

科目名称	学科入門セミナー (V)		授業コード	10319982	
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	1	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面。(止むを得ない社会状況となった場合、遠隔となる場合がある。)
使用するアプリ等	microsoft Teams
履修制限等	22V生および編転入生限定。(ただし、入学以来やむを得ない事情で休学となった副学生を含む。)
授業の目的と到達目標 (学習成果)	1年次生を対象に、学内外でビジュアルデザイン について考え、さらにグループによる活動を通じて、教員および学生どうしの相互交流をはかる。学生どうしの交流が深まるとともに、ビジュアルデザイン について考えるきっかけを得る。
授業計画の概要	学生はグループに分かれ、学科から設定された課題をもとに、グループ内で独自のテーマを定め、企画・計画をし、研究を進める。決められた形式で、グループごとの発表をし、学科教員全員による講評を受ける。その後、個人毎にレポートを作成する。課題は、今後、ビジュアルデザイン を学んでいくにあたり、基盤となる内容とする。
授業計画	1~2: オリエンテーション/グループ設定/自己紹介 3~4: 課題・グループテーマの設定 5~6: 調査(1) 7~8: 整理 9~10: 調査(2) 11~12: 発表準備 13~15: 発表会/レポート作成 ※各回の内容、課題、進行についての詳細・シラバスの変更事項については初回オリエンテーションで説明する。
実務経験のある教員	ビジュアルデザイン 各領域に関する豊富な実務経験を有する専任教員による指導とフィードバック。
授業時間外学習	設定された課題に即して、ビジュアルデザイン に関する興味・意識を高め、資料などに当たること。
評価方法	発表会での成果発表、提出したレポートにより評価する。
指導方法	グループワーク時に担当教員から助言。随時相談の機会を設ける。発表会では学科教員による講評コメントにより指導する。
使用テキスト	特になし。
参考テキスト・URL	必要に応じて随時、指示をする。または印刷物として配布する。
各自準備物	授業内に随時指示する。
実習費	一部は大学から支給。
その他	「選択」科目ではあるが、新入生・編転入生・1年次からの復学生は全員履修すること。

科目名称	デジタル表現Ⅱ ①	授業コード	20154342		
担当教員	掲磨 紀彦				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	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	対面授業
使用するアプリ等	Teams、Forms
履修制限等	V生限定、上限 20 名、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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を確立する。
授業計画の概要	「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。
授業計画	1：オリエンテーション Illustrator、Photoshop の基礎 2：誌面設計①演習 3：誌面設計②制作 4：ロゴタイプ・マーク①アイデアと構想 5：ロゴタイプ・マーク②制作 6：名刺の制作①アイデアと構想 7：名刺の制作②レイアウト 8：文字とグラフィック①アイデアと構想 9：文字とグラフィック②制作 10：文字とグラフィック言葉を組む①アイデアと構想 11：文字とグラフィック言葉を組む②制作 12：文字とグラフィック言葉を組む③プレゼンテーションと講評 13：リ・デザイン①アイデアとコンセプト 14：リ・デザイン②制作 15：リ・デザイン③プレゼンテーションと講評
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）、表現力（豊かな表現で作品を完成させる力）、プレゼンテーション力（作品の魅力を伝える力）、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	必要なプリント、データを随時配布する。
参考テキスト・URL	
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）、プラスチック定規、カッターナイフ、紙用スティックのり
実習費	
その他	デジタル表現Ⅰの履修を前提としている。予備調査をもとに希望するクラスに別れて履修登録をおこなうが、人数の偏りやパソコン台数を超える希望者数となった場合は抽選や振り分けをおこなうことがある。課題量が多いため、他の実習科目と同時に履修する場合はその点を考慮のうえ履修してください。履修希望者は予備調査を提出し、必ず初回授業に出席すること。予備調査で希望していない場合や初回に無断欠席した場合は履修できないことがあります。

科目名称	デジタル表現Ⅱ ②		授業コード	20254342	
担当教員	松本 朋子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	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	対面授業
使用するアプリ等	Teams、Forms
履修制限等	V生限定、上限 20 名、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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を確立する。
授業計画の概要	「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。
授業計画	1：オリエンテーション Illustrator、Photoshop の基礎 2：誌面設計①演習 3：誌面設計②制作 4：ロゴタイプ・マーク①アイデアと構想 5：ロゴタイプ・マーク②制作 6：名刺の制作①アイデアと構想 7：名刺の制作②レイアウト 8：文字とグラフィック①アイデアと構想 9：文字とグラフィック②制作 10：文字とグラフィック言葉を組む①アイデアと構想 11：文字とグラフィック言葉を組む②制作 12：文字とグラフィック言葉を組む③プレゼンテーションと講評 13：リ・デザイン①アイデアとコンセプト 14：リ・デザイン②制作 15：リ・デザイン③プレゼンテーションと講評
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）、表現力（豊かな表現で作品を完成させる力）、プレゼンテーション力（作品の魅力を伝える力）、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	必要なプリント、データを随時配布する。
参考テキスト・URL	
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）、プラスチック定規、カッターナイフ、紙用スティックのり
実習費	
その他	デジタル表現Ⅰの履修を前提としている。予備調査をもとに希望するクラスに別れて履修登録をおこなうが、人数の偏りやパソコン台数を超える希望者数となった場合は抽選や振り分けをおこなうことがある。課題量が多いため、他の実習科目と同時に履修する場合はその点を考慮のうえ履修してください。履修希望者は予備調査を提出し、必ず初回授業に出席すること。予備調査で希望していない場合や初回に無断欠席した場合は履修できないことがあります。

科目名称	Web 基礎 ①		授業コード	20134364	
担当教員	榮元 正博				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
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
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)	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。
授業計画の概要	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、身の回りの情報を整理して実際に 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、Facebook、Twitter といった SNS などの Web サービスの利用法など、今後インターネットを活用して制作するための基礎教養を身につける。
授業計画	1: オリエンテーション、Web 概論 2: HTML 入門-1 Dreamweaver の使い方、マークアップ、ハイパーリンクについて 3: HTML 入門-2 リスト、ブロック要素について 4: CSS 入門-1 情報をデザインする。色、フォントについて 5: CSS 入門-2 レイアウトを考える 1_フルスクリーンレイアウト 6: CSS 入門-3 レイアウトを考える 2_2段組みレイアウト 7: CSS 入門-4 さまざまなデバイス対応_レスポンシブ・デザイン 8: CSS 入門-5 レイアウトを考える 3_グリッドレイアウト 9: 外部メディアとの連携 10: CSS 入門-6 CSS フレームワークの活用 11: CSS 入門-7 CSS アニメーション 12: 課題製作: オリジナル Web サイト制作 13: 課題製作: カスタマイズ&テクニク1 14: 課題製作: カスタマイズ&テクニク2 15: 講評会
実務経験のある教員	
授業時間外学習	普段使用している Web サービスを「自分が作るとしたら」といった視点で考えておく。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	
各自準備物	記録メディア (USB メモリ、外付け HDD など)
実習費	
その他	

科目名称	Web 基礎 ②		授業コード	20234364	
担当教員	新川 直樹				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
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
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)	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。
授業計画の概要	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、身の回りの情報を整理して実際に 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、Facebook、Twitter といった SNS などの Web サービスの利用法など、今後インターネットを活用して制作するための基礎教養を身につける。
授業計画	1: オリエンテーション、Web 概論 2: HTML 入門-1 Dreamweaver の使い方、マークアップ、ハイパーリンクについて 3: HTML 入門-2 リスト、ブロック要素について 4: CSS 入門-1 情報をデザインする。色、フォントについて 5: CSS 入門-2 レイアウトを考える 1_フルスクリーンレイアウト 6: CSS 入門-3 レイアウトを考える 2_2段組みレイアウト 7: CSS 入門-4 さまざまなデバイス対応_レスポンシブ・デザイン 8: CSS 入門-5 レイアウトを考える 3_グリッドレイアウト 9: 外部メディアとの連携 10: CSS 入門-6 CSS フレームワークの活用 11: CSS 入門-7 CSS アニメーション 12: 課題製作: オリジナル Web サイト制作 13: 課題製作: カスタマイズ&テクニック1 14: 課題製作: カスタマイズ&テクニック2 15: 講評会
実務経験のある教員	
授業時間外学習	普段使用している Web サービスを「自分が作るとしたら」といった視点で考えておく。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	
各自準備物	記録メディア (USB メモリ、外付け HDD など)
実習費	
その他	

