	ポートフォリオ制作II		担当者名	加藤 淳				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	就活用のポートフォリオを制作、整備することが目的。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	提出先に応じて、効果的なコミュニケーション力のある、自分の作品資料を制作することが目標。							
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会性と独自性のあるポートフォリオを継続して制作していく。</li> <li>・場合により、より重要な企画課題などの制作時間にあてることがある。</li> <li>・必要に応じて、模擬面接、提出書類のチェックなど就職支援を行う。</li> </ul>							
授業 計 画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備1				
	2	オリエンテーション2	20	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備2				
	3	オリエンテーション3	21	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備3				
	4	現状のポートフォリオのチェック1	22	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備4				
	5	現状のポートフォリオのチェック2	23	企業課題1(予定)				
	6	就職支援／2020の状況と対策1	24	企業課題2(予定)				
	7	就職支援／2020の状況と対策2	25	企業課題3(予定)				
	8	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備1	26	企業課題4(予定)				
	9	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備2	27	企業課題5(予定)				
	10	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備3	28	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備1				
	11	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備4	29	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備2				
	12	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備5	30	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備3				
	13	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備6	31	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備4				
	14	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備7	32	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備5				
	15	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備8	33	ポートフォリオの完成度のチェックと評価				
	16	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備9	34	確認テスト・まとめ1				
	17	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備10	35	確認テスト・まとめ2				
	18	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備11	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	70%						
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>20% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>50% G<海外体感型学習>10%							
講師プロフィール	デザインプロデューサーとして、日本を代表する一流企業・自治体のブランドデザイン等、多数のデザインを手掛ける。							

## シラバス

科目名	コマーシャルフォト		担当者名	久米喬				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	講義・実習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	一定水準の撮影ができるようになること、また広告写真とはどのようなものかを理解すること。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	習得した撮影技術を生かし、商品のイメージを広告写真として的確に表現することを目標とする。							
授業概要	コマーシャルフォトの知識、技術を座学で習得し、それをもとに実習、体験撮影する。							
授業 計画表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19	ホワイトバランス・色温度				
	2	オリエンテーション2	20	各種フィルター、ズーミング				
	3	オリエンテーション3	21	物体の質感表現 粗面体・レリーフのライティング				
	4	写真史、カメラの基本操作	22	物体の質感表現 透明物体のライティング				
	5	フォーカスロック撮影、現像	23	物体の質感表現 滑面体のライティング				
	6	引き伸ばし、組み写真について	24	物体撮影応用(アクセサリー、カメラ、楽器)				
	7	組み写真撮影、現像	25	質感表現を意識した作品制作				
	8	組み写真、引き伸ばし貼り込み	26	シズル感表現、料理、花火撮影				
	9	様々な複写、露出補正	27	広告代理店と写真の関係				
	10	レンズの種類、露出、ISO感度	28	商品のイメージを広告写真としてどのように表現するか				
	11	絞り、シャッター速度、望遠・広角レンズの撮影	29	写真を主体とした雑誌広告制作1				
	12	風景・一般撮影	30	雑誌を主体とした雑誌広告制作2				
	13	縦位置、横位置、遠近感表現撮影	31	雑誌を主体とした雑誌広告制作3				
	14	ストロボ(種類、効果、日中シンクロ)	32	雑誌を主体とした雑誌広告制作4				
	15	人物撮影(ライティングで変わる表情)	33	大型カメラに触れる、ペンジュラム、総まとめ				
	16	人物撮影実習(ライティングの確認)	34	確認テスト・まとめ1				
	17	人物特殊撮影(屋外・スタジオ)	35	確認テスト・まとめ2				
	18	対談・鼎談、流し撮り	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	50%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロフィール	日本大学芸術学部写真学科卒業後、大手代理店写真部入社。様々な広告写真を担当。フリーになってからは学習雑誌の表紙、文学・文化史関係の撮影も多く手掛ける。「ボロブドゥール展」等、個展9回。写真教室主催は11年になる。							

## シラバス

科目名	卒業制作 I		担当者名	村上 和				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	実習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期 必修 後期 選択 通年 必修・選択	授業時間数	54時間(週講時数 3)			
授業目的	学習した知識や技術を活かした卒業作品を制作する							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	卒業制作のコンセプト、制作スケジュールなどをしっかり把握しながら、これまで学習した知識や技術を活かした作品を制作する。							
授業概要	学生が主体となって卒業制作作品のコンセプトを考え、それに沿って制作を進める。担当教員と学生との面談が授業の主体となるため、各自が進捗状況や今後の計画について毎回報告し、教員はそれぞれの制作状況を確認しながら、作品の完成度を高めるように指導する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	卒業制作のコンセプト、アイデアの検討	21					
	4	卒業制作のイメージスケッチ	22					
	5	卒業制作の展示イメージを考える	23					
	6	各作品の展示イメージチェック	24					
	7	作品制作 1	25					
	8	作品制作 2	26					
	9	作品制作 3	27					
	10	作品制作 4、中間発表	28					
	11	作品制作 5	29					
	12	作品制作 6	30					
	13	作品制作 7	31					
	14	作品制作 8	32					
	15	作品制作 9	33					
	16	作品制作課題講評(最終プレゼン)	34					
	17	展示準備	35					
	18	確認テスト・まとめ1	36					
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>30% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>40% G<海外体感型学習>10%							
講師プロ フィール	グラフィックデザイナーとして、書籍の装幀デザインを中心に手掛ける。また、ポスター制作など、多岐にわたりて仕事を行っている。							

## シラバス

科目名	アドバタイジング		担当者名	高沢 亮				
学科	グラフィックデザイン科 グラフィックデザインコース		授業方法	実技				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期 必修 後期 選択 通年 必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	1年生の授業で身につけたデザインのスキルを使い実践的アイデアを出す事に重点をおく授業目的							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Mac/DTPオペレーション(Photoshopでの画像処理)の基本操作から始まり、後期のアドバタイジングに繋がるようなフライヤー制作をする。思うようなイメージを表現できるまでの基本を身につけ、実践に近い課題で学習し、知識・技術を統合することが目標。							
授業概要	腕時計、カメラ、酒類などを課題に広告制作。イメージに合った書体選びや意図を持った余白の制作、写真の動きや方向性についてなどの実践に近い課題で学習。							
授業 計画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	南アルプス国立公園環境広告制作 1	21					
	4	南アルプス国立公園環境広告制作 2	22					
	5	南アルプス国立公園環境広告制作 3	23					
	6	腕時計広告制作 1	24					
	7	腕時計広告制作 2	25					
	8	腕時計広告制作 3	26					
	9	カメラ雑誌広告制作 1	27					
	10	カメラ雑誌広告制作 2	28					
	11	カメラ雑誌広告制作 3	29					
	12	カメラ雑誌広告制作 4	30					
	13	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 1	31					
	14	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 2	32					
	15	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 3	33					
	16	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 4	34					
	17	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 5	35					
	18	確認テスト・まとめ1	36					
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>40% A<主体的参加型学習>10% G<海外体感型学習>0%							
講師プロ フィール	広告のデザイン10年以上の勤務経験。ポスター、旅行パンフレット制作など数多くの制作歴がある。デザイン非常勤講師。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。現在フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗活動中現在フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗活動中							

