

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

職業実践専門課程 産業デザイン学科(2年制)

グラフィックデザイン専攻

※2020年度実績

教科目	概要	1年次	2年次
基礎造形Ⅰ	前半は検定試験公式テキストを使用し色彩理論の基礎を学ぶ。後半は基礎的な平面構成課題を通して構成力・イメージの抽象表現力・実用的な色彩感覚等を養う。	○	
基礎造形Ⅱ	平面から立体へ展開しながら、紙という材料の基本的な加工方法や、その特性、紙を使った造形の可能性を学ぶ。素材や資料の研究、アイデアを形にするための積極的な実行力や企画力、的確な計画性などの重要性を理解する。	○	
コンセプトメイキング	モノ・コト作りの根源であるコンセプトの概念とその作り方を体験的な学習で理解し、グループ学習でコンセプトの共有とチームワークの大切さを学ぶ。後半は企画立案から実制作まで実践課題を通じて2年間課題をやり抜くための基礎を身に付ける。	○	
グラフィック基礎Ⅰ	各種トレーニング課題を行いながら、様々なデザイン用具の基本的な使い方・デザインの基礎知識を習得し、デザインの魅力や表現する楽しさを体験するとともに、文字情報の扱い方のスキルを身に付ける。	○	
グラフィック基礎Ⅱ	造形要素の特性を把握し、プロポーションやコンポジション、シンメトリー等造形要素がもたらす秩序と配色調和について学ぶ。後半では制作物の目的やターゲット層を意識しながら、前半の学びを応用した課題制作に取り組む。	○	
印刷・レイアウト基礎	単色印刷からフルカラー印刷まで、演習課題を通じて文字組とレイアウトの基礎テクニックを習得しながら、ひとつの印刷物が出来上がるまでのワークフローを理解する。	○	
DTP演習Ⅰ	パソコンに慣れ親しみながら、OSやアプリケーション(Illustrator/Photoshop)の操作法・データ管理等の基礎知識を学ぶ。課題制作を通して検定試験合格に必要な知識と技術の習得を目指す。	○	
基礎デザインⅠ	グラフィックデザインの重要な構成要素である「文字」について演習を通して基礎知識から実践まで理解する。文字の歴史やレタリング、タイポグラフィの基礎知識や技術、書体の種類とイメージについて広く学び、フィールドワークでリサーチ力と応用力を身に付ける。	○	
グラフィック演習	前期で身に付けた基礎的表現力や技術力を更に高め、文字情報の扱い方のスキルアップと制作プロセスの自己管理能力向上を目指す。	○	
基礎デザインⅡ	前期で習得した「文字」の基礎知識と技術を踏まえ、基本エレメントを意識したデザインへ展開する。グラフィックデザインにおける記号(単化形成、ピクトグラム、シンボルマーク等)の社会的な役割・必要性や制作プロセスを理解し、演習課題を通じて表現力を強化する。	○	
広告デザイン演習Ⅰ	感覚的なものも大事にしつつ、基本的なルールを踏まえたうえで、情報の整理やレイアウトの効果を意識して、見る人に働きかける広告物について考察する。また企業連携によるクライアントワークに取り組み、入稿用データの作り方等、実践的なスキルを高める。	○	
印刷・レイアウト演習	デジタル入稿による小冊子制作演習を通じて、文字組とレイアウトの強化を図り、正しい情報の選択とリサーチや取材力を身に付ける。校正記号や入稿プロセスを学習し、適切な入稿用データを作れるようにする。広告ツール制作では、立体的な構図と効果的な表現を目指す。	○	
DTP演習Ⅱ	前期に引き続きIllustratorとPhotoshopの操作とデザイン作業を意識したデータ制作を行う。検定試験合格に向けて基礎知識と技術のスキルアップを目指すとともに、習得したスキルを応用できるようにする。	○	
WebデザインⅠ	HTML/CSSを使ったコーディングの基礎を習得する。また、様々なWebサイトに触れ、Webデザインならではの仕組みや特徴を理解し、目的に合ったWebサイトの構成を考える。PCやスマートフォン、タブレット等の様々なデバイスに対応したWebデザインの考え方も学ぶ。	○	
撮影基礎	一眼レフカメラの基本操作と撮影の基礎を学び、各自のクリエイティブワークへ活かす。写真をヴィジュアルとする場合の画面構成や人物の配置、表情の重要性を学びより実践的な表現力を習得する。	○	
パッケージデザインⅠ	市場に出回っているパッケージにはどのような種類(構造・包装材料・印刷方式等)と機能(情報伝達・商品保護・可搬性等)があるのかを学習し、パッケージデザインが消費者に対して果たしている役割について理解する。	○	
グラフィック表現テクニック	アートディレクター・グラフィックデザイナーにとって重要視される「独創性」「着眼点」に対し、「表現」というフィルターを通すことで感性を磨くと共に、各自が秘めている可能性を見つけ出す。		○
インフォメーションデザイン	コトだけでなく伝わりにくい情報を視覚化することで、より分かりやすく伝えるのがインフォメーションデザインである。この科目では実在する公共の場所を題材とし、情報を視覚化する方法と、情報を整理・編集・レイアウトすることによって効果的に伝達する方法を総合的に学ぶ。		○
コミュニケーションデザイン	企業からのオリエンテーションを受け、課題を解決するための最適なソリューションを提案する。企業と消費者、企業と社会とのコミュニケーションはどうあるべきかを根本的かつ総合的に考え、形にしていくプロセスを学ぶ。		○
広告デザイン演習Ⅱ	課題制作を通じて、広告制作の現場が今必要としている人材を育成していく。広告とは何か?ということを改めてしっかりと理解し、実際の仕事におけるデザイナー・アートディレクターとして制作プロセスを学ぶ。		○
DTP演習Ⅲ	制作演習を通じてInDesignの基礎操作を学びながら、マージンや文字組に配慮したレイアウト力を強化する。小冊子制作では企画力の向上も図り、現場に即した制作のワークフローを学びながら、InDesignによる入稿を行う。		○
DTP演習Ⅳ	1年次で習得した各種デジタルアプリケーションの応用的使い方、卒業制作等大型作品の入稿用データ制作方法、就職活動に用いる作品ファイルの制作等について学ぶ。オフセット方式を主とした印刷に関する知識を深めるとともに、検定試験受験に対応した学習を通じてスキルの定着を目指す。		○
WebデザインⅡ	・PC・スマートフォンの画面サイズを意識したバナーを作成する ・IllustratorおよびPhotoshopを使って、PC向け・スマートフォン向けのデザインキャンプを作成する ・DTPデザインとWebデザインの違いを知る		○

