

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・目標・概要				
ビジュアルデザイン入門	必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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。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う。</p>				
ビジュアルデザイン基礎	必修	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： ビジュアルデザイン学科で表現を進めていく上で必須となる「知る」「見る」「調べる」「創る」「伝える」の涵養を身につけ、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基礎力を開発する。「図」を作るための支えとなってくれる描く表現力をトレーニングし、「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基礎な知識を取得することを旨とし、ミニ講義と具体的な演習課題に基づき実践を繰り返す。</p>				
デジタル表現 I	必修	実習	1年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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。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の基本知識と機械操作を習得する。ビジュアルデザイン学科のカリキュラムを習得していく上で必要な発想、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つつ、それに繋がる機械操作と表現の連関を知ることを目的とする。</p>				
ビジュアルデザインプレゼンテーション	必修	実習	1年次	1単位
<p>授業の目的、目標、概要： 自分の考えや計画、作品について、明確に、また受け手に興味を持ってもらえるように伝える技術は、デザイナーやクリエイターを目指す学科学生には必須である。また、社会においてデザインの過程は常に協働の現場である。この授業では、グループワークを通じて、提示された課題に取り組みながら、各課程をグループ内、そしてグループ外の他者へ伝える方法や、意思のありようについて学ぶ機会を得て、実践できる力を身につける。</p>				
グラフィックデザイン論	必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 今日のグラフィックデザインについて総合的に理解する力を獲得する。グラフィックデザイン＝ビジュアルコミュニケーションの本質と社会的機能について理論的に把握するとともに、授業で示す多彩な事例を読み解くことで、メッセージを伝えるための情報編集者としてのデザイナーの思考と視点を養う。</p>				
イラストレーション論	必修	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： イラストレーション及び絵本の歴史的背景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、絵本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、絵本作家の仕事の内容について具体的な知見を得る。ビジュアルコミュニケーションにおいて重要な役割を果たす「イラストレーション」の歴史、世界及び日本における諸傾向について、画像、映像あるいは現物資料を紹介し、論ずる。また、絵本についても多彩な視点から概観する。</p>				
ビジュアルデザイン I	必修	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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。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。メインの課題としては前半5回はイラストレーションポスターの制作、後半10回は冊子を制作する。</p>				
ビジュアルデザイン II	必修	実習	2年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： 「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3つのコース領域（「グラフィック・コミュニケーションデザイン」「Web・デジタルデザイン」「エディトリアルデザイン・イラストレーション」）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。この授業では、「グラフィック・コミュニケーションデザイン」「Web・デジタルデザイン」コースへと進む学生群Aと、「エディトリアルデザイン・イラストレーション」コースへと進む学生群Bの2つのクラスに分かれ、それぞれの専門性を有する教員からの課題に取り組み、その成果についてA・Bそれぞれを担当する複数の専門領域の教員による多視点の講評を得ることで、各領域の表現について多元的に学ぶことになる。 「グラフィック・コミュニケーションデザイン」「Web・デジタルデザイン」コースへと進む学生群Aと、「エディトリアルデザイン・イラストレーション」コースへと進む学生群Bの2つのクラスに分かれ、AB別の課題に臨む。</p>				
ビジュアルデザイン III	必修	実習	2年次	3単位
<p>授業の目的、目標、概要： 「ビジュアルデザイン II」での学びをさらに発展させ、ビジュアルデザイン学科の3つのコース領域（「グラフィック・コミュニケーションデザイン」「Web・デジタルデザイン」「エディトリアルデザイン・イラストレーション」）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。この授業では、「グラフィック・コミュニケーションデザイン」「Web・デジタルデザイン」コースへと進む学生群Aと、「エディトリアルデザイン・イラストレーション」コースへと進む学生群Bの2つのクラスに分かれ、それぞれの専門性を有する教員からの課題に取り組み、その成果についてA・Bそれぞれを担当する複数の専門領域の教員による多視点の講評を得ることで、各領域の表現について多元的に学ぶことになる。Aでは他者（ユーザー）視点に立ち、共働のなかからデザインを立ち上げるプロセスや思考を学んだ後、各学生個人の志向や専門性への気づきを促す。Bではエディトリアルデザインの発想・手法とイラストレーションの発想・技術とを結ぶ課題に挑戦する。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