科目名称	DTP 基礎 ①	授業コード	20154355		
担当教員	萩原 こまさ				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
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	
履修制限等	V生限定/上限 20 名
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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である。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。
授業計画	<p>1：本を知る さまざまな本のカタチ/各部名称・製本・綴じ/用紙の規格寸法/ページと折り丁/面付け</p> <p>2：製図演習 三角定規の使い方/線分・用紙の中心の求め方/正方形・$\sqrt{2}$ 矩形・黄金矩形の描き方/本のサイズ</p> <p>3：文字の大きさを知る 本を構成する要素/文庫を比較する/文字の基準単位/字間と字送り/書籍用フォーマットを描く</p> <p>4：InDesign の初期設定 InDesign について/基本画面/初期設定/環境設定/マージン・段組による組版演習/レイアウトグリッドによる組版演習</p> <p>5：小説を組む レイアウトグリッドによる組版演習 (文字)</p> <p>6：小説を組む フォーマットの作成 (文字)</p> <p>7：複合する配置 1 マージン・段組による組版演習 (文字と図版)</p> <p>8：複合する配置 1 マージン・段組による組版演習 (文字と図版)</p> <p>9：複合する配置 2 情報紙の制作 (テーマの設定・情報の整理)</p> <p>10：複合する配置 2 情報紙の制作 (段組設定・レイアウト)</p> <p>11：複合する配置 2 講評会</p> <p>12：冊子をつくる 本文の組版設計</p> <p>13：冊子をつくる 扉・奥付の制作</p> <p>14：冊子をつくる 製本・紙について</p> <p>15：冊子をつくる 講評会</p>
実務経験のある教員	印刷会社での実務経験をもとに、紙や印刷に関する知識と活用方法、文字や図版のレイアウトなど、デザイン制作における技術指導をおこなう。
授業時間外学習	気になったデザインのさまざまな部位の寸法を計ってみてください。
評価方法	提出された課題、製作、レポート、発表内容によって総合評価する。
指導方法	課題の進捗を確認し、授業内に個別あるいは全体に向けてフィードバックをおこなう。
使用テキスト	適宜、プリントを配布
参考テキスト・URL	
各自準備物	記録メディア (USB メモリ、外付け HDD、SSD など)、60 度と 45 度の二つの三角定規、30cm 以上の直定規、計算機、カッター、カッターマット、その他にも授業内で指示する。
実習費	
その他	履修人数が上限を超えた場合は、抽選を行う場合がある。

科目名称	DTP 基礎 ②	授業コード	20254355		
担当教員	松本 朋子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
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	
履修制限等	V生限定/上限 20 名
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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である。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本の線を引くことから、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。
授業計画	<p>1：本を知る さまざまな本のカタチ/各部名称・製本・綴じ/用紙の規格寸法/ページと折り丁/面付け</p> <p>2：製図演習 三角定規の使い方/線分・用紙の中心の求め方/正方形・$\sqrt{2}$ 矩形・黄金矩形の描き方/本のサイズ</p> <p>3：文字の大きさを知る 本を構成する要素/文庫を比較する/文字の基準単位/字間と字送り/書籍用フォーマットを描く</p> <p>4：InDesign の初期設定 InDesign について/基本画面/初期設定/環境設定/マージン・段組による組版演習/レイアウトグリッドによる組版演習</p> <p>5：小説を組む レイアウトグリッドによる組版演習 (文字)</p> <p>6：小説を組む フォーマットの作成 (文字)</p> <p>7：複合する配置 1 マージン・段組による組版演習 (文字と図版)</p> <p>8：複合する配置 1 マージン・段組による組版演習 (文字と図版)</p> <p>9：複合する配置 2 情報紙の制作 (テーマの設定・情報の整理)</p> <p>10：複合する配置 2 情報紙の制作 (段組設定・レイアウト)</p> <p>11：複合する配置 2 講評会</p> <p>12：冊子をつくる 本文の組版設計</p> <p>13：冊子をつくる 扉・奥付の制作</p> <p>14：冊子をつくる 製本・紙について</p> <p>15：冊子をつくる 講評会</p>
実務経験のある教員	印刷会社での実務経験をもとに、紙や印刷に関する知識と活用方法、文字や図版のレイアウトなど、デザイン制作における技術指導をおこなう。
授業時間外学習	気になったデザインのさまざまな部位の寸法を計ってみてください。
評価方法	提出された課題、製作、レポート、発表内容によって総合評価する。
指導方法	課題の進捗を確認し、授業内に個別あるいは全体に向けてフィードバックをおこなう。
使用テキスト	適宜、プリントを配布
参考テキスト・URL	
各自準備物	記録メディア (USB メモリ、外付け HDD、SSD など)、60 度と 45 度の二つの三角定規、30cm 以上の直定規、計算機、カッター、カッターマット、その他にも授業内で指示する。
実習費	
その他	履修人数が上限を超えた場合は、抽選を行う場合がある。

科目名称	絵本論		授業コード	10051340	
担当教員	久本 直子				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
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	対面と遠隔（オンデマンド）
使用するアプリ等	Teams アプリを利用できる端末
履修制限等	V 生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	絵本とはどういったものを指すか、どういった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（調査）、グループワーク（発表・合評や読み聞かせ）を通して一方的ではなく、双方向的に認識を強め、考察できるようになる。作り手、読み手に立った絵本の良さを授業を通して実際に体験し、提案されたテーマについて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、理解できるようになる。言語（文章表現）を通してのコミュニケーション力を高め、自分の考えや思考を文字で表現できるようになる。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。
授業計画の概要	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おして考える力を通して、知識を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。
授業計画	1：絵本の現在とその存在について（今売れている絵本とロングセラーの絵本） 2：ロングセラー・売れている絵本を考察・分析する 3：ロングセラー・売れている絵本を考察・分析する 4：絵本は何を与え 何のために見るのか、そして描かれるのか 5：登場人物、舞台、展開 制作 対象年齢について 6：キャラクターデザインと絵本の主人公 7：人間、主人公の描写と 舞台としての絵本 8：絵本のフィールド 判型とストーリー 9：文字と絵の関係 文字の効果 10：考察（1）ことばの力 11：考察（2）絵の力 12：アニメーション・映像と絵本・漫画 13：様々な絵本 14：表紙の力 15：これからの絵本と展開、アイデアの探求
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、背景を知ることで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、図書館などでのリサーチなど授業準備として必要な学習が発生する。絵本を 10 冊以上読むこと。
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はレポートに反映されるため、授業でのレポート内容、提出された課題についてを評価する。 また課題提出は必須。課題に沿った内容である必要がある。 レポート等、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	・対面時には実際に持参した絵本をもとにテーマに沿った分析、調査を行い自分で考え理解を深められるようにし、毎時間短いレポート提出を行う。 ・オンデマンド配信日で、学生のよくできたレポート、または全員の作品に対してコメント、紹介する。 ・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	クロッキー帳。 その他、必要な場合に毎回指示する。
各自準備物	調査資料、画材、支持体、絵本など必要な場合に毎回指示する。
実習費	授業での実習日は発生しないが、画材費は自費。
その他	

科目名称	モーショングラフィックス基礎			授業コード	10055383
担当教員	榮元 正博				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
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
使用するアプリ等	Adobe Aftereffects
履修制限等	V生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。映像製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。
授業計画	1：オリエンテーション、映像サイズとフレームレート 2：ストップモーションアニメーション1 絵コンテの制作 3：ストップモーションアニメーション2 撮影と制作 4：動きを記述する1 キーフレームアニメーション 5：動きを記述する2 グラフエディター 6：モーション・タイポグラフィ 7：キャラクターアニメーション 8：3Dアニメーションとカメラワーク 9：実写の拡張1 合成とマスク 10：実写の拡張2 モーショントラッキング 11：エフェクトによる効果 12：エクスペリメンション 時間操作と自動化 13：映像表現の拡張 プロジェクション 14：映像編集について／制作 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・アートなどに見られる「動き」に注目し、それがなぜそのように動くのか常に考えておく。 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	特にありません。
各自準備物	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	

科目名称	DTP 実習		授業コード	10054632	
担当教員	萩原 こまさ				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	選択
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/20名上限
授業の目的と到達目標 (学習成果)	DTP デザインの基本原理を知り、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。
授業計画の概要	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読し、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。
授業計画	1：オリエンテーション 本の基本構造・サイズ・製本などの復習 2：デザインの構造を理解する InDesign の基本操作・指定紙を読み解く 3：ページの観察・実測・計算 4：ページを再現する 5：リ・デザイン (文学書) 縦組みのフォーマット設定 (制作) 6：リ・デザイン (文学書) 縦組みのフォーマット設定 (修正・ブラッシュアップ) 7：テキスト書式の階層構造と優先順位 8：表組とタブの機能 9：日本語組版設定 (横組) 文字詰めの設定 10：日本語組版 (横組) 段組みの設定 11：画像の補正やトリミング 12：情報紙 (図版と文字) テーマ設定・情報を整理する 13：情報紙 (図版と文字) ページネーション・段組・フォーマットの制作 14：情報紙 (図版と文字) 紙とプリントアウト 15：情報紙 (図版と文字) 講評会
実務経験のある教員	印刷会社での実務経験をもとに、紙や印刷に関する知識と活用方法、文字や図版のレイアウトなど、デザイン制作における技術指導をおこなう。
授業時間外学習	「DTP 基礎 I」の単位取得もしくは同程度の InDesign の操作を修得していること。
評価方法	提出された課題、発表内容によって総合評価する。
指導方法	課題の進捗を確認し、授業内に個別あるいは全体に向けてフィードバックをおこなう。
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	
各自準備物	記録メディア (USB メモリ、外付け HDD など)、30cm 以上の直定規、コンパス、計算機、カッター、カッターマット、その他にも授業内で指示する。
実習費	
その他	

