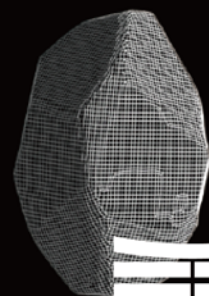
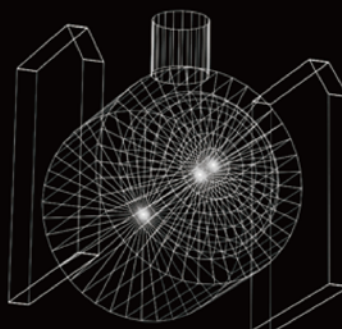
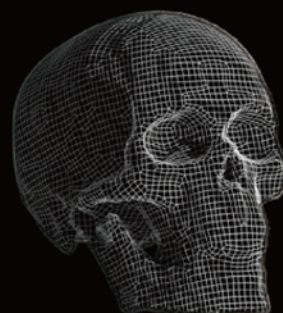
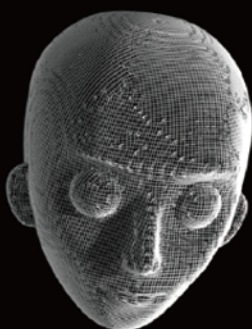
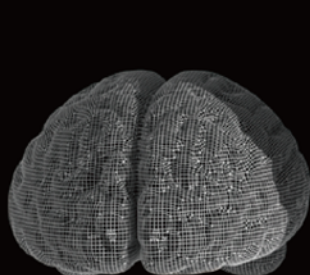
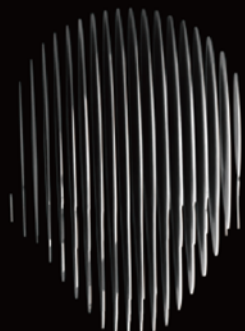
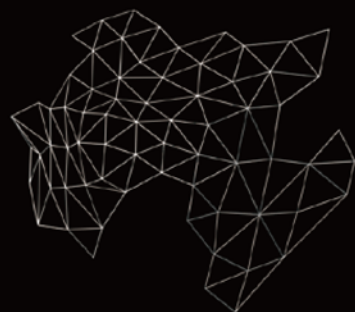
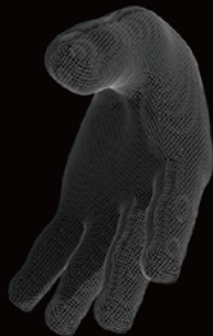


Graphic



基礎課程 Basic Design Course

1年次における基礎課程では、描写力、色彩、形態の構成力など、自らの手による技術を養うとともに、コンピュータ操作によるデジタル技術など、造形技術の習得を必修で学習します。

基礎造形Ⅰ【必修】

澤田 泰廣／高橋 康平／相田 智之／茅野 直美／三木 香

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。

1. 自分の両手を描写する(ルネサンス)/2. 自画像を描く(バロック)/3. 石を細密描写する(北方ルネサンス)/4. アトリエの生物を描く(バロック)/5. アトリエのモデルを描く(白描画)/6. 野外で樹木を描く(印象派)/7. 風景を描く(印象派)/8. 静物を切り絵で表現する(フォーヴィスム)/9. アトリエの静物を描く(キュビズム)/10. 感情を描く(抽象主義)/11. 人や動物をモチーフにスケッチブックを編集する(円山溪、浮世絵)/12. 空間を描く(シュルレアリスム)/13. 空間を描く(数学的図形)/14. 身の回りの日常品を描く(ポップアート)/15. 自分が撮影した写真から描く(フォトリアリズム)



基礎造形Ⅱ【必修】

小泉 雅子／野村 辰寿／加藤 啓也／佐々木 俊／小井沼 由紀／齋藤 恵／西岡 仁也／河口 祐輔
佐賀 一郎／鈴木 哲生／富永 浩一／山田 和寛

【色彩・構成】

色彩、構成、形態について基礎的な理論の把握と、それら造形要素が造り出す視覚的な効果と機能を知る。更に、動作を伴うことで、動き(時間)を生み出すことを理解し、時間をもたらす伝達効果を学び、最後に視覚以外の知覚を利用するコミュニケーションツールの可能性を理解する。また授業内演習として発想をもとにしたスケッチのトレーニングを随時行う。

【タイポグラフィ基礎実習】

文字を用いたビジュアルデザイン=タイポグラフィに必要な基礎知識と技術を習得する。①まず、文字を構成する骨格とそのエレメントの関係を習得する。②次に、それらの印刷書体が利用される場である行/組版の基本を学び、書体と文字組版の関係を確認する。

尚、前期は木、金曜が授業時間となり、金曜日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ソフトの使い方を学ぶ。後期は火・水・木・金曜が授業時間となる。金曜日にはタイポグラフィ基礎実習を実施し、文字の基礎的な造形について学ぶ。前後期を通じて同じ課題を各クラスごとに指導を受けて実習を進めるが、造形理論を理解するための講義や課題説明は全クラス合同で行う。