ビジュアルデザイン表現論	必修	講義	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 近代化の過程において、ビジュアルデザインの全ての領域において分業・専門化が進んでいく中、より急速な技術の変化や社会の変動に対応すべく、時代は専門化から多領域を横断する分野融合的な感性・思考・方法論が求められている。日本においては西欧文明化が進む以前、現在「デザイン」と呼ばれる領域はどのような状態であったろうか。この科目では日本の明治期から江戸期以前へと遡り、自らの生活の足元を見据えることから、現代のデザイン状況を批判的に打破する視角を得る。同時に、現在における印刷や視覚伝達技術の変化を見据え、ビジュアルデザインにおける新たな表現の場所を考察する。この授業では、ビジュアルデザインの表現について、歴史・政治・情報伝達技術・情報受信者の状況などの視点から、担当教員の専門領域を越境しつつ問題を提起する。				
ビジュアルデザイン総合演習Ⅰ	必修	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 2年次までの学習と研究を通し各学生が目指す方向性を見出した上で、ビジュアルデザイン学科の専任教員から各1名の指導教員を選択することで、「グラフィック・コミュニケーションデザイン」「Web・デジタルデザイン」「エディトリアルデザイン・イラストレーション」のいずれかのコースに属し、さらに深く専門領域の知見を豊かとする。指導教員との密接なコミュニケーションにより、学生自身がテーマを設定し、独自の表現ができるようになる。この授業では、「グラフィック・コミュニケーションデザイン」「Web・デジタルデザイン」「エディトリアルデザイン・イラストレーション」コースを分担する学科の指導教員1名を指導教員として学生が選択し、いわゆるゼミと称される少人数単位ごとに研究と学習を進めていくことになる。科目の運営は、ゼミごとにその指導教員によって異なる。				
ビジュアルデザイン総合演習Ⅱ	必修	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 指導教員を選択し、「グラフィック・コミュニケーションデザイン」「Web・デジタルデザイン」「エディトリアルデザイン・イラストレーション」のいずれかのコースに属し、さらに深く専門領域の知見を豊かすると同時に、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。科目の運営は、ゼミごとにその指導教員によって異なる。				
広告クリエイティブ論	選択必修	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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。広告は企業の経済活動の一環として、デザイン、マーケティング、メディアなどが複合的に関わるダイナミックな創造行為である。加えて、今までになかった価値観を提示し新しい文化をつくってしまうほど、社会や時代に影響力を持つ。広告は、私たちの生活のあらゆるところにある。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、「広告デザイン」「企画デザイン」などの演習の基礎力となる。				
Web・モーショングラフィックス論	選択必修	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： Webデザイン、モーショングラフィックスを中心としたさまざまな表現領域を「時間軸上の情報デザイン」という観点から捉え直し、最新の事例として、メディアアート、Webサイト、アドバタイジング、プロダクト、GUI等の多様なデザインを俯瞰し、その中でも特に、人の感情や感覚に働きかけるエモーショナルな動きを伴ったデザインについて考察する。 現在におけるさまざまな作品群のケーススタディを通じ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を領域横断的なメタ視点を持って概観できる視野を獲得する。				
エディトリアルデザイン論	選択必修	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： エディトリアルデザインの領域や、扱うメディアの特性など、幅広い知識を身につける。エディトリアルデザインにおける編集作業は、テキストのもつ意味内容と形式とを一致させることにある。構成要素となる記号（文字など）が、さまざまな支持体にどのように配置されてきたのかを、歴史や変遷の側面から辿ることで、情報伝達や記録媒体の特性を学ぶ。				
学科入門セミナー	選択	演習	1年次	1単位
授業の目的、目標、概要： 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、教員および学生同士の相互交流をはかる。学生同士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。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。				
デジタル表現Ⅱ	選択	実習	1年次	2単位
授業の目的、目標、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のさらに高度な機械操作について知識を深め、技術を習得する。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・体験する中で、アイデアを効果的に表現するための高度な機械操作を身につける。				
Web基礎	選択	実習	1年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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、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。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
