

科目名称	広告クリエイティブ論		授業コード	10051321	
担当教員	かわい ひろゆき	寺井 剛敏			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択必修
年次	2	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
使用するアプリ等	
履修制限等	V生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	目的：広告分野のアートディレクション（デザイン）に必要な基礎知識を修得する。 到達目標：授業計画に示す 15 回の内容を理解する。
授業計画の概要	<p>広告は企業の経済活動の一環であり、デザイン、マーケティング、メディアなどが戦略に基づいて統一的に展開されるダイナミックな創造行為である。加えて、これまでになかった新しい価値観を提示したり新しい文化を創造するほど、社会や時代に影響力を持つ。</p> <p>私たちの暮らしは広告にあふれている。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（デザイナー）の創造のフィールドである。</p> <p>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。</p> <p>本授業の内容は、「広告・企画デザイン」などの演習の基礎力となる。</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：広告デザインと創造力（かわい） 2：広告業界のプロフェッショナルたち（かわい） 3：マス広告のコミュニケーション作法（かわい） 4：広告の構造とコンセプト（かわい） 5：広告の言葉～キャッチフレーズ（かわい） 6：広告写真（かわい） 7：広告イラストレーション（かわい） 8：ネーミングとロゴマーク（かわい） 9：キャンペーンの構築とシリーズ化の手法（かわい） 10：企業広告とアイデンティティ（かわい） 11：CSRとSDGs（かわい） 12：広告における著作権（寺井・かわい） 13：広告マーケティングとメディア戦略（かわい） 14：UXとサービスデザイン（寺井・かわい） 15：広告企画とアイデア発想（かわい）
実務経験のある教員	かわいひろゆき（大手広告代理店・アートディレクター）、寺井剛敏（大手広告代理店・アートディレクター） 大手広告代理店のクリエイティブ部門でアートディレクターとして業務した経験を活かし、広告制作に必要な基本的知識と制作手法について、具体的にわかりやすく講義する。
授業時間外学習	各回の理解を深めるために、授業計画欄に示されている内容について、あらかじめ調べておく。また、授業後に要点を整理し理解を深める。
評価方法	毎回おこなうミニレポートにより、内容の理解度を評価する。出席が 10 回に満たない場合は E 評価とする。
指導方法	各回の最初に、前回のミニレポートをもとに、より詳しい解説を加えるなどの補足とフィードバックを行う。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	『広告コミュニケーションの総合講座』日経広告研究所編
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	情報編集論		授業コード	20051272	
担当教員	荒木 優子	秋山 伸			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	必修
年次	2	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。 但し、社会状況に応じて適宜、遠隔のリアルタイム授業に切り替える場合がある。
使用するアプリ等	Microsoft365 Teams (リアルタイム)
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)	グラフィックデザインとエディトリアルデザインの領域のさまざまなデザインが実現される過程を、総合的に理解する実力を獲得する。
授業計画の概要	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る。 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ぶ。
授業計画	1：グラフィックデザインの思考：領域と背景 (荒木) 2：グラフィックデザインの思考：情報・記号・文字 (荒木) 3：グラフィックデザインの思考：タイポグラフィ／社会の中の文字へ (荒木) 4：グラフィックデザインの思考：色彩情報の世界 (荒木) 5：グラフィックデザインの思考：グラフィックデザインの色彩 (荒木) 6：グラフィックデザインの思考：情報の図像化プロセス (荒木) 7：グラフィックデザインの思考：グラフィックのなかの時間 (荒木) 8：物性への旅：紙——歴史、物理的特質、エコロジーの議論、伝統的製紙工芸、現代の製紙産業 (秋山) 9：物性への旅：印刷——歴史、転写の原理、現代の印刷技術、現代の印刷産業 (秋山) 10：物性への旅：製本——歴史、本の構造力学、機械と手、現代の製本産業 (秋山) 11：物性への旅：流通——本の経済、日本の書籍流通の特色、「取次」から個人ネットワークへ (秋山) 12：グラフィックデザインの解剖学：ポスター、チラシ (秋山) 13：グラフィックデザインの解剖学：活字系書籍——詩集、小説、論文、など (秋山) 14：グラフィックデザインの解剖学：図版系書籍——美術展カタログ、写真集、アートブック、など (秋山) 15：グラフィックデザインの解剖学：情報集約的書籍——商品カタログ、建築書、イヤープック、カルチャー雑誌、など (秋山)