## シラバス

科目名	エディトリアルデザイン I			担当者名	中村 浩美							
学科	グラフィックデザイン科 大学コース			授業方法	講義、実習、実践							
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択		授業時間数	54時間(週講時数3)						
授業目的	ページ物(冊子)の印刷物制作のための基本事項(文字・レイアウトなど)を学び、組版ソフトのオペレーションを実践し、エディトリアルデザインの基礎を習得することを目的とする。											
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	組版ソフト(InDesign)の基礎知識、を学び、一連のエディトリアルワークの流れを理解することを目標。											
授業概要	主に実習形式で行う。エディトリアルデザインを理解するための基礎を学び、課題制作をとおして組版ソフトに習熟する。											
授業 計画 表	授業内容			授業内容								
	1	オリエンテーション1		19								
	2	オリエンテーション2		20								
	3	1. 文字組みの基礎知識		21								
	4	2. レイアウトの基礎知識		22								
	5	3. 書体とデザイン		23								
	6	4. 版面の基本設計		24								
	7	5. DTPの基礎知識		25								
	8	6. 組版ソフトの基礎知識と導入		26								
	9	課題制作① 書籍(A5) 縦1段組み、6p		27								
	10	課題制作② 書籍(A5) 縦2段組み、6p		28								
	11	課題制作③ 書籍(A5) 縦3段組み、4p		29								
	12	課題制作④ タブ設定 基礎		30								
	13	課題制作⑤ タブ設定 応用・目次 (A5/4p)		31								
	14	課題制作⑥ 表組み設定 基礎		32								
	15	課題制作⑦ 表組み設定 応用		33								
	16	各自制作		34								
	17	後期講評評価		35								
	18	確認テスト・まとめ		36								
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期成績表にて送付								
	学習態度	40%										
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格								
	合計	100%										
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>0%											
講師プロ フィール	エディターとして、単行本・文庫・専門書等、数多くの書籍の編集・校正・校閲を行っている。他にDTPオペ レーションなど、多岐にわたり仕事をしている。											

## シラバス

科目名	立体構成		担当者名	村上 和				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義・演習				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	(前期・後期・通年 必修・選択・必修選択)	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	作品制作の前提となる造形的な技術力や観察力を身につけることを目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	グラフィック、CG、Web、エディトリアルなど、様々な分野の制作に共通して必要となる造形的な考え方や技術について理解し、習得することが目標である。							
授業概要	デジタルの手段を使わず実際に自分の手を動かして、線をひく、色を塗る、素材を切る・貼るなどの演習を行なって、画面構成やレイアウトの特質を身体的に理解する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	グリッドをひく／グラデーションをつくる	21					
	4	三原色をつくる・塗る(1)	22					
	5	三原色をつくる・塗る(2)	23					
	6	色を並べる(1)	24					
	7	色を並べる(2)	25					
	8	点の構成(1)	26					
	9	点の構成(2)	27					
	10	線の構成(1)	28					
	11	線の構成(2)	29					
	12	面の構成(1)	30					
	13	面の構成(2)	31					
	14	フロッタージュ、デカルコマニーをつくる	32					
	15	自由課題／アイデア検討	33					
	16	制作／個別チェック	34					
	17	プレゼン／講評	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>20% R<実働実践型学習>30% A<主体的参加型学習>40% G<海外体感型学習>10%							
講師プロ フィール	グラフィックデザイナーとして、書籍の装幀デザインを中心に手掛ける。また、ポスター制作など、多岐にわたりて仕事を行っている。							

## シラバス

科目名	デザイントライアル		担当者名	高沢 亮				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	実技				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期 必修・選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	デザインアイデアを自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目的とした授業。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アドバタイジングの入り口として目的意識と技術の向上をめざし、新しい可能性を探りだすこと目標。							
授業概要	一つの企画立案から現地視察、スケッチ、造形制作、ポスター制作を通してデザインの仕組みを理解し物の見方を学習することを目的とする。さらに、三次元造形技術やそのデザインへの応用に関する表現できることを達成目標とする。街の緑の空間に彫刻を配置し、芸術性豊かで人々が集まる公園作りの企画を提案。							
授業 計 画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	水の広告 概要説明				
	2	オリエンテーション2	20	商品イメージのキャラクターを考える1				
	3	オリエンテーション3	21	商品イメージのキャラクターを考える2				
	4	公園のリニューアルプランを提案	22	商品イメージのキャラクターを考える3				
	5	現地取材リサーチ	23	商品イメージのキャラクターを考える4				
	6	現地スケッチ、イメージパース	24	商品広告のイメージイラストを考える1				
	7	情報をまとめ コンセプトを考え企画アイデアをつくる	25	商品広告のイメージイラストを考える2				
	8	企画、アイデアのまとめ1	26	商品広告のイメージイラストを考える3				
	9	企画、アイデアのまとめ2	27	商品広告のイメージイラストを考える4				
	10	三次元造形の制作	28	水の広告を考える1				
	11	三次元造形の制作2	29	水の広告を考える2				
	12	三次元造形の制作3	30	水の広告を考える3				
	13	造形物の撮影1	31	水の広告提出締め切り				
	14	造形物の撮影2	32	発表の準備				
	15	ポスター制作1	33	発表の準備/企画と造形物の発表				
	16	ポスター制作2	34	確認テスト・まとめ1				
	17	発表の準備	35	確認テスト・まとめ2				
	18	同上/企画と造形物の発表	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>40% A<主体的参加型学習>10% G<海外体感型学習>0%							
講師プロ フィール	広告のデザイン10年以上の勤務経験。ポスター、旅行パンフレット制作など数多くの制作歴がある。デザイン 非常勤講師。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。現在フリーイラストレーター ペンネーム タ カザワ風旗活動中							

## シラバス

科目名	デッサン		担当者名	高沢 亮				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	実技				
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期 必修・選択	授業時間数	144時間(週講時数4)			
授業目的	デッサン授業で集中度を深め形態への認識の幅を広げる事で、広告基礎の授業科目に生かせる事が目的である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	デッサンを描くことを通し、正しい認識の元に見えることの仕組みを理解し、物の見方を習得することを目標とする。さらに、基本的な用語の理解と形態の描法が表現できるようになることを達成目標とする。							
授業概要	デッサンのトレーニングを積むと目の見え方が変わり、それまでの日常的なものの見え方と違う見え方が、身につく。デッサンの描く構えを習得することで広告制作に生かすを目指す。							
授業 計画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	小さなデッサン 靴 鉛筆デッサンと水彩				
	2	オリエンテーション2	20	石膏像マルスの首 鉛筆デッサン1				
	3	オリエンテーション3	21	石膏像マルスの首 鉛筆デッサン2				
	4	デッサン概要説明 用具チェック 立方体	22	石膏像マルスの首 鉛筆デッサン3				
	5	円柱(楕円の理解) 鉛筆デッサン1	23	石膏像マルスの首 鉛筆デッサン4				
	6	箱(方形の応用)1 鉛筆デッサン2	24	石膏像ラボルドの首 鉛筆デッサン1				
	7	箱(方形の応用)2 鉛筆デッサン3	25	石膏像ラボルドの首 鉛筆デッサン2				
	8	ブロック(組み合わせのペース)1	26	石膏像ラボルドの首 鉛筆デッサン3				
	9	ブロック(組み合わせのペース)2	27	広告基礎 オーケストラ コンサートフライヤー制作1				
	10	ブロック(組み合わせのペース)3	28	広告基礎 オーケストラ コンサートフライヤー制作2				
	11	バケツ(楕円の応用)1	29	広告基礎 オーケストラ コンサートフライヤー制作3 提出				
	12	バケツ(楕円の応用)2	30	広告基礎 バレンタイン チョコレートフライヤー制作 1				
	13	バケツ(楕円の応用)3	31	広告基礎 バレンタイン チョコレートフライヤー制作 2				
	14	葉(鉛筆細密デッサン+水彩)	32	広告基礎 バレンタイン チョコレートフライヤー制作 3				
	15	木の台と果実の組み合わせ(鉛筆デッサン)1	33	広告基礎 バレンタイン チョコレートフライヤー制作 4				
	16	木の台と果実の組み合わせ(鉛筆デッサン)3	34	確認テスト・まとめ1				
	17	木の台と果実の組み合わせ(鉛筆デッサン)3	35	確認テスト・まとめ2				
	18	木の台と果実の組み合わせ(鉛筆デッサン)4	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	広告のデザイン10年以上の勤務経験。ポスター、旅行パンフレット制作など数多くの制作歴がある。デザイン 非常勤講師。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。現在フリーイラストレーター ペンネーム タ カザワ風旗活動中							