科目名称	絵本制作基礎		授業コード	20054610	
担当教員	久本 直子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	混合授業（対面とオンデマンド・リアルタイムの両方）
使用するアプリ等	Teams アプリを利用できる端末
履修制限等	V生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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することで豊かな表現と心に届く表現を学ぶ。
授業計画	1：絵本とは 2：絵本ができるまで絵本の現場 3：制作A設定した文章への作画 4：制作A合評 5：制作Bストーリー制作 6：制作B 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-1 オリジナル絵本準備1 10：制作D-1 オリジナル絵本準備2 11：制作D-1 オリジナル絵本準備3 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、印刷用紙のリサーチ、スキャニング、文字レイアウト、印刷作業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。 総合評価（各回の課題提出状況 30%・最終提出物 70%）。 最終提出物（絵本）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。 出物を提出しない場合はE評価とする。
指導方法	各制作プロセスを説明し、実際の絵本を使用して分析、考察をする。その内容をフォームやコメントで回収し全員でみながら公表する。制作におけるチェックが必要な回の全体講評。最終完成絵本は全体へのフィードバックをTeamsのチャンネル（オンデマンド）1つ1つ作品講評を行う。
使用テキスト	授業毎に必要な場合は指示する。
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	授業毎に必要な場合は指示する。欠席した場合も前もって準備できるようにTeamsをチェックする。
実習費	授業での実習日は発生しないが、画材費は自費。
その他	課題数が多いので計画的な制作が必要。 グループで感想シェアリングなど、会話や対話、絵本読み聞かせなども実習に含まれる。

科目名称	パッケージデザイン I		授業コード	20054621	
担当教員	山地 良子	永田 麻美			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
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：1～15 回目（山地）、4 回目・10 回目（永田・山地） 但し 4 回目・10 回目の講義回は、遠隔/リアルタイム に変更の場合がある。
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	V 生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	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、加工方法等を知る。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知る。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。
授業計画の概要	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、形態と種類や印刷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を制作する。
授業計画	1：パッケージデザインについて オリエンテーション（山地） 2：課題.A モノと構造との関係 / 箱のパッケージ（山地） 3：課題.A アイデアスケッチ.1 & 進行チェック（山地） 4：講義「パッケージデザイン」（永田） 講評 & 質問（永田・山地） 5：課題.A アイデアスケッチ.2 & 進行チェック（山地） 6：課題.A 制作.1 & 進行チェック（山地） 7：課題.A コンセプトシート制作 & 進行チェック（山地） 8：課題.A プレゼンテーションと合評（山地） 9：課題.B ロゴとパッケージデザイン / 箱と軟包材のパッケージ（山地） 10：講義「パッケージデザイン」（永田） 講評 & 質問（永田・山地） 11：課題.B アイデアスケッチ.1 & 進行チェック（山地） 12：課題.B アイデアスケッチ.2 & 進行チェック（山地） 13：課題.B 制作.1 & 進行チェック（山地） 14：課題.B コンセプトシート制作 & 進行チェック（山地） 15：課題.B プレゼンテーションと合評（山地）
実務経験のある教員	パッケージデザインには、経験や専門の知識が必要であり、実践的内容が求められる。パッケージ、グラフィックデザイナーとしての実務経験をもとに、現場の視点を大切にした指導を行う。（山地） グローバル企業であるアルコール・飲料メーカーのインハウスデザイナーとしての専門性のある経験を活かし、飲料のパッケージデザインの知識や手法等について講義、講評する。（永田）
授業時間外学習	商品を販売する現場、EC サイトのリサーチ。
評価方法	2 つの課題に対する理解度、発想力、完成度。進行チェックの取り組みへの積極性を評価する。 出席が 10 回に満たない場合、課題を提出しない場合は評価対象外とする。
指導方法	授業中随時。プレゼンテーション時に採点、コメントする。
使用テキスト	適宜プリントを配布する。
参考テキスト・URL	Package Design Index 2020 Our Best Works（六耀社） 年鑑日本のパッケージデザイン（六耀社） 包む-日本の伝統パッケージ（BNN） 祝いのかたち 100 人のパッケージデザイナー（六耀社） 創作ニッポンのお土産 100 人のパッケージデザイナー（六耀社） 箱のデザイン（BNN） 箱の本（BNN） PACKAGE AND STRUCTURE（美術出版社）
各自準備物	事前に授業内で告知する。 各自、作業に必要な道具一式（使用用紙や他の素材、定規、カッターナイフ等）
実習費	
その他	

科目名称	タイポグラフィ		授業コード	20054382	
担当教員	秋山 伸	木村 稔将			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	基本的に対面とする。講義は、コンピュータ室のプロジェクションで行う。制作は、コンピュータ室でおこなう。制作チェックは、コンピュータの画面やプリントアウトを前に、対話をとおして行う。
使用するアプリ等	インデザインを基本とする。
履修制限等	V生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	タイポグラフィの基礎的な技術を習得する。
授業計画の概要	ビジュアルデザインの具体的な伝達内容は「文字」が担っている。現代社会の大量かつ高速な情報の流通において、(手書き文字ではなく)可読性と複製性に優れた「活字=タイプ」の介在が不可欠である。タイポグラフィはその活字の造形術である。この科目ではタイポグラフィの基礎的な技術を習得する。ポスターや書籍などの制作物の全体を構想後、細部としての文字に意識を向けるのが、学科専門課程おけるこれまでの実習課題での方法であったが、ここでは伝達内容を直接担う文字という細部から制作物全体へと造形を発展させるような制作態度を養う。技術の体系は大きく日本語と英語（または欧州圏の言語）に分かれる。後者の指導は主に外部講師が担当する。
授業計画	1：講義：概論——タイポグラフィの領域、アプリケーションの説明（秋山、木村） 2：講義・演習：英語——基本ルールに関する講義：単語の調整：サンセリフ、セリフ（木村） 3：講義・演習：日本語——基本ルールに関する講義：単語の調整、行の調整（挿入英数字）、縦組／横組（秋山） 4：演習：バイリンガル——名刺の制作（秋山、木村） 5：演習：バイリンガル——名刺の制作と講評（秋山、木村） 6：演習：英語——課題制作「A3ポスターとして、書体見本（Specimen）を作成する」（木村） 7：演習：英語——同上チェック（木村） 8：演習：英語——同上チェック（木村） 9：演習：英語——講評会（秋山、木村） 10：講義・演習：日本語——段の調整と組版の規則（秋山） 11：講義・演習：日本語——活字系書籍の版面設計、グリッド・システムを用いた版面設計（秋山） 12：演習：バイリンガル——課題制作「グリッド・システムを用いた誌面デザイン」（秋山） 13：演習：バイリンガル——同上チェック（秋山） 14：演習：バイリンガル——同上チェック（秋山） 15：演習：バイリンガル——講評会（秋山）
実務経験のある教員	秋山伸、木村稔将：ともに、イヤブック、広報誌、展覧会グラフィック、書籍、カタログ、写真集、アートブック、施設VI、ブランドロゴ等の実務経験が豊富であり、特に絵画的なアプローチよりもタイポグラフィ的なアプローチでデザインの実践を継続してきた。ここでは、歴史や理論よりも実践性を視野に入れた基礎技能を習得することを目指す。
授業時間外学習	なるべくインデザインの文字設定について勉強しておく。 日常生活で目にする文字や言葉を観察する。 自分の好きな書体（かたち、名前）を探す。
評価方法	授業中の進捗共有具合、成果物。出席が11回に満たない場合は評価対象外とする。
指導方法	授業中に学生と共に考え、随時コメントする。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	エミール・ルーダー 『タイポグラフィ - タイポグラフィ的造形の手引き』 ボーンデジタル ヘルムート・シュミット 『タイポグラフィ・トゥデイ』 誠文堂新光社 小泉均 『タイポグラフィ・ハンドブック』 研究社
各自準備物	筆記用具、定規（30cm以上）、カッターなど、基本文具は毎回持ってくる。
実習費	基本的に学科内の普通紙のプリントアウトで課題制作・課題提出を行い、費用はかからない。 ただし、課題制作において、自主的に特別な紙や印刷技法などのプレゼンテーションを行うことも可能とする。 その場合、費用は自己負担となる。
その他	定員は20名。授業概要の説明や人数調整を行うため、初回授業に必ず出席すること。

