

S	情報デザイン概論（共） スターター	科目コード： 71100
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	<p>受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること</p> <p>★★★★★★</p> <p>2018年度からの新規科目です。2017年度までのテキスト科目「71612 情報デザイン概論（共）」とは履修形態、授業内容が異なります。 どなたでも受講できますが新入生向けの導入科目となります。</p> <p>★★★★★★</p>	
開講日程・ 開講地・定員	<p>情報デザイン概論スターターK 開催日程：2019年5月18日（土）～ 2019年5月19日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：なし</p> <p>情報デザイン概論スターターT 開催日程：2019年5月25日（土）～ 2019年5月26日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：なし</p>	
担当者	上原英司*、河野綾*、※必要に応じて随時教員が加わります。	

科目概要と到達目標

情報デザインコースのカリキュラムや学び方への理解を深めるガイダンス授業です。コース専門教育科目などの解説や演習（ワークショップ）をおこない、今後の授業イメージをつかむきっかけとします。卒業までの進め方を具体的にイメージするとともに、充実した学生生活を送るためのスタートとして積極的な受講を推奨します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	

課題

●課題名

「情報デザインの領域へ」

●内容

初心者・経験者問わず、情報デザインの領域における学びの姿勢や前提を自覚し、制作者としての視点で日常を見つめる目と考察する力を獲得する第一歩として設計された科目です。事前課題の共有やコース専門演習テキスト科目などの解説を通して、これから始まる学習への理解を深めます。また当日準備されたいくつかのワークショップに挑戦します。ワークショップにはグループディスカッションなども取り入れるため、苦手意識のある方も少なくないとは思いますが、みなさん同じように戸惑われている同士として、疑問や不安を解消し気づきを得る機会であり、そして何より楽しい学びの時間となるよう積極的姿勢で参加しましょう。

授業計画

● 自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 レクチャー、ワークショップ、自己紹介

3～5講時 事前課題の共有、初日の振り返り

●2日目

1～2講時 レクチャー、課題の進め方

3～5講時 ワークショップ、共有、振り返り

受講にあたって

●持参物

必ず持参するもの

1. 事前課題
2. 筆記用具（鉛筆、消しゴム含む）
3. ノートまたはクロッキーブック（メモ、ラフスケッチ用）
4. デザイン用具
（カッターナイフ、アクリル直定規〈10～50cm程度〉、はさみ）

必要あれば持参

5. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。マウスまたはペンタブレット必須、ACアダプタ等の周辺機器含む）

6. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

7. Adobe IDとパスワード

【イラストレーションクラスの方のみ持参】(5/10追記)

1. 鉛筆(HB～6B程度)数本
2. 消しゴム
3. 練りゴム
4. 直定規30cm以上(これから購入する方は方眼定規推奨)
5. コンパス

●事前課題

以下の3つの事前課題に取り組み、スクーリング当日までに準備、持参してください。

(1) 履修計画表の作成

ダウンロード教材のフォーマット「id_JDgairon_02.pdf」を使用し1年間の学習計画を立てます。『学習ガイド』（特にp.14「1-5. 履修プランを立てる」）『コースガイド』、シラバスなどを参考に、情報デザインコース専門教育科目はもちろん、総合教育科目や資格関連科目（該当者のみ）も含めて計画し持参してください。

・手書きでもデジタル（パソコン）の処理でも構いません。デジタル処理の場合はプリントアウトし持参してください。

・フォーマット「id_JDgairon_02.pdf」を参考に独自で作成しても構いません。但し、フォーマットのイメージと大きく逸れないよう注意してください。

・正誤を確認するものではありません。計画することによって具体的イメージを持つための課題ですので、気軽に取り組んでください。

(2) 情報デザインコース専門教育科目のシラバスを読んでおいてください。特に1・2年次のテキスト科目は必ず読んでおきましょう。

(3) 情報デザインコース専門演習テキスト科目「デザイン基礎1(共)-視点の発見- 新釈『情報デザイン事典』」のシラバスを読み、課題で求められている20語のうち3語を選び、解説を考えてみてください。当日のスクーリングで記入します。

注意事項

・本科目では授業内でパソコンを使用する予定はありませんが、「あると便利」などの判断で持参することは構いません。但し、授業内で操作に関する説明などはありません。

・パソコンの初期設定や操作に不安のある方は「これからスクーリングを受講するために 一初心者のためのパソコンスタートアップ講座」にご参加ください（『コースガイド』p.28参照）。

・本科目は、新入生を対象としていますが、在学生の方も受講できますので「71100 情報デザイン概論（スターター）」を受講希望の方は、シラバスをご確認の上、春期（4～6月開講）スクーリング追加募集期間でお申し込みください。

S	情報デザインI-1(グ) タイポグラフィ 1	科目コード： 71101
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインI-1(グ)(タイポグラフィ1)K 開催日程：2019年6月29日(土)～2019年6月30日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：50 情報デザインI-1(グ)(タイポグラフィ1)T 開催日程：2019年6月22日(土)～2019年6月23日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：45	
担当者	佐藤淳、丸井栄二(京都)、杉下城司(東京)、河野綾*	

科目概要と到達目標

タイポグラフィを一言で表すと「活字を正しく美しく配置する技芸」といえます。「正しく」は知の領域であり、「美しく」は美の領域であり「配置する技芸」は実技・実践の領域です。このスクーリングでは、タイポグラフィの領域を実際の課題制作をとおしてタイポグラフィが魅力的で重厚・長大な学問であることを体験します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズ Vol. 1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』
参考文献・URL	『欧文書体 その背景と使い方』小林章 著 美術出版社

参考文献・URL

『欧文書体2 定番書体と演出法』小林章 著 美術出版社
『欧文組版 組版の基礎とマナー』高岡昌生 著 美術出版社
『欧文書体百花事典普及版』組版工学研究会編 朗文堂
『タイポグラフィの基礎 知っておきたい文字とデザインの新教養』小宮山博史 編集 誠文堂新光社

課題

「書体見本帳の表紙デザイン」
テキスト『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』の「第8章タイポグラフィとデザイン」pp.120～161で紹介されている9つの欧文書体のなかから1つの書体を選び、書体見本帳の表紙をデザインします。書体の成り立ちや作られた目的などをふまえ、その書体らしい美しい見本帳の表紙を作ります。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時 「タイポグラフィとは」講義と書体見本帳の表紙デザイン実習

●2日目

1～2講時 書体見本帳の表紙デザイン実習

3～5講時 発表、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. デザイン用具

(カッターナイフ、ホワイト修正ペン、三角定規セット〈大・小各1、大の大きさは30cm程度〉、アクリル直定規〈30～50cm程度〉、シャープペンシル〈HBまたはH〉)

3. トウイーター [デザイン用ピンセット]

(先曲り アレックスP-4P、ストレートピンセットでも可)

4. 『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』

(テキストpp.106～161までのコピーでも可)

●教材

このスクーリングで必要な実習材料の購入は通信販売を利用することができます。

『コースガイド』p.27「教材の購入について」を確認してください。

S	情報デザイン1-2 (グ) タイポグラフィ 2	科目コード： 71102
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインI-2(グ)(タイポグラフィ2)K 開催日程：2019年10月5日（土）～ 2019年10月6日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインI-2(グ)(タイポグラフィ2)T 開催日程：2019年8月10日（土）～ 2019年8月11日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：50	
担当者	松本朋子（京都）、小川順子（東京）、丸井栄二、河野綾*	

科目概要と到達目標

コンピュータによる電子活字組版の基礎を学びます。活字書体の種類のほか、字間、行間、組体裁など、印刷紙面における組版の構造を理解します。（名刺のデザイン制作はコンピュータでAdobe Illustratorを使って行います）

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズvol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』 授業時に資料を配付
参考文献・URL	なし

課題

「名刺デザイン」

演習では名刺のレイアウトを通して組版の基礎を学びます。課題「名刺のデザイン」では、構想、ラフスケッチ、制作、プレゼンテーションを通じ、55×91mmの紙面で制作意図をどう実現していくか、名刺における活字組版を実践します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時講義 組版の基礎、名刺課題の制作

●2日目

1～2講時 制作

3～5講時 制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. デザイン用具

(カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉、電卓)

3. クロッキーブックまたはスケッチブック (ラフスケッチ用)

4. Macintoshもしくは、Windowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生は Macintoshに限る。

(『コースガイド』p.25参照。授業で使用するフォントがインストールされていること、ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む)

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

(『コースガイド』p.24参照)

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

●教材

フォント(書体)の購入はairUより手続き可能です。

airUキャンパス>「アカデミコナビ」(学生・教職員向け学内販売サイト)

[製品内容]

製品名：MORISAWA PASSPORTアカデミック版(モリサワ認定校用・学生向け)

※airUキャンパス>情報デザインコースサイトに「MORISAWA PASSPORTのインストールについて【2017版】」を掲載しています。ご不明な点がある方はご確認ください。

注意事項

受講する前に授業で使用するフォント（書体）を必ず購入しあらかじめインストールしておいてください。未購入の場合は授業進行に支障がありますので単位修得はできません（聴講可）。早めの購入と準備を心がけてください。

この科目は「情報デザインI-1（グ）タイポグラフィ1」履修後を想定し内容を設定しています。可能な限り、事前に「情報デザインI-1（グ）タイポグラフィ1」を履修してください（スクーリング中、「情報デザインI-1（グ）タイポグラフィ1」の復習は行いません）。

S	情報デザインⅠ-3 (グ) ピクトグラム	科目コード： 71103
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインⅠ-3(グ)(ピクトグラム)K 開催日程：2019年8月31日（土）～ 2019年9月1日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインⅠ-3(グ)(ピクトグラム)T 開催日程：2019年9月21日（土）～ 2019年9月22日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：50	
担当者	河野綾*（京都）、小林チエ（東京）	

科目概要と到達目標

ビジュアルコミュニケーションデザインの基本となる表現のひとつにピクトグラムがあります。「ピクトグラム (pictogram)」とは、「picture (絵)」と「program (プログラム)」を組み合わせた言葉で、日本語では「絵文字」や「絵ことば」と訳されます。ピクトグラムの目的は「情報伝達」や「コミュニケーション」であり、何らかの情報を示すために表示される視覚記号（サイン）のひとつです。グラフィックワークの完成度もふまえ、どこまで情報やカタチを整理すれば速く正確に伝わるのかといったビジュアルコミュニケーションの可能性を探ります。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	特に授業では使用しませんが『情報デザインシリーズVol.3 グラフィックデザイン』
------	---

テキスト	ンの視点と発想』をよく読んでおいてください。
参考文献・URL	『ピクトグラム [絵文字] デザイン』太田幸夫 著 柏書房 『世界のサインとマーク』村越愛策 編 世界文化社

課題

本科目では自身が設定したテーマの中で展開されるピクトグラムを作成します。テーマの設定やピクトグラムの題材には独自の視点やユニークな発想を求めますが、最終的には多くの人々が認識できるビジュアル表現を目指します。事前課題のラフスケッチから4点に絞り、Adobe Illustratorを使用し完成させます。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 講義、課題説明、事前課題ディスカッション・発表

3～5講時 課題制作

●2日目

1～2講時 課題制作

3～5講時 課題制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。マウスまたはペンタブレット必須、ACアダプタ等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

S	情報デザインI-4 (グ) ウェブデザイン1	科目コード： 71104
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインI-4(グ)(ウェブデザイン1)K 開催日程：2019年9月7日（土）～ 2019年9月8日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインI-4(グ)(ウェブデザイン1)T 開催日程：2019年8月24日（土）～ 2019年8月25日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：40	
担当者	大谷俊郎（京都）、飯高克昌（東京）、上原英司*	

科目概要と到達目標

グラフィックデザイン・印刷の世界では視覚によって文書の構造を表現しますが、ワールド・ワイド・ウェブは、文書の構造を視覚に依存することなく示すことで、コンピュータによる処理の可能性を拡げ、情報を効率的に処理するための仕組みです。テキスト科目「情報デザイン演習I-2（グ）ウェブ1」で学んだように、視覚に依存せずに文書の構造（情報のかたち）を示すためのHTMLとHTML文書を（スクリーンブラウザやボイスブラウザなどの）さまざまなユーザーエージェントを使って閲覧する際のビジュアルインターフェイスを規定するスタイルシートを使用したウェブページのビジュアル表現方法を学びます。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
4. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配付
参考文献・URL	なし

課題

「ウェブページのビジュアル表現」

ワールド・ワイド・ウェブのビジュアルインターフェースデザインの基礎として、ウェブページをスクリーニングブラウザ（ビジュアルユーザーエージェント）で表示させるためのビジュアル表現を学びます。ウェブページは基本的に文章構造を示すHTMLファイルとその文章構造をどのように修飾（表示）するかを示すCSSファイルによって構成されています。この課題では事前課題で準備した素材を使用し、ウェブページデザインを実現させていく記述方法を習得します。

また、その制作過程でウェブで扱う画像形式、色の扱いなど、ウェブデザイン、サイト構築に関する技術と知識を学びます。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 講義・演習（HTML・CSS・ウェブでの色の扱いなどの基礎演習）

3～5講時 講義・演習（ウェブデザインのレイアウト方法、サイト構築に関する技術と知識の習得）、個別面談（事前課題チェック）

●2日目

1～2講時 課題制作

3～5講時 課題制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

S	情報デザインI-5 (イ) コンセプトドローイング1	科目コード： 71105
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	<p>情報デザインI-5(イ)(コンセプトドローイング1)K 開催日程：2019年9月7日（土）～ 2019年9月8日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：35</p> <p>情報デザインI-5(イ)(コンセプトドローイング1)T 開催日程：2019年9月28日（土）～ 2019年9月29日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：35</p>	
担当者	小栢健太（京都）、矢木奏（東京）、河野綾*	

科目概要と到達目標

【京都開講】

「モチーフと距離」

作者があるモチーフを絵に描くとき、必然的に生じているモチーフとの距離をテーマにすれば、どのようなドローイングが生まれてくるでしょう？

ここでは、普段は気に留めないモチーフとの距離を主題にし、モチーフを通して距離を描きます。逆転の発想です。自分とモチーフとの距離をよく見ることは、作者の状況を鋭く読むことや視覚の問題を機知に富む表現方法で発見することになります。自ら設定した環境（＝コンセプト）をドローイング化する挑戦を試みます。

【東京開講】

「ライブドローイング・ルール」

この授業では描かれたイラストレーションの見栄えに注目するのではなく、イラストレーションを作り出すときに自分の中で起こっていることに注目します。ものを見るとき、それを写しとるとき、あるいは何かを想像したり、それらを媒体に定着させるとき、自分の内と外では一体どのようなことが起こっているのでしょうか。自覚している癖、知らず知らずにやっている動作、描く課題の指示や状況によってその場その場で反応していることもあるでしょう。自分が描いている時に起きている現象をまるで他者を見るような目で観察し、自己の作品の性質を普段とは別の側面から理解してゆくことをめざします。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配付
参考文献・URL	授業時に適宜紹介

課題

【京都開講】

設定された配布モチーフを作者から3つの距離「1・10・100」cmに配置します。そしてそれぞれ3枚の小さなドローイングを自由な画材で制作します。画材は、アクリル、水彩、ペン、色鉛筆など自由に持参してください。校内で素材を調達し、それを画材にすることも可能です。イメージに対して適切な画材を選ぶことはコンセプトを形にする大切な内容です。現場で働く直観もあるでしょう。最後に完成作品の小さな3枚の絵を、蛇腹状の台紙へと編集し、それぞれが発信している形式や内容を検証します。体を動かして状況を作り、絵を描くことを大切にしています。

【東京開講】

「ライブドローイング・ルール」

事前課題で観察してきたルールの記述を元にさまざまにドローイングの展開を試みます。着地点が決まっている講義ではなく、目的到達の為に講師もその場で課題を修正したり一緒に考えたりするワークショップ形式です。その場で起こることも含めて観察とフィードバックを繰り返すことが講義の軸となります。

これまでの講義では

- ・事前課題を元にしたドローイングセッション
- ・2人組でのドローイングセッション
- ・グループでのドローイングセッション
- ・ライブドローイング発表

などを実施しました。

授業計画

【京都開講】

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時

作品鑑賞1「映像作品《Powers ofTen》1977年チャールズ&レイ・イームズ」

作品鑑賞2「遠近法・逆遠近法の絵」「絵の中の絵」「描かれた道具の目」

作品鑑賞3「楽しめる絵」、構想から制作へ
3～5講時 課題制作

●2日目

1～2講時 課題制作

3～5講時 合評

【東京開講】

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 ドローイングセッション

3～5講時 作品鑑賞、ドローイングセッション

●2日目

1～2講時 ドローイングセッション、ライブドローイング準備

3～5講時 ライブドローイング制作、ディスカッション、総評

受講にあたって

●持参物

【京都開講】

1. 事前課題
2. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉、接着剤〈紙の接着に適するもの〉）
3. 画材（鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、水彩絵の具、アクリル絵の具、マーカーなど各自の制作に必要なもの）
4. スケッチブックA4サイズ程度
5. 用紙（21×15cmあるいはB5サイズ程度を3枚。画用紙、ケント紙を推奨）