DTP基礎	選択	実習	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： DTPデザインの基盤となる組版デザインの構造を体感的に習得すると共に、AdobeInDesignの基本操作を通じて、出版のために必要なデータ作成の基本が理解できるようになる。自身が思い描くデザインをデスクトップ上に実現するためには、確かな尺度の感覚が、作り手の身体に備わっている必要がある。この科目では、1本の線をひくことから開始し、身体とコンピュータを行き来することでAdobeInDesignによるデスクトップパブリッシングの基礎を学ぶ。</p>				
ビジュアルデザイン写真演習	選択	演習	2年次	4単位
<p>授業の目的、目標、概要： ビジュアルデザインの重要な要素である写真の、歴史・仕組み・技術の基本を理解した上で、ビジュアルデザイン領域にとっての写真の見方、見せ方、解説法などについて、ファッション、広告、アート、政治などそれぞれの領域ごとの知見を、知識・制作双方から学ぶことができる。報道における写真表現の意図・演出について事例に基づき知識を得、広告、アートそれぞれの領域との連関を考察する。また、自身の写真を用いて、実践的に写真の視覚効果について学ぶ。</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>授業の目的、目標、概要： 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。 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。</p>				
Web・電子書籍基礎	選択	演習	2年次	4単位
<p>授業の目的、目標、概要： Web制作現場では、市場のニーズや制作ワークフローの変化から「UX/UI」という言葉の重要性が語られる機会は多くなっている。UI（ユーザーインターフェース）はデバイスや画面などのユーザーが操作する部分、UX（ユーザーエクスペリエンス）はユーザーがWebサイトやサービス、製品を通じて得られる体験を表しており、これらのユーザーの体験価値を考慮してデザイン・設計を考えることが注目されている。 デジタル時代におけるビジュアルデザインの情報デザインは静的な表現にとどまらず、動的なモーション表現、ネットワークを利用したサービスを通じて外部から閲覧、取得できるような「UX/UI」デザインが多様に展開される。本授業で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表現、ビジュアルデザイン表現をベースに、UIデザインの基礎授業を講義と実技を交えながら、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>				
DTP実習	選択	実習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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、その方法論が実践できるようになる。この科目では、すでに決定された組版構造を解説し、いかなる決定がされているかを考える。さらに自身でそのデザインを問い直す作業を行うことで、エディトリアル・デザインにおけるルールや考えを、「DTP基礎」で習得したAdobeInDesignを通して学んでいく。</p>				
キャラクターデザインA	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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デザインされてきたか事例より理解する。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。</p>				
キャラクターデザインB	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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）、商品展開などにおいてこれまで、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。</p>				
絵本制作基礎	選択	演習	2年次	4単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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することで豊かな表現と心に届く表現を学ぶ。</p>				
企画デザイン	選択	演習	2年次	4単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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。神戸市にある企業の協力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。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
パッケージデザイン	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 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。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。				
Web・モーショングラフィックス実習	選択	実習	2年次	2単位
授業の目的、目標、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、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Web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。 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。				