科目名称	広告・企画デザイン	授業コード	20055441		
担当教員	かわい ひろゆき	星加 ルリコ、横山 剛			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
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）	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）を体験的かつ実践的に学び、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（マーケティング）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。
授業計画の概要	神戸市にある企業の協力ののもとに課題を設定し、企業の担当者からオリエンテーションを受け、商品企画やイベント企画を考え、企業にプレゼンテーションする。 授業は第1課題、第2課題と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。 課題のオリエンテーション、中間チェック、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。
授業計画	1：広告・企画デザインとは、第1課題オリエンテーション（かわい） 2：情報収集、情報分析（かわい） 3：アイデア出し、企画立案、デザインワーク（かわい・星加） 4：プレゼンテーション準備（かわい） 5：第1課題プレゼンテーション、フィードバック（かわい・星加） 6：第2課題オリエンテーション（かわい・横山） 7：情報収集、現地調査、情報分析（かわい・星加） 8：アイデア出しとブレインストーミング（かわい） 9：企画立案（かわい・星加） 10：企画案のブラッシュアップ（かわい・星加） 11：デザインワーク（かわい） 12：パワーポイントと企画書制作（かわい・星加） 13：説得のためのプレゼンテーション手法（かわい） 14：第2課題プレゼンテーションとフィードバック（かわい・横山・星加） 15：振り返りとまとめ（かわい・星加）
実務経験のある教員	かわいひろゆき（大手広告代理店にてアートディレクターとして勤務） 星加ルリコ（企画会社を運営し企画プランニングおよびブランディングをおこなう） 横山剛（メディア関係やラジオ局など5社を運営。マーケティングが専門） 上記担当教員それぞれの実務経験を活かし、広告・企画に必要な知識と実践的な制作方法について具体的にわかりやすく指導する。
授業時間外学習	毎回の授業内容の要点を整理し、企画がつくられていくプロセスの理解を深める。 既存の売れている商品や人気のイベントなどについて、その理由や客層について考察してみる。
評価方法	最終成果物（企画内容）40%、各プロセスの習熟度40%、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	第1課題第2課題のプレゼンテーションで企画内容と制作プロセスについて講評し、最終回では授業全体の振り返りをおこない、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	『アイデアのつくり方』ジェームズ・W・ヤング著、『佐藤可士和のクリエイティブシンキング』佐藤可士和著
各自準備物	アイデアスケッチ用のクロッキー帳（初回授業で具体的に指示）
実習費	企画内容によりサンプル制作をおこなう場合の材料費は自己負担。現地調査の交通費は自己負担。
その他	

科目名称	モーショングラフィックス実習			授業コード	10055481
担当教員	谷口 正博				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面を基本とする。 状況に応じて遠隔授業対応を行う。
使用するアプリ等	Google (Drive、Meet、Classroom)
履修制限等	教室機材の都合により 20 名程度を履修上限とし、超過する場合には抽選を行います。(V 生優先)
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。 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践できる。 デジタルサイネージ・DOOH 等、新分野への展開を想定した企画構想提案ができる。
授業計画の概要	現在急速に普及しているデジタルサイネージ・DOOH 分野は、高輝度プロジェクター投影、LED 薄型可変ディスプレイ、e ペーパーなどの技術革新に後押しされ、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。 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。
授業計画	1：動いてみえるイメージ目で見てることと想い描くこと。 2：時間を持つメディア「映像」AdobeAfterEffects によるモーション作成 3：モノを動かす。矩形アニメーション1キーフレームの概念 4：モノを動かす。矩形アニメーション2物理法則に沿ったモーション作成 5：文字を動かす。モーションタイポグラフィ1 6：文字を動かす。モーションタイポグラフィ2 7：サインを動かす。デジタルサイネージと DOOH 1 AdobeIllustrator との連携 8：サインを動かす。デジタルサイネージと DOOH 2 9：図形アニメーションの探求1 3D表現 10：図形アニメーションの探求2 プログラミングによるジェネレーティブイメージ・エフェクトを使用したモーショングラフィックス 11：音と映像の関係1 インタラクティブモーションイメージの作成 12：音と映像の関係2 ビジュアルミュージック 13：モーショングラフィックスの展開1 14：モーショングラフィックスの展開2 15：全体合評
実務経験のある教員	映像制作会社役員として、コンテンツ、サイネージの企画制作経験を活かし、TV、インターネット広告といった従来型メディアから、ATM、自動販売機、レジカウンターなどの複合情報ディスプレイをはじめとして電子化された屋外広告サイネージ・DOOH においてこれらの分野が構成されている要素を読み解き、本授業の本質となるインターフェースとしての「動く」イメージを作り上げていく際の基本を養う。
授業時間外学習	TV、ネットでの従来型映像コンテンツにとらわれず、生活空間に溢れる複合情報ディスプレイに映し出される内容を観察すること。
評価方法	技法習得課題評価 60%、課題作品評価 40% 欠席が5回以上の場合は、E評価とする。
指導方法	次回以降の配布資料データに、全体講評等を含め配布する。
使用テキスト	授業内でデータ配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	3 回目の授業時まで、1TB 以上のポータブル SSD (HDD) を用意すること。 初回授業時に改めて推奨機器の説明を行う。
実習費	
その他	

科目名称	Web・電子書籍基礎		授業コード	10055530	
担当教員	黄 國賓				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
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	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1: Adobe XD と UI デザイン 2: オブジェクトの作り方 3: ページレイアウトとリピートグリッド 4: テキストと画像の使用 5: グラフィックの使用 6: コンテンツとアセット 7: プロトタイプモードとインタラクション 8: 動くプロトタイプ 9: プロトタイプの共有 10: プロトタイピングとデータ管理 11: UI コンテンツデザイン制作 I 12: UI コンテンツデザイン制作 II 13: UI コンテンツデザイン制作 III 14: UI コンテンツデザイン制作 IV 15: プロトタイプ公開+合評
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、現代の情報社会における UI（ユーザインタフェース）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	Web サイト、電子メディアなどに関わる視覚表現を意識しながら積極的に考察を行うこと。
評価方法	課題の成果物、授業への取り組みを総合的に評価する。
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	適宜配布
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	欠席が5回以上の場合は評価対象外とする。

科目名称	Web・モーショングラフィックス実習		授業コード	20055540	
担当教員	黄 國賓	榮元 正博			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	選択
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	パソコンの数が限られているため、履修希望者の人数によって、抽選を行うことがある。
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. Web デザインにおける JavaScript について(榮元) 2. P5.js 入門 - 1 変数と繰り返し(榮元) 3. P5.js 入門 - 2 繰り返しと乱数(榮元) 4. P5.js 入門 - 3 アニメーションとベクトル(榮元) 5. P5.js 入門 - 4 音の視覚化 サウンドデータを扱う(榮元) 6. P5.js 入門 - 5 インタラクティブな仕組みを構築する(榮元) 7. P5.js 入門 - 6 インタラクティブ・Web アプリケーションの制作(榮元) 8:XD と UI デザイン(黄) 9:オブジェクトと曲線(黄) 10:テキストと画像の扱い(黄) 11:プロトタイピング(黄) 12:動くプロトタイプ(黄) 13:WEB のプロトタイプ作成(黄) 14:プロトタイプを公開する(黄) 15:発表/講評会(黄 + 榮元)
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 Web・モーショングラフィックスの基本的な知識と表現手法について具体的に指導する。
授業時間外学習	映画やアニメーション、電子媒体などに関わる視覚情報の表現手法を積極的に深く観察を行い、自己表現について考えを深める。
評価方法	「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」「出席率」などを総合的に判断して評価する。
指導方法	各課題に対するフィードバックは発表会に講評を行う予定。
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	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、外付け HDD など)、Adobe ID とパスワード、PC(なくても可)、タブレット端末(なくても可)
実習費	特になし
その他	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「モーショングラフィックス基礎」「Web・電子書籍基礎」を習得した方が望ましい。 2. 対面授業を遠隔授業(アルタイム授業)に変更になることもある。その際、Teams にて授業を実施する。

科目名称	ビジュアルアート実習		授業コード	10055550	
担当教員	廣中 薫	かわい ひろゆき			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

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)	「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。
授業計画の概要	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。(廣中) / 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。(かわい)
授業計画	1：ガイダンス/ディスカッション：自己分析とこれからの作品表現(構想) (廣中) 2：ムーブメント/内的表現の実験：私の心(葛藤)を描く (廣中) 3：コラボレーション/即興表現、協同で描く (廣中) 4：コラボレーション/即興表現、メディア(音楽)と共に描く (廣中) 5：ドローイング研究/身体とストローク(公開制作：ライブペイント) (廣中) 6：ドローイングとマチエール研究/多様な表現軸 (廣中) 7：アクション1：絵画空間。破壊表現と再生 (廣中) 8：アクション2：身体的表現。ストロークとスケール、線の実験 (廣中) 8：大画面制作/多様な素材、ペンキとスプレーペイント(公開制作：ライブペイント) (廣中) 9：インスタレーション/作品世界感の作り方、場との出会い (廣中) 10：中間合評 (廣中) 11：課題オリエンテーション/芸術祭とアート (かわい) 12：ダダ/既成概念とアート (かわい) 13：ポップアート/大衆消費社会とアート (かわい) 14：レディメイド/見立てとアート (かわい) 15：発表会と講評 (かわい) ※各内容は状況により変更・振替有り。
実務経験のある教員	担当2教員は、「アート」「イラストレーション」「ディレクション」「デザイン」「プランナー」「インデペンデント・キュレーター」専門家として、多様な長期経験による実践的技術。/アート活動での制作・進行方法、仕事の時間・予算・制作技術(プレゼン・リサーチ・画材など)方法について/幅広い実践的な指導を行う。専門家として、作品制作のみならず社会への提案と発信、未来への活動を試行している。
授業時間外学習	テーマに沿ったモチーフ素材・取材・画材研究など。(適宜、個別相談)/イベント・ライブ・展覧会鑑賞。自ら日常視点からメディア比較を行い、リアルな鑑賞体験を積み重ねる。/スクラップ・ブック(日常の何気ないイメージをメモ・視覚化)作成する。
評価方法	課題は全て提出することが前提である。加えて出席(10回以下はE評価)、プレゼンテーション、受講姿勢などからも評価。自主的な鑑賞レポート提出(展覧会)など、新たな表現方法へ、積極性を重視。
指導方法	制作過程での発表、各課題への作品講評会を通して、フィードバックを行なう。
使用テキスト	適宜、配布する。
参考テキスト・URL	適宜、授業内で資料を紹介。
各自準備物	適宜、掲示板等により連絡。
実習費	一部を除き、材料費は自己負担とする。
その他	・ 授業の開始時間迄に要・制作準備。 ・ 出席10回以下、課題提出が3分の2以下はE評価。

