

## ビジュアルデザイン学科・授業概要一覧

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
学科入門セミナー	選択	演習	1年次	1単位
<p>[授業の目的] 学外見学、フィールドサーベイ、グループワーク等を通じて、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を身につける。</p> <p>[到達目標] 学内外において、入学した学科毎に、学外見学、フィールドサーベイ、グループによる活動等を通じてその専門分野について考え、関心を深めるとともに、教員および学生同士の相互交流をはかる。</p>				
ビジュアルデザイン論Ⅰ	必修	講義	1年次	2単位
<p>学科専任教員全員によるオムニバス形式の講義により、ビジュアルデザイン学科の教育内容と、目標とする表現領域の概要を把握する。現代のビジュアルデザインの世界を理解するための必須な知識（用語・事象）を習得する。人類にとっての文字や絵画の取り扱いの歴史から、IT技術を基盤とした現代社会におけるビジュアルデザインの在り方までについて概観できる視野を獲得する。</p> <p>毎回、学科専任教員複数によるオムニバス形式の講義に、教員間の対論を付け加えることにより、ビジュアルデザイン学科が扱う多彩な領域のそれぞれが、現代において抱えているテーマ・問題系を提示し、それらが現実社会においてどのような展開を見せているか概説を行なう。</p>				
ビジュアルデザイン論Ⅱ	必修	講義	1年次	2単位
<p>イラストレーションと文字の歴史的背景及から現在における展開について広範な知識を得る。特に現在の日本におけるイラストレーションと文字の諸傾向について興味を喚起され、その多様性を歴史的に理解するための視点を自ら設定できるようになる。職業としてのイラストレーター、絵本作家、エディトリアルデザイナーの仕事の内容について具体的な知見を得る。</p> <p>ビジュアルデザインの主要な構成要素である、「文字」と「イラストレーション」の歴史、世界及び現在の日本における諸傾向について、その多様性を紹介しつつ、歴史的な基盤を探っていく。毎回テーマを定めて具体例を画像、映像あるいは現物資料により確認しながら進めていく。また、絵本についてもイラストレーション、エディトリアルデザインの視点から概観する。</p>				
図像学演習	必修	演習	1年次	2単位
<p>「図」全般に関わる表現力を学び、現代社会における多様なメディアに求められているビジュアル・コミュニケーションデザインに必須な図解・記号などの視覚言語の表現手法を身につける。</p> <p>現在、我々は視覚優位型の生活文化のまっただ中に暮らしている。言葉の文法に変わる図像・文字・記号の構成による視覚言語に満ちた情報の大海の中で、正しい航路を示し、正確な「図」を作るための支えとなってくれる手法を学び、ビジュアル・コミュニケーションデザインとしての図解表現手法とその知識を取得することを目指し、講義と具体的な課題に基づき実践を繰り返す。</p>				
ビジュアルデザイン基礎	必修	実習	1年次	2単位
<p>今後、ビジュアルデザイン学科で研究を進めていく上で必ず必要となる「見る力」を育てる。調査方法を具体的に身に付ける。「描く力」を「創造する発想力」へと結んでいく基礎力を開発する。</p> <p>ビジュアルデザイン学科で各自が研究を進めていく上で最も重要である「見る力」の涵養を軸として、「知る方法」「調べる方法」「写す力」「ずれ・違和の体感」「伝える力」をトレーニングし、「創る発想」へと繋げていく。</p>				
デジタル表現Ⅰ	必修	実習	1年次	3単位
<p>Illustrator、Photoshopの基本操作を習得し、演習に添ったデータ作成ができるようになる。グラフィックデザインの基本を身につけ、独自の視点による発想を効果的に編集・表現することを目標とする。</p> <p>現代のビジュアルデザインに不可欠な道具といえるAdobe Illustrator、Photoshopの基本知識と操作を習得する。発想、表現、編集、プレゼンテーションにいたるグラフィックデザインの一連の流れを体験し、各自の表現につなげることを目的とする。アイデアや表現方法について、教員とディスカッションを密にもちながら、各自のデジタル表現の可能性を探っていく。</p>				
ビジュアルデザインⅠ	必修	演習	1年次	4単位
<p>ビジュアルデザインを学んで行くために必要な「絵」と「文字」、およびその関係付けについての基礎的な技術と方法、知識を得る。</p> <p>ビジュアルデザインを今後学んで行くための主要な力「観察力」「表現力」「構成力」を、絵と文字を取り扱う講義と実制作を通して高めて行く。担当教員が設定する課題に基づいて、授業・制作を行う。課題毎に講評を都度行ない、ビジュアルデザインにおけるものの見方、審美眼を養う。</p>				
ビジュアルデザインⅡ	必修	演習	2年次	6単位
