

グラフィックデザイン学科（全コース） 2026入学者用カリキュラム表

基礎科目【全学共通】		授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件	
環境・地域	芸術平和学	講義	2単位	必修	30 単位 以上	
	東北文化論	講義	2単位	6		
	まちづくり論	講義	2単位	単位		
	クリエイティブ・ローカル論	講義	2単位	以上		
	地球環境論	講義	2単位			
	持続可能な地域論	講義	2単位			
	地域創造演習	演習	2単位			
ICT	ICTリテラシー	演習	2単位	必修	2	
	AIテクノロジー論	講義	2単位	単位		
	ICTと社会	講義	2単位	以上		
社会力	スタートアップゼミナール	演習	2単位	必修	1	
	デザイン思考基礎	講義	2単位	6		
	生活と経済	講義	2単位	単位		
	キャリア形成論	講義	2単位	必修	以上	
	仕事講座	講義	1単位			
	キャリア設計論	講義	1単位			
	スポーツ実技	実技	1単位			
	就業実習	実習	1単位			
	インターンシップ	実習	1単位			
人文社会	現代社会学	講義	2単位		1 2 3 4	
	社会と政治	講義	2単位	4		
	倫理と社会	講義	2単位	単位		
	日本国憲法	講義	2単位	以上		
	知的所有権	講義	2単位			
	地理学概論	講義	2単位			
自然科学	健康科学論	講義	2単位	必修	1 2 3	
	アートデザインのための数理	講義	2単位	4		
	データの科学	講義	2単位	単位		
	環境と心理	講義	2単位	以上		
	生物と自然	講義	2単位			
線形代数学	講義	2単位				
グローバル	多文化理解	講義	2単位		2 3 4	
コミュニケーション	ENGLISH 101	演習	2単位	選択 必修	2 単位 以上	
	ENGLISH 102	演習	2単位			
	日本語1 ※留学生のみ	演習	2単位			
	Presentation in ENGLISH	演習	1単位			
	Communicative ENGLISH	演習	1単位			
	Academic ENGLISH	演習	1単位			
	Practical ENGLISH (for TOEIC test)	演習	1単位			
	日本語2 ※留学生のみ	演習	2単位			
	日本語2 ※留学生のみ	演習	2単位			
アート&デザイン コア科目	総合芸術概論1	講義	2単位	必修	1	
	総合芸術概論2	講義	2単位	6		
	美術史概論	講義	2単位	単位		
	デザイン史概論	講義	2単位	以上		
	色彩学概論	講義	2単位			
	立体造形基礎論	講義	2単位			
	編集ディレクション演習	演習	2単位			
	絵画・デッサン	演習	2単位			
アート&デザイン エクステンション科目	日本美術史	講義	2単位	文保	2 3 4	
	西洋美術史	講義	2単位	文保	2 3 4	
	近現代美術史	講義	2単位	美術	2 3 4	
	文化財保存修復入門	講義	2単位	文保	2 3 4	
	文化遺産マネジメント	講義	2単位	文保	2 3 4	
	歴史遺産学総論	講義	2単位	歴産	2 3 4	
	日本建築史	講義	2単位	歴産	2 3 4	
	西洋建築史	講義	2単位	歴産	2 3 4	
	考古学概論	講義	2単位	歴産	2 3 4	
	民俗・人類学概論	講義	2単位	歴産	2 3 4	
	地誌学概論	講義	2単位	歴産	2 3 4	
	アジア文化論	講義	2単位	歴産	2 3 4	
	工芸デザイン入門	講義	2単位	工芸	2 3 4	
	文芸総論	講義	2単位	文芸	2 3 4	
	思想と文学	講義	2単位	文芸	2 3 4	
	プロダクトデザイン入門	講義	2単位	プロ	2 3 4	
	インテリアデザイン論	講義	2単位	プロ	2 3 4	
	応用人間工学	講義	2単位	プロ	2 3 4	
	建築デザイン論	講義	2単位	建環	2 3 4	
	都市空間デザイン	講義	2単位	建環	2 3 4	
	生活とグラフィックデザイン	講義	2単位	グラ	2 3 4	
	映像文化史	講義	2単位	映像	2 3 4	
	メディア文化史	講義	2単位	映像	2 3 4	
	サステナブルデザイン入門	講義	2単位	企画/食文化	2 3 4	
	地域デザイン入門	講義	2単位	企画/食文化	2 3 4	
	ブランド・マーケティング入門	講義	2単位	企画/食文化	2 3 4	
	広告表現入門	講義	2単位	企画/食文化	2 3 4	
	商品開発・店舗プロデュース入門	講義	2単位	企画/食文化	2 3 4	
	事業計画入門	講義	2単位	企画/食文化	2 3 4	
	インターネットビジネス論	講義	2単位	企画/食文化	2 3 4	
	現代幸福論	講義	2単位	地域	2 3 4	
	クリエイター起業論	講義	1単位	共通	2 3 4	
	クリエイター起業ゼミナール	演習	1単位	共通	2 3 4	
	イノベーションプロジェクト	演習	1単位	共通	2 3 4	
	(単位互換科目)					

学科科目	授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件	
必修	生活とグラフィックデザイン	講義	2単位	基礎	1
	UIデザイン概論	講義	2単位	応用	2
	表現基礎 1A	演習	2単位	基礎	1
	表現基礎 1B	演習	2単位	基礎	1
	表現基礎 2A	演習	2単位	基礎	1
	表現基礎 2B	演習	2単位	基礎	1
	コミュニケーションデザイン基礎 1A	演習	2単位	基礎	1
	コミュニケーションデザイン基礎 1B	演習	2単位	基礎	1
