

2025 年度		カリキュラム 科目概要				実務家教員	担当教師	高柳 秀章	
科	高度専攻	授業名	グラフィックⅢ			単位数	5	単位	
コース	グラフィックデザイン	講義	演習	実習	実技	コマ数	39	コマ	
学年	1年	10%	20%	30%	40%	授業期間	後期		
概要		クライアントの要望を意識したデザインを行う事ができるような人材を育成します。また、デザインを行う事でクライアントが抱えている問題を高い技術力で解決していきます。							
到達目標		クライアントの要望に応えるだけでなく、そこにプラスして自分の考え方も提案できるような技術の高いデザイン力のある人物を目指します。デザインの現場に出て即戦力となる人材の育成します。							
実務家教員		印刷物作成の経験を活かし、デザインの現場で知っておくべき常識的な知識及び、現場レベルでの作業スピードとより高い技術力を身に付けるコツ等を伝授。							
コマ数	授業日	内容							
1	4/8	白黒の紙でアナログ表現・城山動物園ロゴデザイン作成 (必) 色と形についての学習。配置の構成について学ぶ。色と形の感覚を養い、デザインの基本を身につける。							
2	4/11	城山動物園取材 城山動物園の案内パンフレット(案内MAP付)を作成するための写真撮影および現地取材を行う。なるべく当日撮影した写真を使用したパンフレットとする。一度に写真を編集する方法(重)							
3	4/15	課題のプレゼンテーション 資料作成やプレゼンテーションについて学習し人に伝わるデザインについての学習。デザインを言語化し、分解・分析していく。							
4	4/18	家族をターゲットにして城山動物園MAPデザイン作業(重) マップを作成する。地図を作ることで基本操作を復習していく。 エディトリアル力の向上を目指す。高い技術を伝達し、応用しデザインしていく。							
5	4/22	家族をターゲットにして城山動物園MAPデザイン作業(重) マップを作成する。地図を作ることで基本操作を復習していく。 エディトリアル力の向上を目指す。高い技術を伝達し、応用しデザインしていく。							
6	4/25	家族をターゲットにして城山動物園MAPデザイン作業(重) マップを作成する。地図を作ることで基本操作を復習していく。 エディトリアル力の向上を目指す。高い技術を伝達し、応用しデザインしていく。							
7	5/2	家族をターゲットにして城山動物園MAPデザイン作業(重) マップを作成する。地図を作ることで基本操作を復習していく。 エディトリアル力の向上を目指す。高い技術を伝達し、応用しデザインしていく。							
8	5/9	家族をターゲットにして城山動物園MAPデザイン作業(重) マップを作成する。地図を作ることで基本操作を復習していく。 エディトリアル力の向上を目指す。高い技術を伝達し、応用しデザインしていく。							
9	5/13	家族をターゲットにして城山動物園MAPデザイン作業(重) マップを作成する。地図を作ることで基本操作を復習していく。 エディトリアル力の向上を目指す。印刷&提出							
10	5/16	課題のプレゼンテーション 資料作成やプレゼンテーションについて学習し人に伝わるデザインについての学習。デザインを言語化し、分解・分析していく。高い技術を伝達し、応用しデザインしていく。							
11	5/20	長野駅のピクトグラムを展開する。どのような媒体・場面で使うか世の中の問題点を考察する。言語で1つにまとめられる形にどれだけのバリエーションがあるかのトライアル。							
12	5/23	提出方法の見直し/画像サイズ/アウトライン化/提出方法を見直し城山動物園案内データをもう一度見直そう(重)/ピクトグラムキックオフ							
13	5/27	長野駅のピクトグラムを展開する。どのような媒体・場面で使うか世の中の問題点を考察する。言語で1つにまとめられる形にどれだけのバリエーションがあるかのトライアル。							
14	5/30	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。							
15	6/3	長野駅のピクトグラムを展開する。どのような媒体・場面で使うか世の中の問題点を考察する。言語で2つにまとめられる形にどれだけのバリエーションがあるかのトライアル。							

コマ数	授業日	内容
16	6/6	長野駅のピクトグラムを展開する。どのような媒体・場面で使うか世の中の問題点を考察する。言語で3つにまとめられる形にどれだけのバリエーションがあるかのトライアル。
17	6/10	長野駅のピクトグラムを展開する。どのような媒体・場面で使うか世の中の問題点を考察する。言語で4つにまとめられる形にどれだけのバリエーションがあるかのトライアル。
18	6/13	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
19	6/17	長野駅のピクトグラムを展開する。どのような媒体・場面で使うか世の中の問題点を考察する。言語で4つにまとめられる形にどれだけのバリエーションがあるかのトライアル。
20	6/20	長野駅のピクトグラムを展開する。どのような媒体・場面で使うか世の中の問題点を考察する。言語で4つにまとめられる形にどれだけのバリエーションがあるかのトライアル。
21	6/24	課題のプレゼンテーション 資料作成やプレゼンテーションについて学習し人に伝わるデザインについての学習。デザインを言語化し、分解・分析していく。
22	6/27	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
23	7/1	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
24	7/4	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
25	7/8	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
26	7/11	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
27	8/26	夏休み課題/課題のプレゼンテーション 資料作成やプレゼンテーションについて学習し人に伝わるデザインについての学習。デザインを言語化し、分解・分析していく。
28	9/2	夏休み課題/課題のプレゼンテーション 資料作成やプレゼンテーションについて学習し人に伝わるデザインについての学習。デザインを言語化し、分解・分析していく。フィードバックからのブラッシュアップ
29	9/9	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
30	9/16	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
31	9/30	あの人を伝える一冊。誰かに誰かの魅力を伝える一冊にしていく。インデザインの応用でデザインを展開。実際に長い文字情報の整理整頓をしていくことでエディトリアルカの向上を目指す。
32	10/7	あの人を伝える一冊。誰かに誰かの魅力を伝える一冊にしていく。インデザインの応用でデザインを展開。実際に長い文字情報の整理整頓をしていくことでエディトリアルカの向上を目指す。
33	10/14	あの人を伝える一冊。誰かに誰かの魅力を伝える一冊にしていく。インデザインの応用でデザインを展開。実際に長い文字情報の整理整頓をしていくことでエディトリアルカの向上を目指す。
34	10/21	あの人を伝える一冊。誰かに誰かの魅力を伝える一冊にしていく。インデザインの応用でデザインを展開。実際に長い文字情報の整理整頓をしていくことでエディトリアルカの向上を目指す。
35	10/28	あの人を伝える一冊。誰かに誰かの魅力を伝える一冊にしていく。インデザインの応用でデザインを展開。実際に長い文字情報の整理整頓をしていくことでエディトリアルカの向上を目指す。

コマ数	授業日	内容
36	11/4	あの人を伝える一冊。誰かに誰かの魅力を伝える一冊にしていく。インデザインの応用でデザインを展開。実際に長い文字情報の整理整頓をしていくことでエディトリアルカの向上を目指す。
37	11/11	課題のプレゼンテーション 資料作成やプレゼンテーションについて学習し人に伝わるデザインについての学習。デザインを言語化し、分解・分析していく。
38	11/18	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。デザイン提案の落としどころ・展開まで学習する。
39	11/25	企業コラボ調整枠/企業の課題を読み解き、クライアントが求めている内容を読み解き、コンセプトを設計していく。アイデアをだして、形にしていく。プレゼンテーション

評価方法	課題制作品提出(納期・技術力・表現力・クオリティetc.)、出席状況、学習態度を総合評価
主要教材	
資格・検定	

校長	教務	教科主任	担当教師