

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 高付	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				
								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			
	ポトフォリオ制作			8	32			32				
	広告・販促戦略	●		4	52			52	52			
	DM・フライヤー・ブックデザイン/セールスキャンペーン	●				8	48	48		48		
	ブックデザイン/パンフレット/編集企画	●				8	48	48		48		
	コーポレートアイデンティティ	●				4	48	48		48		
	ブランディング	●				4	48	48		48		
	環境デザイン	●	★			4	76	76		76		76
	UIデザイン	●	★			4	48	48		48		48
	欧文タイポグラフィ	●				4	48	48		48		
	商品企画	●				4	48	48		48		
	映像編集					4	48	48				
	卒業制作					20	380	380				
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		976	1,982	664	412	84	124

2021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 A・Bクラス

授業名 DTP演習

授業計画進行表(前期)

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 5/11,12	ポストカード制作 Adobe Illustratorの復習		
第2回 5/18,19	名刺制作① 文字組の基礎知識		
第3回 5/25,26	名刺制作② 印刷用のデータ作成		
第4回 6/1,2	名刺制作③ デザイン最終チェック・入稿 Photoshopの復習・応用		
第5回 6/8,9	レイアウト基礎① デザインを客観的に考え、再構成		
第6回 6/15,16	レイアウト基礎② 文字・写真・色の複合的な考え方		
第7回 6/22,23	レイアウト応用① ページレイアウトの仕組み		
第8回 6/29,6/30	レイアウト応用② ページレイアウトの構成		
第9回 7/6,7	レイアウト応用③ 最終批評		

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

ノートPC、スケッチブック

補足

2021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 A・Bクラス

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 4/15	・色彩のはたらき・効果 ・色のしくみ(三属性・トーン) ・色とイメージの関連性 【演習課題①】トーンマップ	第10回 6/24	・作品制作 ・コメント記入方法
第2回 4/22	・カラーイメージトレーニング ・パッケージのカラー分析 【演習課題②】パッケージのカラー分析	第11回 7/1	・作品制作
第3回 5/6	・カラー分析発表表(グループワーク) ・配色技法_1 配色の基本(色相配色・トーン配色) 【演習課題③】配色ワーク	第12回 7/8	・プレゼンテーション(グループワーク) ・評価・分析・まとめ → 提出
第4回 5/13	・配色技法_2 統一(ドミナントなど) 【演習課題④】配色ワーク		
第5回 5/20	・配色技法_3 変化(アクセントなど) ・色彩理論_1 混色・色名 【演習課題⑤】配色ワーク		
第6回 5/27	・色彩理論_2 対比・同化 ・カラーイメージスケール 【演習課題⑥】カラーワーク → 次回:中間確認(提出)		
第7回 6/3	・代表的なイメージの特徴_1 【作品①②】イメージ作品(ナチュラル)(カジュアル)		
第8回 6/10	・代表的なイメージの特徴_2 【作品③④】イメージ作品(クラシック)(モダン)		
第9回 6/17	・代表的なイメージの特徴_3 【作品⑤⑥】イメージ作品(ロマンティック)(エレガント)		

授業形式

講義・演習・実験・実習実技

授業内容

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)を制作し、プレゼンテーション・相互評価・評価の分析も実施予定。
【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。
【6～9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。 ※着彩手段は任意(色鉛筆・PC・カラーカードなど自由)
【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

グラフィックデザインを制作する上でターゲットに適切にコンセプト内容を視覚伝達するための色の選び方を演習を通して身に着ける。

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

- ・演習課題①②③④⑤⑥ → 各回の内容に応じて設定 ※中間確認=5/30以降実施
- ・作品①②③④⑤⑥ → イメージ作品(6種) ※7/4(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(色彩活用研究所テキスト)」「新配色カード199a」「新配色カード199用演習台紙」(PCCストーン別色相環) はさみ のり 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)
色鉛筆・PC・着彩ツールなど課題制作に必要なもの

補足

2021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

授業計画進行表(前期 後期)