<p>「ビジュアルデザインⅠ」での学びをより発展させ、ビジュアルデザイン学科の4つのコース領域（「グラフィックデザイン」「エディトリアル」「Web・モーション」「イラストレーション・絵本」へと専門化していく表現を理解し、総合的に取り組む力を身につけることができる。</p> <p>ビジュアルデザイン分野における表現領域や形態は、時代とともに拡大し深化している。この授業では、ビジュアルデザイン表現の根幹となる材料や思いを確認した上で、異なる専門領域の教員のタグによって多様な課題制作を体験することで、各領域の表現について学ぶことになる。</p>				
ビジュアルデザイン表現論	必修	演習	3年次	2単位
<p>冊子・映像・音楽、それぞれの形式において「デザイン」「編集」の作業がどのように「表現」を実現し、作品化されるのでしょうか？それぞれの編集のプロセスの中に「表現」の核心を視ることを目指します。</p> <p>「本」とその成り立ちを「エディトリアルデザイン（編集＝デザイン）」の立場から考える授業です。しかし「編集」の作業は出版物の制作に限るものではありません。映像や音楽においても「編集」は作品の価値を決定づける重要な作業であり、作品の「表現」の核心です。</p> <p>この授業では現代のデジタル技術と、さらにその先にある未来を考えるために、私たちが体験できる、冊子・映像・音楽などのそれぞれの表現の形式における作品の実例を検証いたします。</p> <p>また「本」の形式に限定して考えたときには「書記」「編集」「読書」等々、「本」をめぐるさまざまな問題が、どのようにして近代的な知識の体系（制度）へと編成されていったのか、ということについても考えます。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
<b>ビジュアルデザイン総合演習</b>	必修	演習	3年次	4単位
各人のコース専門領域を超えて、多様なビジュアルデザイン表現についての知識・技術・表現力を身につける。				
ビジュアルデザインにおいては、複数の表現者が連携して「共同＝協働」で制作することはきわめて日常的なことである。ビジュアルデザインの成果物は孤立した個人からは生まれない。 本演習では特に「コラボレーション」を重視する。前半では2人以上の学生が複数の領域の表現で「共同＝協働」することで複合的で多面的な魅力を発揮する課題作品の制作に挑戦する。 また、後半ではそうした「コラボレーション」の成果をふまえて、個人制作課題として、より高度な表現と多角的な視野を取り込んだ、表現の更新を目指す。				
<b>広告クリエイティブ論</b>	選択必修	講義	2年次	2単位
広告分野のアートディレクションやグラフィックデザインに必要な基礎知識を修得する。授業計画に示す15回の内容を理解する。				
広告は企業の経済活動の一環だが、時に、新しい時代や文化をつくってしまうほどダイナミックな創造行為でもある。私たちの生活のあらゆるところに広告がある。ネット広告、テレビCM、駅貼りポスターなど、それらすべてがアートディレクターやデザイナーの創造のフィールドである。 授業では、広告制作に必要な基礎知識を15回に分け、毎回、実例を紹介しながら多角的にわかりやすく解説する。 本授業の内容は、「広告・企画デザイン」や「グラフィックデザイン演習①」などの演習の基礎力となる。				
<b>情報編集論</b>	選択必修	講義	2年次	2単位
グラフィックデザイン、エディトリアルデザインが対象とするさまざまな印刷物が実現される過程を、総合的に理解する実力を獲得する。				
技術革新のスピードがきわめて速い現代社会において、デザイン技術以外の多様な社会の動向にも意識を払うことは、デザインをする者としての当然の態度です。デザインにおける実践的な力と情報把握の思考を高めるために、リアリティある授業を進めます。 社会のもつ多様なデザイン・アイテムにおける素材・組版・印刷・色彩調整の仕組みや生産工程の知識を組み合わせ、自身の表現をビジュアライズするための思考と方法を学びます。				
<b>ビジュアルデザインA</b>	選択必修	演習	2年次	6単位
ビジュアルデザイン（広告・企画、グラフィック、タイポグラフィ、Web、モーショングラフィックス、エディトリアル）に必要な創作力とスキルを身につける。 各教員が設定した課題について、テーマを理解し多角的に掘り下げ、独自の表現ができるようになる。				
多様化する専門領域を「グラフィックデザイン」と「情報デザイン」の2つに分け、それぞれ6週ずつ運営する。 「グラフィックデザイン」は、広告・企画、グラフィック、タイポグラフィ領域からなり、「情報デザイン」は、Web、モーショングラフィックス、エディトリアル領域からなる。 どちらも共通テーマを設定し、各教員の専門的視点からのレクチャーにより見識を深めながら、成果物は教員別のミニゼミ形式で制作する。ミニゼミは「グラフィックデザイン」と「情報デザイン」から1つずつ選択する。				
<b>ビジュアルデザインB</b>	選択必修	演習	2年次	6単位
イラストレーション・絵本作成コースに必要な専門的な表現技術を、自主的な表現へと深化する。自らの制作に対する客観的な視点を得、エンターテインメントを提供する発想・技術を習得する。				
