

科目名称	ビジュアルデザイン論 I		授業コード	10054244	
担当教員	寺門 孝之	かわい ひろゆき、榮元 正博、荒木 優子、山崎 均、黄 國賓、久本 直子、廣中 薫、高 台泳、萩原 こまき、秋山 伸			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft365 Teams
履修制限等	V生限定、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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を概観できる視野を獲得する。
授業計画の概要	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、現代において抱いているテーマ・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。
授業計画	1：オリエンテーション／ビジュアルデザイン学科の夢（寺門・かわい・荒木・黄、秋山） 2：現代デザインの動向（荒木・榮元） 3：文字のある場所（高・秋山） 4：文字とその配置／文字・紙・印刷（秋山・黄） 5：イメージと色彩（黄・寺門） 6：企業広告と社会問題（かわい・荒木） 7：イラストレーションの場所（廣中・久本） 8：描く力から多彩な社会デザインへ（寺門） 9：デザインジャーナリズムの世界（森山） 10：絵を見るということ／言葉とイメージ（寺門・赤崎・[山崎]） 11：エディトリアルデザイン／「本」のこれまでとこれから（萩原・秋山） 12：すべては「動き」の中で／Web・モーショングラフィックス（榮元・黄） 13：TV コマーシャルに見るコミュニケーション（かわい・高） 14：絵本のひろがり絵本の深まり／個人創作の夢（久本・寺門） 15：まとめ／ビジュアルデザインへ（寺門・かわい・秋山・荒木・黄） ※各回の内容・順序は必要に応じて変更されることがある。事前に授業または学科棟1階の掲示板で告知する。
実務経験のある教員	ビジュアルデザインの各領域に精通した実務経験のある教員が、具体的な内容の講義・対談・質疑応答などを通してビジュアルデザイン領域の動向や魅力を伝える。
授業時間外学習	「デザイン」「グラフィックデザイン」「イラストレーション」のそれぞれの概念・歴史・代表的作家等について、事前学習をすること。
評価方法	授業の各回に「レポート」あるいは「アンケート」の提出を課する。それら提出物（全15）の内容を総合的に判断し評価する。提出物が10に満たない場合はE評価となる。
指導方法	課題提出教員による総評を Teams などで公開する。
使用テキスト	特に無し。必要な資料は適宜配付する。
参考テキスト・URL	その都度紹介・指示をする。
各自準備物	筆記用具。その他が必要な場合には事前に通知する。
実習費	特に無し。
その他	この授業は、2018年度以前入学生において、「ビジュアルデザイン論」の読替え科目となる。

科目名称	ビジュアルデザイン論Ⅱ		授業コード	20051332	
担当教員	寺門 孝之	久本 直子、廣中 薫、森山 明子、秋山 伸			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	必修／選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面。ただし社会状況を鑑み、大学の判断に従って遠隔とする場合がある。
使用するアプリ等	Microsoft365 Teams Forms
履修制限等	なし。
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：オリエンテーション／イラストレーション概論（寺門） 2：物語とイラストレーション／不思議の国のアリス・桃太郎（寺門） 3：ビジュアルデザインにおける文字・レイアウト・タイポグラフィ(1)（秋山） 4：ビジュアルデザインにおける文字・レイアウト・タイポグラフィ(2)（秋山） 5：デザインジャーナリズムの視点から（森山） 6：日本のイラストレーションの基盤／浮世絵（寺門） 7：目の表現の多様性とその変遷(1)（寺門） 8：目の表現の多様性とその変遷(2)（寺門） 9：絵本—過去から現在へ（久本） 10：絵本—これからの時代・絵本と表現方法未来に遺すものとは（久本） 11：アートブックの可能性—現代美術とエディトリアルデザイン（秋山） 12：アートとイラストレーション／イラストレーションと自由（廣中） 13：イラストレーションとマーケット（廣中） 14：デザインの地方性／マスプロダクトに抗して（秋山） 15：絵の効用／神戸とイラストレーション（寺門） ※各回の内容・順序は必要に応じて変更されることがある。事前に授業または学科棟1階の掲示板で告知する。