## シラバス

科目名	ベーシックデザイン I		担当者名	関 翔吾				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、課題、講評				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	(前期・後期・通年 必修・選択・必修選択)	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	課題を通して、発想方法や表現手法などの基礎力向上を目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品の質の上げ方を体感し、結果的に、就職時にアピールできる作品を制作することが目標である。							
授業概要	それぞれのテーマに沿って課題を出し、必ずプレゼンテーションを行う。講師からの講評ならびに、学生同士の投票や意見交換を常時行う。作品制作で終わるのではなく、人に伝えるまでがデザインという意識を持たせることを心掛ける授業である。							
授業 計 画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19					
	2	講師自己紹介・仕事紹介、生徒自己紹介	20					
	3	自分のトキメクデザインを発表	21					
	4	ネコを記号化したシンボルマーク(1回目)	22					
	5	ネコを記号化したシンボルマーク(2回目)	23					
	6	フォントをベースにしたロゴタイプ	24					
	7	オリジナルロゴタイプ制作	25					
	8	ポスターコンペ ラフ(1回目)	26					
	9	ポスターコンペ ラフ(2回目)	27					
	10	ポスターコンペ ラフ(3回目)	28					
	11	ポスターコンペ 本番(1回目)	29					
	12	ポスターコンペ 本番(2回目)	30					
	13	ポスターコンペ 最終	31					
	14	高尾山を盛り上げるフェア(1回目)	32					
	15	高尾山を盛り上げるフェア(2回目)	33					
	16	高尾山を盛り上げるフェア(最終)	34					
	17	確認テスト・まとめ1	35					
	18	確認テスト・まとめ2	36					
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	アートディレクター／グラフィックデザイナー。JAGDA新人賞ノミネート、MdNデザイナーズファイル 2016/2020(MdN)掲載							

## シラバス

科目名	ベーシックデザインII			担当者名	田中 彩里							
学科	グラフィックデザイン科 大学コース			授業方法	講義、実技							
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前 期 必 修	後 期 選 択	通 年 必修選択	授業時間数 54時間(週講時数3)						
授業目的	実践に近い設定で作品を作成し、実技を取得、グラフィックデザインへの理解を深めることを目的とする。											
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	イラストレーター や フォトショップ の技術を習得する。デザインの基本的な考え方やデザインの進め方等、小型グラフィック作品を作成する過程で学ぶ。											
授業概要	グラフィックデザインの基礎を、取り組みやすい小型グラフィックのデザインを通して学ぶ。プレゼンテーションにより作品評価を受け、問題点、修正点の理解を深める。											
授業 計 画 表	授業内容			授業内容								
	1	オリエンテーション1		19								
	2	オリエンテーション2		20								
	3	グラフィックデザインの理解を深める(講義)		21								
	4	ブックカバーデザイン資料集め、アイデア出し1		22								
	5	ブックカバーデザイン資料集め、アイデア出し2		23								
	6	ブックカバーデザイン作成1		24								
	7	ブックカバーデザイン作成2		25								
	8	ブックカバーデザイン作成3、プレゼン		26								
	9	好きなアーティストのCDジャケットとチラシ一式デザイン作成		27								
	10	課題提起 内容整理 アイデア出し		28								
	11	好きなアーティストのロゴ作成1		29								
	12	好きなアーティストのロゴ作成2		30								
	13	好きなアーティストのCDジャケット作成1		31								
	14	好きなアーティストのCDジャケット作成2		32								
	15	好きなアーティストのチラシ作成1		33								
	16	好きなアーティストのチラシ作成2		34								
	17	好きなアーティストのチラシ作成3、プレゼン		35								
	18	確認テスト・まとめ		36								
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	後期成績表にて送付								
	学習態度	30%										
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格								
	合計	100%										
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>45% G<<海外体験型学習>>5%											
講師プロ フィール	食品や消臭剤などの、さまざまなパッケージデザインや多岐にわたるブックデザイン等、数多くのデザインを手掛ける。											

## シラバス

科目名	ポートフォリオ制作 I		担当者名	加藤 淳				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期 必修 後期 選択 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	デザインの実務を経験する。自分の代表作をまとめ、就活の基礎資料をつくることを目的する。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	・企業からのオリエンテーション、制作、プレゼンテーションまでの実務の流れを経験し、1年次終了までに最低5作品以上を整備することが目標。							
授業概要	企業課題として、小金井宮地楽器ホール「クリスマス・ミニ・コンサート」のフライヤー制作に取り組むなど、学外へのプレゼンテーションを行う。それと並行し、現時点での自分の代表作の作品資料を整備する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	企業課題のオリエン／小金井宮地楽器 ホール	21					
	4	制作1／ラフのチェック	22					
	5	制作2／プレゼン準備	23					
	6	プレゼンテーション／小金井宮地楽器 ホール	24					
	7	ポートフォリオとは／事例研究	25					
	8	現時点でのフォーマットの制作1	26					
	9	現時点でのフォーマットの制作2	27					
	10	プロフィールの整備	28					
	11	ポートフォリオの制作作業1	29					
	12	ポートフォリオの制作作業2	30					
	13	企業課題のオリエン／多摩専	31					
	14	企業課題ラフのチェック、修正、プレゼン 準備	32					
	15	プレゼンテーション／多摩専	33					
	16	ポートフォリオの制作作業	34					
	17	ポートフォリオのチェックと評価	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79 点 C60～69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>30% R<実働実践型学習>30% A<主体的参加型学習>30% G<海外体感型学習>10%							
講師プロ フィール	デザインプロデューサーとして、日本を代表する一流企業・自治体のブランドデザイン等、多数のデザインを手掛ける。							

