

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	グラフィックデザイン科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・前期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	Illustrator	3	45	
教科書・教材等	講師のオリジナル資料・教材およびデザイナーズハンドブック			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
中村 麻衣子	グラフィックデザイナー・Webデザイナー	学科長: 平井 勝人		
授業の特徴・テーマ				
グラフィックデザイン業務で必須スキルとなるIllustratorの基礎を学ぶ				
到達目標				
ベクトルデータの理解から、ツールボックス・パレット・メニューバーの基本的な使い方を習得し作品制作に活かせるようにする				
授業概要				
ツールボックス基本機能から導入し、各種パレット(現場によって使うパレットは異なるが基本的にDTPでの実作業が可能なスキルを身につける)の理解をし、ベジェ曲線でのイラストレーション描画やテキスト・図形の処理を一通り習得できるスキルを身につける				
成績評価方法				
◆作文・課題 80% ◆定期試験 0% ◆平常点 10% ◆授業への参加姿勢 10%				
* 平常点には小テスト等を含む				
上記の割合に基づき総合的に評価する。				
* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	到達目標		
1回	オリエンテーション	Illustratorの授業趣旨・評価基準などの徹底。 アナログ作業・講義:Illustratorとは? ベクトルデータについて		
2回	課題1:ラフスケッチ	Illustratorを今後使うにあたっての素材作りをアナログで始める(簡単な名刺)		
3回	課題2:ラフスケッチ	Illustratorを今後使うにあたっての素材作りをアナログで始める(ラインのはっきりした簡単なキャラクター)		
4回	講義:デザイナーズハンドブックより重要項目①	デザイナーズ ハンドブック—これだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識より		
5回	講義:デザイナーズハンドブックより重要項目②	デザイナーズ ハンドブック—これだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識より		
6回	Illustratorの基本操作①	ツールボックス・ワークスペース・パレット・メニューバーの操作方法と意味		
7回	Illustratorの基本操作②	ツールボックス・ワークスペース・パレット・メニューバーの操作方法と意味		
8回	Illustratorで描画①	テキスト・図形を描画してみよう		
9回	Illustratorで描画②課題1	アートボードを作成し、指定されたサイズのトリムマークを作成～課題1の名刺制作		
10回	Illustratorで描画③	ペンツールを使いこなそう:オリジナル教材にてトレースを繰り返し行う		
11回	Illustratorで描画④	ペンツールを使いこなそう:オリジナル教材にてトレースを繰り返し行う		
12回	Illustratorで描画⑤	ペンツールを使いこなそう:オリジナル教材にてトレースを繰り返し行う 自習トレースの為スキャナーの使い方		
13回	課題2:トレース	課題2で描いたキャラクターのトレース		
14回	課題2:トレース	課題3で描いたキャラクターのトレース		
15回	課題2:トレース	課題4で描いたキャラクターのトレース データ提出		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	グラフィックデザイン科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・前期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	WEB概論	3	45	
教科書・教材等	本学科オリジナル動画教材			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
鈴木 孝也	有・グラフィックデザイナー・Webデザイナー	学科長: 平井 勝人		
授業の特徴・テーマ				
53本の動画教材にてWebの基礎を学ぶ				
到達目標				
Webデザイン業界内で通用するベーシックな知識の習得				
授業概要				
完全動画教材での学習、Webデザイナー検定 ベーシックをベースとした全53本のWeb概論動画を閲覧・学習し2回の筆記テストを行う				
成績評価方法				
◆作文・課題 0% ◆定期試験 100% ◆平常点 0% ◆授業への参加姿勢 0%				
* 平常点には小テスト等を含む				
上記の割合に基づき総合的に評価する。				
* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	到達目標		
1回	オリエンテーション	WEB概論の授業趣旨・評価基準などの徹底。 Classroomでの学習方法など機能的な説明を行う。		
2回	動画1～22の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考1～5		
3回	動画1～22の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考6～10		
4回	動画1～22の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考11～15		
5回	動画1～22の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考15～22		
6回	筆記テスト	全10問の筆記テストを行い、講師が定めた特典以下は再試の対象となる		
7回	採点結果・答え合わせ	採点結果を配布し全員で答え合わせ		
8回	動画23～53の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考23～27		
9回	動画23～53の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考28～32		