実務経験のある教員	イラストレーション、絵本、エディトリアルデザインの領域での長年の実務経験を有する教員が、その経験に基づく知見を、具体的な画像やレジュメを用いて講義を行なう。
授業時間外学習	イラストレーションも文字も、日常のあらゆる局面において目にするものである。日頃から関心を持ち、その収集・調査を怠らないことを推奨する。
評価方法	授業の各回に「レポート」あるいは「アンケート」の提出を課する。それら提出物（全15）の内容を総合的に判断し評価する。提出物が10に満たない場合はE評価となる。
指導方法	課題提出教員が総評を Teams 等を用いて公開する。
使用テキスト	適宜にプリントを配布する。
参考テキスト・URL	その都度紹介・指示をする。
各自準備物	必要な場合には、各教員から事前に指示を出す。
実習費	特に無し。
その他	2018年度以前入学生は本科目の履修と単位修得により「イラストレーション論」に読み替え可能とする。単位互換講座提供科目（UNITY、ひょうごコンソ）。

科目名称	図像学演習		授業コード	20051120	
担当教員	黄 國賓				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択必修・芸術工学基礎(2019年度以降入学生)／必修(V学科生)
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	KDU ポータル及び Teams
履修制限等	Teams にて遠隔リアルタイム授業を実施する場合は、教員が履修希望者を事前に Teams の登録(招待)が必要なため、できるだけ早く履修登録を済ませておくこと(「その他」参照)
授業の目的と到達目標(学習成果)	「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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1: 情報を図像化するための手法(レクチャー) 2: 表現の基本は点・線・面①(前課題講評+ミニ演習) 3: 表現の基本は点・線・面②(前課題講評+ミニ演習) 4: 存在、位置を表す点(前課題講評+ミニ演習) 5: 引き出し線①(前課題講評+ミニ演習) 6: 引き出し線②(前課題講評+ミニ演習) 7: 矢印の表情①②③(前課題講評+ミニ演習) 8: 矢印の表情④⑤⑥(前課題講評+ミニ演習) 9: 矢印の表情⑦⑧⑨(前課題講評+ミニ演習) 10: 矢印で物語をつくる(前課題講評+ミニ演習) 11: チョコレート体験…味覚地図①(前課題講評+ミニ演習) 12: チョコレート体験…味覚地図②(前課題講評+ミニ演習) 13: ハートの地図①(前課題講評+ミニ演習) 14: ハートの地図②(前課題講評+ミニ演習) 15: ハートの地図③(講評+ミニ演習)
実務経験のある教員	グラフィックデザイナーとしての豊富な実務経験をもとに、現代の情報社会における図像学表現とコミュニケーションデザインの基本的な知識と表現手法をについて具体的に指導する。
授業時間外学習	既存の図像が、ビジュアルコミュニケーションの視点において、どのような表現をしているか、またその情報を受ける側にとって、どのように理解しているについて考えてみること。
評価方法	各課題の成果物や出席率などで総合的に評価する。課題が5回以上未提出、欠席が5回以上の場合はD, またはE評価とする。
指導方法	全課題に対するフィードバックとして、授業中に講評を行う。
使用テキスト	適宜配布
参考テキスト・URL	適宜配布
各自準備物	適宜指示
実習費	課題演習に必須な黒ペン、鉛筆、定規などが各自で用意する。
その他	1. ビジュアルデザイン学科生(2019年度~2023年度)において、この科目の単位習得は、専門科目「必修」の扱いとなるので注意すること(芸術工学基礎の選択必修にはできない)。 2. 社会情勢により、Teams にて遠隔リアルタイム授業を実施する場合は、教員が履修希望者を事前に Teams の登録(招待)が必要。そのため、23年度以外のVD学生と他学科の学生が履修、あるいは聴講を希望する場合は、早めに履修登録(KDUポータル)を済ませることが大事。 3. Teams のソフトが必要。Teams をインストールしておくこと

科目名称	ビジュアルデザイン基礎		授業コード	10055360	
担当教員	寺門 孝之	かわい ひろゆき、榮元 正博、荒木 優子、山崎 均、黄 國賓、久本 直子、廣中 薫、高 台泳、萩原 こまき、秋山 伸			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft365 Teams