イラストレーション・絵本作成コースに必要な表現技術と発想を、自主的な表現へと展開できるよう更なる表現技術習得を目指す。1～5回では表現の客観性について具体的な意識の強化を促すとともに、エンターテインメントとしてのイラストレーションを探究する。6～10回では見えないもの・ことの可視化の多様性を追究する。11～15回では、言葉とビジュアルイメージの繋がりに重点を置き、より繊細な表現を目指す。各課題の講評は三教員による合評の形式を取る。毎回、小課題を設け、またミニレクチャーを開催するなど、多面的な授業展開となる。				
<b>グラフィックデザイン演習</b>	選択必修	演習	3年次	4単位
純粋に作品における独自性（オリジナリティ）を追求し、送り手と受け手の双方向で、豊かで上質なビジュアルコミュニケーションを成立させる表現の修得を目指す。				
グラフィックデザインを広義で捉えると、問題提起から始まりその解釈、そしてアイデアや発想を展開しながら解答を導きだし、目に見えるかたちで定着させることですが、ここではその過程の中で最終着地点に焦点をしばらく演習をおこなう。				
<b>都市空間グラフィックス演習</b>	選択必修	演習	3年次	4単位
ビジュアルデザインの多様な要素と技法に個々人の感性を取り入れ、テーマ設定から制作、発表までの一連のデザインプロセスを行い、デザイナーとしての思考力と表現力を高める。				
これまで養ってきたデザインにおける様々な感性と技術をもとに、体系的なリサーチと資料収集を通じて創作を行う。また、プレゼンテーション練習や意見交換の場を通じてデザイナーとしてのコミュニケーション力を磨くことに努める。				
<b>エディトリアルデザイン演習</b>	選択必修	演習	3年次	4単位
①「ビジュアルデザインⅡ」「ビジュアルデザインA」で学習した編集技術の復習と知識を再確認し、編集表現の可能性を考えます。②ユニーク、クリエイティブな発想を重点におき、指導教員と相談しながら、各自の制作を進めます。③プレゼンテーション手法を身につけます。				
現代社会では、遍在するIT技術によって次々と新奇なメディアが登場している。一方、「古い」と思われているメディア形式である「本」や「雑誌」という「冊子」の形態もまた、今なお有効に機能し、生産されつづけている。そこには「本」の持つ「美術・工芸的な物」としての魅力も大きく介在している。そして個人に属する「表現」や「思考」を「本」という形にして「社会」に提示することが「出版」である。その「出版」のさまざまな工程において「デザイン」は「協働性＝共同性」の中に成立する。 この演習ではPCを使用したDTP技術による制作の場での「協働」「連携」「ワークフロー」も重要なテーマとなる。また、「本」の異なる側面である「物」としての性質と（社会の中で機能する）「メディア」としての性質の、その両面性についても考えていく。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
<b>Web・電子書籍演習</b>	選択必修	演習	3年次	4単位
①「ビジュアルデザインⅡ」「ビジュアルデザインA」で学習した編集技術の復習と知識を再確認し、編集表現の可能性を考える。②ユニーク、クリエイティブな発想を重点におき、指導教員と相談しながら、各自の制作を進める。③プレゼンテーション手法を身につける。				
IT技術の進歩によって、編集デザインは、そのあり方自体を変えてしまった。紙の上で読まれていた従来の印刷メディアから、インターネットを通じてページをマウスでナビゲーションする多様なweb表現やiPadを始めとするタブレット端末上で、じかに指先で反応を確かめながら文章を読みすすめる「電子書籍」が爆発的に普及する状況にいたっている。この演習は既存の印刷メディアとしての「本」の形態と編集を模索する一方、電子媒体(WEB、電子書籍)の上で「編集」と「ユーザインタフェース」との関わりについてどのような表現が可能になるのか、また多様なデバイス・アプリケーションに対応させるには、どのようなワークフローで実行する必要があるのかを学ぶ。映像、写真、グラフィック、文字などの横断領域の学習を通して、デジタルメディアの時代に求められているエディトリアルデザインの表現に必要な「思考力」「感性力」「企画力」「編集力」「創造力」を学ぶ。				
<b>Web・モーショングラフィックス演習</b>	選択必修	演習	3年次	4単位
デザインとコードについて、Webや映像を用いていかにグラフィカルに表現するか、その表現技術、知識を身につける。				
さまざまなIT技術によって、従来以上に加速されるかたちで、我々は情報をより手軽にしかもかなりの高い頻度で発信、受信できるようになっており、膨大な情報は常に変動し増幅している。そうした膨大な情報群の中で新たな思考を可能にするために、異なる情報を接続し、それまで見えなかったものを可視化するというビジュアルデザインの役割を、今日注目されているビッグデータ、オープンデータなどの利用を踏まえ、データ+コードという今日のデザイン/アートに必要な基礎力を身につけ、そこから新たな造形、運動、インタラクションの可能性を探っていく。				
<b>イラストレーション演習</b>	選択必修	演習	3年次	4単位
