

基礎造形

担当教員 秋山 孝 澤田 泰廣 関口 尚 関根 慎一

配当年次 1年

開講時期 通年

単位区分 必修

授業形態 演習・実技

単位数 6.0

準備事項

備考 前期：月・火・水・金（火・水・金は実習） 後期：月 助手：御法川 哲郎 高橋 庸平

【授業のねらい】

基礎造形Iでは「描く」ことを通して、コミュニケーションの最大なる武器のひとつを持つことを目標とする。造形における基礎トレーニング、描写におけるテクニックを学び、美術史上のグレートアーティストの描写の感性を読み取る力も要求したい。自ら描くことの喜びを知り普遍的なビジュアルコミュニケーションの手段の取得をめざす。

【授業の展開計画】

週	授業項目	実習(基礎実習室)	内容
1	オリエンテーション	課題説明, 実習	課題1/シャルダン/静物A
2	講評, 課題説明, 実習	課題1講評	説明2, 3, 4 課題2/ヘーダ, フェルメール/静物Bの制作
3	実習	課題3/等伯, 光琳/樹木の制作	
4	実習	課題4/デューラー, 応挙/剥製の制作	
5	講評, 課題説明, 実習	課題2, 3, 4の講評	説明5, 6 課題5/鳥羽僧正/人体の制作
6	実習	課題6/ダヴィンチ, ラファエロ/手の制作	
7	講評, 課題説明, 実習	課題5, 6の講評	説明7, 8, 9 課題7/レンブラントA/自画像の制作
8	実習	課題8/レンブラントB/自画像の制作	
9	実習	課題9/ボッティチェリ, ミケランジェロ/人体の制作	
10	講評, 課題説明, 実習	課題7, 8, 9講評	説明10, 11
11	実習	課題10/カラヴァッジオ/人体老人の制作	
12	実習	課題11/マネ, モネ/人体コスチュームの制作	
13	講評, 課題説明, 実習	課題10, 11の講評	説明12 課題12クールベ, コロー/風景の制作
14	実習	課題12クールベ, コロー/風景の制作	
15	講評, 課題説明, 実習	課題12の講評	説明13 課題13/ターナー/スケッチブックの制作(夏季課題)
16	オリエンテーション	課題説明	課題説明14, 15
17	講評	課題13の講評	
18	実習	課題14/描写技法研究-1/内面的細密描写法/石の制作	
19	実習	課題15/描写技法研究-2/中世フランドルの写実技法/肖像画の制作	
20	実習	課題15/描写技法研究-2/中世フランドルの写実技法/肖像画の制作	
21	講評, 課題説明	課題14, 15の講評	説明16
22	実習	課題16/描写技法研究-3/光を描く表現技法/街の制作	
23	実習	課題16/描写技法研究-3/光を描く表現技法/街の制作	
24	講評, 課題説明	課題16の講評	説明17
25	実習	課題17/描写技法研究-4/錯視法/錯視空間の制作	
26	実習	課題17/描写技法研究-4/錯視法/錯視空間の制作	
27	講評, 課題説明	課題17の講評	説明18
28	実習	課題18/描写技法研究-5/フォトリアリズム/写実表現	
29	実習	課題18/描写技法研究-5/フォトリアリズム/写実表現	
30	講評	課題18の講評	

【履修上の注意事項】

単位取得の為に、課題総数の3分の2以上の提出と、講義の出席が必要である。作品提出は講評時に本人が行う。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

「DESSIN」

【参考文献】

なし

基礎造形

担当教員 田口 敦子 小泉 雅子 山本 博子 大塚 藍 姜 尚均（後期コンピュータ基礎実習）

配当年次 1年

開講時期 通年

単位区分 必修

授業形態 演習・実技

単位数 6.0

準備事項 前期：木 後期：火、水、木、金（火、水、木はコンピュータ基礎実習）

備考 助手 前期：李 盛姫 西岡 仁也 後期：李 盛姫 西岡 仁也 野間田 佑也

【授業のねらい】

色彩、構成について基礎的な理論の把握と造形要素としての特性を理解する。また形態の成立や個々の特性が伝える意味を理解していく。更に形態が動作によって動き（時間）をつくり、時間がもたらす情報伝達について理解する。尚、後期は火、水、木、金曜が授業時間となる。火、水、木曜はコンピュータ基礎実習を実施し、グラフィックデザインにおける基本的なコンピュータとツボの使い方を学ぶ。前後期を通じて同じ課題を各クラス毎に指導を受けて実習を進めるが、全クラス共通に造形理論を理解する為の講義も開かれる。

【授業の展開計画】

週	授業項目：内容
1	オリエンテーション及び課題説明 [色彩体系] / 色彩課題1：基調色調（明度、色相、彩度）
2	演習・制作チェック 色彩課題1：チェック
3	演習・講評 ヨハネス・イッテン [色彩の芸術] / 色彩課題1：プレゼンテーション及び講評（1）
4	講評 色彩課題1：プレゼンテーション及び講評（2）
5	演習・課題説明 [トーンについて] / 色彩課題2：基調色調（色彩の心理）
6	演習・制作チェック 色彩課題2：チェック
7	演習・講評 [色彩の記号性] / 色彩課題2：プレゼンテーション及び講評（1）
8	講評 プレゼンテーション及び講評（2）
9	演習・課題説明 色彩課題3：色彩の効果（透明感、進出・後退、ハレーション）
10	演習・制作チェック [グラフィックデザインにおける色彩計画] / 色彩課題3：チェック
11	講評 色彩課題3：プレゼンテーション及び講評
12	演習・課題説明 [フォルム] / 形態課題1：形の生成
13	演習・制作チェック 形態課題1：チェック
14	講評 形態課題1：プレゼンテーション及び講評
15	演習・課題説明 形態課題2：design by accident
16	後期オリエンテーション：講評 形態課題2：プレゼンテーション及び講評
17	演習・課題説明 [形態と色彩の記号性] / 形態課題3：シンボルマーク
18	実習・制作 アトリエ制作、チェック
19	講評 形態課題3：プレゼンテーション及び講評
20	演習・課題説明 [点線面の構成] / 構成課題：点の構成、線の構成、面の構成
21	演習・制作チェック アトリエ制作（点、線、面の構成）
22	講評 構成課題1：点の構成、プレゼンテーション及び講評
23	講評 構成課題2：線の構成、プレゼンテーション及び講評
24	講評 構成課題3：面の構成、プレゼンテーション及び講評
25	演習・課題説明 構成課題4：プレゼンテーションボード（制作意図と表現）
26	実習・制作 PCルーム制作
27	演習・課題説明 [動作とコミュニケーション] / 最終課題：動作とコミュニケーション
28	実習・制作 課題5：ダミー制作、チェック
29	実習・制作 課題5：ダミー制作、チェック
30	後期まとめ 課題5：プレゼンテーション及び講評

【履修上の注意事項】

PC基礎実習（PC室） 16週：目的と施設の説明 17週：Macの基本操作 18～21週：Illustratorの使い方 22～26週：Photoshopの使い方 27～29週：PCによるプレゼンボード制作 30週：PCで制作したデータの確認

【評価方法】

成績は課題評価と出席の総合で評価し、単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

基礎デザインI

担当教員 秋山 孝 澤田 泰廣 大場 再生 関口 尚 関根 慎一

配当年次 2年

開講時期 通年

単位区分 必修

授業形態 実習

単位数 4.0

準備事項

備考 前期 月、火、水（火、水は実習） 後期：月

【授業のねらい】

基礎デザインIでは、1年次の基礎造形Iの延長線上にあり、ビジュアルメッセージを視覚化（ドローイング）する力をつけることを目的とする。デジタルなデザインに移りつつあるが、普遍的なきびしさと、忍耐力に満ちたデザインの造形性は要求される。3・4年次に向かうためにも確かな基礎デザイン力と、表現技術を取得し、納得のいく基礎デザインIの授業を展開したい。

【授業の展開計画】

週	授業項目	実習(基礎実習室)	内容
1	オリエンテーション, 課題説明, 実習		課題1/マティス/植物の制作
2	講評, 課題説明, 実習		課題1の講評 説明2,3,4 課題2/ゴッホ, 広重/風景の制作
3	実習		課題3/ロートレック/人体の制作
4	実習		課題4/マグリット, エルンスト/風景の制作
5	講評, 課題説明, 実習		課題2,3,4の講評 説明5,6 課題5/ピカソ, ブラック/静物の制作
6	実習		課題6/クレア/顔の制作
7	講評, 課題説明, 実習		課題5,6の講評 説明7,8,9 課題7/モンドリアンA/樹木の制作
8	実習		課題8/モンドリアンB/樹木の制作
9	実習		課題9/カッサンドル/乗り物の制作
10	講評, 課題説明, 実習		課題7,8,9講評 説明10,11
11	実習		課題10/ロックウェル, ウォーホル/人体の制作
12	実習		課題11/杉浦非水, 山名文夫/人体の制作
13	講評, 課題説明, 実習		課題10,11の講評 説明12 課題12/セザンヌ, スーラ/風景の制作
14	実習		課題12/セザンヌ, スーラ/風景の制作/
15	講評, 課題説明, 実習		課題12の講評 説明13 課題13/北斎/風景の制作(夏季課題)
16	オリエンテーション及び課題説明		説明14,15
17	講評		課題13の講評
18	実習		課題14/表現様式研究-1/未来派/運動の制作
19	実習		課題15/表現様式研究-2/シュルレアリスム/自分の部屋の制作
20	実習		課題15/表現様式研究-2/シュルレアリスム/自分の部屋の制作
21	講評, 課題説明		課題14,15の講評 説明16
22	実習		課題16/表現様式研究-3/アンフォルメル/人の制作
23	実習		課題16/表現様式研究-3/アンフォルメル/人の制作
24	講評, 課題説明		課題16の講評 説明17
25	実習		課題17/表現様式研究-4/ネオ・エクスプレシオニズム/顔の制作
26	実習		課題17/表現様式研究-4/ネオ・エクスプレシオニズム/顔の制作
27	講評, 課題説明		課題17の講評 説明18
28	実習		課題18/表現様式研究-5/ポップ・アート/日常品の制作
29	実習		課題18/表現様式研究-5/ポップ・アート/日常品の制作
30	講評		課題18の講評

【履修上の注意事項】

単位取得の為に、課題総数の3分の2以上の提出と、講義の出席が必要である。作品提出は講評時に本人が行う。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

「DESSIN」

【参考文献】

なし

基礎デザインII

担当教員 田口 敦子 小泉 雅子 山本 博子

配当年次 2年

単位区分 必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考 助手：相田 智之 野間田 佑也 西岡 仁也（後期）

【授業のねらい】

[情報構成] 前期は言語情報を、色彩、質感等の各情報と意味・感覚伝達の機能に置き換え、構成的確な表現効果を作り出す。後期は、人間の知覚情報を利用したコミュニケーションツールを制作する。[ムーブメント] 前期は、映像の分析作業と体験をもとに映像作品制作を行う。後期はアニメーション作品を制作する。[ダイアグラム] ダイアグラム(図表)を作成する。目的に沿った必要な情報を選択、構成、視覚化、造形化する一連のプロセスを学ぶ。[Web] ウェブにおけるインタラクティブなプレゼンテーションを学ぶ。

【授業の展開計画】

週	授業項目：内容
1	オリエンテーション及び課題説明 年間授業進行の説明/情報構成1・情報の構成とタイポグラフィ
2	演習：制作チェック ラフスケッチ・チェック
3	実習：制作 PCルームで制作
4	講評 情報構成1：プレゼンテーション及び講評
5	演習：課題説明 ムーブメント1：時間軸で構成されるデザイン表現としての映像
6	演習：制作チェック ラフスケッチ・チェック
7	実習：制作 PCルームで制作
8	講評 ムーブメント1：プレゼンテーション及び講評
9	演習：課題説明 ダイアグラム・情報の関係性
10	実習：制作チェック ラフスケッチ・チェック
11	実習：制作 PCルームで制作
12	講評 ダイアグラム：プレゼンテーション及び講評
13	講義 特別講義を予定
14	講義 特別講義を予定
15	前期まとめ
16	演習：課題説明 情報構成2：知覚とコミュニケーション
17	演習：制作チェック ダミー、ラフスケッチのチェック
18	実習：制作 アトリエ、PCルームで制作
19	講評 情報構成2：プレゼンテーション及び講評
20	演習：課題説明 ムーブメント2：アニメーション制作
21	演習：制作チェック ラフスケッチ・チェック
22	実習：制作 PCルームで制作
23	講評 ムーブメント2：プレゼンテーション及び講評
24	演習：課題説明 Webにおけるプレゼンテーションのためのサイト
25	演習：制作チェック ラフスケッチ・チェック
26	実習：制作 PCルームで制作
27	新3年生対象：実技専門学科目オリエンテーション
28	講評 Web：プレゼンテーション及び講評
29	講義 特別講義を予定
30	後期まとめ

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績は課題評価と出席の総合で評価し、単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

写真基礎実習

担当教員 清水 行雄 山本 博子 末正 真礼生

配当年次 2年

単位区分 必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考 助手：上原 芳子

【授業のねらい】

写真全般の基礎知識と基礎技術を学び、写真表現の可能性を理解する。

- (1) スタジオ撮影実習による写真表現
- (2) フォトグラム実習による、写真のグラフィカルな表現
- (3) 屋外撮影実習から暗室作業
- (4) デジタル技術による写真表現の可能性を体験し、デジタル写真による表現・技術の習得を目指す

【授業の展開計画】

- | 週 | 授業項目：内容 |
|----|-----------------------------------|
| 1 | オリエンテーション：年間授業進行の説明／カメラ基礎、構造と撮影方法 |
| 2 | 実習：暗室実習 モノクロ現像とプリント／暗室の利用法 |
| 3 | 実習：スタジオ実習 スタジオライティングの基礎／スタジオの利用法 |
| 4 | 演習：理論 「写真表現の基礎」 |
| 5 | 演習：課題説明 スチルライフ・ポートレート |
| 6 | 演習：制作 スタジオ実習を行い、課題の制作（1） |
| 7 | 演習：制作チェック 課題の検討、中間チェック（1） |
| 8 | 実習：制作 スタジオ実習を行い、課題の制作（2） |
| 9 | 実習：制作 スタジオ実習を行い、課題の制作（3） |
| 10 | 講評：スチルライフ・ポートレートの講評 |
| 11 | 実習：制作 フォトグラム 暗室実習を行い技法説明（1） |
| 12 | 演習：課題説明 フォトグラム |
| 13 | 演習：制作チェック 課題の検討、中間チェック（1） |
| 14 | 実習：制作 暗室実習を行い、課題の制作（2） |
| 15 | 実習：制作チェック 課題の検討、中間チェック（2） |
| 16 | 講評：フォトグラムの講評 |
| 17 | 演習：課題説明 ランドスケープ 作家検討を行い、課題説明 |
| 18 | 演習：制作 暗室実習を行い、課題の制作（1） |
| 19 | 演習：制作 暗室実習を行い、課題の制作（2） |
| 20 | 演習：制作チェック 課題の検討、中間チェック（1） |
| 21 | 実習：制作 暗室実習を行い、課題の制作（3） |
| 22 | 講評：ランドスケープの講評 |
| 23 | 実習：スタジオ実習、デジタル撮影の可能性 |
| 24 | 実習：コンピュータ実習 写真のデジタル化（1） |
| 25 | 実習：コンピュータ実習 写真のデジタル化（2） |
| 26 | 実習：コンピュータ実習 写真のデジタル化（3） |
| 27 | 新3年生対象：専門学科目オリエンテーション |
| 28 | 実習：コンピュータ実習 写真のデジタル化（4） |
| 29 | 実習：コンピュータ実習 写真のデジタル化（5） |
| 30 | 授業のまとめ |

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績は課題評価と出席の総合で評価し、単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

タイポグラフィ基礎実習

担当教員 山本 政幸 小山 壽久 園原 稔雄 竹下 直幸

配当年次 2年

単位区分 必修

開講時期 後期

授業形態 実習

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

和文・欧文各書体のスタイルと基本エレメントの特徴、また、それぞれの組みルールや記号・約物などを理解し、文字の造形感覚を養うとともに、タイポグラフィの基礎を学ぶ。

【授業の展開計画】

- | | |
|----|---|
| 週 | 授業項目：内容 |
| 1 | オリエンテーション及び課題説明（課題）：スクラップ／文字のスクラップ |
| 2 | 実習：制作 |
| 3 | オリエンテーション及び課題説明（課題）：トレースA／鉛筆によるトレース実習 |
| 4 | 実習：制作 |
| 5 | オリエンテーション及び課題説明（課題）：トレースB／コンピュータによるトレース実習 |
| 6 | 実習（PC室等）：制作 |
| 7 | オリエンテーション及び課題説明（課題）：書体デザイン／オリジナルロゴタイプの制作 |
| 8 | 実習（PC室等）：制作 |
| 9 | オリエンテーション及び課題説明（課題）：スペーシング／見出し和文の字間調整 |
| 10 | 実習（PC室等）：制作 |
| 11 | オリエンテーション及び課題説明（課題）：組版デザイン／A4判見開き図版入り組版 |
| 12 | 実習（PC室等）：制作 |
| 13 | 実習（PC室等）：制作 |
| 14 | 実習（PC室等）：制作 |
| 15 | 講評：全体講評会 |

【履修上の注意事項】

半期（週2日）6課題。

【評価方法】

提出課題と出席によって評価する。

【テキスト】

『基本日本語活字見本集成OpenType版』 誠文堂新光社

【参考文献】

授業で配布する。

立体造形 1

担当教員 諸熊 仁志

配当年次 1年

単位区分 自由

開講時期 通年

授業形態 実習

単位数 2.0

準備事項

備考 卒業要件 1 2 4 単位には含まれない。

【授業のねらい】

モチーフの観察や実制作を通して、平面制作と立体制作のモノの捉え方の違いや、立体制作ならではの構造や空間の認識を学びます。また、素材とじっくり向き合うことで、素材の性質を理解し、基本的な素材の扱い方を習得します。

【授業の展開計画】

週	授業項目：内容
1	オリエンテーション及び課題説明 課題1 / モチーフ観察を前提とした木彫制作
2	演習：材料（木材）・使用道具についての説明
3	実習：課題1の制作 デッサン
4	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
5	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
6	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
7	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作 / のみ研ぎ説明
8	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
9	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
10	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
11	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
12	実習：課題1の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
13	実習：課題1の制作 彩色
14	実習：課題1の制作 彩色
15	講評：課題1の提出
16	課題説明 課題2 / モチーフ観察を前提とした金属造形
17	演習：材料（薄い金属板）・使用道具についての説明
18	実習：課題2の制作 デッサン
19	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
20	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
21	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
22	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
23	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
24	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
25	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
26	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
27	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
28	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
29	実習：課題2の制作 薄い金属の加工
30	講評：課題2の提出