科目名称	都市空間グラフィックス論			授業コード	10055521
担当教員	高 台泳				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
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
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）	都市空間グラフィックスの意味や類型をはじめ、景観、社会、生活などに都市空間グラフィックスが与える影響や役割について理解する。都市空間グラフィックスの主な構成要素について、多様な事例を用いながら、都市空間グラフィックスの構成要素とデザイン原理を知る。都市空間グラフィックスの課題と可能性についても考える。
授業計画の概要	都市空間グラフィックスの多様な構成要素の中で、特にピクトグラムと文字を中心に授業を進める。ピクトグラムについては、その歴史や役割からはじめ、イベントやサイン、アートなど、ピクトグラムが活用される様々な分野ごとに解説する。文字については、欧文と和文に分けて、その歴史や構造、書体などの基本的な知識について解説した後、サインや看板などの都市空間グラフィックスに関連する使用例をあげながら、文字のあり方と役割について考察する。
授業計画	01. ピクトグラムの概要・標準規格① 02. ピクトグラムの標準規格② 03. イベントとピクトグラム① 04. イベントとピクトグラム② 05. サインとピクトグラム① 06. サインとピクトグラム② 07. アートとしてのピクトグラム 08. 都市空間グラフィックスにおける文字 09. 欧文書体① 10. 欧文書体② 11. 和文書体① 12. 和文書体② 14. サインと文字① 15. サインと文字②
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を行う。
授業時間外学習	街中の看板、広告、案内サイン等について、興味を持ちながら、そのあり方について自らの感想や意見を持つこと。特に気になるものがあれば写真やスケッチなどで記録しておくこと。
評価方法	授業内で提示するレポート課題について、その内容と提出回数で総合的に評価する。 レポート課題の未提出の回数が3分の1以上の場合はE評価とする。
指導方法	提出物について講評を行い、教員と学生とで意見と感想を共有する。
使用テキスト	適宜資料を配布する。
参考テキスト・URL	佐藤優・中牟田麻弥『屋外広告のテキスト』日本サイン協会 (www.sign-jp.org/98/book2/index.html)
各自準備物	・筆記用具（鉛筆・消しゴム）。 ・カメラ機能とインターネット検索機能がついている携帯端末（タブレット、スマートフォンなど）。※レポート作成において使用する場合有り。
実習費	
その他	レポートは授業内容と関連づけてテーマを提示する。作成は授業中に行い、授業終了時に提出する。

科目名称	都市空間グラフィックス実習		授業コード	20055560	
担当教員	高 台泳				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	選択
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
使用するアプリ等	「その他」要確認
履修制限等	「その他」要確認
授業の目的と到達目標（学習成果）	都市空間グラフィックスの造形要素とデザイン原理についての知識をつける。その知識を応用した課題の制作を行い、都市空間グラフィックスのデザインに必要なスキルと感性を磨く。実例の調査と分析を通じて都市空間グラフィックスの可能性と効果を実感し、そのあり方を模索する。
授業計画の概要	都市空間グラフィックスの中で、特にビジュアルデザインとの関連性が多いバナーやロゴ・シンボル、ピクトグラムについて課題を制作する。各自選んだテーマに応じて都市空間グラフィックスを制作しながら、表現力と造形性を高める。制作においては、都市空間グラフィックスの様々な実例を参考にしながら、そのデザインの特性や効果について分析したことを自らの制作に応用しつつ、自らのアイデンティティも作品に生かす。
授業計画	01. 課題1の説明、事例紹介と分析 02. 制作1-1：テーマの分析・アイデアスケッチ 03. 制作1-2：表現方法の検討① 04. 制作1-3：表現方法の検討② 05. 制作1-4：まとめと提出 06. 課題2の説明、事例紹介と分析 07. 制作2-1：テーマの分析・アイデアスケッチ 08. 制作2-2：表現方法の検討① 09. 制作2-3：表現方法の検討② 10. 制作2-4：まとめと提出 11. 課題3の説明、事例紹介と分析 12. 制作3-1：テーマの分析・アイデアスケッチ 13. 制作3-2：表現方法の検討① 14. 制作3-3：表現方法の検討② 15. 制作3-4：まとめと提出
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	街中の様々なグラフィックス（看板、広告、サイン等）について、興味を持ちながら、自らの感想や意見を持つこと。特に気になるものがあれば写真やスケッチなどで記録しておくこと。ノートを常に形態しながらメモをするクセをつけること。
評価方法	課題の制作プロセスと作品内容で総合的に評価する。 課題の未提出が3分の1以上の場合はE評価とする。
指導方法	制作のプロセスにおいて、随時担当教員が個別に指導を行う。
使用テキスト	授業内容に合わせて資料を用意する。
参考テキスト・URL	佐藤優・中牟田麻弥『屋外広告のテキスト』全日本ネオン協会（ www.sign-jp.org/98/book2/index.html ）
各自準備物	・デジタルカメラ、またはカメラ機能付きの携帯電話。 ・上記機材で撮った画像をPCへ転送するためのケーブル。 ・外部記録メディア（USBメモリー・外付けSSDなど）
実習費	
その他	・事前抽選による履修制限有り（15名まで／事前抽選に不参加の場合は履修不可） ・「ビジュアルデザインA」（V学科2年後期専門科目）履修者限定。 ・Adobe Illustration、またはこれ同等の作業ができるアプリが使えること（課題制作に必須）。

科目名称	イラストレーションプログラム A			授業コード	20055570
担当教員	木村 タカヒロ	永井 健一			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
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	木村：ZOOM 永井：Microsoft365 Teams
履修制限等	2018年度以降入学生用。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）	ビジュアルコミュニケーションとしてのイラストレーション表現を魅力的とするためのポイント、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自らの個性の端緒を発見できる。
授業計画の概要	プロフェッショナルとしてのイラストレーション表現には、普遍性と時代性、主観性と客観性のバランスが求められる。具体的な課題設定による演習を通して、自らのイラストレーション表現の可能性を探求する。
授業計画	(クォーター) 1～2：オリエンテーション：ラインスタンプ制作概要（木村） 3～4：作品コンセプト、ラフスケッチ（木村） 5～6：キャラクター制作、文字入れ（木村） 7～8：課題作品講評（木村） 9～10：想いと表現（永井） 11～12：夢と表現形式（永井） 13～14：プレゼンテーションの多様性（永井） 15：課題作品講評（永井）
実務経験のある教員	イラストレーション領域において豊富な実務経験を有するイラストレーターが、具体的・実践的な演習指導をする。
授業時間外学習	各教員ごとに授業内及び学科棟掲示にて指示する。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	課題の理解、制作過程、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に注意すること。
指導方法	各課題の講評をもってフィードバックとする。
使用テキスト	適宜紹介する。
参考テキスト・URL	適宜紹介する。
各自準備物	事前に教員から指示する。
実習費	画材、材料費は自己負担とする。
その他	

科目名称	イラストレーションプログラム B			授業コード	20055580
担当教員	北村 人	あずみ虫			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
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	2018年度以降入学生用。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。
授業計画の概要	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。
授業計画	※本科目はクォーター開講 1～2：試作/素材基礎（静物スケッチ）（あずみ虫） 3～4：イラストレーションとデコレーション（あずみ虫） 5～6：課題作品講評（あずみ虫） 7～8：オリエンテーション：イラストレーションの現場/課題①（北村） 9～10：課題①プレゼンテーションと講評/課題②「写生」（北村） 11～12：課題②講評/課題③「本の装画と挿画」（北村） 13～14：課題③制作（北村） 15：課題③成果講評（北村） ※進行順や課題内容は変更となる場合があります。
実務経験のある教員	イラストレーション領域において豊富な実務経験を有するイラストレーターにより、具体的・実践的な演習指導をする。
授業時間外学習	スクラップ BOOK 制作（日々の何気ない日常から、新たなモチーフを発見する。） 気になる資料や情報を収集しノートへ簡易メモ またはコラージュしていく。
評価方法	課題は全て提出することが前提である。加えて出席（10回以下はE評価）受講態度、出席状況などを総合的に評価。積極的な取り組み、挑戦的な探究心を重視。
指導方法	各課題への講評をもってフィードバックとする。
使用テキスト	適宜紹介する。
参考テキスト・URL	適宜紹介する。
各自準備物	初回持参物は、鉛筆(固・柔)、練りゴム、スケッチブック、クロッキー帳。 (課題、持参物：前回授業にて掲示。)
実習費	各教員ごとに授業内及び学科棟掲示にて指示する。
その他	