【東京開講】

1. 事前課題
2. 画材（鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、水彩絵の具、アクリル絵の具、マーカーなど各自の制作に必要なもの）
3. クロッキーブック（A4サイズ程度）
4. 汚れてもかまわない服装、靴（画材などで汚れる場合があります）
5. A4クリアファイル

※東京開講

1日目、2日目ともに動きやすく汚れてもよい服装の準備をお願いします。靴を脱いで大きな紙の上で作業するときは靴下も汚れますので靴下を脱ぐか、汚れてもいい靴下を持参してください。

S	情報デザイン I-6 (イ) 描くことの基礎	科目コード： 71106
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインI-6(イ)(描くことの基礎)K 開催日程：2019年7月13日（土）～ 2019年7月14日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：35 情報デザインI-6(イ)(描くことの基礎)T 開催日程：2019年7月6日（土）～ 2019年7月7日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：35	
担当者	藤本ひづる（京都）、中村菜都子（東京）、河野綾*	

科目概要と到達目標

【京都開講】

「色作りと配色を中心としたイラストレーションの基本」

イラストレーションにおいて、色はどのような媒体であれ、そのイメージを決定づける大切な要素です。デジタルの作業では、簡単にカラーパレットからチョイスするだけですが、大切なのは実際に色彩感覚を身につけて、目的にかなった効果的な配色をラフの段階からイメージすることができるようになることでしょう。プロフェッショナルなイラストレーターは特徴ある線と、独自のカラーパレットを持っています。そして、その色表現が重要な割合をしめ、素材感などがそれに加わって複雑なテクニクで完成されていきます。色は感覚的なものですから、実際に触って覚えることが大切です。

【東京開講】

「色の基本を学ぶ・色彩感覚を養う・画材に慣れる」

情報デザインを学ぶ上で何を専攻（イラストレーション、広告、タイポグラフィ、インフォメーション）するにせよ、色の基礎知識と色彩感覚を養う事は大変重要な要素のひとつです。この授業では、パウハウスで教鞭をとられていたスイスの芸術家ヨハネス・イッテン氏の色彩論をもとに色彩、色相対比、色のもつ意味を学びます。そして、講義で学んだ色の知識を活かし実技に入ります。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
4. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備を

してください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配付
参考文献・URL	授業時に適宜紹介

課題

【京都開講】

1. オリジナルカラーパレット作り

色作りは画材の特徴によって色の重ね方も変わりますが、ここでは塗り重ねの簡単なガッシュに限定し、色の三原色マゼンダ・シアン・イエローを混色し12色に展開、さらに無彩色による混色から24色のオリジナルのカラーパレットをつくります。

2. トーンの違うカラーバリエーションのイラストづくり

ここでは、できあがったパレットの色を使いラフスケッチ（事前に用意したもの）に色指定をし、トレースダウンし3点のカラーバリエーションのイラストレーションに仕上げてもらいます。モノクロ、パステル、フルカラーをそれぞれの色指定にそって描きながら、トーンバランスや補色効果、配色の関係を学んでいきます。短時間で微妙なアクセントをつけるのに、色鉛筆他の画材も使います。1つのイラストラフに色の情報や線の効かせ方で、全くオリジナルなイラストが仕上がっていく過程を覚えてください。

※事前課題でアレンジした線画ラフを使用します（オリジナルのイラストラフはかきません）。課題のモチーフイラストをトレースし、各自の線に転換した線面に色彩感覚と情報で、モノトーン、パステル、マルチカラーのイラストに彩色仕上げしていただきます。

【東京開講】

明度段階、12色相環、カラーパレットを制作することにより色彩と画材に慣れていただき、その後、あらかじめ用意されたイラストレーションをトレースダウンし、モノクロ、パステル、フルカラーの異なるカラーバリエーションを用いてアクリルガッシュで彩色します。実際に画材にふれることによりデジタルでは得られない色彩感覚を養い、絵具の特性を知ること、画材や道具の使用に慣れることにより今後の視覚表現に役立てます。

授業計画

【京都開講】

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時

色の三原色と無彩色のトーン説明

混色実習（ハガキサイズに実際に色をつくり、12～36色のオリジナルカラーパレット制作）

B5サイズの線画イラストラフを配布、各自でトレース3点のバリエーションのための色指定（オリジナルカラーパレットをカットしてはりつける。モノクロ、パステル、フルカラー）

●2日目

1～5講時

B3イラストボードにB5サイズ枠をとり、色指定をもとに、3種類のカラーバリエーションのイラストを描きわける。

合評

【東京開講】

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時

〔講義〕

色の基本について学ぶ

- 1) 無彩色と有彩色-色彩/明度/彩度
- 2) 光と色の三原色-RGBとCMYK
- 3) 7つの色相対比と色の持つ意味

〔制作〕

色彩と画材に慣れる

- 1) 明度段階の制作
- 2) 12色相環の制作

●2日目

1～5講時

〔制作〕

トーンの違うカラーバリエーション

指定されたイラストレーションをトレースダウンし、モノクロ、フルカラーの異なるカラーバリエーションを色相対比や色のもつ意味を考慮し彩色する（イラストの媒体はギフトカードと想定していません）。

合評

受講にあたって

●持参物

【京都開講】

1. 事前課題
2. 筆記用具
3. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉、はさみ、コンパス、のり、マスキングテープ〈12mm程度〉）
4. 画材（アクリルガッシュ〈12色基本色+ミキシングマゼンタ、マゼンタ、ターコイズブルー〉、ボスカ〈細字、白と黒〉、色鉛筆〈あれば持参〉、カラーボールペン〈白/黒ほかあれば持参〉、筆〈平面・面相筆等〉、パレット〈区分けのあるもの〉、絵皿、筆洗、その他必要なものがあれば任意で持参。
※アクリルガッシュはターナーを推奨）
5. サランラップ（絵の具の乾燥予防に使用。必要であれば持参。大きさ任意）
6. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）

【京都開講】

アクリルガッシュ ホワイト は 100mlを推奨します。

【東京開講】

1. 事前課題

2. 筆記用具
3. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉、はさみ、マスキングテープ〈12mm程度〉）
4. 画材（アクリルガッシュ〈12色基本色〉、ポスカ〈細字、白と黒〉、色鉛筆〈あれば持参〉、カラーボールペン〈白／黒ほかあれば持参〉、筆〈平面・面相筆等〉、パレット、絵皿、筆洗、その他必要なものがあれば任意で持参。※アクリルガッシュはターナーを推奨）
5. サランラップ（絵の具の乾燥予防に使用。必要であれば持参。大きさ任意）

【東京開講】

以下は、推奨になりますのでお持ちの場合はご持参ください。

- ・ 金尺（紙を切る作業時に使用）
- ・ 絵皿は陶器製またはプラスチック製の区分けのないもの
- ・ 筆洗は大きめのもの

●教材

このスクーリングで必要な教材の購入は通信販売を利用することができます。『コースガイド』p.27「教材の購入について」を確認してください。

●諸経費

授業内で配付する教材については、後日、大学指定の口座より引き落としになります。

（材料費：2,000～2,500円／ハーモニックカラーチャート他）

S	情報デザインI-7 (イ) イメージ表現基礎	科目コード： 71107
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインI-7(イ)(イメージ表現基礎)K 開催日程：2019年8月17日（土）～ 2019年8月18日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：35 情報デザインI-7(イ)(イメージ表現基礎)T 開催日程：2019年8月10日（土）～ 2019年8月11日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：35	
担当者	山下光恵（京都）、中川久子（東京）、根之木正明、河野綾*	

科目概要と到達目標

発想・構想をテーマとし、平面表現を通して、自己の視野とイメージを広げていくことを目的とします。言葉や物、場所などを対象に、アイデアの発見から展開、そしてそれらをいかに表現していくかを探っていきます。事前課題によって発想や観察、表現の準備運動をし、スクーリング当日はアイデアをまとめ、プレゼンテーションをおこないます。受講生同士でも意見を交わすことによって、さまざまな視点と考え方を吸収して欲しいと思います。

最終的には平面作品を制作しますが、結果である制作物だけでなく制作過程において、構想するプロセスも重視します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	特に授業では使用しませんが『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』をよく読んでおいてください。
参考文献・URL	なし

課題

「イメージ表現」

任意の英単語（言葉）を一語選ぶ。

その言葉の持つイメージを他の人々にもわかるように表現する。

その際に、選んだ言葉が誰にでもわかる状態で画面内に入っていること。

●スクーリング課題の制作条件

- ・ サイズ：A3
- ・ 画面：タテヨコ自由
- ・ 表現方法：平面表現。印刷物や写真を貼る等の行為は不可。
- ・ 表現材料：アクリル絵の具を主として使用。他の材料との併用も可能。

●スクーリング課題のポイント

1. 任意の英単語

英単語（言葉）の選択は自由ですが、イメージが限定されがちな固有名詞などは避けた方がよいでしょう。一度選択しても変更可能です。その言葉に関連した単語のイメージまで発想を広げると考えやすいでしょう。なおイメージを広げる（展開する）作業において、言葉の意味を単に視覚的に言い換えているだけや、そのイメージをただ補うだけの状態（イラストカット・挿絵）で表現を終わらせないように注意してください。

2. 数多くのアイデアを出し、その中からさらに発想を展開させていく

選んだ言葉に対して数多くのアイデアスケッチを描きます。あらゆる視点から考え、あらゆる可能性を探ります。そのためにはできるだけ多くの選択肢について検討することが重要です。またそうすることで自己の視野とイメージを広げることにもなります。早くからひとつのアイデアに飛びつかず、出されたアイデアスケッチからまたさらに展開できるアイデアはどれかと思いを重ね、徐々に段階的に作業を進めていくことで、より主張できるイメージへと展開させていきましょう。

3. 言葉の持つイメージを他の人々にもわかるように表現する

表現することと、伝えることをおこないます。独自性をもちながらも、他者とコミュニケーションできなければなりません。自分が伝えたいイメージを、ビジュアルによって表現し伝える工夫をしてください。

4. テキスト科目「情報デザイン演習 I-3（イ）イラストレーション1」を履修済みまたは制作進行中ならば、描くことや描画材料にも多少慣れ始めた時期ですので、このスクーリング科目にも取り組みやすいでしょう。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時 アイデアスケッチ、原案決定、制作

●2日目

1～5講時 制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. 筆記用具
3. 画材（アクリル絵の具材料一式、その他色鉛筆など各自の制作に必要なもの〈事前課題の内容参照〉）
4. クロッキーブック（A4サイズ程度）
5. スケッチブック（A4サイズ程度）
6. サランラップ（絵の具の乾燥予防に使用。必要であれば持参。大きさ任意）
7. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）

●教材

このスクーリングで必要な教材の購入は通信販売を利用することができます。

『コースガイド』p.27「教材の購入について」を確認してください。

S	情報デザイン I-8 (イ) アニメーション1	科目コード： 71108
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインI-8(イ)(アニメーション1)K 開催日程：2019年10月5日（土）～ 2019年10月6日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインI-8(イ)(アニメーション1)T 開催日程：2019年9月21日（土）～ 2019年9月22日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：35	
担当者	山元るりこ（京都）、与澤桂子（東京）、上原英司*	

科目概要と到達目標

アニメーションとは、動かない絵や物に動きを与え生命を生み出す技術です。課題の制作を通して、コマ撮りの方法や道具類の扱い方など手描きアニメーションを制作するうえで必要となる基本概念と基礎技術を学び、その不思議さと魅力を存分に味わってください。アニメーションの原理の理解と、型にとられない柔軟な発想を獲得しましょう。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	『アニメーションの本』 合同出版 『映像体験ミュージアム イマジネーションの未来へ』 工作舎

課題

「フェナキスチスコープ（おどろき盤）」

19世紀に登場したアニメーション装置であるフェナキスチスコープ（Phenakistiscope）の原理を学んだ後、フェナキスチスコープの制作に取り組みます。当時のフェナキスチスコープを再現した型紙にオリジナルのアニメーションを描き、鏡に映して動きを確認します。フェナキスチスコープでつくるアニメーションは、動きが連続して繰り返すループアニメーションにすることがポイントです。

「ドローイングアニメーション（手描きアニメーション）」

プロのアニメーション制作の現場で使われている道具（動画用紙、トレース台、アニメーションタップ）をつかって、手描きのショートアニメーションを制作します。テーマは授業の中で出されます。画材は動画用紙との相性があるので、持参物を参考にして用意してください。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時 アニメーションの原理の説明、フェナキスチスコープの制作

●2日目

1～5講時 ドローイングアニメーションで使用する道具の説明、ドローイングアニメーションの制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. 筆記用具（濃いめの鉛筆と練り消しゴムがあるとよい）
3. 画材（クレパス、水彩絵の具、水性顔料マーカーなど各自の制作に必要なもの。ただし油性は不可）
4. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）
5. USBメモリー（コマ撮りしたデータを持ち帰りたい場合は持参。データは連番の静止画像であり、ムービーとして見るためには別途ムービー用のアプリケーションが必要〈各自で用意〉）※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

●教材

このスクーリングで必要な教材の購入は通信販売を利用することができます。

『コースガイド』p.27「教材の購入について」をご確認ください。

●諸経費

授業内で配布する教材については後日、大学指定の口座より引き落としになります。

（材料費：500円／フェナキスチスコープ1枚＋動画用紙100枚）

S	情報デザインII-1 (共) CG基礎1-Illustrator	科目コード： 71109
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること ※「情報デザインII-1、2、5」(3科目)より2科目選択必修(2016年度以前の入学生は「情報デザインII-1～6」(6科目)より2科目選択必修。「情報デザインII-3」は2010年度まで、「情報デザインII-4、6」は2016年度まで開講。) ※コンピュータおよびAdobe Illustrator未経験者・初心者は必ず受講してください。	
開講日程・開講地・定員	情報デザインII-1(共)(CG基礎1-Illustrator)K1 開催日程：2019年6月15日(土)～2019年6月16日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：50 情報デザインII-1(共)(CG基礎1-Illustrator)K2 開催日程：2019年6月22日(土)～2019年6月23日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：50 情報デザインII-1(共)(CG基礎1-Illustrator)T1 開催日程：2019年6月8日(土)～2019年6月9日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：40 情報デザインII-1(共)(CG基礎1-Illustrator)T2 開催日程：2019年6月15日(土)～2019年6月16日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：50	
担当者	吉羽一之(京都)、飯高克昌、西巻泰平(東京)、上原英司*	

科目概要と到達目標

この授業はコンピュータの未経験者および初心者を対象に設定しています。コンピュータを使用するテキスト科目、スクーリング科目を進める上で必要なコンピュータ(主にMacintosh)、Adobe Illustratorの基本操作を習得し、簡単なグラフィック(ポストカード)を制作します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配付
参考文献・URL	なし

課題

「アプリケーション基礎講習」

まずはコンピュータに慣れるため、データの扱い方（文字入力、ファイル作成・保存、整理、コピー、削除など）の練習からはじめ、Adobe Illustratorで図形作成（矩形、円、任意の形状など）や文字入力・調整を演習します。次に写真画像のサイズ調整について演習し、授業内全ての演習内容をふまえ、練習課題としてポストカードサイズの暑中見舞いを作成します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 コンピュータ基礎（デジタルデータの扱い方、MacOSの基本操作）

3～5講時 Illustrator基礎1（ベクトルデータによる図形描画、文字入力）

●2日目

1～2講時 Illustrator基礎1（ベクトルデータによる図形描画、文字入力）

3～5講時 Illustrator基礎2（作品制作）

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. Macintoshもしくは、Windowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入学生は Macintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。マウスまたはペンタブレット必須。ACアダプタ等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

注意事項

・本科目は3科目のうち2科目の選択が必要です。間違いのないようスクーリング申込みを行ってください。

【以下3科目より2科目までしか受講できません】

「情報デザインII-1(共)(CG基礎1-Illustrator)」

「情報デザインII-2(共)(CG基礎2-Photoshop)」

「情報デザインII-5(共)(造形構想トレーニング)」 （京都のみ開講）

・受講する前に授業で使用するアプリケーションソフト（Adobe Illustrator、Photoshop）を必ず購入し、あらかじめインストールしておいてください。

未購入の場合は授業進行に支障がありますので単位修得はできません（聴講は可）。早めの購入と準備を心がけてください。

・本科目は各地で2日程ずつ開講されます。京都＝「K1」「K2」、東京＝「T1」「T2」のうちいずれか1日程のみ申し込み受講してください。

・学内LANの利用にあたって

本コースでは個人所有のノート型パソコンを学内LAN（キャンパス内のコンピュータネットワーク）に接続するスクリーニングが多くあります。初回スクリーニング受講時等の機会に、各自設定してください。学内LANの接続方法は『学習ガイド2019』pp.91～92「2.学内LAN利用」をよく読んで確認してください。特に、「学内LAN利用アカウント」持参を忘れないでください。また、p.92「2-2.個人所有のパソコンを学内LANに接続する方法」で案内している「学内LAN個人パソコン接続利用ガイド」をダウンロードし確認しておいてください。

