

シラバス(授業概要)			年度	2024年度	
時間数は45分換算			科目コード		
授業科目名		授業形態	学科・コース		
コミュニケーション活動 I		講義・演習	グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	30	1	橋本 明奈 草ヶ谷 あつみ 川松 夕見子
授業の目的・目標					
展示会や他校の卒制等を視察して、幅広い技術を学び、視野を広げる。 学年や学科間を交えた行事を通して、幅広い交流と親睦を深める。 セミナーでプロの人たちから業界内の話を聞き、考え方や最新の業界を学ぶ。					
授業の概要					
静岡県内で開催されている展示会や他校の卒業制作展の視察等。 球技大会等学校行事への参加。 デザイン業界に関するセミナーへの参加。					
成績評価の方法					
受講態度・積極性・出席状況を総合的に判断する。				平常点	80%
				レポート提出	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. フィールドワーク・レクリエーション 等					4
2. デザイン発想力向上のための特別講座・コミュニケーション講座 等					4
3. 球技大会					4
4. 業界セミナー・卒業生講話 等 就職に絡んだ校内プログラム					4
5. クリエイティブ研究会等・校外研修(美術館見学等その時期にあったもの)					8
6. SPAC等 公演鑑賞					2
7. 上級生のプレゼン視聴 等					4
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
キャリア講座 I			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	宮崎 宏治 鈴木 宏幸	
授業の目的・目標						
<p>①①働く意義や目的を理解できるようになる②主体的なキャリア形成意識を持って就活に臨めるようになる③自己理解、職業理解を深め、自己PRができるようになる④職場コミュニケーションのスキルを高める</p> <p>②・Macの基本設定および基本操作を習得。・各種ソフトウェアのインストールと初期設定。</p>						
授業の概要						
<p>①主体的なキャリア形成意識の重要性を学び、自ら職業選択ができるようになるきっかけを作ると同時に、職場コミュニケーションのスキルを高め、安易な離職でキャリアが途絶することを未然に防止する。日本版0-netを通じ、自己理解、職業理解を深め、より良い就活ができるよう準備を進める。</p> <p>②・Macの取り扱い方法と初期設定を行う。・Macの基本操作およびデータの管理方法の講義と実習。 ・Office365ログインおよびインストールを行う。・Adobe製品のインストールと初期設定/モリサワフォントインストールを行う。</p>						
成績評価の方法						
授業態度・出席と課題提出を総合的に判断する。 自身のPC設定がきちんと整えられたかどうか。 授業内の話を理解して作業ができているかどうか。					平常点	100%
使用テキスト・教材						
講師が作成するワークシート 日本版0-net (https://shigoto.mhlw.go.jp/User/) 自分の購入したMacBook						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. なぜ働くのか? 働きがいとは何なのか?						2
2. 主体的なキャリア形成の必要性について						2
3. 日本版0-netを知ろう						2
4. コミュニケーションスキル向上「ある職場」						2
5. Macの取り扱い方法と初期設定 (Finder、システム環境設定、ネットワーク)						2
6. Office365ログインとインストール (Teams、メール、OneNote、Excel、Word等)						2
7. //						2
8. Macの基本操作						2
9. //						2
10. 授業データの管理について (教科フォルダ、パスワード、Macとスマホの連携)						2
11. //						2
12. Adobe製品のインストールと初期設定/モリサワフォントインストール						2
13. //						2
14. Adobe製品のインストールと初期設定/モリサワフォントインストール						2
15. //						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
美術・デザイン史			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	漆畑 雅子	
授業の目的・目標						
各時代ごとの歴史的背景や価値観などによって、どのような作品がつけられたのかを知ることで、物事を客観的にみたり、自身の制作に対する姿勢や作品の考え方などについて意識を高めることができる。						
授業の概要						
制作者の視点から美術やデザインの歴史を学び、その動向をまとめたり、価値観や様式を推測するなどして、何のために作品がつけられたのか理解を深め、今後の作品制作に生かす。						
成績評価の方法						
課題（課題の習熟度や完成度、提出期限厳守）				課題	50%	
学期末試験（レポートの完成度、提出期限厳守）				学期末試験	30%	
学習意欲（出席率、授業に取り組む姿勢や意欲の有無）				学習意欲	20%	
使用テキスト・教材						
『西洋美術史』（美術出版社）、『世界デザイン史』（美術出版社）、配布資料						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 西洋美術史 はじめに						2
2. 原始美術と古代オリエント美術、ギリシア美術とローマ美術						2
3. 中世 I、II [初期キリスト教美術～ゴシック美術]						2
4. イタリア初期ルネサンス美術～北方ルネサンス美術						2