【履修上の注意事項】

授業で必要な材料・道具はその都度指示します。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

立体造形 2

担当教員 諸熊 仁志

配当年次 2年

単位区分 自由

開講時期 通年

授業形態 実習

単位数 2.0

準備事項

備考 卒業要件 1 2 4 単位には含まれない。

【授業のねらい】

モチーフの観察や実制作を通して、平面制作と立体制作のモノの捉え方の違いや、立体制作ならではの構造や空間の認識を学びます。また、素材とじっくり向き合うことで、素材の性質を理解し、基本的な素材の扱い方を習得します。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明 課題1 / 粘土で自由に造形し、石膏で型を取り、FRP成形を行う。
- 2 演習：材料・使用道具の説明 制作のプランニング デッサン
- 3 実習：課題1の制作 デッサンのチェック 粘土による造形
- 4 実習：課題1の制作 粘土による造形
- 5 実習：課題1の制作 粘土による造形
- 6 実習：課題1の制作 粘土による造形
- 7 実習：課題1の制作 粘土による造形
- 8 演習：課題1の制作 石膏型取り説明
- 9 実習：課題1の制作 石膏型取り
- 10 演習：課題1の制作 FRP（繊維強化プラスチック）の貼り込み説明
- 11 実習：課題1の制作 FRPの貼り込み
- 12 実習：課題1の制作 FRPの割り出し・修正
- 13 実習：課題1の制作 彩色
- 14 実習：課題1の制作 彩色
- 15 講評：課題1の提出
- 16 課題説明 課題2 / 木彫制作（各自がモチーフを決定）
- 17 演習：材料（木材）・使用道具についての説明 モチーフのチェック
- 18 実習：課題2の制作 デッサン
- 19 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
- 20 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
- 21 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
- 22 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作 のみ研ぎ・接着説明
- 23 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
- 24 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
- 25 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
- 26 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
- 27 実習：課題2の制作 鋸・平のみ・彫刻刀による制作
- 28 実習：課題2の制作 彩色
- 29 実習：課題2の制作 彩色
- 30 講評：課題2の提出

【履修上の注意事項】

授業で必要な材料・道具はその都度指示します。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

コンピュータ基礎概論

担当教員 笠井 修二

配当年次 1年

単位区分 必修

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

クリエイターとして、コンピュータは、かかわらざるをえない時代になってきている。最新のデジタル・クリエイティブの紹介を基本として、その制作現場、制作方法、制作者を紹介する。この機会に、コンピュータの可能性を感じてもらい、今後の制作活動に役立ててもらいたい。今後クリエイターとして多くの可能性を秘めている人たちにとって、道具としてのコンピュータ、メディアとしてのコンピュータ、コミュニケーションとしてのコンピュータを理解し、活用するヒントとして考えてもらいたい。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：コンピュータとデザイナーの関係と半年間の授業内容の紹介
- 2 フォント・マーク：デザイナーの基本である文字の歴史と変化
- 3 グラフィック：コンピュータによるグラフィックの最新情報
- 4 広告：広告制作者による広告とコンピュータ
- 5 写真：デジタル時代の写真の変化と最新情報
- 6 本：デジタル時代の本の変化と最新情報
- 7 WEB：インターネットのクリエイティブの重要性とデザイナーの関係
- 8 FLASH：コンピュータの中でのFLASHなどプログラムとデザイナーの関係
- 9 CG：コンピュータによる、3Dの制作の最新情報
- 10 CG：コンピュータによる、3D制作・ゲームのデザイナーの情報
- 11 TV：TV制作・CM制作とコンピュータの関係
- 12 PRINT：最新のプリント・印刷の話
- 13 ソーシャルメディア：TwitterやフェイスブックなどSNSの話
- 14 モーショングラフィックス：動画とコンピュータの最新情報
- 15 Com：コンピュータのまとめ

【履修上の注意事項】

関係Webページがあります。オリエンテーションで説明します。

【評価方法】

成績評価はレポート提出と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

印刷概論

担当教員 小泉 弘

配当年次 2年

単位区分 必修

開講時期 前期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

表現伝達の手段としての印刷技術は、IT時代といわれる今日においても、その重要性はいささかの変わりもない。デザイン表現の根幹を成す、大切なメディアとしての印刷と文字と紙を巡る、発明、発達の歴史と、現代の技術などを学ぶ。デジタル時代にあっても、良いモノを見る「目」と、上手に表現できる「手」を鍛えることに変わりはない。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内 容
- 1 文字の誕生：授業を始めるにあたって。
 - 2 紙の発明：紙の発明と東方、西方への伝播。
 - 3 印刷前史：古代の印刷の原型。
 - 4 中世の書写：中世の文字と書物は。
 - 5 活版術の発明：グーテンベルグの発明と東洋の活版術。
 - 6 活字とは：活字とは何か。なぜ活きた字なのか。
 - 7 文字についてI：漢字、ひらがな、カタカナ。
 - 8 文字についてII：ラテン・アルファベット。
 - 9 活字のデザイン：金属活字、写植活字、デジタルフォント。 印刷方式：凸版、凹版、平版。
 - 10 活字のデザイン：金属活字、写植活字、デジタルフォント。 印刷方式：凸版、凹版、平版。
 - 11 活字のデザイン：金属活字、写植活字、デジタルフォント。 印刷方式：凸版、凹版、平版。
 - 12 用紙について：紙の発達、印刷用紙について。（レポート説明）
 - 13 本の構成と紙：本の造り、紙の「目」、本文組。
 - 14 入稿と校正：印刷デザインの入稿と管理。
 - 15 [レポート提出] 総括。

【履修上の注意事項】

欠席、遅刻をしないように。
途中で幾度かの手作業をします。

【評価方法】

成績評価は出席日数（大事です）とレポートの評価によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

授業の進行の中で適宜紹介

印刷概論

担当教員 小宮山 陽一

配当年次 2年

単位区分 必修

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

水と空気以外なら何にでも刷れるといわれる現在の印刷は、日常生活に深く浸透し、広く応用される一方、マス・プロダクトを前提とした表現・情報伝達方法として、大きなウエイトをしめている。デジタル環境へ技術革新の今、この幅広い印刷技術とデザインとの関わりを、最前線の視点より、具体的作例を示しながら、製版・印刷原理と共に解説する。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 現在の印刷事情：生活の中における印刷物、その種類と分類
 - 2 印刷方式と原理：4版式（凸・凹・平・孔）の特徴と比較
 - 3 印刷方式と原理：4版式の見分け方
 - 4 階調再現と網点：グラデーションとドット、調子再現の方法について
 - 5 色分解と色彩表現：加色混合と減色混合、RGB/YMCK
 - 6 印刷インキ：基準インキ・特色インキ・特殊インキ
 - 7 印刷用紙：紙の特長と印刷適性
 - 8 アナログからデジタル製版へ：データ入力・透過原稿・反射原稿
 - 9 印刷再現とDTP：立体感とメリハリ、画像修正
 - 10 印刷物作成の実際（1）：ポスター印刷の現状と技術
 - 11 印刷物作成の実際（2）：カタログ・カレンダー制作技術
 - 12 製本加工：製本、面付けと加工について
 - 13 印刷の歴史と可能性：グーテンベルクから現在の印刷技術への進歩と特殊印刷
 - 14 印刷物の校正と評価
 - 15 後期末試験：授業範囲より出題、解説

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は基礎的印刷原理の理解度確認用筆記試験と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

『明解 クリエイターのための印刷ガイドブック基礎編』玄光社

グラフィックデザイン原論

担当教員 田口 敦子

配当年次 1年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

現在のグラフィックデザインは様々な芸術分野や技術の発達と密接に結びつき、あらゆる視覚表現を駆使してビジュアルコミュニケーションの領域を担っている。

この授業では、視覚化された対象の認知、反応について学び、ビジュアルコミュニケーションの流れを理解した上でマスコミュニケーションを利用する広告の記号表現と内容について考察する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション 授業の目的、概要説明
- 2 ビジュアルコミュニケーションとは(1) ビジュアルコミュニケーションの構造を認知・翻訳・応答の流れで理解する
- 3 ビジュアルコミュニケーションとは(2) ビジュアルコミュニケーションの流れを事例によって理解する
- 4 ビジュアルコミュニケーションの分類(1) 視覚化される図材を分類することの意味を理解する
- 5 ビジュアルコミュニケーションの分類(2) 視覚化される図材の特性を理解する
- 6 ビジュアルコミュニケーションの分類(3) ビジュアルグラフィックに見られる代用用語について
- 7 ビジュアルコミュニケーションの分類(4) シンボルマークの意味・造形の発達と機能
- 8 ビジュアルコミュニケーションの分類(5) トップ・イシュー・ゲーム・遊具に見られる遊戯的コミュニケーション
- 9 ビジュアルコミュニケーションの分類(6) 空間をメディアにする環境グラフィック
- 10 広告表現を記号論で捉える(1) 記号表現 造形要素(色彩・形態・素材)とその構成を記号として捉える
- 11 広告表現を記号論で捉える(2) 記号内容 造形要素(図材)を意味の記号として捉える
- 12 広告作品の伝達内容を解き明かす(1) 新聞広告の事例をもとに広告表現を記号論から解き明かす
- 13 広告作品の伝達内容を解き明かす(2) ポスターの事例をもとに広告表現を記号論から解き明かす
- 14 広告作品を記号論で解き明かす(3) 広告作品をメディアミックス効果から読み取る
- 15 まとめ レポート出題

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価はレポート提出と出席との総合評価によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

イラストレーション原論

担当教員 秋山 孝

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 前期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

イラストレーションは、人々の心を感動させるビジュアルコミュニケーション表現だ。そのイラストレーションを学ぶための原論である。イラストレーションの多様性を知り、メディアの中で活躍するタフなビジュアルコミュニケーションアート有能力を理解する。学生の質問を解き、イラストレーション表現研究、そして原論となる理論を学ぶ。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- | | | | |
|----|------------------|---------------------------------|---|
| 1 | イラストレーション学とは何だ!? | イラストレーション学がなぜ必要なのか/イラストレーションの定義 | 1 |
| 2 | イラストレーション学とは何だ!? | イラストレーション学がなぜ必要なのか/イラストレーションの定義 | 2 |
| 3 | イラストレーション学とは何だ!? | イラストレーション学がなぜ必要なのか/イラストレーションの定義 | 3 |
| 4 | 日本のイラストレーション | 1 | |
| 5 | 日本のイラストレーション | 2 | |
| 6 | 日本のイラストレーション | 3 | |
| 7 | ヨーロッパのイラストレーション | 1 | |
| 8 | ヨーロッパのイラストレーション | 2 | |
| 9 | ヨーロッパのイラストレーション | 3 | |
| 10 | アメリカのイラストレーション | 1 | |
| 11 | アメリカのイラストレーション | 2 | |
| 12 | アメリカのイラストレーション | 3 | |
| 13 | 中国のイラストレーション | 1 | |
| 14 | 中国のイラストレーション | 2 | |
| 15 | まとめ | | |

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価はレポート提出と出席によって単位認定される。

【テキスト】

『Illustration Studies』（授業内にて配布）

【参考文献】

『Chinese Posters』秋山孝著（朝日新聞出版）

色彩計画論

担当教員 日高 杏子

配当年次 1年

単位区分 選択

開講時期 前期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

色彩は形と共に、造形表現に欠かせないものである。本講座では、美術・デザインのための色彩計画を学ぶ。色彩理論と知覚体験との融合によって、色彩を有効に活用出来るようになることを目指す。前半では基礎として、眼や光のしくみ、色名、表色名、色彩調和を修める。後半では応用として、まず色彩心理を概観した上で、印刷、カラーマネジメントという各分野の色彩計画に重点を置く。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 オリエンテーション：色彩論を学ぶ必要性・色を見るための三要素
 - 2 眼：眼科学の歴史・眼のしくみ・色覚
 - 3 光（1）：太陽光・自然光・スペクトル
 - 4 光（2）：人口光・照明・光の単位
 - 5 色の三属性（1）：明度分析演習
 - 6 色の三属性（2）：色立体とPCCSトーン概念、顕色系
 - 7 色の種類：原色・補色・色の見え
 - 8 数値混色系：オストワルト、DIN、XYZ 表色系
 - 9 色彩調和論の成り立ち、配色理論について
 - 10 色彩と心理（1）：象徴・嗜好色・地域性・流行色・CI
 - 11 色彩と心理（2）：錯視・対比同化現象・オブアート
 - 12 色彩と心理（3）：色彩とコミュニケーション・安全色
 - 13 色彩の活用（1）：版画と印刷、インク：印刷方法とプリンターのしくみ
 - 14 色彩の活用（2）：カラーマネジメント：DTPにおける色管理について、デジタルアーカイブ
 - 15 色彩と文化：色彩と民族・人種

【履修上の注意事項】

常に自分の作品制作と色彩との関連性に問題意識を持ち、意欲的な授業参加が望まれる。

【評価方法】

- 1、平常点：全講義の70%以上の出席（50点）
 - 2、レポート（50点）
- 上記項目を必須条件として、総合判定する。

【テキスト】

「色彩の表記」アルバート・H・マンセル 著 日高杏子 訳 みすず書房

【参考文献】

「光学」ニュートン著 島尾永康訳 岩波書店 / 「色彩論」ゲーテ著 木村直司訳 筑摩書房
他に色彩論の各分野に関する参考文献リストを配付

近代西洋美術史

担当教員 本江 邦夫

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

modern art(近・現代美術)について基本的な素養を身につけていただくための授業です。今日のデザインがひじょうに問題意識にとんだ包括的で多様なものであることは言うまでもありませんが、その根底にあるモダニズム、つまり色と形そのものへの徹底的なこだわりについては意外に自覚されていないように思います。各自のデザイン観を刺激し啓発するような内容の授業をめざしています。

【授業の展開計画】

週	授 業 の 内 容
1	「modern」(近・現代の)とは何か? ボードレールの考え方に触れつつ、その定義をこころみる。
2	modern の前段階としてのロマン主義 芸術家vs. 共同体
3	クールベの人と芸術 元祖モダニスト
4	マネの人と芸術 真正モダニスト
5	印象主義 新しい絵画
6	モネ 印象主義の極致
7	ポスト印象派1 セザンヌの人と芸術
8	ポスト印象派2 ゴッホの人と芸術
9	ポスト印象派3 ヴァン・ゴッホの人と芸術
10	象徴主義絵画 色と形はいかにして内容を伝えるか?
11	「抽象」という問題 20世紀美術の意味
12	カンディンスキーの人と芸術 抽象絵画の父
13	モンドリアンの人と芸術 芸術は生活を支配すべし
14	マレーヴィチの人と芸術 新しい社会のための総合的芸術
15	まとめ

【履修上の注意事項】

問題意識をもって出席し、不明の点はどんどん質問すること。
私語をつつしみ、授業に集中すること。

【評価方法】

レポートの出来具合と出席状況とを合わせて総合的に評価します。

【テキスト】

ありません。

【参考文献】

授業内で指示します。

ビジュアルデザイン論

担当教員 山本 政幸

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 前期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

20世紀のタイポグラフィの発展を中心に概観し、ビジュアルデザインに必要な基礎知識を得る。各回にデザイナー数名を取り上げ、彼らのデザイン思想が同時代の視覚文化にどのように影響しているかを学ぶことを目標とする。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：授業計画の解説と授業に関する簡単なアンケートをおこなう。
- 2 ヴィクトリア朝の広告印刷の魅力：19世紀のイギリスで商業目的のために発展した広告印刷に注目し、リトグラフィや木製活字によるポスター印刷の特徴を学ぶ。
- 3 ウィリアム・モリスとプライベート・プレス運動：19世紀末に創設されたケルムスコット・プレスのためにモリスがデザインした三つの活字デザインを中心にその造形美を探る。
- 4 近代産業とタイポグラフィの接近：ロンドン地下鉄のために専用書体を設計したエドワード・ジョーストンと弟子エリック・ギルの計画案とその展開例を見る。
- 5 ニュー・タイポグラフィの展開：1920年に起こった新しいタイポグラフィの潮流に着目し、バウハウスから新広告デザイナー連盟にいたるまでの活動を追う。
- 6 新しいタイポグラフィと幾何学的書体デザイン：新しいタイポグラフィを特徴付けた幾何学的サンセリフを取り上げ、前衛的な誌面構成との調和を目指した設計思想を学ぶ。
- 7 イギリス・タイポグラフィの新伝統主義：伝統主義者スタンレイ・モリソンやオリバー・サイモンらが、機械と伝統的タイポグラフィをどのように融合したかを探る。
- 8 スイス・タイポグラフィと国際様式：パーゼルとチューリッヒにおけるタイポグラフィの特色を明らかにするとともに、国際様式と呼ばれる組版の実例を観察する。
- 9 ニューヨーク派によるタイポグラフィ：ポール・ランドやソウル・バスらが雑誌や映画との関わりから生み出したタイポグラフィと、ITCによる写植書体の開発を見る。
- 10 オーガニックとサイケデリック：プッシュピン・スタジオやピーター・マックスらが19世紀末の装飾様式から引用したグラフィック表現の特徴を探る。
- 11 電子時代におけるニュー・ウェイヴ：ネヴィル・プロディやEMIGREら80年代以降のデザイナーを取り上げ、DTP時代におけるタイポグラフィの特徴を把握する。
- 12 日本におけるタイポグラフィの発達（1）：原弘や亀倉雄策ら和製モダン・タイポグラフィの先駆者が戦時中に制作したグラフィックデザインの実例を見る。
- 13 日本におけるタイポグラフィの発達（2）：東京オリンピック以降、世界をリードしてきた日本のデザイナーを取り上げ、タイポグラフィ表現の特徴を捉える。
- 14 グラフィックデザインとデジタルメディア：現在そして未来における電子書籍とビジュアルデザインの関係を展望する。
- 15 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

出席と学期末のレポートによって評価する。

【テキスト】

なし

【参考文献】

授業で配布する。

広告史

担当教員 田口 敦子

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

開講時期 通年

授業形態 講義

単位数 4.0

【授業のねらい】

広告は人間の生産活動と消費活動と密接な関係にあり、通信技術の革新を背景としたメディアの発達とビジュアルコミュニケーションの発達と連携しながら、今日の企業のコミュニケーション活動における一分野として拡大してきた。本講座は我が国の広告の歴史を講義するものであるが奈良時代から説き起こし、広告が一気に拡大する江戸中期を経て明治時代の産業革命による大量生産、大量消費時代の開始から第二次世界大戦後の広告理論の導入までの時代を広告表現史（作家の紹介）とともに考察する。

【授業の展開計画】

授業の展開計画 週授業項目：内容

- 1 ガイダンス：我が国の広告の歴史を社会的な視点、技術発達の視点、表現の視点から考察する
- 2 中世官制の市から発達する商業活動と広告大宝律令に示された広告媒体の原初的形態と「市」から発達する商業活動と広告活動
- 3 都市の拡大が進む室町期から江戸期の広告展開・生産の分業と都市の拡大に伴う広告表現。
- 4 江戸期の広告展開 江戸時代に入り大店の出現と広告活動
- 5 江戸期の広告展開 江戸時代中期の町家分化の隆盛が反映する広告表現
- 6 江戸期の広告展開 マスメディア(プリントメディア)の出現による広告意識の変化と広告表現
- 7 明治初期、我が国の社会環境の変革と広告表現。
- 8 明治維新から大正・昭和初期へ 生産の機械化と販売網の拡大がもたらしたメディア活用の広告活動
- 9 明治維新から大正・昭和初期へ 文明開化と、写真表現等新しい技術発達がもたらす広告表現
- 10 明治後期(190末)から大正期、昭和初期、アルヌーボー・アルデコの様式を反映した広告表現(杉浦非水、山名文夫)
- 11 大正・昭和モダニズム時代において、生活の欧米化(文化生活)の広がりを背景にグラフィック、構成主義等当時のヨーロッパの芸術潮流の影響を受けたグラフィックデザイン
- 12 生産技術の発達とともに企業のアイデンティティ確立への意欲が高まる(森永製菓・資生堂等)
- 13 デザイン教育(バウハウス)の発達過程と広告表現。(原弘、亀倉雄策、河野鷹思等)
- 14 世界大戦と広告表現
- 15 1950年代から始まる消費材生産の復活とマーケティング理論の普及による新たな広告制作
- 16 日宣美とADC創立デザインの質的向上を目指し、デザイナーの社会的組織づくりと参加者達
- 17 大量消費時代と広告活動。1960年代の大量消費社会とキャンペーンに見られる広告活動の大型化
- 18 広告理論の定着と広告制作システムの確立。アメリカの広告代理店がもたらしたアートディレクションの概念
- 19 1960年代に始まる市民の権利意識の高まりと環境汚染等社会的問題への企業の対応がもたらす広告表現
- 20 広告倫理と表現確実な発達を遂げ続ける広告活動と、企業の広告倫理とこれを確保する制度の整備
- 21 コミュニティ広告と表現地域特性に配慮し、地域別にきめ細かな展開をする広告活動とその表現
- 22 1970年代の広告 1970年代中期に進む社会の国際化による消費者意識の変化が造り出す、新たな広告表現
- 23 1970年代の広告 アートディレクションの地位向上と広告表現(細谷巖・浅葉克己他)
- 24 1970年代の広告 高度経済成長時代において大型広告キャンペーンの隆盛がもたらす広告表現
- 25 1980年代の広告キャンペーン 多様な商品の出現と広告表現。ライフスタイルの多様化による消費者の分衆化と広告活動
- 26 1980年代の広告キャンペーン 大型キャンペーンの拡大と企業の社会活動、企業広告や公共広告
- 27 1990年代以降2000年代の広告メディアの変貌とWEB広告利用の開始、ブランド構築と広告コミュニケーション(大貫卓也他)
- 28 年度末試験
- 29、30 授業のまとめ