S	情報デザインII-2 (共) CG基礎2-Photoshop	科目コード： 71110
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること ※「情報デザインII-1、2、5」(3科目)より2科目選択必修(2016年度以前の入学生は「情報デザインII-1～6」(6科目)より2科目選択必修。「情報デザインII-3」は2010年度まで、「情報デザインII-4、6」は2016年度まで開講。) ※ Adobe Photoshop未経験者および初心者は必ず受講してください。	
開講日程・開講地・定員	情報デザインII-2(共)(CG基礎2-Photoshop)K1 開催日程：2019年7月20日(土)～2019年7月21日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：50 情報デザインII-2(共)(CG基礎2-Photoshop)K2 開催日程：2019年7月27日(土)～2019年7月28日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：50 情報デザインII-2(共)(CG基礎2-Photoshop)T1 開催日程：2019年7月13日(土)～2019年7月14日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：50 情報デザインII-2(共)(CG基礎2-Photoshop)T2 開催日程：2019年7月20日(土)～2019年7月21日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：40	
担当者	岩崎正嗣(京都)、文田牧人(東京)、上原英司*	

科目概要と到達目標

デジタルカメラで撮影した画像をもとに、入力・処理・出力のプロセスで静止画の作品制作をおこなう、コンピュータ表現のための導入授業です。Macintoshの基本的な操作やアプリケーションソフトウェアAdobe Photoshopに慣れるとともに、デジタルイメージへの発想・構想へとアプローチします。また、授業の目標は、スクーリング履修後、各自が基本的なデジタル機器を運用し、自身の構想を作品化できるようになっていること、また今後のより高次なデジタル系造形講座への橋渡しとなることです。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

課題

「デジタル画像基礎演習」

デジタル画像処理に慣れるため、デジタル画像データの扱い方（画像形式、カラーモード、画像解像度、画像加工など）の説明からはじめ、Adobe Photoshopを使った基本的な画像処理技術を習得します。最後にそれらを応用して、自身のイメージを作品化します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 Photoshopの基本操作説明

3～5講時 Photoshopの基本操作説明、課題制作

●2日目

1～2講時 課題制作

3～5講時 課題制作、合評

受講にあたって

●持参物

【京都開講】

1. 事前課題

2. 筆記用具（鉛筆〈HB2～3本〉）

3. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入学生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。マウスまたはペンタブレット必須。ACアダプタ等の周辺機器含む）

4. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

5. Adobe IDとパスワード

6. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

7. デジタルカメラもしくはスマートフォン（各自のノート型パソコンに接続可能なケーブル等も持参）
8. クリアブック（A4、10ポケット以上）、鏡（5～10cm程度）

【東京開講】

1. 事前課題
2. 筆記用具（鉛筆〈HB2～3本〉またはシャープペンシル
3. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン
※グラフィックデザインクラスの新入学生はMacintoshに限る。
（『コースガイド』p.25参照。マウスまたはペンタブレット必須。ACアダプタ等の周辺機器含む）
4. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント
（『コースガイド』p.24参照）
5. Adobe IDとパスワード
6. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参
7. デジタルカメラもしくはスマートフォン（各自のノート型パソコンに接続可能なケーブル等も持参）

注意事項

・本科目は3科目のうち2科目の選択が必要です。間違いのないようスクーリング申込みをおこなってください。

【以下3科目より2科目までしか受講できません】

「情報デザインII-1(共)(CG基礎1-Illustrator)」

「情報デザインII-2(共)(CG基礎2-Photoshop)」

「情報デザインII-5(共)(造形構想トレーニング)」 （京都のみ開講）

・受講する前に授業で使用するアプリケーションソフト（Adobe Illustrator、Photoshop）を必ず購入し、あらかじめインストールしておいてください。

未購入の場合は授業進行に支障がありますので単位修得はできません（聴講は可）。早めの購入と準備を心がけてください。

・本科目は各地で2日程ずつ開講されます。京都＝「K1」「K2」、東京＝「T1」「T2」のうちいずれか1日程のみ申し込み受講してください。

・学内LANの利用にあたって

本コースでは個人所有のノート型パソコンを学内LAN（キャンパス内のコンピュータネットワーク）に接続するスクーリングが多くあります。初回スクーリング受講時等の機会に、各自設定してください。学内LANの接続方法は『学習ガイド2019』pp.91～92「2. 学内LAN利用」をよく読んで確認してください。特に、「学内LAN利用アカウント」持参を忘れないでください。また、p.92「2-2. 個人所有のパソコンを学内LANに接続する方法」で案内している「学内LAN個人パソコン接続利用ガイド」をダウンロードし確認しておいてください。

S	情報デザインII-5 (共) 造形構想トレーニング	科目コード： 71113
配当年次	1年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること ※「情報デザインII-1、2、5」(3科目)より2科目選択必修(2016年度以前の入学生は「情報デザインII-1～6」(6科目)より2科目選択必修。「情報デザインII-3」は2010年度まで、「情報デザインII-4、6」は2016年度まで開講。) ※本科目は京都のみの開講となります。	
開講日程・開講地・定員	情報デザインII-5(共)(造形構想トレーニング)K 開催日程：2019年11月9日(土)～2019年11月10日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：50	
担当者	仙石彬人(京都)、河野綾*	

科目概要と到達目標

作品制作のアイデアを生み出したりイメージを広げるためには、観察と発見を繰り返し、時には記憶や経験と照らし合わせながら対象のもつ可能性や魅力を捉え直すことが重要です。そこで得られた発想は、多くの構想や試作のプロセスを経てこそ、制作者の意図が十分に伝わる表現へとつながっていきます。この授業では、自分の中にある「考え」や「イメージ」を理解し具現化することを学びます。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	授業中に適宜紹介

課題

「○○○○で生きる□□□□—密やかに生きる『イキモノたち』」

随分前、「ケサランパサラン」という名の「イキモノ」の話を知ったことがあります。確か化粧用のオシロイの中に潜み、オシロイを食べ生きるフワフワとした「イキモノ」。「嘘っぽい」と思いつつ、奇妙なりアリティ。自分の中に「ケサランパサラン」のイメージができてくるとともに、たくさんの疑問が生じました。排出物はどんなものか。どうやって種を残すのか。水分は…。自分自身に答える「純化された真白な糞をし、胞子で増え、オシロイの水分を吸収する…」。疑問は解消し、柔らかい綿毛のような彼が（彼か彼女か不明だが）私の中に定着しました。例えば、テレビのブラウン管の中、小さな引き出しの奥、本棚の古い辞書の中、庭の使わなくなった植木鉢の下、よく散歩する公園でみる不思議な穴の中、小学校の桜の木の下…、更に、貴方の臍の穴の中、右足親指の爪の間、蛍光灯の光の中…、どんな処にも其の場に適した「イキモノ」は生息しています。潜んでいるであろう「イキモノ」をみつけ、構想すること、それがこの授業の目的です。

事前課題で考えた「イキモノ」（3種）の中より1種を選び、その1種を発展・展開させ「イキモノ」のイメージを、更に深く表出させてください。平面作品、立体作品、映像作品、インスタレーションなど、表現方法は自由。それぞれのイメージに応じた方法を考察、各自の表現の可能性を探ります。この課題では、考えるプロセスを大切にしています。事前課題の作成の際にも、ただラフスケッチを完成させることに注力するのではなく、一つのアイデアに対してさまざまな材料を使ったバリエーションを考えておくなど、実際にイキモノを具現化させることを想定しながら時間をかけて取り組んでみてください。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時 授業内容（課題）説明、構想、制作

●2日目

1～5講時 制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. 筆記用具
3. 画材（鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、水彩絵の具、アクリル絵の具、マーカーなど各自の制作に必要なもの）
4. 表現材料など各自の制作に必要なもの（接着剤、テープなどの材料／紙、布、糸、使用済みパッケージなど素材となりそうなもの）
5. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）
6. クロッキーブック（A4サイズ程度）
7. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント
（『コースガイド』p.24参照）
8. デジタルカメラ ※スマートフォンのカメラでも可（写真記録用）

※受講生各自の制作するものによっては、上記持参物全てを使用しない場合があります（特に持参物3・4）。また追加で使用するものが生じる場合もあります。使い慣れた画材や、事前課題で考えた「イキモノ」を表現するのに使えそうな材料、各自必要な道具などの予測を立てながら準備をしてください。

●教材

このスクーリングで必要な教材の購入は通信販売を利用することができます。

『コースガイド』p.27「教材の購入について」をご確認ください。

注意事項

本科目は3科目のうち2科目の選択が必要です。間違いのないようスクーリング申込みをおこなってください。

【以下3科目より2科目までしか受講できません】

「情報デザインII-1(共)(CG基礎1-Illustrator)」

「情報デザインII-2(共)(CG基礎2-Photoshop)」

「情報デザインII-5(共)(造形構想トレーニング)」 （京都のみ開講）

S	情報デザインIII-1 (グ) 文字組みとレイアウト	科目コード： 71115
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインIII-1(グ)(文字組みとレイアウト)K 開催日程：2019年11月2日（土）～ 2019年11月3日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインIII-1(グ)(文字組みとレイアウト)T 開催日程：2020年2月1日（土）～ 2020年2月2日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：40	
担当者	吉羽一之（京都）、小川順子（東京）、丸井栄二、河野綾*	

科目概要と到達目標

「情報デザインI-2 (グ) タイポグラフィ 2」で学んだことを基本にしたステップアップ・カリキュラムであり、コンピュータによる文字組みとレイアウトを学びます（アプリケーションソフトはAdobe Illustratorを使用）。文字組版の基本を踏まえた上で、印刷紙面における長文組版の構造を理解しページ単位での構成方法を習得します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』 授業時に資料を配付
------	--

課題

「ページ組版」

タイポグラフィに関する6つのテーマ（人物）のうち、2テーマを選択する。選択したテキストそれぞれの内容に応じた書体を指定の書体の中から選び、図版と共にA4見開き内でデザインする。数種あるテキストの内容の階層を明確にし、さらに図版との関係性を考慮しながら紙面を構成する。

テーマとなる人物

- ・竹久夢二 たけひさ ゆめじ
- ・萩原朔太郎 はぎわら さくたろう
- ・恩地孝四郎 おんち こうしろう
- ・堀辰雄 ほり たつお
- ・立原道造 ちはら みちぞう
- ・鏑木清方 かぶらき きよかた

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時 ページ組版課題制作、テキストの流し込み

●2日目

1～5講時 制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. デザイン用具（カッターナイフ〈東京のみ〉、アクリル直定規〈30～50cm程度、東京のみ〉、電卓）
3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）
4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン
※グラフィックデザインクラスの新入学生はMacintoshに限る。
（『コースガイド』p.25参照。授業で使用するフォントがインストールされていること。airUの事前課題をダウンロードしていること。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）
5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント
（『コースガイド』p.24参照）
6. Adobe IDとパスワード
7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

●教材

フォント（書体）の購入はairUより手続き可能です。
airUキャンパス>「アカデミコナビ」（学生・教職員向け学内販売サイト）

〔製品内容〕

製品名：MORISAWA PASSPORTアカデミック版（モリサワ認定校用・学生向け）

※airUキャンパス>情報デザインコースHPに「MORISAWA PASSPORTのインストールについて【2017版】」を掲載しています。ご不明な点がある方はご確認ください。

注意事項

受講する前に授業で使用するフォント（書体）を必ず購入しあらかじめインストールしておいてください。未購入の場合は授業進行に支障がありますので単位取得はできません（聴講可）。早めの購入と準備を心がけてください。

この科目は「情報デザインI-1（グ）タイポグラフィ 1」「情報デザインI-2（グ）タイポグラフィ 2」履修後を想定し内容を設定しています。可能な限り、上記2科目を事前に履修してください（スクリーニング中、上記2科目の復習は行いません）。

S	情報デザインIII-2 (グ) 広告企画とコピー	科目コード： 71116
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインIII-2(グ)(広告企画とコピー)K 開催日程：2019年12月21日（土）～ 2019年12月22日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインIII-2(グ)(広告企画とコピー)T 開催日程：2019年9月28日（土）～ 2019年9月29日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：35	
担当者	諏訪弘幸（京都）、小林チエ（東京）、上原英司*	

科目概要と到達目標

デザインの仕事では、グラフィックデザイナーやフォトグラファー、コピーライターがチームを組みながら制作をおこないます。その中心的役割を担うのがアートディレクターです。アートディレクションとは、デザインコンセプトに対する統一見解を出し、ビジュアル（写真やイラストレーション）の持つイメージ、コピー（文章）の持つイメージの共有化を図る作業ともいえます。そのためには、制作開始時点で完成イメージが想定できなければならず、直感的なひらめきや、柔軟な発想力、多彩な表現力が必要となります。アートディレクションに必要な瞬間的な着想力や発想力を養うとともに、自身の発想や表現の可能性を探ります。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	特に授業では使用しませんが『情報デザインシリーズVol.5 情報社会とコミュニケーション』第1章（pp.6～89）をよく読んでおいてください。
------	---

課題

「新聞広告（公共広告）」

事前課題で設定されたテーマに関する公共広告（社会への提言広告）の企画・制作をおこないます。広告メディアは新聞（全15段：新聞一面広告）とします。事前課題で考えてきたアイデアにもとづいて企画からコピーライティング、デザインワークに取り組みます。作品は実寸ではなく縮小サイズで制作します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 課題説明、課題制作（企画チェック）

3～5講時 課題制作

●2日目

1～2講時 課題制作

3～5講時 課題制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

S	情報デザインIII-3 (グ) モーショングラフィックス	科目コード： 71117
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインIII-3(グ) (モーショングラフィックス)K 開催日程：2019年11月23日 (土) ～ 2019年11月24日 (日) 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインIII-3(グ)(モーショングラフィックス)T 開催日程：2019年11月9日 (土) ～ 2019年11月10日 (日) 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：40	
担当者	尾崎祐介 (京都)、牛腸達夫 (東京)、上原英司*	

科目概要と到達目標

この授業ではAdobe After Effectsを用い、グラフィックやイラストといった静止画からアニメーションを制作する方法の習得を目指します。Adobe After Effectsは映像業界だけでなく、ゲーム業界やエンターテインメント業界でも使用されているソフトウェアです。地図やグラフ、イラストレーションのように「2次元の広がり」を伴う表現は本来コンピュータが苦手とするところですが、ディスプレイモニター上の限られた平面に時間と動きを持ち込むことで、グラフィックデザインとは異なるアプローチを見つけることができるか、をテーマに課題に取り組みます。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配付
------	-----------

課題

○課題内容

「モーショングラフィックス」

Adobe After Effectsを使用してモーショングラフィックス（アニメーション）制作の基礎を学びます。まず、Adobe After Effectsのインターフェース、キーフレームアニメーションを演習を通して習得します。最後に統計データ（事前課題の内容）をモーショングラフィックスで表現する課題作品を制作します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 Adobe After Effectsの基本的な操作

3～5講時 簡単なアニメーションの制作

●2日目

1～2講時 課題説明、課題制作

3～5講時 課題制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。Adobe Animate（旧：Flash）がインストールされていること。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

注意事項

受講する前に授業で使用するアプリケーションソフト（Adobe After Effects）を必ず購入し、あらかじめインストールしておいてください。インストールされていない場合は授業進行に支障がありますので単位修得はできません（聴講は可）。早めの購入と準備を心がけてください。

S	情報デザインIII-4 (G) ウェブデザイン2	科目コード： 71118
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインIII-4(G)(ウェブデザイン2)K 開催日程：2020年1月18日（土）～ 2020年1月19日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインIII-4(G)(ウェブデザイン2)T 開催日程：2020年1月11日（土）～ 2020年1月12日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：40	
担当者	田保亨（京都）、菊池大介（東京）、上原英司*	

科目概要と到達目標

「ウェブデザインの役割」とは、大量の情報を整理し、閲覧者の興味を引くような仕組みを考え、情報を整流化し節度と品位を与えることです。この科目では、これまでに学んだウェブデザインのまとめとして「ウェブサイトの有効性と技術」を理解した上で、不特定多数に情報を公開・周知する為に必要な要素と実践を学びます。具体的には「ウェブサイトの目的（目標・訴求方向）」を設定し、必要な要素（素材）の収集とアレンジ、そしてあらかじめ指定されたレイアウト手法での情報サイトの構築を目指します。タイポグラフィやレイアウトデザイン、ユーザーインターフェイス、モーションなどの要素を効果的に配置し、見た人に興味を持たせるための仕組みを考察・設計することを心掛けてください。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
4. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配布
参考文献・URL	なし

課題

○課題内容

「ウェブサイトの構築」

事前課題で取り組んだテーマ（素材やデザインキャンプ）をもとに、ウェブサイトを構築します。

デザインに軸足を置いた上で技術とのマッチングを考察し、どのように不特定多数に情報を伝えるかを考えます。自分軸で情報構築するのみではなく、

「どのようにすればもっと深く、広く伝えることができるのか」をサイト構築の目的に取り組みます。

- ・目的に準じた素材の収集やデザインアイテムの作成
- ・全体の構成を考えサイトのテイストに合せた素材のリライト、レタッチ、トリミング
- ・インターフェイスデザイン・カテゴリ（タイトル）、レイアウトの適正さ
- ・基本的なサイトの要素が網羅されている事さらにコンセプトへの興味を促す様なサイト構成
- ・プレゼンテーション内容の説得性