	コミュニケーションデザイン基礎 2	演習	2単位	基礎	1
	デジタル表現演習	演習	4単位	基礎	1
	コミュニケーションデザイン応用 1A	演習	2単位	応用	1
	コミュニケーションデザイン応用 1B	演習	2単位	応用	1
	コミュニケーションデザイン応用 2	演習	2単位	応用	1
	メディア表現 1	演習	4単位	基礎	2
	メディア表現 2	演習	4単位	基礎	2
	メディア表現 3	演習	2単位	基礎	2
	メディア表現 4	演習	2単位	基礎	2
	メディア表現 5	演習	4単位	応用	2
	メディア表現 6	演習	4単位	応用	2
	ビジュアルデザイン応用 1	演習	2単位	応用	3
	ビジュアルデザイン応用 2	演習	2単位	応用	3
	ビジュアルデザイン実践 1	演習	4単位	発展	1科目
	ビジュアルデザイン実践 2	演習	4単位	発展	4単位
	ビジュアルデザイン実践 3	演習	4単位	発展	1科目
	ビジュアルデザイン実践 4	演習	4単位	発展	4単位
	ビジュアルデザイン実践 5	演習	4単位	発展	1科目
	ビジュアルデザイン実践 6	演習	4単位	発展	4単位
	ビジュアルデザイン実践 7	演習	4単位	発展	1科目
	ビジュアルデザイン実践 8	演習	4単位	発展	4単位
	グラフィックデザイン研究 1	卒研	4単位	発展	4
	グラフィックデザイン研究 2	卒研	6単位	発展	4

※網掛け科目は除く

2026年度教育課程概要【グラフィックデザイン学科グラフィックデザインコース】

科目概要	学修レベル					教育概要	学位授与方針(DP)との関連																							
	科目名	授業形態	単位数	授業区分	学年		学期	基礎	応用	発展	科目目的	目指す教育成果と到達度判断	到達目標	評価方法・手段	身につける能力要素【3つまで選択可(4年必修科目は4つ以上可)・%の数値のみ記載・数値の合計は100(%)】															
															知識・理解	思考力	課題発見力	発想・構想力	表現力	倫理性	実行力	基礎学力	自己管理能力	人間関係形成力						
															315	330	400	760	910	70	315	70	80	20						
															11	13	12	21	22	3	15	2	4	1						
生活とグラフィックデザイン	講義	2	必修	1	前期	●				この科目では、生活の中に溶け込んで当たり前前に感じている視覚伝達の工夫や効果を、様々な角度で改めて観察しながら、その歴史や背景、ジャンル別の違いなどについて見直し、その重要な効果について学びます。大きなメディアの有名人やデザイナーではなく、街、生活、食文化、音楽やファッション、広告といった、人々の生活には欠かせない情報伝達の特徴を観察し、視覚伝達の本質を学びます。	・生活の中にある様々なデザインの効果を知る。30% ・柔軟なデザイン的思考を持てるようになる。20% ・身の回りにデザイン的な課題を見つけれられるようになる。50%	レポートによる評価 提出されたキーワードや専門用語への知識 30% 自分の考えを記述することができる。20% 身の回りに題材を見つけれられているか 50%	30	20	50															
UIデザイン概論	講義	2	必修	2	後期	●				ユーザーインターフェイスについての理解を深め、グラフィックデザインにおける表現の幅を広げる知識・技能を身につける。 ユーザーエクスペリエンスについての理解を深め、優れたユーザーエクスペリエンスを考案するための考え方を身につける。 ユーザーインターフェイスのプログラミングの基本的な技術を習得する。 デザインする際に、UI/UXデザインについて意識的に考察し、デジタル技術とグラフィックデザインを横断的に考える力を身につける。	思想・理論：UIデザインやその周辺領域に関する必要な思想、理論を理解し、説明できる(40%) 方法・技法：UIデザインを設計するための方法・技法を理解し、説明できる(40%) 展望・展開：UIデザインをベースに未来の社会のあり方を想像し、発言できる(20%)	授業内で課せられるレポート：50% 習作の制作：50%	40		40															
表現基礎1A	演習	2	必修	1	前期	●				この科目では、感覚を養い、ドローイングの表現方法とドローイングによる感覚的イメージの視覚伝達を学ぶことを目的とする。 五感、身体感覚を通じて感受する「共通感覚」をテーマとし、既成の表現にとらわれない手法と方法論を探ると同時に、情報デザインの基礎である感覚や情報を伝え合うことを個人又はグループワークで体験し、感覚的イメージを他者に伝える表現を学ぶ。	・「共通感覚」と「共感覚」を理解し制作できる。(20%) ・表現技法を理解しテーマに沿った作品で視覚伝達できる。(60%) ・視覚伝達に繋げる多数の試作ができる。(20%)	・提出課題内容(60%) ・学習意欲(40%)				20														
表現基礎1B	演習	2	必修	1	前期	●				この科目では、感覚を養い、ドローイングの表現方法とドローイングによる感覚的イメージの視覚伝達を学ぶことを目的とする。 五感、身体感覚を通じて感受する「共通感覚」をテーマとし、既成の表現にとらわれない手法と方法論を探ると同時に、情報デザインの基礎である感覚や情報を伝え合うことを個人又はグループワークで体験し、感覚的イメージを他者に伝える表現を学ぶ。	・「共通感覚」と「共感覚」を理解し制作できる。(20%) ・表現技法を理解しテーマに沿った作品で視覚伝達できる。(60%) ・視覚伝達に繋げる多数の試作ができる。(20%)	・提出課題内容(60%) ・学習意欲(40%)				20														