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

専門技術演習A	ブランディングデザイン	事例をもとに、ブランディングデザインの目的や基本を正しく認知すると共に、課題制作を通じて、それぞれ異なるブランディングの考え方や手順、発信方法について学ぶ。		
	アートディレクション	トーン&マナーの分析・考察・表現を経て、実践課題では任意の企業・商品等を設定して効果的な広告媒体やツールを考察・選定・制作するセールスプロモーション課題、応用課題ではグループワークを交えてイベントの企画立案・ビジュアル制作等、アートディレクターとして必要な考え方を段階的に学ぶ。		○ 1科目選択
	撮影テクニック	一眼レフカメラの基本操作・撮影方法(シャッタースピード・絞り・設定・操作等)の基礎を習得し、簡易的なライティング・レフ板・自然光の使い方などの撮影技法の応用を学び、広告制作へ使用する写真撮影の実践と写真表現への理解を深める。		
専門技術演習B	パッケージデザインⅡ	市場に出回っているパッケージにはどのような種類(構造・材料・印刷方式・表面加工等)があるのか学習し、パッケージデザインが消費者に対して果たしている役割について、情報伝達・商品保護・販売促進等の観点から考察する。演習課題ではマーケットリサーチ・企画立案・実制作・プレゼンテーションまで行う。		○ 1科目選択
	広告プランニング	コピーライティング・セールスプロモーション・キャンペーンプランニング等、広告プランニングの基本的な考え方と総合的なノウハウとテクニックを身に付け、成功へ導くためには誰にどのようなものを届けるのがベストなのか、リーダーシップが取れる人材を育成する。		
	シルクスクリーン	水性インクを用いて布にパターンデザインを展開する・油性インクを用いて紙に多色刷りを展開する等、シルクスクリーンの基本技術の習得および印刷特性を踏まえた効果的表現について考察する。また多色刷り中型作品は公募展への出品を想定。		
	進級制作	一年間の学習で身に付けた専攻の専門知識と技術を集大成した作品を制作する。	○	
	卒業制作	二年間の学習で身に付けた専攻の専門知識と技術を集大成した作品を制作する。		○
	キャリアプランニングⅠ	自らのキャリア形成について主体的に取り組めるようにするため、キャリアデザインの概念およびデザイン業界の職種とその仕事に対する理解を深める。また、ビジネス能力検定ジョブパス3級受験に向けた学習を通して、職業観の醸成および社会人基礎力の向上を図る。	○	
	キャリアプランニングⅡ	就職活動に際し自己をどのようにアピールしていくのが効果的か、具体的な方法を考察しながら、業界のプロとして仕事を「職業人」となるために求められる要素を自覚するとともに、卒業後の生活設計を具体的にイメージし、ライフデザインプランを立案する。		○
	職業実践演習	自らのキャリアプラン(進路設計)を具体的に推進していくために必要なリサーチ力・プレゼンテーション力等の向上を図ると共に、インターンシップ・企業訪問・面接等の具体的な就職活動に対応できる社会人基礎力を身に付け、希望する業種・職種への就職達成を目指す。		○
	英語	義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する。	○	
	デザイン概論	社会の中でグラフィックデザインがどのような役割を担っているのか、各種事例研究を通じて理解するとともに、アートとデザインの違い、広告制作をはじめとした何らかの情報伝達を行う際に、クリエイターとして留意すべき点等について学ぶ。	○	
	ビジュアル表現	各種画材(水性色鉛筆、パステル、ガッシュ、マーカー)の基礎的な知識と使い方を学び、その中からそれぞれの画材の持つ印象を理解し、イメージに合わせた画材選びを工夫する。デジタルとは異なる表現方法を研究し、様々な課題制作に応用できる自由な発想力を身に付ける。	○	
	デッサン	過去から今日までの絵画理論から得られた空間認識や稜線と面による構築の意識等の理論を総合的に理解しながら制作することで、構造化された理論と技術との連関が生む相乗効果を最大限に描き出しながら、基本的・本質的なデッサン力を習得する。	○	
	前期課題制作Ⅰ・Ⅱ	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	○	○
	後期課題制作Ⅰ・Ⅱ	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、後期のまとめおよび進級制作や卒業制作の準備と展開等を踏まえて課題制作を行う。	○	○
	総履修時間		1,200	1,200
取得目標資格		在学時:Illustratorクリエイター能力認定試験、Photoshopクリエイター能力認定試験、色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパスなど		

※1年間で1,200単位時間、2年間で2,400単位時間学習します。

※時勢や企業のニーズにより、内容が変更になることがあります。