

## 2年次 ビジュアルデザイン専攻〔専門課程〕

ビジュアルデザインについて、幅広い知識と技術を身につけます。図像や文字などのさまざまな要素を駆使して、伝えたいメッセージや情報を、いかに効果的にわかりやすく、美しく、興味深いデザインに落とし込めるかを学びます。また社会のいろいろな動向にも反応できる感性を磨くことも重要です。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。	<b>文化論</b> 日本の社会において歴史を通じて培われてきたデザイン文化や、それを支えてきた風土や身体のある方を学ぶ。  <b>メディア論</b> いまこころは異なる地域・時期での使い方や、デザインやアートの実験的な利用を視野に入れて、創造的なメディア利用のかたちを探る。  <b>人類学</b> 個別の地域を超えて複雑に影響し合う、地球規模の文明システムの現在と、今後あるべきデザインを学ぶ。  <b>認知科学</b> 私たちの身体のある方や、認知や感覚のメカニズムを解き明かす工学的な視点を学び、デザインへの応用を探る。
英会話	将来のデザイン活動に役立つ、英会話能力を身につけます。	<b>英会話II</b> 将来のデザイン活動に役立つ英会話能力を身につけ、同時に発想を豊かにする言語への意識を高める。
日本語会話	将来のデザイン活動に役立つ、日本語会話能力を身につけます。 ※履修は留学生に限ります。	<b>日本語会話II</b> 学校生活や就職活動に役立つ日本語能力を身につけ、日本語によるコミュニケーションへの理解を深める。
専門講義	ビジュアルデザインに関する専門知識・技術について講義形式で学びます。技術的な部分だけでなく、柔軟な発想や広い視野のきっかけにもなり、実技科目においてイメージや情報の定着にも役立つ役割を持っています。	<b>印刷・DTP概論</b> 紙や印刷の基本的知識、印刷入稿に必要なPCによるDTPの概要についても学ぶ。デジタル時代における紙媒体のあり方も重要。  <b>画像概論</b> 撮影の現場や画像全般の基礎知識を学ぶと共に、映像の歴史や事例を通して現在身近になった映像についても再認識する。
デザイン	1年生で身につけた基礎的な造形力や観察力をベースに、いよいよ具体的・実践的なグラフィックデザインの実技科目を学びます。広いカテゴリーの中から、厳選された最低限必要な科目を通して、デザインの基礎から応用へと向かって自分を成長させていきます。	<b>ビジュアルデザインIIA</b> ④ 身近なところから発想した世界観やイメージをもとに、他者にもアピールできるデザインへと落とし込んでいく。シンボルマークやさまざまなデザインツールを通して、統一感のあるビジュアル・メッセージの伝え方を学ぶ。  <b>ビジュアルデザインIIB</b> ④ 自分で想定したテーマについてリサーチし、オリジナルなデザインに定着させる。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、見る人が共感できる魅力的な表現を探る。  <b>タイポグラフィ(年間科目)</b> ④ グラフィックデザインには欠かせない要素である文字や書体の構造、また文字組の基礎知識とルールを学んだ上で、文字表現をベースとした幅広いコミュニケーションの基礎について学ぶ。  <b>タイポグラフィ(年間科目)</b> ④ 具体的テーマに基づいて、文字をメインにイラスト・写真・図版等の要素を自由に織り込み、魅力的な雑誌、書籍などを製作し、編集デザイン(ページもの)を学ぶ。  <b>フォトグラフ(年間科目)</b> ④ 写真をコミュニケーションの有力な手段としてとらえ、もの見方や考え方に重点をおき、表現手段として写真の可能性を探る。  <b>パッケージング</b> ④ モノを包むとは何かを考え、立体構造、色彩効果、表面デザインなどの基礎を学習する。また具体的な商品パッケージについて実際にダミー製作など段階的に学ぶ。  <b>Webデザイン</b> ④ Webデザインをする上で、独特のデザイン的な考え方や手順について学習する。同時にWebを制作するための基本的な知識や、標準ソフトの基礎について学ぶ。  <b>プレゼンテーション</b> ④⑤ 自分自身や作品のアイデアをプレゼンテーションするための方法を体験を通して学ぶ。またポートフォリオのベースを制作し始め、3年生の就職活動に備えて準備する。

## 3年次 ビジュアルデザイン専攻〔専門課程〕

少人数のゼミナールに分かれて卒業制作を進めます。2年次までのさまざまな授業を通して学んできた中から、自分にとってより興味のあるテーマを設定し、深く検証しながら魅力ある作品へと高め、卒業生作品展での発表を目標とします。また、クラス単位での授業も並行して、一段階上の企画力、発想力、表現力を目指します。