16. 基調色画(色彩演習)/17. 色彩の心理的効果の機能(色彩演習)/18. 19. 形態と象徴性 具象的なフォルムと記号(形態演習)/20. 21. 22. 偶発的フォルムの形成 Design by Accident(形態演習)/23. 抽象的フォルムの生成 ユニットの生成(形態演習)/24. 25. グリッド・フォーマットによる造形要素の構成(構成演習)/26. 三次元的な形態の理解と立体的な造形(立体演習)/27. 28. 動作による知覚とコミュニケーション(コミュニケーション演習)/29. スペーシングとレイアウト(タイポグラフィ基礎実習)/30. 31. 明朝体とゴシック体のデザイン(タイポグラフィ基礎実習)/32. 33. 文字によるレイアウトデザイン(タイポグラフィ基礎実習)



永東の
国と愛





基礎デザインⅠ【必修】

澤田 泰廣／高橋 庸平／相田 智之／茅野 直美／三木 香

基礎デザインでは、1年次の基礎造形上の延長線上にあり、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します。デジタルなデザインに移りつつありますが、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ます。3・4年次に向かうために確かな基礎デザイン力と、表現技術を習得し、納得のいく基礎デザインIの授業を展開します。

1. 「私」をテーマに、ポスターをデザインする／2. 墨画「ショートショート全集」のブックジャケットをデザインする／3. 雑誌「pen」の表紙をリデザインする／4. 「FAKE」をテーマに、ポスターをデザインする／5. 落語「まんじゅうこわい」の紙芝居を制作する／6. 「TOKYO」をタイトルに、ビジュアルブックを制作する(グループ課題)／7. 「2025」をタイトルに、ビジュアルブックを制作する

基礎デザインⅡ-A【必修】

小泉 雅子／花村 太郎／加藤 陽也／金 晃平／野村 辰寿／洞口 祐輔
佐賀 一郎／鈴木 哲生／富永 浩一／山田 和寛

[過年]
[サイン]
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び、インフォグラフィックスを制作する。
[エディトリアル]
連続性を伴った伝達効果を編集・視覚化の流れのなかで理解し、本としてまとめる。
[ムーブメント]
ビジュアルに時間を与える原理と技術を学び、初歩的なアニメーションを制作する。

[Web]
インタラクティブな情報の伝達効果を理解し、Webを制作する。
[立体]
情報を構成する際に、動作を伴うことや視覚をはじめとする他の感覚器官を刺激することで伝わることを考慮したコミュニケーションツールを制作する。
[映像]
さまざまな映像手法を学び、独創的な短編映像表現に挑戦する。
[後期]
[タイポグラフィ基礎実習Ⅱ]
1年次に行った「タイポグラフィ基礎実習Ⅰ」を踏まえ、より実践的なタイポグラフィの演習を行い、グラフィックデザインの各ジャンルに必要なタイポグラフィの基礎的な知識と技術を学ぶ。
8. サイン／9. 10. エディトリアル／11. 12. ムーブメント／13. 14. Web／15. 立体／16. 17. 映像／18. 19. タイポグラフィ基礎実習Ⅱ

基礎デザインⅡ-B【必修】

川口 清勝／えぐりか／平野 篤史／佐々木 俊／徳野 佑樹

[Design & IDEA]
コミュニケーションデザインに欠かせない発想から定着のプロセスを学び情報を視覚化するための多様な考えと手法を習得する。前期では、主にアイデアスケッチ(サムネイル)からラフスケッチ、カンパ、定着までのスキルを培い、後期では前期に学んだ事を活かし、より実践的な展開を学ぶ。

20. JAPAN土産／21. 自分発CRI未来!!のオリジナルTシャツ・ブランド制作合戦!!!／22. 自分自身をDesign & IDEAする／23. 朝日広告賞、毎日広告デザイン賞の応募要項を各自でリサーチ、確認をして、デザインをしてください