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 4/16	UIデザインとは UIデザインとは何のデザインであるかを知る。 iOS Human Interface Guidelinesの読み方。 Androidアプリ／iPhoneアプリ iPhoneとの比較等、Androidデバイスならではの機能や特徴を知る。 Androidアプリをしてみる	第12回 7/16	発表準備 学習成果発表
第2回 4/23	Material Design マテリアルデザインのデザインガイドラインを知る Material Design UI kitを使ってアプリのデザインを組み立てみる	第13回	
第3回 5/14	iOS Human Interface Guidelines iOSのデザインガイドラインを知る iOS UI kitを使ってアプリのデザインを組み立てみる	第14回	
第4回 5/21	企画 2～3人のチームになり、アプリの企画を考え、企画書にまとめる	第15回	
第5回 5/28	ペルソナの設定 企画を元にそのサービスのコアユーザーとなる人物像を設定する	第16回	
第6回 6/4	プロトタイプ制作 企画を元にワイヤーフレームを作成し、Adobe XD等を使ってプロトタイプを作成する	第17回	
第7回 6/11	プロトタイプ制作 企画を元にワイヤーフレームを作成し、Adobe XD等を使ってプロトタイプを作成する	第18回	
第8回 6/18	中間発表	第19回	
第9回 6/25	デザイン実習 完成に向けての修正や仕上げ	第20回	
第10回 7/2	デザイン実習 完成に向けての修正や仕上げ	第21回	
第11回 7/9	発表準備 学習成果発表リハーサル	第22回	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

スマートフォンアプリのUIデザインを学習します。
アプリのデザインは、見た目が綺麗なグラフィックをデザインすることだけではありません。
どのようなレイアウト、彩色、構成をしたら使いやすいものになるかの考察が不可欠です。
また、AndroidデバイスとiPhoneではOSや機能の違いがあり、その点も理解した上でのデザインが必要になります。GoogleのMaterial Designの基本的な概念や、デバイスとiPhoneとの違いを学び、より良いスマートフォンアプリのデザインを考えます。
講座の最終日には、外部の方をお招きして完成した作品の発表を行います。
1年次で「UIデザイン講座」を履修しAppleのiOS Human Interface Guidelinesをある程度理解していることが望ましいですが、必須ではありません。
【講師紹介】フリーランスのWEBデザイナーとして独立後、2010年UIデザイン業務に関わりながら、オンライン学習サイトで講師としても活躍しています。

到達目標

この授業では、アプリの見た目の装飾だけでなく、ひとつのツールとしてのデザインを学習することを目標としています。
各チーム企画から制作までを手がけ、最終日の学習成果発表会でプレゼンテーションを行います。

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

Adobe XD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

パソコン
iPhone（持っていれば）、PCとiPhoneを接続するケーブル
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。）