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は年度末試験と出席によって単位認定される。

【テキスト】

『考えるデザイン 中島祥文・24のデザイン発想』中島祥文(美術出版社)

【参考文献】

なし。

広告コンセプト

担当教員 佐藤 達郎

配当年次 1年・4年

単位区分 選択

開講時期 通年

授業形態 講義

単位数 4.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目 他学科定員60名

【授業のねらい】

「広告コンセプト」は広告コミュニケーション行為において、伝えるべき対象者に広告で「何を」、「いかに言うのか」の核となる考え方をさす。講義は、理論と実務、セオリーとリアルを往復し、「広告コンセプト」を“体感として”理解する事を目指す。さらに、360°コミュニケーションやクリエイティブ・アプローチといった広告界の最先端の考え方と事例も紹介していく。“活きた”広告に常に「広告コンセプト」を意識しながら触れる事で、「広告」の本質についても楽しみながら理解を深めて行きたい。

【授業の展開計画】

授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：講義の狙いと概要について
- 2 そもそもコンセプトとは？講義自体のコンセプトについて
- 3 広告制作の流れ 講義の基本となる、広告制作の基本について
- 4 広告制作の流れ 広告制作の流れ、その応用について
- 5 世界のCMに見るコンセプト カンヌ広告祭受賞作紹介を中心に(a)
- 6 世界のCMに見るコンセプト カンヌ広告祭受賞作紹介を中心に(b)
- 7 世界のCMに見るコンセプト アドフェスト受賞作品を中心に
- 8 世界の平面広告に見るコンセプト カンヌ広告祭受賞作品を中心に(a)
- 9 世界の平面広告に見るコンセプト カンヌ広告祭受賞作品を中心に(b)
- 10 世界の平面広告に見るコンセプト アドフェスト受賞作品を中心に
- 11 日本の事例 ACC受賞作紹介を中心に
- 12 日本の事例 CM以外の作品紹介を中心に
- 13 広告コンセプトと表現コンセプト
- 14 基本はUSP理論
- 15 クリエイティブディレクション：クリエイティブディレクター論
- 16 アカウントプランニング：コンシューマーインサイトの重要性
- 17 メディア環境の変化：インターネットの登場と消費者の変化
- 18 Web2.0時代と次世代型広告：次世代型広告が模索される理由
- 19 360°コミュニケーション：様々な次世代型広告アプローチの紹介
- 20 クロスコミュニケーション：様々な次世代型広告アプローチの紹介
- 21 ホリスティックアプローチ：様々な次世代型広告アプローチの紹介
- 22 バズ/バイラル/クチコミ：重要性を増すバイラル的考え方
- 23 バズ/バイラル/クチコミ：重要性を増すバイラル的考え方
- 24 爆発するソーシャルメディアと広告コンセプト
- 25 発想法：コンセプトと広告コンセプト
- 26 発想法：体験接点のデザイン
- 27 広告のフロンティアは、いまどこに？
- 28 「広告」は、どこへ向かうのか？
- 29 講義のまとめ
- 30 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

授業の展開は、受講生の反応や希望、また激変する広告界の状況を反映して、変更する事があります。

【評価方法】

- 1 課題レポート 80%
- 2 学習態度(授業出席 質疑参加) 20%

【テキスト】

『教えて！カンヌ国際広告祭』アスキー新書

【参考文献】

『わかりやすい広告論』八千代出版
『2009基礎から学べる広告の総合講座』日本経済新聞出版

広告表現論

担当教員 佐藤 達郎

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

開講時期 通年

授業形態 講義

単位数 4.0

【授業のねらい】

「広告表現」とは、広告主の伝えたい事柄がターゲットに伝わるような広告を、広告目標を達成するために企画・制作することであり、ひじょうに論理的な側面を持っている。同時に「広告表現」は、高い芸術性や創造性を必要とし、感性の産物という側面も強い。この授業では、“論理と感性”“サイエンスとアート”の相乗効果が必要とされる「広告表現」の考え方について、その基礎を学んでいく。さらに、メディア環境の激変により日々変化を遂げている最先端の「広告表現」事例についても、楽しみながら触れていきたい。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

1. オリエンテーション：講義の狙いと概要について
2. 広告表現の意義
3. 広告表現制作プロセスと表現制作にかかわる人たち
4. 日本の広告表現の流れ、世界の広告表現の流れ
5. 広告コンセプトあるいは広告表現戦略：What to say（何を伝えるべきか）
6. 表現コンセプトあるいは広告表現戦術：How to say（いかに伝えるべきか）
7. What to say の決定のために。：USP、STP、アカウントプランニングなど
8. 広告表現視点からの広告計画論：広告目標、調査、媒体計画など
9. クリエイティブブリーフの有用性と限界
10. 伝わる広告表現のために：クリエイティブジャンプとは？
11. 広告表現におけるキーワードとキービジュアル
12. 広告表現におけるクリエイティブディレクターの役割
13. WEB時代 / クロスメディア時代の広告表現論
14. WEB時代 / クロスメディア時代の広告表現論
15. メディアをデザインする：タッチポイント視点の広告表現論
16. メディアをデザインする：タッチポイント視点の広告表現論
17. バズ / バイラル / クチコミ：波及効果をもたらす広告表現論
18. バズ / バイラル / クチコミ：波及効果をもたらす広告表現論
19. 広告表現アイデア開発の実際：“情報収集”から“アイデアのころがし方”まで
20. 広告表現アイデア開発の実際：“情報収集”から“アイデアのころがし方”まで
21. 広告表現の事例研究 調査と分析・発表
22. 広告表現の事例研究 調査と分析・発表
23. 広告表現の事例研究 調査と分析・発表
24. 広告表現の事例研究 調査と分析・発表
25. プレゼンテーション
26. プレゼンテーション
27. 広告表現のフロンティアは、いまどこに？
28. 講義のまとめ
29. 講義のまとめ
30. 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

授業の展開は、受講生の反応や希望、また激変する広告界の状況を反映して、変更することがあります。

【評価方法】

1. 課題レポート 80%
2. 学習態度（授業出席、質疑参加など） 20%

【テキスト】

『教えて！カンヌ国際広告祭』アスキー新書

【参考文献】

『現代広告論』有斐閣アルマ / 『わかりやすい広告論』八千代出版
『2009基礎から学べる広告の総合講座』日本経済新聞出版

広告コピー論

担当教員 安藤 隆 谷山 雅計 石川 英嗣 国井 美果

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

通常のデザイン活動とは異なり、広告制作では多くの場合、アートディレクターとコピーライターの共同作業が営まれる。広告表現にあってデザインあるいは映像と言葉はどのような関わりを持ち、どのような役割を担うのか、どのような効果を狙い、どのような過程を経てそれは具体化され、表現にまで昇華されるのかといった広告制作全般にわたる具体的な課題を解明しつつ、さまざまなメディアに即して多様な広告論、コピー論を展開する。講義はコピーライター数人のオムニバス形式によって実施される。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内 容
- 1 ウーロン茶の仕事から「ブランディング＝守るためには攻める」
 - 2 商品名はコピーである。企業名はコピーである
 - 3 自分たちの自作のコピーを見てみよう
 - 4 それも、コピーライターの仕事1（企業広告）
 - 5 それも、コピーライターの仕事2（ブランドをつくる）
 - 6 それも、コピーライターの仕事3（可能性は無限）
 - 7 「言葉のチカラ」：言葉の向こうにあるメッセージ
 - 8 「コピーは描写ではない。解決である」：コピーの実践。ふつうの言葉とはちがう、その機能。
 - 9 消費者の頭の中を探る：コンシューマーインサイト
 - 10 「コピーでプレゼンする」：コピーで説得する技法とは？
 - 11 「コピーワークでいかに興味をひかせるか」：言葉のエンターテインメント
 - 12 「空気づくりかた」：コピーを軸として、いかに世の中の空気を醸成するか。
 - 13 講義のまとめ1
 - 14 講義のまとめ2
 - 15 試験

授業内容や講義の順番は変更になる場合があります。

【履修上の注意事項】

広告に興味の有るものが履修をすること。

【評価方法】

成績評価は出席、レポート、試験によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

English in Graphic Design - A

担当教員 ヤンス フィンケ

配当年次 1年

単位区分 選択

開講時期 通年

授業形態 講義

単位数 4.0

準備事項

備考 定員60名

【授業のねらい】

このコースではプレゼンテーションの基本的なスキルを習得することを目的とする。
後期では様々なプロジェクト(小作品)作成し、プレゼンテーションとグループディスカッションをする。
最終的には自分の作品を英語でプレゼンテーションする。
授業は英語で行い、できるだけ英語に馴れるようにする。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション・コースの説明
- 2 プレゼンテーション：フィジカルメッセージ/姿勢とアイコンタクト
- 3 プレゼンテーション：ジェスチャー
- 4 プレゼンテーション：声の抑揚について
- 5 プレゼンテーション：ストーリーメッセージ/イントロダクションI
- 6 プレゼンテーション：ストーリーメッセージ/イントロダクションII
- 7 新聞記事のワークショップ
- 8 プレゼンテーション：ボディ/証拠
- 9 プレゼンテーション：トランジションとシークエンサー
- 10 プレゼンテーション：コンクルージョン
- 11 グループプレゼンテーション：尊敬するグラフィックデザイナーI
- 12 グループプレゼンテーション：尊敬するグラフィックデザイナーII
- 13 プロジェクト：マネーボックス
- 14 プロジェクト：マネーボックス
- 15 リーディング
- 16 プロジェクト：Who am I?
- 17 リーディング
- 18 プロジェクト：How do I live my life?
- 19 映画でディスカッション「だれでも芸術品を創作できるか？」
- 20 映画でディスカッション「天国に芸術はあるか？」
- 21 リーディング
- 22 プロジェクトI：Descriptive pairs
- 23 リーディング
- 24 プロジェクト：クリスマスカード作成
- 25 最終プレゼンテーション
- 26 最終プレゼンテーション
- 27 最終プレゼンテーション
- 28 最終プレゼンテーション
- 29 「みつからないオスカー賞」映画のグラフィックデザインI
- 30 「みつからないオスカー賞」映画のグラフィックデザインII

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

出席、クイズ、プロジェクト参加、プレゼンテーション

【テキスト】

なし

【参考文献】

“Language of Vision” Gyorgy Kepes “Fresh Dialogue-NewVoice in Graphic Design 1-8”

English in Graphic Design - B

担当教員 ヤンス フィンケ

配当年次 2年

単位区分 選択

開講時期 通年

授業形態 講義

単位数 4.0

準備事項

備考 2年次で初めて「English in Graphic Design」の講義を受ける者のみ履修可能。

【授業のねらい】

このコースではプレゼンテーションの基本的なスキルを習得することを目的とする。
後期では様々なプロジェクト(小作品)作成し、プレゼンテーションとグループディスカッションをする。
最終的には自分の作品を英語でプレゼンテーションする。
授業は英語で行い、できるだけ英語に馴れるようにする。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション・コースの説明
- 2 プレゼンテーション：フィジカルメッセージ/姿勢とアイコンタクト
- 3 プレゼンテーション：ジェスチャー
- 4 プレゼンテーション：声の抑揚について
- 5 プレゼンテーション：ストーリーメッセージ/イントロダクションI
- 6 プレゼンテーション：ストーリーメッセージ/イントロダクションII
- 7 新聞記事のワークショップ
- 8 プレゼンテーション：ボディ/証拠
- 9 プレゼンテーション：トランジションとシークエンサー
- 10 プレゼンテーション：コンクルージョン
- 11 グループプレゼンテーション：尊敬するグラフィックデザイナーI
- 12 グループプレゼンテーション：尊敬するグラフィックデザイナーII
- 13 プロジェクト：マネーボックス
- 14 プロジェクト：マネーボックス
- 15 リーディング
- 16 プロジェクト：Who am I?
- 17 リーディング
- 18 プロジェクト：How do I live my life?
- 19 映画でディスカッション「だれでも芸術品を創作できるか？」
- 20 映画でディスカッション「天国に芸術はあるか？」
- 21 リーディング
- 22 プロジェクトI：Descriptive pairs
- 23 リーディング
- 24 プロジェクト：クリスマスカード作成
- 25 最終プレゼンテーション
- 26 最終プレゼンテーション
- 27 最終プレゼンテーション
- 28 最終プレゼンテーション
- 29 「みつからないオスカー賞」映画のグラフィックデザインI
- 30 「みつからないオスカー賞」映画のグラフィックデザインII

【履修上の注意事項】

グループディスカッションとグループワークがあるので、積極的に自分の考えを時間内でまとめ、伝える必要がある。また、授業中にできるだけ他の学生の作品とプレゼンテーションについて質問をすること。

【評価方法】

出席50%

プロジェクト参加25%

プレゼンテーション(グループ)10%

最終プレゼンテーション15%

【テキスト】

なし。

【参考文献】

“The Education of a Graphic Designer” Steven Heller
“Design for communication” Elizabeth Resnick

English in Graphic Design

担当教員 近藤 存志

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 4.0

準備事項

備考 1年次に「 -A」もしくは2年次に「 -B」の単位を取得した者のみ履修可能。

【授業のねらい】

このコースでは近現代のグラフィックデザイン史および周辺領域を含む諸デザイン作品に関する英語文献・記事を取り上げ、実際のデザイン活動に有効な英語読解力、語彙力を養うことを目標とします。

具体的にはグラフィックデザインの諸作品が英語によってどのように表現され語られるかを学びながら、英語圏のデザイン雑誌等を自由に読みこなし、日本語に限定されない言語情報を今後のデザイン活動において自由に活用することができるようになることを目指します。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- | | |
|----|--|
| 1 | オリエンテーション(授業の目標と計画)
世界の英語を知る |
| 2 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 3 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 4 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 5 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 6 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 7 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 8 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 9 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 10 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 11 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 12 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 13 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 14 | 英文講読と検討・解説 (英語で学ぶデザイン作品傑作選)
英文講読と検討・解説 (英語で「グラフィックデザイン」について考える) |
| 15 | 学期のまとめ
学期末テスト |

【履修上の注意事項】

英語圏の各種デザイン雑誌に積極的に触れるようにしましょう。辞書を使って内容を正確に理解する読み方、英文記事の大意を素早く把握し必要な情報を理解する読み方など、様々な読解方法に慣れるように心掛けましょう。毎回の授業には辞書(英和・和英)を必ず持参するようにしましょう。また積極的に授業に参加することを心掛けましょう。

【評価方法】

成績評価は 授業への参加度、 出席状況、 学期末テストの結果に基づく総合評価。

【テキスト】

講読する英文テキストはプリントとして配布します。

【参考文献】

特になし

広告原論

担当教員 田口 敦子

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

本授業は、ネットワーク多摩と朝日新聞社との提携のもとに、朝日新聞社が第一線で働く、記者や幹部らを講師として派遣する形式で開講される。メディアを取り巻く環境が大きく変化しつつある現在、様々なメディアの中で新聞が占める位置について振り返り、新聞報道が社会に与える影響について改めて考えて見る。社会の最先端と新聞の営みがクロスする部分に焦点をあてつつ、基礎、基本と最先端が理解できる授業をめざす。

【授業の展開計画】

現在調整中 参考：2010年度 講義内容

週 授業項目：内容

- 1 激変期の新聞ジャーナリズム 「新聞」はどこへ向かうのか
ジャーナリスト学校シニア研究員(朝日新聞社コーディネーター) 五十嵐文生
- 2 権力と報道 政治ジャーナリズムはいかにあるべきか
政治グループ次長 君島 治
- 3 裁判員裁判の課題 変わる裁判報道は何を報じるべきか
社会グループ次長 岡本 順
- 4 内部告発と調査報道 情報源と記者の関係はどうあるべきか
報道局(遊軍)記者 奥山 俊宏
- 5 不況期の貧困と労働報道 「働くこと」をどう報道していくか
編集委員 竹信 三恵子
- 6 スポーツ報道の可能性 サッカーW杯などスポーツ取材の現実と課題
編集委員 潮 智史
- 7 フォトジャーナリズムの未来 「写真」を撮るといふこと
ジャーナリスト学校主任研究委員 徳山 善雄
- 8 環境報道の挑戦ー地方ジャーナリズムと東京ジャーナリズム 「地方」から「東京」をかえる
水戸総局長・元高知新聞社会部長 依j光 隆明
- 9 地方ジャーナリズムと東京ジャーナリズム 「地方」から「東京」を変えろ
特別報道センター長補佐(フォーラム事務局長) 荻野 博司
- 10 科学報道の時代 新聞ジャーナリズムに求められるものとは何か
論説委員 辻 篤子
- 11 広告のフロンティア 「広告」はどこへ向かうのか
業務推進部アートディレクター(前広告局) 飯田 雅裕
- 12 新聞メディアの未来戦略 活字メディア新聞はどう生き残るのか
ジャーナリスト学校主任研究員 服部 桂
- 13 ディスカッション 「現代新聞論」を検証する
受講生、講師、塚本教授、五十嵐ら
- 14 試験
- 15 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

定人数に制限があります。(50名程度)

【評価方法】

出席状況と4回程度の小課題(新聞の中で自分が関心をもった記事について感想を書く)、定期試験(択一方式)の結果に基づいて評価する。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