履修制限等	V生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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」の涵養を主軸として、「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。
授業計画	<p>1：オリエンテーション／学科プレゼンテーション「研究対象を設定する」</p> <p>2：知る力・調べる方法</p> <p>3：レポート作成・書類の作法</p> <p>4：写す力・模写（文字）</p> <p>5：調べる方法</p> <p>6：見る力・文字を見る</p> <p>7：見る力・絵を見る</p> <p>8：見る力・自然を見る</p> <p>9：写す力・模写（絵）</p> <p>10：写す力・模写（絵・文字）</p> <p>11：自由制作（水墨に親しむ）</p> <p>12：自由制作（水墨の工夫）</p> <p>13：展示と講評</p> <p>14：講評</p> <p>15：まとめと振り返り</p> <p>※各回の内容・順序は必要に応じて変更されることがあります。 事前に授業または学科棟一階の掲示板で告知します。</p>
実務経験のある教員	グラフィックデザイン、広告・企画、エディトリアルデザイン、Web・モーショングラフィックス、イラストレーション、絵本、ビジュアルアート、学術研究、学芸員などの実務経験の豊富な専任教員による、具体的な指導と講義を実施する。
授業時間外学習	日本の美術、特に江戸時代の美術、および明治期に入ってからからの美術の変化について、西欧の美術との関係をふまえて調べておくこと。
評価方法	課題提出により、課題担当教員の素点を合計し、総合的に評価する。課題提出数が、2/3 に満たない場合 E 評価とする。
指導方法	担当教員全員による講評会で、成果物・発表へのフィードバックを行なう。
使用テキスト	適宜にプリントを配布する。
参考テキスト・URL	準参考資料については、授業内で紹介。（また、日頃から図書館・博物館・美術館などを積極的に利用する習慣をつける。）
各自準備物	事前に授業または学科棟一階の掲示板で告知する。
実習費	画材、学外見学がある場合の交通費は各自負担のこと。
その他	

科目名称	デジタル表現 I ①		授業コード	10153221	
担当教員	松本 朋子	掲磨 紀彦			
単位数	3	授業形態	実習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams、Forms
履修制限等	V生限定、クラス指定、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：オリエンテーション Photoshop の導入、Illustrator の導入・基本操作、ピクトグラム課題説明 2：Illustrator 線と図形、いろいろなタイプのピクトグラム（パターン 1～2）・演習 3：Illustrator いろいろなタイプのピクトグラム（パターン 3～5）・演習 4：Illustrator オリジナルピクトグラム・制作、理解度チェック 5：Illustrator オリジナルピクトグラム・完成・提出 Photoshop 画像補正・色補正演習 6：Photoshop 選択範囲・チャンネル操作、データ書き出し・フィルタ効果、コラージュ課題説明 7：Photoshop 画像合成演習、コラージュ制作 8：Photoshop コラージュ・制作、画像解像度 9：Illustrator 活字の基礎、文字演習、クリエイターレポート作成、理解度チェック 10：Illustrator レタースペーシング、段落演習、名刺演習、ポストカードフォーマット作成 11：Illustrator ポストカード・切手面・写真面・制作・完成・提出 12：Illustrator 箱組演習、解像度演習、図版の配置・クリッピング、レイアウト演習 13：Illustrator クリエイターズブックレット・フォーマット作成 14：Illustrator クリエイターズブックレット・レイアウト 15：Illustrator クリエイターズブックレット・完成・提出・合評会
実務経験のある教員	グラフィックデザインを学ぶうえで不可欠な考え方、進め方、アプリケーションの使い方を、グラフィックデザイナーの実務経験をもとに指導をおこなう。
授業時間外学習	課題に必要な参考資料を随時調べ研究する。次回授業に必要なアイデア、構想、スケッチや制作を進めておく。