イラストレーションに関する具体的、専門的な知識を得る。自主的・個性的な作品制作のテーマを設定することができるようになる。自身の成果物について、客観的に見ることが出来る視点、及びその背景となる知見を身につける。				
学生一人一人の自主的な制作を促し、その成果物についての講評を中心として授業を進める。基本的には個人指導であるが、常に合評の形式を取るため、その内容については履修生全員で経験を共有することが可能である。その中で多くの他者との比較を通して、一人一人の個性、共有性、客観性が磨かれる。また、適宜、イラストレーションその他について講義を行い、各学生の制作・発想の基盤を強化する。				
<b>イラストレーション・ビジュアルアート演習</b>	選択必修	演習	3年次	4単位
現代的イラストレーターの表現力（とコミュニケーション能力）を養う。協同制作を実践し、発信する。				
イメージすることより展開し、独自の新たな回路を探り～展覧会(テーマ/企画/空間表現/展示)迄。絵画的実験を通して多様な手法を探る。メディアや社会への作品活用（街との実践的な作品コラボレーション×作品発表）など、リアルな体験・分析を重ねて作品の質を上げていく。				
<b>絵本創作演習</b>	選択必修	演習	3年次	4単位
絵本に関する基礎の知識を学び、読み手でなく作り手として絵本を読み取る力をつけることができ、また文字や絵を使い様々な表現を体験する。実際に絵本を作る際に手順だけでなく作品への力の込め方により出来たものに違いが出ることを理解し、より豊かな表現ができるようになる。				
絵本とは何か、から始まり、絵本を制作するにおいて最低知っておきたい知識の習得や、連続した絵としての制作を体験する。オリジナルの絵本を心をこめて作る気持ちや自ら外へ発信するという表現する事の大切さを含め、クラス全員の意見交換や各回のチェックなどを取り入れながら、1つの作品を最終的に制作するために、いろいろな表現方法やストーリーの展開等、様々な多数のトレーニングをしていく。				
<b>デジタル表現Ⅱ</b>	選択	演習	1年次	4単位
Illustrator、Photoshopのより実践的な操作を身につけ、さらに高度な表現技術を習得する。発想力を高め、そのアイデアを具現化することを通し、デジタル・デザインにおける自らの表現方法の確立を目標とする。				
「デジタル表現Ⅰ」において学習した、ビジュアルデザインの代表的なアプリケーションであるAdobeIllustrator、Photoshopの操作に習熟するとともに、発想、構想、編集、表現、モデル制作やフィニッシュワークにいたる一連のグラフィックデザインの流れを実践・体験します。特に着想やアイデアに重点を置き、教員とディスカッションを密にもちながら、アイデアを効果的に表現する方法を検討し、各自のデジタル・デザインの可能性を探っていく。				
<b>Web基礎</b>	選択	演習	1年次	4単位
Webサイトをデザインする上で基本となる、HTML文書にサイト構造を正しく記述できる技術、知識を身につけ、CSSによるデザイン要素を付加していく技術、その仕組みと基本を習得する。				
様々なテクノロジーの進歩によって、Webを用いた表現の幅は日々拡張されている。この授業では、現在の標準であるHTML5やCSS3の基本を学び、Webにおけるデザインの構造を深く理解した上で、実際にWebサイトを制作していく。また、Webサイト制作と併せて、GoogleMap、Vimeo、SoundCloud、Facebook、TwitterといったWebサービスの利用法など、今後インターネットを活用した制作するための基礎教養を身につけます。				
<b>DTP基礎</b>	選択	演習	1年次	4単位
AdobeInDesignの基本操作の習得に加え、DTPデザインの基盤を体感的にも習得することができる。				
コンピュータを用いて、原稿の入力から編集・レイアウト・印刷などの出版のための作業を行うDTP（デスク・トップ・パブリッシング）を実現するソフトであるAdobeInDesignは、エディトリアル・デザインをするほとんどのデザイナーが使用するスタンダードとなっている。その効率性や機能性は多くの可能性を実現してきましたが、デジタル技術の恩恵を無防備に受け入れてつくりだすデザインに多くのデザイナーが限界を感じてきているのも事実だ。デザインと接するとき人は身体的な関わりによってはじめて成立する。デスクトップ上に自分が思い描くデザインを実現するには、自身に確かな尺度の感覚などが、身体感覚として備わっている必要がある。この授業では、1本の線を引く事から、身体とコンピュータを行き来し、InDesignによるDTPの基礎を学ぶ。				



科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
絵本論	選択	講義	2年次	2単位