実務経験のある教員	グラフィックデザイン、コーポレートデザイン・ブランディングの実務経験を有する教員が、実際のデザインの現場における実践的な知識と技術を伝えるために、各回の授業内容に則して講義をおこなう。(荒木) グラフィックデザイン、エディトリアルデザインの実務経験を有する教員が、本をつくるために必要な知識や技術を、各回の授業内容に則して講義をおこなう。(秋山)
授業時間外学習	授業時間内に指示する。
評価方法	毎回ごとに1～2回のレポート提出。 提出されたレポートの素点を合計し、総合的に評価する。
指導方法	講義を中心に進められるが、簡単な作業やディスカッション、グループワークを求める場合がある。
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	
各自準備物	筆記用具。
実習費	ありません。
その他	初回：1コマ (2限目)。 2-7回：2コマ (2・3限目) 連続開講。 8-15回：1コマ (2限目)。 ※授業日程は初回にアナウンスします。

科目名称	ビジュアルデザイン A		授業コード	20054483	
担当教員	かわい ひろゆき	榮元 正博、荒木 優子、黄 國賓、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	選択必修
年次	2	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	
履修制限等	V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 (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。
授業計画の概要	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」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、タイポグラフィで構成され、秋山・荒木・高が担当。 「情報デザイン」は、Web、モーショングラフィックス、エディトリアルで構成され、黄・榮元・萩原が担当する。 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、それぞれ1つずつ選択する。 7回目と14回目の合評、15回目の振り返りとまとめは、7名の教員全員で担当する。
授業計画	<p>〈グラフィックデザイン〉</p> <p>1：課題オリエンテーション／広告・企画、グラフィック、タイポグラフィの視点からのレクチャー1 (秋山・荒木・高)</p> <p>2：広告・企画、グラフィック、タイポグラフィの視点からのレクチャー2 (秋山・荒木・高)</p> <p>3：情報収集 (秋山・荒木・高)</p> <p>4：アイデアスケッチ (秋山・荒木・高)</p> <p>5：制作 (秋山・荒木・高)</p> <p>6：ブラッシュアップ (秋山・荒木・高)</p> <p>7：合評 (かわい・秋山・荒木・黄・榮元・高・萩原)</p> <p>〈情報デザイン〉</p> <p>8：Web・モーショングラフィックス・エディトリアルの視点からのレクチャー1 (黄・榮元・萩原)</p> <p>9：Web・モーショングラフィックス・エディトリアルの視点からのレクチャー2 (黄・榮元・萩原)</p> <p>10：情報収集 (黄・榮元・萩原)</p> <p>11：アイデアスケッチ (黄・榮元・萩原)</p> <p>12：制作 (黄・榮元・萩原)</p> <p>13：ブラッシュアップ (黄・榮元・萩原)</p> <p>14：合評 (かわい・荒木・秋山・黄・榮元・高・萩原)</p> <p>15：振り返りとまとめ (かわい・荒木・秋山・黄・榮元・高・萩原)</p>
実務経験のある教員	アートディレクター、デザイナー等の実務経験を有する教員により、グラフィックデザインおよび情報デザインに必要な知識と制作方法について、具体的で実践的な指導を行う。
授業時間外学習	毎回の授業の要点を整理し、理解を深める。課題ごとに必要な情報を収集する。
評価方法	最終成果物 (作品) 50%、各プロセスの習熟度 30%、授業への取り組み姿勢 20%で評価する。 出席が10回に満たない場合はE評価とする。
指導方法	合評時に各自にフィードバックする。
使用テキスト	適宜、オリジナルテキストを配布する。
参考テキスト・URL	必要に応じて、授業内で紹介する。
各自準備物	課題ごとに授業内で説明し、学科棟の掲示板でも指示する。
実習費	作品制作にかかる費用は各自で負担する。
その他	初回授業の前にオリエンテーションを行うので、履修者は必ず出席すること。

