

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(グラフィックデザイン科 グラフィックデザイナーコース)

科目 区分	授 業 科 目	実務教員 による授業	うちシラバス 添付	第1学年		第2学年		授業時間数合計	実務教員授業時数		うちシラバス添付授業時数	
				週間 授業 時数	年間 授業 時数	週間 授業 時数	年間 授業 時数		第1学年	第2学年	第1学年	第2学年
講 義 科 目	就職ガイダンス			2	54			54				
	担任課題			8	32			32				
演 習 ・ 実 技 科 目	基礎トレーニング			8	16			16				
	PCオペレーション(illustrator)	●		8	24			24	24			
	PCオペレーション(photoshop)	●		8	24			24	24			
	Webデザイン基礎	●		4	36			36	36			
	デザイン基礎講座			4	48			48				
	色彩演習	●	★	4	48			48	48		48	
	造形基礎	●		4	48			48	48			
	構成演習	●		4	48			48	48			
	DTP演習	●	★	4	36			36	36		36	
	企画発想	●		4	36			36	36			
	SPツール(制作・企画)	●		8	24			24	24			
	カタログ(制作・企画)	●		8	32			32	32			
	ブランディング(制作・企画)	●		8	32			32	32			
	Webメディア(制作・企画)	●		8	24			24	24			
	デザイン実践	●		4	68			68	68			
	フォトタッチ	●		4	52			52	52			
	プロジェクトワーク	●		20	80			80	80			
	ポートフォリオ制作			8	32			32				
	広告・販促戦略	●		4	52			52	52			
	3Dモデリング/グラフィックデザイン/メールマーケティング	●				8	48	48			48	
	冊子デザイン//パンフレット/編集企画	●				8	48	48			48	
	Web戦略②	●				8	96	96			96	
	UIデザイン②	●	★		4	48	48	48			48	48
	食品パッケージ	●	★		4	48	48	48			48	48
	ブランディング	●				4	48	48			48	
	商品企画	●				4	48	48			48	
	作字デザイン	●				4	48	48			48	
	ZINEデザイン	●				4	48	48			48	
	和文タイポグラフィ	●				4	48	48			48	
	プロタイプ制作	●				4	48	48			48	
	フォトメディア	●				4	48	48			48	
	JavaScript	●				4	48	48			48	
卒業制作	●				20	380	380			380		
モーショングラフィックス	●				4	48	48			48		
DTPエキスパート	●				4	48	48			48		
欧文タイポグラフィ	●				4	48	48			48		
フォトイメージ	●				4	48	48			48		
そ の 他	体育祭				10		10	20				
	東美祭				70		70	140				
	卒業制作展				10		40	50				
	健康診断				2		2	4				
	個人面談				4		2	6				
	2年次説明会				4			4				
オリエンテーション				12		12	24					
総授業時数					958	1,380	2,338	664	1244	84	96	

2024 年度  
指導内容書

グラフィックデザイン科 グラフィックデザイナーコース 1 年

授業名 色彩演習

授業計画進行表(前期)

担当講師 大串由美子

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/18	<ul style="list-style-type: none"> <li>色彩のはたらき・効果</li> <li>色のしくみ(三属性・トーン)</li> <li>色とイメージの関連性</li> </ul> 【演習課題①】 トーンマップ	第10回 6/27	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品制作</li> <li>コメント記入方法</li> </ul>
第2回 4/25	<ul style="list-style-type: none"> <li>カラーイメージトレーニング</li> <li>パッケージのカラー分析</li> </ul> 【演習課題②】 パッケージのカラー分析	第11回 7/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品制作</li> </ul>
第3回 5/9	<ul style="list-style-type: none"> <li>カラー分析発表(グループワーク)</li> <li>配色技法_1 配色の基本(色相配色・トーン配色)</li> </ul> 【演習課題③】 配色ワーク	第12回 7/11	<ul style="list-style-type: none"> <li>プレゼンテーション(グループワーク)</li> <li>評価・分析・まとめ → 作品提出</li> </ul>
第4回 5/16	<ul style="list-style-type: none"> <li>配色技法_2 統一(ドミナントなど)</li> </ul> 【演習課題④】 配色ワーク		
第5回 5/23	<ul style="list-style-type: none"> <li>配色技法_3 変化(アクセントなど)</li> <li>色彩理論_1 混色・色名</li> </ul> 【演習課題⑤】 配色ワーク		
第6回 5/30	<ul style="list-style-type: none"> <li>色彩理論_2 対比・同化</li> <li>カラーイメージスケール</li> </ul> 【演習課題⑥】 カラーワーク		
第7回 6/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>代表的なイメージの特徴_1</li> </ul> 【作品①②】 イメージ作品(ナチュラル)(カジュアル) ※中間確認		
第8回 6/13	<ul style="list-style-type: none"> <li>代表的なイメージの特徴_2</li> </ul> 【作品③④】 イメージ作品(クラシック)(モダン) ※中間確認		
第9回 6/20	<ul style="list-style-type: none"> <li>代表的なイメージの特徴_3</li> </ul> 【作品⑤⑥】 イメージ作品(ロマンティック)(エレガント) ※中間確認		