正方形のPost it（ふせん紙）
コピー用紙（罫線の無い紙）

授業計画進行表（前期 後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/14	オリエンテーション： ●環境グラフィックの現在の理解を図る、事例をできるだけ紹介し、感覚的に環境デザインを理解。 ●サインデザインの概念の理解を図る、他のデザイン分野との関係を理解。	第10回 6/23	課題演習： ●新宿区立中央図書館の改修について実習と個別指導 ●学生のミニプレゼン（デザインの客観的意見を得る／意見を述べる） ●サインデザインのプレゼン手法
第2回 4/21	フィールドワーク（都立多磨図書館）： ●図書館内のリサーチ ●どんなエリアがあるか？どんな機能があるか？どんなサインがあるか？	第11回 6/30	課題演習： ●新宿区立中央図書館の改修について実習と個別指導 ●学生のミニプレゼン（デザインの客観的意見を得る／意見を述べる） ●サインデザインのプレゼン手法
第3回 4/28	講義： ●特別講師：中村将大氏 ●フォントの基本、歴史を学ぶ ●印刷フォントと環境フォントの特徴について学ぶ	第12回 7/7	課題演習： ●新宿区立中央図書館の改修について実習と個別指導 ●学生のミニプレゼン（デザインの客観的意見を得る／意見を述べる） ●サインデザインのプレゼン手法
第4回 5/12	フィールドワーク（渋谷駅周辺）： ●特別講師：竹内誠氏 ●渋谷街区 ●渋谷区役所	第13回 7/14	プレゼンテーション： ●作品プレゼンテーション ●学生からの講評 ●講師からの講評
第5回 5/19	講義： ●都立多磨図書館／新宿区立中央図書館（図面を用いプランを理解する） ●図書館についてWEBにて情報収集（コンテキスト／背景を探る） ●調査内容、調査の手順（メジャーリング）を理解する	第14回 9/01	フィールドワーク（候補地：武蔵野プレイス／豊洲図書館／北区立中央図書館／日比谷図書館／こもれび大和田図書館／深川図書館）： ●図書館について理解を深める ●個人テーマの指導
第6回 5/26	フィールドワーク（新宿区立中央図書館）： ●前期課題の対象施設である新宿区立中央図書館のリサーチ ●撮影／プロット／メジャーリング	第15回 9/08	課題演習： ●図書館についての個人テーマの指導 空間のカラー計画／什器・家具／ロゴ・ブランディング／スタッフの制服／図書カード・パンフレット・名刺／HP／分類表、その他の掲示物
第7回 6/02	課題演習： ●新宿区立中央図書館調査（撮影／プロット／メジャーリング）のまとめ ●新宿区立中央図書館の「らしさ」について考える → デザインテーマ	第16回 9/15	課題演習： ●図書館についての個人テーマの指導 空間のカラー計画／什器・家具／ロゴ・ブランディング／スタッフの制服／図書カード・パンフレット・名刺／HP／分類表、その他の掲示物
第8回 6/09	フィールドワーク（候補地：武蔵野プレイス／豊洲図書館／北区立中央図書館／日比谷図書館／こもれび大和田図書館／深川図書館）： ●図書館について理解を深める ●新宿区立中央図書館のプロット指導、デザインテーマ指導	第17回 9/22	課題演習： ●図書館についての個人テーマの指導 空間のカラー計画／什器・家具／ロゴ・ブランディング／スタッフの制服／図書カード・パンフレット・名刺／HP／分類表、その他の掲示物
第9回 6/16	フィールドワーク（候補地：武蔵野プレイス／豊洲図書館／北区立中央図書館／日比谷図書館／こもれび大和田図書館／深川図書館）： ●図書館について理解を深める ●新宿区立中央図書館のプロット指導、デザインテーマ指導	第18回 9/29	課題演習： ●図書館についての個人テーマの指導 空間のカラー計画／什器・家具／ロゴ・ブランディング／スタッフの制服／図書カード・パンフレット・名刺／HP／分類表、その他の掲示物
		第19回 10/06	プレゼンテーション： ●作品プレゼンテーション ●学生からの講評 ●講師からの講評

授業名 環境デザイン

担当講師 渡辺光恵

授業形式

講義 ・ 調査 ・ 演習

授業内容

授業タイトルの「環境デザイン」とは、印刷物やwebなどの二次元デザインに対して、三次元空間でのデザインを示し、図面や模型を用いた表現を特異とする。全期を通して、体感経験値を豊かにするために、できるだけ多くのフィールドワークを取り入れ、施設の背景（コンテキスト）を理解した感覚的認知に訴える環境デザインを目指す。前期はサインデザインを中心に、新宿区立中央図書館の改修を共通課題とする。この図書館は、新宿区中学校の統廃合後の校舎を転用した施設で、こども図書館も併設している。学生にも馴染深い「教室」を転用しているため、学生にとってスムーズな空間把握が期待できる。本校から比較的近距離で、学生の自主的調査を行うことも可能。後期は、図書館という施設の中で視野を広め、グラフィックと建築・インテリア・家具デザインが1つの空間の中で共鳴、共存していることを学び個人テーマに取組む。
【講師紹介】ビルなどの建築設計監理や建築コンサルティングを行う会社に勤務後、2018に合同会社ミックスを設立。

到達目標

- ・1つの施設環境の中に、様々なデザインアイテムがあることを学ぶ
- ・グラフィックと建築・インテリア・家具デザインが1つの空間の中で共鳴、共存していることを学ぶ
- ・平面図、断面図、アクソメ、模型など環境デザインを表現する手法を学ぶ

成績評価基準

授業への出席率、提出された課題への取り組み方、成果物のクオリティを総合的に見て評価する

- 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

前期：新宿区立中央図書館のインフォメーショングラフィック改修計画

- ・クラス全員の共通課題＝マップ／階数／エリア区分／図書分類

後期：図書館環境における個人課題

- ・個人課題＝例；空間のカラー計画／掲示板・什器・家具／ロゴ・ブランディング／スタッフの制服／図書カード・パンフレット・名刺／HP／分類表、その他の掲示物

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

- ・講義：筆記具／スケッチブック、ノート
- ・調査：カメラ／スケール（コンパス）
- ・課題演習／プレゼン用：＝個人PC

補足