科目名称	ビジュアルデザインB		授業コード	20054503	
担当教員	寺門 孝之	久本 直子、廣中 薫			
単位数	6	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	2	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。ただし社会状況を鑑み、大学の方針に応じ遠隔授業を取り入れる場合がある。
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）	イラストレーション・絵本制作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。
授業計画の概要	イラストレーション・絵本制作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。
授業計画	1：「映画・演劇／似顔絵1」似ているとは？（寺門） 2：「映画・演劇／似顔絵2」資料収集とその利用法（寺門） 3：「映画・演劇／似顔絵3」場面と映画画（寺門） 4：「映画・演劇／似顔絵4」エンターテインメントとしてのイラストレーション（寺門） 5：課題作品合評（寺門・廣中・久本） 6：「音楽とメッセージ1」リズムと感覚（廣中） 7：「音楽とメッセージ2」感情と感覚（廣中） 8：「音楽とメッセージ3」情報整理と創造性（廣中） 9：「音楽とメッセージ4」メッセージとイラストレーション（廣中） 10：課題作品合評（廣中・久本・寺門） 11：「詩と物語の視覚化1」言葉の必然（久本） 12：「詩と物語の視覚化2」感情と言葉（久本） 13：「詩と物語の視覚化3」言葉と物質（久本） 14：「詩と物語の視覚化4」物語は進む（久本） 15：課題作品合評（久本・寺門・廣中） ※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
実務経験のある教員	長年の実務経験を有するイラストレーション・絵本の専門家である教員により、画材の選択・主題に対する取材や調査・制作の姿勢などについて具体的・実践的な指導を行なう。
授業時間外学習	課題の理解、制作の過程、プレゼンテーション、成果物の提出などを総合的に評価する。特に課題提出を重視するので、提出を怠ることがないよう注意すること。提出課題数が2/3に満たない場合はE評価とする。
評価方法	各課題毎に催される成果発表会における、全教員による合評を通してフィードバックを行なう。
指導方法	適宜紹介する。
使用テキスト	必要がある場合は適宜、担当教員より指示する。
参考テキスト・URL	各教員ごとに授業内及び学科棟掲示にて指示する。
各自準備物	各教員ごとに授業内及び学科棟掲示にて指示する。
実習費	一部を除き、材料費は自己負担とする。
その他	イラストレーション・絵本創作コース生は必ず履修すること。

科目名称	グラフィックデザイン演習			授業コード	10054511
担当教員	荒木 優子	大江 純平			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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。 但し、社会状況に応じて適宜、遠隔のリアルタイム授業に切り替える場合がある。
使用するアプリ等	Microsoft365 Teams (リアルタイム)
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)	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ができるようになる。
授業計画の概要	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。
授業計画	1: イントロダクション/課題1/リサーチ 2: 企画・提案 3: デザイン 4: 制作 5: プレゼンテーション 6: 課題2/リサーチ 7: 企画・提案 8: デザイン 9: 制作 10: プレゼンテーション 11: 課題3/リサーチ 12: 企画・提案 13: デザイン 14: 制作 15: プレゼンテーション
実務経験のある教員	経験豊富な指導教員による実践的な授業を展開する。グラフィックデザインを核に、複合的な課題の解決と今日的な表現の探究を行う。
授業時間外学習	図書館資料からできるだけ多くグラフィックデザイン関連の書物を閲覧し、自己の表現、技術について考えを深める。年鑑などから、グラフィックデザインの時代による変遷や、今日的なグラフィックデザインの在りようを感受する。
評価方法	レポート提出、成果物、企画・提案、プレゼンテーションなどによる総合で評価する。 課題の未提出は評価不能のためE評価になる。また、出席が10回を満たない場合もE評価とする。
指導方法	各回、進めてきた研究や制作物について個別に質疑応答しフィードバックを行う。最終成果物のプレゼンテーションとフィードバック、展示を行う場合もある。
使用テキスト	適時指示する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	・クロッキー帳、筆記用具。ノートPC、iPadの機材は適宜。