<p>絵本とはどのようなものを指すか、どのような目的で現在読まれているのか。デジタルでの出版が多い中、絵本は用途をもって残り続ける。絵本を読み解く事、作り手の目から絵本を見ると、様々な意図や表現が目当たりされる。実際に様々な絵本と対峙し、絵本の基本的な成り立ち、歴史、用途、これからの可能性と、絵本の持つ魅力、表現方法についてを個人ワーク、グループワークを通して一方向的な授業ではなく、双方向的に認識を強め、考察する。作り手、読み手に立った絵本の良さについて実際に体験し、分析することで絵本の成り立ち、絵本の様々な目的を実際の絵本を通して学び、理解し、実際に模範的に表現することにより深い領域で表現する力をつけられる。</p> <p>絵本が与えてきたものについて分析し理解を深めるため様々な作品を鑑賞し作り手の立場で考察する。 実際に模範的制作をと頭でなく体で身につけることにより表現力をより豊かに広がりのあるものにしていく。</p>				
モーショングラフィックス基礎	選択	演習	2年次	4単位
<p>現代のメディア環境の多様化によって、グラフィックデザインの領域でも動きを伴った映像表現が求められている。この授業では、モーショングラフィックス制作の技術を支える代表的なアプリケーションであるAftereffectsによる映像制作の基本技術を身につけ、映像コンテンツの制作から発表・配信まで、情報を映像としてトータルディレクションする能力を身につける。</p> <p>私達の生活の周りには、多様な映像が偏在している。この授業では、現代のメディア環境における多様な映像表現を学ぶ。映像制作の知識や技術を修得し、進化するメディア環境に応える新しい映像コンテンツや映像コミュニケーションを探る。CMやPVなどの映像コンテンツだけではなく、インターネット環境に接続されたスマートフォン、タブレット上でのコンテンツ展開やプロジェクションを用いた映像インスタレーションも視野に入れた映像デザインの新しい表現を実践を通して考察する。</p>				
DTP実習	選択	実習	2年次	2単位
<p>DTPデザインの基本原則を知り、自ら考えたデザインをメディア化する技能を身につけ、その方法論を実践する。</p> <p>デザインは決定された一つのかたちではあるが、常に問い直される未決定なものでもある。 普段私たちが目にするデザインも一つの完成されたものだが、同じ内容のものを違うデザイナーがデザインしたならば、大きく違うものになるはずだ。デザインを成り立たせているものは、目に見えるグラフィックスだけでなく多くの見えない要素を含んでいるためであり、それらがデザインを成立させる大きな基盤となる。 この授業では、すでに決定されたデザインを解説し、いかなる決定がされたかを考え、さらに自身で問い直す作業を通し、エディトリアル・デザインにおけるルールや考え、またDTPソフトであるInDesignの基礎を学ぶ。</p>				
絵本制作基礎	選択	演習	2年次	4単位
<p>絵本に関する基礎の知識を学び、読み手でなく作り手として絵本を読み取る力をつけることができ、また文字や絵を使い様々な表現を体験する。実際に絵本を作る際に手順だけでなく作品への力の込め方により出来たものに違いが出ることを理解し、より豊かな表現ができるようになる。</p> <p>絵本とは何か、から始まり、絵本を制作するにおいて最低知っておきたい知識の習得や、連続した絵としての制作を体験する。オリジナルの絵本を心をこめて作る気持ちや自ら外へ発信するという表現する事の大切さを含め、クラス全員の意見交換や各回のチェックなどを取り入れながら、1つの作品を最終的に制作するために、いろいろな表現方法やストーリーの展開等、様々な多数のトレーニングをしていく。</p>				
パッケージデザイン I	選択	演習	2年次	4単位
<p>たくさんのモノがあふれる現在。その中でも真っ先に目に入り、心惹かれるパッケージがある。そんなパッケージの魅力を発見しながら、課題の制作を通して目的や意味、素材、印刷、加工方法等を学ぶ。素材そのものを活かす日本の伝統的なパッケージを再発見する。パッケージの廃棄と新しい価値について学ぶ。 パッケージの機能と概念、形態と種類について理解する。主な素材である紙やフィルム、その印刷と加工方法を理解する。</p> <p>2つの異なる方向性の課題制作を通して、パッケージデザインの機能と概念、形態と種類について理解していく。個人や少人数集団で、講師との対話を繰り返しながら、各自の資質にあったパッケージデザインの制作を探る。</p>				
タイポグラフィ	選択	演習	2年次	4単位
<p>実習本位の継続的な課題を通してベーシックなタイポグラフィを学ぶ。</p> <p>タイポグラフィとは、伝えるべき言葉を与えられたスペースに配置すること。 これはビジュアルコミュニケーションの柱である。授業は、健全なデザインの基礎を築くことを目的としたもので、装飾としてのデザインではなく、機能性を強調するものである。</p>				
広告・企画デザイン	選択	演習	2年次	4単位