授業形式 講義・**演習**・実験・実習実技

授業内容

【1~2回目】 色彩の働きや効果、色とイメージの関連性と色彩活用のための基本理論(三属性・トーン)。デザインにおける色の役割や伝達手段として色を有効活用する意味や重要性を確認する。  
イメージワードをもとに色を選ぶワークやパッケージのカラー分析などの実習を実施予定。  
【3~6回目】 表現したいイメージや目的に応じたカラーコーディネートを行うための配色と基本的な色彩理論。  
配色ワークによって(カラーカードを使用)、配色効果を体感しながら色彩表現力を身につける。  
【7~9回目】 イメージスケールを活用し代表的なイメージ(6種)の色彩傾向・特徴を確認。  
各イメージの作品を作成→最終回に提出。 ※IllustratorまたはPhotoshopにて作成  
【10~12回目】 作品(最終課題制作)およびプレゼンテーション → 評価・分析・まとめ  
作品①②③④⑤⑥のうち1個を発表課題とする。提出は全作品(6種)。  
【講師概要】色彩活用研究所にて社会人、大学、専門学校などに向けて色彩検定をはじめとした資格に関する講義やセミナーを行いながら各種カラーコンサルティングや教材・テキスト制作も行っている。

到達目標

色彩の基本知識とともに、配色表現やイメージ表現のテクニックを演習課題を通して身につける。  
最終課題としてイメージ作品(全6種)を制作、プレゼンテーション・相互評価・評価の分析実習も実施し、総合的な色彩表現力(適切な色を選び組み合わせる+言葉で伝える)の向上を目指す。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点:A  
89-80点:B  
79-70点:C  
69-60点:D  
59点以下:不合格

提出課題

- 演習課題①②③④⑤⑥ → 各回の内容に応じて設定 ※中間確認=第7~9回目に実施
- 作品①②③④⑤⑥ → イメージ作品(6種) ※第12回(最終回)に提出

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

- 毎回 → 「カラーコーディネーター入門 色彩」「Color Exercise (ワークブック)」「新配色カード199a」「新配色カード 199用演習台紙」(※) はさみ(カッター不可) のり(貼ってはがせるものが望ましい) 配布プリント (※)ピンクの袋に入っているカラーカードを貼る台紙(2枚入り) 通称:トーンマップ
- 必要時に指示 → カラー分析に使用する商品パッケージ(演習課題②) / 課題制作に必要なもの(PC・色鉛筆など)

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

- PC (パワーポイント)
- 補足プリントを配布(必要時) → 後日データをお渡します。

2024年度  
指導内容書

グラフィックデザイン科 グラフィックデザイナーコース 1 年

授業名 DTP演習

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 岩崎 順

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 5/14 5/15	Illustratorでの図形制作応用	第10回 /	
第2回 5/28 5/29	名刺制作① 文字組の基礎知識	第11回 /	
第3回 6/4 6/5	名刺制作② 印刷用のデータ作成	第12回 /	
第4回 6/11 6/12	名刺制作③ デザイン最終チェック・入稿 Photoshopの復習・応用	第13回 /	
第5回 6/18 6/19	レイアウト基礎① デザインを客観的に考え、再構成	第14回 /	
第6回 6/25 6/26	レイアウト基礎② 文字・写真・色の複合的な考え方	第15回 /	
第7回 7/2 7/3	レイアウト応用① ページレイアウトの仕組み	第16回 /	
第8回 7/9 7/10	レイアウト応用② ページレイアウトの構成	第17回 /	
第9回 7/16 7/17	レイアウト応用③ 最終批評	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

Adobe Illustrator、Adobe Photoshopを使用した基本的な作業の復習から現場での作業を意識した応用的な技術、実践的なテクニックの習得、そして印刷入稿を行うことによって制作の流れを理解する。