評価方法	課題に対する理解度（課題を理解し作品に反映させる力）、発想力（独自の視点でアイデアを生み出す力）、作品の完成度、受講態度（理解度、課題への取り組みの積極性）を総合的に評価する。 評価基準を満たしていない提出作品や未提出の課題がある場合はD評価とし、出席回数が3分の2に満たない場合はE評価とする。
指導方法	毎回の授業で個別にアイデアや進捗をチェックし、コメントのフィードバックをおこなう。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	必要なプリント、データを随時配布する。
各自準備物	外付け SSD や USB メモリなどの記録メディア、スケッチブック（ラフスケッチ用）、ノート、（以下は後半回で使用）プラスチック直定規、カッターナイフ、紙用スティックのり
実習費	
その他	クラス指定／1年次を5クラスに分け指定する。他学科学生は履修できません。 上記スケジュールは課題や授業の進行により変更することがあります。

科目名称	デジタル表現 I ②④		授業コード	10253221	
担当教員	村山 量平	廣田 真理			
単位数	3	授業形態	実習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams、Forms
履修制限等	V生限定、クラス指定、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	現代のビジュアルデザインに不可欠な道具といえる AdobeIllustrator、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。
授業計画	1：オリエンテーション Photoshop の導入、Illustrator の導入・基本操作、ピクトグラム課題説明 2：Illustrator 線と図形、いろいろなタイプのピクトグラム（パターン 1～2）・演習 3：Illustrator いろいろなタイプのピクトグラム（パターン 3～5）・演習 4：Illustrator オリジナルピクトグラム・制作、理解度チェック 5：Illustrator オリジナルピクトグラム・完成・提出 Photoshop 画像補正・色補正演習 6：Photoshop 選択範囲・チャンネル操作、データ書き出し・フィルタ効果、コラージュ課題説明 7：Photoshop 画像合成演習、コラージュ制作 8：Photoshop コラージュ・制作、画像解像度 9：Illustrator 活字の基礎、文字演習、クリエイターレポート作成、理解度チェック 10：Illustrator レタースペーシング、段落演習、名刺演習、ポストカードフォーマット作成 11：Illustrator ポストカード・切手面・写真面・制作・完成・提出 12：Illustrator 箱組演習、解像度演習、図版の配置・クリッピング、レイアウト演習 13：Illustrator クリエイターズブックレット・フォーマット作成 14：Illustrator クリエイターズブックレット・レイアウト 15：Illustrator クリエイターズブックレット・完成・提出・合評会
実務経験のある教員	グラフィックデザインを学ぶうえで不可欠な考え方、進め方、アプリケーションの使い方を、グラフィックデザイナーの実務経験をもとに指導をおこなう。
授業時間外学習	課題に必要な参考資料を随時調べ研究する。次回授業に必要なアイデア、構想、スケッチや制作を進めておく。
評価方法	課題に対する理解度（課題を理解し作品に反映させる力）、発想力（独自の視点でアイデアを生み出す力）、作品の完成度、受講態度（理解度、課題への取り組みの積極性）を総合的に評価する。 評価基準を満たしていない提出作品や未提出の課題がある場合はD評価とし、出席回数が3分の2に満たない場合はE評価とする。
指導方法	毎回の授業で個別にアイデアや進捗をチェックし、コメントのフィードバックをおこなう。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	必要なプリント、データを随時配布する。
各自準備物	外付け SSD や USB メモリなどの記録メディア、スケッチブック（ラフスケッチ用）、ノート、（以下は後半回で使用）プラスチック直定規、カッターナイフ、紙用スティックのり
実習費	
その他	クラス指定／1年次を5クラスに分け指定する。他学科学生は履修できません。 上記スケジュールは課題や授業の進行により変更することがあります。

科目名称	デジタル表現 I ③⑤		授業コード	10353221	
担当教員	溝口 香織	新川 直樹			