## シラバス

科目名	Macオペレーション I		担当者名	生島 則夫				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、実技				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	デザインで必要になるAi・Psの基本的操作を覚えることが目的である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Ai・Psを学習するにあたり、同じようなデザインに必要な基本操作と基本知識を繰り返し、意識してソフトを扱えるようにすることが目標である。							
授業概要	デザインで必要になるAi・Psの基本的操作を覚え、フォントの意識を上げる。 デジタルと非デジタルの見え方の違い・基本単位の違いなどを、最低限実感できるように学習する。 他のデジタルソフトと相互互換の為に、最低限のデータ管理や保存方法・制作方法を学習する。							
授業 計 画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	RGBとCMYKの違い等 2				
	2	オリエンテーション2	20	Ps・Ai・台紙作成等4				
	3	オリエンテーション3	21	文字入力・加工・文字組等説明3				
	4	画面と印刷物の見え方の違い1	22	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明。2				
	5	画面と印刷物の見え方の違い2	23	課題作成 3-1				
	6	Ps・Ai基礎1／ペンツール基礎1	24	課題作成 3-2				
	7	文字入力・加工・文字組等説明1	25	課題作成 3-3				
	8	Ps・Ai・台紙作成等1	26	ピクセル等解像度の説明等3				
	9	課題作成 1-1	27	Ps・Ai・台紙作成等5				
	10	RGBとCMYKの違い等 1	28	課題作成 4-1				
	11	Ps・Ai・台紙作成等2	29	課題作成 4-2				
	12	文字入力・加工・文字組説明 2	30	課題作成 4-3				
	13	課題作成 1-2	31	Ai・Ps まとめ 1				
	14	トーンカーブ・チャンネルミキサー1	32	Ai・Ps まとめ 2				
	15	Ps・Ai・台紙作成等3	33	Ai・Ps まとめ 3				
	16	課題作成 2-1	34	確認テスト・まとめ1				
	17	課題作成 2-2	35	確認テスト・まとめ2				
	18	課題作成 2-3	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>75% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	今まで手掛けた出版社印刷物(児童誌や他社青年誌など)やウェーブ上データ作成でのデータと印刷物の違いを経験と照らし合わせ、意識しながら最低限デザインしていく上での基本を指導します。							

## シラバス

科目名	色彩表現		担当者名	出口 寛子				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、演習、実習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	(前期・後期・通年 必修・選択・必修選択)	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	色の持つ効果を知り、デザインへの基礎的なアプローチの方法を学ぶことが目的である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	デザインに占める色の重要性を理解し、クライアントの欲するイメージを的確に表現する力を身につけることが目標である。							
授業概要	座学では色彩検定1~3級テキストを用いて色彩を体系的に学ぶ。実習ではロールプレイを用いて、クライアントの要望に沿った作品を制作する。コミュニケーションによる気づきを活かし、作品の精度を自ら高めていく。最終的にプレゼンにおいて作品のアピールを行う。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	講義、演習1	21					
	4	講義、演習2	22					
	5	講義、演習3	23					
	6	実習1 ロールプレイ	24					
	7	実習2 企画、制作	25					
	8	実習3 制作	26					
	9	実習4 ロールプレイ	27					
	10	実習5 補正、制作	28					
	11	実習6 制作	29					
	12	実習7 プレゼン、提出	30					
	13	講義、演習(色彩検定3級)	31					
	14	講義、演習(色彩検定3級)	32					
	15	講義、演習(色彩検定2級)	33					
	16	講義、演習(色彩検定2級)	34					
	17	講義、演習(色彩検定1級)	35					
	18	授業まとめ/振り返り	36					
成績割合	テスト	4%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	36%						
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>0% A<<主体的参加型学習>>50% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロフィール	大手旅行会社にて様々なツアーを企画し、パンフレット作成などにも関わる。中学高校(美術・工芸)1種免許取得。							

## シラバス

科目名	平面構成		担当者名	渡邊 伸綱				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	グラフィックデザインの基礎教育として、知識・教養・技術の習得を目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	プロのデザイナーになるための心得・覚悟・情熱をもって制作に臨み、作品制作の楽しさ・喜びを理解させることが目標である。							
授業概要	各学生に寄り添い、各自の創造性に重きをおく。また、プロになるために必要な作品制作をサポートする。デザイン(計画)する力を養育する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1 オリエンテーション1	19	平面から立体になる作品制作1-1					
	2 オリエンテーション2	20	平面から立体になる作品制作1-2					
	3 オリエンテーション3	21	平面から立体になる作品制作1-3					
	4 アイデアの出し方、画材使用の説明	22	平面から立体になる作品制作1-4					
	5 グラフィックデザインと社会との関係 1	23	平面から立体になる作品制作1-5					
	6 グラフィックデザインと社会との関係 2	24	平面から立体になる作品制作2-1					
	7 学生主体性重視の作品制作実習1	25	平面から立体になる作品制作2-2					
	8 学生主体性重視の作品制作実習2	26	平面から立体になる作品制作2-3					
	9 学生主体性重視の作品制作実習3	27	平面から立体になる作品制作2-4					
	10 学生主体性重視の作品制作実習4	28	読図の学習と実習1					
	11 学生主体性重視の作品制作実習5	29	読図の学習と実習2					
	12 学生主体性重視の作品制作実習6	30	読図の学習と実習3					
	13 学生主体性重視の作品制作実習7	31	読図の学習と実習4					
	14 学生主体性重視の作品制作実習8	32	読図の学習と実習5					
	15 学生主体性重視の作品制作実習9	33	読図の学習と実習6					
	16 学生主体性重視の作品制作実習10	34	確認テスト・まとめ1					
	17 学生主体性重視の作品制作実習11	35	確認テスト・まとめ2					
	18 学生主体性重視の作品制作実習12	36	確認テスト・まとめ3					
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	50%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>40% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>40% G<海外体感型学習>0%							
講師プロフィール	ノーベル文学賞作家装丁画制作。アンデルセン絵本大賞作品制作。他多数の仕事。個展等、作品発表を多数行っている。							

## シラバス

科目名	基礎ゼミ IA		担当者名	山本 浩生				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	「覗見」でコミュニケーションをキーワードとして、専門力の基礎と学生の主体性を育成することを目的とする							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	グラフィックデザイナーとしての基礎を磨き専門性を獲得することと並行して、その専門力を社会で十全に発揮するための総合力と人間力を身につけ、主体性と自律心を養育することが目標である。							
授業概要	グラフィックデザイナーとしての基礎は、「視覚」の学習から開始される。グラフィックデザイナーの仕事は常に「視覚」において「コミュニケーション」する技術であるといえる。「視覚でコミュニケーション」することの基礎を学習すると同時に、総合力と人間力・主体性と自律心を育成する様な授業内容とする。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1 オリエンテーション1	19						
	2 オリエンテーション2	20						
	3 視覚で表現すること1	21						
	4 視覚で表現すること2	22						
	5 「リサーチ」「発見」するコツ	23						
	6 写真を並べ、物語をつくる1	24						
	7 写真を並べ、物語をつくる2	25						
	8 写真を並べ、物語をつくる3	26						
	9 学生同士で物語を講評しあう	27						
	10 収集したチラシでプレゼンする1	28						
	11 収集したチラシでプレゼンする2	29						
	12 言葉のない絵本のセリフを考える1	30						
	13 言葉のない絵本のセリフを考える2	31						
	14 人に驚きを与える未知の表現を作る1	32						
	15 人に驚きを与える未知の表現を作る2	33						
	16 人に驚きを与える未知の表現を作る3	34						
	17 人に驚きを与える未知の表現を作る4	35						
	18 確認テスト・まとめ	36						
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>33% R<<実働実践型学習>>33% A<<主体的参加型学習>>34% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロ フィール	美術家。多数の個展・企画展歴がある。複数の大学・専門学校非常勤講師歴、画廊勤務歴がある。また、ビデオカメラマンとしても官公庁記者会見・ブライダル撮影等を行う。							