実習費	制作にかかわる材料費、交通費等は実費
その他	・原則、履修者は、2年次後期に実施した個別面談 (ゼミ仮配当) を行ったもののみとする。 ・学外演習の際の交通費は自己負担とする。

科目名称	都市空間グラフィックス演習			授業コード	10054513
担当教員	高 台泳				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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
使用するアプリ等	
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）	これまで養ってきた様々なデザインスキルと感性をもとに制作を行うことで、デザイナーに必要な発想力・表現力に更なる磨きをかける。テーマの設定・制作・発表までの一連のプロセスを通して、自分自身に合った表現力と応用力、体系的なデザインの企画力と提案力、プレゼンテーション力を身につける。
授業計画の概要	ビジュアルデザインの主な要素である「文字」「ロゴ」「シンボル」「グラフィック」等を中心に、自らテーマを設定・企画し、プロジェクトを進める。デザインの参加事例を多く閲覧し、分析を行う。ビジュアルデザインと社会との関連性を意識しながら、様々な実例の収集調査を行い、プレゼンテーションする。
授業計画	01：オリエンテーション 02：課題1のテーマ検討 03：テーマ決定と関連資料の分析 04：制作1-1：表現の方向性の検討 05：制作1-2：表現要素の検討 06：制作1-3：表現内容の検討 07：制作1の仕上げと完成 08：制作1の発表と講評 09：課題2のテーマ検討 10：テーマ決定と関連資料の分析 11：制作2-1：表現の方向性の検討 12：制作2-2：表現要素の検討 13：制作2-3：表現内容の検討 14：制作2の仕上げと完成 15：制作2の発表と講評
実務経験のある教員	ロゴ・サイン・ポスターなどグラフィックデザインにおける実務経験を持つ教員が、都市空間グラフィックスの制作に必要なデザイン要素と制作プロセス等について、具体的な事例を用いながら講義と指導を行う。
授業時間外学習	テーマを自ら設定し、制作プロセスと方法を自ら企画することが本授業のベースとなるため、あらかじめ考えておくこと。 普段から様々なデザイン作例を収集し、自分自身の見解をまとめてみる。
評価方法	制作プロセス（50%）、制作結果物（50%）で総合的に評価する。 各自の個性と制作スタイルを考慮するが、既定の目標に到達できなかった場合は評価に反映する。
指導方法	教員と学生が共に話し合い、考えながら制作を進めて行く。 提出物について講評会を行い、全員の意見と感想を共有する。
使用テキスト	制作テーマと内容に合わせて適宜資料を用意する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	個人用ノート PC、またはグラフィック制作ができるタブレット PC を持っている場合は、その使用を推奨する。
実習費	
その他	原則、履修は2年次後期に実施した個別面談（ゼミ仮配当）を行ったもののみとする。

科目名称	エディトリアルデザイン演習 ①			授業コード	10154531
担当教員	萩原 こまき				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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	
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)	①「ビジュアルデザインAⅠ」「ビジュアルデザインAⅡ」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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：オリエンテーション／履修生各人の制作内容の確認 2：テーマの設定 3：リサーチ(取材、資料収集) 4：ワークフローの作成 5：「イメージ」の渉猟と「テキスト」の生産 6：「イメージ」と「テキスト」の連動 7：判型・フォーマットの設定 8：プリントアウトでの確認 9：素材をイメージする 10：図版データの調整 11：製本方法を考える 12：面付 13：作品制作+ディスカッション 14：しあげ+ディスカッション 15：プレゼンテーションと講評
実務経験のある教員	印刷会社でのデザイン実務経験を活かし、文字や図版、紙や印刷を通して、イメージをかたちにするための技術指導を行なっている。
授業時間外学習	ゼミ形式のため指導教員と相談しながら進める。 「DTP基礎Ⅰ」「DTP基礎Ⅱ」「ビジュアルデザインAⅠ」「ビジュアルデザインAⅡ」などで習得したDTP技術の復習と知識の再確認。
評価方法	課題におけるワークフローの設定と実施・制作スタディ・最終成果物 以上を総合的に判断して評価する。
指導方法	各人が設定したワークフローに沿って課題の進捗を確認し、授業内にフィードバックをおこなう。