単位数	3	授業形態	実習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams、Forms
履修制限等	V生限定、クラス指定、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：オリエンテーション Photoshop の導入、Illustrator の導入・基本操作、ピクトグラム課題説明 2：Illustrator 線と図形、いろいろなタイプのピクトグラム（パターン 1～2）・演習 3：Illustrator いろいろなタイプのピクトグラム（パターン 3～5）・演習 4：Illustrator オリジナルピクトグラム・制作、理解度チェック 5：Illustrator オリジナルピクトグラム・完成・提出 Photoshop 画像補正・色補正演習 6：Photoshop 選択範囲・チャンネル操作、データ書き出し・フィルタ効果、コラージュ課題説明 7：Photoshop 画像合成演習、コラージュ制作 8：Photoshop コラージュ・制作、画像解像度 9：Illustrator 活字の基礎、文字演習、クリエイターレポート作成、理解度チェック 10：Illustrator レタースペーシング、段落演習、名刺演習、ポストカードフォーマット作成 11：Illustrator ポストカード・切手面・写真面・制作・完成・提出 12：Illustrator 箱組演習、解像度演習、図版の配置・クリッピング、レイアウト演習 13：Illustrator クリエイターズブックレット・フォーマット作成 14：Illustrator クリエイターズブックレット・レイアウト 15：Illustrator クリエイターズブックレット・完成・提出・合評会
実務経験のある教員	グラフィックデザインを学ぶうえで不可欠な考え方、進め方、アプリケーションの使い方を、グラフィックデザイナーの実務経験をもとに指導をおこなう。
授業時間外学習	課題に必要な参考資料を随時調べ研究する。次回授業に必要なアイデア、構想、スケッチや制作を進めておく。
評価方法	課題に対する理解度（課題を理解し作品に反映させる力）、発想力（独自の視点でアイデアを生み出す力）、作品の完成度、受講態度（理解度、課題への取り組みの積極性）を総合的に評価する。 評価基準を満たしていない提出作品や未提出の課題がある場合はD評価とし、出席回数が3分の2に満たない場合はE評価とする。
指導方法	毎回の授業で個別にアイデアや進捗をチェックし、コメントのフィードバックをおこなう。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	必要なプリント、データを随時配布する。
各自準備物	外付け SSD や USB メモリなどの記録メディア、スケッチブック（ラフスケッチ用）、ノート、（以下は後半回で使用）プラスチック直定規、カッターナイフ、紙用スティックのり
実習費	
その他	クラス指定／1年次を5クラスに分け指定する。他学科学生は履修できません。 上記スケジュールは課題や授業の進行により変更することがあります。

科目名称	ビジュアルデザイン I	授業コード	20054373		
担当教員	寺門 孝之	かわい ひろゆき、榮元 正博、荒木 優子、黄 國賓、久本 直子、廣中 薫、高 台 泳、萩原 こまき、秋山 伸			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft365 Teams
履修制限等	ビジュアルデザイン学科生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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見方、審美眼を養う。
授業計画	<p>1：・Aグループ=寺門課題:寸画・クロッキー ・Bグループ=廣中課題：セルフポートレート写真コラージュその他</p> <p>2：・Aグループ=寺門課題：寸画とクロッキー、イメージのメタモルフォーゼ ・Bグループ=廣中課題：セルフポートレート写真コラージュその他</p> <p>3：・Aグループ=寺門課題：寸画とクロッキー/自己PRポスター制作 ・Bグループ=廣中課題：セルフポートレート写真コラージュその他</p> <p>4：・Aグループ=寺門課題：描き文字と自己PRポスター制作 ・Bグループ=廣中課題：セルフポートレート写真コラージュその他</p> <p>5：・Aグループ=廣中課題：セルフポートレート写真コラージュその他 ・Bグループ=寺門課題:寸画・クロッキー</p> <p>6：・Aグループ=廣中課題：セルフポートレート写真コラージュその他 ・Bグループ=寺門課題：寸画とクロッキー、イメージのメタモルフォーゼ</p> <p>7：・Aグループ=廣中課題：セルフポートレート写真コラージュその他 ・Bグループ=寺門課題：寸画とクロッキー/自己PRポスター制作</p> <p>8：・Aグループ=廣中課題：セルフポートレート写真コラージュその他 ・Bグループ=寺門課題：描き文字と自己PRポスター制作</p> <p>9：講評</p> <p>10：・Aグループ：荒木・秋山・高課題①-1 デジタル制作 ・Bグループ：荒木・秋山・高課題②-1 アナログ制作</p> <p>11：・Aグループ：荒木・秋山・高課題①-2 デジタル制作 ・Bグループ：荒木・秋山・高課題②-2 アナログ制作</p> <p>12：・Aグループ：荒木・秋山・高課題②-1 アナログ制作 ・Bグループ：荒木・秋山・高課題①-1 デジタル制作</p> <p>13：・Aグループ：荒木・秋山・高課題②-2 アナログ制作 ・Bグループ：荒木・秋山・高課題①-2 デジタル制作</p> <p>14：講評 15：講評</p> <p>※各回の内容・順序は必要に応じて変更されることがある。 担当教員を含む各回についての詳細は、事前に授業または学科棟1階の掲示板、Teamsで告知する。</p>
実務経験のある教員	グラフィックデザイン、イラストレーション領域において長年の実務経験を有する専任教員により、具体的・実践的な課題設定と指導を行なう。
授業時間外学習	身の周りのあらゆるものの「形」「色」「質感」に対して意識的になること。 企業のロゴや看板、印刷物など身の周りの様々な文字を注意深く見ること。 資料を採集・整理し、スクラップブックを作成する習慣を身につけること。
評価方法	課題提出により、各課題担当教員の教員の素点を合計し、総合的に評価する。課題提出数が、2/3に満たない場合E評価とする。
指導方法	各課題毎の担当教員による講評、および最終講評会の全教員による講評を通してフィードバックする。
使用テキスト	適宜プリントを配付する。
参考テキスト・URL	その都度紹介・指示をする。
各自準備物	事前に学科棟1階の掲示板で告知する。
実習費	一部を除き、材料費は自己負担とする。
その他	この授業は、2018年度以前入学生において、「イラストレーション基礎」「グラフィックデザイン基礎」いずれかの読替え科目となる。

科目名称	ビジュアルデザインⅡ		授業コード	10054473	
担当教員	寺門 孝之	かわい ひろゆき、榮元 正博、荒木 優子、黄 國賓、久本 直子、廣中 薫、高 台 泳、萩原 こまき、秋山 伸			
単位数	6	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft365 Teams
履修制限等	V生限定、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	「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（「グラフィックス」「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。
授業計画の概要	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ッ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べることになる。
授業計画	<p>1～5回は履修生全員が1つの共通課題に挑み、6回目以降はA(グラフィックデザイン系)とB(イラストレーション系)に分かれAB別の課題に臨む。</p> <p>1：表現とイメージ（寺門・かわい・秋山・高）…課題設定 2：表現とイメージ（かわい・秋山・高）…課題制作 3：表現とイメージ（かわい・秋山・高）…課題制作 4：表現とイメージ（かわい・秋山・高）…課題制作 5：合評（かわい、秋山、寺門、荒木、黄、廣中、高、久本、榮元、萩原） 6：A：情報とデザイン（黄・萩原） B：マテリアルとイメージ（寺門） 7：A：情報とデザイン（黄・萩原） B：マテリアルとイメージ（寺門） 8：A：情報とデザイン（黄・萩原） B：情報・記憶と視覚化（廣中） 9：A：情報とデザイン（黄・萩原） B：情報・記憶と視覚化（廣中） 10：A：合評（かわい、荒木、黄、高、榮元、萩原、秋山） B：情報・記憶と視覚化（廣中） 11：A：動きとデザイン（荒木・榮元） B：合評（廣中・久本・寺門） 12：A：動きとデザイン（荒木・榮元） B：表現の主体（久本） 13：A：動きとデザイン（荒木・榮元） B：表現の主体（久本） 14：A：動きとデザイン（荒木・榮元） B：表現の主体（久本） 15：A：合評（かわい、荒木、黄、高、榮元、萩原、秋山） B：合評（久本・寺門・廣中）</p> <p>※各回の内容・順序は必要に応じて変更されることがある。事前に授業または学科棟1階の掲示板で告知する。</p>