表現基礎2A	演習	2	必修	1	後期	●				この科目では、柔軟な発想を基に世代を超え「イメージを伝える」制作とコミュニケーションを実践する。 「共通感覚」「共感覚」をテーマに日頃当たり前前に感じている既成概念を様々な視野から考え直し、新しい「意味」や「価値」を平面・立体で表現することを目的とする。 前期グラフィックデザイン学科の授業で学んだことを活かしてテーマに沿って柔軟な発想で自ら伝えるためのデザインを制作する。 提出作品を通して他者へ「イメージを伝える」ことが出来たか反応を考察する。	・「共通感覚」と「共感覚」を理解し制作できる。30% ・課題と表現技法を理解しテーマに沿った作品で他者に伝えられる表現できる。40% ・試作を繰り返し探求力を深められることができる。30%	・提出課題内容(70%) ・学習意欲(30%)																		
表現基礎2B	演習	2	必修	1	後期	●				この科目では、柔軟な発想を基に世代を超え「イメージを伝える」制作とコミュニケーションを実践する。 「共通感覚」「共感覚」をテーマに日頃当たり前前に感じている既成概念を様々な視野から考え直し、新しい「意味」や「価値」を平面・立体で表現することを目的とする。 前期グラフィックデザイン学科の授業で学んだことを活かしてテーマに沿って柔軟な発想で自ら伝えるためのデザインを制作する。 提出作品を通して他者へ「イメージを伝える」ことが出来たか反応を考察する。	・「共通感覚」と「共感覚」を理解し制作できる。30% ・課題と表現技法を理解しテーマに沿った作品で他者に伝えられる表現できる。40% ・試作を繰り返し探求力を深められることができる。30%	・提出課題内容(70%) ・学習意欲(30%)																		
コミュニケーションデザイン基礎	演習	2	必修	1	前期	●				この科目では、コミュニケーションの基本である文字に対する基礎知識と造詣を深める前半と、物を見つめ、集め、調べ、並べ、そこから得られる発見を誰かと共有する作業を行うことにより、自身の好奇心を養うとともに、発想を視覚化できる技術を磨く後半で構成された、グラフィックデザインの基本技法を学ぶことを目的とした演習です。	・身体、五感から受ける感覚を表現に繋ぐことができる。・プレゼンテーションを通じて自分の考えを説明できる。60% ・身体、五感から受ける「共通感覚」を共有し「共感覚」を理解することができる。グループワークを通じてグループワークの意義を理解できる。40%	・提出課題内容 60% ・学習意欲 40%																		
コミュニケーションデザイン基礎	演習	2	必修	1	前期	●				この科目では、コミュニケーションの基本である文字に対する基礎知識と造詣を深める前半と、物を見つめ、集め、調べ、並べ、そこから得られる発見を誰かと共有する作業を行うことにより、自身の好奇心を養うとともに、発想を視覚化できる技術を磨く後半で構成された、グラフィックデザインの基本技法を学ぶことを目的とした演習です。	・身体、五感から受ける「共通感覚」を共有し「共感覚」を理解することができる。プレゼンテーションを通じて自分の考えを説明できる。50% ・グループワークを通じてグループワークの意義を理解できる。10%	・提出課題内容 60% ・学習意欲 40%																		
コミュニケーションデザイン基礎	演習	2	必修	1	前期	●				鉛筆をはじめとした基本的な画材の扱い方・技法について学び、クロッキーの実践を通して描画における基礎的な知識と技術を身につけることを目的とする。 ものや人の動きの捉え方、人体の構造について学び、ものや人の動きを把握する観察力を養い、ものの見方について主観的に思考し表現する習慣を身につける。 対象の観察による目の動きを手の動きに連動させ、自らが思い描く事物をアウトプットする習慣を身につけイラストレーションへ発展させる基礎を築く。	・人体の構造を理解し動きの軸を捉える観察力を養うことを理解できる(25%) ・クロッキーの実践を通して基礎知識と技術を身につけ、表現力を養うことができる(30%) ・人体を主としたものの見方について主観的に思考し表現することができる(25%) ・自ら思考して他者に伝える表現の喜びを理解できる(20%)	・提出課題内容 40% ・学習意欲 60%																		
デジタル表現演習	演習	4	必修	1	後期	●				グラフィックデザインにおいてコンピュータは基本的な道具である。デザインのワークフローにおいて、コンピュータ・ソフトウェアを扱わないことは考えられないほど必須の技術・知識となっている。さらに、インターネット、マルチメディア・コンテンツなど、従来のグラフィックデザインの最終形態である印刷物以外のメディアもグラフィックデザインの対象となっている。この科目は、そのような時代において、まずはデザイナーにおいて最も重要ともいえる Adobe Illustrator の技術をしっかりと身につけるためのものである。	・コンピュータとは何か、ネットワークとは何かを理解し、コンピュータとコンピュータネットワークに慣れ親しみ、コンピュータを日常の道具として使える知識と技術・感覚を身につけることができる。(30%) ・技術と知識の両面でバランスのとれたコンピュータリテラシー(コンピュータ活用能力)を基にしながら、コンピュータにおける基礎的な表現力を身につけることができる。(30%) ・グラフィックデザインにおける基本的なアプリケーションの操作とそれに関わる知識、データの適切な管理・出力方法を学ぶことができる。(40%)	提出課題内容：60% プレゼンテーション：40%																		