科目名称	キャラクターデザイン A			授業コード	10054651
担当教員	寺門 孝之	天明 幸子			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
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。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	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	○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。
授業計画	1～2：キャラクター&イラストレーションの制作現場考察 3～4：キャラクター制作実習 5～6：プレゼンテーション／講評 7～8：キャラクター制作実習 9～10：プレゼンテーション／講評 11～12：キャラクター制作実習 13～14：キャラクター制作実習 15：プレゼンテーション／講評／まとめ ※対面 OR オンライン、進捗により変更する。
実務経験のある教員	キャラクターデザインの領域で豊富な実務経験のあるイラストレーターによる、具体的・実践的な実習内容。
授業時間外学習	日頃から、身の回りのキャラクターについて、役割認識を行なうようにしておくこと。
評価方法	課題とレポートは全て提出することが前提である。 作品成果、プレゼンテーション、受講姿勢、出席等も総合的に評価。 出席4回以下はE評価。
指導方法	各課題への講評をフィードバックとする。
使用テキスト	特に無し。
参考テキスト・URL	「イラストレーションキャラクターのつくり方」KAIGAN(編)、誠文堂新光社 「ぼくの美術ノート」原田治(著) 垂紀書房 「スマホ脳」アンデシュ・ハンセン (新潮新書) ※制作活動全般に於いて参考 「一流の頭脳」アンデシュ・ハンセンサンマーク出版 ※制作活動全般に於いて参考
各自準備物	随時、掲示板等により連絡する。
実習費	画材、材料費は自己負担とする。
その他	受講人数制有限。

科目名称	キャラクターデザイン B			授業コード	10054652
担当教員	寺門 孝之	寺田 順三			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
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。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	Microsoft Teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：キャラクター概論 2～3：キャラクター制作とその展開 A 4～5：講評 6～7：キャラクター制作とその展開 B 8～9：講評 10～14：キャラクター制作とその展開 C 15：講評 ※授業計画は授業進捗により変更する場合がある。
実務経験のある教員	キャラクターデザイン領域において豊富な実務経験を有するイラストレーターが、具体的・実践的な実習指導を行なう。
授業時間外学習	日頃から、身の回りのキャラクターについて、役割認識を行なうようにしておくこと。
評価方法	課題は全て提出することが前提である。 作品成果、プレゼンテーション、受講姿勢、出席なども総合的に評価。 出席 10 回以下は E 評価。
指導方法	各課題への講評をもってフィードバックとする。
使用テキスト	「ぼくの美術ノート」原田治(著)亜紀書房
参考テキスト・URL	随時、掲示板等により連絡する。
各自準備物	都度、教員より指示する。
実習費	画材、材料の費用は自己負担とする。
その他	受講人数制限有。2018 年度以前の入学生は「キャラクターデザイン A」「キャラクターデザイン B」の 2 科目の履修により「キャラクターデザイン」への読み替えとする。

科目名称	印刷体験実習		授業コード	20054333	
担当教員	荒木 優子	集治 千晶、藤永 覚耶			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	選択
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、「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	<p>○集治担当 [エッチング]</p> <p>1：合同説明（授業の進め方、2種類の技法を参考作品とともに説明） 銅版画概要説明：【ドライポイント】下絵の作成。 2：【ドライポイント】樹脂板にニードルで直接描画。 3：【ドライポイント刷り】版にインクをつめ、湿らせた紙にプレス機で刷る。 4：【エッチング】下絵の作成、下準備した銅板に防蝕剤を塗って描画。 5：【エッチング】描画したイメージを腐蝕によって製版する。 6：【エッチング刷り】版にインクをつめ、湿らせた紙にプレス機で刷る。 7：【エッチング】刷りの続き。</p> <p>○藤永担当 [シルクスクリーン]</p> <p>8：合同説明（授業の進め方、2種類の技法を参考作品とともに説明）シルクスクリーン概要 説明・[版下の作成] 1つの写真イメージから発想を膨らませ（写真の上にイメージを加筆する・写真同士をコラージュするなど）下絵を作成し、版下とする。 9：[版計画とポジ制作] 下絵から3色での版計画を練り、手描きによるポジの制作を行う。 10：[ポジ制作] 手描きによるポジ制作を行い、ポジを完成させる。 11：[製版と刷り準備] ポジを元にスクリーンへ製版作業を行う。刷りの準備作業を行う。 12：[刷り] インクを作り、1版目と2版目の刷りを行う。 13：[刷り] 3版目の刷りを行い、作品を完成させる。 14：[解版と紗の掃除] 解版作業のあと十分な掃除を行い、使用した紗を再生させる。 15：銅版画・シルクスクリーン合同合評</p>
実務経験のある教員	エッチングとシルクスクリーン、それぞれの技法を極め作家活動をしている専門教員が、印刷の仕組みやその特性を実習をとおして伝え、最終的にグラフィック表現が可能となるように指導をおこなう。
授業時間外学習	下絵制作のための雑誌の切り抜き、写真、包装紙等の切り貼り可能な印刷物を各自で準備しておくことが望ましい。
評価方法	課題作品提出、作品完成度を主に評価するが、授業参加度も含める。作品完成度80%、授業参加度20%で採点。※課題はすべて提出しなければ単位付与はしない。
指導方法	合評会にて、課題に対する講評について直接話し合い伝える。
使用テキスト	プリント配布。同じ課題で制作された参考作品資料を授業中に常備。
参考テキスト・URL	
各自準備物	エプロン、はさみ、カッター、筆記具、マスキングテープ、ウエス、筆、水入れ、スケッチブック他、その都度指示する。
実習費	材料費（紙、インク、銅版、手袋、溶剤、その他の消耗品）として1人4,500円を徴収する。
その他	設備や安全を考慮して履修者を約40名に制限する。ビジュアルデザイン学科生限定。

科目名称	ブックデザイン		授業コード	20055401	
担当教員	萩原 こまさ	原 拓郎			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
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/上限 20 名
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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、プロポーシオン、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、書物内部と読者とを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、講師からの複眼的な批評をおおぐ。
授業計画	<p>A 1 枚の紙から本へ——グリッド・システム</p> <p>1：束見本を手を持ち、書物全体の仕組みを理解する。</p> <p>2：「プロポーシオン」をつうじて、一枚の紙が画面であることを体感する。</p> <p>B 視覚単位としての見開き 2 ページ——本文フォーマット</p> <p>3：タテ組とヨコ組それぞれの視線の流れを知り、ページの構造を把握する。</p> <p>4：「本文をいかに組むか」の設計図である「フォーマット」に接近する。</p> <p>C 4 ページの世界——表と裏の出現</p> <p>5：原料、製造工程など紙についての知識を得る。見本帳の使い方も習得</p> <p>6：表裏のある 4 ページをレイアウトし、余白の重要性を自覚する。</p> <p>D 8 ページのページネーション——本文と表紙</p> <p>7：ページをどう並べるか。読書の演出としてのページネーションを体験する。</p> <p>8：本文と表紙のちがいを意識し、本文と有機的に関わる装幀の意味を掴む。</p> <p>E ページの細部——タイポグラフィと組版ルール</p> <p>9：本文、見出し、柱、ノンブルなどの要素から成る「ページ」に親しむ。</p> <p>10：書体選びや文字の大きさの演出をつうじて、タイポグラフィを理解する。</p> <p>F 16 ページ、32 ページ——写真とイラストレーション</p> <p>11：台や折といった生産単位を学びつつ、印刷・製本を勉強する。</p> <p>12：およそ 20 点の写真を並べて、写真集をつくる。</p> <p>G これからの本の可能性——人間の思考に寄り添う</p> <p>13：新聞や雑誌をふくめて、表面加工など、本の多様な可能性を探す。</p> <p>14：書物やブックデザインを取り巻く環境について知る。</p> <p>H 「本とはなにか」「なぜ、いま本なのか」</p> <p>15：作品提出とその講評をつうじて本の未来を語り合う。</p>
実務経験のある教員	ブック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、ワークショップとその講評を通じて体感的な学びに繋げる授業をおこなう。(原) 印刷会社での実務経験をもとに、紙や印刷に関する知識と活用方法、デザインから印刷までのワークフローなどを伝える。(萩原)
授業時間外学習	授業のたびに、一冊ずつの参考図書を紹介し、次回授業のための準備作業を指示する。
評価方法	各授業中では少なくともひとつの小さなワークショップを実施し、成果を提出。また、最終的に装幀をふくめて 16 ページの「本」を提出。これらにおいての、テーマの理解度と学生自身のもつ感性の具現化の度合いとを総合的に判断する。最終課題を提出しない場合は E 評価となる。
指導方法	毎回実施するワークショップの成果物に対し、個別あるいは全体に向けてフィードバックをする。
使用テキスト	授業のたびに資料を配布し、参考図書を紹介する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	30cm あるいは 50cm の直定規、書きやすい鉛筆あるいはシャープペンシル (あまり細く・薄くないもの)、カッター、カッターマット、ペーパーセメントあるいは剥がせるスティックのり、貼り込み用のピンセット
実習費	
その他	