実務経験のある教員	ビジュアルデザイン学科の各領域において、長年の実務経験のある教員が、その経験を活かした独自の課題設定および、成果物の講評、制作プロセスなどに関する素材の扱いや注意点、創作の姿勢などなど具体的な指導を行なう。
授業時間外学習	身の周りのあらゆるものの「形」「色」「質感」に対して意識的になること。 企業のロゴや看板、印刷物など身の周りの様々な文字を注意深く見ること。 資料を採集・整理し、スクラップブックを作成する習慣を身につけること。 1回でも欠席をすると課題制作進行に支障が生じる。欠席した場合は教員とよく相談をし次回へ備えること。
評価方法	課題発表・提出により、各課題の担当教員の素点を合計し、総合的に評価する。複数の未提出課題がある場合、E評価となる場合がある。
指導方法	課題毎の講評による。
使用テキスト	適宜プリントを配布する。
参考テキスト・URL	その都度紹介・指示をする。
各自準備物	授業内で指示する他、事前に学科棟1階の掲示板で告知する。
実習費	一部を除き、材料費は自己負担とする。
その他	この授業は、2018年度以前入学生において、「ビジュアルデザインAⅡ」「ビジュアルデザインBⅡ」いずれかの読替え科目となる。

科目名称	ビジュアルデザイン表現論		授業コード	10051312	
担当教員	榮元 正博	萩原 こまき			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	IT社会の中で拡張する多様なビジュアルデザインの形式において、各々のメディアの持つ特性や原理を理解し、それぞれの制作のプロセスの中に「表現」の核心を視ることができるようになる。
授業計画の概要	ビジュアルデザインの表現において、現在の社会では印刷物、映像、空間やインタラクティブ性のある体験など、様々なメディアへのアウトプットに関わるような多様な役割が求められています。この授業では、多様なデザインの行為と表現の間におこる事象を中心に、コンテンツや情報をどのように編集・構造化することによって、異なる表現媒体の特性を有効に機能させることが可能かということ、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と歴史から考察します。
授業計画	1：オリエンテーション (榮元+萩原) 2：映像の表現と形式 (榮元) 3：RGBとCMYK、モードと特色 (萩原) 4：映像と複合する表現 (榮元) 5：ピクセルと網点 (萩原) 6：移動する「視点」／遍在する「視点」／超越的「視点」 (榮元) 7：組版デザインの変遷 (萩原) 8：インタラクティブな表現 (榮元) 9：印刷と「近代」／印刷術の普及 (萩原) 10：空間の表現／3D (榮元) 11：デジタル環境と印刷技術 (萩原) 12：人工知能と表現 (榮元) 13：紙と製本の多様な形態 (萩原) 14：表現する人／映像鑑賞 15：まとめ／「イメージ課題」のプレゼンテーション (榮元+萩原)
実務経験のある教員	
授業時間外学習	書籍・雑誌・映像・音楽、そのそれぞれについて、その形式が持つ特性を意識して鑑賞体験してください。
評価方法	毎回、授業時間内で課する「小レポート (あるいはアンケート)」、随時出題する「イメージ課題」、最終回の「イメージ課題」のプレゼンテーション、以上のすべてを総合的に評価します。
指導方法	「イメージ課題」はビジュアルデザインによる表現によって、あなたが社会と関わろうとするときに、どのように関係してくるのかということについて、多様な分野の事柄と関係することで見えてくる視点に重点を置くものです。学生からのプレゼンテーションと教員からの質疑応答によるフィードバックによって、各々のメディアの持つ特性がどのようにして「表現」に至るかについて、理解を深める論議を交わします。さらに具体的な作品制作へと繋がる、さまざまなアイデアの発見をも目指します。
使用テキスト	毎回レジュメを配布します。
参考テキスト・URL	杉浦康平+神戸芸術工科大学共同研究組織著『表裏異體—杉浦康平の両面印刷ポスターとインフォグラフィックス』 鈴木一誌著『ページとカー手わざ、そしてデジタル・デザイン— 増補新版』 戸田ツトム+鈴木一誌著『デザインの種』 水村美苗著『日本語が亡びるとき—英語の世紀の中で』
各自準備物	特にありません。
実習費	ありません。
その他	授業計画については初回授業でスケジュール表を配布します。休講等で日程変更の生じた場合は、更新したスケジュール表をあらためて配布します。