<p>広告・企画の一連のプロセス（オリエンテーション→情報収集→企画立案→プレゼンテーション）を体験的に学び、商品やイベントなどの企画や広告提案ができるようになる。 情報収集と分析に基づいたアイデア発想と企画立案、プレゼンテーションができるようになる。</p> <p>神戸市にある企業の協力のもとで「商品」を設定し、企業の担当者からオリエンテーションを受け、商品企画やプロモーション企画を考え、企業にプレゼンテーションする。 授業はステップアップ方式で進められ、課題の分析、マーケティング、情報収集、アイデア発想、企画構築、パワーポイント制作、プレゼンテーションと、広告・企画に必要なすべてのプロセスを実践的に学ぶ。 企画案により、ポスター、ロゴマーク、パッケージ、商品サンプルなどの制作もおこなう。 授業は、グループディスカッション、市場調査、アンケート調査などアクティブラーニングを取り入れて運用する。 オリエンテーション、中間プレゼンテーション、最終プレゼンテーションには協力企業の担当者が参加するため、より実際の有効なアドバイスを受けることができる。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
<b>モーショングラフィックス実習</b>	選択	実習	2年次	2単位
<p>モーショングラフィックスの性質を知り、その展開可能性の考察と、制作アプリケーションとなるAdobeAfterEffects基本オペレーションを修得する。</p> <p>映像コンテンツとして完成された、モーショングラフィックス制作のオペレーションを実施する。</p> <p>サイネージ等、新分野への展開を想定した企画構想ができる。</p>				
<p>現在、サイネージ分野をはじめモニターディスプレイがあらゆる場所に展開し、従来の映画、映像の流れにおける「映像作品」とは異なる表現が求められるようになった。</p> <p>本授業では映像コンポジットによる制作と、ビジュアルプログラミングによるジェネレーティブイメージ作成の両面から「動くグラフィックイメージ」の制作スキル修得を目指し、近い将来を見据えた展開可能性について探求する。</p>				
<b>Web・電子書籍基礎</b>	選択	演習	2年次	4単位
<p>Adobe Creative Cloudのアプリを用い、DTP、グラフィック、モーションなどのビジュアルデザイン表現を中心とするWebページデザイン、サイト構築、電子書籍制作の基礎的な技術を習得する。</p> <p>デジタル時代におけるビジュアルデザインの情報公開は静的な表現にとどまらず、動的なモーション表現、ネットワークなどを通じて外部から閲覧、取得できるようなユーザーインタフェースデザインが多様化に展開される。本授業はこれまで学んできたデジタル表現、モーショングラフィックス基礎、ビジュアルデザイン基礎をベースに、電子メディア（端末）の編集における基本知識と操作を習得する。</p>				
<b>Web・モーショングラフィックス実習</b>	選択	実習	2年次	2単位
<p>この授業では「モーショングラフィックス基礎」「Web・電子書籍基礎」で習得していた内容をベースに、HTML5の技術を支える根幹となるプログラミング言語であるJavaScriptの基本やプロトタイピングを軸としたUIデザインの表現を身につけ、Webページデザインとモーショングラフィックスを融合させながら、デジタル時代のニーズに応えられるインタラクティブ性をもつ高度なWebデザイン、モーショングラフィックスの創作を目指す。</p> <p>ICTの発達は私たちの生活にさまざまな革新をもたらし、デザイン表現の中においても大きな影響をあたえている。とりわけビジュアルデザインの分野において我々は、情報を従来以上に手軽にしかもかなりの高い頻度で発信、受信できるようになっている。この授業ではWebを表現のためのメディアと捉え、HTMLやCSSとは別に、Webブラウザ上で動作させることのできる代表的なプログラミング言語であるJavaScriptを用い、また、近年webデザインにプロトタイピングを軸としたUIデザインの様々な事例を紹介した上でそれがどのようにすれば実現できるのか実際のコーディングと演習を通してモーショングラフィックスとUIデザインを含む様々な技術や手法について解説していく。</p>				
<b>ビジュアルアート実習</b>	選択	実習	2年次	2単位
<p>「ビジュアル・アート」とは？ 基本的な絵画技法を軸に、現代性を重視し、「新たなオールジャンル方向への表現」を目指す。モノへの複眼的な眼差しから改めて現代を眺め、新たな未来クリエイティブへ繋がる構想の場とする。</p> <p>前半は絵画的(アナログ的)な生(ナマ)の要素である「アクション」と「ライブ感覚」を取り入れ、現代メディアと空間とへ絡める。個々に宿る「自己特有の熱量感覚」を表現に取り込み可視化する。「唯一無二の個性在る強い作品表現」を目指して、自由な表現力への技術を習得する。 / 後半は、ユニークなアート・ムーブメントとその制作手法を紹介しながら、作品制作をする。</p>				
<b>都市空間グラフィックス論</b>	選択	講義	2年次	2単位
<p>都市空間グラフィックスの意味と役割を考察し、都市空間を構成する重要な要素であることを理解する。都市空間グラフィックスの構成における造形原理と視覚的感性を修得する。景観や社会への影響、行政との関係などについて考察しながら都市空間グラフィックスを取り巻く現状と課題を確認する。</p> <p>都市空間グラフィックスの概念と、文字や記号・ピクトグラム・色彩など、都市空間グラフィックスの制作に求められる基本知識について講義を行う。都市空間グラフィックスの中でも特に都市空間のあり方に大きな関わりをもつ看板やサインなどの屋外広告物について考察する。都市の景観計画と環境のユニバーサルデザインを実現するための都市空間グラフィックスの課題と可能性を考える。</p>				