使用テキスト	オリジナルのテキストを適宜配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	本の制作に伴い、紙などの材料は各人で手配すること。
その他	原則、履修者は、2年次後期に実施した個別面談(ゼミ仮配当)を行ったもののみとする。

科目名称	エディトリアルデザイン演習 ②		授業コード	10254531	
担当教員	秋山 伸				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	混合授業（ただし基本は対面とする）
使用するアプリ等	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）	①収録内容の特徴を活かし、社会の伝えるべき対象へと明確に伝えるための出版企画を考えられる。②企画に沿った、素材集めと編集ができるようになる。③企画に沿った本の仕様や形態を考えられる。④本の最終的な印刷表現や形態表現を見据えながら、的確なレイアウトとタイポグラフィーができる。④身近な技術を自由に再配置して、生産＝印刷・製本ができる。⑤継続的な制作活動を行うための印刷や製本の環境づくりができる。
授業計画の概要	出版活動を模した一連の実技行程を行います。まず、本を現実社会の構成要素と位置づけ、他者による具体的な内容を、社会的な目的を持った出版物として成立させる企画を立てるために、ディスカッションとリサーチと編集を行います。それと並行して、より実践的な基礎造形とタイポグラフィーのトレーニングを行います。培われた基礎造形技能をもって、本のレイアウト（視覚的側面）とモックアップ検討（物理的側面）を並行して行います。それらが完成したところで、展示と講習会を行います。その後はコラボ制作と自由制作。その後は自分の作品を社会へと結びつけるポートフォリオを企画デザインします。単一の完成作品だけではなく、一連の本づくりのプロセスへの関与の仕方も評価します。
授業計画	1：オリエンテーション／出版企画の作り方、基礎造形のトレーニング 2：出版企画ディスカッション—内容・形態、基礎タイポグラフィーのトレーニング① 3：出版企画ディスカッション—編集・デザイン・経費算出・生産計画、基礎タイポグラフィーのトレーニング② 4：リサーチ報告、素材検討、基礎タイポグラフィーのトレーニング③ 5：編集、デザインフォーマット検討、基礎タイポグラフィーのトレーニング④ 6：印刷テスト、モックアップ検討、基礎タイポグラフィーのトレーニング⑤ 7：レイアウト作業—プレゼンテーションとディスカッション 8：印刷・製本 9：サンプル完成、展示構成 10：自由制作／コラボ 11：自由制作／コラボ 12：自由制作／コラボ 13：ポートフォリオ編集 14：ポートフォリオ編集 15：ポートフォリオ印刷製本
実務経験のある教員	フリーランスのデザイナー、パブリッシャーとしての実務経験を活かし、企画から編集・デザイン、そして生産・販売までの一連のプロセスに関する初歩的な知識・技能を伝える。
授業時間外学習	リサーチや素材収集、そして配布や販売や展示などの社会還元活動は、教室ではできないので、授業時間外に各自が進めて、その結果を授業で報告し、教員と他の受講者とともにディスカッションする。
評価方法	以下の4つの観点で評価する。 ・企画の有益・有効性。 ・成果物単体の完成度。 ・プレゼンテーションの完成度。 ・行程全体を通じた積極性と合理性。
指導方法	印刷テストやモックアップ検討、印刷製本作業等、モノを介した検討・作業以外は、授業時間内の遠隔フィードバックを行うことがあるが、基本的にゼミ室での対面フィードバックを行う。
使用テキスト	オリジナルの教材を適宜配布する。
参考テキスト・URL	http://c-ab-a.net/
各自準備物	自作のための紙や製本資材などは、基本的に各自が用意する。
実習費	各自が自分の用意できる予算に応じて、制作の素材や制作部数を決定する。
その他	原則、履修は2年次後期に実施した個別面談（ゼミ仮配当）を行ったもののみとする。

科目名称	エディトリアルデザイン演習 ③			授業コード	10354531
担当教員	黄 國賓				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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	
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）	①「Web・電子書籍基礎」「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。
授業計画の概要	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Web・電子書籍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。