	前期	後期														
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。	<b>デザインの視点A</b> ④ 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。  <b>デザインの視点B</b> ④⑤ 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。  <b>デザインの課題</b> 伝統からの解放と再活用、自由と平等の両立、新しさの追求と美しさの模索など、近代以降の社会でデザインが求められてきた役割や機能、デザイナーが長らく直面してきた根本問題について学ぶ。  <b>デザイン法規/デザイン・リテラシー</b> 知的財産権の保護や活用、生産・創造過程におけるコミュニケーションなど、デザイン活動に欠かせない契約・調査・伝達などについての知識や能力を身につける。														
専門講義	第一線で活躍するデザイナーや、異なる分野で活躍しているスペシャリストを講師として招聘して、話を聴きます。	<b>制作の現場</b> 第一線で活躍するデザイナーや、クリエイターを毎回講師として招聘し、制作現場の話やエピソードなどを聴く。実際の現場を知ることにより、見聞を広め、自分の進路についても参考となる。														
デザイン	卒業制作を中心に進めながら、並行してこれらクラス単位での授業を通して、卒業制作への良い刺激となったり、実際の仕事でも必要な広く柔軟な視点を育てていきます。	<b>ビジュアルデザインIII</b> ④⑤ ブランド・イメージの企画立案を通して、システムとしての統一感あるビジュアル表現の構築を学ぶ。ロゴ・マークをはじめ、複数の実践的なアイテムを実際に制作していく。  <b>表現研究</b> ④⑤ 各自の創造表現を広げるため、既存のデザイン領域外の視点から、体験や実習を重ね、限定されがちなデザイン領域の縛りの外へと自分の感覚を磨いていく。  <b>チュートリアル</b> ④⑤ 教員との個別相談の時間を設け自分の将来へ向けた相談を行う。また、就職活動に必要な完成度の高いポートフォリオの制作を目指す。														
卒業制作	*7つのゼミナールの中から1つを選択します。各ゼミナールは、定員制によるクラス編成のため、希望者の多い場合は、成績や出欠席をもとに人数を調整します。少人数制のクラス編成のため、教員との密接な指導を受けながら、デザインの調査、発案、制作を自主的に進めます。3年間の集大成として、長期プロジェクトに挑戦します。	<b>卒業制作</b> ④⑤ <table border="0"> <tr> <td>浅葉克己ゼミ</td> <td>グラフィックデザイナー (アートディレクター)</td> </tr> <tr> <td>伊藤透ゼミ</td> <td>(株) エスキース代表 (パッケージデザイナー)</td> </tr> <tr> <td>工藤強勝ゼミ</td> <td>桑沢デザイン研究所 所長 デザイン実験室主催 (グラフィックデザイナー)</td> </tr> <tr> <td>白根ゆたんぼゼミ</td> <td>イラストレーター、アートディレクター</td> </tr> <tr> <td>天宅正ゼミ</td> <td>グラフィックデザイナー、アートディレクター</td> </tr> <tr> <td>羽金知美ゼミ</td> <td>写真家</td> </tr> <tr> <td>森井ユカゼミ</td> <td>(有) ユカデザイン代表 (立体造形家、雑貨コレクター)</td> </tr> </table>	浅葉克己ゼミ	グラフィックデザイナー (アートディレクター)	伊藤透ゼミ	(株) エスキース代表 (パッケージデザイナー)	工藤強勝ゼミ	桑沢デザイン研究所 所長 デザイン実験室主催 (グラフィックデザイナー)	白根ゆたんぼゼミ	イラストレーター、アートディレクター	天宅正ゼミ	グラフィックデザイナー、アートディレクター	羽金知美ゼミ	写真家	森井ユカゼミ	(有) ユカデザイン代表 (立体造形家、雑貨コレクター)
浅葉克己ゼミ	グラフィックデザイナー (アートディレクター)															
伊藤透ゼミ	(株) エスキース代表 (パッケージデザイナー)															
工藤強勝ゼミ	桑沢デザイン研究所 所長 デザイン実験室主催 (グラフィックデザイナー)															
白根ゆたんぼゼミ	イラストレーター、アートディレクター															
天宅正ゼミ	グラフィックデザイナー、アートディレクター															
羽金知美ゼミ	写真家															
森井ユカゼミ	(有) ユカデザイン代表 (立体造形家、雑貨コレクター)															
その他	<b>校外見学・校外実習(年間)</b> 通常授業以外の必修科目として、学生各自が自主的に行うもの。美術館やイベント等を見学し、そのレポートを提出する「校外見学」および、デザイン関連の公募・実務などへ実際に参加し、そのレポートを提出する「校外実習」がある。															