<b>都市空間グラフィックス実習</b>	選択	実習	2年次	2単位
<p>都市空間グラフィックスの構成における造形原理を確認し、知識を深める。その知識を応用して制作を行い、都市空間グラフィックスに必要なデザインスキルと感性を磨く。事例の調査と分析を通じて都市空間グラフィックスの現状と課題を実感する。</p> <p>都市空間グラフィックスの中でも特に屋外広告物として分類される屋外看板と案内サインなど、都市空間のあり方に大きな関わりを持つものについて関連知識を確認しながら、知識を深める。それを応用しながら制作を行うことで、都市空間グラフィックスに必要なスキルと感性を修得する。現場の調査と事例の考察を通じて、都市空間グラフィックスの影響や役割などを確認し、そのあり方も模索する。</p>				
<b>イラストレーションプログラムA</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>イラストレーション・絵本創作コースに必要な多様な表現技術を習得する。学生各人がイラストレーション表現をする上で主体的にテーマ設定を行なえるようになる。</p> <p>イラストレーション・絵本の創作には、自らの制作物を客観視できる力が必須である。自分の描いた絵を解体し再構成するコラージュ手法、自分しかその内容を知らない夢を他者へ伝えるプレゼンテーションの訓練を通じて、創作における主観性・客観性それぞれの重要性を学ぶ。</p>				
<b>イラストレーションプログラムB</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>ビジュアルコミュニケーションとしてのイラストレーション表現には、常に新鮮さと、エンターテインメント性が求められる。実践できる技術と発想方法を身につける。「新たなテーマ」に対する対応力の多様性を獲得する。</p> <p>人を感動させる為の技とは？ どのようなテクニックが必要なのか？ イラストレーションにおいて重要な絵画的・造形的な基礎技術と発展的表現を、時代性に即した課題制作を通して学んでいく。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
キャラクターデザインA	選択	演習	2年次	2単位
広告や出版等でのキャラクターの制作現場を知り理解を深め、実戦的表現を目指す。 ○様々なキャラクターはどのように誕生したか実例より考察する。 ○広告及び出版等でのキャラクターの制作背景を考える。 ○実際のキャラクター制作現場及び過程の理解を図る。 ○広告におけるキャラクター制作について理解を深め、自ら表現する。 ○課題制作・プレゼンテーション・ディスカッションを重ね、更に研究を深める。				
キャラクターデザインB	選択	演習	2年次	2単位
広告、出版、商品などに展開されるキャラクター。デザインとの関連を考察しながら実践的な課題制作とディスカッションを通して、それぞれの分野での展開を習得する。 広告。ストーリー（アニメや出版）。商品展開。これまで、実際の仕事として制作し展開してきたキャラクターを提示し、それぞれの実践的な課題として制作してもらい、ディスカッションを重ねてキャラクターの展開を考察する。				
印刷体験実習	選択	実習	2年次	2単位
この授業ではそれぞれの技法の原理と基礎知識、およびその造形感覚を、実制作を通して習得する。 私たちの身の回りには複数性／間接性を備えたさまざまな表現やモノがたくさんある。写真や映像表現、ポスター、本などの出版物、CGなどのデジタルメディア等々。それらと密接なかかわりをもつ版画、ここでは特にエッチングとシルクスクリーンの2つの技法を学ぶ。シルクスクリーンでは感光法製版の直接法による、主に手描きポジを使用した概ね3色刷りの作品を制作する。授業は教員ごとに2クラスに分け、7週で交替する。最終日に合同合評。設備や安全を考慮して履修者を約40名に制限する。				
ブックデザイン	選択	演習	2年次	4単位
装丁の重要性を実感するとともに、〈本〉をデザインする力を身につける。 紙を相手に手を動かす小さなワークショップをつうじて、一枚の紙が本に成長していくさまを体験する。一枚の紙からスタートし、授業ごとに、二つ折り、三つ折りと紙を重層化させ、増えていくページを実感しながら、紙や印刷・製本、プロポーション、グリッドシステム、レイアウトについての知識を総合化させ、書物内部と読者との結ぶ回路である装丁の重要性を実感し、結果的に、〈本〉をデザインする実力を確保する。およそ16ページの〈本〉を最終提出し、複数の講師から講評を受ける。				
組版・タイポグラフィ論	選択	講義	3年次	2単位