伝えることを楽しみつつ、コミュニケーションツールとしてのウェブサイトの可能性を探り、プレゼンテーションでは発想から技術・表現までの整理整頓を促し、総合的なデザイン力の向上を目指します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 事前課題の確認、実技説明、講義

3～5講時 講義、課題制作、個別面談（事前課題チェック）

●2日目

1～2講時 課題制作、講義

3～5講時 課題制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

8. その他（前年度または本年度開講「ウェブデザイン1」配布資料〈持参できる方のみ〉）

S	情報デザインIII-5 (イ) コンセプトドローイング2	科目コード： 71119
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインIII-5(イ)(コンセプトドローイング2)K 開催日程：2019年11月2日（土）～ 2019年11月3日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインIII-5(イ)(コンセプトドローイング2)T 開催日程：2019年11月9日（土）～ 2019年11月10日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：40	
担当者	寺田順三（京都）、おうみかずひろ（東京）、河野綾*	

科目概要と到達目標

「本のイメージをイラストレーションにする」

本により書き手の伝えたいことが文章やビジュアル化し出版され、多くの人の手に渡り伝搬されていきます。この授業では本の書き手の伝えたいことが伝わることと同様に、イラストレーションによる各自がとらえる本のイメージが他人に伝わるよう、各自のテーマを見いだし、作品の内容とともに作品の見せ方を工夫してプレゼンテーションします。自分の好きな本を分析しながら同じテーマを見いだしイラストレーションに展開します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配付
------	-----------

課題

各自が持参した自分の好きな本のカバーを制作します。

カバーのイラストを描く手法は、手描きでもデジタルでも自由ですが、最終的には文字レイアウトも含め1枚のカバーに仕上げます。

完成後は持参した本に巻いて講評します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 事前課題プレゼンテーション、本からのテーマ探し、構想から制作へ

3～5講時 課題制作

●2日目

1～2講時 課題制作

3～5講時 課題制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 画材

(鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、水彩絵の具、アクリル絵の具、マーカーなど各自の制作に必要なもの)

3. 雑巾(タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ)

4. スケッチブック(A4サイズ程度)

5. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

(『コースガイド』p.25 参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む)

6. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

7. その他(自分の好きな本<絵本・コミック・イラスト集など既にビジュアルイメージが定まっている作品は可能であれば避けること>)

S	情報デザインIII-6 (イ) 絵本制作	科目コード： 71120
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインIII-6(イ)(絵本制作)K 開催日程：2019年11月23日（土）～ 2019年11月24日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：35 情報デザインIII-6(イ)(絵本制作)T 開催日程：2019年10月12日（土）～ 2019年10月13日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：35	
担当者	ベップヒロミ（京都・東京）、河野綾*	

科目概要と到達目標

「絵本をつくる」

二枚のイラストを並べると、人はその関係に意味を見いだそうと意識を働かせます。そこに流れる時間や変化する空間を想像することで、物語や世界の表現が可能になります。「作り手」は、文字・絵・写真等を使い、思いどおりに世界を表現することができますが、その世界は「読み手」がめぐることでしか現れません。絵本は「作り手」と「読み手」のコミュニケーションで成り立つものなのです。この授業は、そのような「絵本の仕組み」を考えながら進めます。

到達目標は、絵本を自分一人で作れるようになることです。

（物語と絵の構成を学ぶ。製本を習得する。出版・発表に関する知識を得る）

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』第3章(pp.66～85) 『情報デザインシリーズVol.1.5 情報社会とコミュニケーション』第3章(pp.98～177)
参考文献・URL	授業中に適宜紹介

課題

事前課題で作成した<絵コンテ>をもとに、絵本を創作し、製本を行います。絵本の用紙は、こちらで、サンフラワーM画紙（タテ178ミリ×ヨコ360ミリ）を準備します。自分で使いたい種類の紙があれば、同サイズにカットし、持参ください。

絵と文字は、手描きで制作しますが、パソコンで作成し、貼り込みも可能です。但しスクーリング会場にはプリンターの準備はしませんので、各自でプリントアウトして持参してください。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 様々な絵本の紹介と質疑応答、作成した絵コンテの発表

3～5講時 制作

●2日目

1～2講時 制作、製本（合本と表紙制作）

3～5講時 制作、製本（絵本完成）、プレゼンテーションと合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉、カッターマット〈A4サイズ程度〉）

3. 画材（鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、水彩絵の具、アクリル絵の具、マーカーなど各自の制作に必要なもの）

4. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）

5. コラージュのための写真、色紙、雑誌など各自の制作に必要なもの

●教材

このスクーリングで必要な教材の購入は通信販売を利用することができます。

『コースガイド』p.27「教材の購入について」を確認してください。

絵本の紙・材料は大学で用意します。

●諸経費

授業内で配布する教材については、後日、大学指定の口座より引き落としになります。（材料費500～1,000円）

S	情報デザインIII-7 (イ) メディア表現1	科目コード： 71121
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	<p>情報デザインIII-7(イ)(メディア表現1)K 開催日程：2019年12月21日（土）～ 2019年12月22日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40</p> <p>情報デザインIII-7(イ)(メディア表現1)T 開催日程：2020年1月11日（土）～ 2020年1月12日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：40</p>	
担当者	藤本ひづる（京都）、都築潤（東京）、河野綾*	

科目概要と到達目標

【京都開講】

イラストレーションの領域の中には出版があります。書籍のカバーイラストもそのひとつです。様々な書籍の中でも、比較的サイクルの早い雑誌の表紙は、常に新しい情報とともに変化していきます。イラストレーションがそこに使用される場合、その雑誌の発行内容、時期、季節、イメージなど必要な情報が表現されていると同時に、ターゲットとなる読者の心を惹きつけるような何かを発信していなければならないと思います。それが、イラストレーションのもつ魅力だと言えるかもしれません。この授業では、実際に使用された旅行雑誌のカバーフォーマットをもとに、デザイン枠での制約や編集社の要望に応えながら、オリジナリティのあるイラストレーションで表紙を創り、疑似体験だけではなく、新しい提案をおこないます。

【東京開講】

雑誌や単行本のカバーイラストレーションを見ていると、デザイン的にも意味情動的にも、その印刷平面の中での大きな比重を占めていることが良く分かります。グラフィックデザインの二大要素がタイポグラフィとイラストレーションであることがもっとも分かりやすい瞬間ではないでしょうか。表紙構図の基本、タイトルロゴやタイポグラフィとのバランス、イラストレーションが内容情報を伝えるため切り口や表現を、絵を描く段取りとともに、実際の仕事の流れを参照しながら楽しく学んでいけるカリキュラムです。初めての挑戦でも描き慣れたスタイルでも、ポイントさえ押さえれば、あなたの絵がイラストレーションとしての的確に機能するということが、手に取るように実感できるでしょう。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	授業中に適宜紹介

課題

〔京都開講〕

20代の女性をターゲットとした各都市で楽しく遊べるガイドブック「るるBOOK神戸／大阪／京都／名古屋／横浜で遊ぼう」（JTB出版）シリーズを題材にして、各都市のイメージと、最新のスポット、ランドマーク、食べ物、雑貨、ファッションなどをイラストレーションの中心キャラクターと絡ませて、楽しい旅のガイドブックを創り、提案します。

〔東京開講〕

「フリーマガジンの表紙イメージを描く」

冊子型フリーペーパーの表紙イラストレーションを制作してもらいます。完成したイラストレーションにタイトルロゴとキャプションをレイアウトして、表紙イラストレーションやロゴの色調を変化させながら講評していくというものです。色調、書体、その他表現のニュアンスが、イメージ全体に大きく影響することを発見できます。

授業計画

〔京都開講〕

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 事前課題ディスカッション

3～5講時 ラフスケッチの確認、制作

●2日目

1～2講時 制作

3～5講時 制作、プレゼンテーション、合評

〔東京開講〕

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 事前課題ディスカッション、ラフスケッチの確認

3～5講時 制作

●2日目

1～2講時 制作

3～5講時 制作、合評、レクチャー

受講にあたって

●持参物

【京都開講】

1. 事前課題
2. 筆記用具（鉛筆）
3. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉）
4. 画材（鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、アクリル絵の具、マーカー、マスキングテープ、ポスカ〈極細、白・黒・赤・青・黄・緑・肌色など、その他各自が必要な色〉など各自の制作で必要なもの）
5. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）
6. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）
7. 表現材料など各自の制作で必要なもの

【東京開講】

1. 事前課題
2. 筆記用具（鉛筆）
3. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉）
4. 画材（鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、水彩絵の具、アクリル絵の具、マーカーなど各自の制作で必要なもの）
5. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）
6. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）
7. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン
※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。
（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）
8. 表現材料など各自の制作で必要なもの

【東京開講】

持参物のパソコンは表紙イラストレーションと文字情報のレイアウトや確認などに使用します。イラストレーションは画材を使って制作します。

●教材

このスクーリングで必要な教材の購入は通信販売を利用することができます。

『コースガイド』p.27「教材の購入について」を確認してください。

●諸経費

授業内で配布する教材については、後日、大学指定の口座より引き落としになります。（材料費500～1,000円）

S	情報デザインIII-8 (イ) アニメーション2	科目コード： 71122
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインIII-8(イ)(アニメーション2)K 開催日程：2020年1月18日（土）～ 2020年1月19日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：40 情報デザインIII-8(イ)(アニメーション2)T 開催日程：2020年2月1日（土）～ 2020年2月2日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：40	
担当者	中島奈緒美（京都）、ダイノサトウ（東京）、上原英司*	

科目概要と到達目標

Adobe Aftereffects を使用してコンピュータ・アニメーション制作の導入をおこないます。また、生き生きとした動きをつくるためのコツや制作現場の様子、業務内容などの講義を通して紹介、コンピュータ・アニメーションを制作するうえで必要となる基本概念と基礎技術の習得を目指します。希望する場合、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator などで作成した自分のキャラクターを動かすことも体験します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

課題

この授業ではAdobe After Effects を使用してコンピューター・アニメーション制作の導入をおこないます。また、生き生きとした動きを作るためのコツや制作現場の様子、業務内容などの講義を通して紹介、コンピューター・アニメーションを制作するうえで必要となる基本概念と基礎技術の習得を目指します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時 コンピューター・アニメーションの原理の説明、コンピューター・アニメーション演習

●2日目

1～5講時 短編作品制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入学生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。Adobe Flash（CS5以上推奨）がインストールされていること。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット必須）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

注意事項

受講する前に授業で使用するアプリケーションソフト（Adobe After Effects）を必ず購入し、あらかじめインストールしておいてください。インストールされていない場合は授業進行に支障がありますので単位修得はできません（聴講は可）。早めの購入と準備を心がけてください。

また、Adobe After Effects インストール後のパソコンの内臓ハードディスクに10GB程度の空き容量を作っておくようにしてください。アプリケーションが作業スペースとして使い、空き容量が少ないとアプリケーションが遅くなることがあります。

今までにAdobe After Effects を使ったことがない方やコンピューターの操作に自信のない方は、スクーリングに参加する前にAdobe After Effects がどのようなソフトウェアか下調べをしておくことをおすすめします。

S	情報デザインⅣ-1 (共) 観察発想トレーニング	科目コード： 71123
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること ※2016年度以前の入学生は「情報デザインⅣ-1～6」（6科目）より2科目選択必修。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインⅣ-1(共)(観察発想トレーニング)K 開催日程：2020年2月1日（土）～ 2020年2月2日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：50 情報デザインⅣ-1(共)(観察発想トレーニング)T 開催日程：2019年11月16日（土）～ 2019年11月17日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：40	
担当者	近藤聡（京都）、木村洋（東京）、河野綾*	

科目概要と到達目標

デザインという行為は大きく「頭（発想・構想）」と「手（造形・表現）」という二つの側面から成り立っています。とりわけ、何を、どのようにつくるかを考える「頭」の部分は、デザインの目的や向かう先を定め、その後の「手」の質を決定づける重要な役目を担います。この科目では、対象をさまざまな角度から観察することを通じて自分なりの情報を収集し、それらを分析したり組み合わせることで新たな発想を生み出すことを目標とします。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

課題

「発想の種を増やす」

対象をいかに認識しどのように把握するかでアウトプット（表現）の方向性は劇的に変わります。目的に沿った適切なデザインを行うためには、デザインする対象が抱えているさまざまな情報を、できるだけたくさん読み込むことが必要となります。五感を通じた観察を行い視野を広げ、対象やそれを取りまく環境への理解を深めることで、発想の種として自らが扱える情報の種類・量の増加を目指します。

ディスカッションやグループワーク、個人ワークを通じて観察と考察を繰り返し、鮮度のある表現へとつなげる多様な視点を獲得することがこの授業の課題です（テーマは当日発表）。

身近な、なにげないものの中にも着想のきっかけがあることを知り、そのおもしろさに気づくことができれば、今後、さまざまな場面での実践に活かすことが可能となるでしょう。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 レクチャー

3～5講時 ワークショップ

●2日目

1～2講時 制作

3～5講時 制作、講評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. 筆記用具
3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）
4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン
※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。
（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）
5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント
（『コースガイド』p.24参照）
6. Adobe IDとパスワード
7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参
8. HB以上の鉛筆またはシャープペンシル、消しゴム
9. カッター
10. ホッチキス
11. デジタルカメラ※スマートフォンのカメラでも可
ケーブル類やカードリーダーなどPC内にデータが取り込める付属品も持参
※ネットワークを介して画像が取り出せる場合は不要

S	情報デザインⅣ-2 (共) 映像メディア	科目コード： 71124
配当年次	2年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	受講までに事前課題を完了させ、指定のあるものはスクーリング初日に持参すること ※2016年度以前の入学生は「情報デザインⅣ-1～6」（6科目）より2科目選択必修。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインⅣ-2(共)(映像メディア)K 開催日程：2019年11月30日（土）～ 2019年12月1日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：50 情報デザインⅣ-2(共)(映像メディア)T 開催日程：2019年12月7日（土）～ 2019年12月8日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：50	
担当者	林ケイタ（京都）、坂田裕俊（東京）、上原英司*	

科目概要と到達目標

スマートフォンやデジタルカメラを用いた撮影、映像編集アプリケーションによる編集という、映像制作に必要なプロセスと技法を学習します。また、映像メディアの特性を把握し、時間軸を持つ映像デザインによっていかなる意味の伝達ができるのか、を実践します。事前課題として編集を前提とした映像撮影、授業課題として共通のテーマに沿ったトータルな映像制作を通して、互いの視点や捉え方の違いを認識し、映像表現＝時間デザインの可能性を理解することを目標とします。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
4. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	特に授業では使用しませんが『情報デザインシリーズVol.4 映像表現の創造特性と可能性』をよく読んでおいてください。
参考文献・URL	なし

課題

「『倒錯』というキーワードで2分間の映像作品を制作する」

「倒錯」という言葉を辞書で引くと、「さかさになること。また、さかさにすること。特に、本能や感情などが、本来のものと正反対の形をとって現れること。」というような意味が記されています。物事が全く逆のイメージやかたち、反対の意味になるということ自体、通常の視点を反転させる面白さを孕んでいます。簡単な例を示すと、上下どちらの方向からでも成立する騙し絵なども一種の倒錯と言えます。映像は編集することによって、作者が本来意図した事が全く反転し伝わってしまうこともあります。その倒錯性をテーマに映像作品を制作します。物事を見る視点はただ一つでない、というメッセージを映像作品によって伝えてください。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 事前課題の制作と講評、参考作品上映

3～5講時 Adobe Premiere Proの操作方法、本課題の企画・撮影

●2日目

1～2講時 本課題制作

3～5講時 本課題制作、講評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

(『コースガイド』p.25参照。USB2.0以上の端子が搭載されているパソコン。Adobe Premiere Pro CS5以降がインストールされていること。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む)

4. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

(『コースガイド』p.24参照)

5. Adobe IDとパスワード

6. 動画撮影機能付きのスマートフォン(iPhone、Android系)または、動画撮影可能なコンパクトデジタルカメラ、デジタル一眼カメラ。

PC接続用USBケーブルを含む。

7. イヤホンまたはヘッドフォン編集時の音声を確認するため

8. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

注意事項

撮影は、持参のスマートフォン(iPhone、Android系)の動画撮影機能を利用します。スマートフォンを使用していない人は、動画撮影機能付のデジタルカメラを準備して下さい。(コンパクトカメラ、またはデジタル一眼カメラ)。

編集は、Adobe Premiere Proを使用します。受講する前に授業で使用するアプリケーションソフト(Adobe Premiere Pro CC以上)を必ず購入し、あらかじめインストールしておいてください。