授業の中で紹介する。

広告計画

担当教員 田口 敦子

配当年次 3年

単位区分 必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考 助手：李 盛姫

【授業のねらい】

いま企業は、基本的な責務だけではなく、企業行動について社会責任をもち、市民社会の一員として生活者と共生することを求められるほかに、生活者の企業に対する評価の変化も激しくなるという問題を抱えている。この、企業と生活者の新しい関係を改善し維持するために、企業から発信される情報の伝達デザインを学習する。制作実習は広告キャンペーン（商品・企業）における広告計画・媒体計画・表現計画の仕組みを理解し、広告目的の視覚化、具体化の方策を実習する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション・課題説明：「広告計画のプロセス」課題1 / 商品広告・テーマ企業別グループ編成
- 2 演習（学外・図書館でのデータ収集）：企業活動全体に位置づけた広告活動「調査・データ収集・分析」
- 3 演習 課題1の企画書I・II：「広告キャンペーン（商品・企業）における広告計画」
- 4 演習・実習（PC室）：課題1の企画立案作業「マーケティング目標と広告メッセージ」
- 5 演習・実習（PC室）：課題1の企画立案作業「マーケティング・広告目標 / 媒体計画」
- 6 グループ別制作チェック・実習（PC室）：課題1の企画書I・IIチェック / 企画プレゼン作成
- 7 グループ別制作チェック・実習（PC室）：課題1の企画書I・IIチェック / 企画プレゼン作成
- 8 企画内容プレゼンテーション：課題1の企画プレゼンボードプレゼンテーション
- 9 課題説明・演習：課題2 / 「表現計画」キービジュアル設定 / 企画書III
- 10 グループ別制作チェック：課題2のメディアセレクト1・メディアミックス1チェック
- 11 グループ別制作チェック・実習（PC室）：課題2のラフスケッチ制作・チェック
- 12 実習（PC室）：課題2のコンプリヘンシブ制作
- 13 前期講評：課題2のプレゼンテーション
- 14 課題説明・演習：課題3 / 「媒体計画」メディアセレクト1・メディアミックス2
- 15 演習・実習（PC室）：課題3の「媒体計画特性理解 新聞広告I・II」計画書制作作業
- 16 演習・実習（PC室）：課題3の「媒体計画特性理解 雑誌広告」計画書制作作業
- 17 演習・グループ別制作チェック：課題3の「媒体計画特性理解 SP広告」計画書チェック
- 18 演習・グループ別制作チェック：課題3の「媒体計画特性理解 TVCF」計画書チェック
- 19 課題説明・演習：課題4 / 課題3に基づいた制作実習（2媒体以上セレクト）
- 20 グループ別制作チェック・実習（PC室）：課題4のラフスケッチ制作・チェック
- 21 グループ別制作チェック・実習（PC室）：課題4のラフスケッチ制作・チェック
- 22 中間講評：課題4の中間プレゼンテーション
- 23 実習（PC室）：課題4のコンプリヘンシブ制作
- 24 実習（PC室）：課題4のコンプリヘンシブ制作2
- 25 プレゼンテーション：課題4のプレプレゼンテーション
- 26 実習（PC室）：課題4のフィニッシュ制作
- 27 実習（PC室）：課題4のフィニッシュ制作
- 28 全体講評：課題1・2・3・4のプレゼンテーション
- 29 演習・実習（PC室）：手直しチェック
- 30 授業のまとめ

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

広告計画

担当教員 田口 敦子

配当年次 4年

単位区分 必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考 助手：李 盛姫

【授業のねらい】

原則として3年次の継続。3年次と同じテーマを、雑誌媒体を使用して展開し、複数媒体を起用したキャンペーンのアートディレクション技術を完成させる。また広告計画の構成全体を理解し、広告各媒体の特性を知ることを目指す。また、広告における表現が、独自の手法となる為に、学生個々の表現手法の確立を目指す。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：実習計画について
- 2 演習：「企業の広告活動に表われる新しい取組み」
- 3 課題説明・演習：広告における表現の可能性・テーマ設定とメディアセレクト
- 4 実習（PC室）：企画書立案
- 5 個人制作チェック・実習（PC室）：企画書チェック1
- 6 個人制作チェック・実習（PC室）：企画書チェック2
- 7 実習（PC室）：制作実習
- 8 個人制作チェック・実習（PC室）：ラフスケッチ制作・チェック1
- 9 個人制作チェック・実習（PC室）：ラフスケッチ制作・チェック2
- 10 個人制作チェック・実習（PC室）：ラフスケッチ制作・チェック3
- 11 個人制作チェック・実習（PC室）：ラフスケッチ制作・チェック4
- 12 実習（PC室）：カンプリヘンシブ制作
- 13 実習（PC室）：フィニッシュ制作
- 14 講評：プレゼンテーション
- 15 授業のまとめ

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

広告映像

担当教員 山本 真也

配当年次 3年

単位区分 必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

広告映像が学問だとしたら、おそらくそのうちわけは経済学と生物学、心理学だ。映像によって何が伝わるのか？どのように伝わるのか？を考えてもらいたい。

【授業の展開計画】

週	授業項目：内容
1	演習：企画 / 講評
2	演習：企画 / 講評
3	演習：企画 / 講評
4	演習：企画 / 講評
5	演習：演出プラン / 講評
6	演習：演出プラン / 講評
7	演習：演出プラン / 講評
8	演習：演出プラン / 講評
9	実習：制作
10	実習：制作
11	実習：制作
12	実習：制作
13	講評
14	講評
15	演習：企画 / 講評
16	演習：企画 / 講評
17	演習：企画 / 講評
18	演習：企画 / 講評
19	演習：演出プラン / 講評
20	演習：演出プラン / 講評
21	演習：演出プラン / 講評
22	演習：演出プラン / 講評
23	実習：制作
24	実習：制作
25	実習：制作
26	実習：制作
27	講評
28	講評
29	演習：企画 / 講評
30	演習：企画 / 講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は出席と作品評価によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

広告映像

担当教員 山本 真也

配当年次 4年

単位区分 必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

広告映像が学問だとしたら、おそらくそのうちわけは経済学と生物学、心理学だ。
映像によって何が伝わるのか？どのように伝わるのか？を考えてもらいたい。 + 就職相談。

【授業の展開計画】

週	授業項目	内容
1	演習：企画 / 講評	
2	演習：企画 / 講評	
3	演習：企画 / 講評	
4	演習：企画 / 講評	
5	演習：演出プラン作成 / 講評	
6	演習：演出プラン作成 / 講評	
7	演習：演出プラン作成 / 講評	
8	実習：制作	
9	実習：制作	
10	実習：制作	
11	実習：制作	
12	実習：制作	
13	実習：制作	
14	講評	
15	講評	

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は出席と作品評価によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

アートディレクションA-

担当教員 多摩美太郎

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

アートディレクションとは、ポスター、新聞広告のようなグラフィックメディアとCFを中心とする映像メディアの表現など、そのジャンルを問わず、広告を企画制作できるクリエイティブな行為を言う。今日、広告は、ジャンルが広がるほど、複合メディアとなる。あらゆるメディアで広告を、ヴィジュアルを軸に発想できる人をこの講義では育てたい。実際の企画制作では、コピーライター、CFディレクター、CFプランナー、カメラマンとの共同作業が多い。彼らのクリエイティブな役割についても講義の中で触れることで、アートディレクションとは何か、浮き彫りにされる。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明：課題1：論理思考のアートディレクション（新聞広告15段）
- 2 演習：「コンセプトの設定（広告のクオリティはここから始まる）」
- 3 演習：「ヴィジュアルライズとコピーライティング」
- 4 制作チェック・実習（PC室）：課題1の試作チェック及び制作
- 5 演習：「新聞広告のタイポグラフィックデザイン」
- 6 制作チェック・実習（PC室）：課題1の試作チェック及び制作
- 7 演習：「写真表現とイラスト表現」
- 8 演習：「新聞広告のデザインの多様性」
- 9 講評：課題1の提出とプレゼンテーション
- 10 課題説明：課題2：感覚思考のアートディレクション（B1ポスター）
- 11 演習：「自己の感覚的表現力が企業の差別化につながる」
- 12 演習：「グラフィックアートの必然性」
- 13 演習・制作チェック：「ポスターのタイポグラフィックデザイン」、課題2の試作チェック
- 14 演習：「最も表現したい分野の追求」
- 15 講評：課題2の提出とプレゼンテーション
- 16 課題説明：課題3：発想の視点をかえるアートディレクション（複合メディア）
- 17 演習：「デザインマネジメント」
- 18 演習：「ネーミング開発とロゴタイプデザイン」
- 19 演習：「パッケージデザインの思想」
- 20 制作チェック・実習（PC室）：課題3の試作チェック及び制作
- 21 演習：「アンチ既成概念」
- 22 講評：課題3の提出とプレゼンテーション
- 23 課題説明：課題4：アートディレクションの新領域
- 24 演習：「広告の話題性」
- 25 演習：「CFプランニング」
- 26 演習：「クリエイティブディレクション」
- 27 演習・講評：課題4の提出とプレゼンテーション

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価、出席、授業への姿勢、課題への熱意によって評価される。

【テキスト】

『考えるデザイン 中島祥文・24のデザイン発想』中島祥文（美術出版社）

【参考文献】

なし。

アートディレクションB-

担当教員 水口 克夫

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

いいアイデアを生むには普段生活している視点とは別の視点でものごとを捉えることが必要である。その「ものの見方・捉え方」を講義や課題を通して習得していく。アートディレクションとは視点である。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 講義「いいアイデアとは」
 - 2 オリエンテーション及び課題説明：課題1「ひとりブレスト 切り口発見」
 - 3 制作チェック・実習：課題1のアイデアチェック及び制作
 - 4 制作チェック・実習：課題1のアイデアチェック及び制作
 - 5 講義「ビジュアルアイデア」
 - 6 オリエンテーション及び課題説明：課題2「ビジュアルアイデア」
 - 7 制作チェック・実習：課題2のアイデアチェック及び制作
 - 8 制作チェック・実習：課題2のアイデアチェック及び制作
 - 9 講義「アートディレクターの視点」
 - 10 オリエンテーション及び課題説明：課題3「新しい東京みやげ」
 - 11 制作チェック・実習：課題3のアイデアチェック及び制作
 - 12 制作チェック・実習：課題3のアイデアチェック及び制作
 - 13 制作チェック・実習：課題3のアイデアチェック及び制作
 - 14 制作チェック・実習：課題3のアイデアチェック及び制作
 - 15 制作チェック・実習：課題3のアイデアチェック及び制作
 - 16 講義「キャンペーン広告の発想1」
 - 17 オリエンテーション及び課題説明：課題4「 を応援する」
 - 18 制作チェック・実習：課題4のアイデアチェック及び制作
 - 19 制作チェック・実習：課題4のアイデアチェック及び制作
 - 20 制作チェック・実習：課題4のアイデアチェック及び制作
 - 21 制作チェック・実習：課題4のアイデアチェック及び制作
 - 22 制作チェック・実習：課題4のアイデアチェック及び制作
 - 23 講義「キャンペーン広告の発想2」
 - 24 オリエンテーション及び課題説明：課題5「朝日広告賞作品」
 - 25 制作チェック・実習：課題5のアイデアチェック及び制作
 - 26 制作チェック・実習：課題5のアイデアチェック及び制作
 - 27 制作チェック・実習：課題5のアイデアチェック及び制作
 - 28 制作チェック・実習：課題5のアイデアチェック及び制作
 - 29 制作チェック・実習：課題5のアイデアチェック及び制作
 - 30 まとめ

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

アイデア量、課題制作姿勢、表現力などを重視し、出発点との総合で評価

【テキスト】

なし

【参考文献】

「見えるアイデア」秋草孝著・「伝える本」「案本」山本高史著・「企画のお手本」西尾忠久著

アートディレクションA-

担当教員 多摩美太郎

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

3年次に引き続きアートディレクションを探究する。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 演習：「アートディレクションの現場」
 - 2 演習：「デザインマネジメント」
 - 3 課題説明：課題1：「広告とグラフィックアートの融合」
 - 4 制作チェック（PC室）：課題1の試作チェック及び制作
 - 5 制作チェック（PC室）：課題1の試作チェック及び制作
 - 6 第1回講評：課題1の提出とプレゼンテーション
 - 7 制作チェック（PC室）：課題1の試作チェック及び制作
 - 8 第2回講評：課題1の提出とプレゼンテーション
 - 9 制作チェック（PC室）：課題1の試作チェック及び制作
 - 10 最終講評：課題1の提出とプレゼンテーション
 - 11 演習：「ADC賞」分析
 - 12 演習：「広告デザインの先端分野」
 - 13 演習：「アートディレクションの周辺」

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価、出席、授業への姿勢、課題への熱意によって評価される。

【テキスト】

『考えるデザイン 中島祥文・24のデザイン発想』中島祥文（美術出版社）

【参考文献】

なし。

アートディレクションB-

担当教員 水口 克夫

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

アートディレクションの本質を見極め、更なる発展を目指して作品制作。

【授業の展開計画】

週	授業項目：内容
1	講義「アートディレクション実例1」
2	課題説明：課題1「アイデンティティ・ノート」
3	制作チェック・実習：課題1のアイデアチェック及び制作
4	制作チェック・実習：課題1のアイデアチェック及び制作
5	制作チェック・実習：課題1のアイデアチェック及び制作
6	制作チェック・実習：課題1のアイデアチェック及び制作
7	制作チェック・実習：課題1のアイデアチェック及び制作
8	制作チェック・実習：課題1のアイデアチェック及び制作
9	講義「アートディレクション実例2」
10	課題説明：課題2「アイデンティティ作品」
11	制作チェック・実習：課題2のアイデアチェック及び制作
12	制作チェック・実習：課題2のアイデアチェック及び制作
13	制作チェック・実習：課題2のアイデアチェック及び制作
14	制作チェック・実習：課題2のアイデアチェック及び制作
15	制作チェック・実習：課題2のアイデアチェック及び制作

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

アイデア量、課題制作姿勢、表現力などを重視し、出席点との総合で評価。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

グラフィッククリエイションA-

担当教員 佐藤 晃一

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

表現が表現として成り立つためには、個人的な趣味や好みを越えなければなりません。特にデザインにおける表現は、人々に伝えるためにあるので、様々なルールが存在します。ルールを身に付けても自分が失われないようにするためには、自分専用のルールを「発見」するしかありませんが、ここではまず、ルールの壁に体当たりしてもらいます。

【授業の展開計画】

週 授業項目： 内容

- 1 課題の説明：課題1 / 各自の個展を想定したポスターデザイン
- 2 学生の自己紹介 / 各学生が近作を示し佐藤へのプレゼンテーションをする / 小さな自己紹介カードを提出
- 3 作品チェック1：個人面接の形式で毎週の試作をもとに話し合う
- 4 作品チェック2
- 5 作品チェック3
- 6 作品チェック4
- 7 作品チェック5
- 8 作品チェック6
- 9 作品チェック7
- 10 作品チェック8
- 11 作品チェック9
- 12 講評A
- 13 制作チェック
- 14 制作チェック（この週のオープンキャンパス時に公開授業として講評Bがある）
- 15 佐藤のレクチャー
- 16 課題の説明：課題2 / 日本をテーマにした海外向けのポスターのデザイン
- 17 作品チェック1：個人面接の形式で毎週の試作をもとに話し合う
- 18 作品チェック2
- 19 作品チェック3
- 20 作品チェック4
- 21 作品チェック5
- 22 作品チェック6
- 23 作品チェック7
- 24 作品チェック8
- 25 作品チェック9
- 26 作品チェック10
- 27 作品チェック11
- 28 講評A
- 29 作品チェック12
- 30 講評B

【履修上の注意事項】

毎週のチェック時に示す作品は（シリーズ作品の場合は別として）1点に絞って提示し、その他の作例は、それ以前の作例と共に、いつでも見せられるようにして出席すること。また、それらのすべての作品の紙は折れたりカールしたりしていないように注意。

【評価方法】

一年間で4回の講評と提出がある。
すべての講評時に作品の提出が必要で、B1サイズのパネル張り仕上げとする。
1回の提出作品数は自由。また出席率を重視する。
全体の出席が3分の1に満たない場合は留年となるので要注意。

【テキスト】

時に応じて必要と思われる図版や文章をコピーして渡している。

【参考文献】

時に応じて必要と思われる参考文献を紹介している。

グラフィッククリエイションB-

担当教員 澤田 泰廣

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

情報技術が生活に変化をもたらしている今日、その飛躍的な進歩と共にグラフィックデザインが関わる領域も多角的に広がりました。今後は様々なメディアを自由に横断するクリエイション能力が必要となるでしょう。しかしながら、グラフィックデザイナーに本来求められる、変化する現実の中からシンボリックな本質や普遍性を見出し、自分自身の表現力でそれを提示していく事の大切さは現在も変わりありません。これらの事を結びつけていながら、グラフィックデザイン=情報のデザインの可能性を制作実習をとおして実験していきます。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 オリエン/課題説明【課題】：ポスター/限定されたメディア、限定されたスペースでの表現追求
 - 2 臨時講義：「照沼太佳子-タイポグラフィの現在(東京TDC展)」
 - 3 演習：「コミュニケーションとメディアについて」
 - 4 演習：「ビジュアルにおけるオリジナリティとクオリティについて」
 - 5 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 6 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 7 実習(PC室)：課題の制作
 - 8 講評：課題の全体講評会
 - 9 オリエン/課題説明【課題】：編集A/時系列を持つメディア、重層するスペースでのデザイン追求A
 - 10 演習：「デザインの可能性について」
 - 11 演習：「時代性と普遍性について」
 - 12 演習：「アートディレクションについて」
 - 13 制作チェック・実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 14 実習(PC室)：課題の制作
 - 15 講評：課題の企画提案及び全体講評会
 - 16 臨時講義：「中島祥文の仕事-企業とコミュニケーションデザイン」
 - 17 臨時講義：「新村則人の仕事-企業とコミュニケーションデザイン」
 - 18 演習：「デザインの可能性について」
 - 19 演習：「編集について」
 - 20 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 21 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 22 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 23 講評：課題の全体講評会
 - 24 オリエン/課題説明【課題】：編集B/時系列を持つメディア、重層するスペースでのデザイン追求B
 - 25 演習：「デザインの可能性について」(ディスカッション)
 - 26 演習：「コミュニケーションとメディアについて」
 - 27 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 28 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 29 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 30 講評：課題の全体講評会

【履修上の注意事項】

年間3課題

【評価方法】

課題制作姿勢・独創性・表現力などによる作品評価、及び、授業出席度。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

適宜授業中に紹介する。

グラフィッククリエイションA-

担当教員 佐藤 晃一

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

3年次のグラフィッククリエイションA-Iの前期後期2つのポスターの課題制作をふまえて、各自の研究をさらに深め、卒業制作への確かな足がかりとしたい。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエン&課題説明：課題/各自、自由にテーマを設定し、表現の深化につとめる。
最終的には、B1サイズのポスターに定着させる。
- 2 制作チェック 1：個人面接の形式で試作をチェックし、話し合う
- 4 制作チェック 3
- 5 制作チェック 4
- 6 制作チェック 5
- 7 制作チェック 6
- 8 制作チェック 7
- 9 制作チェック 8
- 10 制作チェック 9
- 11 制作チェック 10
- 12 制作チェック 11
- 13 制作チェック 12
- 14 制作チェック 13
- 15 提出・全体講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

グラフィッククリエイションB-

担当教員 澤田 泰廣

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

原則として、3年次の継続。グラフィックデザイン=情報のデザインの時代性と普遍性を考えながら、コミュニケーションのあり方を制作実習をとおして実験していきます。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 オリエンテーション&課題説明：【課題】編集C/メディアミックスによるコミュニケーションデザインの追求
 - 2 演習：「コミュニケーションの可能性について」
 - 3 実習(PC室)：課題の制作
 - 4 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 5 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 6 演習：「コミュニケーションの可能性について」(ディスカッション)
 - 7 実習(PC室)：課題の制作
 - 8 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 9 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 10 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 11 第1回講評：課題のプレゼンテーション及び全体講評会
 - 12 実習(PC室)：課題の制作
 - 13 制作チェック&実習(PC室)：課題の試作チェック及び制作
 - 14 第2回講評：課題の全体講評会
 - 15 講評のまとめ

【履修上の注意事項】

半期1課題

【評価方法】

課題制作姿勢・独創性・表現力などによる作品評価、及び、授業出席度。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