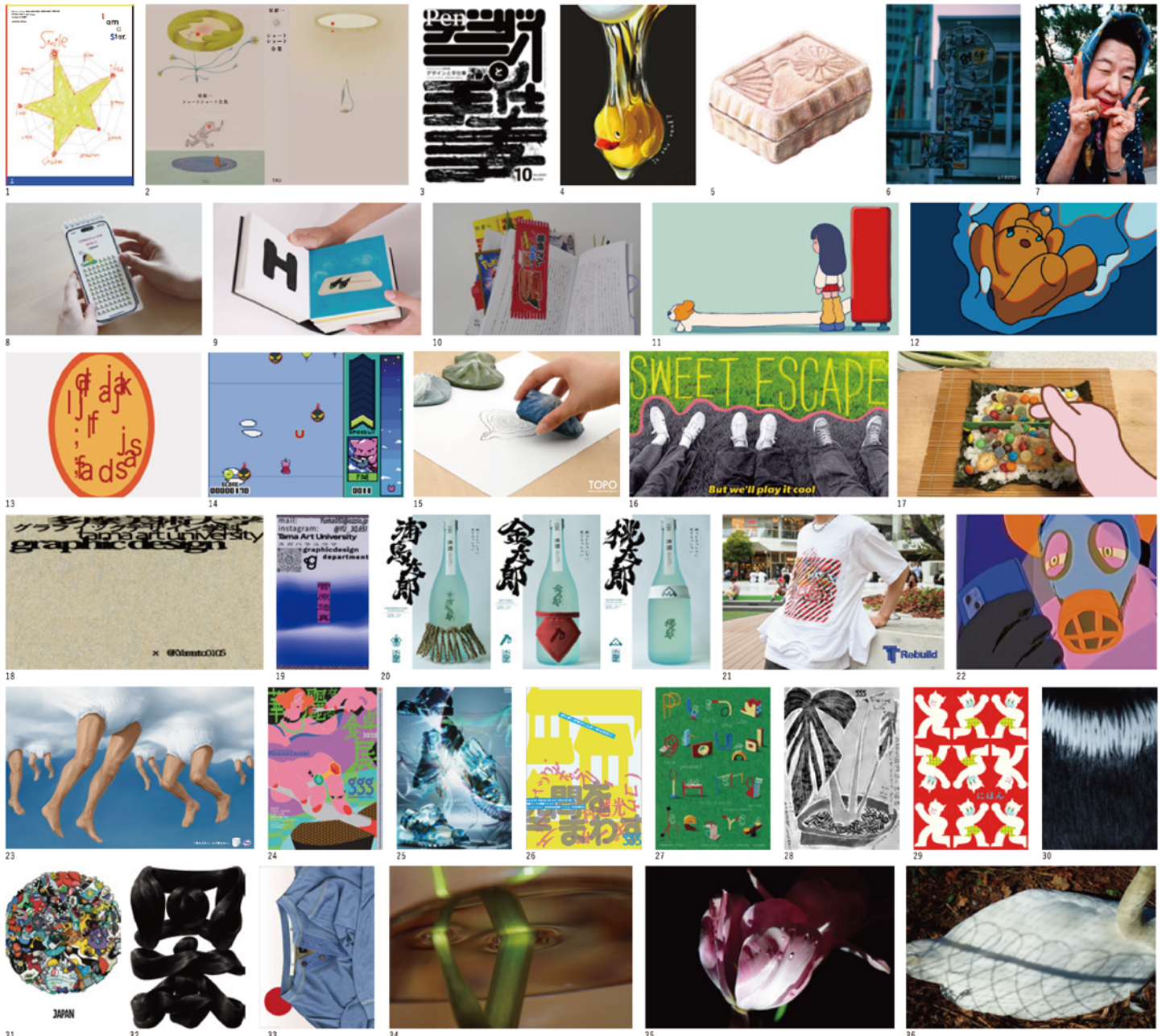
基礎デザインⅡ-C【必修】

澤田 泰廣／平野 篤史／佐々木 俊／小林 一毅／清水 彩香／長澤 昌彦
高梨 遼平／上野 慶介／原田 要介／石塚 元太良／桑原 仁太

[前期]
写真基礎実習
写真全般の基礎知識とデジタル写真の撮影技術を学び、写真表現の可能性を理解する。実習内容ごとの指導によって授業を進める。
1. スタジオ実習 スタジオでデジタルカメラ機材によるライティングとその撮影技術を学ぶ
2. カメラ実習 自然光でデジタルカメラによる撮影技術を学ぶ
3. デジタル実習 コンピュータソフトによる写真表現の技術を学ぶ

[後期]
ポスター
ポスターというメディアの最大の特徴は「たった一枚の紙」であることです。しかし、その「たった一枚の紙」の中にはビジュアルコミュニケーションの無限の可能性が秘められています。
デザインの創造の過程において、基本というなくてはならない大切な姿勢理念の上に、独自の表現ルールが成り立つことをポスター制作を通して体感してもらいます。

24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. ポスター／34. 35. 36. 写真基礎実習



専門課程 Speciality Design Course

3・4年次における専門課程では、コース制のカリキュラムにより高度な専門性を養います。
3つの専門コース「アートディレクションコース」、「クリエイションコース」、「グラフィックデザインコース」から各自が、自分に適した3つの授業を自由に選択し学習します。
ただし選択は1つのコースに片寄らずに、必ず2つ以上のコースから選択します。

Art Direction

アートディレクション コース

社会に出てからのデザインの仕事は、総じて広告的な視点で求められると言っても言い過ぎではありません。広告の授業を通して客観性を学ぶことは個人の表現を一段とスケールアップさせ、必ず将来の役に立つでしょう。

アートディレクションA (表現をコミュニケーションに)

中村 至男

着想やイメージ、仮説などを起点にメディアや場を想定し、表現をコミュニケーションに定着していきます。わかること、伝わることの手応えや喜びを見つけ、その先を目指します。(1.2.3.4)

アートディレクションB (「新・広告」的コミュニケーションデザイン)

川口 清勝

実在するテーマや、オリジナルなミライの商品やサービスを想定して、広告・ブランド・パッケージ・ゲームなど、自分らしい様々なカテゴリーの作品を作ります。世の中のコミュニケーションが大きく変化する中において、自分史上BEST3の作品作りを目標とします。(5)

アートディレクションC (いきるアイデア)

えぐちりか

制作の現場では、デザインによる課題の解決が求められます。つまり必ず作品制作には、目的があり、それらの課題、目的をグラフィックデザインの力で解決していきます。また、課題の発見から求められる事も多くあります。この授業では、課題の発見、課題の整理、定着までを3期に分けて、実習課題を通して体験し、学習していきます。(6.7.8)

アートディレクションD (新領域コミュニケーション)

須田 和博

「こんなのあったら良いな」という気軽な発想から始めて、通常のメディア表現とは異なる「新領域コミュニケーション」の開発プロセスを学びます。アプリ、モノ、仕組みなど課題解決の様々な手法の「試作品」を作る課題です。のびのびと「その手があったか」を考えます。(9.10.11)

アートディレクションE (自立するデザイン)

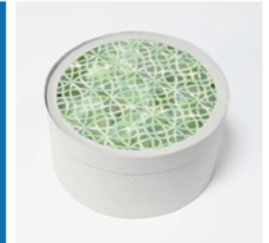
加藤 勝也

多種多様な視覚的デザインのあり方が広がっている昨今、形式にとらわれない時代に合わせた多様なデザインプロセスのあり方が問われています。この授業では組織に頼らずに成り立つ自立するデザインのあり方を模索していきます。各自がテーマを見つけて、自由なメディア(書籍・ウェブ・アプリ等)で表現し自身のコンテンツを持ちます。さらにこのコンテンツをダイレクトに社会に発信できる「場」(ショップ・ギャラリー・イベント等)へと展開させていきます。(15.16.17)

パッケージ・デザイン (消費者に伝える)

石浦 弘幸

パッケージデザインは、単に商品を包む表層的なものではなく、商品の価値そのものを創造する、いわば商品に人格を与えるような仕事です。この授業では、課題の発見やコンセプトの立案から、ユーザーが共感心が動く表現に至るまで、コミュニケーションとしての「伝えるパッケージ」を学びます。(12.13.14)



Creation

クリエーション コース

コミュニケーションデザインは着地能力が最後はモノをいいます。個人の力で生み出される表現の可能性は無限です。ヴィジュアル表現の可能性を探る自分自身と向き合う授業です。

クリエーション (ヴィジュアル パワー)

澤田 泰廣

情報環境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ー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、自身の表現力でそれを提示していくこと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通して実験していきます。(1.2.3.4.5.16)

イラストレーションA (描画表現からの展開)

高橋 庸平

《描く》という原初的なコミュニケーション手段を中心とした、普遍的な表現力をつけることを目的とします。各自のスタイル(画材・技法・様式)による描画の積み重ねを創作の源として、モチーフやテーマに即した展開を模索していきます。(6.7)

イラストレーションB (メッセージイラストレーション)

柏 大輔

メッセージ力と個性的なイラストレーションで人々の心を感動させる表現力をつけることを目的とします。そこには各自の思想がなければなりません。そのため「自然・自己・社会」をテーマとしてメッセージ・イラストレーション・ポスターを制作します。(8.9)

アニメーションA (オリジナル短編制作・ストーリー)

野村 辰寿

時間を有するビジュアル表現として、個々の世界観や美意識を活かしたオリジナル・アニメーション作品を制作します。前期・後期2つの課題を通して、自由な発想で独自の世界観を打ち出したオリジナリティ豊かな作品を目指します。世界の多様なアニメーション作品を観賞し、アニメーション表現の可能性や魅力を学びます。(9.10)

アニメーションB (オリジナル短編制作・イメージ)

水江 未来

本授業では、アニメーションのメインストリームである物語表現ではなく、ビジュアルミュージック(音楽の視覚化)、エクスペリメンタル(実験)、アブストラクト(抽象)、ノンナラティブ(非物語)などを中心に、過去の偉大な映像作家の作品群から様々な手法を学んでいきます。その上で、既存の表現方法に囚われずに、独自のアニメーションの方法論を確立して作品を制作していくことを目指します。(11.12)

写真 (写真で何ができるのか)

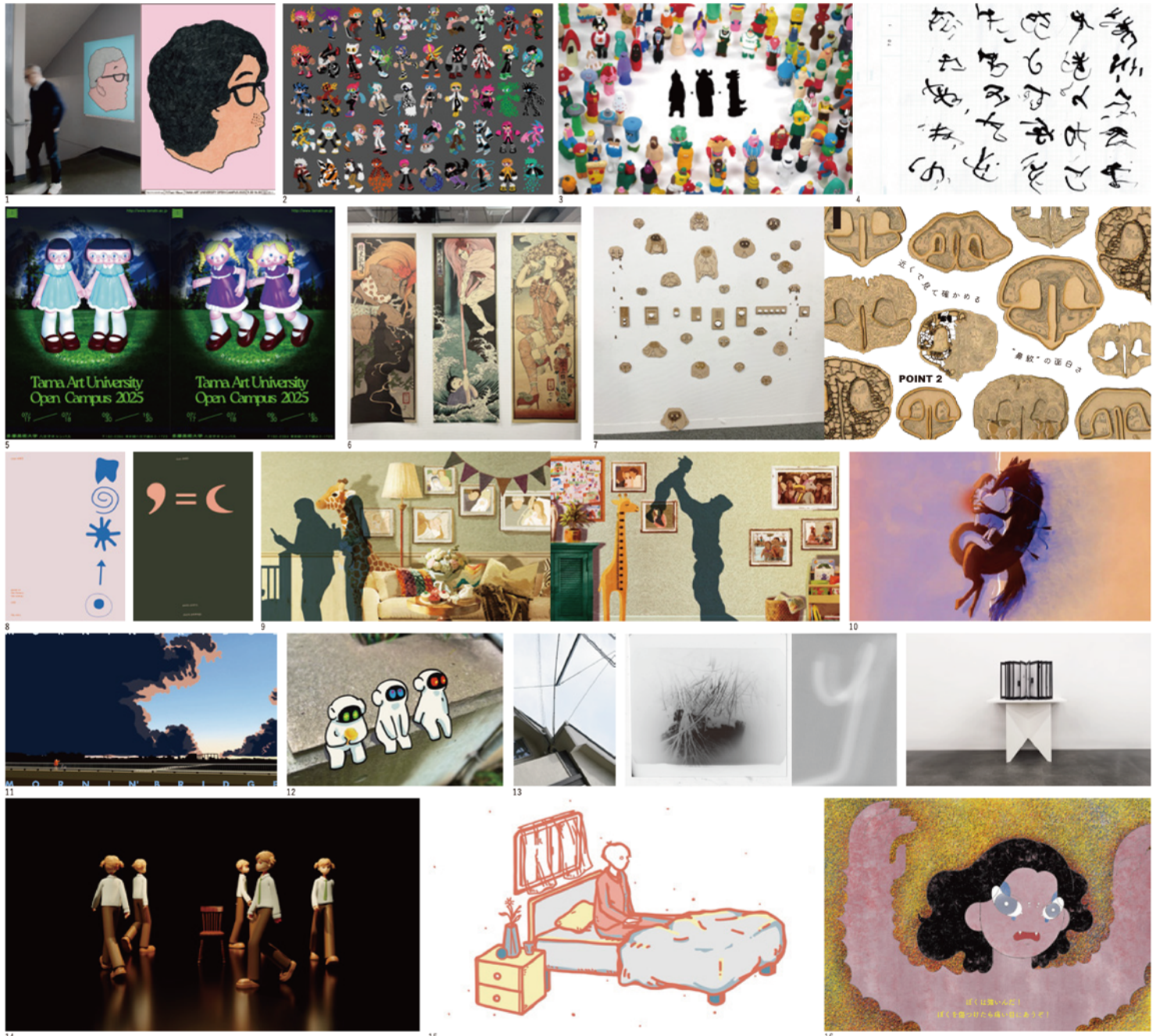
野口 里佳

写真で面白い、何で面白い?写真を撮ることって嬉しいこと、何で嬉しい?今迄慣れ親しんだ写真に新たな表現という角度をあたえ、あらためて目覚めさせる。そしてその写真で自分の何が表現できるのか!写真を通して、デザイン、広告、アートへ、ワクワクする無限の可能性をひきだしてゆく授業。(13)

映像 (心を動かす映像)

田向 潤

映像は多彩な手段で人の心を動かすことができるメディアです。撮影、編集、音楽、様々な要素が視聴者の心に及ぼす作用について理解を深め、それらを一つの方向へ導く「映像ディレクション」をCMとMV、2つの課題制作を通じて学びます。(14.15)



Graphic Design

グラフィックデザイン コース

平面デザインはデザインの基礎でありながら、時代の変化にもなって様々な変容を遂げています。目的意識の高い、次世代の個性的なグラフィックデザイナーを育てます。

グラフィックデザインA (広がるグラフィック)

平野 篤史

自分のグラフィック表現を見つけ、技術の向上をめざします。その上で、自分のデザインを幅広く展開させていく事を実践していきます。平面表現だけに終わらないグラフィックデザインの可能性を考え、広げ、グラフィック表現を様々な形態、媒体に置き換えていける方法を探っていきます。(1.2.3)

グラフィックデザインB (VI計画)

小泉 雅子

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。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と、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。(4.6)

グラフィックデザインC (新しい表現を探る)

服部 一成

独創的で魅力あるデザイン、新しいデザインの実現。そのために、以下を目標とする。

- 単に課題に受け身で応えるのではなく、自分で課題を解釈し、自分でテーマを組み立てること。
- テーマを具体化するための様々な表現手段(絵/写真/図形/文字/言葉/色彩/素材/テクスチャー/フォルム/構成/etc.)を追求し、最上の表現にたどりつくこと。(7.8.9)

グラフィックデザインD (エディトリアルプロジェクト)

佐藤 直樹

グラフィックデザインを「編集」の側面から捉え、実践的に学びます。従来からある「エディトリアルデザイン」の手法からも深く吸収しつつ、これからの情報伝達はどうなっていくのかを考えながら、制作に取り組みます。各種の紙媒体やウェブなど、多様なメディアを横断することも視野に入れ、強靱な思考力と柔軟な現実対応力の両方を身につけることを授業のねらいとします。(5.10.11)

グラフィックデザインE (GRAPHIC DESIGN HUMOR)

佐々木 俊

グラフィックデザインにおける視覚的ユーモアを大切に考え、実践していきます。自身にどのような特性があり、何が可能かを多面的に模索するなかで、代替されたい自分ならではのユーモアを獲得していきます。同時に、それを強固にするために必要な定着力の向上も目指します。

タイポグラフィA (和文)

佐賀 一郎

和文タイポグラフィに関する知識・概念(既存の和文書体/和文組版/日本語表現など)を、実践を通じて獲得しながら、最終的な和文書体のデザインの構想・制作を進める。最後に、作成した和文書体を展開例を含めてプレゼンテーションする。(12.13)



Classes of Graphic Design

グラフィックデザイン学科では、講義系の学科目にも力を入れています。
実技が大事なことは言うまでもありませんが、実技を支える理論を知ること、また同様に重要で、
アートディレクション/クリエイション/グラフィックデザインに関連するさまざまな分野の考え方や歴史を知ることが、
皆さんのこれらの諸活動に奥深さを与えてくれることでしょう。
幅広い分野の講義系学科目の多くは、他学科にもオープンにされています。

デザイン特論【必修】

GD教員（担当教員は持ち回りとなります）

ビジュアルコミュニケーションデザインの各領域[アートディレクション]、[クリエイション]、[グラフィックデザイン]を柱とする講義、名作の紹介・鑑賞等を通じて、知見を深める。

アニメーション原論 I

野村 辰寿

短編アニメーションを中心にアニメーション表現の原理についての講義を行う。アニメーション創成期から現代にいたる歴史と進化、世界の様々な国における表現の多様性、その2つのポイントを軸に作品上映と解説で短編アニメーションマップの全体像を紹介する。

イラストレーション原論 I

柏 大輔

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の能力を理解することを目標とする。学生の質問を聞き、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。

イラストレーション原論 II

高橋 庸平

現代におけるイラストレーション表現には、形式や様式、媒体といった要素が複雑に絡み合っている。それによってもたらされる多様性を把握することで、知的アプローチからイラストレーションの基礎を学ぶ。特に本授業では、これらを〈商業〉〈文化〉〈社会〉の3つに分類しながらイラストレーションの魅力を探り、その社会的有用性について考える切り口とする。

印刷概論 I

中村 仁美

本講座は、デザインと印刷との関係をキーワードに、印刷の歴史を概観した後、印刷の版式、各工程の仕組みや技術および素材など、主にハード面の学習を行う。クリエイティブワークを行う上での印刷の基礎知識の習得を担いとする。

English in Graphic Design I

石井 慎一郎、倉田 麻里、ヤンス フィンケ

グラフィックデザインに関する英語を、テキスト講読およびグループディスカッションを通じて習得することをねらいとする。専門用語を用いつつ自分の意見や感想を表現し、コミュニケーションをとるスキルを身につける。具体的には、グラフィックデザインとモダンアートをテーマとするテキストを読んで内容を把握し、専門用語を学習したうえで、各トピックについてディスカッションを行い、学んだ用語や表現を活用する。それによってデザイナーとして必要な語彙を習得し、英語の表現力を高めていく。

English in Graphic Design II

石井 慎一郎、倉田 麻里、ヤンス フィンケ

グラフィックデザインを題材とする英語のプレゼンテーションの方法を学び、実践することをねらいとする。専門のテキストに基づいてプレゼンテーションの技法や構成の基礎を学習したうえで、グラフィックデザイン分野に特化した表現方法を身につける。1年次に学んだ専門用語を活用しつつプレゼンテーションを組み立て、原稿や資料を作成し、グループおよび個人でプレゼンテーションを実践することで、デザイナーとして自分の作品の特色と魅力を広く伝えるための英語力を向上させる。

広告コピー論

照井 晶博

コピー（ことば）に対する、理解と、愛情と、連帯感をもつデザイナーの育成。さらに広く、ことばの表現に対する、関心と、愛情と、意欲をもつ人材の育成を目的とする。

グラフィックデザイン史

古賀 稔章

デザインの歴史への眼差しを持つことは、私たちが世界を認識するためのひとつの方法であり、その過去との対話を行ううえでの出発点となるのが、書かれたものを批判的に読むことの実践です。本講義では、具体例として、ヨゼフ・ミュラー＝ブロックマン『グリッドシステム』を中心に様々なテキストを取り上げながら、デザイナーにとって、歴史への認識とデザインの方法論とが相互に絡み合うものであることを理解し、デザインのリサーチと実践、知ることを行うことの両者を切り分けない態度を持つことを目指します。

グラフィックデザイン原論

加藤 勝也

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が行われる流れを理解していくことを目指す。

コミュニケーションデザイン史

金 晃平

コミュニケーション活動の発展とメディアの発展の関係を俯瞰的に理解し、メディアごとの特性に合わせて制作されたさまざまな表現事例を知り・考察することで、制作におけるバックグラウンドとして基礎的な知識を習得することを目指す。

サイン・コミュニケーション論

小泉 雅子

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、サインによるコミュニケーションについて、主に記号、ダイアグラム、サイン計画等のテーマを柱に講義していく。ビジュアルコミュニケーションデザインにおけるその役割について事例や社会背景と共に学ぶことを通じて、今日のコミュニケーションデザインにおける課題について受講者各自が捉えていくことを目的とする。

写真概論

タカザワケンジ

写真というメディアが、20世紀の人間の認識に大きな影響を与えてきたことはいうまでもない。はじめ「見る」メディアであった写真は、徐々に「撮る」メディアとしても浸透してきた。このことを踏まえるなら、写真表現を作家や作品という視点からだけ「読む」のは不十分であろう。カメラの進化と普及は、人間の認識だけでなく、身体性をも変えてきたのではないだろうか。馬車に機械を積んでいた写真の初期から、片手に高性能デジタル一眼、片手にスマートフォンでInstagramを操っている21世紀の現在までを射程に入れた、写真とカメラの「活用」が織り成すトータルな変容を照らし出していく。

ソーシャル・デザイン 論 II

守田 篤史

デザインの探求を通じて、自身の興味や社会、環境に対する問題意識がどのように関連しているかを理解することはさまざまな分野に応用できる力になります。デザイン思考を使って特定の専門分野を目指すなくても、自分の周りの世界を豊かに見つめ直す入り口として、考えることに繋がっていきます。実際に社会で運用されている最新のデザイン事例を講義内でたくさん紹介していきます。

ビジュアルデザイン基礎概論

佐賀 一郎

図像と文字の発生から現在まで、ビジュアルデザインが今日に至るまでに辿ってきた道程を振り返り、今日の常識がいつ、どのような目的のもと、何を指し指して醸成されたかを検証しながら、ビジュアルデザインの基本的な知識を養います。歴史に取材しつつ、そこから予測される未来も検討します。

ビジュアルデザイン論

佐賀 一郎

ビジュアルデザインの究極的な目標は、人と人の相互理解だろう。だが、人と人が分かり合うことの困難さは、私たちが日々身をもって実感している通りである。そのような困難な目的を目指し、しかも現実社会の中で一定の役割を果たすビジュアルデザインのむずかしさ、すばらしさを考察する。

立体造形 I

翁 拓史

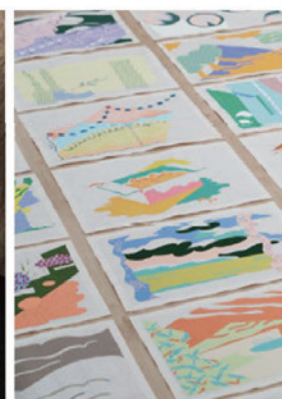
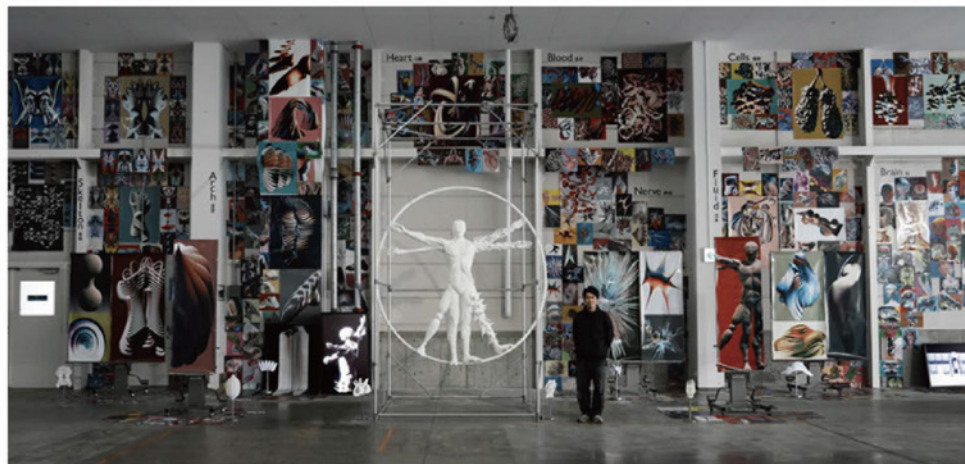
カタチの基礎を実制作を通して学びます。平面制作と立体制作の向き合い方の違いや、構造や素材の扱いなどを経験していきます。基本の形態と基本の素材と向き合う事から自分なりの表現に繋げていく事を狙いとしています。

立体造形 II

翁 拓史

基本から応用へ、立体を制作する上での素材の扱い、構造、空間の活かし方など、考え方を一歩先に進める事を狙いとしています。素材の種類や素材の置き換え、複製の方法など、素材の可能性と表現の可能性を検証していく。

4年生は前期で各専門課程が終了、後期は各コースを軸として4年間の総仕上げである卒業制作を行います。





必修科目
Required Subject



選抜必修・選択科目
Elective Subject



教職関連科目
Teacher-Training Course



ワークショップ
Workshop

Part-time Lecturer

☐ PBL科目
パッケージデザイン基礎

☐ English
in Graphic Design I/II

◎基礎造形I

○ 基礎デザインII-C

- 基礎造形II
- 基礎デザインII-A

○基礎造形II
○基礎デザインII-A

- 基礎造形I
- 基礎デザインI

○ 基礎デザインII-C

○基礎デザインII-C

○基礎デザインII-C

☐ 映像

○基礎デザインII-C

○基礎デザインII-A

◇ワークショップ・3DCGI
◇ワークショップ・3DCGIII

☐ English
in Graphic Design/II

☐ 立体造型1

☐ 立体造型2

○ 基礎造形II

○基礎造形II
○基礎デザインII-A

- 基礎造形I
- 基礎デザインI

☐ 印刷概論I

- 基礎デザインI

☐ English
in Graphic Design I/II☐ パッケージ・デザイン☐ イラストレーションB
☐ イラストレーション原論I☐ グラフィックデザイン史

○アートディレクションD

☐ 広告コピー論

◎基礎造形I

☐ アニメーション用B

○ 基礎デザインII-C

☐基礎デザインII-A
☐コミュニケーション・デザイン史

○基礎デザインII-C

□ 写真概論

○基礎デザインII-B

○基礎デザインII-A

☐ フォーシヤル・デサイン図1

人間力と技術力を兼ね備えた“クリエイター”として高く評価される卒業生たち。
デザイナー・ディレクター・プロデューサー・イラストレーターとして、数多くの卒業生が各方面で活躍しています。
卒業後は、広告会社・一般企業・印刷会社・新聞社・出版社・放送会社をはじめ、
デザイン・映像・CM・コンテンツ・アニメーション・パッケージ・キャラクター・音楽の各制作会社や、
芸能プロダクション、ゲームソフト会社、CG制作会社などへ就職するほか、個人事務所を設立するなどしています。



佐藤 可士和



中島 祥文



和田 誠



村松 陽平



水野 卓史



山下 勇三



棚田 真次



五十嵐 展輔



鎌川 聖花 / ©2007 "SAKURAN" Film Committee
©MOYOYO ANNO / KODANSHA



河合 雄流



湯村 輝彦



清水 正巳



小栗 左多星



上野 結理



秋山 孝



原田 治



永井 一史



田向 真



野村 真角 / ©NHK/NEP/ROBOT



加藤 久仁生



雄野 たけひろ



末政 ひかる



坂本 嘉穂・武笠 太郎 / ザリガニワークス



太田 幸夫



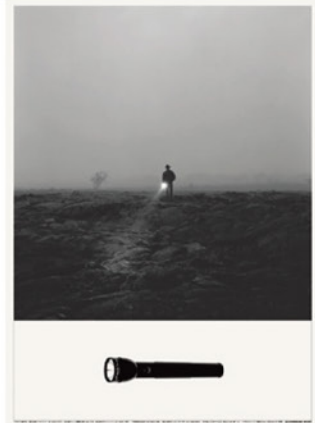
福又 隆



大貫 幸也



丹後 全二



川口 清勝



せきや ゆりえ



水野 学



近藤 聡乃 / 「てんと虫のおとむらい」2:10-02 / Courtesy of the artist and Mizuma Art Gallery



及川 賢治 / 100%ORANGE



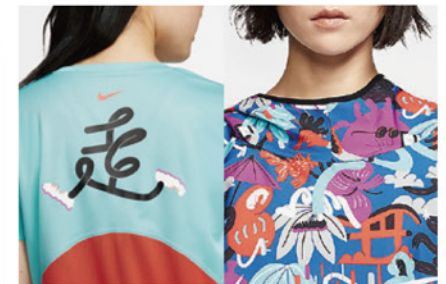
しいあけり



田中 秀幸



安田 路弘



Koonuo



竹中 義人



堀内 弘賢



一ノ瀬 雄太 / 快速東京



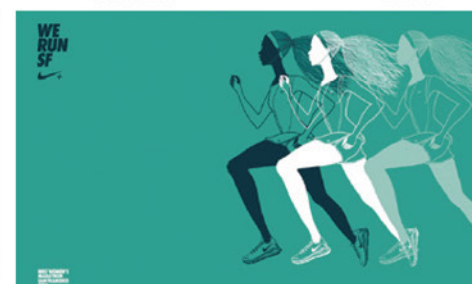
佐野 研二郎



篠田 新



あだち なみ / BANDAI ブロンズ新社刊



田辺 セロシ



スーゾー 甘金

Curriculum of Department of Graphic Design, 2026

グラフィックデザイン学科 2026年度カリキュラム

社会環境が急激に変化しつつあるなか、ビジュアルコミュニケーションの機能はますます重要視されています。

このような現状から、豊かな感性や創造力を基礎体力とした、先鋭的な表現力と創造性を持った、問題解決能力の高い、社会に求められるデザイナーを育成することがグラフィックデザイン学科の目的です。

アナログ・デジタルの両面に均衡のとれた発想と技術、そして広い視野、高い教養、理論などを学ぶカリキュラムを構成しています。

専門学科目 Classes of Graphic Design

デザイン特論
Advanced
Lecture on Design

アニメーション
原論
Theory of
Animation

イラスト
レーション原論I
Theory of
Illustration I

イラスト
レーション原論II
Theory of
Illustration II

印刷概論I
Introduction to
Printing I

English
in Graphic
Design I

English
in Graphic
Design II

広告コピー論
Theory of
Advertising Copy

グラフィック
デザイン史
History of
Graphic Design

グラフィック
デザイン原論
Theory of
Graphic Design

コミュニケーション・
デザイン史
History of
Communication
Design

サイン・コミュニ
ケーション論
Theory of
Sign Communication

写真概論
Introduction to
Photography

ソーシャル・
デザイン論II
Theory of
Social Design II

デジタル・
クリエイティブ論I/II
Theory of
Digital Creative I/II

ビジュアルデザイン
基礎概論
Introduction to
Basic Theory of
Visual Design

ビジュアル
デザイン論
Theory of
Visual Design

立体造形1
(教職関連科目)
Solid Modeling 1

立体造形2
(教職関連科目)
Solid Modeling 2

基礎課程 Basic Design Course

1
年次

基礎造形I
Basics Art
and Design I

基礎造形II
Basics Art
and Design II

2
年次

基礎デザインI
Basics Design I

基礎デザイン
II-A
Basics Design II-A

基礎デザイン
II-B
Basics Design II-B

基礎デザイン
II-C
Basics Design II-C

専門課程 Speciality Design Course

アートディレクション Art Direction Course

3
年次

アート
ディレクションA
Art Direction A

アート
ディレクションB
Art Direction B

アート
ディレクションC
Art Direction C

アート
ディレクションD
Art Direction D

アート
ディレクションE
Art Direction E

パッケージ・
デザイン
Package Design

クリエーション Creation Course

クリエーション
Creation

イラスト
レーションA
Illustration A

イラスト
レーションB
Illustration B

アニメーションA
Animation A

アニメーションB
Animation B

写真
Photography

映像
Film & Video

グラフィックデザイン Graphic Design Course

グラフィック
デザインA
Graphic Design A

グラフィック
デザインB
Graphic Design B

グラフィック
デザインC
Graphic Design C

グラフィック
デザインD
Graphic Design D

グラフィック
デザインE
Graphic Design E

タイポグラフィA
Typography A

4
年次

卒業制作
Graduation
Works



必修科目
Required Subject



選択必修・選択科目
Elective Subject



教職関連科目
Teacher-Training Course

選択科目には共通教育科目「広告コンセプト」「広告表現論」「消費者行動論」「メディア論」「マーケティング論」を含む。

Official Website