未購入の場合は授業進行に支障がありますので単位修得はできません（聴講は可）。早めの購入と準備を心掛けてください。

S	情報デザインV-1 (グ) プロモーションデザイン	科目コード： 71141
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習II-1 (グ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・開講地・定員	情報デザインV-1(グ)(プロモーションデザイン)K 開催日程：2019年4月20日(土)～2019年4月21日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：40 情報デザインV-1(グ)(プロモーションデザイン)T 開催日程：2019年5月18日(土)～2019年5月19日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：40	
担当者	藤原裕三(京都・東京)、上原英司*	

科目概要と到達目標

日常にあふれる商品は、そのすべてが目的を持って、企画・開発されメーカーや代理店の戦略のもと、私たちの手元に届けられています。そこで商品を送り出す企業の立場で、いかに購買意欲を高めるかを考えながらデザインのトレーニングをおこないます。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	特に授業では使用しませんが『情報デザインシリーズVol.3 グラフィックデザイン』
------	---

テキスト	の視点と発想』『情報デザインシリーズVol.5 情報社会とコミュニケーション』をよく読んでおいてください。
参考文献・URL	なし

課題

「商品企画」

事前課題でリサーチした商品の同ブランド（シリーズ）からの新製品を企画し、その商品のネーミング、ロゴタイプ、パッケージデザインなどのグラフィックデザイン表現に取り組み、プロモーション企画の手法を学びます。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時

オープニング（このスクーリングの目的の確認）

プレゼンテーション（事前課題の発表）

レクチャー（「プロモーションデザイン」）

課題「パッケージ リ・デザイン」（導入）

●2日目

1～5講時

課題「パッケージ リ・デザイン」（仕上げ、プレゼンテーション）

エンディング（合評、このスクーリングの目的の再確認、ほか）

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

注意事項

このスクーリング受講後に、テキスト科目「情報デザイン演習III-2（グ）プランニング・ディレクション」を履修する場合は、課題で選択する既存商品とは異なる商品にしてください。

S	情報デザインV-2 (グ) アドタイジングデザイン	科目コード： 71142
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習II-1 (グ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインV-2(グ)(アドタイジングデザイン)K 開催日程：2019年5月25日(土)～2019年5月26日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：40 情報デザインV-2(グ)(アドタイジングデザイン)T 開催日程：2019年4月27日(土)～2019年4月28日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：40	
担当者	中田泉(京都)、正木賢一(東京)、上原英司*	

科目概要と到達目標

クライアント(広告主)の商品やサービス、イメージ、メッセージ(考え・方針・意見、その他)などの情報を、ターゲット(消費者)に分かりやすく『伝える』…広告は、メディアを通じて宣伝する、つまり情報を理解してもらうことを目的としています。そして、広告が氾濫する今の時代においては、人々の心や行動を揺さぶるようなメッセージや表現も求められています。広告の成功に欠かせないクリエイティブ(広告表現)について学び、広告表現におけるイラストレーションやビジュアル表現の魅力と、その可能性について考えていきます。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	特に授業で使用はしませんが『情報デザインシリーズvol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』『情報デザインシリーズvol.3 グラフィックデザインの視点と発想』をよく読んでおいてください。
参考文献・URL	なし

課題

「広告をつくる」

事前課題の広告表現のリサーチ内容を発表後、事前課題でリサーチした広告表現のなかから自分だったらどんな企画・表現にするのか、リサーチの内容を基に選んだ商品やサービス、クライアントの広告ポスターを制作します。作品は実寸ではなく縮小サイズで制作します。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時

事前課題の発表（1人／5～10分）

講義（広告表現の紹介）

課題「広告をつくる」（アイデア・制作）

●2日目

1～5講時

課題「広告をつくる」（制作）、プレゼンテーション、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

3. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

4. Adobe IDとパスワード

5. デジタルカメラもしくはスマートフォン（可能であれば持参〈各自のノート型パソコンに接続可能なケーブル等も持参〉）

6. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

S	情報デザインV-3 (グ) エディトリアルデザイン	科目コード： 71143
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習Ⅱ-1 (グ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・開講地・定員	情報デザインV-3(グ)(エディトリアルデザイン)K 開催日程：2019年7月13日 (土)～ 2019年7月14日 (日) 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：35 情報デザインV-3(グ)(エディトリアルデザイン)T 開催日程：2019年8月3日 (土)～ 2019年8月4日 (日) 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：35	
担当者	河野綾* (京都・東京)	

科目概要と到達目標

エディトリアルデザインとは一般的に雑誌、書籍、パンフレットなど、ページもののデザインを指します。複数ページにわたる大量の情報を読み手に伝えるためには、記述内容を整理し正しく伝える編集力と、ビジュアルで印象づける造形力とを併せた視覚表現が必要です。この課題ではリーフレットの形式を用い、紙を折ることによって展開されるページのデザインに取り組みます。また、原稿整理やラフスケッチによる編集作業を事前課題とし、スクーリング当日はAdobe Illustratorでの作成方法を習得し完成させます。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配付
参考文献・URL	なし

課題

「人物紹介のリーフレット」

任意の人物を選び、その人物を紹介するリーフレットを作成します。任意の人物はアーティスト、デザイナー、歴史上の人物、役者、グループなど自由ですが、他者も共有できるようにある程度知られている人物のほうが取り組みやすいでしょう。テキスト、画像、イラストレーション、図表などを用い、独自の切り口でその人物の魅力が伝わるよう誌面構成してください。

●スクーリング課題の制作条件

完成サイズ：B4サイズ、ヨコ、片面、蛇腹折り

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 課題説明、事前課題ディスカッション・発表

3～5講時 課題制作

●2日目

1～2講時 課題制作

3～5講時 課題制作、プレゼンテーション、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉）

4. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

5. Macintoshもしくは、Windowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

6. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

7. Adobe IDとパスワード

8. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

注意事項

この科目は「情報デザインI-1（グ）タイポグラフィ 1」「情報デザインI-2（グ）タイポグラフィ 2」「情報デザインIII-1（グ）文字組みとレイアウト」履修後を想定し内容を設定しています。可能な限

り、これらを事前に履修してください。また、3年次科目に該当するためAdobe Illustrator及びAdobe Photoshopの基本操作を理解していること。

S	情報デザインV-4 (グ) デジタルコンテンツ	科目コード： 71144
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習II-1 (グ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインV-4(グ)(デジタルコンテンツ)K 開催日程：2019年5月4日(土)～2019年5月5日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：40 情報デザインV-4(グ)(デジタルコンテンツ)T 開催日程：2019年7月6日(土)～2019年7月7日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：35	
担当者	上原英司* (京都)、菊池大介 (東京)	

科目概要と到達目標

インターネットのめまぐるしい進化は、かつて想像もしなかったようなことを自宅にいながらいつとも簡単におこなえるようにし、ますます私たちの社会生活に大きな影響を及ぼしています。その根幹となるウェブサイトは、情報を伝達しようとする側（発信者）と情報を取得しようとする側（ユーザー）のコミュニケーションの場ともいえ、そのコミュニケーションが円滑で豊かなユーザー体験（ユーザー・エクスペリエンス）を実現できるかどうかウェブサイト成功の鍵となります。「インフォメーション・アーキテクチャ」に基づいたウェブデザインに取り組み、ウェブサイトを訪れるユーザーの満足度を高め、目的を達成させるためのウェブサイトデザイン力を養います。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
4. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	授業時に資料を配付
------	-----------

課題

「ウェブサイトのリニューアルデザインーウェブ・アーキテクチャを考える」
ウェブアーキテクチャとは、情報の整理や構造化などユーザー体験を考慮してウェブサイトを構築するための表現技術です。「見た目ありき」ではなく「情報をわかりやすく伝え」「受け手が情報を探しやすい」ために、さまざまな情報をどのように提示するのか、一画面のウェブページの中にどのようにまとめるのか、さらにはウェブ（HTML）の特性を活かして複数のページをどのように構成するのかといったような、「情報をわかりやすく伝え」「受け手が情報を探しやすい」ためのウェブ・アーキテクチャをデザインという側面から考えていきます。課題制作では、事前課題で準備した素材を使用してウェブサイトのリニューアルデザインに取り組みます。この課題ではHTML, CSSコーディングはおこないません。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 講義、事前課題プレゼンテーション

3～5講時 課題制作

●2日目

1～2講時 課題制作

3～5講時 課題制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）

4. Macintoshもしくは、Windowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

S	情報デザインV-5 (イ) コンセプトドローイング3	科目コード： 71145
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習Ⅱ-3 (イ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・開講地・定員	情報デザインV-5(イ)(コンセプトドローイング3)K 開催日程：2019年6月22日(土)～2019年6月23日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：35 情報デザインV-5(イ)(コンセプトドローイング3)T 開催日程：2019年8月31日(土)～2019年9月1日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：35	
担当者	中山和也(京都) 中村菜都子(東京)、河野綾*	

科目概要と到達目標

設定する出来事のコンテキスト（出来事の持つ文脈や要素）を読み取り、出来事をイラストレーションに変換します。出来事とは、人々の様々な生活とともに発生する「コト」ですが、その「コト」は繰り返し発生し続けているにもかかわらず、発生した瞬間にしか目に見えず、写真などで撮影してもよくわからないことが多いものです。この瞬間にしかとらえることのできない「コト」のコンテキストを読み解きながら、出来事を「モノ」で表現し、イラストレーションで伝える方法を探ります。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

課題

「出来事をイラストレーション化する～立体を経由しながら」
事前課題にて行った、分析され立体化された出来事（＝コト）を用いて、イラストレーションへと展開します。

「モノ」によって「コト」を説明するのではなく（例えば、クリスマスケーキを用いてクリスマスパーティーという出来事を説明するのではなく→これでは単にクリスマスパーティーにあったモノを語ったにすぎません）、「モノ」を通してその出来事の起こった瞬間をイメージする立体とイラストレーションの構想を行います。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時 事前課題の発表、課題説明、構想、制作

●2日目

1～5講時 制作、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. 画材（鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、水彩絵の具、アクリル絵の具、マーカーなど各自の制作に必要なもの）
3. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）

S	情報デザインV-6 (イ) メディア表現2	科目コード： 71146
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習Ⅱ-3 (イ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインV-6(イ)(メディア表現2)K 開催日程：2019年5月18日(土)～2019年5月19日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：35 情報デザインV-6(イ)(メディア表現2)T 開催日程：2019年7月20日(土)～2019年7月21日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：35	
担当者	サタケシュンスケ(京都)、上原英司* ほか	

科目概要と到達目標

キャラクターイラストレーションは長期にわたって使用される特別な立場にあります。大衆に受け入れられて、クライアントに愛されればという条件をクリアしてのことですが、さまざまなコンテンツに使用されて大きなビジネスに拡大する可能性を持っています。作家性が強くて、先鋭すぎても社会はついてこないし、中途半端な時代遅れでは無視されてしまいます。時代の半歩先を見つめて、なおかつ愛されるキャラクターイラストとはどんなものなのでしょう？この授業を通して、ただ「可愛い」「おもしろい」だけではなく、社会を見据えた「しかけ」を意識したイラストレーション表現を考えてください。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返り、受講内容を整理してしっかり復習してください。

課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

課題

自分に深く関わりのある都道府県・市町村区を一つ選び、その地域の特徴をうまく取り入れたキャラクターをオリジナルのイラストレーションで表現します。キャラクターイラストレーションは、AdobeIllustratorを用いて制作し、完成作品とそれを用いてのイベントの企画案を文書化してプレゼンテーションするまでの一連の課題に取り組みます。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 講義（キャラクターの作り方、キャラクターのビジネスと法律）

3～5講時 課題制作（事前課題をもとに個別指導）

●2日目

1～2講時 課題制作（個別指導）

3～5講時 課題制作（個別指導）、プレゼンテーション、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題

2. 筆記用具

3. クロッキーブックまたはスケッチブック（A4サイズ程度）

4. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

（『コースガイド』p.24参照）

6. Adobe IDとパスワード

7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

S	情報デザインV-7 (イ) メディア表現3	科目コード： 71147
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習Ⅱ-3 (イ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインV-7(イ)(メディア表現3)K 開催日程：2019年4月20日(土)～2019年4月21日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：35 情報デザインV-7(イ)(メディア表現3)T 開催日程：2019年8月3日(土)～2019年8月4日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：35	
担当者	上原英司* (京都)、伊藤桂司、岡野寿樹 (東京)	

科目概要と到達目標

現在、イラストレーションは、視覚的なイメージを補うもの・増幅させるものとして私たちの生活の中に浸透し、書籍などの印刷物・電子メディア・街頭における空間など、ほとんどの媒体において活用され、視覚表現として重要な位置を占めています。CDアルバムのためのイラストレーションを作成しジャケット制作に取り組みながら、音楽という目には見えない表現のイメージを産み出し、その魅力を最大限に引き出しつつも、商品として消費者に訴求し社会に機能するイラストレーション表現とグラフィックデザインの関係を考察します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	特に授業では使用しませんが『情報デザインシリーズVol.5 情報社会とコミュニケーション』第1章 (pp.6 ~89) をよく読んでおいてください。
参考文献・URL	なし

課題

「CDアルバムのジャケット」

任意の音楽から3曲を選び、1枚のコンピレーションアルバムのジャケットをイラストレーション表現を用いて作成します。ジャケット表面・裏面・中面および盤面のイラストレーションを仕上げた後、スキャナでパソコンに取り込み、タイトル（文字）等を配置し、CDジャケットへと完成させます。

●スクーリング課題の制作条件

1. イラストレーション完成サイズ 200mm×200mm（スキャン時に60%縮小）
2. CDアルバムジャケットサイズ およそ120mm×120mm（表・裏・中面）
3. 音楽のジャンルは自由。使用画材は自由（パソコンでの作成も可）

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

- 1～2講時 課題説明、イラストレーション制作（スケッチチェック）
3～5講時 イラストレーション制作、パソコンへの取り込み

●2日目

- 1～2講時 ジャケットデザイン（パソコン作業）
3～5講時 ジャケットデザイン（パソコン作業）、合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. 筆記用具
3. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル定規〈30～50cm程度〉）
4. 画材（鉛筆、色鉛筆、クレヨン、パステル、インク、水彩絵の具、アクリル絵の具、マーカーなど各自の制作に必要なもの）
5. 雑巾（タオル、古布。筆などについた水気を取ったり、余分な絵の具を拭き取る他、多用途に使えるサイズ）
6. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ用）
7. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン
※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。
（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）
8. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント
（『コースガイド』p.24参照）
9. Adobe IDとパスワード

10. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参
11. 選んだ3曲の音源（CDや音楽プレーヤ〈デジタルデータ〉など再生できるもの）

S	情報デザインV-8 (イ) アニメーション3	科目コード： 71148
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習II-3 (イ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインV-8(イ)(アニメーション3)K 開催日程：2019年5月25日（土）～ 2019年5月26日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：35 情報デザインV-8(イ)(アニメーション3)T 開催日程：2019年5月18日（土）～ 2019年5月19日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：35	
担当者	大西宏志（京都・東京）、上原英司*	

科目概要と到達目標

アニメーションにはストーリー（物語）があり、そのストーリーに基づいてキャラクター（登場人物）が演じていきます。この授業では、ジョセフ・キャンベルの神話理論を基にストーリーが成立する仕組みを学びます。加えて、動物フィギュアを使ってキャラクターの性格設定の方法を学びます。これらを通して、オリジナルストーリーメイキングのための構想力を身に付けることを目指します。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	『モノ学の冒険』創元社

課題

「ストーリーとキャラクター」

まず、物語づくりのセオリーを講義で学びます。つづいて動物フィギュアを使ってジオラマを作ります。ジオラマを作る段階では、物語を意識しないのがコツです。つぎに、できあがったジオラマの中に配置されたアイテムを物語の登場人物に見立ててオリジナルの物語を構想します。構想の過程で教員やクラスメイトと対話をおこない、物語としての完成度を高めてゆきます。最後に、完成した物語を短い文章（あらすじ）にまとめます。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～2講時 講義

3～5講時 ジオラマ製作

●2日目

1～2講時 物語制作

3～5講時 合評

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. 筆記用具
3. クロッキーブックまたはスケッチブック（ラフスケッチ・アイデアスケッチ用）
4. Macintoshもしくは、Windowsのノート型パソコン（あらすじをパソコンで執筆したい方のみ、手書きの場合は持参不要）
5. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント
（『コースガイド』p.24参照）
6. Adobe IDとパスワード
7. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

※ご注意ください※

持参物4. を、上記の内容に修正しました（2019/4/24）。

■修正前の掲載内容

4. Macintoshもしくは、Windowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）

S	情報デザインV-9 (共) 情報編集1	科目コード： 71149
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習II-1 (グ)」もしくは「情報デザイン演習II-3 (イ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインV-9(共)(情報編集1)K 開催日程：2019年8月31日(土)～2019年9月1日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：なし 情報デザインV-9(共)(情報編集1)T 開催日程：2019年8月24日(土)～2019年8月25日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：なし	
担当者	根之木正明(京都・東京)、河野綾*	