【講師概要】株式会社フラミンゴ・スタジオにて様々な雑誌の編集デザインの制作に関わり、その後独立。  
現在はフリーのデザイナーとして様々な雑誌のデザインを行っている。

到達目標

Adobe Illustrator、Photoshopを使って印刷会社へ渡す入稿データを作成できるようになる。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。  
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点：A  
89-80点：B  
79-70点：C  
69-60点：D  
59点以下：不合格

提出課題

- ・ポストカード課題
- ・名刺課題
- ・レイアウト課題

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

パソコン・マウス・筆記用具・スケッチブック

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2024年度  
指導内容書

グラフィックデザイン科 グラフィックデザイナーコース 2年

授業名 UIデザイン②

授業計画進行表(前期)

担当講師 山本麻美

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/15	講義1. UIデザインとは UIデザインの本質を理解する	第13回 6/10	最終課題制作-1 チームになり、課題の制作を行う
第2回 4/15	講義2. デジタルデザインの基本 デザインの要素や原則、色彩感覚を学ぶ	第14回 6/10	最終課題制作-2 チームになり、課題の制作を行う
第3回 4/22	講義3. 人間の認知特性 視覚情報をどのように認知しているかを知る	第15回 6/17	最終課題制作-3 チームになり、課題の制作を行う
第4回 4/22	Figma実習 Figmaの使い方1	第16回 6/17	最終課題制作-4 チームになり、課題の制作を行う
第5回 5/13	Figma実習 Figmaの使い方2	第17回 6/24	中間発表
第6回 5/13	Figma実習 Figmaの使い方3	第18回 6/24	中間発表 ※時間があれば、講義6. iOSのデザイン
第7回 5/20	講義4. プロトタイピング アプリやWebのプロトタイプを作り、検証する	第19回 7/1	最終課題制作-5 最終課題の仕上げ
第8回 5/20	Figma実習 Figmaでプロトタイプを作る	第20回 7/1	最終課題制作-6 最終課題の仕上げ
第9回 5/27	講義5. スタイルガイド デザインのルールをまとめる	第21回 7/8	発表準備 学習成果発表リハーサル
第10回 5/27	Figma実習 スタイルガイド制作	第22回 7/8	発表準備 学習成果発表リハーサル
第11回 6/3	講義6. レスポンシブWebへの対応 Auto Layoutを理解する	第23回 7/22	発表準備 学習成果発表
第12回 6/3	Figma実習 スマホ版のデザインをタブレットやPC版に展開する	第24回 7/22	発表準備 学習成果発表

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ **実習実技**

授業内容

デザインツール「Figma」の使い方を習得し、スマートフォンアプリ/WebのUIデザイン、企画を学習します。  
レイアウトのパターンを覚えたり、見た目の装飾をしたり、ではなく、「使うもの」「インターフェースデザイン」について考え方を身につけます。  
-UIデザインとは何か  
-見るもの、使うもののデザインの違い  
-より良い使い勝手を考える  
-ユーザーの立場でデザインを考える

【講師概要】株式会社トレタ、Goodpatch Inc.勤務を経て、現在は株式会社ロクナナのUI/UXデザイナーとしてAndroidやiOSアプリのUIデザインを手がける。主なデザイン実績は、『Wishscope (iOS)』、『ビズリーチ (Android/iOS)』、『トレタ(iOS)』、『レシピログ (Android/iOS)』

提出課題

Figmaで作成したプロトタイプ、および スクリーンデザイン  
Google スライドで作成した企画書、発表資料

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

Figma(学校のメールアドレスでアカウントを作ります)※無料  
iPhone, Andoridデバイス(持っていれば)

筆記用具(鉛筆、水性サインペン)

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2024年度

# 指導内容書

グラフィックデザイン科 2年

授業名 食品パッケージ実技講習

授業計画進行表 (前期 後期)