適宜授業中に紹介する。

パッケージ・デザイン

担当教員 加藤 芳夫

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

パッケージデザインは商品の姿をつくる仕事です。姿は表面だけのものではありません。人の外見に内面が映しだされるようにパッケージも内なる要素によってつくられます。顔と体格があり、言葉やしぐさがあり、ファッションがあるようにシンボルがあり、メッセージがありアイデンティティがあります。人の個性が人生に育まれるように商品もデザインされています。「商品づくりは人間づくり」の考え方の中で、パッケージを通してデザインを学び、発想、表現、技術、感性、人間性を磨いていくことをめざします。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 課題説明：課題 A ティッシュペーパー：自分の身近なものを考える
- 2 演習 1：身近な日用品を価値あるおもしろい存在へを考える - アイデアの広がり
- 3 演習 2：グループ発想をもとに様々なイメージの広がりを確認する
- 4 演習 3：発想の研究・コンセプトとは何か？アイデアとは何か？伝えるとは何か？共感とは何か？
- 5 演習 4：各自制作コンセプト・アイデア・スケッチ確認と展開、チェック
- 6 演習 5：デザイン制作 アイデアを統合するデザインへ チェック
- 7 講評会：共感する他のデザインを選び新たな価値を発見し学ぶ
- 8 課題説明：課題 B ギフト：自分の大切な人へのプレゼントを考える
- 9 演習 1：発想のグループワーク：マインドマップ法で考える
- 10 演習 2：グループ発想の発表(他者が喜ぶことを考える)アイデアを共有化する
- 11 演習 3：発想の研究 コンセプト制作 5W1Hで整理する
- 12 演習 4：各自制作 コンセプトをアイデア発想にスケッチの具体化チェック
- 13 演習 5：スケッチからデザイン化、具体化をチェック
- 14 演習 6：デザインの統合 ブラッシュアップ
- 15 講評会：共感する他のデザインを選び価値を発見する
- 16 課題説明：課題 C フレグランス<美しい>を考える
- 17 演習 1：イメージスケッチでアイデアを表現する
- 18 演習 2：イメージボード制作、イメージを伝える 美しいパッケージを収集、調査する
- 19 演習 3：課題の試作チェック及び制作
- 20 演習 4：デザインの具体化・制作チェック
- 21 演習 5：講義：化粧とは何か？ 実際の現実から考える
- 22 演習 6：プレゼンテーションを体験する
- 23 課題説明：課題 D 食品<おいしい>を考える
- 24 演習 1：自分の体験の中からおいしいとは何かを発見する。おいしいパッケージを収集、調査する
- 25 演習 2：グループワーク、KJ法でおいしいとは何かを考える 編集作業で発想する
- 26 演習 3：各自制作：コンセプト、アイデア、スケッチをプレゼンテーション、相互確認する
- 27 演習 4：各自制作：アイデアを具体化するデザイン制作、課題のチェック
- 28 演習 5：各自制作：デザインのブラッシュアップ、課題のチェック
- 29 講評会：共感する他の作品を選び価値を発見する 直接表現と間接表現
- 30 まとめ：パッケージデザインとは何か？

【履修上の注意事項】

パッケージは総合的な価値存在です。

技術的側面だけではなく、生活の中の道具であり、時代性を持っています。

生活者の視点に立った発想、表現をパッケージデザインで学ぶ経験は、パッケージデザイン以外への進路となる人にも役に立つ研究となると考えます。

【評価方法】

年間4課題。作品提出を必須とする。

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される

制作過程、制作姿勢、独創性、表現力、共感力などを重視し総合力に評価する。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なっちゃんのお秘密(六耀社)、缶コヒー職人(潮出版社)、化粧する脳(集英社新書)、アイデアのつくり方(阪急コミュニケーション)、海馬脳は疲れしない(新潮文庫)、アイデアのレッスン(ちくま文庫)、創造性とは何か(祥伝社新書)

パッケージ・デザイン

担当教員 加藤 芳夫

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

原則として3年次の継続。パッケージデザイン＝商品づくりは人間づくりの考えの中でパッケージを通してデザインを学び、発想・技術・感性・表現・人間性を磨き、社会の中で価値創造のできる企画力を学びコミュニケーションと具体化するデザインを制作実習として実験していきます。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 課題：ブランディング、商品ブランドとパーソナルブランド研究：個性的な存在について
- 2 演習：発想とコンセプト制作 企画～実現へ(講義)パッケージのおもしろさ、広がり、つながり、歴史
- 3 演習：発想とコンセプト制作 企画～実現へ(講義)コンセプトとは何か？
- 4 演習：コンセプト確立とアイデアの展開の制作チェック(講義)環境とパッケージデザイン
- 5 演習：コンセプト確立とアイデアの展開の制作チェック(講義)コーポレートアイデンティティを考える
- 6 演習：コンセプト確立とアイデアの展開の制作チェック(講義)ポートフォリオとパーソナルブランド
- 7 演習：コンセプト確立とアイデアの展開の制作チェック(講義)コーポレートブランド
- 8 演習：アイデアを具現化する デザインの制作・チェック(講義)プレゼンテーションとは何か？
- 9 演習：アイデアを具現化する デザインの制作・チェック(講義)キャラクターとパッケージ
- 10 演習：デザインをブランド化する 制作・チェック(講義)失敗と成功について
- 11 演習：デザインをブランド化する 制作・チェック(講義)知的財産とは何か？
- 12 演習：ブランド・コミュニケーション統合、制作・チェック(講義)コミュニケーションとパッケージ
- 13 演習：ブランド・コミュニケーション統合、制作・チェック(講義)プライベートアート制作とパッケージ
- 14 演習：ブランディング、ブラッシュアップ 制作・チェック(講義)働くとは何か？
- 15 演習：講評会、他者の制作を見つめ価値を発見する (講義)美とは何か？

【履修上の注意事項】

半期1課題。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。
課題制作姿勢、独創性、表現力、共感力などを重視し総合的に評価する。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

サトリデザインブック、資生堂・サトリの商品デザイン展図録、自己ブランドユースカ/島田紳介(ヨシトブックス)、漫画入門/しりあがり寿(講談社現代新書)、夢を形にする発想術・イマジニア(デザインガール)、なぜ伊右衛門は売れたのか？(日経ビジネス文庫)

Webクリエイション

担当教員 福田 敏也

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

日本および世界の広告クリエイティブは、この数年のメディア環境の変化で大きく変わりつつあります。これまでの主役であったTVCMなどのマスメディアクリエイティブに加え、PCインターネットや携帯などの新しいメディアをどう効果的に使うのか。その知恵が問われているのです。この講座では、最新事例を読み解きながら、新しい時代のコミュニケーション企画・設計スキルを身につけていただきます。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 全体説明 / 講義：「アイデアのつくりかた」
 - 2 講義：「世界の名作バナー100連発」
 - 3 講評：プチ課題の講評 / 講義：「クリックのインターアクション」
 - 4 講評：プチ課題の講評 / 演習：グループ演習「東京インタラクティブアドアワードを審査する」
 - 5 講義：「情報のリアリティと広告の進化」
 - 6 講評：プチ課題の講評 / 講義：「メディアクリエイティブ」
 - 7 講評：プチ課題の講評 / 講義：「コンテンツ型広告 I」
 - 8 講評：プチ課題の講評 / 講義：「コンテンツ型広告 II」
 - 9 講評：プチ課題の講評 / 講義：「バイラルムービー」
 - 10 講評：プチ課題の講評 / 講義：「チタニウムライオン」
 - 11 講評：プチ課題の講評 / 演習：前期課題の制作チェック
 - 12 演習：前期課題の制作チェック
 - 13 演習：前期課題の制作チェック
 - 14 講評：前期課題の提出とプレゼンテーション
 - 15 講義：「カンヌ広告祭2009」
 - 16 講評：プチ課題の講評 / 講義：「One Show Interactive 2009」
 - 17 講評：プチ課題の講評 / 講義：「統合型キャンペーン」
 - 18 講評：プチ課題の講評
 - 19 講義：「XX DESIGN」
 - 20 講評：講義「ABSOLUT XX」 / 演習：グループ演習
 - 21 講評：プチ課題の講評 / 演習：グループ演習
 - 22 講評：プチ課題の講評 / 演習：グループ演習
 - 23 講評：プチ課題の講評 / 講義：「ルールの広告企画」
 - 24 講評：プチ課題の講評 / 演習：グループ演習
 - 25 講評：プチ課題の講評 / 演習：後期課題の制作チェック
 - 26 演習：後期課題の制作チェック
 - 27 演習：後期課題の制作チェック
 - 28 演習：後期課題の制作チェック
 - 29 演習：後期課題の制作チェック
 - 30 講評：後期課題の提出とプレゼンテーション

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は、提出課題と出席によって単位認定されます。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

Webクリエイション

担当教員 福田 敏也

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

Web Creation Iで学んだ知見を基礎としながら、さまざまなメディアを組み合わせた「クロスメディアコミュニケーション」の企画・設計スキルを高めることに重点を置きます。

【授業の展開計画】

- | 週 | 授業項目：内容 |
|----|--|
| 1 | 全体説明 / 講義：「クロスメディア事例研究1」 |
| 2 | 講評：プチ課題の講評 / 講義：「クロスメディア事例研究2」 |
| 3 | 講評：プチ課題の講評 / 講義：「クロスメディア事例研究3」 |
| 4 | 講評：プチ課題の講評 / 演習：グループ演習 |
| 5 | 講評：プチ課題の講評 / 講義：「クロスメディア企画の考え方1」 |
| 6 | 講評：プチ課題の講評 / 講義：「クロスメディア企画の考え方2」 |
| 7 | 講評：プチ課題の講評 / 講義：「クロスメディア企画の考え方3」 |
| 8 | 講評：プチ課題の講評 / 講義：「クロスメディア企画の考え方4」 |
| 9 | 講評：プチ課題の講評 / 講義：「企画書の書き方」 |
| 10 | 講義：「One Show Interactive 2009」 / 演習：グループ演習 |
| 11 | 演習：前期課題の制作チェック |
| 12 | 演習：前期課題の制作チェック |
| 13 | 演習：前期課題の制作チェック |
| 14 | 演習：前期課題の制作チェック |
| 15 | 演習：前期課題の提出とプレゼンテーション |

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は、提出課題と出席によって単位認定されます。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

視覚言語デザイン

担当教員 木下 勝弘

配当年次 3年

単位区分 必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

ビジュアルコミュニケーションデザインについての理解を深める為に、田中一光のアートディレクション（思考美）とグラフィックデザイン（造形美）を認識・研究・考察する。
そして実習制作を通して、時代に流される事のない普遍性を有する品位と格調を持ったデザインのあり方を身につけて、グラフィックデザインのさらなる可能性を視野に入れた新しいビジョンを自己の中に確立する。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 前期オリエンテーションおよび課題説明：年間の課題と制作計画について
 - 2 課題説明：課題1 Communication Today「自分の会社を企画（業種・社名）」（A）
 - 3 講義と制作チェック：（A）のシンボルマークとロゴタイプの制作
 - 4 講義と制作チェック：イメージの造形化について
 - 5 制作チェック：制作チェック
 - 6 制作チェック：制作チェック
 - 7 講義と制作チェック：（A）のカレンダーデザイン（グラフィックアートを用いて）
 - 8 講義と制作チェック：カタチと色彩について
 - 9 制作チェック：制作チェック
 - 10 講評：プレゼンテーションおよび講評
 - 11 課題説明：課題2 Theater&Music
 - 12 制作チェック：ポスターデザイン（演劇またはコンサート）
 - 13 制作チェック：シンボライズについて
 - 14 制作チェック：制作チェック
 - 15 講評：プレゼンテーションおよび講評／夏期課題説明
 - 16 講評：夏期課題プレゼンテーション及び講評
 - 17 後期オリエンテーションおよび課題説明：課題3 Japan Style
 - 18 講義と制作チェック：ジェネラルグラフィック（伝統と現代をモチーフに）
 - 19 講義と制作チェック：企画と編集と構成について
 - 20 制作チェック：制作チェック
 - 21 制作チェック：制作チェック
 - 22 講評：プレゼンテーションおよび講評
 - 23 課題説明：課題4 Typography
 - 24 講義と制作チェック：ブックデザイン（自分自身の本）
 - 25 講義と制作チェック：タイトルとしてのタイポグラフィ
 - 26 講義と制作チェック：本文組としてのタイポグラフィ
 - 27 制作チェック：制作チェック
 - 28 制作チェック：制作チェック
 - 29 講評：プレゼンテーションおよび講評
 - 30 講評：総合講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は出席率と授業への取り組み（積極性・課題制作姿勢）、および作品評価（表現力・独創性）によって単位認定される。

【テキスト】

田中一光展 伝統と今日のデザイン（富山県立近代美術館）

【参考文献】

DESIGNふたつの時代[60s vs. 00s](DNPアートコミュニケーション) 田中一光gggワックス(トランスアート)/デザイン力が創り出すブランド(松永真/伝会議)/デザインの周辺/デザインの仕事机から/デザインの前後左右/デザインと行く(田中一光/白水社)

視覚言語デザイン

担当教員 木下 勝弘

配当年次 4年

単位区分 必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

3年次で学んだビジュアルコミュニケーションデザインにおける「思考と造形」の関係性と完成度を、社会との関わりを強く意識したうえで、さらに高める。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーションおよび課題説明：「文化施設のアイデンティティをグラフィックデザインによって構築する」（企画と制作）
- 2 制作チェック：名称・マーク・ロゴ・ポスター・パンフレット・サイン環境計画等のデザイン
- 3 制作チェック：企画および研究
- 4 制作チェック：企画および研究
- 5 制作チェック：デザイン展開の計画案 [企画書として]
- 6 制作チェック：デザイン展開の計画案 [企画書として]
- 7 講評：企画案のプレゼンテーションおよび講評
- 8 制作チェック：課題の制作
- 9 制作チェック：課題の制作
- 10 制作チェック：課題の制作
- 11 制作チェック：課題の制作
- 12 制作チェック：課題の制作
- 13 第1回講評：講評
- 14 制作チェック：課題の制作
- 15 第2回講評：プレゼンテーションおよび講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は授業への取り組み（積極性・課題制作姿勢）、および作品評価（表現力・独創性）によって単位認定される。

【テキスト】

視覚言語デザインIに準ずる

【参考文献】

視覚言語デザインIに準ずる

コンピュータ・グラフィックス

担当教員 多田 光利

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

21世紀情報化社会の基盤となるデジタルデザインの知を深めるとともにグローバルコミュニケーションに役立つグラフィックデザインを探究する。印刷・電子媒体のビジュアル・アイデンティティを基にデジタルコンテンツ（電子ポスター、TVタイトル、WEBサイト、モーショングラフィックス、3DCGアニメーション等）の制作と電子化されたフォーマットを通して伝達方法を理解する。初心者の方も含めて、各自のペースに応じた作品制作を基本に考える。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明：課題1/CG静止画「電子媒体の基本デザイン」（デジタルコンテンツ）
- 2 演習：CGソフト操作学習
- 3 演習：CGソフト操作学習
- 4 制作チェック・実習：課題1の図案チェック及び制作
- 5 実習：課題1の制作
- 6 実習：課題1の制作
- 7 講評：課題1の提出とプレゼンテーション
- 8 課題説明：課題2/CG動画「電子ポスター、TVタイトル、モーショングラフィックス等」（デジタルコンテンツ）
- 9 演習：CGソフト操作学習
- 10 演習：CGソフト操作学習
- 11 制作チェック・実習：課題2のコンテチェック及び制作
- 12 実習：課題2の制作
- 13 実習：課題2の制作
- 14 講評：課題2の提出とプレゼンテーション
- 15 講義（実習）のまとめ：前期の総括
- 16 課題説明：課題3/CGデジタルフォリオ「電子書籍、WEBサイト等」（デジタルコンテンツ）
- 17 演習：CGソフト操作学習
- 18 演習：CGソフト操作学習
- 19 制作チェック・実習：課題3の図案、コンテチェック及び制作
- 20 実習：課題3の制作
- 21 実習：課題3の制作
- 22 講評：課題3の提出とプレゼンテーション
- 23 課題説明：課題4/自由制作「3DCG・FLASHアニメーション等」（デジタルコンテンツ）
- 24 演習：CGソフト操作学習
- 25 演習：CGソフト操作学習
- 26 制作チェック・実習：課題4の図案、コンテチェック及び制作
- 27 実習：課題4の制作
- 28 実習：課題4の制作
- 29 講評：課題4の提出とプレゼンテーション
- 30 講義（実習）のまとめ：全体の総括

【履修上の注意事項】

DCGアニメーション等ソフトの学習に時間がかかる場合は、ソフトの習熟にあわせて各課題を制作する。成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

適宜授業中に配布

【参考文献】

適宜授業中にURL等を紹介

コンピュータ・グラフィックス

担当教員 多田 光利

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

コンピュータ・グラフィックスIで学習したことを基にデジタルグラフィックデザインの可能性を更に追求する。情報化社会におけるデザインテーマを設定し、既存媒体と電子化が促進される各種媒体の視覚的統一性（V I）を考えたデジタルコンテンツを制作する。ユニバーサルデザイン、クロスメディアデザインなど社会とデザイン関係を理解しながらメディアに展開する。各自の目標、ペースにあわせた作品制作を基本に考える。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 オリエンテーション及び課題説明：課題1/デジタルグラフィックデザインとクロスメディア展開（デジタルコンテンツ）
 - 2 演習：CGソフト操作学習
 - 3 演習：CGソフト操作学習
 - 4 制作チェック・実習：課題1の図案、コンテチェック及び制作
 - 5 実習：課題1の制作
 - 6 実習：課題1の制作
 - 7 講評：課題1の提出とプレゼンテーション
 - 8 課題説明：課題2/選択「自由制作、又は課題1の継続」（デジタルコンテンツ）
 - 9 実習：課題2の制作
 - 10 実習：課題2の制作
 - 11 制作チェック・実習：課題2の図案、コンテチェック及び制作
 - 12 実習：課題2の制作
 - 13 実習：課題2の制作
 - 14 講評：課題2の提出とプレゼンテーション
 - 15 講義（実習）のまとめ：全体の総括

【履修上の注意事項】

3DCGアニメーション等、制作に時間がかかる場合は、途中経過を1課題とする。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

適宜授業中に配布

【参考文献】

適宜授業中にURL等を紹介

VI計画

担当教員 小泉 雅子

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

企業及び公共的な組織体等が社会にその存在を明らかにしていくコーポレート・アイデンティティ(CI)、あるいはコミュニティ・アイデンティティの確立の必要性和、認知を得るためのコミュニケーション活動(ビジュアル・アイデンティティ・システム開発=VI)の必然性は広く知られている。本授業ではCIからVIへの展開を理解し、イメージ統合計画であるVIの立案から制作実習までを行う。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：「企業、公共的な組織体等のアイデンティティ確立と視覚化の必然性」
- 2 演習：「企業理念、事業内容の特性把握。イメージ確立とイメージ基準設定」
- 3 演習：「CIからVIへの作業フローチャートの把握」
- 4 前期課題説明：「企業・公共的な組織体」のVI開発・テーマ設定
- 5 実習(PC室、図書館)：制作対象企業または公共的な組織体の選定と調査1
- 6 制作チェック：制作対象企業または公共的な組織体の選定と調査2
- 7 実習(PC室、図書館)：調査結果の分析からVI計画の立案1
- 8 制作チェック・実習(PC室)：調査結果の分析からVI計画の立案2
- 9 実習(PC室)：企業、公共的な組織体等イメージの造形化(マーク、ロゴタイプ制作)1
- 10 講評：前期課題中間プレゼンテーション及び講評
- 11 実習(PC室)：企業、公共的な組織体等イメージの造形化(マーク、ロゴタイプ制作)2
- 12 制作チェック・実習(PC室)：企業、公共的な組織体等イメージの造形化(マーク、ロゴタイプ制作)3
- 13 実習(PC室)：企業、公共的な組織体等イメージの造形化(マーク、ロゴタイプ制作)4
- 14 講評：前期課題プレゼンテーション及び講評
- 15 実習のまとめ
- 16 講義：特別講義
- 17 後期課題説明：課題：アプリケーションデザイン・機能クライテリア確立とアイテム抽出
- 18 演習：「アプリケーション事例：パッケージデザイン等」
- 19 演習：「アプリケーション事例：環境計画、サイン計画等」
- 20 演習：「アプリケーション事例：ステーションナリー、メセナ活動等」
- 21 制作チェック・実習(PC室)：アプリケーションデザイン制作1
- 22 実習(PC室)：アプリケーションデザイン制作2
- 23 実習(PC室)：アプリケーションデザイン制作3
- 24 講評：制作課題プレゼンテーション及び講評
- 25 実習(PC室)：プレゼンテーションボードの作成1
- 26 制作チェック・実習(PC室)：プレゼンテーションボードの作成2
- 27 実習(PC室)：プレゼンテーションボードの作成3
- 28 講評：制作課題プレゼンテーション及び講評
- 29 講評：総評、作品提
- 30 実習のまとめ