タイポグラフィ	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、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。情報化社会の現代において、そこには「活字＝タイプ」の介在が必要不可欠である。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が、これまでの実習課題ではあるが、ここでは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。				
イラストレーションプログラムA	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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。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。				
イラストレーションプログラムB	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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。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。				
広告デザイン	選択	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 神戸市を舞台に、公共的なデザイン案件を仮設し、企画立案から、広告ツールへの落とし込みまでの一貫した工程を学ぶ。街中における公共の広告デザインの役割等を理解し、経験することで、実践的な広告デザインの企画・作成力及びプレゼンテーション力を身につける。				
アドバンスドモーショングラフィックス演習	選択	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： モニターやスクリーンに映されるだけでなく、プロジェクションマッピングやメディア・アート、VRやARなどに見られるように、現在、モーショングラフィックス表現は、その手法や技術的な基盤は多岐に渡り拡張されている。 この授業では、コンピュータ・メディアをベースにして、人間の行動的なコミュニケーション・プロセスに対応し拡張するような情報システムを表現するために、「メディア」と「インタラクティブ」の二つの側面から情報とデザインの研究を行い、デジタルと空間と連動したインスタレーション、デジタルアート、インタラクティブコンテンツの制作スキルを学ぶ。				
Webディレクション	選択	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： DXの普及やビジネスにおけるWebの重要性が高まり続けている現代で、Webサイトは業界を問わず商品のプロモーションや販売促進などに必要不可欠となっている。そこではフロントエンドのWebデザイン技術だけではなく、クライアントの事業に対する戦略や企画までできる人材が求められる。 これまでに学んできた、「Webデザイン制作」の基本を踏まえ、実務を想定した課題を通して、サイトの設計、制作、開発、運用においてユーザー分析を行い、効果的なWebサイト戦略、さまざまなメディアを活用した複合的なアプローチや有機的な連携をどのように行うことが最適解かを分析する能力を身につけ、Webコンテンツが社会の中で、どのようにどのような役割を負うのか、具体的に体系的に学ぶ。				
印刷体験実習	選択	実習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
リアルイラストレーションA	選択	演習	3年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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。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。</p>				
リアルイラストレーションB	選択	演習	3年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 描くことにおいてリアルな表現ができることは、イラストレーターとして幅広い活動を保証することとなる。この科目では、実物の観察、及び資料の収集、扱い方を会得した上で、想像力とリアル表現を結ぶ方法と技術を習得する。古典的な画材の扱い方から、Photoshopなどのデジタルアプリケーションでのリアル表現の技術について学ぶ。 課題では、人工物と自然物の、リアル表現について、アナログと、デジタル両面から研究する。</p>				
組版・タイポグラフィ論	選択	講義	3年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 「タイポグラフィ」で習得した基礎技能を、ボディ・タイポグラフィとディスプレイ・タイポグラフィの二つの方向に発展させる。前者は、より厳密な和文テキスト組版における実践的なノウハウを身につける。さらにそれを、扉・表紙などの書籍の要素に発展させることで、本文＝内部からの秩序を担保したタイポグラフィックな装幀デザインを構想する。後者は、可読性のための基礎的・伝統的なルールを一旦棚上げにして、タイポグラフィがもつ表現的な可能性を探求する。衣服、空間、映像など、より多様なメディアへの展開も視野に入れる。</p>				
ブックデザイン	選択	演習	3年次	4単位
<p>授業の目的、目標、概要： 本を構成する要素や紙面設計など、ブックデザインにおける一連の制作工程を、自身の手作業を通じて再確認することで、本づくりの物質性がよりイメージしやすくなる。現代におけるブックデザインは、主にコンピュータを用いて進められるが、その利便性に頼り過ぎてしまうと、本を制作する上での尺度や物質感と制作データの間に、大きな隔たりが生じてしまう。この科目では、紙を相手に手を動かす小さなワークショップを通して、一枚の紙が本に成長していくさまを体験し、本をデザインする実力を確保する。</p>				
モーション・イラストレーション	選択	演習	3年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要： 比較的容易に絵を動かすことができるソフトAnimate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を体験し、効果的に応用できる力を養成する。</p>				
卒業研究	必修	実習	4年次	10単位
<p>授業の目的、目標、概要： 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。</p>				