担当講師 斉藤史竹

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/18 木曜日	講義：グラフィックデザインと食品パッケージデザインについてのオリエンテーション 実習：実技A、実技Bの課題説明 課題：次回までに実技Aのラフデザインアップ	第10回 6/20 木曜日	実技C：引き続きマン・ツでのデザイン確認 実技B：印刷用製版データの作成 課題：次回までに実技Cのブラッシュアップデザインアップ
第2回 4/25 木曜日	実技A：マン・ツでのラフ確認 実技B：他生徒のラフ確認時間を使いラフデザインの作成 課題：次回までに実技Aの正面デザインアップ	第11回 6/27 木曜日	実技C：引き続きマン・ツでのデザイン確認 実技B：印刷用製版データの作成 課題：次回までに実技Cのブラッシュアップデザインアップ
第3回 5/2 木曜日	実技A：マン・ツでの正面デザイン確認 実技B：他生徒のラフ確認時間を使い素材制作筆と墨汁を使用して商品名を描く 課題：次回までに実技Aのブラッシュアップデザインアップ	第12回 7/4 木曜日	実技C：引き続きマン・ツでのデザイン確認 実技B：印刷用製版データの作成 課題：次回までに実技Cのブラッシュアップデザインアップ
第4回 5/9 木曜日	実技A：マン・ツでの正面デザインブラッシュアップ案の確認 実技B：他生徒のラフ確認時間を使い素材制作 課題：次回までに実技Aの4面デザイン版下展開	第13回 7/11 木曜日	実技C：引き続きマン・ツでのデザイン確認 実技B：完成デザインの版下データの入稿 課題：次回までに実技Cのブラッシュアップデザインアップ
第5回 5/16 木曜日	実技A：マン・ツでの4面展開デザイン版下確認 実技B：他生徒のラフ確認時間を使いデザイン作業 課題：次回までに実技Aの修正版下アップ	第14回 7/18 木曜日	実技C：完成デザインのプレゼンテーション 実技B：完成フィルムを使用して立体ダミー袋の作成 実技ABCの採点と最終評価
第6回 5/23 木曜日	実技A：マン・ツでの4面展開デザイン版下確認 実技B：他生徒のラフ確認時間を使いデザイン作業 課題：次回までに実技Aの修正版下アップ	第15回 /	/
第7回 5/30 木曜日	実技A：出力をして立体ダミーの作成とプレゼンテーション 実技B：ひき続き授業中にデザイン作業 課題：次回までに実技Aの修正版下アップ	第16回 /	/
第8回 6/6 木曜日	実技C：オリエンテーション 実技B：裏面版下作成 課題：次回までに実技Cの考察案、ラフデザインのアップ	第17回 /	/
第9回 6/13 木曜日	実技C：マン・ツでのラフ確認確認 実技B：引き続き裏面版下作成 課題：次回までに実技Cのデザインアップ	第18回 /	/

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ **実習実技**

## 授業内容

実技A:飲料メーカーからの依頼を想定した冬季限定はちみつレモンティー500ml紙パックのデザイン  
ラフ→デザイン→版下作成→出力して立体ダミー作成→プレゼンテーション  
実技B:印刷会社からの依頼を想定したどら焼きのデザイン  
ラフ→デザイン→版下作成→製版データ作成→データ入校→立体ダミー作成→プレゼンテーション  
実技C:農水省の6次産業を想定したご当地パッケージデザイン  
考察→ラフ→デザイン→スクリーンを使用してプレゼンテーション  
**※マン・ツでのデザイン確認がメインなので出席番号の後方の生徒は講義時間内を過ぎる可能性があります。**  
【講師概要】総合広告代理店(株)日広社での広告デザインを経て2002年より食品パッケージデザインを専門に扱う(有)スタジオパレットに所属。2014年より総合デザインプロダクション(株)MDIに所属し前社からのクライアント、食品パッケージデザイン業務を継続し現在に至る。

## 到達目標

クライアントの意向をデザインに落とし込み、お客さんが手に取りたいような、商品の意向が伝わるものを作成する。

## 成績評価基準

デザインに対しての考え方、発想力、好奇心、技術、デザインの仕上がり時点でのクオリティ  
(一年で学んだ色々なジャンルのデザイン授業の知識を詰め込んで楽しんでもらうのがメインです)

## 提出課題

実技A:飲料メーカーからの依頼を想定した冬季限定はちみつレモンティー500ml紙パックのデザイン  
実技B:印刷会社からの依頼を想定したどら焼きのデザイン  
実技C:農水省の6次産業を想定したご当地パッケージデザイン  
**※実技Aの制作商品変更の可能性あり**

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

デザインを作成するためのノートPC、ラフノート  
※課題は基本ラフスケッチ制作から入るが、ラフはPCで描いてもノートに描いてもどちらでも可。

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

筆、墨汁、半紙、ダミー作成用の厚紙印刷用紙、定規、カッター、カッターマット、両面テー