科目名称	組版・タイポグラフィ論		授業コード	10055500	
担当教員	前田 年昭				
単位数	2	授業形態	講義（座学）と実習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業を基本とする（全15回）
使用するアプリ等	Teams、Zoom
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	美しい組版とは読みやすい組版である。文字と組版のないデザインはないから、組版は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。
授業計画の概要	一枚では弱く薄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。文字は意味を運ぶというのは思いこみにすぎない。書かれた言葉が言語場において相手によって読み取られた時点で意味が生まれるのであり、読まれない言葉は意味を持たない。 近代活版印刷が伝わって以降、無名の植字/組版工たちの努力と工夫によって、和文組版は「端正な格子」と「明確な階層」による読みやすい姿を実現してきた。 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。 講義とともに課題として、前半では「先人の設計した組版」をなぞる練習、後半では自力での組版設計&施工をやってみる（→最終課題）。
授業計画	第1回 文字と言葉の生まれるとき／ところ ……映画『わたしは、ダニエル・ブレイク、 https://longride.jp/danielblake/ 』から生きる武器としての言葉の力を学ぶ 第2回 文字の役割と組版伝達と表現 ……テキストは流し込むものではなく、腹（心と身体）を通してうたうものである 言語場と相手を意識する 第3回 縦組みと横組み ……右綴じと左綴じ、視覚単位（見開き）と流れを捉える ※実習課題：既存の組版設計を読み取る〔前半課題 1〕 第4回 紙と文字の単位、基本用語 ……組版のリズムを支える基本単位、組版演算に習熟する 第5回 折り丁、台割／【実習】{組継ぎ本, https://www.youtube.com/watch?v=kR5vK_JB-FU } ……製本の歴史と技法における和洋の諸相、製本方法による見え方の差異を知る ※実習課題：読み取った組版設計をめぐりあわせ校正で点検する〔前半課題 2〕 第6回 禁則処理—絶対と相対 ……ルールは千篇一律ではないし、その場その場で繰り返し考えるものである 第7回 切断と連続 ……禁則処理、約物の扱い設定による組版リズムの違いを学ぶ 第8回 組版規則—規範と記述 ……破綻しないルールはルールたり得ず、絶えざる立て直しこそが命である ※実習課題：既存の組版設計を再現し、組継ぎ製本する〔前半課題最終〕 ★最終課題要項の告知 第9回 近代の組版から学ぶ ……職人たちが活版から写植、電算写植に至る歩みのなかで築いてきた技芸から学ぶ 第10回 現代の組版、現在と未来 ……フォント選びからウェブまで。組版はビートを刻むことである ※実習課題：新たに組版設計をする（版面、書体選択）〔後半最終課題 1〕 第11回 組版設計の実例と問題点 ……版面および余白の設定の要諦。行長の長短や見出しと本文の違いを知る ※実習課題：でてきた諸問題にたいする分析と解決策〔後半最終課題 2〕 第12回 組版施工の実例と問題点 ……等幅とメトリクス、複数フォーマットの活用を学ぶ 第13回・第14回 組版設計のポイントと最終課題 第15回 課題講評とまとめ〔後半最終課題まとめ〕 ……全員参加による講評（添削は、作品と共に後日添削し返却する）
実務経験のある教員	担当教員・前田年昭

授業時間外学習	府川充男『組版原論, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB19802018&opkey=B167376747223156&start=1&totalnum=1&listnum=0&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=0 』太田出版 1996 鈴木一誌『ページと力：手わざ、そしてデジタル・デザイン, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB60026189&opkey=B167376779736758&start=1&totalnum=2&listnum=1&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=00 』青土社 2018 小谷充『市川崑のタイポグラフィ, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB60005328&opkey=B167376799813542&start=1&totalnum=8&listnum=4&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=00000000 』水曜社 2010 戸田ツトム, 鈴木一誌『デザインの種, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB60020674&opkey=B167376833650705&start=1&totalnum=8&listnum=0&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=00000000 』大月書店 2015 ——を(古書含め)購入するか、図書館で借りるかして、読んでおくこと。 なお、本学図書館における請求記号および資料 ID は、うしろの「参考テキスト」の項目を参照ください。
評価方法	毎回の授業ごとに課するミニレポートを参考にしながら、基本評価は最終回提出の課題作品にもとづく。
指導方法	提出作品のそれぞれに対する個別直接の添削指導、随時の質疑応答(メール、LINE などを含む)
使用テキスト	毎回レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	<p>講師ウェブ {KDU 組版講義, http://www.teisensha.com/KDU/}</p> <p>講師ブログ {緋蟠録, http://www.teisensha.com/hanhanroku.htm}</p> <p>講師連載 {組版夜話, https://www.creators-station.jp/report/93946} (含む各回目次)</p> <p>■必読図書 [前掲、請求記号と資料 ID は神戸芸術工科大学情報図書館のもの] 府川充男『組版原論, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB19802018&opkey=B167376747223156&start=1&totalnum=1&listnum=0&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=0』太田出版 1996 (請求記号 749.42、資料 ID 0056846F) 鈴木一誌『ページと力：手わざ、そしてデジタル・デザイン, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB60026189&opkey=B167376779736758&start=1&totalnum=2&listnum=1&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=00』青土社 2018 (請求記号 021.4、資料 ID 0133535J) 小谷充『市川崑のタイポグラフィ, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB60005328&opkey=B167376799813542&start=1&totalnum=8&listnum=4&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=00000000』水曜社 2010 (請求記号 727.8、資料 ID 0116202B) 戸田ツトム, 鈴木一誌『デザインの種, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB60020674&opkey=B167376833650705&start=1&totalnum=8&listnum=0&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=00000000』大月書店 2015 (請求記号 757、資料 ID 0128589B)</p> <p>■自習参考図書 [請求記号と資料 ID は神戸芸術工科大学情報図書館のもの] 逆井克己『基本日本語文字組版, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB05307017&opkey=B167376875290679&start=1&totalnum=2&listnum=0&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=00』日本印刷新聞社 1999 (請求記号 749.42、資料 ID 0116795C) 亀井孝, 河野六郎, 千野栄一『日本列島の言語, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB60022791&opkey=B167376880660983&start=1&totalnum=2&listnum=1&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=00』三省堂 1997 (請求記号 810、資料 ID 0130317B) 小松英雄『日本語はなぜ変化するか：母語としての日本語の歴史, https://www.mlib.kobe-du.ac.jp/opac/opac_details/?reqCode=fromlist&lang=0&amode=11&bibid=BB60006250&opkey=B167376886617689&start=1&totalnum=4&listnum=0&place=&list_disp=20&list_sort=0&cmode=0&chk_st=0&check=0000』笠間書院 1999 (請求記号 810.2、資料 ID 0071337G)</p>
各自準備物	初回に、自分の好きな文庫本(借りた本ではなく、書き込み可能な自分の本)を1冊、持参すること。毎回、筆記用具以外に定規と電卓、カッターとカッターマットを持参すること。
実習費	とくにありません。
その他	

科目名称	モーシヨン・イラストレーシヨン	授業コード	20055510
担当教員	木村 タカヒロ		
単位数	2	授業形態	実習
年次	3	開講年度	2023
関連資格		科目分類	選択
		開講学期	後期

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	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）	比較的容易に絵を動かすことができるソフト Animate を使い、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。
授業計画の概要	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ヨンイラストレーシヨン。自分の描いたイラストレーシヨ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。イラストレーシヨン表現に時間軸を与えることによる拡がりを体験し、効果的に応用できる力を養成する。
授業計画	<p>テーマ「キャラクターアニメーション」</p> <p>オリジナルキャラクターを制作し、その魅力を伝えるアニメーションを制作。</p> <p>1～3：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Animate の概要 ・ キャラクター制作 ・ キャラクターを動かす（Animate の基本操作を理解する） <p>4～6：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ キャラクターの個性を表情、仕草、ダンス等のアニメで表現（アニメーションの応用テクニックを習得） <p>7～9：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 音楽、SE の追加（音と動きの同期、リップシンク等） <p>10～12：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ キャラクターの PR 動画（文字アニメーション） ・ 編集 <p>13～15：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 合評
実務経験のある教員	イラストレーシヨン、モーシヨンイラストレーシヨンの第一線で 25 年以上の実経験を有する教員による、実践的・具体的な指導。
授業時間外学習	アニメーションソフト（Animate）の操作法は簡単にマスターできる。肝心なのは、「何を表現したいか」ということになる。事前に好きな映画やアニメーションを構図や表現方法の観点から鑑賞して、作品制作に活かす。
評価方法	課題の理解、制作の姿勢、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。
指導方法	各回授業内での個別指導および、全体での講評による指導。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	https://www.youtube.com/channel/UC1M8K9iSUak0YSrZ7K2QNdW
各自準備物	事前に担当教員から掲示などにより指示があるので従うこと。
実習費	画材、材料費は自己負担とする。
その他	適正な授業の進行のために、受講人数を制限する場合がある。なお、この授業は集中授業（5回）として実施する。