## シラバス

科目名	基礎ゼミIB		担当者名	山本 浩生				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	「視覚でコミュニケーション」をキーワードとして、専門力の基礎と学生の主体性を育成することを目的とする							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	グラフィックデザイナーとしての基礎を磨き専門性を獲得することと並行して、その専門力を社会で十全に発揮するための総合力と人間力を身につけ、主体性と自律心を養育することが目標である。							
授業概要	グラフィックデザイナーとしての基礎は、「視覚」の学習から開始される。グラフィックデザイナーの仕事は常に「視覚」において「コミュニケーション」する技術であるといえる。「視覚でコミュニケーション」することの基礎を学習すると同時に、総合力と人間力・主体性と自律心を育成する様な授業内容とする。							
授業 計画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	「テクノス」を20パターン表現する 1	21					
	4	「テクノス」を20パターン表現する 2	22					
	5	「テクノス」を20パターン表現する 3	23					
	6	PBLロゴ案を5パターン表現する1	24					
	7	PBLロゴ案を5パターン表現する2	25					
	8	PBLロゴ案を5パターン表現する3	26					
	9	PBLのロゴ案の提案1	27					
	10	PBLのロゴ案の提案2	28					
	11	PBLのロゴ案の提案3	29					
	12	テクノスカレッジポスター案作成1	30					
	13	テクノスカレッジポスター案作成2	31					
	14	テクノスカレッジポスター案作成3	32					
	15	テクノスカレッジポスター案作成4	33					
	16	テクノスカレッジポスター案の提案1	34					
	17	テクノスカレッジポスター案の提案2	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>40% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>40% G<海外体感型学習>0%							
講師プロ フィール	美術家。多数の個展・企画展歴がある。複数の大学・専門学校非常勤講師歴、画廊勤務歴がある。 また、ビデオカメラマンとしても官公庁記者会見・プライダル撮影等を行う。							

## シラバス

科目名	ビジネススキルⅠ		担当者名	山本 浩生				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前 期・後 期・通 年 必 修・選 択・必修選択	授 業 時 間 数	36時間(週講時数1)			
授業目的	社会人としての総合力・人間力を養育し、専門力をさらに活かすための授業							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会人としての一般教養や、広い視野や多角的な視点を身に着けさせる。また、学生が主体的かつ自律して物事に取り組めるようにする。就職や社会を早めに意識させることで、責任感や自律を促進させる。							
授業概要	社会人としての一般教養、広い視野や多角的な視点を身に着けるための授業を行う。また、学生が主体的に学科の運営方針等を考え決定する。さらに、就職活動をサポートするため、一年次初期より定期的に就職活動に関するサポート授業を展開する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1 オリエンテーション1	19	就職活動をテーマに話し合おう1					
	2 オリエンテーション2	20	就職活動をテーマに話し合おう2					
	3 オリエンテーション3	21	教養とは何か1					
	4 テクノスカレッジの概念を学ぶ	22	教養とは何か2					
	5 学科の取り決めを考える1	23	学科における問題点を話し合おう					
	6 学科の取り決めを考える2	24	学科における問題点を解決するためには					
	7 社会、そして就職とは何か1	25	「社会、世間、組織」をテーマに話し合おう1					
	8 社会、そして就職とは何か2	26	「社会、世間、組織」をテーマに話し合おう2					
	9 学科における各学生の役割を考える1	27	就職活動のためのリサーチ1					
	10 学科における各学生の役割を考える2	28	就職活動のためのリサーチ2					
	11 社会、世間、組織とは何か1	29	文章・読解の練習1					
	12 社会、世間、組織とは何か2	30	文章・読解の練習2					
	13 グラフィックデザインの仕事を考える1	31	文章・読解の練習3					
	14 グラフィックデザインの仕事を考える2	32	履歴書の書き方1					
	15 グラフィックデザインの仕事を考える3	33	履歴書の書き方2					
	16 学科における各学生の役割を考える3	34	確認テスト・まとめ1					
	17 学科における各学生の役割を考える4	35	確認テスト・まとめ2					
	18 学科における各学生の役割を考える5	36	確認テスト・まとめ3					
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>45% R<実働実践型学習>10% A<主体的参加型学習>45% G<海外体感型学習>0%							
講師プロ フィール	美術家。多数の個展・企画展歴がある。複数の大学・専門学校非常勤講師歴、画廊勤務歴がある。また、ビデオカメラマンとしても官公庁記者会見・プライダル撮影等を行う。							

## シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	山本 浩生				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)			
授業目的	社会人としての総合力・人間力を養育し、専門力をさらに活かすことが目的である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	社会人としての一般教養や、広い視野や多角的な視点を身に着けさせる。また、学生が主体的かつ自律して物事に取り組めるようにする。各学生の就職活動の具体的な進捗状況を把握しながら、常にサポート・フォローし、就職に導くことが目標である。							
授業概要	社会人としての一般教養や、広い視野や多角的な視点を身に着けるための様々な授業を行う。また、学生が主体的に学科の運営方針等を考える。また就職活動をサポートするため、履歴書・自己PR・ポートフォリオ等の添削、模擬面接、模擬ディスカッション等の実施、企業リサーチ、個人面談等を継続して行う。							
授業 計 画 表	授業内容			授業内容				
	1 オリエンテーション1	19	就職活動をテーマに話し合おう 1					
	2 オリエンテーション2	20	就職活動をテーマに話し合おう 2					
	3 オリエンテーション3	21	自己アピール（自分の発話と他人の解釈）1					
	4 テクノスカレッジの概念を学ぶ	22	自己アピール（自分の発話と他人の解釈）2					
	5 就職活動の現状・報告をまとめる	23	自己アピール（自分の発話と他人の解釈）3					
	6 就職活動の問題点を可視化	24	自己アピール（自分の発話と他人の解釈）4					
	7 就職活動の問題点を克服するには1	25	「社会、世間、組織」をテーマに話し合おう 1					
	8 就職活動の問題点を克服するには2	26	「社会、世間、組織」をテーマに話し合おう 2					
	9 学科における各学生の役割を考える1	27 1	グループディスカッション「デザインと社会」					
	10 学科における各学生の役割を考える2	28 2	グループディスカッション「デザインと社会」					
	11 グループディスカッション「社会」	29 3	グループディスカッション「デザインと社会」					
	12 グループディスカッション「世間」	30	グループディスカッション「文化と社会」1					
	13 グループディスカッション「組織」	31	グループディスカッション「文化と社会」2					
	14 グループディスカッション「正義」	32	グループディスカッション「文化と社会」3					
	15 グループディスカッション「文化」	33	グループディスカッション「文化と社会」4					
	16 学科における各学生の役割を考える3	34	確認テスト・まとめ1					
	17 学科における各学生の役割を考える4	35	確認テスト・まとめ2					
	18 学科における各学生の役割を考える5	36	確認テスト・まとめ3					
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>45% R<実働実践型学習>10% A<主体的参加型学習>45% G<海外体感型学習>0%							
講師プロ フィール	美術家。多数の個展・企画展歴がある。複数の大学・専門学校非常勤講師歴、画廊勤務歴がある。また、ビデオカメラマンとしても官公庁記者会見・プライダル撮影等を行う。							