科目概要と到達目標

発想はそのほとんどが自分自身の経験と知識を元に行っています。ただし、多数の知識があってもそれらに関係づけることができなければ新しいものは生み出せません。この科目では観察と柔軟な考察によって視野を広げ、イメージの連関からアイデアを生み出す視点を見つけることを目標とします。同時に、「メッセージを形(視覚化)にして伝える」(ビジュアルコミュニケーション)トレーニングを実践します。考察と制作、プレゼンテーションと意見交換によって、デザインのプロセスとビジュアルコミュニケーションの特性を理解し、実践に活かすためのヒントの獲得を目標とします。面白いものや独自性のあるものを目撃し、自分にもそれらを実現する可能性があることを知り、想像することや観ること、考察することが本当に面白いと思えるようになれば、今後の大きな成長が期待できます。そのためには本科目終了後も自分自身の世界を広げ、柔軟な考察と構想ができるよう努力することが大切です。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
5. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

事前課題にしっかり取り組む(自宅学習として5講時分の時間を費やし、広く深い考察と制作を行ってください)ことによって、視野を拡げ思考を柔軟にしスクーリングに臨んでください。受講前に情報デザインコースでこれまでに学んだことを十分に振り返ってください。受講済み科目のテキスト・参考文献や制作した成果物を見返してみましょう。制作のためのノート、スケッチ、デザイン案やレポートなどからは自分自身の考え方やデザインのプロセスを読み取ることができます。テキスト課題の添削評価の教員のコメントも有効です。これまでの自分自身の思考や制作のあり方を俯瞰し、長

所や短所を含め自分を客観的に観察してください。自身の強みを伸ばし、弱いところは改善する意欲を持って参加してください。受講後はスクーリングで書きとったノート（学んだこと）をよく読み返し、観察と視点の活用を継続することで、以降の受講科目での学習や卒業制作への準備に役立ててください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	授業中に適宜紹介

課題

対象となる物事を改めてよく観察し、分析し、考察する。

本課題の対象物は「付箋」です。

ブレインストーミング、グループディスカッション、ワークショップなどを経て自分なりの考察を導き出し、メッセージ化する。

このメッセージを形（視覚化）にし、他者へ伝える（ビジュアルコミュニケーション）。

視覚化によって、いかに効果的、魅力的に情報伝達することができるかを実践しながら学ぶ。

形（視覚化）は平面、立体、写真、映像（そのスキルがあれば）など、またその複合形態。アナログ、デジタルなども特に限定しない。メッセージの内容によって、表現形態と効果的な手法を各人が選択する。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時 レクチャー、ミニワークショップ、グループディスカッション、アイデアスケッチ、原案決定、制作

●2日目

1～5講時 制作、合評、まとめ

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. シャープペンシル他筆記用具
3. ノート
4. デザイン用具（カッターナイフ、アクリル直定規〈30～50cm程度〉、はさみ）
5. 画材、色鉛筆
6. クロッキーブック（A4サイズ程度）
7. スケッチブック（A4サイズ程度）
8. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン
※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。
（『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む）
9. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント
（『コースガイド』p.24参照）
10. Adobe IDとパスワード

11. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

※受講生各自の制作するものによっては、上記持参物全てを使用しない場合があります。また追加で使用するものが生じる場合もあります。

●教材

このスクーリングで必要な教材の購入は通信販売を利用することができます。

『コースガイド』p.27「教材購入について」を確認してください。

●諸経費

授業内で配布する教材については、後日、大学指定の口座より引き落としになります。（材料費500～1,000円）

S	情報デザインV-10 (共) 情報編集2	科目コード： 71150
配当年次	3年次～	
単位数	1	
履修の前提条件	スクーリング申込までに2年次テキスト科目「情報デザイン基礎1」、「情報デザイン演習II-1 (グ)」もしくは「情報デザイン演習II-3 (イ)」を合格済みであること。 ※ 2014年度アニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1」を履修の前提条件から除く。	
開講日程・ 開講地・定員	情報デザインV-10(共)(情報編集2)K 開催日程：2019年9月21日(土)～2019年9月22日(日) 開催地：京都、受講料：¥13,000、定員：なし 情報デザインV-10(共)(情報編集2)T 開催日程：2019年9月7日(土)～2019年9月8日(日) 開催地：東京■、受講料：¥16,000、定員：なし	
担当者	佐藤博一(京都)、正木賢一(東京)、上原英司*	

科目概要と到達目標

ナラティブは「物語形式の」「物語性のある」という意味であり、ナラティブ・デザインとは、シナリオ制作や、映像作品や絵本のストーリー構成として考えることができます。また、人が何を目的として行動するのかといったことを予測し、経過する時間の中にひとつの「物語」を構築していく、という意味では、商空間のプロデュースや、広告制作などにも応用できるデザイン方法論です。この授業では、ナラティブ・デザインをキーワードとして、受講生のみなさんがテーマとして取り組んでいる対象についてディスカッションを進めます。スクーリングの2日間で作品成果物を制作するのではなく、講義とディスカッション、事前課題のプレゼンテーションを通して「デザインとは何か」「デザインでわたしたちは何ができるか」といった問題を集中的に考え、議論する場をみなさんと共につくっていきます。受講生の皆さんそれぞれのテーマが作品表現として具体化される前段階で、これまでと異なる視点を探り、さらなる可能性を検討していきましょう。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
6. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備を

してください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	『情報デザインシリーズ Vol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』 『情報デザインシリーズ Vol.2 写真の変容と拡張』 『情報デザインシリーズ Vol.3 グラフィックデザインの視点と発想』 『情報デザインシリーズ Vol.4 映像表現の創造特性と可能性』 『情報デザインシリーズ Vol.5 情報社会とコミュニケーション』 『情報デザインシリーズ Vol.6 情報の宇宙と変容する表現』

課題

「ナラティブ・デザイン」

俯瞰的な観察と分析によって、問題点や可能性を発見し、解決方法を見つけ出すプロセスは、情報デザインの分野のみならず日常生活のさまざまな場面で必要とされます。情報編集の視点から、「これからのデザインに何が求められるのか」という大きなテーマに迫ることを目的として、「ナラティブ・デザイン」をキーワードとした考察をこの授業の課題としています。具体的には、グループディスカッションによる多視点の発見、事例に対する評価・分析、といった作業を繰り返し、考察とプレゼンテーションを進めていきます。

授業計画

●自宅学習

1～5講時 事前課題

●1日目

1～5講時

講義

プレゼンテーション

ディスカッション

講義

●2日目

1～5講時

講義

プレゼンテーション

ディスカッション

レポート制作

合評（総評）

受講にあたって

●持参物

1. 事前課題
2. 筆記用具

3. MacintoshもしくはWindowsのノート型パソコン

※グラフィックデザインクラスの新入生はMacintoshに限る。

(『コースガイド』p.25参照。ACアダプタ、マウスまたはペンタブレット等の周辺機器含む)

4. 学内LAN利用アカウント、airUアカウント

(『コースガイド』p.24参照)

5. Adobe IDとパスワード

6. USBメモリー※USB端子の規格がType Cである場合、Type Aへの変換アダプタ、またはType A・Type Cともに使用できるUSBメモリーを持参

S	卒業制作（情報デザイン） 科目コード： 71191
配当年次	4年次～
単位数	6
履修の前提条件	<p>卒業制作（1・2）：前年度末までに卒業制作着手要件を充足し、卒業制作着手の許可を受けていること。</p> <p>卒業制作（3～6）：「卒業制作（3～6）」受講申込時期までに、コース専門演習T科目「情報デザイン演習III-1」、「情報デザイン演習III-2または3」合格済み。コース専門演習S科目「情報デザインV-1～12」から6つ合格済み、「卒業制作1・2」を履修中であること。</p> <p>※上記の詳細は『コースガイド』p.6「5.卒業制作着手要件・卒業要件」を確認してください。</p> <p>※前期（1・2）を受講済みであっても後期（3～6）申込時点で上記履修の前提条件を満たさない場合は後期（3～6）へ進むことはできず、前期（1・2）についても次年度以降にあらためて受講する必要があります。</p>
開講日程・ 開講地・定員	<p>卒業制作1(テーマプレゼンテーション)K 開催日程：2019年6月1日（土）～ 2019年6月2日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：なし</p> <p>卒業制作1(テーマプレゼンテーション)T 開催日程：2019年6月8日（土）～ 2019年6月9日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：なし</p> <p>卒業制作2(テーマ相談1)K 開催日程：2019年8月10日（土）～ 2019年8月11日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：なし</p> <p>卒業制作2(テーマ相談1)T 開催日程：2019年8月17日（土）～ 2019年8月18日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：なし</p> <p>卒業制作3(最終プレゼンテーション)K 開催日程：2019年10月12日（土）～ 2019年10月13日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：なし</p> <p>卒業制作3(最終プレゼンテーション)T 開催日程：2019年10月19日（土）～ 2019年10月20日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：なし</p> <p>卒業制作4(テーマ相談2)K 開催日程：2019年11月9日（土）～ 2019年11月10日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：なし</p> <p>卒業制作4(テーマ相談2)T 開催日程：2019年11月16日（土）～ 2019年11月17日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：なし</p> <p>卒業制作5(テーマ相談3)K</p>

開講日程・ 開講地・定員	開催日程：2019年12月14日（土）～ 2019年12月15日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：なし
	卒業制作5(テーマ相談3)T 開催日程：2019年12月21日（土）～ 2019年12月22日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：なし
	卒業制作6(作品審査)K 開催日程：2020年1月25日（土）～ 2020年1月26日（日） 開催地：京都、受講料： ¥13,000、定員：なし
	卒業制作6(作品審査)T 開催日程：2020年2月8日（土）～ 2020年2月9日（日） 開催地：東京■、受講料： ¥16,000、定員：なし
担当者	上原英司*、河野綾*（京都・東京）、※ 必要に応じて随時教員が加わります。

科目概要と到達目標

情報デザインコースでの学習の集大成です。1年間にわたる長期プロジェクトとして、計画性をもちながら学習を進めることを授業の目的としています。具体的にはプレゼンテーション及び企画書提出、テーマ相談の計6日程で進めていきます。卒業制作についての詳細は、6月開講「卒業制作1（テーマプレゼンテーション）」にておこないます。

評価基準と成績評価方法

1. 受講態度および授業への参加度 授業に積極的に参加し努力するその度合い
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
4. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
5. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
6. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力
7. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度
8. プレゼンテーション力 完成した課題に関して自らの言葉で説明と説得ができる力

上記評価基準に基づく総合評価

予習・復習

受講前にテキストや参考文献などを読んで、受講内容について理解を深めるようにしてください。また、技法・材料に関することや様々な専門用語が数多く出てきますので、それらについても事前に調べておきましょう。受講後にノートやテキストをふり返し、受講内容を整理してしっかり復習してください。課題に取り組む際には学んだことを十分に活かし、課題の提出後は次年度につながる学習の準備をしてください。

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	airU キャンパス>「デザイン科Web卒業制作展 参考作品集」

課題

独自の視点で設定したテーマをもとに研究を深め作品として表現します。2回のプレゼンテーション、3回のテーマ相談を受講し、最終回では学びの成果としてふさわしい作品であるかを審査します。スクーリングの受講だけでなく日々の研究・制作が必須となりますが、途中経過を企画書や試作の形で都度持ち参り各回のスクーリングを有効な機会としてください。

●卒業制作企画書

プレゼンテーションおよび審査では企画書が必要となります。発表する内容をまとめて事前に提出してください（最終プレゼンテーション・作品審査は計画書の提出も必要です）。

●企画書・計画書の提出締切

「卒業制作1」テーマプレゼンテーション

開講地：京都 5月23日（木）13：00【締切】 提出物：卒業制作企画書

開講地：東京 5月30日（木）13：00【締切】 提出物：卒業制作企画書

「卒業制作3」最終プレゼンテーション

開講地：京都 10月3日（木）13：00【締切】 提出物：卒業制作企画書、卒業制作計画書

開講地：東京 10月10日（木）13：00【締切】 提出物：卒業制作企画書、卒業制作計画書

「卒業制作6」作品審査

開講地：京都 2020年1月16日（木）13：00【締切】 提出物：卒業制作企画書、卒業制作計画書

開講地：東京 2020年1月30日（木）13：00【締切】 提出物：卒業制作企画書、卒業制作計画書

※提出期限を厳守してください。提出は1週間前から可能です。

●企画書・計画書の提出方法について

airUから企画書および計画書フォーマットをダウンロードし作成します。作成後は再びairUを通して企画書のデータをアップロード、提出完了となります。詳細はairUにて確認してください。

授業計画

テーマ相談は各回ごとに2日程設定されていますが、京都、東京で担当教員が異なりますので、原則として受講地（京都「K」か東京「T」）を決めて受講してください。

●プレゼンテーション（3日程必修：3単位分に相当）

卒業制作1：テーマプレゼンテーション

京都 6/1（土）～6/2（日）

東京 6/8（土）～6/9（日）

卒業制作3：最終プレゼンテーション（中間審査）

京都 10/12（土）～10/13（日）

東京 10/19（土）～10/20（日）

卒業制作6：作品審査（最終評価）

京都 2020/1/25（土）～1/26（日）

東京 2020/2/8（土）～2/9（日）

●テーマ相談（3日程必修：3単位分に相当）

卒業制作2：テーマ相談1

京都 8/10（土）～8/11（日）

東京 8/17（土）～8/18（日）

卒業制作4：テーマ相談2

京都 11/9（土）～11/10（日）

東京 11/16（土）～11/17（日）

卒業制作5：テーマ相談3

京都 12/14（土）～12/15（日）

東京 12/21（土）～12/22（日）

受講にあたって

●持参物

その時点での各自の研究・制作の進み具合がわかるようなもの。

●諸経費

※「卒業制作6」を東京・外苑キャンパスで受講し、そのまま卒業制作展への搬入を希望する場合は授業終了時に作品を梱包し、外苑キャンパスから京都へ発送します。送料は後日大学から請求します。

●その他

・3年次編入学生（卒業要件62単位以上 専門60単位以上/専門56単位以上）の方へ
3年次編入学生（卒業要件62単位以上 専門60単位以上/専門56単位以上）の方が2年間で卒業を予定される場合、4年次科目（卒業制作）履修に加え、3年次科目の同時進行（履修）が必要となります。
『コースガイド』を確認し履修漏れなどないよう注意してください。

・聴講について

「卒業制作」最終プレゼンテーション及び作品審査は聴講が可能です。とくに次年度に「卒業制作」を着手予定の方は、聴講をお勧めします。
聴講希望者は、開始時間等、詳細を『雲母』、airUキャンパスでご確認のうえ、開講教室までお越しください。申込みは不要です。

・卒業制作展について

卒業制作作品は『通信教育部卒業制作展』（3月中旬に京都瓜生山キャンパスにて開催予定）と『デザイン科WEB卒業制作展』（3月中旬～6月末予定）の2つに出品することになります。詳細（提出に関する内容含む）については授業でお知らせします。

注意事項

「卒業制作」は「情報デザイン演習IV」と合わせて10単位一括認定です。各授業で個別に成績は出さず、最終審査での評価をもって成績とします（スクーリング日数は年間で12日間になります）。

TW	デザイン基礎1（情報デザイン）（共） -視点の発見- 新釈『情報デザイン事典』	科目コード： 71601
配当年次	1年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	なし	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口・airU ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。airUでの提出は受付開始日の13:00から締切日の13:00までが提出期間。	
単位修得試験	無	
担当者	荒島智子*、岩崎正嗣、栗田 麻子	

科目概要と到達目標

わたしたちが関わる情報デザインの領域は多様で、たえず変動しています。専門用語の意味は『現代用語の基礎知識』や『朝日キーワード』、インターネットの用語事典や各種検索エンジンなどで知ることができますが、その意味を、わたしたちはどの程度、実感できているのでしょうか。もともと言葉の概念とは、ある時代の共通認識であり、半永久的な意味を持続させるのではなく、時代ごとに解釈が増幅していきながら拡張していくといった側面をもっています。現代に生きるわたしたちにとって、本当に必要な「事典」は、その言葉に最も現在の意味を見いだしていくことによって綴られていくのです。この課題では専門分野の導入として、選び出された用語の解説をおこないながら、情報の検索方法、テキストデータの作成の基礎などを体得しつつ自己の興味領域を明らかにしていきます。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『デザイン基礎 [情報デザイン] 』
参考文献・URL	『知の編集術～発想・思考を生み出す技法』松岡正剛 著 講談社新書1485

初回提出物 (一括送付)	1. レポート 2. デジタルデータ 3. 添削指導評価書 (『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入) 4. 返送用宛名シール (返送先明記、発送時と同額の切手貼付) ※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物 (課題) には学籍番号、氏名、科目名、提出回数 (1回目提出) を明記
再提出物 (一括送付)	1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書 (『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入) 3. 前回提出 (=D評価) の添削指導評価書 (添削文含む) および作品 4. 返送用宛名シール (返送先明記、発送時と同額の切手貼付) ※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物 (課題) には学籍番号、氏名、科目名、提出回数 (〇回目提出) を明記