10回	動画23～53の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考33～37		
11回	動画23～53の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考38～42		
12回	動画23～53の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考43～47		
13回	動画23～53の学習	自己のペースで前1～22までの動画を学習する:参考48～53		
14回	筆記テスト	全10問の筆記テストを行い、講師が定めた特典以下は再試の対象となる		
15回	採点結果・答え合わせ	採点結果を配布し全員で答え合わせ		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	グラフィックデザイン科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・前期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	デザインベーシック	3	45	
教科書・教材等	講師のオリジナル資料・教材			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
三宅 和歌子	グラフィックデザイナー・エディトリアルデザイナー	学科長:平井 勝人		
授業の特徴・テーマ				
デザインの基礎・楽しさ・アイデアの出し方を学びラフスケッチの描き方・手の動かし方を習得する。				
到達目標				
アイデアの創出力を向上させ、自らが広げたアイデアを絞っていく過程を繰り返すことにより、デザインの楽しさ・クリエイティブの引き出しを増やす。				
授業概要				
実戦形式を中心に行う				
成績評価方法				
◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 10% ◆授業への参加姿勢 20%				
* 平常点には小テスト等を含む				
上記の割合に基づき総合的に評価する。				
* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	授業計画		
1回	オリエンテーション	クリエイティブヒントの授業趣旨・評価基準などを徹底。講師自己紹介等		
2回	課題①自分の名前のロゴデザイン	自らの名前を使用したロゴマークデザイン 講義「ロゴとは？」		
3回	ロゴデザインラフスケッチ	ロゴデザインのラフスケッチを個別にプレゼンテーションし説明		
4回	トレース	Illustratorにてベジェ曲線を使用したトレース作業		
5回	トレース	Illustratorにてベジェ曲線を使用したトレース作業・講師チェック		
6回	トレース・提出	講師チェックを随時行い授業終了でデータ提出		
7回	課題②作成したロゴで名刺のデザイン	Illustratorで作成したロゴを使用して名刺のアイデア出しを行う		
8回	アイデアスケッチ	名刺のアイデアスケッチ ※講師の判断で構わないがなるべく多くのアイデアを出させる		
9回	データ制作	Illustratorにてレイアウト・フォントを意識しながらデータ制作・講師チェック		
10回	データ制作・提出	講師チェックを随時行い授業終了でデータ提出		
11回	オリジナルピクトグラムデザイン	講義「ピクトグラム/ダイアグラム/インフォグラフィックとは？」		
12回	アイデアスケッチ	アイデアスケッチ ※講師の判断で構わないがなるべく多くのアイデアを出させる		
13回	データ制作	Illustratorにてベジェ曲線を使用したトレース作業		
14回	データ制作・講師チェック	Illustratorにてベジェ曲線を使用したトレース作業・講師チェック		
15回	データ制作・提出	講師チェックを随時行い授業終了でデータ提出		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	グラフィックデザイン科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・後期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	デザインベーシック	3	45	
教科書・教材等	講師のオリジナル資料・教材			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
三宅 和歌子	グラフィック・エディトリアルデザイン イラストレーター	学科長:平井 勝人		
授業の特徴・テーマ				
前期に続きデザインの基礎・楽しさ・アイデアの出し方を学びラフスケッチの描き方・手の動かし方を習得する。				
到達目標				
アイデアの創出力を向上させ、自らが広げたアイデアを絞っていく過程を繰り返すことにより、デザインの楽しさ・クリエイティブの引き出しを増やす。				
授業概要				
実習形式を中心にアイデアスケッチ～データ制作までを繰り返し行う				
成績評価方法				
◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 10% ◆授業への参加姿勢 20%				
* 平常点には小テスト等を含む				
上記の割合に基づき総合的に評価する。				
* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	到達目標		
1回	オリエンテーション 課題1 デザインベーシックの授業趣旨・評価基準などを徹底。課題1:装丁デザイン課題(書籍選定)			
2回	課題1:装丁デザイン	指定書籍もしくは自ら選択した小説を題材にした装丁デザインとツール展開 アイデアスケッチ		
3回	課題1:装丁デザイン	指定書籍もしくは自ら選択した小説を題材にした装丁デザインとツール展開 データ制作(アナログ・デジタル)		
4回	課題1:装丁デザイン	指定書籍もしくは自ら選択した小説を題材にした装丁デザインとツール展開 ツール展開		
5回	課題1:装丁デザイン	指定書籍もしくは自ら選択した小説を題材にした装丁デザインとツール展開 ツール展開		
6回	課題1:装丁デザイン	指定書籍もしくは自ら選択した小説を題材にした装丁デザインとツール展開 ツール展開		