コミュニケーションデザイン応用	演習	2	必修	1	後期	●				デザインの最小単位である「文字」の視点を応用し、ビジュアル制作を通じて情報の視覚化と造形の統一を学びます。単語を超えて伝わる「視覚言語」はタイポグラフィの設計と共通し、造形の抽象化や一貫したルールの構築を学ぶ最速の題材です。Adobe Illustrator を駆使し、流行に左右されない普遍的な造形美を追求。12種類の動物の制作を通じ、精緻なベジェ曲線技術と一貫したデザインの統合力を養います。	・抽象化能力・対象の本質を捉え、最小限の要素で情報を伝達できる。(40%) ・トーン＆マナーの統一・12種類以上に共通する造形ルール(線幅、角の処理、グリッドなど)を自ら設定し、完遂できる。(40%) ・計画的な制作スケジュール管理+技術的熟練：Illustratorを用い、精緻なデータ制作ができる力を養う(20%)	作品の発想と完成度(60%) コンセプト説明、対話能力(20%) 取り組みの姿勢(20%)																		
コミュニケーションデザイン応用	演習	2	必修	1	後期	●				本授業は「ノットイコール、同じに見えるものは本当に同じか?」という問いから出発し、ものの見方をずらし差異を発見し構成する力を養う。写真を用いながら、「見る」「選ぶ」「並べる」行為を通して意味の生まれ方を体験的に理解し、視点設定・フレーミング・構成・編集といったグラフィックデザインの基礎を学ぶ。最終的に複数のイメージを構成し展示することで、発想を提示するデザイン思考を養います。	写真によって新たな表現の価値を生み出すことができる(30%) 物の本質を捉え、その意味や価値を再構築しながら新しい視点を提示できる(50%) 計画的な制作スケジュールを立て、制作を最後までやり遂げることができる。(20%)	作品の発想と着眼点、作品の完成度(50%) コンセプト説明、対話能力(30%) 取り組みの姿勢(20%)																		
コミュニケーションデザイン応用	演習	2	必修	1	後期	●				前期の描画素材の扱いと観察の基礎を発展させ、人物を主題とする演習を通して実践的な描画力と対象把握力を養う。形や構造、光を手がかりに立体的に捉え、その理解を線や構成に反映する力を育成する。 写真技法 デジタルカメラの基本操作や設定、露出、レンズワーク、光の読み方を習得し、基礎演習を通して各自の能力に応じた技術向上を図る。あわせてポर्टフォリオの質を高め、卒業制作における表現の選択権を広げる。	観察を通して多角的な視点をもち、対象の形態や関係性を的確に捉え、それを自身の解釈として視覚化できる。(30%) クロッキーや写真の基礎技術を用いて観察結果を整理し、構図のある表現として画面に展開できる。(60%) 自身の視点や考えを明確に設定し、目的に応じた方法を選択しながら主体的に制作を進めることができる。(10%)	クロッキーや写真撮影を通して、観察に基く明確な視点を確立し、対象の構造・関係性・空間を主体的に再構成して表現できる。 60% クロッキーや写真撮影における基礎的な知識・技法・手順の習得と理解 30% 制作の計画性 10%																		
メディア表現1	演習	4	必修	2	前期	●				写真表現に必要なアプリケーションの基本操作と関連知識を学び、データの管理・運用方法を理解する。あわせてPhotoshopの基本的な使い方を習得し、写真の編集や出力についての理解を深め、実践的な制作に活かせる技術を身につける。(30%) ・写真の古典技法「サイノタイプ」を通して、写真とは何かを考察する(20%) ・イメージビジュアル制作。漠然としたイメージを具体化するために、機材や小道具を準備し、スケジュールを立て、具体的なビジュアル作品に落とし込むことができる(50%)	作品制作物70% 計画性とスケジュール20% 学習意欲、制作意欲 10%																			
メディア表現2	演習	4	必修	2	前期	●				アナログおよびデジタルの基礎的手法を通して、視点・色彩・構成への理解を深め、イラストレーションを視覚的コミュニケーションとして活用できる基礎力を養うことを目的とする。観察や発想をもとにした表現演習を行いながら、情報や感覚を視覚化する力を身につけ、目的や状況に応じて表現方法を選択できる基礎的な造形力と発想力の獲得を目指す。	視点や設定を踏まえて場面を構想できる(30%) 技法を選択し、意図を持って表現できる(50%) 修正を重ね、完成度を高められる(20%)	提出課題内容80% コンセプト10% 授業態度・制作意欲10%																		
メディア表現3	演習	2	必修	2	前期	●				グラフィックデザインの基本的要素は、文字とビジュアル(イラスト・写真・グラフィック)に分類される。 グラフィックデザインの仕事では、ビジュアルだけでコミュニケーションツールは機能しない。だが、文字は文字だけでコミュニケーションツールの制作が成立する。 情報を伝達するためには文字が必須なのである。 その意味でもタイポグラフィは、グラフィックデザインの根幹でもあり重要な要素である。「タイポグラフィ」の基礎知識、情報の重要度の階層を理解し、文字についてのテクニックを修得し、表現できる知識と技術を習得する。	・グラフィックデザインの基本としての文字についての基礎知識を学び、文字のみで視覚伝達が可能な表現ができる。40% ・グラフィックデザインとして、内容に応じた文字を使いこなす表現できる。30% ・グラフィックデザインとして、内容に応じた文字組(配列)の意味を理解して表現できる。30%	知識や能力を確認する課題 70% プレゼンテーション30%																		