課題の内容

1. テキスト、参考文献・URLなどを調査の切り口とし、書籍や図録などさまざまな資料を参考に、下記の条件に適した用語を20語、選び出す。

- ・ あなた自身が興味をもつ対象、表現領域、テーマなどに関連するキーワードであること。
- ・ 情報デザインの分野と関わりがあると思われる用語であること。
- ・ 事項、人名等は問わない。

2. 選び出した用語を下記の条件で解説する。

- ・ ひとつの用語あたりの字数は200字前後を目安とする。
- ・ 解説文はあなた自身の解釈で作成する。
- ・ 選び出した用語が外来語である場合は、英語に限り、原語表記を併記する。
(例) イラストレーション illustration
- ・ 選び出した用語が省略語である場合は、英語に限り、全文を併記する。
(例) DTP desktop publishing

3. テキストデータ作成の際は、以下の要領でおこなう。

- ・ 文章はコンピュータで入力する。アプリケーションソフトは問わないが、ファイルフォーマットはテキスト形式 (「プレーンテキスト」あるいは「テキストフォーマット」とも言う。ファイル名の後に「.txt」という拡張子のつくもの) を使用 (例えば、Mac OS Xのテキストエディットで作成する場合、フォーマットを標準テキストにする)。

- ・ 項目を入力する。外来語、省略語の場合は、改行せずに和文スペースを1字分あけて原語、全文を続ける。(上記の例を参照)

- ・ 項目入力後、改行して解説文を日本語入力する。
- ・ 解説文は「である」調に統一する。
- ・ 項目、解説文とも、英字、数字が使用される場合には、英数字入力 (半角入力) で統一する。
- ・ テキストはヨコ書きを基本とするが、漢数字であるべき表記は、そのまま漢数字を使用する。また、句読点は、テンとマルを使用する。

- ・ 漢字・仮名を使用する人名表記は、苗字と名前の間をあけない。カタカナ表記は苗字と名前の方にナカグロ (・) を入れる。英文表記の場合は、ファーストネームとファミリーネームの頭文字を大文字、他を小文字にする。

- ・ 括弧は、『書籍名』、「雑誌名、題名、強調など」、（補足、別称、読み仮名など）、と使い分ける。
- ・ 解説文中での改行入力はおこなわない（使用するソフトウェアの画面表示による自動改行のことではない）。また、解説文の文頭にスペース（1字アキ）を入れない。
- ・ ひとつの項目、解説文の入力後、1行分をあけて、次の項目を入力する。

4. 独自に調べた参考文献やURLがあれば、レポートの末尾にまとめて掲載する。

※ 課題の内容に関する質問・相談は「学習に関する質問票」を活用してください。ただし「テキスト形式とは何か？」というような質問は受け付けません。まずは自分で調べてみましょう。

※ テキスト『デザイン基礎 [情報デザイン]』巻末に掲載している課題は着手する必要はありません。

TW	デザイン基礎2（情報デザイン）（共） 【自叙伝】～文章表現と記号遊戯～	科目コード： 71602
配当年次	1年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	なし	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口・airU ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。airUでの提出は受付開始日の13:00から締切日の13:00までが提出期間。	
単位修得試験	無	
担当者	岩崎正嗣*、荒島智子	

科目概要と到達目標

コンピュータという情報メディアを用いた造形表現のウォーミングアップとして位置付けています。積極的に創造的に自己をデザインしてゆくための初めの一步、初動のCGエクササイズです。まずは各自の問題意識を見つめ、次にコンセプトからクリエイションへと展開させてください。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
3. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『デザイン基礎 [情報デザイン] 』
参考文献・URL	なし

作品第1課題

課題コード： 11

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. レポート 2. 作品 3. デジタルデータ 4. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 5. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。
-----------------	---

初回提出物 (一括送付)	※ 提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記
再提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記

課題の内容

※この科目は課題に取り組むにあたってシラバスとは別にWeb教材が用意されています。airU内の「テキスト・教材学習」ページからWeb教材を閲覧・ダウンロードし、課題に取り組んでください。

文章表現と記号遊戯「自叙伝」

課題1：レポート「あなたの生まれて初めての記憶は何ですか？」

過去の小さな「点」から、現在・未来へと「線」や「面」に大きく繋がり広がる「自叙伝」を記述してください。初めての記憶が起点であるならば、現在のあなたに繋がる沿線はどのようなものでしょうか？これはあなた自身の生い立ちから現在までの、セルフストーリーです。文章は発表することを前提とした作品を目指し、何度も推敲を試みましょう。なお、この文章の「タイトル」を考えて、文の先頭に付けてください。

※制作のヒント：自伝、私小説、略歴年表、エッセイ、ノンフィクション、等

課題2：作品「あなたはかつて絵日記に何を記録しましたか？」

課題1に引き続き、コンピュータのキーボード入力によって、記号や文字での図像「絵文字」を創造してください。無数の星群から星座を見立てた古代人のように、自由に記号で遊んでください。これはあなた自身の文章にリンクした、グラフィック実験です。文章を書く中で見えたものや、自分自身あるいは何か自分自身を象徴するようなものを、描きましょう。

※制作のヒント：絵本、視覚詩、アイコン、ビットマップ、ピクトグラム、等

課題1と2の二重の意味、ダブルミーニングを深長に考案し、読む者・見る者の感覚の往復運動を促すような、トータルな作品化を検証しましょう。説明的にならず、抽象的すぎてもいけません。ただ、あまりシリアスにならないよう、遊び心や作る楽しさを、存分に発揮して欲しいと思います。

※ テキスト『デザイン基礎 [情報デザイン]』巻末に掲載している課題は、着手する必要はありません。

TW	情報デザイン基礎1（共） 日常の観察	科目コード： 71603
配当年次	2年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	1年次テキスト科目合格済み ※ 2014年度にアニメーションコースからコース変更の場合、「デザイン基礎1・2（情報デザイン）」を履修の前提条件から除く。	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口、airU ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	河野綾*、上原英司、藤森修、瀬戸直、荒島智子	

科目概要と到達目標

作品制作においてオリジナリティ溢れる視点や発想力は、完成までのあらゆる場面で作品の方向性を決定づける鍵となります。これらの視点や発想力は個人の能力として先天的に備わっているものではなく、観察する力を磨くことによって鍛えられていくものです。この課題は観察することに主眼を置き、見過ごしがちな日常を意識的に捉えることから始め、対象を分析的に見つめ新たな情報や価値を発見することを目標とします。これからの学習においても必要となる、視点をマイクロやマクロにしなが対象を分析できる姿勢をこの課題で培ってください。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力
6. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

初回提出物 (一括送付)	1. 作品（レポート含む） 2. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記
再提出物 (一括送付)	1. 再提出作品（レポート含む） 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記

課題の内容

※この科目は課題に取り組むにあたってシラバスとは別にWeb教材が用意されています。airU内の「テキスト・教材学習」ページからWeb教材を閲覧・ダウンロードし、課題に取り組んでください。

テーマ：「伝える」

条件：「もの」「空間」「シーン（場面）」という3つのカテゴリについて、各5項目（計15項目）の観察シートを作成する。

テーマと条件をふまえ身近な物事を観察し、独自の視点で対象を選びます。選んだ対象を撮影し、Adobe Illustratorを使って観察シートに写真と言葉でまとめます。

1. 「伝える」というテーマのもとに日常を観察し、該当する「もの」「空間」「シーン（場面）」について、各5項目（計15項目）見つけてください。「伝える」役目をしているもの、「伝える」ことを連想させるものなど、キーワードの表す物事を多角的な視点で観察し撮影してください。

2. 各5項目（計15項目）の対象（写真）が決まったら、「対象の名称」「選択理由」「対象を観察し分析したこと」「対象と近いあるいは同じ関係にあるもの」を考えます。

3. Adobe Illustratorを使い、「テキスト・教材学習」からダウンロードした課題シートに画像を配置し、文章の入力作業をおこないます。制作手順については「TW_id_kisol_01」フォルダに同梱の「TW_id_kisol_manual.pdf」を読んでください。

4. 最後にレポートを作成します。あなたにとって「伝える」という定義を400字程度で記述してください（書式自由）。

TW	情報デザイン基礎2（共） 物語の図解	科目コード： 71604
配当年次	2年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	1年次テキスト科目合格済み ※ 2014年度にアニメーションコースからコース変更の場合、「デザイン基礎1・2（情報デザイン）」を履修の前提条件から除く。	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口、airU ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	河野綾*、上原英司、松本朋子	

科目概要と到達目標

目に見えない情報を探り可視化する力は、グラフィックデザインやイラストレーション制作のあらゆる場面で必要とされます。この科目では文字情報で表現された物語の世界を読み解き、図へと置き換えることを幅広く捉え、情報を視覚的に伝えるための可能性を探ります。伝わる編集と物語の新たな構造が見えてくる魅力的なビジュアル表現を期待します。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力
6. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインVol.5 情報社会とコミュニケーション』第5章
参考文献・URL	『インフォグラフィックスの潮流 ー情報と図解の近代史』 永原康史 著 誠文堂新光社

初回提出物 (一括送付)	1. 作品（レポート含む） 2. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記
再提出物 (一括送付)	1. 再提出作品（レポート含む） 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記

課題の内容

※この科目は課題に取り組むにあたってシラバスとは別にWeb教材が用意されています。airU内の「テキスト・教材学習」ページからWeb教材を閲覧・ダウンロードし、課題に取り組んでください。

課題名「物語の図解」

「テキスト・教材学習」ページからダウンロードした3つの掌編小説から1話を選び図解します。

A：『科学者とあたま』 寺田寅彦……「A_kagakusya.pdf」

B：『昆布とろの吸い物』 北大路魯山人……「B_konbu.pdf」

C：『桃太郎』 楠山正雄……「C_momotaro.pdf」

1. 図解することに意識を置きながら、3つの小説を熟読し1つに絞ります。図解のための切り口を探り、具体的イメージが浮かんでくるまで何度も読むことを心がけましょう。

【ヒント】

・物語全体の流れを捉えたもの、物語の一部分を抜き出したもの、人物や場所など特定の項目に焦点を当てたもの、いずれでも構いませんが、図解によってすばやく理解でき、物語に新たな発見や魅力が加わるよう楽しんで考えてみてください。

・地図や関係図、系統図など図化する方法はたくさんあります。どのポイントを切り口とし、「なにを」「どのように」表現するのかを判断するために、物語を分析的に読み込み理解しましょう。

2. クロッキーブックなどにラフスケッチを描き、個々の関係性や表現の方向性を固めていきます。

3. 表現方法はアナログ・デジタル不問ですが、完成の形は以下のように定めます。提出作品は1点とし、複数作品の提出が必要である場合は3点までとします。

[アナログ表現の場合]

・A4サイズ程度の平面表現とし、素材は紙やフィルムなど平面的な素材、厚みのある素材はイラストボード（3mm）までとします。

・郵送・窓口での提出となります。

・アナログ表現をスキャンし、素材としてデジタル表現に使用する場合は[デジタル表現の場合]を確認してください。

[デジタル表現の場合]

- ・ Adobe Illustratorで作成し、提出時はPDF形式のファイル（拡張子「.pdf」）とします。保存方法については「TW_id_kiso2_01」フォルダに同梱の「TW_id_kiso2_manual.pdf」を読んでください。
- ・ airUでの提出となります。※airUのファイルアップは20MBまでです。超過の場合は郵送・窓口での提出となります。
- ・ デジタル表現であってもプリントアウトして提出する場合は [アナログ表現の場合] を参照してください。

4. 最後にレポートを作成します（書式自由）。以下の項目を入れてください。

- ・ タイトル：「○○マップ」「○○相関図」「○○で読み解く△△」など、作品を言葉で言い表すために効果的なタイトルを考えてください。
- ・ 選んだ小説のタイトルと選んだ理由（200文字以内）
- ・ 作品解説（400文字以内）：作品のメインテーマと図の読み方、作品の魅力などを記述してください。小説から「なにを」読み取り、「どう」考え、「どのように」表現へと結びつけたのかといったプロセスの記述もあるとよいでしょう。

TW	情報デザイン演習 I - 1 (グ) タイポグラフィ1	科目コード： 71605
配当年次	1年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	なし	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口 ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	佐藤淳*、大橋良司、丸井栄二、杉下城司	

科目概要と到達目標

タイポグラフィとは「活字書体を正しく美しく配置する技芸」と1930年イギリスの研究者スタンリー・モリスンによって定義されました。現代においては、紙のメディアに留まらず、ウェブサイトの表記、コンピュータや携帯電話のメール、駅や道路のサインシステム、映像やテレビ画面のテロップ、製品における説明書やパッケージに至るまで生活のありとあらゆる場面でタイポグラフィに接しています。デザイナーにとって書体は「素材」のひとつであり、この素材をいかに生かすかが制作物の幅を広げる鍵になります。ここでは、欧文活字書体の誕生背景をテキストから習得します。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力（活字書体の成り立ちについての理解）
2. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力（活字書体を調べて得たことを組み立てていく力）
3. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力（得られた情報を年表としてまとめる力）
4. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度（視覚的に理解しやすく構成できているか）

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』
参考文献・URL	『欧文書体ーその背景と使い方』小林章 著 美術出版社 『欧文書体2ー定番書体と演出法』小林章 著 美術出版社 『欧文組版 組版の基礎とマナー』高岡昌生 美術出版社 『欧文書体百花事典普及版』組版工学研究会編 朗文堂 『タイポグラフィの基礎知識 知っておきたい文字とデザインの新教養』小宮山

作品第1課題

課題コード：11

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品 2. レポート 3. 作品（課題1、2）の添削用モノクロコピー（作品に直接朱入れしてもかまわない場合は不要） 4. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 5. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） <p>※ 提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記</p>
再提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再提出作品 2. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 3. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記</p>

課題の内容

課題1：「タイポグラフィの年表」の制作

テキスト『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』の「第8章タイポグラフィとデザイン」pp.120～161までをよく読み、ニコラ・ジェンソンのローマン体（1928年にセントールとして復刻、p.149参照）、アルダス工房の第1ローマン体（1929年にベンボとして復刻）、クロード・ギャラモンによるギャラモン活字、ジョン・バスカヴィルによるバスカヴィル活字、ジャンバティスタ・ボドニによるボドニ活字、エリック・ギルによるギル・サン活字、スタンリー・モリスンによるタイムズ・ニュー・ローマン活字、アドリアン・フルティガーによるユニバース活字、ヘルマン・ツァップによるオブティマ活字の9つの書体の中から1書体を選んで、その書体について書かれている事項、人、年代について各自が感じた重要事項をまとめて年表を制作します。単にテキストに書いてあることを図表化する

だけでなく、歴史の資料も参考にして歴史的な背景や時代も視野に入れ、選んだ書体がどのように誕生したかがわかるような工夫を凝らした年表としてください。

課題2：年表としてまとめる過程において感じたことを1600字以内でレポートにまとめてください。

TW	情報デザイン演習 1-2 (グ) ウェブ1	科目コード： 71606
配当年次	1年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	なし	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口・airU ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。airUでの提出は受付開始日の13:00から締切日の13:00までが提出期間。	
単位修得試験	無	
担当者	上原英司*、永田智史、岸田良朗、飯高克昌	

科目概要と到達目標

ワールド・ワイド・ウェブは出版や放送や通信のためのメディアではなく、人間の知性を増幅するための装置として構想されました。「ウェブが人間の知性を増幅する」と聞いてもにわかには信じられないかもしれませんが、ワールド・ワイド・ウェブからセマンティック・ウェブへと移行しつつある今の流れの指し示す先は「人間の知性を増幅する装置」であり「知識生産活動の支援装置」なのです。この課題では「ウェブ」を理解するための手がかりとして、みなさんが普段見ているウェブサイトがどのように成り立ってブラウザに表示されているのかを知り、ウェブの根幹をなすHTMLの仕様の理解とマークアップの基礎の習得、ウェブページをブラウザで表示するためのCSSの仕様の理解を目指します。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

作品第1課題

課題コード： 11

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品 2. 添削指導評価書 (『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入) 3. 返送用宛名シール (返送先明記、発送時と同額の切手貼付)
-----------------	---

初回提出物 (一括送付)	※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物(課題)には学籍番号、氏名、科目名、提出回数(1回目提出)を明記
再提出物 (一括送付)	1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書(『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入) 3. 前回提出(=D評価)の添削指導評価書(添削文含む)および作品 4. 返送用宛名シール(返送先明記、発送時と同額の切手貼付) ※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物(課題)には学籍番号、氏名、科目名、提出回数(〇回目提出)を明記

課題の内容

※この科目は課題に取り組むにあたってシラバスとは別にWeb教材が用意されています。airU内の「テキスト・教材学習」ページからWeb教材を閲覧・ダウンロードし、課題に取り組んでください。

課題1: テキストに従って、課題テキストをマークアップする

課題2: テキストに従って課題テキストをマークアップした後、サンプルスタイルシートをもとにCSSファイルを作成し課題テキストに適用する

TW	情報デザイン演習Ⅱ-1 (グ) タイポグラフィ2	科目コード： 71607
配当年次	2年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	1年次テキスト科目合格済み	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	佐藤淳*、丸井栄二、杉下城司	