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

VI計画

担当教員 小泉 雅子

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

3年次に制作したVIにおける基礎造形要素の制作とその造形展開の確立を受けて、さらにアプリケーションデザインの制作を進める。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明：3年次設定テーマ企業・組織体のアプリケーションデザインとそのアイテム抽出
- 2 演習：「アプリケーションデザインとそのアイテムの可能性」
- 3 制作チェック・実習（PC室等）：アプリケーションアイテムの検討と選択
- 4 実習（PC室等）：アプリケーションアイテム制作、造形展開のシステム化1
- 5 実習（PC室等）：アプリケーションアイテム制作、造形展開のシステム化2
- 6 制作チェック・実習（PC室等）：アプリケーションアイテム制作、造形展開のシステム化3
- 7 実習（PC室等）：アプリケーションアイテム制作、造形展開のシステム化4
- 8 講評：中間プレゼンテーション及び講評
- 9 演習：「プレゼンテーションボードの制作について」
- 10 制作チェック・実習（PC室等）：プレゼンテーションボード制作1
- 11 実習（PC室等）：プレゼンテーションボード制作2
- 12 実習（PC室等）：プレゼンテーションボード制作3
- 13 実習（PC室等）：プレゼンテーションボード制作4
- 14 講評：制作課題プレゼンテーション及び講評
- 15 実習のまとめ

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は、作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

タイポグラフィ

担当教員 山本 政幸

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

歴史的・実践的考察をふまえた演習を通して書体に関する基礎知識を修得するとともに、オリジナルの新書体を設計するための構想力を身につけることを目標とする。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明（課題）：書体デザインA/タイポフォトによる文字のデザイン
- 2、3 講評：全体講評会
- 5 オリエンテーション及び課題説明（課題）：書体デザインB/トラヤヌス大帝碑文のトレース及び小文字のデザイン
- 6～8 実習：制作
- 9 講評：全体講評会
- 10 オリエンテーション及び課題説明（課題）：書体デザインC/カリグラフィ4種による文字のデザイン
- 11～14 実習：制作
- 15 講評：全体講評会
- 16 オリエンテーション及び課題説明（課題）：書体デザインD/オリジナル書体のデザイン
- 17～21 実習（PC室）：制作
- 22 作品チェック・実習（PC室）：個人講評
- 23 オリエンテーション及び課題説明（課題）：編集デザイン/A4判見開き図版入り組版
- 24～29 実習（PC室）：制作
- 30 講評：全体講評会

【履修上の注意事項】

年間5課題。

【評価方法】

提出課題と出席によって評価する。

【テキスト】

なし

【参考文献】

授業で配布する。

タイポグラフィ

担当教員 山本 政幸

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

タイポグラフィでデザインしたオリジナル書体をデジタル化する。さらに、そのフォントを使用して、書体の印字展開見本(冊子)をデザインする。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明(課題)：書体デザイン/デジタルフォント化/オリジナル書体
- 2 実習(PC室等)：資料収集と現状把握
- 3 実習(PC室等)：企画とアイデアスケッチ
- 4 作品チェック・実習(PC室等)：個人講評
- 5 実習(PC室等)：制作
- 6 実習(PC室等)：制作
- 7 講評：全体講評
- 8 オリエンテーション及び課題説明(課題)：展開見本/設計した書体を用いた展開事例パネル(冊子)の制作
- 9 実習(PC室等)：制作
- 10 実習(PC室等)：制作
- 11 作品チェック・実習(PC室等)：個人講評
- 12 実習(PC室等)：制作
- 13 実習(PC室等)：制作
- 14 実習(PC室等)：制作
- 15 講評：全体講評会

【履修上の注意事項】

半期2課題。

【評価方法】

提出課題と出席によって評価する。

【テキスト】

なし

【参考文献】

授業で配布する。

表現デザイン

担当教員 秋山 孝 十文字 美信

配当年次 3年

単位区分 必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

表現デザインは、人々の心を感動させる表現で視覚コミュニケーションするデザインである。視覚表現の力を理解し考え実践する。芸術的な感性が要求され自己表現を追求し、デザインに生かす。イラストレーション、写真表現を中心に展開する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエン&課題説明：課題1/メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/自然1・地震
- 2 実習(実習室・図書館)：課題1の制作及び研究
- 3 実習(実習室)：課題1の制作及び研究
- 4 講評&課題説明：課題1の講評&課題2/メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/自己1・自画像(外面)
- 5 実習(実習室・図書館)：課題2の制作及び研究
- 6 実習(実習室)：課題2の制作及び研究
- 7 実習(実習室)：課題2の制作及び研究
- 8 講評&課題説明：課題2の講評&課題3/メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/社会1・国内問題
- 9 実習(実習室・図書館)：課題3の制作及び研究
- 10 実習(実習室)：課題3の制作及び研究
- 11 実習(実習室)：課題3の制作及び研究
- 12 講評：課題3の講評
- 13 実習(実習室・PC室)：各自、課題1・2・3の完成度を高める ・データ制作
- 14 実習(実習室・PC室)：各自、課題1・2・3の完成度を高める ・データ制作
- 15 講評：課題1・2・3の講評
- 16 課題説明&実習(実習室)：課題4：メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/自然2・エコロジー
- 17 実習(実習室・図書館)：課題4の制作&研究
- 18 実習(実習室)：課題4の制作&研究
- 19 講評：課題4の講評&課題5：メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/自己2・内面
- 20 実習(実習室・図書館)：課題5の制作&研究
- 21 実習(実習室)：課題5の制作&研究
- 22 実習(実習室)：課題5の制作&研究
- 23 講評&課題説明：課題5の講評&課題6：メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/社会2・国際社会問題
- 24 実習(実習室・図書館)：課題6の制作&研究
- 25 実習(実習室)：課題6の制作&研究
- 26 講義：講義(十文字美信)
- 27 講評：課題6の講評
- 28 実習(実習室・PC室)：各自、課題4・5・6の完成度を高める ・データ制作
- 29 実習(実習室・PC室)：各自、課題4・5・6の完成度を高める ・データ制作
- 30 講評：課題4・5・6の講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

「Illustration Studies」(授業内にて配布)

【参考文献】

なし

表現デザイン

担当教員 秋山 孝 十文字 美信

配当年次 4年

単位区分 必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

表現デザインは、人々の心を感動させる表現で視覚コミュニケーションするデザインである。視覚表現の力を理解し考え実践する。芸術的な感性が要求され自己表現を追求し、デザインに生かす。イラストレーション、写真表現を中心に展開する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション&課題説明：課題1/メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/自然3・地震
- 2 実習(実習室・図書館)：課題1の制作
- 3 実習(実習室)：課題1の制作
- 4 講評&課題説明：課題1の講評&課題2/メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/自己3・自画像
- 5 実習(実習室・図書館)：課題2の制作&研究
- 6 実習(実習室)：課題2の制作&研究
- 7 実習(実習室)：課題2の制作&研究
- 8 講評&課題説明：課題2の講評&課題3/メッセージ・イラストレーション(フォト)・ポスター/社会3・国内問題
- 9 実習(実習室・図書館)：課題3の制作&研究
- 10 実習(実習室)：課題3の制作
- 11 実習(実習室)：課題3の制作
- 12 講評：課題3の講評
- 13 実習(実習室・PC室)：各自、課題1・2・3の完成度を高める ・データ制作
- 14 実習(実習室・PC室)：各自、課題1・2・3の完成度を高める ・データ制作
- 15 講評：最終講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

「Illustration Studies」(授業内にて配布)

【参考文献】

なし

アニメーション

担当教員 野村 辰寿

配当年次 3年

単位区分 必修

準備事項

備考

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

【授業のねらい】

アニメーションの根源的表現である「動き」「変化」の追求にとどまらず芸術性と美の構築、そして何より明確な物語性のある作品を創造する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題1説明：「自分自身」をテーマにアニメーションの制作を行う。
- 2 実習：課題の制作
- 3 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -1」
- 4 実習：コンピューター実習「アニメーション制作と編集の技術実習1」
- 5 実習：課題の制作
- 6 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -2」
- 7 実習：課題の制作
- 8 中間チェック：課題1の進行状況のチェック、絵コンテ提出
- 9 実習：課題の制作
- 10 演習：課題の制作
- 11 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -3」
- 12 実習：課題の制作
- 13 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -4」
- 14 実習：課題の制作
- 15 講評：課題1の上映、及び提出
- 16 課題2説明：ストーリー性を追求し、テーマ性またはメッセージ性のあるアニメーションの制作を行う。
- 16 実習：コンピューター実習「アニメーション制作と編集の技術実習2」
- 17 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -5」
- 18 実習：課題の制作
- 19 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -6」
- 20 実習：課題の制作
- 21 中間チェック：課題2の進行状況のチェック、絵コンテの提出
- 22 実習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -7」
- 23 実習：課題の制作
- 24 実習：課題の制作
- 25 実習：課題の制作
- 26 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 | -8」
- 27 実習：課題の制作
- 28 実習：課題の制作
- 29 実習：課題の制作
- 30 講評：課題2の上映、及び提出

【履修上の注意事項】

年間2課題。

ストーリー性、テーマ性又はメッセージ性のある短編アニメーションの制作を行う。

【評価方法】

成績評価は課題への制作意欲、表現力などの作品評価、及び出席数によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

アニメーション

担当教員 野村 辰寿

配当年次 4年

単位区分 必修

準備事項

備考

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

【授業のねらい】

アニメーションの根源的表現である「動き」「変化」の追求にとどまらず芸術性と美の構築、そして何より明確な物語性のある作品を創造することを目的としてさらに発展させる。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 オリエンテーション及び課題説明：課題ノストーリー性を追求し、テーマ性
またはメッセージ性のあるアニメーションの制作を行う。
 - 2 実習：コンピュータ実習「アニメーション制作と編集の技術実習1」
 - 3 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -1」
 - 4 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -2」
 - 5 実習：課題の制作
 - 6 実習：課題の制作
 - 7 制作チェック：課題の絵コンテチェック
 - 8 実習：課題の制作
 - 9 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -3」
 - 10 実習：課題の制作
 - 11 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -4」
 - 12 実習：課題の制作
 - 13 実習：課題の制作
 - 14 実習：課題の制作
 - 15 講評：課題の講評、及び提出

【履修上の注意事項】

半期でストーリー性、テーマ性又はメッセージ性のある短編アニメーションの制作を行う。
または、卒業制作のアニメーションの初期制作を行う。

【評価方法】

成績評価は課題への制作意欲、表現力などの作品評価、及び出席数によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

広告写真

担当教員 十文字 美信

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

現代のグラフィックデザインを考えるときに、「映像」に関する諸問題を避けて通ることはできない。また、これからのクリエイターに必要な能力は「自由な発想」と「自分の世界を持つ」ことだ。写真を通して表現についての知識や感性を磨くために、授業内容は構成されている。「写真でなにが表現できるのか」をこの授業で伝えていきたいと思う。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 オリエンテーション及び課題説明
 - 2 演習：「光と影/闇を実感する」
 - 3 演習：「光と影/光の性質」
 - 4 実習：スタジオ 上記演習に則って撮影実習。課題1「光をテーマに」
 - 5 講評：課題1の提出とプレゼンテーション
 - 6 演習：「光と影/物と質感」
 - 7 実習：スタジオ 上記演習に則って撮影実習。課題2「石を撮る、生活道具を撮る」
 - 8 講評：課題2の提出とプレゼンテーション
 - 9 演習：「顔/似ているとは何だ」
 - 10 演習：「顔/表情の不思議」
 - 11 実習：スタジオ 上記演習に則って撮影実習。課題3「友人の顔」
 - 12 講評：課題3の提出とプレゼンテーション
 - 13 演習：「顔/個性の発見」
 - 14 実習：スタジオ 上記演習に則って撮影実習。課題4「らしさを撮る」
 - 15 講評：課題4の提出とプレゼンテーション
 - 16 演習：「身体/体感すること」
 - 17 演習：「身体/動きの表現」
 - 18 実習：スタジオ 上記演習に則って撮影実習。課題5「動きを撮る」
 - 19 講評：課題5の提出とプレゼンテーション
 - 20 演習：「身体/しぐさの秘密」
 - 21 実習：スタジオ 上記演習に則って撮影実習。課題6「人のくせの発見」
 - 22 講評：課題6の提出とプレゼンテーション
 - 23 演習：「空間/写真と絵画の比較」
 - 24 演習：「空間/遠近法を知る」
 - 25 実習：スタジオ 上記演習に則って撮影実習。課題7「レンズによる遠近法」
 - 26 講評：課題7の提出とプレゼンテーション
 - 27 演習：「空間/空間の圧縮」
 - 28 実習：スタジオ 上記演習に則って撮影実習。課題提出8：距離感の認識
 - 29 講評：課題8の提出とプレゼンテーション
 - 30 演習：「シャッターチャンス秘密」決定的な瞬間とは何か。

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。
課題の提出。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

広告写真

担当教員 十文字 美信

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

「より深く、より个性的に」を目標に、3年次に行った写真映像論をさらに深化させ、デジタル一眼レフカメラによる動画撮影を体験することにより、それぞれの発想力・表現力の充実を目指す。

【授業の展開計画】

- | 週 | 授業項目：内容 |
|----|---------------------------|
| 1 | 演習：「写真史」 |
| 2 | 作品鑑賞 |
| 3 | 課題Ⅰ |
| 4 | 講評：課題Ⅰの提出とプレゼンテーション |
| 5 | 演習：「現代と写真映像」 |
| 6 | 実習（スタジオ）：課題Ⅱ「現代（いま）を切りとる」 |
| 7 | 中間制作チェック：課題Ⅱのチェック |
| 8 | 講評：課題Ⅱの提出とプレゼンテーション |
| 9 | 演習：「作品をつくるときのテーマの考え方」 |
| 10 | 実習：課題Ⅲ「自由」 |
| 11 | 中間制作チェック：課題Ⅲのチェック |
| 12 | 講評：課題Ⅲの提出とプレゼンテーション |
| 13 | デジタル一眼レフカメラによる動画撮影 |
| 14 | 上記編集作業 |
| 15 | 講評 |

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

「感性のバケモノになりたい」

写真

担当教員 清水 行雄

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

2年次ではB/W、COLORの写真の基礎を学んだ。写真 では前期はテーマ設定に基づき、より高度なテクニックと感性を養う。後期は自主テーマによる作品制作に励み個別の講評により表現の可能性を探る。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明：課題1：テクスチャー
- 2 カラー暗室実習（スタジオ、暗室）：カラープリント・大型カメラ実習
- 3 スタジオ実習（スタジオ）：大型カメラ実習
- 4 制作チェック：課題1の制作チェック
- 5 実習（スタジオ、暗室）：課題1の制作
- 6 講評/課題説明：課題1の講評/課題2：コントラスト
- 7 スタジオ実習（スタジオ）：ストロボライティング
- 8 制作チェック/展示説明：課題2の制作チェック/ギャラリー展示の説明
- 9 実習（スタジオ、暗室）：課題2、ギャラリー展示作品の制作
- 10 制作チェック：課題2、ギャラリー展示作品の制作チェック
- 11 講評/課題説明：課題2の講評/課題3：ランドスケープ
- 12 実習（スタジオ、暗室）：課題3、ギャラリー展示作品の制作
- 13 制作チェック：課題3の制作チェック
- 14 ドライマウント講習：ドライマウント技法
- 15 実習（スタジオ、暗室）：課題3、ギャラリー展示作品の制作
- 16 講評：課題3の講評/ギャラリー展示作品の制作チェック
- 17 制作チェック：ギャラリー展示作品の制作チェック
- 18 ギャラリー展示：ギャラリー展示
- 19 講評/課題説明：ギャラリー展示作品の講評/課題4：ポートレート
- 20 スタジオ実習（スタジオ）：大型カメラ実習
- 21 実習（スタジオ、暗室）：課題4の制作
- 22 制作チェック：課題4の制作チェック
- 23 実習（スタジオ、暗室）：課題4の制作
- 24 講評：課題4の講評
- 25 実習（スタジオ、暗室）：最終課題の制作
- 26 制作チェック：最終課題の制作チェック
- 27 実習（スタジオ、暗室）：最終課題の制作
- 28 実習（スタジオ、暗室）：最終課題の制作
- 29 制作チェック：課題4の制作チェック
- 30 講評：最終課題の講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

コマースナルフォト誌

【参考文献】

エディトリアル全般の写真ヴィジュアル

写真

担当教員 清水 行雄

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

テクニックを駆使して柔軟な発想と無限の可能性にチャレンジ。独創性豊かなビジュアル表現を探究する。

【授業の展開計画】

- | 週 | 授業項目 | 内容 |
|----|-----------|---------------------------------|
| 1 | オリエンテーション | 課題説明：課題1：自主テーマを設定し、ポートフォリオを制作する |
| 2 | 演習 | 大型カメラ撮影実習 |
| 3 | 実習 | (スタジオ、暗室)：課題1の制作 |
| 4 | 制作チェック | 課題1の制作チェック |
| 5 | 実習 | (スタジオ、暗室)：課題1の制作 |
| 6 | 実習 | (スタジオ、暗室)：課題1の制作 |
| 7 | 演習 | 大型ストロボライティング |
| 8 | 実習 | (スタジオ、暗室)：課題1の制作 |
| 9 | 実習 | (スタジオ、暗室)：課題1の制作 |
| 10 | 制作チェック | 課題1の制作チェック |
| 11 | 実習 | (スタジオ、暗室)：課題1の制作 |
| 12 | 演習 | ドライマウント加工実習 |
| 13 | 実習 | (スタジオ、暗室)：課題1の制作 |
| 14 | 実習 | (スタジオ、暗室)：課題1の制作 |
| 15 | 講評 | 課題1の講評 |

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

イラストレーションA-

担当教員 秋山 孝 藤掛 正邦

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項 履修者を2つのクラスに分け、a=コンセプチュアルイラストレーション（秋山）
（助手：高橋 庸平）、b=立体イラストレーション（藤掛）とする。

備考 前期aの場合、後期はbを、前期bの場合、後期はaを履修する。

【授業のねらい】

「コンセプチュアル」イラストレーションは、ビジュアルコミュニケーションの目的に沿ったメッセージ性の強い表現である。視覚に訴える造形要素をもとに、人間の持っている「もうひとつの言葉」として、メッセージや情報を伝達する。きわめてアイデアコンセプトが重要となり、個人のアイデンティティも見つめなければならない。