5. バロック美術・ロココ美術、						2
6. 近代I [新古典主義・ロマン主義・写実主義] , 近代I [印象主義～後期印象主義]						2
7. 現代I [フォーヴィスム、キュビズム、抽象絵画、ダダ、シュルレアリスム]						2
8. 第二次世界大戦以後の美術						2
9. デザイン史を理解するために、近代デザインの鼓動I（産業革命とモリス等）						2
10. 近代デザインの鼓動II（アール・ヌーヴォー、分離派、グラフィック・メディア等）						2
11. デザインの実験と総合I（バウハウス、アール・デコ、デ・ステイル等）						2
12. デザインの実験と総合II（ロシア革命と構成主義、タイポグラフィ等）						2
13. アメリカのインダストリアル・デザイン						2
14. 現代デザインI（1940～1970年代）						2
15. 現代デザインII（1980～）						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
色彩学			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	60	2	塚本 由紀江	
授業の目的・目標						
色を理論的、体系的に学ぶことによって、配色のアイデアの幅が広がり、センスが磨かれる。色彩理論の基本的な知識を、配色効果の予測やイメージの表現に役立てることができる。検定試験3級合格を目指す。(6月受験予定)						
授業の概要						
色が見えるしくみ、色の体系、配色と配色イメージ、色彩心理、ファッションやインテリアの配色の基本的な考え方などを学習する。色は、機能や情報の伝達、印象のコントロールなどに重要な役割を担うため、色彩の科学的、文化的側面の学習とその知識の活用は、デザインの質の向上につながる。						
成績評価の方法						
1. 課題提出 2. 平常点(授業参加度) 3. 学習意欲(積極性、模擬試験、検定結果含む)					課題	35%
					平常点	30%
					学習意欲	35%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定公式テキスト 3級 ・演習台紙 ・配色カード199b ・はさみ ・ステックのり 						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	脳で生まれる色の感覚/色の理論とデザイン		2	16.	色の視覚効果 対比・同化・面積効果 他	2
2.	色のはたらき/ユニバーサルデザイン		2	17.	配色の基本的な考え方	2
3.	色はなぜ見えるのか? 光とは何か		2	18.	色相を手がかりにした配色	2
4.	光の性質と色 反射・吸収・屈折 他		2	19.	トーンを手がかりにした配色	2
5.	眼のしくみ 網膜における光の処理		2	20.	色相とトーンを組み合わせた配色	2
6.	照明と色の見え方/照明と光の成分		2	21.	基本的な配色の技法	2
7.	光の混色と絵具の混色/混色の身近な例		2	22.	色相・トーンと関連する配色イメージ	2
8.	色の分類と三属性 色相・明度・彩度		2	23.	ファッションのカラーコーディネート	2
9.	等色相面 純色・清色・中間色		2	24.	インターカラーとカラートレンド	2
10.	三次元で表す色/表色系		2	25.	インテリアデザインとカラーコーディネーション	2
11.	PCCS ヒュートーンシステムと色相環		2	26.	インテリアにおける色の心理効果	2
12.	PCCS 三属性による色表示・等色相面		2	27.	過去問による模擬試験	2
13.	PCCS トーン		2	28.	色彩文化 -中世の緑について-	2
14.	配色カードによる測色		2	29.	色彩文化とカラーコンセプト	2
15.	色の心理効果 三属性との関係 連想と象徴		2	30.	色名によるカラーコンセプト策定	2
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
広告・メディア概論			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	2	岡本 國治	
授業の目的・目標						
<p>経済(お金)とコミュニケーション(表現=広告)の絡まない仕事はありません。広告が面白いのは、人は何を喜び、悲しみ、うれしいと感じるのかを考え、表現する仕事だから。今、インターネットやIT技術の発達で、ビジネスのシステムや流れそのものが日々大きく変わってきています。この講義では多様かつ複雑なメディアの実情を知り、仕事を進めていく上での思考方法を学びます。</p> <p>「広告」の企画能力や表現能力を身に付けていることは、どんな職業にあっても必要とされるものです。広告関連業界はもちろん幅広い分野で活躍できる人材に到達するレベルを目標とします。</p>						
授業の概要						
<p>1) 基本を知る：広告とは何か？その役割、メディアの種類、広告の仕組み、広告業界の組織、動画によるクリエイティブの現場など。</p> <p>2) 時代のメディアと広告表現：広告の始まり～社会の再出発となった戦後～今日まで。時代のメディアと表現をそれぞれの時代背景を押さえながら考察します。時代によって変わる部分と変わらない部分を押さえることで、新しい時代の仕事現場における対応力を養います。</p> <p>3) インターネット広告の研究：進化と変容を繰り返すインターネット広告が始まって約30年。その基本から今後起きていくこと、主流になっていくことを取り上げながら、実社会に出てから役立つ「メディアとの付き合い方、思考能力」を身に付けます。この授業を通して、自分の可能性を小さな枠に閉じ込めることなく、あらゆることを視野に入れ、大きく羽ばたいてください。</p>						
成績評価の方法						
<p>1. 受講レポート(6, 8, 10, 11の各回終了時提出)</p> <p>※レポート提出回に欠席して未提出になると、点数が必然的に下がるので、毎回欠席しないように！(出席していないとレポートは書けません)</p> <p>※提出期限を過ぎたら評価外となります。</p> <p>2. 修了試験(最終15回目に実施、20分程度)</p> <p>※評価の60%を占めるので、全員欠席しないように。受講レポートで提出の少なかった人は特に！</p>				受講レポート	40%	
				修了テスト	60%	
使用テキスト・教材						
<p>パワーポイントによる講義。映像あり。 ※オリジナル資料は該当する授業でデータにて配布。</p>						
授業内容・授業計画						
<p>1. 広告って何？なぜ広告するのか？</p> <p>●私たちの生活と仕事と広告の密接な関係・社会を知る、人間を知る。・伝えるということ・コミュニケーションすること</p> <p>2. 動画で学ぶ：アートディレクターの制作現場</p> <p>3. 広告メディアの詳細を知ろう。</p> <p>●広告メディアの種類と表現とそれぞれの特性。 ●動画で学ぶ：CMディレクターの制作現場</p> <p>4. 広告業界を知ろう。</p> <p>●広告会社、制作会社、制作者の仕事と役割。・メディアの出稿計画と経費 ●動画で学ぶ：Webデザイナーの制作現場</p> <p>7. 時代のメディアと広告表現 (1) 広告の始まりとメディアの誕生 ●広告は人間心理を考える。→1. マズローの欲求5段階説と広告 2. 認知から愛情に至る7段階の心理関門と広告表現</p> <p>9. (2) 新商品が続々と生まれた戦後・揺籃期から成長前期の広告戦略と表現 ●商品にも時代にもライフサイクルがある。サイクルで検証する一連の流れと動き</p> <p>10. (3) 戦後・揺籃期から成長前期のテレビCM ・テレビでマス宣伝すれば売れる時代(60年代まで)のCM表現 ●主体視点、客体視点、メタ視点の違い ・思考プロセスを理解する。(4) 成長後期&成熟期の広告戦略と表現 ・ライフスタイルの提案で消費拡大した70年代、巧みな表現で差別化した80年代の広告 ●マス広告で「売る」とはどういうことかを考える</p> <p>11. (5) 成長後期&成熟期のテレビCM ・大量生産大量販売大量消費とバブル時代のCM表現 ●人とAIを分かちもの=身体性とメタ視点と表現について。</p> <p>12. (6) 衰退(転換)期の広告戦略と表現 ・マスマーケティングからパーソナルマーケティングへ模索するメディアと広告 ●モノ消費、コト消費、ココロ消費、物語消費=パラダイムが変わる時、新旧、何が変わったのか。(7) 衰退(転換)期のテレビCM ・パーソナルマーケティングを模索するCM表現 ●テレビとインターネット広告との棲み分け ・コネクティッドTVとインターネット広告との共存 ・情報を売る=新しい店舗、新しいビジネス</p> <p>13. インターネット広告の研究 (1) インターネット広告の基本～その種類、特性、活用 ●動画で学ぶ：アメリカインターネット販促キャンペーン、検索連動型広告の仕組みなど(2) SNSを使ったインターネット販促事例とマーケティング手法 ●プル型&プッシュ型 客層別メディア活用(3) Web 動画を使った販促事例と、その訴求力と活用法 ●5(6) G通信とストリーミング方式で変わる表現(4) オンラインとオフラインを結ぶメディアの新しい動き ●オムニチャネル、リテールメディア、オウンドメディア、デジタルサイネージなど、データが価値を持つ時代のメディアの在り方</p> <p>14. 修了試験と全講義の振り返り ●修了テスト20分 ●1~14講の重要ポイントを再度インプットしておこう</p>						時間数
その他				関連科目		
<p>※单元ごと演習課題を実施する。</p> <p>※実務経験のある教員が担当する科目である。</p>						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
DTP・Web概論			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	鈴木 宏幸 宮崎 宏治	
授業の目的・目標						
<p>【DTP概論】印刷のワークフローに対する総合的な理解を深め、DTPディレクションを行うための基礎知識を習得する。</p> <p>【Web概論】インターネット・Web・デジタルデータに関する基本的な用語およびその仕組みなどの基礎知識を修得する。</p>						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・印刷の各工程におけるポイントを正しくおさえ、印刷製版における基本的な知識やルールに関する講義。 ・インターネットやWorldWideWebの仕組み、デジタルの基本に関する講義。 ・Web制作やWeb広告に関する講義/サーバー&クライアントに関する講義。 						
成績評価の方法						
【DTP概論】 期末試験・ノート/レポート					試験	70%
【Web概論】 期末試験 (70%) ・ノートまたは小テスト (30%)					ノート・レポート	30%
使用テキスト・教材						
【DTP概論】 -						
【Web概論】 -						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	印刷の種類とさまざまなメディア、印刷・DTPの歴史	(鈴木)	2			
2.	広告制作のワークフロー	(鈴木)	2			
3.	紙について	(鈴木)	2			
4.	製本知識、台割表、綴じの方式について	(鈴木)	2			
5.	画像解像度と印刷線数	(鈴木)	2			
6.	4大版式の仕組み、オフセット印刷	(鈴木)	2			
7.	特殊印刷、オンデマンド印刷	(鈴木)	2			
8.	インターネットの仕組みとWorld Wide Web/ネットワークの基礎	(宮崎)	2			
9.	データとは (ビットとバイト・進数) /単位と接頭辞/文字コード	(宮崎)	2			
10.	デジカメの画素数、印刷解像度の関係/データ量の計算	(宮崎)	2			
11.	サーバー&クライアントシステム/基本ソフト(OS) とアプリの関係	(宮崎)	2			
12.	IPアドレスと各種プロトコル/URL/DNS	(宮崎)	2			
13.	サイトマップとワイヤーフレームの役割/レスポンシブウェブデザイン	(宮崎)	2			
14.	JavaScript/jQuery/jQueryプラグイン/Web広告の種類とアナライズ	(宮崎)	2			
15.	試験	(宮崎)	2			
その他			関連科目			
<p>※单元ごと演習課題を実施する。</p> <p>※実務経験のある教員が担当する科目である。</p>			<p>デザインアプリケーション I A、IB</p> <p>Web基礎、Web実践</p>			

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
デッサン・クロッキー			講義・ 演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	3	川内 祐司	
授業の目的・目標						
<p>デッサンを通して見る力を養う。 表現したいものの自分の思った形に表現できるようにする。 時間と技術の構築が作品完成に繋がることを知ってもらう。 その後の制作活動において、作品にこだわりを持ってもらうのに役立ちます。</p>						
授業の概要						
<p>既存の作品や、自分が制作したデザインに対する向き合い方や、 良し悪しを見極める力など、作品作りに必要な基本を身につけていただきます。</p>						
成績評価の方法						
授業内における授業態度20%、理解度20%、達成率20%と 成果物における理解度20%、達成率20%					授業態度	60%
					完成度・理解度	40%
使用テキスト・教材						
鉛筆・練り消し・消しゴム・クロッキー帳・カッター・ガーゼ・スポーク						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 道具の使い方と授業への取り組み方 +ちよつと描いてみよう						2
2. 光と影を描く、石膏幾何学形 4時間×2回						8
3. 材質や色の表現、静物 4時間×2回						8
4. 細密デッサン						3
5. 材質や色の表現、3種類以上の組み静物（初級／木・箱など） 6時間×2回						12
6. 素材探求（作品を汚してみる）						3
7. 材質や色の表現、3種類以上の組み静物（中級1／ガラス・布など）						7
8. 材質や色の表現、3種類以上の組み静物（中級2／ガラス・布など）						7
9. 人を描く、手のクロッキー						2
10. 人を描く、手のデッサン						4
11. 人体クロッキー						3
12. 自画像						10
13. 総括石膏デッサン						8
14. 区切りごとに講評を加えます						13
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			デザインスケッチ			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
デッサン・クロッキー			講義・ 演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	3	鳥羽 均	
授業の目的・目標						
<p>デッサンを通して見る力を養う。 2年次以降の授業、課題を念頭に置いて正確な表現ができるようにする。 アナログの表現をデジタルに活かせるようにする。 集中力の持続と、制作に対する心構え、デッサンの目的をそれぞれの自覚のもとにすすめる。</p>						
授業の概要						
さまざまな素材のモチーフを描くことにより、表現の仕方を学習する。						
成績評価の方法						
授業内容・授業計画に取り組む姿勢や、個人の伸びしろ、出席率などを総合して判断する。					授業態度	40%
					完成度・理解度	20%
					伸びしろ・出席率	40%
使用テキスト・教材						
鉛筆・練り消し・消しゴム・クロッキー帳・カッター・ガーゼ・スポーク						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 道具の使い方と授業への取り組み方						2
2. 形を正確にとらえる、石膏幾何学形、小物、など						8
3. それぞれの鉛筆の特徴や、表現方法						4
4. コントラストや光の方向性、陰と影の理解						8
5. 立体感を表現する						8
6. 質感を表現する						8
7. 映り込みのある静物を描く。						8
8. タオルや毛糸など軟らかい素材の表現。						8
9. 人を描く、手のクロッキー						4
10. 人を描く半身						8
11. 全身クロッキー						8
12. 大型石膏デッサン						8
13. 鉛筆のみを使用した作品作り。						8
14. 区切りごとに講評を加えます						
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			デザインスケッチ			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
タイポグラフィ			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	池田 仁	
授業の目的・目標						
デザインの視野を広め、タイポグラフィの可能性を追求することで本学内で学ぶデザイン全体のレベルアップに通じる。						
授業の概要						
グラフィックデザインにおける文字の重要性とタイポグラフィで広がるグラフィックデザインの領域。前半はタイポグラフィの基礎とデザイン(タイポグラフィ)の面白さを体験生活の中に普通に存在する文字ですが、少し視点を変えてみるとどうなるのか!見る力と想像する力がデザイン力に繋がる面白さ!						
成績評価の方法						
出席・授業の積極性・課題評価 課題作品を綺麗に仕上げることも重要ですが、それ以上に新しい発想とオリジナリティーを重要視します。					授業態度	20%
					課題	60%
					積極性	20%
使用テキスト・教材						
基礎を学ぶためのプリント(1~5で使用)						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	タイポグラフィって何…文字の重要性・デザインとの関係性		2	16.	タイポグラフィで表現するポスター制作(テーマ設定)	2
2.	文字の基本・文字の作りを知る文字のバランス		2	17.	↓アイデア出しからデザインラフ制作	2
3.	↓		2	18.	↓※プリント使用	2
4.	10文字のタイポグラフィ		2	19.	中間チェック	2
5.	↓		2	20.	↓PC制作	2
6.	発表(講評)		2	21.	↓PC制作	2
7.	コラージュで制作するタイポグラフィ ※説明→アイデア出し		2	22.	発表(講評)	2
8.	↓イメージラフ制作 ※授業後課題(素材収集)		2	23.	タイポグラフィで表現するパッケージデザイン※説明→アイデア出し	2
9.	↓制作		2	24.	↓アイデア出しからデザインラフ制作	2
10.	↓制作		2	25.	↓PC制作	2
11.	発表(講評)		2	26.	中間チェック	2
12.	発表(講評)		2	27.	↓PC制作	2
13.	↓デザインラフ制作		2	28.	↓PC制作	2
14.	↓PC or アナログ制作		2	29.	発表(講評)	2
15.	発表(講評)		2	30.	総括	2
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度	
時間数は45分換算			科目コード		
授業科目名		授業形態	学科・コース		
ビジュアルデザイン基礎		講義・演習	グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	2	橋本 明奈 本野 智美
授業の目的・目標					
グラフィック制作時における視覚的効果の表現力、伝達能力の向上を目指す。 デザインの基礎となるモノや事柄を観察する力、自身の感覚やアイデアを目に見えるカタチにする表現力と技術力、アナログ表現に必要な道具の使い方も身につけ、自身の表現力のベースとする。					
授業の概要					
①アイデアをビジュアル化するプロセスを学び、多くのアイデアパターンを出せる引き出しを養い、自分の考えを相手に伝えるように表現する力を身につける。 ②色・形・文字のバランス感覚、空間づくりを身につける。 ③ムラなく塗り綺麗に仕上げるなど「一つひとつの作品を丁寧に仕上げる」意識を養い実践する。					
成績評価の方法					
授業への取り組みと最終提出物での評価				学習意欲	20%
				課題提出	80%
使用テキスト・教材					
イラストレーションボード・定規・マスキングテープ・アクリル絵具・筆と筆洗・ケント紙・カッター・カッターマット・黒ペン・デザインボンセット 等					
			時間数		
1.	感覚をカタチにする (サムネール制作)	2	16.	〃	2
2.	サムネールチェック	2	17.	課題オリエン/レイアウト課題	2
3.	〃	2	18.	レイアウト基礎知識講義	2
4.	アクリル絵の具の使い方	2	19.	〃	2
5.	感覚をカタチにする (本番制作)	2	20.	アイディア出し~サムネール	2
6.	講評	2	21.	〃	2
7.	有機物の観察 (形と色の抽出)	2	22.	随時チェック~ブラッシュアップ	2
8.	サムネール制作	2	23.	〃	2
9.	有機物の構成 (本番制作)	2	24.	原寸ラフスケッチ検証	2
10.	講評	2	25.	〃	2
11.	共通/サムネールの描き方	2	26.	制作開始	2
12.	課題オリエン/パターン課題	2	27.	〃	2
13.	アイディア出し~サムネール	2	28.	〃	2
14.	〃	2	29.	最終チェック~ブラッシュアップ	2
15.	随時チェック~ブラッシュアップ	2	30.	クラス内講評会	2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			時間数は45分換算	科目コード		
授業科目名		授業形態	学科・コース			
イラストレーション		講義・ 演習	グラフィックデザイン科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	60	2	山田 ケンジ たなか よしみ	
授業の目的・目標						
<p>画材の使い方を学ぶ。透視図法、アイソメトリック図法の理解と描き方を学ぶ。人体構造の理解と人物の描き方を学ぶ。 絵に対する苦手意識を無くす。描き慣れている場合でも悪い癖を治す。 自分の考えを「絵」で表せるようにする。</p>						
授業の概要						
鉛筆、ミリペン、コピック、などの使い方を学んだのちそれらの画材を使用し作品制作。パースペクティブ、アイソメトリック図法の基本とコピックの使い方、人体描写の基本をメインに進める。						
成績評価の方法						
					平常点	100%
使用テキスト・教材						
スケッチブック、色鉛筆、コピック、ミリペン等の画材 その他着色する画材、必要に応じてプリント配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	授業概要、鉛筆、ペンの使い方基本		2	16.	ペン+コピックを使用した作品制作	2
2.	線の引き方、基本図形、ハッチングなど		2	17.	〃	2
3.	〃		2	18.	〃	2
4.	〃		2	19.	〃	2
5.	ペン+コピックの使い方基本演習01		2	20.	〃 提出	2
6.	〃		2	21.	基本的な顔の描き方・老若男女の描き分け方	2
7.	パースペクティブの基本について学ぶ		2	22.	表情(顔の感情表現)	2
8.	〃		2	23.	全身を描く 男女の描き分け	2
9.	〃		2	24.	全身を描く 年齢の描き分け	2
10.	〃		2	25.	全身を描く 動作、全身の感情表現	2
11.	人体の構造を学び様々なポーズを描く		2	26.	色々な構図	2
12.	〃		2	27.	〃	2
13.	ペン+コピックの使い方基本演習02		2	28.	学んだ事を一枚絵に。	2
14.	〃		2	29.	〃	2
15.	ペン+コピックを使用した作品制作		2	30.	総合。一枚絵に、見せ合い評価	2
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
立体基礎		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	鳥羽 均
授業の目的・目標					
平面以外の表現ができるようになる。 パッケージデザインに必要な技術を習得できる。					
授業の概要					
立体の意識を持つことにより、多方面から物を見られるようにする。 2年次に行うパッケージデザインの授業に繋げる事を目標とする。					
成績評価の方法					
作品および出席、授業態度など総合して判断する。				平常点	20%
				課題	80%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 2年次で行うパッケージデザインに繋がる立体感覚と箱の作り方の実習					1
2. 3次元の作品を作る意識付け(場面ごとの効果など)					1
3. ●キャラメル箱の作り方(2コマ)					4
4. ●組箱の作り方(3コマ)					6
5. ●ブックカバー(ハード)の作り方(3コマ)					6
6. キャラメル箱を使った作品の作り方					2
7. ●実際の商品デザイン					5
8. ●紙袋の作り方と実践					5
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			パッケージデザインⅠ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			パッケージデザインⅡ		

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
クレイ			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	60	2	川内 祐司	
授業の目的・目標						
思考方法の確立及び、思考力の向上。 制作に対する姿勢、取り組み方を養う。 作品を仕上げる責任感を持ってもらいます。						
授業の概要						
「考える」「作る」「まとめる」の3パートに分け、順番に進行しつつ デザインの成り立ちを体感しながら、ハウツーや技術を学んでいただきます。						
成績評価の方法						
授業態度20% 内容の理解度20% 企画、技術向上度合い20% 提出物40%				平常点	60%	
				提出物	40%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 授業内容説明						6
2. ブレインストーミングでアイデア出し						
3. 企画想定とコンセプト確率						
4. キャラクターデザイン						6
5. アンチキャラクターデザインと立体把握						6
6. 5秒以内の絵コンテ制作						6
7. キャラクターの動きなどの再考察						
8.						
9. 実制作						22
10.						
11. 撮影～編集						10
12. プレゼン資料(提出物)制作						4
13.						
14.						
15.						
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
デザイン発想			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	30	2	甲賀 雅章	
授業の目的・目標						
センスは知識で磨かれることを知る。そして、アイディアのヒントは身近に溢れていることを実感する。それらを通して、思いつきのデザインではなく、説得性、意味性のあるデザインを習慣づける。						
授業の概要						
デザインの基本である分析力と発想力を磨く。 授業開始時のウォーミングアップドローイング、1Day 1Photo、1Day 1Design、 生徒によるMy favorite designのミニプレゼンを通して、 観察する、考える、切り取る、表現する習慣づけをする。Creative思考を身につける						
成績評価の方法						
前半の課題 (My Poster)では、発想の柔軟性を。 後半の課題 (Playing cards)では、Ideaと完成度へのこだわりを評価。 年間を通じて、トレーニング課題として 1day1photo 1day1designを10週分提出。成績に加減点される。					発想力	45%
					表現力	45%
					トレーニング	10%
使用テキスト・教材						
スケッチブック、色鉛筆						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	講義	オリエンテーション。Creative思考の可能性				2
2.	講義 ワーク	My Posterの制作開始。開発プロセス講義。(Designとは何かを考える)				2
3.	講義 ワーク	My Posterの制作開始。自己分析と整理。(Artとは何かを考える)				2
4.	講義 ワーク	My Posterのコンセプト開発。PRポイントの可視化				2
5.	講義 ワーク	My Posterのビジュアルアイディア開発。				2
6.	講義 ワーク	My Posterのデザインへの定着。写真撮影				2
7.	講義 ワーク	My Posterの最終デザイン。提出				2
8.	講義	マーケティングとブランディング、そしてプロモーション (トランプ説明)				2
9.	評価 ワーク					12
10.	評価 ワーク	ポスターのプレゼン、アドバイス評価				
11.	評価 ワーク	新しいトランプの開発方向性、コンセプトを考える				
12.	講義 ワーク	新しいトランプのアイディアを具体化する				
13.	講義 ワーク	新しいトランプをデザインし、実際のプロダクトにする。				
14.	講義 ワーク					
15.	合評会	他人の作品を、審査員になったつもりで数値評価。まとめの講義				2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