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡA		担当者名	加藤 淳				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	(前期) 必修・選択 (後期・通年) 必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	実践的な課題を基に、デザインの実務を経験し、クリエーターとしての独自性、社会性、総合力を養う							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プランディングを軸に、社会や地域の課題を、デザインの視点から解決することを学ぶこと。</li> <li>・クリエーターとして現時点での代表作をつくること。</li> </ul>							
授業概要	強いブランドを築く上で、デザインがどう関わり得るのかを考え、学外へのプレゼンテーションを積極的に行う。前期は「府中市美術館のブランド力を高める」「出光の、新しいブランドの自主提案」の2つの課題を予定している。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	プランディングとは／ディスカッション／課題設定	21					
	4	私立美術館のリサーチ	22					
	5	府中市美術館のリサーチヒアリング	23					
	6	デザイン開発の方向性の策定	24					
	7	ラフの方向性のチェック	25					
	8	基本デザインのプレゼン	26					
	9	展開デザインのプレゼン	27					
	10	デザインコンセプトの確認とプレゼン準備作業	28					
	11	最終プレゼン(府中市美術館)	29					
	12	「出光」のオリエン／スタンド視察	30					
	13	ブランド名のプレゼン	31					
	14	基本デザインのラフ	32					
	15	基本デザインのプレゼン	33					
	16	展開デザインのプレゼン (スタンド、ローリー)	34					
	17	最終プレゼンと評価	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79 点 C60～69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>20% G<海外体感型学習>10%							
講師プロフィール	デザインプロデューサーとして、日本を代表する一流企業・自治体のブランドデザイン等、多数のデザインを手掛ける。							

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担当者名	加藤 淳				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)			
授業目的	実務を経験し、クリエーターとしての独自性、社会性、総合力を養うことを目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プランディングを軸に、社会や地域の課題を、デザインの視点から解決することを学ぶこと。</li> <li>・クリエーターとして現時点での代表作をつくること。</li> </ul>							
授業概要	強いブランドを築く上で、デザインがどう関わり得るのかを考え、学外へのプレゼンテーションを積極的に行う。前期は「府中市美術館のブランド力を高める」「出光の、新しいブランドの自主提案」の2つの課題を予定している。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	実企業への自主プレゼンテーション1	21					
	4	実企業への自主プレゼンテーション2	22					
	5	PBLによるデザインプロジェクト1	23					
	6	PBLによるデザインプロジェクト2	24					
	7	PBLによるデザインプロジェクト3	25					
	8	PBLによるデザインプロジェクト4	26					
	9	PBLによるデザインプロジェクト5	27					
	10	PBLによるデザインプロジェクト6	28					
	11	PBLによるデザインプロジェクト7	29					
	12	フリーランスとして必要な知識1	30					
	13	フリーランスとして必要な知識2	31					
	14	フリーランスとして必要な知識3	32					
	15	フリーランスとして必要な知識4	33					
	16	フリーランスとして必要な知識5	34					
	17	評価・今後の進め方	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%							
講師プロフィール	デザインプロデューサーとして、日本を代表する一流企業・自治体のブランドデザイン等、多数のデザインを手掛ける。							

## シラバス

科目名	MacオペレーションⅡ			担当者名	高沢 亮					
学科	グラフィックデザイン科 大学コース			授業方法	実技					
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前 期 · 後 期 · 通 年 必 修 · 選 択 · 必修選択		授業時間数	54時間(週講時数3)				
授業目的	1年生の授業で身につけたデザインのスキルを使い実践的アイデアを出す事に重点をおく授業目的									
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Mac/DTPオペレーション(Photoshopでの画像処理)の基本操作から始まり、後期のアバタイジングに繋がるようなフライヤー制作をする。思うようなイメージを表現できるまでの基本を身につけ、実践に近い課題で学習し、知識・技術を統合することを目標とする。									
授業概要	1.photoshopテクニックの基本的な顔や肌の加工や画面の処理を学ぶ。 2.イラストの加工処理を使って、子供服の促進用ポストカード、JR東日本フライヤー、ブライダルフザッションショー用フライヤー制作を行う。									
授業 計画 表	授業内容			授業内容						
	1	オリエンテーション1	19							
	2	オリエンテーション2	20							
	3	photoshopテクニック 1	21							
	4	photoshopテクニック 2	22							
	5	photoshopテクニック 3	23							
	6	photoshopテクニック 4	24							
	7	photoshopテクニック 5	25							
	8	子供服の促進用ポストカード制作	26							
	9	photoshopテクニック 6	27							
	10	JR東日本フライヤー制作 1	28							
	11	JR東日本フライヤー制作 2	29							
	12	JR東日本フライヤー制作 3	30							
	13	photoshopテクニック 7	31							
	14	ブライダルフザッションショー用フライヤー制作 1	32							
	15	ブライダルフザッションショー用フライヤー制作 2	33							
	16	ブライダルフザッションショー用フライヤー制作 3	34							
	17	ブライダルフザッションショー用フライヤー制作 4	35							
	18	確認テスト・まとめ	36							
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期成績表にて送付						
	学習態度	30%								
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格						
	合計	100%								
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>40% A<主体的参加型学習>10% G<海外体感型学習>0%									
講師プロ フィール	広告のデザイン10年以上の勤務経験。日本エアシステム「沖縄AMAMI ISLANDS」、ポスター、旅行パンフレット制作などデザイン。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。現在フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗活動中									

## シラバス

科目名	エディトリアルデザインⅡ		担当者名	中村 浩美				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、実習、実践				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期 必修・選択	授業時間数	108時間(週講時数3) 必修選択			
授業目的	DTPによる印刷物制作の一般的ワークフローをとおして冊子制作を実践し、DTPソフトの一連のオペレーションがスムーズに行えることを達成目的とする							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	組版ソフト(InDesign)の習熟。グラフィック系ソフト(Photoshop, Illustrator)と連携し、組版ソフト(InDesign)に取り込む作業をとおしてDTPによる印刷物制作の理解を深める							
授業概要	主に実習形式で行う。前期は個々に課題に取り組むことで、組版ソフトの習熟度をあげスキルアップをはかる。後期はグループ別冊子制作を通して、雑誌編集の現場(雑誌の企画編集、デザインフォーマットから、DTPオペレーションなど)の実践。							
授業 計 画 表	授業内容			授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	オリエンテーション／冊子制作のプランニング				
	2	オリエンテーション2	20	雑誌の全体構成の把握と台割り表作成				
	3	オリエンテーション3	21	グループ別冊子制作／編集会議				
	4	雑誌(A4変型・横組み・2p)基本1	22	冊子制作の編集会議				
	5	雑誌(A4変型・横組み・2p)基本2	23	各自担当ページ制作				
	6	雑誌(A4変型・横組み・4p)応用1	24	各自担当ページ制作				
	7	雑誌(A4変型・横組み・4p)応用2	25	初校				
	8	新聞(タブロイド判・4p)1	26	各自担当ページ制作				
	9	新聞(タブロイド判・4p)2	27	再校				
	10	新聞(タブロイド判・4p)3	28	各自担当ページ制作				
	11	雑誌(B5判・縦組み・3p)実践	29	三校				
	12	フォーマット作成、ページデザイン起こし	30	各自担当ページ制作				
	13	雑誌(B5判・縦組み・2p)実践	31	編集会議／全体構成の確認と修正・制作				
	14	同フォーマットでオリジナルデザイン(素材支給)	32	最終校正、責了				
	15	雑誌(B5判・縦組み・2p)実践	33	作品出力、製本				
	16	同フォーマット、統一テーマで誌面作成	34	確認テスト・まとめ1				
	17	同フォーマット、統一テーマで誌面作成	35	確認テスト・まとめ2				
	18	前期まとめと評価	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>30% R<<実働実践型学習>30% A<<主体的参加型学習>40% G<<海外体感型学習>0%							
講師プロフィール	エディターとして、単行本・文庫・専門書等、数多くの書籍の編集・校正・校閲を行っている。他にDTPオペレーションなど、多岐にわたり仕事をしている。							