【授業の展開計画】

そこで、ここでは基本的な「コンセプチュアル」イラストレーション表現の技術や発想法を学習する。イラストレーションの広がりテクノロジーとメディアの発達に多大に影響する。特に立体や素材の特徴を活かした3次元的な表現は、近年ますます若いクリエイターに支持される傾向にある。ただし「立体」イラストレーションは、3次元的要素ではあるが、けっして従来の彫刻としての位置づけではない。あくまでビジュアルコミュニケーションの基盤に立っている。「素材と出会う」というテーマのもとで研究を深める。

週 授業項目：内容

- 1 オリエン&課題説明：【課題/Dictionary of Visual Language A to Z(コンセプチュアル)】
- 2 実習(実習室)：課題の制作
- 3 実習(実習室・図書館)：課題の制作
- 4 実習(実習室)：課題の制作
- 5 中間講評：10単語(A~J)のイラストレーションの講評
- 6,7 実習(実習室)：課題の制作
- 8 講評：10単語(K~T)のイラストレーションの講評
- 9 実習(実習室・図書館)：課題の制作
- 10,11 実習(実習室)：課題の制作
- 12 講評：6単語(U~Z)のイラストレーションの講評
- 13,14 実習(実習室・PC室)：26単語のイラストレーションの完成度を高める・データ制作
- 15 講評：26単語のイラストレーションの講評
- 16 オリエンテーション及び課題説明：【課題/ロボット(立体)】
- 17 実習(実習室)：課題の制作
- 18 実習(実習室)：課題の制作
- 19 講評：プロセス1の講評
- 20,21,22 実習(実習室)：課題の制作
- 23 講評：プロセス2の講評
- 24,25,26 実習(実習室)：課題の制作
- 27 講評：プロセス3の講評
- 28,29 実習(共通実習室・図書館)：課題の制作
- 30 講評：プロセス4の講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

「Illustration Studies」(授業内にて配布)

【参考文献】

なし

イラストレーションB-

担当教員 鈴木 浩二（スージー甘金） 末政 ひかる

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項 履修者を半分にし、a デジタルイラストレーション（鈴木）、b キャラクター（末政）

備考 前期aを履修したクラスは後期はbを、前期bを履修したクラスは後期はaを履修する。

【授業のねらい】

イラストレーションは、メディアの中で活躍するが、急速にそのメディアはデジタルに移行した。同じくコミュニケーションツールも同様にデジタルとなった。どんなイラストレーション表現も最終的にデジタル処理を施すことになる。又、イラストレーションはあらゆるメディアを行き来しなければならない。更に、イラストレーター自身もHPで自ら情報や表現を発信する。様々な表現をデジタルに変換し、各自の作品を編集しデジタルを自由に操る事を習得する。イラストレーションにおいてキャラクターは、見逃してはならない重要な要素である。キャラクターデザインの基本フォーマットから学びその展開を創作し実習する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明：課題/デジタルイラストレーションホームページ
- 2 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 3 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 4 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 5 講評：講評1
- 6 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 7 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 8 講評：講評2
- 9 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 10 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 11 講評：講評3
- 12 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 13 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 14 実習（実習室、PC室）：課題の制作及び研究
- 15 講評：講評4
- 16 オリエンテーション及び課題説明：課題/キャラクターデザイン
- 17 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 18 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 19 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 20 講評：講評1
- 21 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 22 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 23 講評：講評2
- 24 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 25 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 26 講評：講評3
- 27 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 28 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 29 実習（実習室）：課題の制作及び研究
- 30 講評：講評4

【履修上の注意事項】

作品提出は必ず行なうこと。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

イラストレーションA-

担当教員 秋山 孝 藤掛 正邦

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考 履修者は秋山(助手：高橋 庸平)、藤掛のどちらかを選択すること。

【授業のねらい】

「コンセプチュアル」イラストレーションは、ビジュアルコミュニケーションの目的に沿ったメッセージ性の強い表現である。視覚に訴える造形要素をもとに、人間の持っている「もうひとつの言葉」として、メッセージや情報を伝達する。きわめてアイデアコンセプトが重要となり、個人のアイデンティティも見つめなければならない。

【授業の展開計画】

そこで、ここでは基本的な「コンセプチュアル」イラストレーション表現の技術や発想法を学習し、深める。3年次の「素材と出会う」研究をふまえ、広告・グラフィックデザイン・映像などのメディアに使用できる「立体イラストレーション」を発展させ、自己表現を深める。

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション及び課題説明：
(秋山)【課題：Dictionary of Visual Language A to Z(コンセプチュアル)】
(藤掛)【課題：ロボット(立体)】
- 2 (秋山)実習(実習室・図書館)課題の制作及び研究
(藤掛)実習(実習室)：課題の制作及び研究
- 3, 4 実習(実習室)：課題の制作及び研究
- 5 (秋山)講評：10単語(A~J)のイラストレーションの講評
(藤掛)講評：プロセス1の講評
- 6, 7 実習(実習室)：課題の制作及び研究
- 8 (秋山)実習：実習室・図書館(課題の制作及び研究)
(藤掛)実習：実習室(課題の制作及び研究)
- 9 (秋山)講評：10単語(K~T)のイラストレーションの講評
(藤掛)講評：プロセス2の講評
- 10, 11 実習(実習室)：課題の制作及び研究
- 12 (秋山)講評：6単語(U~Z)のイラストレーションの講評
(藤掛)講評：プロセス3の講評
- 13 (秋山)実習：実習室・図書館(課題の制作及び研究)
(藤掛)実習：実習室(課題の制作及び研究)
- 14 実習(実習室)：課題の制作及び研究
- 15 (秋山)講評：26単語のイラストレーションの講評
(藤掛)講評：プロセス4の講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

「Illustration Studies」(授業内にて配布)

【参考文献】

なし

イラストレーションB-

担当教員 鈴木 浩二（スージー甘金） 末政 ひかる

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考 履修者は鈴木、末政のどちらかを選択すること

【授業のねらい】

イラストレーションは、メディアの中で活躍するが、急速にそのメディア、デジタルに変換した。同じくコミュニケーションツールも同様にデジタルとなった。どんなイラストレーション表現も最終的にデジタル処理を施すことになる。又、イラストレーションはあらゆるメディアを行き来しなければならない。更に、イラストレーター自身もHPで自ら情報や表現を発信する。様々な表現をデジタルに変換し、各自の作品を編集しデジタルを自由に操る事を習得する。イラストレーションにおいてキャラクターは、見逃してはならない重要な要素である。キャラクターデザインの基本フォーマットから学びその展開を創作し実習する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- | | |
|----|---|
| 1 | (鈴木) オリエンテーション及び課題説明：課題説明 / デジタルイラストレーションホームページ |
| | (末政) オリエンテーション及び課題説明：課題説明 / キャラクター |
| 2 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 3 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 4 | (鈴木) 講評：講評 1 |
| | (末政) 講評：講評 1 |
| 5 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 6 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 7 | (鈴木) 講評：講評 2 |
| | (末政) 講評：講評 2 |
| 8 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 9 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 10 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 11 | (鈴木) 講評：講評 3 |
| | (末政) 講評：講評 3 |
| 12 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 13 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 14 | (鈴木) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| | (末政) 実習 (実習室、PC室)：課題の制作及び研究 |
| 15 | (鈴木) 講評：講評 4 |
| | (末政) 講評：講評 4 |

【履修上の注意事項】

作品提出は必ず行なうこと。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

アニメーションA-

担当教員 細川 晋

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

アニメーションは、静止画に作者のイマジネーションとインスピレーションで動きと変化を与えることにより、その画に生命が吹き込まれたものである。この授業は、アニメーション芸術の無限の可能性を認識しながらアニメーション表現と技術を学ぶことを目的とする。

【授業の展開計画】

- 週 授業項目：内容
- 1 課題説明：課題1 / キャラクターによるリレーアニメーションの制作を行う。
 - 2 実習：課題1の制作
 - 3 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -1」
 - 4 実習：課題1の制作
 - 5 講評：課題1の講評（キャラクターのデザイン）
 - 6 実習：コンピューター実習「アニメーション制作と編集の技術実習1」
 - 7 制作チェック：課題1の絵コンテチェック
 - 8 実習：課題1の制作
 - 9 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -2」
 - 10 実習：課題1の制作
 - 11 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -3」
 - 12 実習：課題1の制作
 - 13 実習：課題1の制作
 - 14 実習：課題1の制作
 - 15 講評：課題1の講評
 - 16 課題説明：課題2 / 音楽に合わせたアニメーションと音楽・音との融合した作品の制作を行う。
 - 17 実習：課題2の制作
 - 18 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -4」
 - 19 実習：課題2の制作
 - 20 実習：コンピューター実習「アニメーション制作と編集の技術実習2」
 - 21 制作チェック：課題2の絵コンテチェック
 - 22 実習：課題2の制作
 - 23 実習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -5」
 - 24 実習：課題2の制作
 - 25 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -6」
 - 26 実習：課題2の制作
 - 27 演習：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -7」
 - 28 実習：課題2の制作
 - 29 実習：課題2の制作
 - 30 講評：課題2の上映、及び提出

【履修上の注意事項】

年間2つの課題（共同制作、個人制作）を通してアニメーション表現を学ぶ

【評価方法】

成績評価は課題への制作意欲、表現力などの作品評価、及び出席数によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

アニメーションB-

担当教員 齊藤 紀生

配当年次 3年

単位区分 選択必修

準備事項

備考

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

【授業のねらい】

CGアニメーションの技法を実制作の中で修得します。

2DはAfterEffectを使って、音楽にあわせて動く「顔のアニメーション」。

3Dは小さな箱庭のような背景とキャラクターを組み合わせたアニメーションを作ります。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：CGアニメーションの歴史
- 2 課題説明・実習（AVA）：課題1：顔のアニメーション（1分程度のムービーファイル） 課題1の制作
- 3 演習：「アフターエフェクトの使い方」
- 4 演習：「アフターエフェクトの使い方」
- 5 演習：「アフターエフェクトの使い方」
- 6 実習（AVA）：課題1の制作
- 7 実習（AVA）：課題1の制作
- 8 実習（AVA）：課題1の制作
- 9 実習（AVA）：課題1の制作
- 10 実習（AVA）：課題1の制作
- 11 実習（AVA）：課題1の制作
- 12 実習（AVA）：課題1の制作
- 13 演習（AVA）：「ファイナルカットプロの使い方」
- 14 実習（AVA）：編集
- 15 講評：課題1の提出とプレゼンテーション
- 16 演習：3 DCGツールの使い方
- 17 演習：3 DCGツールの使い方
- 18 演習：3 DCGツールの使い方
- 19 演習：3 DCGツールの使い方
- 20 課題説明：課題2「小さなジオラマのアニメーション」
- 21 実習（AVA）：課題2の制作
- 22 実習（AVA）：課題2の制作
- 23 実習（AVA）：課題2の制作
- 24 実習（AVA）：課題2の制作
- 25 実習（AVA）：課題2の制作
- 26 実習（AVA）：課題2の制作
- 27 実習（AVA）：課題2の制作
- 28 実習（AVA）：課題2の制作
- 29 実習（AVA）：課題2の制作
- 30 講評：課題2の提出とプレゼンテーション

【履修上の注意事項】

演習はCGソフトの修得のため、必ず出席するようにして下さい。欠席すると授業の進行や、課題の提出に支障をきたすことがあります。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

『デジタル映像表現 - CGによる映像制作 - 』CG-ARTS協会

【参考文献】

『アニメーターズ・サバイバルキット』グラフィック社

アニメーションA-

担当教員 細川 晋

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

アニメーションは、映画という限られたジャンルに捉われることなく、美術や文学、哲学、科学、音楽などのあらゆる知的表現の要素を内包し、また歴史、社会思想とも密接に関係している類いまれな芸術表現である。3年生の1年間に学んで認識したアニメーション表現について4年生ではさらに研究を深めることを目的として、様々な素材、技法によるアニメーション制作を行う。また、歴史的エポックメイキングとなった作品及び作家の研究を行う。

【授業の展開計画】

週	授業項目	内容
1	課題説明	課題1：アニメーションと音楽・音との融合した作品の制作を行う
2	実習	：コンピューター実習「アニメーション制作と編集の技術実習」
3	演習	：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -1」
4	実習	：課題1の制作
5	演習	：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -2」
6	制作チェック	：課題1の進行状況のチェック、絵コンテ提出
7	実習	：課題1の制作
8	演習	：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -3」
9	実習	：課題1の制作
10	演習	：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -4」
11	実習	：課題1の制作
12	演習	：「アニメーションの様々な表現と技法についての研究 -5」
13	実習	：課題1の制作
14	実習	：課題1の制作
15	講評	：課題1の上映、及び提出

【履修上の注意事項】

半期で1つの課題を通してアニメーション表現を学ぶ

【評価方法】

成績評価は課題への制作意欲、表現力などの作品評価、及び出席数によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

アニメーションB-

担当教員 齊藤 紀生

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

アニメーション制作のための設計図(絵コンテ、ビデオコンテ)を制作する。
映像演出の技量を高めるために、イメージ固めのプロセスを徹底して追求する。

【授業の展開計画】

- | | |
|----|--------------------------------|
| 週 | 授業項目：内容 |
| 1 | 課題説明：課題1：おとぎ話と私(1分以上のビデオコンテ制作) |
| 2 | 制作チェック：サムネールのチェック |
| 3 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 4 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 5 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 6 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 7 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 8 | 制作チェック：課題1絵コンテチェック |
| 9 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 10 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 11 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 12 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 13 | 実習(AVA)：課題1の制作 |
| 14 | 実習(AVA)：編集と音響 |
| 15 | 講評：課題1の提出とプレゼンテーション |

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

『エンターテイメント映画の文法』 純丘曜彰著 フィルムアート社

【参考文献】

スタジオジブリ絵コンテ全集

写真表現論

担当教員 多田 亞生

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

開講時期 通年

授業形態 講義

単位数 4.0

【授業のねらい】

前期：造形本能をもった現代人の祖先が地球に登場したのは1万数千年前とされています。写真術が生まれたのは僅か180年前の事です。「写真」は精密な記録性、客観描写、時間を停止させる映像を造り出す物としてばかりでなく様々な造形表現を可能にするメディアとなりました。写真表現の流れを辿りその全体像を概観します。後期：日本にもたらされた写真術がいかに受容され、まためまぐるしい技術革新の結果ついにデジタル万能の現代を迎えるまで、写真家がいかに自在な表現者としてさまざまな分野での表現の可能性を追求したかを見ます。

【授業の展開計画】

- | 週 | 授業項目：内容 |
|----|-------------------|
| 1 | 造形表現の始原 |
| 2 | 写真術の誕生 |
| 3 | ダゲレオタイプと肖像写真 |
| 4 | ピクトリアリズム（芸術写真） |
| 5 | 19世紀の風景写真 |
| 6 | 異空間へのまなざし |
| 7 | 都市パリへのまなざし |
| 8 | 歪んだアメリカ社会の告発 |
| 9 | ヨーロッパモダニズム写真 |
| 10 | アメリカの近代写真 |
| 11 | 写真によるアメリカの「再発見」 |
| 12 | ファッション写真 |
| 13 | 日常での「決定的瞬間」 |
| 14 | マグナムの写真家たち |
| 15 | さまざまな写真表現 |
| 16 | 写真術の日本渡来 |
| 17 | 維新政府と写真 |
| 18 | 戦争のイメージ |
| 19 | 日本のピクトリアリズム（芸術写真） |
| 20 | 日本のモダニズム写真 |
| 21 | 日本の「報道写真」 |
| 22 | 「人間と風土」のドキュメント |
| 23 | 日本の「リアリズム写真」 |
| 24 | モダニズムの造形精神 |
| 25 | 「戦後日本」とドキュメンタリー写真 |
| 26 | パーソナル・ドキュメント写真 |
| 27 | 「報道写真」からの展開 |
| 28 | 多様な写真表現 |
| 29 | 時代の目撃者たち |
| 30 | 大自然のドキュメント |

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

授業の出席と前期、後期のレポート提出によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

写真の歴史 イソ・ジエリ、写真の歴史入門 第1部「誕生」三井圭司 第2部「創造」藤村里美 第3部「再生」鈴木佳子、日本の写真家 全40巻+別巻 長野重一・飯沢耕太郎・木下直之、日本写真史1840-1945（平凡社）

ビジュアルデザイン基礎概論

担当教員 山本 政幸

配当年次 1年

単位区分 必修

開講時期 前期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

人類の文化・文明の進展を支えてきた書物のデザインを時代ごとに考察することにより、ビジュアルデザインと社会との関係を歴史的に把握することを目標とする。とくに文字と挿絵に注目し、各時代におけるデザインの特徴をとらえるとともに、人々の生活や習慣、学問や芸術とどのようななかかわりを持っていたかを探る。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：授業計画の解説と授業に関する簡単なアンケートをおこなう。
- 2 書物の起源（古代）：粘土板、パピルス、羊皮紙、蝋板などの書物の形態や、楔形文字やヒエログリフといった古代の文字について理解を深める。
- 3 修道院と写本（中世）：修道院で作成された写本に注目し、製本の形態、羊皮紙、挿絵、筆記文字などから、中世の書物の特徴をとらえる。
- 4 活版印刷術の発明（15世紀）：手引き印刷機、合金活字、製紙法などの道具や材料と、聖書印刷からルネサンス期における活版印刷術発明の成果を理解する。
- 5 書物印刷の黄金時代（16世紀）：イタリア周辺における人文主義者の文芸興隆による書物の役割、印刷と宗教改革の関係に着目し、印刷家の業績をたどる。
- 6 印刷出版の転換期（17世紀）：出版統制・検閲・禁書や海賊版の横行を背景に、小説・戯曲などの創出、小型本の普及、定期刊行物など書物の新領域を見る。
- 7 啓蒙の時代の書物（18世紀）：知識の共有が拡大した時代に発達した科学的な書物の特性を、精密に描写されたエッチングの挿絵に注目して考察する。
- 8 産業革命と広告印刷（19世紀）：印刷、製紙、活字鋳造における機械化の達成、義務教育の充実による読者層の拡大、リトグラフや木口木版の発明の成果を探る。
- 9 アーツ&クラフツ運動と理想の書物（19世紀末）：中世の職人精神を重視したウィリアム・モリスが抱いた「理想の書物」の考え方がいかなるものであったかを理解する。
- 10 ダダイズムと未来派（20世紀前半）：伝統美を破壊し、速度や戦争に美意識を見出した芸術運動の中でつくられた書物や印刷物の特性を考察する。
- 11 構成主義とデ・ステイル（20世紀前半）：抽象芸術運動が書物や印刷物のデザインに与えた影響を、絵画や彫刻、建築との関わりから解明する。
- 12 バウハウスとニュー・タイポグラフィ（20世紀前半）：バウハウスやニュー・タイポグラフィ運動の書物や印刷物の特性を、合理性や機能性というデザイン思想に注目して考察する。
- 13 インターナショナル・スタイル（20世紀後半）：第二次大戦後に、建築の分野で支配的になった国際様式が書物や印刷物に与えた影響を探る。
- 14 これまでの講義に関する映像資料を鑑賞する。
- 15 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