授業計画	1：オリエンテーション／紙としての「本」。電子としての「本」。 2：電子媒体の表現におけるコンテンツ編集練習Ⅰ（レスポンシブWebデザイン） 3：電子媒体の表現におけるコンテンツ編集練習Ⅱ（テキスト、色とレイアウト） 4：電子媒体の表現におけるコンテンツ編集練習Ⅲ（画像、映像とウィジェットライブラリの応用…） 5：リサーチⅠ（取材、資料収集） 6：リサーチⅡ（取材、資料収集） 7：編集会議（中間報告+国内外作品分析） 8：作品制作+ディスカッションⅠ（スケッチ作成） 9：作品制作+ディスカッションⅡ（レイアウト決定） 10：作品制作+ディスカッションⅢ（フォント・配色決定） 11：作品制作+ディスカッションⅣ（作品検討） 12：作品制作+ディスカッションⅤ（作品修正） 13：作品制作+ディスカッションⅥ（データ整理） 14：データアップロード+プレビュー（作品提出） 15：発表／講評
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、現代の情報社会に求められている電子媒体のコンテンツ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	ゼミ形式のため指導教員と相談しながら進める。 「Web・電子書籍基礎」「ビジュアルデザインA」で学習した技術の復習と知識の再確認。
評価方法	課題制作の以下の点について重点的に判断材料とする。 「設定したテーマの解釈と知識」「制作過程における技術」「プレゼンテーションの内容」「提出された作品の質」以上を総合的に判断して評価する。
指導方法	全課題に対するフィードバックは授業中に講評を行う予定。
使用テキスト	随時プリントを配布
参考テキスト・URL	適宜配布、参考URLは随時に情報を提供する。
各自準備物	記録メディア（USBメモリなど） Adobe IDとパスワード
実習費	特になし
その他	原則、履修者は、2年次後期に実施した個別面談（ゼミ仮配当）を行ったもののみとする。

科目名称	Web・電子書籍演習		授業コード	10054532	
担当教員	黄 國賓				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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
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）	①「ビジュアルデザインⅡ」「Web・電子書籍基礎」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。
授業計画の概要	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Web・電子書籍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。
授業計画	1：オリエンテーション／紙としての「本」、電子としての「本」。 2：電子媒体の表現におけるコンテンツ編集練習Ⅰ（レスポンシブWebデザイン） 3：電子媒体の表現におけるコンテンツ編集練習Ⅱ（テキスト、色とレイアウト） 4：電子媒体の表現におけるコンテンツ編集練習Ⅲ（画像、映像とウィジェットライブラリの応用…） 5：リサーチⅠ（取材、資料収集） 6：リサーチⅡ（取材、資料収集） 7：編集会議（中間報告+国内外作品分析） 8：作品制作+ディスカッションⅠ（スケッチ作成） 9：作品制作+ディスカッションⅡ（レイアウト決定） 10：作品制作+ディスカッションⅢ（フォント・配色決定） 11：作品制作+ディスカッションⅣ（作品検討） 12：作品制作+ディスカッションⅤ（作品修正） 13：作品制作+ディスカッションⅥ（データ整理） 14：データアップロード+プレビュー（作品提出） 15：発表／講評
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、現代の情報社会に求められている電子媒体のコンテンツ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	ゼミ形式のため指導教員と相談しながら進める。 「ビジュアルデザインⅡ」「Web・電子書籍基礎」で学習した技術の復習と知識の再確認。
評価方法	課題制作の以下の点について重点的に判断材料とする。 「設定したテーマの解釈と知識」「制作過程における技術」「プレゼンテーションの内容」「提出された作品の質」以上を総合的に判断して評価する。
指導方法	全課題に対するフィードバックは授業中に講評を行う予定。
使用テキスト	随時プリントを配布
参考テキスト・URL	適宜配布、参考URLは随時に情報を提供する。
各自準備物	記録メディア（USBメモリなど） Adobe IDとパスワード
実習費	特になし
その他	原則、履修者は、2年次後期に実施した個別面談（ゼミ仮配当）を行ったもののみとする。

科目名称	Web・モーショングラフィックス演習		授業コード	10054552	
担当教員	榮元 正博				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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
使用するアプリ等	TouchDesigner
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）	プログラミングによるビジュアル表現を学び、多様化する実空間と映像メディアのインタラクションを取り扱う技術を習得する。
授業計画の概要	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センシングデータ、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。
授業計画	1：オリエンテーション映像・運動・アルゴリズム 2：ビジュアルプログラミング入門 1_導入と基本操作 3：ビジュアルプログラミング入門 2_画像合成 4：ビジュアルプログラミング入門 3_数値データを使う 5：ビジュアルプログラミング入門 4_3D プログラミング 6：ビジュアルプログラミング入門 5_3D レンダリング 7：音響情報のビジュアライズ 1_入力と解析 8：音響情報のビジュアライズ 2_音響の可視化 9：インタラクティブデザイン 1_スマートフォンとの連携 OSC の利用 10：インタラクティブデザイン 2_センサーデバイスとの連携 Leap Motion 11：ビジュアルプログラミング応用 1_シェーダーを使った表現 12：ビジュアルプログラミング応用 2_シェーダーを使った表現 13：課題製作 1_プロジェクションマッピング 14：課題製作 2_プロジェクションマッピング 15：講評会
実務経験のある教員	
授業時間外学習	Web サイト、映画、メディア・アートなど積極的によく鑑賞し、さまざまなメディアに見られる新しい表現に注目しておく。 また、授業内で次回のための準備を指示する。
評価方法	提出された課題、発表内容によって評価する。
指導方法	各課題に対する講評、アドバイス等は講評会にて行う。
使用テキスト	適宜、プリント、データを配布
参考テキスト・URL	松山 周平 (著), 松波 直秀 (著), サムワズガーデン (編集), ベン・ヴォイト (監修) 『Visual Thinking with TouchDesigner プロが選ぶリアルタイムレンダリング&プロトタイピングの極意』
各自準備物	ノート PC ・記録メディア (USB メモリ、外付け HDD など)
実習費	ありません。
その他	原則、履修者は、2 年次後期に実施した個別面談（ゼミ仮担当）を行ったもののみとする。

科目名称	イラストレーション演習		授業コード	10054571	
担当教員	寺門 孝之	永井 健一			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	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 ※ただし遠隔対応が必須と判断された場合には事前に通知の上、それに応じることとする。
使用するアプリ等	microsoft 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）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：概論 2：自由作品の合評、各学生のテーマ確認 3：自由作品の合評、共通テーマに基づく即興イラストレーション 4：自由作品の合評、職業としてのイラストレーション技法について 5：自由作品の合評、形式と内容の関係性 6：自由作品の合評、デッサン（クロッキー）復習 7：自由作品の合評、風景とは？ 8：自由作品の合評、オブジェの魅力 9：自由作品の合評、顔の魅力 10：課題作品の合評、文学とイマジネーション 11：自由作品の合評、言葉とイマジネーション 12：自由作品の合評、ファッションと人体表現 13：風景写生と合評 14：自由作品の合評、キャラクターの可能性 15：自由作品の合評、コミックイラストレーションとの対照 ※内容・順序は履修学生に応じて適宜変更されることがある。
実務経験のある教員	長年にわたり、広告・書籍装画・絵本・ライブペインティング・展覧会などの領域において第一線で活動をつづける実務経験者が、画材の選択、主題への取材方法や制作の過程、創作の姿勢などの関する、極めて具体的な指導を行なう。
授業時間外学習	ゼミでは主体性を最も重要視し、全てにおいて積極的な取り組みを求める。
評価方法	授業内で適宜課される課題、自主制作成果物の発表、制作の過程などを総合的に評価する。
指導方法	合評および個人面談、レポートへの赤字入れ返却によりフィードバックを行う。
使用テキスト	特に無し。
参考テキスト・URL	適宜紹介する。
各自準備物	作品を3点以上、及びポートフォリオを初回授業時に持参すること。 それ以降の授業時に持参する自由作品については、先立つ各回授業で指示をする。
実習費	作品制作にかかる費用は全て個人負担。
その他	・原則、履修者は、2年次後期に実施した個人面談（ゼミ仮配当）に参加したものとみなす。 ・初回授業に持参する作品について、オリエンテーションで指示をする。

科目名称	イラストレーション・ビジュアルアート演習			授業コード	10054572
担当教員	廣中 薫				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	混合授業(対面+リアルタイム)
使用するアプリ等	Teams, Forms. をメイン使用。 その他、Class Note, Zoom, IGTV など活用。
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)	現代的ビジュアルアーティストとしての表現力・コミュニケーション能力・ポジティブな姿勢を養う。協同制作を実践し、現代メディアを駆使し発信していく。
授業計画の概要	個性的な表現方法へと繋がる、基礎訓練・日常的観察眼を養う。多様なアート・イベント体験を通し、ゲーム的に楽しみながらリアルな表現思考と工夫を積み重ね、自分の領域を超えて、新たな自分領域を発見していく。
授業計画	1: オリエンテーション 2: 制作: 観察とイメージする 3: 制作: 発見する 4: 制作: アイデア 5: 制作: テーマ 6: 自由制作 7: 講評会 1 プレゼンテーション~展示(迄) 8: 制作: 画材研究 9: 展示実習 1: 空間観察 10: 展示実習 2: 構成 11: 制作 12: 自由制作 13: 自由制作 14: 講評会 2 プレゼンテーション~展示迄 15: 制作: まとめ課題 *授業内容について/必要状況に応じて変更有。
実務経験のある教員	あらゆるニーズに合わせたイラストレーション・ビジュアルアートの制作。(壁画制作での街の活性化活動/ディスプレイ・撮影・TV 舞台美術/ポスター・広告・音楽ジャケット・書籍カバー/グッズ製品。など)
授業時間外学習	自分らしい趣味を持つ。リアルな感動体験を重ねる。(クリエイティブの元としての取り組み。自身の世界観を育てる。) スクラップブック制作。
評価方法	課題提出・成果物・取り組む姿勢などによる、総合的評価。
指導方法	講評会・個人指導・作品鑑賞会などより フィールドバックを行う。
使用テキスト	適宜に資料提示する。
参考テキスト・URL	適宜に提示・紹介する。
各自準備物	適宜、掲示板・Teams 等により連絡。
実習費	一部を除き、材料費は自己負担とする。 *壁画実習に関しては、一部提供有。(画材・作業着等)
その他	・ 授業の開始時間迄に要・制作準備(作業着など)。 ・ 恒例の学外活動を実施。/アート・イベント、展覧会開催、美術館鑑賞、スケッチ、他。 ・ 出席 10 回以下、課題提出が 3 分の 2 以下、については E 評価とする。 ・ 原則、履修は 2 年次後期に実施した個別面談(ゼミ仮配当)を行ったもののみとする。

科目名称	絵本創作演習		授業コード	10054592	
担当教員	久本 直子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	混合授業（対面とリアルタイムの両方）
使用するアプリ等	Teams アプリが利用できる端末
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）	絵本やイラストレーションに関する基礎の知識を学び、読み手でなく作り手として意図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、より豊かで奥深い、ビビッドな表現ができるようになる。
授業計画の概要	表現とは何か、意図とは？から始まり、絵本やイラストレーションを制作するにおいて最低知っておきたい知識の習得や、より奥深い人の心に届く表現、または連続した絵としての制作を体験する。資料研究の重要性を学び、オリジナルの絵本やイラストレーションを通し想いをこめて作ることや自ら外へ発信する表現するツールを使う事の大切さを含め、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。
授業計画	1：プランニングと課題 2：課題調査と課題発表 3：制作A設定した文章への作画 4：制作A合評 5：制作Bストーリー・イラスト制作 6：制作B合評 7：色の効果・色彩心理学・表現と技法 8：制作C色や線からストーリーを生み出す 9：制作D-客観性とメディア メディアによる表現の差異 10：制作D中間制作準備1 11：制作D中間制作準備2 12：合評 13：制作D-2オリジナル絵本制作1 14：制作D-2オリジナル絵本制作2 15：制作D-2オリジナル絵本制作3
実務経験のある教員	書籍や雑誌等で絵本、物語の制作に携わった経験から、絵本を知り、ルールの理由を知り、背景を知ることによってその力を確信していく授業を行う。
授業時間外学習	課題に対する制作、資料の収集、図書館、書店でのリサーチなど 各回で出題された課題のため制作時間等が授業外でも必要となる
評価方法	毎回必要な授業が行われるため、授業の内容の理解度と習熟度に加え、必要な技術や知識の理解度について評価する。また課題提出は必須であり、最終的にはその内容が大きな評価対象となる。 提出物を提出しない場合、および出席回数が10回に満たない場合はE評価とする。
指導方法	各課題ごとの合評、進捗チェックによる指導を行う。 遠隔授業時には随時授業外でも Teams の質問チャンネルで質問を受け付ける。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	授業毎に掲示または告知する。
各自準備物	毎回ごとに指示をする。
実習費	実習費は発生しない。画材費等消耗品は自分自身で調べ選ぶ学びも含めて自己負担。
その他	・原則、履修者は、2年次後期に実施した個別面談（ゼミ仮配当）を行ったもののみとする。