7回	課題1:装丁デザイン	指定書籍もしくは自ら選択した小説を題材にした装丁デザインとツール展開 提出		
8回	課題3:オリジナル店舗ロゴ1ブランド新規立ち上げを想定した店舗ロゴのアイデアスケッチ	案出しの数を前期より増やす		
9回	課題3:オリジナル店舗ロゴ1ブランド新規立ち上げを想定した店舗ロゴのアイデアスケッチ	案出しの数を前期より増やす		
10回	課題3:オリジナル店舗ロゴ講師チェック～データ制作へ			
11回	課題3:オリジナル店舗ロゴロゴデータ完成・提出			
12回	課題2:イベント案内DM	オリジナル店舗の素材を使用したDM制作 アイデアスケッチ		
13回	課題2:イベント案内DM	オリジナル店舗の素材を使用したDM制作 データ制作		
14回	課題2:イベント案内DM	オリジナル店舗の素材を使用したDM制作 データ制作		
15回	課題2:イベント案内DM	オリジナル店舗の素材を使用したDM制作 提出		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	グラフィックデザイン科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・後期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	色彩平面構成	3	45	
教科書・教材等	講師のオリジナル資料及びカラーについての教科書			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
杉原 幸子	グラフィックデザイナー	学科長:平井 勝人		
授業の特徴・テーマ				
色彩の理解と表現技法を平面の造形構成力として実習で学ぶ、仕上げの綺麗さプレゼンの上達バランス感覚も合わせて習得する				
到達目標				
色についての基礎知識と応用・バランス感覚を身に着け状況にあったイメージで色構成ができること				
授業概要				
色彩の理解と表現技法を平面の造形構成力として実習で学ぶ、仕上げの綺麗さプレゼンの上達バランス感覚も合わせて習得する				
成績評価方法				
◆作文・課題 60% ◆定期試験 20% ◆平常点 10% ◆授業への参加姿勢 10% *平常点には小テスト等を含む 上記の割合に基づき総合的に評価する。 *原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	到達目標		
1回	オリエンテーション カラーイメージ①	色彩平面構成の授業趣旨・評価基準などの徹底及び画材の使い方説明。 SOFT HARD WARM COOLなど言葉からのイメージ配色		
2回	カラーイメージ②	1.企画:自らが課題で使用する資料・素材を持参～ラフ		
3回	カラーイメージ③	1.企画:自らが課題で使用する資料・素材を持参～ラフ		
4回	カラーイメージ④	2.制作		
5回	カラーイメージ⑤	2.制作		
6回	カラーイメージ⑥	2.制作		
7回	カラーイメージ⑦	2.制作		
8回	カラーイメージ⑧	3.プレゼン		
9回	コラージュ制作①	1.企画:自らが課題で使用する資料・素材を持参～ラフ		
10回	平面構成について③	1.企画:自らが課題で使用する資料・素材を持参～ラフ		
11回	平面構成について④	2.制作:自らが課題で使用する資料・素材を持参～ラフ		
12回	平面構成について⑤	2.制作:自らが課題で使用する資料・素材を持参～ラフ		
13回	平面構成について⑥	3カラーコピー仕上げ～プレゼン		
14回	総合演習	前後期の最終総復習		
15回	総合演習	前後期の最終総復習		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	グラフィックデザイン科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・前期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	色彩平面構成	3	45	
教科書・教材等	講師のオリジナル資料及びカラーについての教科書			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
杉原 幸子	グラフィックデザイナー	学科長: 平井 勝人		
授業の特徴・テーマ				
色・デザインの基礎を身につけ、他の教科でも応用できるよう指導				
到達目標				
色についての基礎知識と応用・バランス感覚を身に付け状況にあったイメージで色構成ができること				
授業概要				
色彩の理解と表現技法を平面の造形構成力として実習で学ぶ、仕上げの綺麗さプレゼンの上達バランス感覚も合わせて習得する				
成績評価方法				
◆作文・課題 60% ◆定期試験 20% ◆平常点 10% ◆授業への参加姿勢 10% <small>* 平常点には小テスト等を含む</small> 上記の割合に基づき総合的に評価する。 <small>* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること</small>				
	授業内容	到達目標		
1回	オリエンテーション	色彩平面構成の授業趣旨・評価基準などの徹底及び画材の使い方説明。		
2回	色相・3原色①	色の属性・12色相環・色の3原色 説明 ケント紙を使用しアクリル絵の具でアナログ再現を行う		
3回	色相・3原色②	色の属性・12色相環・色の3原色 説明 ケント紙を使用しアクリル絵の具でアナログ再現を行う		
4回	明度	グレイスケールの理解 白黒のみで表現 ケント紙を使用しアクリル絵の具でアナログ再現を行う		
5回	彩度 トーン①	講義～補色同士で制作・表現		
6回	彩度 トーン②	講義～補色同士で制作・表現		
7回	色についての基礎知識	角度配色・類似・同一・補色等の理解		
8回	平面構成について①	面の構成・幾何学模様 ラフスケッチ		
9回	平面構成について②	面の構成・幾何学模様 ラフスケッチ		
10回	平面構成について③	ラフスケッチ～制作作業		
11回	平面構成について④	ラフスケッチ～制作作業		
12回	平面構成について⑤	仕上げ・プレゼンテーション		
13回	イメージ配色	8つの感性ライフスタイル: SOFT・HARD・WARM・COOL 講義 他 (配色カードを使用)		
14回	ストライプ平面構成①・試験	1.ラフスケッチ 前期筆記試験		
15回	ストライプ平面構成②・試験	2.制作 3.プレゼン		