出席と学期末のレポートによって評価する。

【テキスト】

なし

【参考文献】

授業で配布する。

サイン・コミュニケーション論

担当教員 小泉 雅子

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考 他学科へのオープン科目

【授業のねらい】

社会構造が複雑になり、情報伝達媒体も変化と発達をつづける現代において、ビジュアルコミュニケーションデザインの領域は拡大し、その役割はより重要なものとなってきている。授業では、今日のコミュニケーションデザインの課題を受講者各自が捉えていく事を目的としている。ビジュアルコミュニケーションデザインの役割、領域、メディア等の発達を確認しながら、また、コミュニケーションデザインの中からいくつかのテーマを柱に講義していく。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：ビジュアルコミュニケーションデザインの領域
- 2 講義「記号によるコミュニケーション1」：サイン・シンボル・シグナル
- 3 講義「記号によるコミュニケーション2」：ピクトグラム
- 4 講義「記号によるコミュニケーション3」：ピクトグラム
- 5 講義「図表によるコミュニケーション1」：ダイアグラム
- 6 講義「図表によるコミュニケーション2」：ダイアグラム
- 7 講義「図表によるコミュニケーション3」：ダイナミックダイアグラム
- 8 講義「環境グラフィックス1」：サイン計画
- 9 講義「環境グラフィックス2」：サイン計画
- 10 講義「環境グラフィックス3」：サイン計画
- 11 講義「環境グラフィックス4」：バリアフリーとサイン
- 12 講義「環境グラフィックス5」：屋外広告物
- 13 講義「環境グラフィックス6」：環境色彩
- 14 講義「環境グラフィックス7」：環境色彩
- 15 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

授業の出席と学期末のレポートにより評価する

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし

ブックデザイン

担当教員 小泉 弘

配当年次 3年

単位区分 選択必修

開講時期 通年

授業形態 演習・実技

単位数 4.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

書籍の装丁、ブックデザインを学び、制作する。グラフィックデザインの中で<時空間性を内包する>独自の分野であるブックデザインの世界を歴史的、技術的に広く学び、各自の斬新な感性で“本”を実作する。

【授業の展開計画】

- | 週 | 授業項目：内容 |
|----|--|
| 1 | オリエンテーション |
| 2 | 講義：装丁とブックデザイン(独自の時間性、空間性にふれて) 書籍や資材等の実物及びスライドを使用 |
| 3 | 演習：書物の歴史 |
| 4 | 演習：ブックデザインの名作にふれて |
| 5 | 演習：ブックデザインの魅力と楽しみ |
| 6 | 演習：本の構造 |
| 7 | 演習：製本の形式 |
| 8 | 演習：各種材料と技術 |
| 9 | 演習：本と用紙 |
| 10 | 実習 |
| 11 | 演習：書籍のタイポグラフィ |
| 12 | 実習 |
| 13 | 演習：編集と台割り他 |
| 14 | 実習 |
| 15 | 講評 |
| 16 | 演習：本文組設計、レイアウト他(グリッドなどにふれて) |
| 17 | 実習 |
| 18 | 実習 |
| 19 | 演習：デザインの入稿と制作管理 |
| 20 | 演習：各現場との連携と良い制作チームを作るには |
| 21 | 課題の制作 |
| 22 | 課題の制作 |
| 23 | 課題の制作 |
| 24 | 演習：(中間での指導)表現方法、材料、技術など |
| 25 | 課題の制作 |
| 26 | 課題の制作 |
| 27 | 課題の制作 |
| 28 | 課題の制作 |
| 29 | 課題の提出 |
| 30 | 講評とまとめ |

【履修上の注意事項】

カリキュラムは状況に応じて適宜組み替える。欠席しないこと。

【評価方法】

提出課題作品の評価と出席態度によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

授業の中で適宜紹介

ブックデザイン

担当教員 小泉 弘

配当年次 4年

単位区分 選択必修

開講時期 前期

授業形態 演習・実技

単位数 3.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

デザイン制作の中心がデジタル・ワークの時代に移っても、本を作る世界は今も、そしてこれからも、なお多くの人の「手」の連繋協力を必要とするアナログ的小宇宙である。[]で学んだブックデザインの世界をさらに拡げて、そして深く本を考察し制作する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

1 授業概説

2～6 演習：グラフィックデザインをベースにしたブックデザインにくわえて、特装本、限定本、手工芸的製本などの造本世界を学んで、自由な形の「造本」を考える。
実物に触れ、スライドを使って多岐にわたる装丁材料や技術を知る。

7～14 実習：自由な発想で「自分だけの本」を設計し、制作する。

15 講評とまとめ

【履修上の注意事項】

カリキュラムは学生数など状況に応じて適宜対応する。欠席をしないこと。

【評価方法】

提出課題作品の評価と出席態度によって単位認定。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

授業の中で適宜紹介

アートディレクション論 (2010)

担当教員 島崎 博美

配当年次 3年

単位区分 査定外

開講時期 後期

授業形態 演習

単位数 2.0

準備事項

備考 卒業要件124には含まれない

【授業のねらい】

実践的な広告づくりの取り組みや広告デザインの現況を理解し、創造的な広告クリエイターとなる人材育成に結びつけて行く。

【授業の展開計画】

週 授業項目 実習（基礎実習室）：内容

- 1 演習：「広告への取り組み方」 講師：島崎 博美（クリエイティブディレクター）
オリエンテーション及び課題説明：課題1
- 2 演習：「デザインの考え方」 講師：原野 賢太郎（デザイナー）、島崎 博美
制作チェック・実習：課題1の途中チェック（個別指導）
- 3 制作チェック：課題1の途中チェック（個別指導） 講師：原野 賢太郎（デザイナー）、島崎 博美
- 4 講評：課題1のプレゼンテーション、講評 講師：原野 賢太郎（デザイナー）、島崎 博美
オリエンテーション及び課題説明：課題2
- 5 演習：「CMの考え方」 講師：篠原 直樹（CM）、島崎 博美
制作チェック・実習：課題2の途中チェック（個別指導）
- 6 制作チェック：課題2の途中チェック（個別指導） 講師：篠原 直樹（CM）、島崎 博美
- 7 講評：課題2のプレゼンテーション、講評 講師：篠原 直樹（CM）、島崎 博美
オリエンテーション及び課題説明：課題3
- 8 演習：「コピーの考え方」 講師：大倉 誠一（コピーライター）、島崎 博美
制作チェック・実習：課題3の途中チェック（個別指導）
- 9 制作チェック：課題3の途中チェック（個別指導） 講師：大倉 誠一（コピーライター）、島崎 博美
- 10 講評：課題3のプレゼンテーション、講評 講師：大倉 誠一（コピーライター）、島崎 博美
オリエンテーション及び課題説明：課題4
- 11 演習：「デザインの考え方」 講師：福井 晋（アートディレクター）、島崎 博美
制作チェック・実習：課題4の途中チェック（個別指導）
- 12 制作チェック：課題4の途中チェック（個別指導） 講師：福井 晋（アートディレクター）、島崎 博美
- 13 講評：課題4のプレゼンテーション、講評 講師：福井 晋（アートディレクター）、島崎 博美
オリエンテーション及び課題説明：課題5（最終課題）
- 14 講評：課題5のプレゼンテーション、講評
講師：島崎 博美、原野賢太郎、篠原直樹、大倉誠一、福井晋

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

アートディレクション論

担当教員 島崎 博美

配当年次 3年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

実践的な広告制作の演出を通して、業界の現状を理解し、創造的な広告クリエイターとなる人材育成に結びつけていく。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 演習：「広告への取り組み方」実習「公共マナーのポスター制作」課題 のオリエンテーション
- 2 演習：「デザインの考え方」講師A 課題 の途中チェック 講師A、島崎博美
- 3 演習：課題 の途中チェック 講師A、島崎博美
- 4 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師A、島崎博美 課題 のオリエンテーション
- 5 演習：「コピーの考え方」講師B 課題 の途中チェック 講師B、島崎博美
- 6 演習：課題 の途中チェック 講師B、島崎博美
- 7 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師B、島崎博美、課題 のオリエンテーション
- 8 演習：「CMの考え方」講師C 課題 の途中チェック 講師C、島崎博美
- 9 演習：課題 の途中チェック 講師C、島崎博美
- 10 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師C、島崎博美 課題 のオリエンテーション
- 11 演習：「デザインの考え方」講師D 課題 の途中チェック 講師D、島崎博美
- 12 演習：課題 の途中チェック 講師D、島崎博美
- 13 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師D、島崎博美 課題 のオリエンテーション
- 14 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師A、B、C、D、島崎博美
- 15 授業のまとめ

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

アートディレクション論

担当教員 島崎 博美

配当年次 3年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

実践的な広告制作の演出を通して、業界の現状を理解し、創造的な広告クリエイターとなる人材育成に結びつけていく。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 演習：「広告への取り組み方」実習「公共マナーのポスター制作」課題 のオリエンテーション
- 2 演習：「デザインの考え方」講師A 課題 の途中チェック 講師A、島崎博美
- 3 演習：課題 の途中チェック 講師A、島崎博美
- 4 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師A、島崎博美 課題 のオリエンテーション
- 5 演習：「コピーの考え方」講師B 課題 の途中チェック 講師B、島崎博美
- 6 演習：課題 の途中チェック 講師B、島崎博美
- 7 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師B、島崎博美、課題 のオリエンテーション
- 8 演習「CMの考え方」講師C 課題 の途中チェック 講師C、島崎博美
- 9 演習：課題 の途中チェック 講師C、島崎博美
- 10 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師C、島崎博美 課題 のオリエンテーション
- 11 演習：演習「デザインの考え方」講師D 課題 の途中チェック 講師D、島崎博美
- 12 演習：課題 の途中チェック 講師D、島崎博美
- 13 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師D、島崎博美 課題 のオリエンテーション
- 14 演習：課題 のプレゼンテーション 講評 講師A、B、C、D、島崎博美
- 15 授業のまとめ

【履修上の注意事項】

なし。

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

なし。

消費者行動論 Bクラス

担当教員 佐藤 達郎

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

広告など企業が行うコミュニケーション戦略が効果をあげるには、その受け手である消費者の研究が不可欠である。消費者はどのように行動するのか？どのような方法で商品選択をするのか、何が意思決定に影響を与えるのか？この講義では、消費者行動論を主にマーケティングコミュニケーションの視点から、紐解いて行く。理論を学ぶとともに、皆さん自身が消費者としてどのように行動するかを省みながら、実感を伴う形で学んで行きたい。

【授業の展開計画】

授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：講義の狙いと概要について
- 2 消費者行動論とは何か？
- 3 消費者はどのようなプロセスで意思決定をするのか？
- 4 マスコミの消費者行動への影響
- 5 消費者行動における他者の役割、クチコミの影響
- 6 広告論は消費者行動をどう捉えて来たか
- 7 統合マーケティングコミュニケーション戦略と消費者行動
- 8 人は情報をいかにして得ているか～サーチする消費社たち～
- 9 インターネットが変える消費者行動
- 10 アテンション・エコノミーという考え方
- 11 ポストモダンと呼ばれる消費者研究
- 12 顧客満足とコミュニケーション
- 13 消費者行動と広告における文化的影響
- 14 消費者としての自分自身
- 15 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

授業の展開は、受講生の反応や希望、また激変する世の中の状況を反映して、変更することがあります。

【評価方法】

- 1 課題レポート 80%
- 2 学習態度（授業出席 質疑参加） 20%

【テキスト】

なし

【参考文献】

『消費者・コミュニケーション戦略』有斐閣アルマ / 『ネットが変える消費社行動』NTT出版
『教えて！カンヌ国際広告祭』アスキー新書

消費者行動論 Aクラス

担当教員 佐藤 達郎

配当年次 2年・3年

単位区分 選択

開講時期 前期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

広告など企業が行うコミュニケーション戦略が効果をあげるには、その受け手である消費者の研究が不可欠である。消費者はどのように行動するのか？どのような方法で商品選択をするのか、何が意思決定に影響を与えるのか？この講義では、消費者行動論を主にマーケティングコミュニケーションの視点から、紐解いて行く。理論を学ぶとともに、皆さん自身が消費者としてどのように行動するかを省みながら、実感を伴う形で学んで行きたい。

【授業の展開計画】

授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：講義の狙いと概要について
- 2 消費者行動論とは何か？
- 3 消費者はどのようなプロセスで意思決定をするのか？
- 4 マスコミの消費者行動への影響
- 5 消費者行動における他者の役割、クチコミの影響
- 6 広告論は消費者行動をどう捉えて来たか
- 7 統合マーケティングコミュニケーション戦略と消費者行動
- 8 人は情報をいかにして得ているか～サーチする消費社たち～
- 9 インターネットが変える消費者行動
- 10 アテンション・エコノミーという考え方
- 11 ポストモダンと呼ばれる消費者研究
- 12 顧客満足とコミュニケーション
- 13 消費者行動と広告における文化的影響
- 14 消費者としての自分自身
- 15 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

授業の展開は、受講生の反応や希望、また激変する世の中の状況を反映して、変更することがあります。

【評価方法】

- 1 課題レポート 80%
- 2 学習態度（授業出席 質疑参加） 20%

【テキスト】

なし

【参考文献】

『消費者・コミュニケーション戦略』有斐閣アルマ / 『ネットが変える消費社行動』NTT出版
『教えて！カンヌ国際広告祭』アスキー新書

メディア論 Aクラス

担当教員 佐藤 達郎

配当年次 1年・4年

単位区分 選択

開講時期 前期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

雑誌やテレビ、パソコンから携帯電話まで、メディアは生活者としての皆さんにとって、さまざまな情報やコンテンツを運んでくれる不可欠のもの。また、自分自身を発信者と捉えた場合は、自らの思いやクリエイティビティを人に届けてくれる、これまた欠かせない存在だ。このように大きな影響力を持つメディアについては、今までも様々な研究がなされてきた。その歴史を振り返りつつ、自分自身が生きる世界において、どうメディアと関わっていくのか？そのことをできるだけ実践的に考えていきたい。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

1. オリエンテーション：講義の狙いと概要について
2. メディアとは何か？
3. 新聞と大衆ジャーナリズム
4. 電話について考える
5. 誰が映画を誕生させたのか
6. ラジオ、このマニアックなメディア
7. テレビが我が家にやってきた
8. ケータイが変える現代の風景
9. パソコンと、ネットワーク化する世界
10. メディアリテラシーということ
11. メディアの時代のメディアの理論
12. マスコミュニケーション理論の展開とその限界
13. 電子的なメディア空間の中の身体～マクルーハン理論を中心に～
14. メディアと賢くつきあうために
15. 講義まとめ

【履修上の注意事項】

授業の展開は、受講生の反応や希望、また激変するメディアの状況を反映して、変更することがあります。

【評価方法】

1. 課題レポート 80%
2. 学習態度（授業出席、質疑参加など） 20%

【テキスト】

なし

【参考文献】

- 『メディア文化論』有斐閣アルマ
『教えて！カンヌ国際広告祭』アスキー新書??

メディア論 Bクラス

担当教員 佐藤 達郎

配当年次 1年・4年

単位区分 自由

開講時期 後期

授業形態 講義

単位数 2.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

雑誌やテレビ、パソコンから携帯電話まで、メディアは生活者としての皆さんにとって、さまざまな情報やコンテンツを運んでくれる不可欠のもの。また、自分自身を発信者と捉えた場合は、自らの思いやクリエイティビティを人に届けてくれる、これまた欠かせない存在だ。このように大きな影響力を持つメディアについては、今までも様々な研究がなされてきた。その歴史を振り返りつつ、自分自身が生きる世界において、どうメディアと関わっていくのか？そのことをできるだけ実践的に考えていきたい。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

1. オリエンテーション：講義の狙いと概要について
2. メディアとは何か？
3. 新聞と大衆ジャーナリズム
4. 電話について考える
5. 誰が映画を誕生させたのか
6. ラジオ、このマニアックなメディア
7. テレビが我が家にやってきた
8. ケータイが変える現代の風景
9. パソコンと、ネットワーク化する世界
10. メディアリテラシーということ
11. メディアの時代のメディアの理論
12. マスコミュニケーション理論の展開とその限界
13. 電子的なメディア空間の中の身体～マクルーハン理論を中心に～
14. メディアと賢くつきあうために
15. 講義まとめ

【履修上の注意事項】

授業の展開は、受講生の反応や希望、また激変する広告界の状況を反映して、変更することがあります。

【評価方法】

1. 課題レポート 80%
2. 学習態度（授業出席、質疑参加など） 20%

【テキスト】

なし

【参考文献】

- 『メディア文化論』有斐閣アルマ
『教えて！カンヌ国際広告祭』アスキー新書

マーケティング論

担当教員 佐藤 達郎

配当年次 1年・4年生

単位区分 選択

準備事項

備考

開講時期 通年

授業形態 講義

単位数 4.0

【授業のねらい】

マーケティングという言葉 皆さんはどれくらい知っているだろうか？マーケット（市場、市場に出す）にingを付けたこの言葉は、20世紀～現在までの世界に計り知れないほど大きな影響力をもたらした。マーケティングは企業の中の中核的活動であり、「広告」も実はマーケティングの一部である。携帯電話やパソコンや様々なネットサービスもマーケティングが産み出したと言っても過言ではない。マーケティングは皆さんの生活と密接に関係している。ここではマーケティング論の基礎を出来るだけ身近に感じられる形で学んで行きたい。

【授業の展開計画】

授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：講義の狙いと概要について
- 2 マーケティングって、いったい何だ？
- 3 マーケティングって、いったい何だ？
- 4 百年前にアメリカで誕生、その後の日本への導入
- 5 プロダクト志向から販売志向へ。
- 6 「プロダクト志向から販売志向へ」の限界
- 7 ニーズ志向・顧客志向・社会志向
- 8 4P理論
- 9 企業団体としての基礎的マーケティング ～事業機会・事業領域の選択～
- 10 商品やブランドの基礎的マーケティング ～ターゲット市場の選択～
- 11 市場（マーケット）の分析 消費者行動分析 ～買う人の行動を理解する～
- 12 市場（マーケット）の分析 競争分析 ～競争相手は何をしてくるのか～
- 13 市場（マーケット）の分析 流通分析 ～どこでどう売るかを考える～
- 14 製品とは「便益の束」である
- 15 製品とは「便益の束」である
- 16 価格の設定も、マーケティングである
- 17 マーケティングにおけるコミュニケーション 広告を中心に（a）
- 18 マーケティングにおけるコミュニケーション 広告を中心に（b）
- 19 マーケティングにおけるコミュニケーション 広告を中心に（c）
- 20 マーケティングにおけるコミュニケーション 広告を中心に（c）
- 21 流通対応のマーケティング
- 22 競争対応のマーケティング
- 23 社会性のマーケティング ～重要性を増す CSR活動
- 24 社会性のマーケティング ～重要性を増す CSR活動
- 25 コトラーのマーケティング論
- 26 ポーターのマーケティング論
- 27 ドラッカーのマーケティング論
- 28 マーケティング3.0の世界へ
- 29 講義のまとめ
- 30 講義のまとめ

【履修上の注意事項】

授業の展開は、受講生の反応や希望、また激変する広告界の状況を反映して、変更することがあります。

【評価方法】

1. 課題レポート 80%
2. 学習態度（授業出席、質疑参加など） 20%

【テキスト】

なし

【参考文献】

- 『マーケティング戦略』有斐閣アルマ / 『わかりやすい広告論』八千代出版
『教えて！カンヌ国際広告祭』アスキー新書

卒業制作

担当教員 田口敦子 佐藤晃一 秋山孝 十文字美信 清水行雄 片山雅博 木下勝弘 澤田泰廣
小泉雅子 山本政幸

配当年次 4年

開講時期 後期

単位区分 必修

授業形態 実技

単位数 8.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

専門課程各コースにおける制作実習の成果を卒業制作において表す。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

1 卒業制作・オリエンテーション：コース担当指導教員、制作担当指導教員決定

2 テーマ設定確認・制作計画書作成

3 制作

4 制作

5 制作

6 制作

7 制作

8 制作

9 制作

10 中間チェック：制作コメントカード確認後、提出

11 制作

12 制作

13 制作

14 制作

15 講評

【履修上の注意事項】

なし

【評価方法】

成績評価は作品評価と出席によって単位認定される。

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし