

1年次 ビジュアルデザイン専攻

タイポグラフィ、印刷や写真の知識や技術、コンピュータによる表現方法を学んでいきます。並行してデザインの基礎を鍛える「構成」の授業では、他のデザイン授業に通じるベースを学びます。ものづくりの本質を考えるこの授業は〈桑沢〉独自のカリキュラムです。

前期

後期

講義・他

前期はデザインが歩んできた歴史を、後期は印刷技術関連の基礎知識および、コンピュータの基礎技術を学びます。

近代デザイン史

近代社会におけるデザインの歴史を振り返り、デザインが社会や文化にどのように関わってきたかを学ぶと共に隣接するアートやメディアとの関連性を概観する。

印刷概論・コンピュータ演習[基礎]

デザインの現場に必要な「紙」や「印刷」の基礎知識を学ぶ。また、コンピュータの基本操作、およびDTPについて演習を通して習得する。(Illustrator, Photoshop)

合同講義

専攻デザイン科の1年生の全学生が聴講する講義。4つの専攻分野ごとに講師を招き、分野の垣根を越えて多面的にデザインの広がりに触れる。

コンピュータ演習[応用]

前期に学んだコンピュータ演習[基礎]をベースに、主にページ物(ポートフォリオ含む)の構成やデザインに向けてInDesignの基礎を習得する。

基礎(造形分野)

デザインの基礎となるものの見方や造形的な感覚、技能を、実際の作業を通して習得し、「造形的思考力」を養います。

構成

造形要素である色彩と形体を中心に、平面から立体における造形表現および造形の秩序などを理論と実習により学ぶ。デザイン活動に充分に対応できる基礎能力を養う。

自由選択科目

デッサン(自由選択)

さまざまなモチーフを描写することで、段階的に形の成り立ち・量感・動き・質感・空間などを把握し、観察力、表現力を養う。

デザイン

ビジュアルコミュニケーションの基本である、人間の視覚による認知の仕組みを理解し、概念を視覚化するための、発想力や表現力を養います。

ビジュアルデザインIA

視覚伝達の基礎を学ぶ。人が視覚を認知する仕組みを考え、どのような色彩と形態により、視る人への情報伝達が可能になるかなどを探りながら学ぶ。

ビジュアルデザインIB

視覚情報を象徴化、単純化することにより、さらに具体的・積極的に情報伝達するための方法を学ぶ。シンボルマーク、ダイアグラムなど、視覚情報の言語化・記号化を学ぶ。

タイポグラフィ

デザインにとって最も重要かつ身近な要素である文字。実験的な課題やレタリングを通して文字の構造や造形的な美しさ、面白さを探り、既存のフォントを使った文字間の調整や名刺などのレイアウトを通して文字組みの基本を学ぶ。

フォトグラフ

身のまわりにあるものや自ら構成した被写体を撮影し、観察力、構成力を養う。また写真撮影の基礎知識、および写真データの調整技術の基礎を習得する。

自由選択科目

イラストレーション(自由選択)

個人的な自己表現手段に留まらず、広く情報伝達としてのイラストレーションの可能性や、さまざまなイラストの魅力への気づきや、ディレクション的な視点を学ぶ。

チュートリアル

担当教員による、就職活動の指導

1年生、2年生全員に対しての講義、およびグループ単位でのポートフォリオ相談などを行う。前期の終わり、および後期の始まりの時期に集中して行う。

2年次 ビジュアルデザイン専攻

多岐にわたるビジュアルデザイン領域の中から主要な科目について、専門技術や専門知識をより深めながら、デザイン能力を高めていきます。また、企画力やプレゼンテーション能力にも磨きをかけます。さまざまな科目や課題を通して、自身の将来の方向性を検討し、社会に出るための準備を整えます。

前期

後期

講義

前期は「Webデザイン」についての基礎を講義型で学ぶ。デジタル媒体ならではの、特性やアプローチについて理解を深める。後期の合同授業ではビジュアル分野の専門性に関連して幅広い領域からゲストを招き講義を聴きます。

Webデザイン概論

Webという媒体の特性や現場における業務プロセスの基本などを学ぶ。それを踏まえ、他の実技科目で学んだデザインの知見や技術をWebデザインにどのように応用し、アプローチしていくかのきっかけとする。

制作の現場

講師として招聘された第一線で活躍するデザイナーやクリエイターの先生から制作の現場や、仕事に対する考え方を学ぶ。実際の現場を知ることにより見聞を広め、自分の進路や働くということについて深く考える機会を持つ。

デザイン

ビジュアル分野独特の幅広いデザイン領域の中から代表的なカテゴリについて、専門的なアプローチや具体的な定着の方法を学びます。広い視野と柔軟な発想で、アイデアをどのように表現し伝達するのか学び研究します。

ビジュアルデザインIIA

自分の想定したブランド・イメージを作る。基本となるロゴ・マークを始め、いくつかの具体的なアイテムの制作を通して、全体で統一感をもったビジュアル・アイデンティティの構築について学ぶ。

ビジュアルデザインIIB

想定したテーマに基づいて、リサーチし、オリジナルなデザインへと定着させる。モノ・コトの伝えるべき本質をシンプルで力強いビジュアルに置き換えていく。見る人が共感できる魅力的な表現を探る。

エディトリアルA

タイポグラフィの基本的な知識を踏まえたうえで、雑誌や書籍などの「ページもの」を主にした編集やデザインの基礎を学ぶ。また編集ソフト「InDesign」について実技を通して学ぶ。

エディトリアルB

各人の自由なテーマに基づき、文章からイラスト、写真、図版など、エディトリアルデザインに必要な要素を自由に織り込み、より具体的に高度なエディトリアル表現を目指す。

パッケージデザインA

具体的なテーマに基づき、立体構造、色彩効果、表面処理などパッケージデザインの基礎を学ぶ。

パッケージデザインB

具体的な商品パッケージについての企画、ネーミングからロゴタイプ制作、本体の構造、外装デザイン、素材の知識などを、トータル的に学ぶ。

自由選択科目

アドバタイジングA

広告制作のための企画、コンセプトおよびコピーや、具体的なビジュアル制作をする。実際のポスター、雑誌、新聞などメディアの特性を考え、伝わる・感じる広告とは何かを学ぶ。

アドバタイジングB

より具体的な広告制作をしていく。さまざまな広告ツールを複合的に組み合わせ、より広い視点から媒体の特性を活かした、広告制作を体験する。

チュートリアル

担当教員による、就職活動の指導

1年生、2年生全員に対しての講義、およびグループ単位でのポートフォリオ相談などを行う。前期の終わり、および後期の始まりの時期に集中して行う。

撮影指導

主に毎週土曜日に、任意(予約制)で実技課題や自主制作における実践的な撮影技術や写真表現について指導を受けることができる。(1・2年生全員対象)