コミュニケーションデザイン			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	1	ちばえん	
授業の目的・目標						
①発想する楽しさ（『考えるコト』のクセづけ）発想の引き出しを増やせるようになる ②自分の「得意技」や新しい切り口（斬り口）の発見 ③プレゼン（『発表』というコミュニケーション）に慣れるようになる ④①～③を通し、『生きる力』につなげる。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・『発想』の大切さとあらゆる[発想法]の紹介（レクチャー） ・自分なりの表現の切り口や特性を見つけていく（大課題） ・発想の引き出しを増やす（ミニ課題） 						
成績評価の方法						
授業全体を通しての[提出内容]・[発表]・[取り組み姿勢]等。					課題	70%
					プレゼン	20%
					学習意欲	10%
使用テキスト・教材						
使用テキスト『偏愛マップ』/齋藤孝、『絵と言葉の一研究』/寄藤文平、『アイデアの作り方』/嶋浩一郎、『絵くんことばくん』/天野祐吉等。他動画等も含め随時更新のものも。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. オリエンテーション/ミニ課題『キャラクター』						2
2. レクチャー「キャラクターとストーリー」「発想基本・ことば篇」ミニws/大課題出題						2
3. レクチャー「発想基本・ことばとビジュアル篇」/ミニ課題						2
4. レクチャー「発想基本・ことばとビジュアル篇」その他のコンテンツ/ミニ課題						2
5. 大課題（懸案中）提出/プレゼンテーション I						2
6. 大課題（懸案中）提出/プレゼンテーション I						2
7. 自分を見つめる/[自己偏愛マップ]作成						2
8. 自分を見つめる/大課題「自己紹介マップカード」出題/マップカード作成個人面談①/ミニ課題						2
9. 自分を見つめる//マップカード作成個人面談②/ミニ課題を受けた中課題						2
10. 自分を見つめる//マップカード作成個人面談③/中課題・マップカード作成						2
11. 自分を見つめる//マップカード作成個人面談④/中課題提出・マップカード作成						2
12. お楽しみレクチャー						2
13. 自分を見つめる/大課題「自己紹介マップカード」提出+プレゼンテーション①						2
14. 自分を見つめる/大課題「自己紹介マップカード」提出+プレゼンテーション②						2
15. ゲストレクチャー『ようこそゲスト先生』（予定）						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
グラフィックデザイン基礎			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	2	九島 亮 草ヶ谷 あつみ	
授業の目的・目標						
デザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。 受講後学生の姿として、①Illustrator、Photoshopの基本操作を理解している。 ②新規作成～編集、印刷、データ納品まで一連の操作が自力で行える能力の習得。						
授業の概要						
デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフトを学習し、基本的な操作を習得する。 企画書やレイアウトデザインを要する印刷物作成の応用力に結びつける。						
成績評価の方法						
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢					課題提出	80%
					学習姿勢	20%
使用テキスト・教材						
【環境】 Macintosh、Adobe Illustrator・Photoshop 【資料】 Illustrator/Photoshopガイド本、必要に応じてプリント配布						
授業内容・授業計画						
【Illustrator】						時間数
1. Macの基本(マウス、キーボード操作、ファイル管理、ショートカットキー、サーバー接続)						12
2. パスの操作(直線・ベジェ曲線の描き方、線パネル、パストレース)						8
3. 図形の操作(図形選択、基本図形作成、色の塗り方、整列、パスファインダー)						8
4. 画像の操作(配置、解像度について、リンク・埋め込み配置、クリッピングマスク)						8
5. 文字の操作(テキスト使分け、アウトライン化、文字パネル、段落パネル)						8
6. 印刷の操作(プリンターの使い方、印刷設定)						8
7. その他応用機能(アピアランスの使い方、効果、フリー素材について)						8
【Photoshop】						
9. 基本操作(トリミング、解像度、新規作成、保存、各種パネルについて)						12
10. 選択範囲の操作(パス抜き、選択ツール各種の使い分け、選択範囲の加工)						8
11. マスクの操作(チャンネル、アルファチャンネル、選択範囲の調整)						8
12. 画像補正の操作(トーンカーブ、色相彩度、レベル補正、調整レイヤー)						8
13. 画像修復の操作(コピースタンプ、修復ブラシ、パッチツール、ゆがみ)						8
14. レイヤー操作(レイヤーモード、結合、グループ化、選択・加工方法)						8
15. その他応用機能(フィルター、アクション)						8
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			デザインアプリケーションⅠB			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			DTP演習Ⅰ、DTP演習Ⅱ			

シラバス(授業概要)				年 度	
				2024年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
Webデザイン基礎		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	45	3	千葉 法正 大村 道彦