メディア表現4	演習	2	必修	2	後期	●				デジタル技術を用いたグラフィックデザインのコンテンツを制作するにあたっての考え方や制作力を課題を通して修得する。 UI/UXデザインの観点から制作するコンテンツを定め、与えられたテーマに則したデザインを考案し制作する。	・UI/UXデザインに必要なソフトウェアの扱い方や知識を身につける(20%) ・グラフィックデザインとして高い完成度でユニークな表現の作品を制作する(50%) ・与えられたテーマに対して柔軟な発想でデザイン的な解答を考案する(30%)	提出課題内容60% プレゼンテーション30% 受講態度10%																		
メディア表現5	演習	4	必修	2	後期	●				この科目では、ポスターというメディアの特性を踏まえ、本質を見ようとする姿勢、目を養うこと、また情報伝達の目的に応じたイメージを具体化する力、技術を習得することを目的としています。さらに社会的、職業的自立のための能力、態度も合わせて身につけることを求めます。	自己のアイデアを適した制作方法に落とし込むことができる。(30%) 素材に合わせて加工することができる。(30%) アナログ的手法によって制作したイメージをデジタル編集で、より魅力的なものに編集できる。(50%) 自己の制作工程を把握し、適切に合わせてプランニングすることができる。(20%)	提出された3課題の内容 50% プレゼンテーション 30% 学習意欲や制作意欲 20%																		
メディア表現6	演習	4	必修	2	後期	●				本演習は「山形の魅力を伝えるデザイン」を主題とし、産業・食文化・観光の3分野から設定したテーマに基づき、異内外へ価値を伝える視覚伝達ツールを制作する。 自らが課題を発見し、資料収集や現地リサーチ、多角的な分析を経て、普遍的かつ独自の視点を持つ造形へと昇華させる。最終的には制作意図を論理的に説明するプレゼンテーションを行い、地域社会におけるデザインの役割と実践力を養うことを目的とする。	・調査・研究を通じて課題を特定し、その解決や表現のためのコンセプトを立案し、適切な制作手法・媒体を選択して設計図や構成案と落とし込むことができる。(30%) ・立案したコンセプトに基づき、独自のテーマや企画を具体的な造形物・作品として具現化し、その意図やプロセスを論理的にプレゼンテーションできる。(50%) ・制作工程の計画(スケジュール)とリソース管理を自ら行い、自身の作品を俯瞰的な視点から批評・分析し、改善案を提示できる。(20%)	魅力を伝えるツール、プロモーションのアイデア、コンセプトを形にする力(40%) コミュニケーション力、プレゼンテーション力(40%) 効果的にメディアへ展開する力(20%)																		
ビジュアルデザイン応用1	演習	2	必修	3	前期	●				この科目では、2年次までに学んできたグラフィックデザインの基礎をもとに、よりクリエイティブの高い紙媒体を中心としたデザインの制作を行います。特に山形ドキュメンタリーポスター(募集告知と実施の種、展開)、JAGDA国際学生ポスターアワードの制作を通して、リアルサイズでのアウトプットと身体感覚の関係を追求、習得を目指します。	・基本的な制作技術、デザイン技法を身につけ、課題に対して自分で考えて応用、展開できる(30%) ・時間内に制作する時間配分を考え、タイムマネジメントを行うことができる。(30%) ・他人の作品を的確に批評し論じる力を身につけ、自分の作品にもフィードバックすることができる(30%)	提出作品 60% コンセプトの説明、プレゼンテーション 20% 学習意欲や制作意欲 20%																		
ビジュアルデザイン応用2	演習	2	必修	3	後期	●				この科目では、今まで学んできたグラフィックデザインのコンセプトの立て方、形にする表現技法を総合的に用いて、紙媒体を中心としたP.I.(パーソナル・アイデンティティ)のデザイン展開を行います。また、自身の個展ポスターの制作を通して、名刺からB1ポスターまで、リアルサイズでのアウトプットと身体感覚の関係を追求、実践的な応用を目指します。	・基本的な制作技術、デザイン技法を身につけ、課題に対して自分で考えて応用、展開できる30% ・時間内に制作する時間配分を考え、タイムマネジメントを行うことができる。30% ・他人の作品を的確に批評し論じる力を身につけ、自分の作品にもフィードバックすることが	提出作品 60% コンセプトの説明、プレゼンテーション 20% 学習意欲や制作意欲 20%																		

科目概要					学修レベル	教育概要	学位授与方針 (DP) との関連												
科目名	授業形態	単位数	授業区分	履修時期		基礎応用発展	科目目的	目指す教育成果と到達度判断		身につける能力要素									
				学年	学期			到達目標	評価方法・手段	知識・理解	思考力	課題発見力	発想・構想力	表現力	倫理性	実行力	基礎学力	自己管理能力	人間関係形成力