科目名称	ビジュアルデザイン総合演習		授業コード	20054521	
担当教員	寺門 孝之	かわい ひろゆき、榮元 正博、荒木 優子、黄 國賓、久本 直子、廣中 薫、高 台 泳、萩原 こまき、永井 健一、秋山 伸			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft365 Teams。その他、各指導教員から指示がある場合がある。
履修制限等	V生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：オリエンテーション 2：コラボレーション課題：展示とプレゼンテーション 3：コラボレーション課題：チームの検討と調整 4：コラボレーション課題：チームの編成 5：コラボレーション課題：制作 6：コラボレーション課題：制作 7：コラボレーション課題：制作 8：コラボレーション課題：制作 9：コラボレーション課題：プレゼンテーションと講評 10：個人制作課題（ゼミ単位の指導による） 11：個人制作課題（ゼミ単位の指導による） 12：個人制作課題（ゼミ単位の指導による） 13：個人制作課題（ゼミ単位の指導による） 14：個人制作課題（ゼミ単位の指導による） 15：まとめ ※コラボレーション課題が進行中も、個人制作課題も並行して進める。日程詳細は初回に公表する。
実務経験のある教員	ビジュアルデザイン学科の各領域において、長年の実務経験のある教員が、その経験を活かした独自の課題設定および、成果物の講評、制作プロセスなどに関する素材の扱いや注意点、創作の姿勢などなど具体的な指導を行なう。
授業時間外学習	自分の属するコース外他領域の作品について事前調査する。
評価方法	コラボレーション課題・個人制作課題ともに所属ゼミの指導教員の評価による。
指導方法	コラボレーションに関しては、全員の教員による講評界でのコメントを通じて、個人課題については各ゼミの指導教員から合評および個人面談においてフィードバックを行なう。
使用テキスト	所属ゼミの指導教員の選定による。
参考テキスト・URL	必要がある場合は適宜、指導教員より指示する。
各自準備物	必要がある場合は適宜、指導教員より指示する。
実習費	一部を除き、材料費は自己負担とする。
その他	

科目名称	卒業研究 (V)		授業コード	30059992	
担当教員	寺門 孝之	かわい ひろゆき、榮元 正博、荒木 優子、黄 國賓、久本 直子、廣中 薫、高 台 泳、萩原 こまき、秋山 伸			
単位数	10	授業形態	実習	科目分類	必修
年次	4	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業。ただし、社会状況を鑑み、大学の方針に応じて遠隔授業を取り入れる場合がある。
使用するアプリ等	各指導教員から指示がある場合がある。
履修制限等	V生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	<p>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。</p> <p>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100単位以上であること。</p>
授業計画	<p>基本的にゼミの指導教員のもとで研究・制作をおこなう。併せて副指導教員の指導も受け、研究の客観性、奥行きを深める。途中段階で、2回の中間審査会を開催し、制作中の作品、論文の発表が求められ、同時に展示もおこなう。最終的な講評会を経て卒業制作展で展示する。</p> <p>[主なスケジュール] 3年後期卒業研究オリエンテーション 4月卒業研究開始 5月卒業研究計画書提出 (第1回) 6月中間審査 (第1回) 9月卒業研究計画書提出 (第2回) 10月中間審査 (第2回) 12月提出/講評会 2月卒業制作展</p>
実務経験のある教員	ビジュアルデザイン各領域について豊富な実務経験のある専任教員が、専門的・実践的に指導を行なう。
授業時間外学習	指導教員、副指導教員より適宜指示する。
評価方法	最終的な成果物 (作品、論文等) の評価を原則とするが、とりくみの過程や中間審査の発表等も考慮して総合的に評価する。
指導方法	学科専任教員全員による講評会を、卒業研究の全過程において、複数回開催し、全学生の成果発表についてフィードバックをおこなう。
使用テキスト	必要な場合は指導教員より指示する。
参考テキスト・URL	必要がある場合は、指導教員より指示する。
各自準備物	各指導教員から指示がある。
実習費	各指導教員から指示がある場合がある。
その他	