科目名称	パッケージデザインⅡ		授業コード	10054660	
担当教員	山地 良子	永田 麻美			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
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：1～15 回目（山地）、6 回目・12 回目（永田・山地） 但し 6 回目・12 回目の講義回は、遠隔/リアルタイム に変更の場合がある。
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	V生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	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、加工方法等を知る。 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。
授業計画の概要	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、形態と種類や印刷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を制作する。
授業計画	1：パッケージデザインについて オリエンテーション（山地） 2：課題.A パッケージデザインとアイデア / パッケージの可能性（山地） 3：課題.A アイデアスケッチ.1 & 進行チェック（山地） 4：課題.A アイデアスケッチ.2 & 進行チェック（山地） 5：課題.A 制作.1 & 進行チェック（山地） 6：講義「パッケージデザイン」（永田）講評 & 質問（永田・山地） 7：課題.A コンセプトシート制作 & 進行チェック（山地） 8：課題.A プレゼンテーションと合評（山地） 9：課題.B コンセプトショップのパッケージデザイン / 単体と集合体（山地） 10：課題.B アイデアスケッチ.1 & 進行チェック（山地） 11：課題.B アイデアスケッチ.2 & 進行チェック（山地） 12：講義「パッケージデザイン」（永田）講評 & 質問（永田・山地） 13：課題.B 制作.1 & 進行チェック（山地） 14：課題.B コンセプトシート制作 & 進行チェック（山地） 15：課題.B プレゼンテーションと合評（山地）
実務経験のある教員	パッケージデザインには、経験や専門の知識が必要であり、実践的内容が求められる。パッケージ、グラフィックデザイナーとしての実務経験をもとに、現場の視点を大切にした指導を行う。（山地） グローバル企業であるアルコール・飲料メーカーのインハウスデザイナーとしての専門性のある経験を活かし、飲料のパッケージデザインの知識や手法等について講義、講評する。（永田）
授業時間外学習	商品を販売する現場、EC サイトのリサーチ。
評価方法	2 つの課題に対する理解度。問題点を抽出しデザインで解決へと導いていく発想力、完成度。 進行チェックの取り組みへの積極性を評価する。 出席が 10 回に満たない場合、課題を提出しない場合は評価対象外とする。
指導方法	授業中随時。プレゼンテーション時に採点、コメントする。
使用テキスト	適宜プリントを配布する。随時パッケージデザインの情報を提示する。
参考テキスト・URL	Package Design Index 2020 Our Best Works（六耀社） 年鑑日本のパッケージデザイン（六耀社） 包む-日本の伝統パッケージ（BNN） 祝いのかたち 100 人のパッケージデザイナー（六耀社） 創作ニッポンのお土産 100 人のパッケージデザイナー（六耀社） マイ・リトル・アース（六耀社） 箱のデザイン（BNN） 箱の本（BNN） PACKAGE AND STRUCTURE（美術出版社）
各自準備物	事前に授業内で告知する。 各自、作業に必要な道具一式（使用用紙や他の素材、定規、カッターナイフ等）
実習費	
その他	

科目名称	リアルイラストレーション A			授業コード	10054642
担当教員	寺門 孝之	寺西 晃			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
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)	観察することの大切さを理解し、資料の重要性とその集め方を知り、イラストレーション制作に生かすことができる。 また、「リアル」に描写する技術と伝えるための構図と質感表現を探る力を身につけることができる。
授業計画の概要	イラストレーターとして活動していく際に必要な技術と制作する上での考え方を養う。 リアルな表現のためには何を捉えて描写するのかを理解し課題制作を進めていく。手描きによる制作はデジタルで制作する際にも十分応用でき、基礎となるものである。
授業計画	1～2：オリエンテーション：リアルイラストレーションについて。異なる材質のモチーフをデッサン。 3～4：各自用意してきた資料をもとに鉛筆で細密描写。 5～6：制作の続き・完成。講評・質疑応答。 7～8：本画制作。トレースから彩色開始。 9～10：制作の続き・完成。講評・質疑応答。 11～12：実物を見たとえでの制作。 13～14：制作の続き・完成。 15：講評・質疑応答。
実務経験のある教員	20年以上にわたりイラストレーション界で実務経験を有する教員により、画材の選択から、資料の取扱い、主題への取り組みその他について、具体的・実践的な指導を行なう。
授業時間外学習	普段からいろいろなものに興味を持って観察・スケッチをする習慣を身につけましょう。また、必要に応じてより深く調べてみましょう。
評価方法	課題の成果物の提出。課題に対する理解度、また取り組みの積極性を評価する。
指導方法	各課題の講評をもってフィードバックとする。
使用テキスト	必要に応じてレジユメを配布、または文献を紹介する。
参考テキスト・URL	必要に応じて、掲示などで指示をする。
各自準備物	必要に応じて指示する。
実習費	オリエンテーション時に、画材の説明をし、必要な画材の購入を推奨する。
その他	2018年度以前入学生は「リアルイラストレーション A」「リアルイラストレーション B」の2科目履修し単位修得により「リアルイラストレーション」として読み替える。

科目名称	リアルイラストレーションB		授業コード	10054643	
担当教員	寺門 孝之	中澤 由美子			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
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）	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。
授業計画の概要	イラストレーターとしての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。
授業計画	1～2：オリエンテーション：リアルイラストレーションについて。画材紹介・体験。 3～4：各自用意してきた資料をもとに鉛筆でリアル描写。 5～6：制作の続き・完成。講評・質疑応答。 7～8：本画制作。トレースから彩色開始。 9～10：制作の続き・完成。講評・質疑応答。 11～12：実物を見たうえでの制作。 13～14：制作の続き・完成。 15：講評・質疑応答。
実務経験のある教員	20年以上にわたりイラストレーション界で実務経験を有する教員により、画材の選択から、資料の取扱い、主題への取り組みその他について、具体的・実践的な指導を行なう。
授業時間外学習	普段からいろいろなものに興味を持って観察・スケッチをする習慣を身につけましょう。また、必要に応じてより深く調べてみましょう。
評価方法	課題の成果物の提出。課題に対する理解度、また取り組みの積極性を評価する。
指導方法	各課題の講評をもってフィードバックとする。
使用テキスト	必要に応じてレジュメを配布、または文献を紹介する。
参考テキスト・URL	必要に応じて、掲示などで指示をする。
各自準備物	必要に応じて指示する。
実習費	オリエンテーション時に、画材の説明をし、必要な画材の購入を推奨する。
その他	2018年度以前入学生は「リアルイラストレーションA」「リアルイラストレーションB」の2科目履修し単位修得により「リアルイラストレーション」として読み替える。

科目名称	グラフィック・コミュニケーション		授業コード	20055392	
担当教員	荒木 優子	近藤 聡、大江 純平			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
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。 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のデザイン系のゼミ生を対象とする。「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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だすビジュアル表現を探究する。
授業計画	1: オリエンテーション・事例紹介 (荒木、近藤、大江) 2: ヒアリング調査 (荒木、近藤、大江) 3: 基本デザイン計画 (近藤) 4: 基本デザイン・パッケージデザイン制作1 (近藤) 5: 基本デザイン・パッケージデザイン制作2 (近藤) 6: 基本デザイン・パッケージデザイン制作3 (近藤) 7: 基本デザイン・パッケージデザイン制作4 (近藤) 8: 基本デザイン・パッケージデザイン制作5 (近藤) 9: 広告メディア計画 (大江) 10: 広告制作1、ポスター/ウェブデザイン/冊子 (大江) 11: 広告制作2、ポスター/ウェブデザイン/冊子 (大江) 12: 広告制作3、ポスター/ウェブデザイン/冊子 (大江) 13: 広告制作4、ポスター/ウェブデザイン/冊子 (大江) 14: 広告制作5、ポスター/ウェブデザイン/冊子 (大江) 15: プレゼンテーション、全体まとめ (荒木、近藤、大江)
実務経験のある教員	グラフィックデザイン、広告、ブランディングにおいて実務経験のあるある教員が実践的に指導をおこなう。
授業時間外学習	準備学習として、さまざまな広告メディアについて特性を把握し、グラフィックデザインについて積極的に知識を深めておくこと。
評価方法	課題の提出および、提案力・表現力・プレゼンテーション力の総合で評価する。 課題の未提出、または出席が10回を満たない場合はE評価になる。
指導方法	実践形式の授業。特定の企業の課題に取り組む。毎回、授業内で各回の課題に対する質疑応答を行う。最終回は、企業の担当者に直接プレゼンテーションを行い、最終成果物に対して総評を行う。
使用テキスト	必要なプリントは、授業ごとに配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	筆記用具、ノート、クロッキー帳。ノートPC、iPad等の機材は適宜。
実習費	調査等にかかる交通費は実費
その他	V学科のデザイン系ゼミ履修者に限定し、上限を20名に設定します。初回に行われる企業からのオリエンテーションに出席することが履修条件。