ビジュアルデザイン実践1	演習	4	選必	3	前期		<ul style="list-style-type: none"> 【パッケージ】この科目では、パッケージの機能と特性を理解し、社会性のある問題に対しデザインがどう働きかけることができるかを考察し、客観性のあるグラフィックデザインを実践する力と知識を身につけることを目的としています。さらにユーザー、クライアント、デザイナーの視点で客観性のあるデザインを考える力を求めています。 【エデュケーション】この科目ではアート・デザインをさまざまな遊びと学びに繋げ「新たな遊び・学びをデザイン提案する」ことを目的とします。演習では主に紙を媒体に小・中学生を対象にしますが、どの世代にも興味を抱くように遊びから学びに繋げ、デザイン考案、制作します。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題発見力がよく、課題解決の道筋が立てられる。(30%) オリジナルの提案を出し形にできる。(50%) 提案を論理的に説明ができる。(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> 【パッケージ】提出された課題作品<企画書、コンドームのパッケージ現物、データ(50%)>3回のプレゼンテーション(40%)学習態度や制作意欲(10%) 【エデュケーション】提出課題内容70%学習意欲30% 	30	20	50							
ビジュアルデザイン実践2	演習	4	選必	3	前期		<ul style="list-style-type: none"> 【広告と写真】これまでにグラフィックデザイン学科で学んだスキルをバランスよく活かし、広告表現と写真表現を組み合わせたビジュアルコミュニケーションを学ぶ思いついたアイデアを実現するための企画力と、課題のリサーチと柔軟な発想を活かして、わかりやすく力強いビジュアルを制作する 【UI/UX】アプリやウェブサイト、IoT等のデジタルコンテンツを基軸としたサービスやコンテンツのデザインに取り組みながら、UI/UX/CXについて理解を深め、必要な知識や技術を養う。取り組むべき課題を自ら発見・設定し、リサーチからデザイン、プレゼンテーションまでを実践し、ユーザーに寄り添ったデザインの「制作」と「検証」のサイクルを繰り返すことの重要性を理解し、実践する 	<ul style="list-style-type: none"> 実践の中からデザインに必要なプロセスを理解し、課題を自ら発見・定義して柔軟なアイデアを提案できる(30%) コンセプトに基づき制作プランを立案し、カンパ・モックアップを制作して表現として具体化できる(50%) 技術や表現の動向を調査・考察し、自らの制作意図(コンセプト)を言語化して発表できる(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> 提出課題内容:70% コンセプトの説明、プレゼンテーション:20% 授業態度:10% 		30	50		20					
ビジュアルデザイン実践3	演習	4	選必	3	前期		<ul style="list-style-type: none"> 【パッケージ】この科目では、パッケージの機能と特性を理解し、社会性のある問題に対しデザインがどう働きかけることができるかを考察し、客観性のあるグラフィックデザインを実践する力と知識を身につけることを目的としています。さらにユーザー、クライアント、デザイナーの視点で客観性のあるデザインを考える力を求めています。 【エデュケーション】この科目ではアート・デザインをさまざまな遊びと学びに繋げ「新たな遊び・学びをデザイン提案する」ことを目的とします。演習では主に紙を媒体に小・中学生を対象にしますが、どの世代にも興味を抱くように遊びから学びに繋げ、デザイン考案、制作します。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題発見力がよく、課題解決の道筋が立てられる。(30%) オリジナルの提案を出し形にできる。(50%) 提案を論理的に説明ができる。(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> 【パッケージ】提出された課題作品<企画書、コンドームのパッケージ現物、データ(50%)>3回のプレゼンテーション(40%)学習態度や制作意欲(10%) 【エデュケーション】提出課題内容70%学習意欲30% 	30	20	50							
ビジュアルデザイン実践4	演習	4	選必	3	前期		<ul style="list-style-type: none"> 【広告と写真】これまでにグラフィックデザイン学科で学んだスキルをバランスよく活かし、広告表現と写真表現を組み合わせたビジュアルコミュニケーションを学ぶ思いついたアイデアを実現するための企画力と、課題のリサーチと柔軟な発想を活かして、わかりやすく力強いビジュアルを制作する 【UI/UX】アプリやウェブサイト、IoT等のデジタルコンテンツを基軸としたサービスやコンテンツのデザインに取り組みながら、UI/UX/CXについて理解を深め、必要な知識や技術を養う。取り組むべき課題を自ら発見・設定し、リサーチからデザイン、プレゼンテーションまでを実践し、ユーザーに寄り添ったデザインの「制作」と「検証」のサイクルを繰り返すことの重要性を理解し、実践する 	<ul style="list-style-type: none"> 実践の中からデザインに必要なプロセスを理解し、課題を自ら発見・定義して柔軟なアイデアを提案できる(30%) コンセプトに基づき制作プランを立案し、カンパ・モックアップを制作して表現として具体化できる(50%) 技術や表現の動向を調査・考察し、自らの制作意図(コンセプト)を言語化して発表できる(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> 提出課題内容:70% コンセプトの説明、プレゼンテーション:20% 授業態度:10% 		30	50		20					