文字と組版のないデザインはない。組版は文字を排列する芸芸であり、デザインの基礎である。この授業では、和文組版の基礎である組版演算を身につけ、人間が道具（OSやアプリケーションソフト）に使われるのではなく、人間が道具を使いこなす組版はどうあるべきか、自分で考えるために必要な知識と力を身につける。 一枚では弱く儂い紙を束ねて綴じて書物にすることによって、人びとは自然と社会と自分自身を知り、変革してきた。「書は言を尽くさず、言は意を尽くさず」という。文字では言葉で話すように伝えられず、また、言葉だけでは気持ちを表現しつくせないというわけだ。しかし、だからこそ、組版は読みやすいものでなければならず、そのためにはしっかりと論理に裏打ちされていなければならない。 授業では、人間にとって文字と言葉が持つ意味と生命力を知り、世界の文字と組版の歴史の知識を身につけ、組版に必要な基本的な用語と技法、紙と製本の基本を理解する。組版規則や道具を使いこなせる力を身につける。これらをつうじて〈ものを見る眼、感じる心〉を養う。 講義とともに、並行して前半では「よい組版」をなぞる練習、後半では自力での組版設計&施工を準備する（→最終課題）。				
モーション・イラストレーション	選択	実習	3年次	2単位
比較的容易に絵を動かすことができるソフトFLASHを用い、自ら描いたキャラクターを動かすのに必要な基礎的な技術を習得する。 TV番組のタイトルやCF、WEBなどにおいて見る者の視線を惹き付けるモーションイラストレーション。自分の描いたイラストレーションを自ら動かすことができれば表現の幅は格段に拡張される。イラストレーション表現に時間軸を与えることによる拡がりや体験し、効果的に応用できる力を養成する。				
パッケージデザインⅡ	選択	演習	3年次	4単位
パッケージデザインには現在のマーケティング戦略が集約されている。課題の制作を通して目的や意味、素材、印刷、加工方法等を学ぶ。 パッケージデザインとそれを取り巻く環境（プロモーションツール、ディスプレイ、ショップ空間）まで踏み込み考察出来る。パッケージの機能と概念、形態と種類について理解する。主な素材である紙やフィルム、その印刷と加工方法を理解する。 2つの異なる方向性の課題制作を通して、パッケージデザインの機能と概念、形態と種類について理解していく。パッケージ印刷工場の見学と工場内での講義により、印刷におけるデザイナーの役割を理解し、DTP入稿から印刷の流れ、加工方法について現場感覚で学ぶ。個人や少人数集団で、講師との対話を繰り返しながら、各自の資質にあったパッケージデザインの制作を探る。				
リアルイラストレーションA	選択	演習	3年次	2単位
観察することの大切さを理解し、今まで見過ごしていた色、形、質感が見えるようになり、それを正確に描写する技術を身につけることができる。それにより、イラストレーションの制作において、安定した力を発揮できることとなる。 イラストレーターとして活動していく際に必要となる力を安定的に発揮するための実践的な技術と、作画するための思考回路を養う。そのために、具体的な課題を与え、正確なプロセスを踏まえて制作を進めていく。使用画材について適宜、詳細な指導を行なう。手描きによるリアルイラストレーションの表現方法を中心に学ぶが、正確な物の捉え方、色彩表現などはPhotoshopなどのデジタル表現にも応用することができる。				



科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
<b>リアルイラストレーションB</b>	選択	演習	3年次	2単位
イラストレーション表現において「リアルである」とはどのようなことかを、履修生それぞれが独自に考え、実践する技術を身につける。描写するための資料を的確に選択できるようになる。				
イラストレータースキルとして重要な対象の「リアルな」描写について、その方法と思考について実践的に学ぶ。単に細密に描写することだけでなく、「リアルである」とはどのような状態を指すのか、常に考えながら、描写対象を選ぶところから、資料の作成、イラストレーションとして有効な完成までプロセスを踏まえて進行する。				
<b>グラフィック・コミュニケーション</b>	選択	演習	3年次	4単位
テーマ「食とデザイン」の課題をとおして、特定の企業の商品について企画、基本デザイン、パッケージデザイン、広告までを具現化し提案する。商品の物語化のプロセスを体験し、グラフィックデザインによる課題解決のための手法と考察力を獲得する。				
総合的なグラフィック・コミュニケーションを目指すうえで、最適なメディアを組み合わせ、それぞれのメディアの特性をいかしたデザインを計画・開発し、トータルに展開することが求められる。ここでは実践的なテーマに即して、各種メディアをとりいれながら、強度のあるグラフィック・コミュニケーションを生み出すビジュアル表現を探求する。				
<b>卒業研究</b>	必修	実習	4年次	10単位
学習の集大成としての研究を形にする。研究内容を、簡潔にプレゼンテーションできる。				
大学における学習のまとめとして自主的にテーマを設定して、ほぼ1年にわたり取り組み、新たなビジュアルデザインを提案、創造、実践する。研究形態として、作品制作、論文作成のどちらか（または両方）を選ぶことができる。				
卒業研究着手条件 3年次までに開設されている必修科目のうち、未履修科目が原則として2科目以内であること。選択必修科目についてはすべて履修していること。3年次までに修得した単位のうち、卒業に必要な単位数の合計が原則として90単位以上であること。				