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・HTMLおよびCSSの基本知識と基本的なコーディング技術の習得 ・コーディングに関わるツール類の基本的な使い方の習得 ・小規模サイトの基礎的なデザイン設計技術を習得 ・Adobe XDの基本的な使い方の習得 					
授業の概要					
1) HTML・CSSの基礎、ウェブサイト構築に関する講義 2) ランディングページのコーディング実習 3) ポートフォリオサイトのモックアップ制作実習 4) イベントサイトの制作実習					
成績評価の方法					
【課題】 表示時の完成度 (15%) コードの正確性 (15%)				課 題	30%
【提出】 提出期限が守られているか、提出方法・仕様は正しいか				提 出	20%
【平常点】 平常における授業態度は適切か、主体的に参加できているか				平 常 点	50%
使用テキスト・教材					
千葉：【使用ソフト】 Adobe XD / VisualStudioCode / CyberDuck / Photoshop / Excelなど 千葉：【使用サービス】 Xfreeサーバー 大村：【使用ソフト】 VisualStudioCode / XD / CyberDuck 大村：【使用サービス】 Xfreeサーバー 大村：【参考書】 HTML5&CSS3デザイン 現場の新標準ガイド					
授業内容・授業計画					
コマ	授業内容				時間数
1-2	導入 (授業について) / ツール・サーバーの確認 (千葉)				4
3-4	HTMLの基礎講義 (基本タグと書式) / キャンペーンサイト (千葉)				4
5-6	HTMLの基礎講義 (HTMLの構造) / キャンペーンサイト (千葉)				4
7-8	CSSの基礎1 (基本プロパティと書式) / キャンペーンサイト (千葉)				4
9-10	CSSの基礎2 (ボックスモデル) / キャンペーンサイト (千葉)				4
11-12	CSSの基礎3 (classとid) / キャンペーンサイト (千葉)				4
13-15	HTML・CSSによる更新作業 (既存のサイトの修正) / 雑貨店サイト (千葉)				6
16-20	小規模サイト制作1 (一緒に作業: 全体のおさらい) / 洋菓子店サイト (千葉)				10
21-25	小規模サイト制作2 (一人で作業: 練習問題) / 古着屋サイト (千葉)				10
26-27	XDの基本操作 / サイトマップ・ワイヤーフレーム (大村)				4
28-33	ポートフォリオサイトのモックアップ作成1~3 (実習) (大村)				6
34-45	イベントサイト作成1~4 (実習) (大村)				10
その他			関連科目		
※单元ごとと演習課題を実施する。			Web基礎、Web実践		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
映像基礎			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	1	鈴木 宏幸	
授業の目的・目標						
映像業界についての基本的な知識を学ぶことで進路選択に対する視野を広げると共に、撮影・編集を体験することで、以降のカリキュラムに応用できる技術を身につける。						
授業の概要						
映像に関する基礎知識を学び、業界知識を深める。 撮影及びコマ撮りアニメーションの制作を体験する。 カット編集やテロップの追加等、基本的な動画編集技術を習得する。						
成績評価の方法						
出席・授業態度、課題				出席・授業態度	50%	
				課題	50%	
使用テキスト・教材						
MacBook、スマートフォン、その他映像機器						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 映像業界の基礎知識						2
2. 動画編集の基礎知識						2
3. 動画制作体験						4
4. 編集の基本						4
5. 撮影体験						4
6. 合成・効果						4
7. 課題制作						8
8. 講評						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。			クレイ 編集技術、映像制作、映像演出			

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
産学連携 I			講義・ 演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	1	草ヶ谷 あつみ 千葉 法正	
授業の目的・目標						
デザインアプリの総集編として、地域と連携した実際の制作物に取り組む。クライアントの希望を読み取ったデザイン制作を行う力をつけ、デザイン制作におけるスケジュール管理を学ぶ。また、デザインアプリで学んだillustrator、Photoshopのデザイン系ソフトの使い方の習熟度を高める。						
授業の概要						
地域連携によるポスター・チラシ等の制作を行う。						
成績評価の方法						
制作物の完成度 ①作品のクオリティ ②丁寧さ ③文字組の綺麗さ (③印刷データとしての完成度) 課題提出状況、授業態度					提出期日	10%
					課題	80%
					平常点	10%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	オリエンテーション		2			
2.	アイデア出し		8			
3.						
4.	ラフ提出・修正					
5.						
6.	デザイン確定					
7.	制作		16			
8.	↓					
9.						
10.	中間チェック					
11.	制作・修正					
12.	↓					
13.						
14.	印刷物の入稿データ制作方法のおさらい					
15.	提出		4			
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			デザインアプリ I A			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						