ビジュアルデザイン実践5	演習	4	選必	3	後期		<ul style="list-style-type: none"> 【ブランディングデザイン】この科目では、ブランディングデザインを実践することを目的とします。自分で探出した案件について、ブランディングの手法を用いて再デザイン(ReDesign)します。その案件の目標や課題解決のために、最も効果的なデザイン手法やストーリー作成など、ビジュアルコンセプトを制作し、プレゼンテーションまでを一貫して制作します。社会の状況や業界の特性、地域の特徴などを理解しながら、他者や社会のためのデザイン運用について積極的に発想できる力を養います。 【コミュニケーションデザイン】この科目では、アート、デザインの新たな考え方や可能性を見出していく。時代に合わせた方法で話し合いをし、新たな想像力と創造力を習得しながら問題提起と解決への意志、提案・発言力・社会的態度・行動力・挑戦する力を身につけていく。 	<ul style="list-style-type: none"> * 社会の構造への知識や理解 30% * 課題解決に向けた提案ができる 50% * 伝わるビジュアルに変換し、プレゼンテーションを実践できる 20% 	<ul style="list-style-type: none"> 提出課題内容70% プレゼンテーション20% 受講態度 10% 	30	50	20							
ビジュアルデザイン実践6	演習	4	選必	3	後期		<ul style="list-style-type: none"> 【イラストレーション】絵本は1枚の絵ではなく、複数の見開きによって物語が展開するメディアである。本科目では、15見開きで構成される「絵本特有の表現形式」に着目し、視点誘導やページネーションによる表現の可能性を探究する。伝達手段としてのイラストレーションを意識しながら、独自の視点とオリジナリティを備えた世界観の構築を目指す。 【エディトリアル】冊子制作する過程の中で、編集やページ構成、レイアウト、造本設計について深く追求することを旨とします。独自の表現を探究しつつ、読者の視点に立ち、読み取りやすく構成する編集能力・正しい日本語組版を理解したレイアウト技術を養います。 	<ul style="list-style-type: none"> 目的やテーマに応じて、本の内容を構想できる(30%) 情報や物語を整理し、視覚表現で魅力的に伝えることができる(40%) 構成・レイアウト・ビジュアル表現を統合し、独自性のある1冊として完成させることができる(30%) 	<ul style="list-style-type: none"> 【イラストレーション】提出課題内容 80%プレゼンテーション 10%学習態度・制作意欲 10% 【エディトリアル】企画・編集内容 20%提出課題内容 60%取組み姿勢・態度 20% 		30	40	30						
ビジュアルデザイン実践7	演習	4	選必	3	後期		<ul style="list-style-type: none"> 【ブランディングデザイン】この科目では、ブランディングデザインを実践することを目的とします。自分で探出した案件について、ブランディングの手法を用いて再デザイン(ReDesign)します。その案件の目標や課題解決のために、最も効果的なデザイン手法やストーリー作成など、ビジュアルコンセプトを制作し、プレゼンテーションまでを一貫して制作します。社会の状況や業界の特性、地域の特徴などを理解しながら、他者や社会のためのデザイン運用について積極的に発想できる力を養います。 【コミュニケーションデザイン】この科目では、アート、デザインの新たな考え方や可能性を見出していく。時代に合わせた方法で話し合いをし、新たな想像力と創造力を習得しながら問題提起と解決への意志、提案・発言力・社会的態度・行動力・挑戦する力を身につけていく。 	<ul style="list-style-type: none"> 実践の中からデザインに必要なプロセスを理解し、課題を自ら発見・定義して柔軟なアイデアを提案できる(30%) コンセプトに基づき制作プランを立案し、カンパ・モックアップを制作して表現として具体化できる(50%) 技術や表現の動向を調査・考察し、自らの制作意図(コンセプト)を言語化して発表できる(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> 提出課題内容(70%) プレゼンテーション(10%) 学習態度・制作意欲(20%) 	30	50	20							
ビジュアルデザイン実践8	演習	4	選必	3	後期		<ul style="list-style-type: none"> この科目では、ブランディングデザインを実践することを目的とします。自分で探出した案件について、ブランディングの手法を用いて再デザイン(ReDesign)します。その案件の目標や課題解決のために、最も効果的なデザイン手法やストーリー作成など、ビジュアルコンセプトを制作し、プレゼンテーションまでを一貫して制作します。社会の状況や業界の特性、地域の特徴などを理解しながら、他者や社会のためのデザイン運用について積極的に発想できる力を養います。 	<ul style="list-style-type: none"> 目的やテーマに応じて、本の内容を構想できる(30%) 情報や物語を整理し、視覚表現で魅力的に伝えることができる(40%) 構成・レイアウト・ビジュアル表現を統合し、独自性のある1冊として完成させることができる(30%) 	<ul style="list-style-type: none"> 【イラストレーション】提出課題内容 80%プレゼンテーション 10%学習態度・制作意欲 10% 【エディトリアル】企画・編集内容 20%提出課題内容 60%取組み姿勢・態度 20% 		30	40	30						