## シラバス

科目名	デザインワーク II		担当者名	関 翔吾				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、課題、講評				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	課題を通して、自分らしいコミュニケーションや表現の独自性と質を高めることを目的とする。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職活動のためのポートフォリオの質を少しでもあげる作品を制作することを目標とする。							
授業概要	ロゴをベースにアートディレクションやプランディングの観点からアピールできる作品を制作する。企業のキャラデザインや、イベントなどの考案から体験させることにより、デザインを能動的に提案できるようにする。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	ポートフォリオ発表	21					
	4	大企業のロゴ・アイコン(1回目)	22					
	5	大企業のロゴ・アイコン(2回目)	23					
	6	大企業のロゴ・アイコン(3回目)	24					
	7	大企業のキャラクター(1回目)	25					
	8	大企業のキャラクター(2回目)	26					
	9	印象に残る自分の名刺デザイン(1回目)	27					
	10	印象に残る自分の名刺デザイン(2回目)	28					
	11	印象に残る自分の名刺デザイン(3回目)	29					
	12	オリジナルイベントのロゴ/ツールラフ(1回目)	30					
	13	オリジナルイベントのロゴ/ツールラフ(2回目)	31					
	14	オリジナルイベントのロゴ発表(1回目)	32					
	15	オリジナルイベントのロゴ発表(2回目)	33					
	16	オリジナルイベントのロゴ/ツール発表(1回目)	34					
	17	オリジナルイベントのロゴ/ツール発表(2回目)	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロフィール	アートディレクター／グラフィックデザイナー。JAGDA新人賞ノミネート、MdNデザイナーズファイル2016/2020(MdN)掲載							

## シラバス

科目名	パッケージデザイン I		担当者名	田中 彩里					
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、実技					
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	(前期・後期・通年 必修・選択 必修選択)	授業時間数	54時間(週講時数3)				
授業目的	商品パッケージの役割、目的などを理解学習しパッケージを作成できるようになることが授業目的。								
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	実践に近い形で商品パッケージを作成し、パッケージ制作の流れの中でデザインについての役割、必要性、基本的な技術を習得することが目標。								
授業概要	実践に近い形での課題設定をし、商品パッケージを作成する。作品作成とは別に講義で【色彩について】【ロゴタイプについて】【プレゼンについて】等デザイナーに必要なことを学ぶ。								
授業 計 画 表	授業内容		授業内容						
	1 オリエンテーション1	19							
	2 オリエンテーション2	20							
	3 パッケージについて理解を深めるための講義	21							
	4 お菓子のパッケージデザイン	22							
	5 作成1、プレゼン	23							
	6 大量生産商品のパッケージデザイン	24							
	7 ネーミング決め、資料集め、アイデア出し	25							
	8 作成1	26							
	9 作成2	27							
	10 作成3、プレゼン	28							
	11 商品全体を考えたパッケージ作成	29							
	12 資料集め、アイデア出し	30							
	13 作成1	31							
	14 作成2	32							
	15 作成3	33							
	16 作成4、プレゼン	34							
	17 プロのカメラマンによる作品撮影会	35							
	18 確認テスト・まとめ	36							
成績割合	テスト	0%	学習FB方法		前期成績表にて送付				
	学習態度	30%							
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格					
	合計	100%							
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>45% G<<海外体感型学習>>5%								
講師プロ フィール	食品や消臭剤などの、さまざまなパッケージデザインや多岐にわたるブックデザイン等、数多くのデザインを手掛ける。								

## シラバス

科目名	ビジュアル制作		担当者名	村上 和				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義・演習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	(前期) 必修 (後期) 選択 (通年) 必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	ビジュアル・デザインの構想力や技術力を身につけることが目標である。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	画像を用いて視覚的に表現するビジュアル・デザインの基礎を理解するとともに、様々な画像を用いながら自分のイメージを構想する力と、それをかたちにする技術力を身につける。Photoshopの操作方法に習熟することが目標である。							
授業概要	これまで学んだPhotoshopの技術を使って、画像の補正や加工のしかた、素材感・触感の表現、様々な画像を組み合わせたコラージュなどビジュアル制作の方法を学ぶ。宣伝ツールを制作する演習を通じて、商品や作品への理解や想像力を広げ、そこから発想される自分のイメージをかたちに定着する。							
授業 計画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	ビジュアル・デザインの歴史	21					
	4	Photoshopの基本操作	22					
	5	チラシ制作(練習)	23					
	6	ビジュアル制作 1(チラシ)	24					
	7	ビジュアル制作 2(チラシ)	25					
	8	ビジュアル制作 3(チラシ)	26					
	9	プレゼン・講評	27					
	10	ビジュアル制作 2(ポスター)	28					
	11	ビジュアル制作 2(ポスター)	29					
	12	ビジュアル制作 2(ポスター)	30					
	13	プレゼン・講評	31					
	14	ビジュアル制作 3(自由課題)	32					
	15	ビジュアル制作 3(自由課題)	33					
	16	ビジュアル制作 3(自由課題)	34					
	17	プレゼン・講評	35					
	18	確認テスト・まとめ	36					
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%							
講師プロ フィール	グラフィックデザイナーとして、書籍の装幀デザインを中心に手掛ける。また、ポスター制作など、多岐にわたりて仕事を行っている。							

## シラバス

科目名	Webデザイン		担当者名	ムラヤマリュウタ				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義、演習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	WEBデザインの基礎を学ぶ。HTML、CSSを用いてサイト構築ができるようにすることが目的。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	PSD、AIのWEB的な使用方法を学び、その後HTML、CSSの基礎を学ぶ。様々なサイトを研究、検証し自分なりのWEBサイトが作成できるようになることが目標。							
授業概要	WEBサイト構築には、HTML等のプログラミング知識が必要になる。同時に企画、デザイン力も求められる。それらのバランスをうまくコントロールしながら、WEBサイト構築を心がけるようにする。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19	HTML、CSS復習				
	2	オリエンテーション2	20	レイアウトデザイン CSSレイアウト1				
	3	オリエンテーション3	21	レイアウトデザイン CSSレイアウト2				
	4	導入。WEBサイトの目的考察	22	レイアウトデザイン CSSレイアウト3				
	5	PS、AIのWEB的使用方法1	23	WEBサイト制作1				
	6	PS、AIのWEB的使用方法2	24	WEBサイト制作2				
	7	PS、AIのWEB的使用方法3	25	WEBサイト制作3				
	8	PS、AIのWEB的使用方法4	26	WEBサイト制作4 プレゼン講評				
	9	バナー、アイコン、ランディングページデザイン1	27	JQUERYライブラリの利用1				
	10	バナー、アイコン、ランディングページデザイン2	28	JQUERYライブラリの利用2				
	11	バナー、アイコン、ランディングページデザイン3	29	WEBサイト制作1				
	12	プレゼン講評	30	WEBサイト制作2				
	13	HTMLの概念。様々なタグを学習	31	WEBサイト制作3				
	14	エディタの使用方法等	32	WEBサイト制作4				
	15	HTML、CSS1	33	プレゼン講評				
	16	HTML、CSS2	34	確認テスト・まとめ1				
	17	HTML、CSS3	35	確認テスト・まとめ2				
	18	WEBコーディング課題講評	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	20%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>70% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロフィール	武藏野美術大学卒業。マーケティング会社にてWEBデザイナー、制作会社にてWEBディレクターとして勤務後フリーランスとなる。映像制作・ディレクションも多く手掛ける。							

## シラバス

科目名	ポートフォリオ制作II		担当者名	加藤 淳				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	演習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	就活用のポートフォリオを制作、整備することが目的。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	提出先に応じて、効果的なコミュニケーション力のある、自分の作品資料を制作することが目標。							
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会性と独自性のあるポートフォリオを継続して制作していく。</li> <li>・場合により、より重要な企画課題などの制作時間にあてることがある。</li> <li>・必要に応じて、模擬面接、提出書類のチェックなど就職支援を行う。</li> </ul>							
授業 計 画 表		授業内容		授業内容				
	1	オリエンテーション1	19	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備1				
	2	オリエンテーション2	20	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備2				
	3	オリエンテーション3	21	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備3				
	4	現状のポートフォリオのチェック1	22	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備4				
	5	現状のポートフォリオのチェック2	23	企業課題1(予定)				
	6	就職支援／2020の状況と対策1	24	企業課題2(予定)				
	7	就職支援／2020の状況と対策2	25	企業課題3(予定)				
	8	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備1	26	企業課題4(予定)				
	9	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備2	27	企業課題5(予定)				
	10	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備3	28	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備1				
	11	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備4	29	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備2				
	12	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備5	30	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備3				
	13	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備6	31	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備4				
	14	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備7	32	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備5				
	15	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備8	33	ポートフォリオの完成度のチェックと評価				
	16	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備9	34	確認テスト・まとめ1				
	17	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備10	35	確認テスト・まとめ2				
	18	ポートフォリオ制作、就活用作品の整備11	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	70%						
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79 点 C60～69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>20% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>50% G<海外体感型学習>10%							
講師プロフィール	デザインプロデューサーとして、日本を代表する一流企業・自治体のブランドデザイン等、多数のデザインを手掛ける。							

## シラバス

科目名	卒業制作 I		担当者名	村上 和				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	実習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期 必修	後期 選択	通年 必修選択			
授業目的	学習した知識や技術を活かした卒業作品を制作する							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	卒業制作のコンセプト、制作スケジュールなどをしっかり把握しながら、これまで学習した知識や技術を活かした作品を制作する。							
授業概要	学生が主体となって卒業制作作品のコンセプトを考え、それに沿って制作を進める。担当教員と学生との面談が授業の主体となるため、各自が進捗状況や今後の計画について毎回報告し、教員はそれぞれの制作状況を確認しながら、作品の完成度を高めるように指導する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	卒業制作のコンセプト、アイデアの検討	21					
	4	卒業制作のイメージスケッチ	22					
	5	卒業制作の展示イメージを考える	23					
	6	各作品の展示イメージチェック	24					
	7	作品制作 1	25					
	8	作品制作 2	26					
	9	作品制作 3	27					
	10	作品制作 4、中間発表	28					
	11	作品制作 5	29					
	12	作品制作 6	30					
	13	作品制作 7	31					
	14	作品制作 8	32					
	15	作品制作 9	33					
	16	作品制作課題講評(最終プレゼン)	34					
	17	展示準備	35					
	18	確認テスト・まとめ1	36					
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	40%						
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>30% R<実働実践型学習>20% A<主体的参加型学習>40% G<海外体感型学習>10%							
講師プロ フィール	グラフィックデザイナーとして、書籍の装幀デザインを中心に手掛ける。また、ポスター制作など、多岐にわたりて仕事を行っている。							

## シラバス

科目名	コマーシャルフォト		担当者名	久米喬				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	講義・実習				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)			
授業目的	一定水準の撮影ができるようになること、また広告写真とはどのようなものかを理解すること。							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	習得した撮影技術を生かし、商品のイメージを広告写真として的確に表現することを目標とする。							
授業概要	コマーシャルフォトの知識、技術を座学で習得し、それをもとに実習、体験撮影する。							
授業 計画表	授業内容		授業内容					
	1	オリエンテーション1	19	ホワイトバランス・色温度				
	2	オリエンテーション2	20	各種フィルター、ズーミング				
	3	オリエンテーション3	21	物体の質感表現 粗面体・レリーフのライティング				
	4	写真史、カメラの基本操作	22	物体の質感表現 透明物体のライティング				
	5	フォーカスロック撮影、現像	23	物体の質感表現 滑面体のライティング				
	6	引き伸ばし、組み写真について	24	物体撮影応用(アクセサリー、カメラ、楽器)				
	7	組み写真撮影、現像	25	質感表現を意識した作品制作				
	8	組み写真、引き伸ばし貼り込み	26	シズル感表現、料理、花火撮影				
	9	様々な複写、露出補正	27	広告代理店と写真の関係				
	10	レンズの種類、露出、ISO感度	28	商品のイメージを広告写真としてどのように表現するか				
	11	絞り、シャッター速度、望遠・広角レンズの撮影	29	写真を主体とした雑誌広告制作1				
	12	風景・一般撮影	30	雑誌を主体とした雑誌広告制作2				
	13	縦位置、横位置、遠近感表現撮影	31	雑誌を主体とした雑誌広告制作3				
	14	ストロボ(種類、効果、日中シンクロ)	32	雑誌を主体とした雑誌広告制作4				
	15	人物撮影(ライティングで変わる表情)	33	大型カメラに触れる、ペンジュラム、総まとめ				
	16	人物撮影実習(ライティングの確認)	34	確認テスト・まとめ1				
	17	人物特殊撮影(屋外・スタジオ)	35	確認テスト・まとめ2				
	18	対談・鼎談、流し撮り	36	確認テスト・まとめ3				
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度	50%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>0%							
講師プロフィール	日本大学芸術学部写真学科卒業後、大手代理店写真部入社。様々な広告写真を担当。フリーになってからは学習雑誌の表紙、文学・文化史関係の撮影も多く手掛ける。「ボロブドゥール展」等、個展9回。写真教室主催は11年になる。							

## シラバス

科目名	アドバタイジング		担当者名	高沢 亮				
学科	グラフィックデザイン科 大学コース		授業方法	実技				
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期 必修 後期 選択 通年 必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)			
授業目的	1年生の授業で身につけたデザインのスキルを使い実践的アイデアを出す事に重点をおく授業目的							
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	Mac/DTPオペレーション(Photoshopでの画像処理)の基本操作から始まり、後期のアドバタイジングに繋がるようなフライヤー制作をする。思うようなイメージを表現できるまでの基本を身につけ、実践に近い課題で学習し、知識・技術を統合することが目標。							
授業概要	腕時計、カメラ、酒類などを課題に広告制作。イメージに合った書体選びや意図を持った余白の制作、写真の動きや方向性についてなどの実践に近い課題で学習。							
授業 計画 表	授業内容			授業内容				
	1	オリエンテーション1	19					
	2	オリエンテーション2	20					
	3	南アルプス国立公園環境広告制作 1	21					
	4	南アルプス国立公園環境広告制作 2	22					
	5	南アルプス国立公園環境広告制作 3	23					
	6	腕時計広告制作 1	24					
	7	腕時計広告制作 2	25					
	8	腕時計広告制作 3	26					
	9	カメラ雑誌広告制作 1	27					
	10	カメラ雑誌広告制作 2	28					
	11	カメラ雑誌広告制作 3	29					
	12	カメラ雑誌広告制作 4	30					
	13	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 1	31					
	14	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 2	32					
	15	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 3	33					
	16	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 4	34					
	17	酒類の雑誌広告 季節の4種類制作 5	35					
	18	確認テスト・まとめ1	36					
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期成績表にて送付				
	学習態度	30%						
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>40% A<主体的参加型学習>10% G<海外体感型学習>0%							
講師プロ フィール	広告のデザイン10年以上の勤務経験。ポスター、旅行パンフレット制作など数多くの制作歴がある。デザイン非常勤講師。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。現在フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗活動中現在フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗活動中							