グラフィックデザイン研究1	卒研	4	必修	4	前期		<ul style="list-style-type: none"> この科目では、学生それぞれの個性や特徴を尊重し、デザインスキルをアップしつつポートフォリオの完成度を上げ、卒業制作のテーマを探ることを目的とします。またグラフィックデザインと社会との関わりを研究していきます。 	<ul style="list-style-type: none"> これまでの課題で制作した自己の作品をポートフォリオとして編集し、自分の指向性や得意な領域を分析して卒業制作へ活かすことができる(20%) 4年間の学びの集大成にふさわしい、自由で独創的なテーマの設定を行うことができる(40%) 問題解決に向けてリサーチ、分析、表現手段などをしっかりと行い、後期の卒業研究に活かすことができる(20%) 後期の卒業研究に向けて、その基となる研究の計画的な実践を行う(20%) 卒業研究のテーマ設定とその効果的な表現手段を決めることができる(20%) 卒業制作にふさわしいボリュームと質の高さを実現できる(40%) テーマを表現するに効果的な表現方法の追求をし、作品に効果的に活かせる(20%) 計画性をもって卒業制作を進めることができる(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> 卒業制作のテーマ設定 50% 卒業制作の進行状況40% 授業態度 制作姿勢 10% 	20	40		20		20				
グラフィックデザイン研究2	卒研	6	必修	4	後期		<ul style="list-style-type: none"> この科目では、学生それぞれが卒業制作のテーマを熟考し、グラフィックデザインを通じて作品を深め、細部まで神経の行き届いた卒業制作を完成させることを目的とします。完成度をあげるためのプロセスや、スケジュール管理などが重要です。 	<ul style="list-style-type: none"> 卒業研究のテーマ設定とその効果的な表現手段を決めることができる(20%) 卒業制作にふさわしいボリュームと質の高さを実現できる(40%) テーマを表現するに効果的な表現方法の追求をし、作品に効果的に活かせる(20%) 計画性をもって卒業制作を進めることができる(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> 卒業制作の実行力 50% 完成までの計画性 50% 		20	40	20			20			
教育美術史(グラフィック)	講義	2	選択	1~4	後期		<ul style="list-style-type: none"> 西洋、東洋を通して、美術の成り立ちやその歴史の流れを概観し、芸術やデザインを学ぶ基礎となる基本事項を幅広く理解することを目的とする。 また、中学・高等学校の美術の授業における鑑賞活動を行う意義を踏まえ、美術教員に必要な美術史や美術作品に関する知識を身に付けると共に、「造形的な見方・考え方」を学びます。加えて、美術作品を鑑賞して感じた良さや美しさを理解し、自身が考察したことを論理的に文章や発表で表現する力を身に付ける。 美術史に沿った鑑賞活動を通じて、自然や人間、社会と関わりながら形成されてきた古今東西の様々な美術作品を鑑賞し、美術が果たす役割や影響についての学びを深めていく。 	<ul style="list-style-type: none"> 美術史の大きな流れと美術鑑賞の意義を理解することができる。30% 美術作品の解釈についての考え方を理解することができる。20% 美術史の基本的な用語を理解することができる。20% 美術作品の持つ歴史的背景を理解することができる。30% 	<ul style="list-style-type: none"> 各授業の振り返り「気づきと学び」の記述内容や提出状況によって学習内容の理解度と主体的に学習に取り組む態度を評価する。(20%) 各授業の「対話型鑑賞ワーク」における発言内容によって主体的に学習に取り組む態度を評価する。(20%) 「研究考察レポート(中間課題)」の記述内容によって学習内容の理解度を評価する。(30%) 【小論文(最終課題)】の記述内容によって学習内容の理解度を評価する。 	30	20	20			30				
絵画・デッサン(グラフィック)	演習	2	選択	1~4	後期		<ul style="list-style-type: none"> デッサン力とは、対象を正確に観察・理解したものを、的確に相手に伝える力である。デッサンの基本的造形力である形態・動静・陰影等が空間的・立体的に把握でき、細部描写に取り組める探究心を育てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 「見る力」と「画面と向き合う力」が十分に身につけている。(20%) 作品について口頭発表が明確にできる。(20%) 対象の形態、陰影、空間、動静感をしっかりと観察し細部まで描く事ができている。(20%) 正確に形を捉え、塊としての存在や明暗の調子を描き分ける事ができている。(20%) 粘り強く描き込めることができる。(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> 【課題作品】60%最終日にスケッチブックとプレゼンテーションカードを回収し採点、評価する。 【口頭発表】20%最終講評でのプレゼンテーションで評価する。 【授業姿勢】20%集中して制作に取り組み、主体的に指導を受ける姿勢を評価する。 	20	20	20		20					