科目概要と到達目標

テキストの内容を反映できる紙面構成をすることで和文組版基礎を習得します。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力（文字組版への理解）
2. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力（構成としての組版を組み立てられているか）
3. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度（情報を整理して空間を処理できているか）

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』
参考文献・URL	

作品第1課題

課題コード：11

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品 2. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記
再提出物	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再提出作品

(一括送付)	<p>2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入）</p> <p>3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品</p> <p>4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付）</p> <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（○回目提出）を明記</p>
--------	--

課題の内容

「紙面構成基礎 ゲーテの詩を組む」

以下に記述したゲーテの詩の意味をとらえながら、紙面に文字（デジタルフォント）のみを使用して構成します。A4タテサイズの中央に180mm正方の枠を罫線幅0.1mmで作成しその中に構成します。文字のみの構成で他の要素は加えないこと。原文を尊重し勝手に改行しないこと、またスペースの空いた部分も原文通りに扱い、モノクロでの表現とします。文字は180mm正方の罫線に接しないようにすること。書体は「課題制作のための準備物」でインストールしたフォントのなかから1書体を選んで使用してください。

この詩は、ゲーテの恋人であり、後に妻となったクリスティアーネ・ヴルピウスにはじめて会ったときのことを歌ったものとされている、1813年馬にのってイルメナウへ行く途中での作品です。（『ゲーテ詩集』三浦鞆郎訳 郁文堂）

みつけた

森の中をあるいていた
たったひとりで
なにもさがすまい
そんな気持で

木かげにみつけた
ちいさな花がさいているのを
星のように ひかり
目のように うつくしかった

その花を折ろうとした
すると ちいさな声でいった
折られて
しぼんでしまうの

根をみんな
つけたまま 掘って
うつくしいわが家の
庭へはこんだ

そして 静かな場所に
うえなおした
すると どんどん茂って
ずっと 花をさかせている

TW	情報デザイン演習Ⅱ-2 (グ) ウェブ2	科目コード： 71608
配当年次	2年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	1年次テキスト科目合格済み	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口・airU ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。airUでの提出は受付開始日の13:00から締切日の13:00までが提出期間。	
単位修得試験	無	
担当者	上原英司*、永田智史、岸田良朗	

科目概要と到達目標

テキスト科目「情報デザイン演習Ⅰ-2 ウェブ1」ではワールド・ワイド・ウェブの仕組みを理解した上でHTMLとスタイルシートの仕様と基本的な記述法を習得しました。スクーリング科目「情報デザインⅠ-2 ウェブデザイン1」ではWeb標準に準拠した文書の「情報のかたち」の示し方を学び、HTMLファイルをスクリーンブラウザで表示するためのスタイルシートによるウェブページのビジュアル表現について学びました。そのまとめとして、この科目では単一のウェブページ（HTMLファイル）ではなく、異なるカテゴリを持つウェブページの集合体としての「ウェブサイト」のビジュアル表現、サイト構築に取り組みます。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

作品第1課題

課題コード： 11

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品 2. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付）
-----------------	---

初回提出物 (一括送付)	※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※ 提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記
再提出物 (一括送付)	1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（○回目提出）を明記

課題の内容

課題テーマにしたがって、スクリーンブラウザでサイトを表示させるためのビジュアル表現を考え、HTMLやスタイルシート、画像を作成し、ウェブサイトを作成させてください。

TW	情報デザイン演習Ⅲ－1（共） 自主テーマ研究	科目コード： 71609
配当年次	3年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	2年次テキスト科目合格済み ※ 2014年度にアニメーションコースからコース変更の場合、「情報デザイン基礎1・2」を履修の前提条件から除く	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	河野綾*、上原英司、瀬戸直	

科目概要と到達目標

卒業制作の前段階として自主研究テーマによる作品制作に挑戦します。1、2年次では授業で設定された課題に着手する学習形式でしたが、「情報デザイン演習Ⅲ-1」ではその課題（研究テーマ）自体を自身で発見し回答としての作品を制作します。学習を通して学んできたことを生かし研究を深め、「コミュニケーションのかたち」を追求します。豊かな発想と説得力のある内容を目指し、制作者への第一歩となるような作品を期待します。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力
6. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	なし

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. アイデアノート 2. 作品 3. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記</p>
再提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記</p>

課題の内容

「自主研究テーマによる作品制作」

研究テーマを深めるためのアイデアノートとそこから導き出された完成作品を提出します。リサーチやラフスケッチといった制作に欠かせないプロセスをアイデアノートにまとめながら、説得力ある作品の完成を目指します。

TW	情報デザイン演習Ⅲ-2 (グ) プランニング・ディレクション	科目コード： 71610
配当年次	3年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	2年次テキスト科目合格済み	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	藤原裕三*、岡田将充、瀧澤弘樹	

科目概要と到達目標

日常にあふれる商品は、その全てが目的を持って企画・開発され、メーカーや代理店の戦略の元、私たちの手元に届けられています。そこで商品を送り出す企業の立場で、いかに購買意欲を高めるかを考えながらグラフィックデザインを中心にパッケージのリニューアル・デザインを行うことで、プランニング・ディレクションの考え方を学びます。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.3 グラフィックデザインの視点と発想』 『情報デザインシリーズVol.5 情報社会とコミュニケーション』
参考文献・URL	なし

作品第1課題

課題コード：11

初回提出物 (一括送付)	1. 企画書 2. 作品 (パッケージデザイン) 3. 作品 (店頭ポスターデザイン)
-----------------	---

初回提出物 (一括送付)	4. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 5. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記
再提出物 (一括送付)	1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記

課題の内容

「パッケージのリニューアル・デザイン」

パッケージデザインの目的は商品保護とともに店頭でのプロモーションを兼ねています。そのためロングセラーの定番商品であっても時代に合わせマイナーチェンジを含めたりリニューアル・デザインを行っています。常に購買意欲を高めることが目的です。

その視点でこの課題では既存商品のパッケージのリニューアル・デザインを行っていただきます。そのデザインは単にデザイナーの好みだけで変更するのではなく、ターゲットや時代背景、ライバル商品との関係性などをリサーチから論理立て、プレゼンテーションする必要があります。

まずはリニューアルする商品を設定してください。条件は、地域限定や期間限定などの商品ではなく、大手のスーパーやチェーンのコンビニエンスストアなどで扱われているメジャーな商品を選んでください。また、近年にリニューアル・デザインされていない商品の方が取り組みやすいでしょう。

TW	情報デザイン演習 I-3 (I) イラストレーション1	科目コード： 71613
配当年次	1年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	なし	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	根之木正明*、黒木美希、山下光恵	

科目概要と到達目標

これからイラストレーションの勉強をするためには観察力、表現力の基礎を養うことが重要です。対象をしっかりと観察して、その形態と特徴をスケッチします。デッサンとして描き込みに多くの時間を費やす必要はありませんが、対象の特徴や「らしさ」を捉えることは重要です。対象をイラストレーション化（意図的に誇張する操作など）するのではなく、対象物に忠実に描写するように心がけてください。基礎的な観察力と表現力があってこそ、自分が描きたいイメージをイラストレーションにすることに繋がるのです。そのための基礎体力作りと考えて欲しいと思います。また同時に表現材料の体験と材料特性を認識し、その使用に慣れることも大切なことです。完成したファイルは今後も資料として活用できる、自分だけの貴重な財産となります。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』
参考文献・URL	なし

作品第1課題

課題コード： 11

初回提出物	1. 作品
-------	-------

(一括送付)	2. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記
再提出物 (一括送付)	1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記

課題の内容

※この科目は課題に取り組むにあたってシラバスとは別にWeb教材が用意されています。airU内の「テキスト・教材学習」ページからWeb教材を閲覧・ダウンロードし、課題に取り組んでください。

「観察と描画」

この科目はイラストレーション初学者でも段階的に学べるよう構成されています。描くための基本トレーニングとして、じっくりと取り組みましょう。映像教材は「課題2」や「課題3」の制作前や制作中にも参考になりますので、繰り返し視聴してください。

TW	情報デザイン演習 I-4 (イ) イラストレーション2	科目コード： 71614
配当年次	1年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	なし	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口、airU ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。airUでの提出は受付開始日の13:00から締切日の13:00までが提出期間。	
単位修得試験	無	
担当者	中山和也*、仙石彬人、新井萌美、小松千倫、時吉あきな	

科目概要と到達目標

イラストレーション表現には、観察力や表現力に加えて、構想やアイデアを展開させる力が不可欠です。詳細に観察した対象物をよく読み取り分析し、対象物の状況や前後関係を推測し、アイデアを加えストーリーを設定し、ドラマある想像にあふれた未来を構想します。未来の想像は、脈絡のない自分の中だけの妄想ではなく、観察の延長による具体的な設定を目指してください。具体的な描写とするためには、はじめの観察が重要となり、その観察をベースに、推測、想像のステップを踏む必要があります。また、観察はよくできているのに想像のないアイデアでは、ありふれた未来となってしまうので、観察、推測、想像のすべてのプロセスを意識してください。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』
参考文献・URL	なし

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品（レポート含む） 2. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） <p>※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記</p>
再提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再提出作品（レポート含む） 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） <p>※airUマイページから提出する場合は、データのみ提出してください。 ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記</p>

課題の内容

※この科目は課題に取り組むにあたってシラバスとは別にWeb教材が用意されています。airU内の「テキスト・教材学習」ページからWeb教材を閲覧・ダウンロードし、課題に取り組んでください。

「未来のイラストレーション」

ABCの3点の画像から1点の画像を選択し、画像に写されている状況の未来を描いてください。「科目概要と到達目標」をよく読み、画像の状況の観察、画像の状況の前後関係の推測、これらを活用した想像を意識して未来を構想してください。近い未来、遠い未来、時間の経過などの設定は想像あふれるよう各自で設定してください。そして、イラストレーション作品とともに、この画像の状況の分析（観察と推測）をし、未来へと展開させる状況設定やストーリーを記述してください。この状況分析および状況設定やストーリーがあるからこそこのイラストレーションだと言えるでしょう。

TW	情報デザイン演習Ⅱ-3 (イ) イラストレーション3	科目コード： 71615
配当年次	2年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	1年次テキスト科目合格済み ※ 2014年度にアニメーションコースからコース変更の場合、「デザイン基礎1・2 (情報デザイン)」を履修の前提条件から除く。	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口 ※再提出の場合の提出方法は、初回提出方法に準ずる。	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	根之木正明*、岩崎正嗣	

科目概要と到達目標

テキスト科目「情報デザイン演習I-3 (イ) イラストレーション1」「情報デザイン演習I-4 (イ) イラストレーション2」では、イメージをイラストレーションとするための観察力、表現力を養い、多様な視点で観察・考察し、イメージを広げました。スクーリング科目「情報デザインI-7 (イ) イメージ表現基礎」では、それらを深く突き詰めて、発想から構想する訓練を行いました。ビジュアル表現にも工夫を凝らすなど構想から表現へとかたちにも学びました。これらを踏まえて、発想・構想・表現を総合化した作品作りを目指します。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
3. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
4. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションとタイポグラフィの領域』第1章、第2章
参考文献・URL	なし

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品 2. レポート 3. 作品（課題1）の添削用モノクロコピー（作品に直接朱入れしてもかまわない場合は不要） 4. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 5. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記</p>
再提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記</p>

課題の内容

「ビジュアル・コミュニケーション」

課題1：以下のいずれかのカタログを作成する。

A：「自分カタログ」

自分自身を客観的に改めて捉え直し、多様な視点から見つめ直してみる。そして第三者に自身の魅力をアピールできるものをカタログ形式で制作する。

B：「架空の家電製品のカタログ」 こういう電化製品があったら便利だろうとか楽しいだろう、またはこんな製品があったら欲しいと思うような架空の電化製品を想像し、そのカタログを制作する。

課題2：レポート

どんなものを作ろうと目指したか、そのためにどのような工夫を凝らしたか等について記述する。A4サイズ用の紙タテ位置にヨコ書き。600字～1200字。

TW	情報デザイン演習Ⅱ-4 (イ) イラストレーション4	科目コード： 71616
配当年次	2年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	1年次テキスト科目合格済み ※ 2014年度にアニメーションコースからコース変更の場合、「デザイン基礎1・2 (情報デザイン)」を履修の前提条件から除く。	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	中山和也*、仙石彬人、新井萌美、小松千倫、時吉あきな	

科目概要と到達目標

「イラストレーションの世界」と「現実の世界」を結びつけるための方法を探ります。キャンバスや画用紙などのフレームの中の「イラストレーションの世界」と、キャンバスや画用紙などのフレームからはずれた「現実の世界」にもイラストレーションを設定し、2つの世界を舞台としたストーリーをビジュアルブックまたは映像作品によって展開させることを目指します。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
3. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
4. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』
参考文献・URL	なし

作品第1課題

課題コード： 11

初回提出物	1. 作品
-------	-------

(一括送付)	2. レポート 3. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記
再提出物 (一括送付)	1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付） ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（○回目提出）を明記

課題の内容

※この科目は課題に取り組むにあたってシラバスとは別にWeb教材が用意されています。airU内の「テキスト・教材学習」ページからWeb教材を閲覧・ダウンロードし、課題に取り組んでください。

「イラストレーションの内と外」

キャンバスや画用紙などのフレームの中の「イラストレーションの世界」と、キャンバスや画用紙などのフレームからはずれた「現実の世界」にもイラストレーションを設定し、2つの世界を舞台に構想したストーリーをビジュアルブックまたは映像作品によって展開させます。フレームの内側と外側とで離れているそれぞれのイラストレーションを結びつけることによって、イラストレーションが現実化し、現実がイラストレーション化するような新たなイラストレーションを表現します。単に映像や本により画像がつながるといことのみではなく、別々のイラストレーションに関係が発生し、それぞれを結びつける「結びつけ方」自体が作品のテーマとなるように考え表現してください。

TW	情報デザイン演習Ⅲ－3（イ） 絵本制作	科目コード： 71617
配当年次	3年次～	
単位数	2	
履修の前提条件	2年次テキスト科目合格済み	
履修方法	作品第1課題のみ	
課題提出形態	郵送・窓口	
課題数	1	
課題提出期間	【4/20締切分】04/11～04/20、【5/20締切分】05/11～05/20、 【7/20締切分】07/11～07/20、【8/20締切分】08/11～08/20、 【10/21締切分】10/11～10/21、【11/20締切分】11/11～11/20、 【1/20締切分】01/11～01/20、【2/20締切分】02/11～02/20 郵送・窓口での提出は締切日必着。	
単位修得試験	無	
担当者	佐藤博一*	

科目概要と到達目標

絵本は、様々な要素を総合することで成立します。内容を表す絵と文、絵と文の表現方法や構成、印刷出版に必要な材料と技術など、これらがバランスよく組み合わせられることで、美的造形性やメディア特性を産み出しています。また、絵本は、「子ども向けの絵本」から「自己表現としての絵本」まで、その対象は広く、デザインとしての造形手法を内在し、視覚言語やコミュニケーションの本質に触れる表現性も有するため、一面的な絵画的評価や文学的評価だけにとどまらず、より多角的な表現の視座から捉える必要もあるでしょう。

この課題は、表現方法が実に多彩な創作絵本の制作を通して、視覚表現としての絵本のメディア特性と魅力について考えるとともに、手描き原稿のデジタル処理や出力データの作成など、制作工程にみられる諸問題を情報デザインの観点から検証することを目的としています。書店で実際に手にとることができる出版物としての「絵本」を踏まえ、完成度の高い作品制作を実現してください。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

上記評価基準に基づく総合評価

テキストと参考文献・URL

テキスト	『情報デザインシリーズVol.1 イラストレーションの展開とタイポグラフィの領域』第3章（pp.66～85） 『情報デザインシリーズVol.5 情報社会とコミュニケーション』第4章（pp.98～177）
------	--

参考文献・URL	『絵本の事典』中川素子・他 編 朝倉書店 『ベーシック 絵本入門』生田美秋・藤本朝巳・石井光恵 共著 ミネルヴァ書房
----------	---

作品第1課題 課題コード：11

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. サムネイル 2. デジタルデータ 3. 完成作品 4. 表紙デザイン 5. レポート 6. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 7. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付）。重さが1kgを超える場合は返送用宅配便着払伝票（返送先明記）。 <p>※上記1～7をA4サイズのクリアブック（透明ポケット式ファイル）にまとめて提出。</p> <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記</p>
再提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回D評価の添削指導評価書、前回の提出作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付）。重さが1kgを超える場合は返送用宅配便着払伝票 <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記</p>

課題の内容

※この科目は課題に取り組むにあたってシラバスとは別にWeb教材が用意されています。airU内の「テキスト・教材学習」ページからWeb教材を閲覧・ダウンロードし、課題に取り組んでください。

「創作絵本の構想と原稿制作」

下記の仕様の創作絵本を構想し、原稿（絵と文のレイアウトデータ）を作成して出力し、実際にページをめくりながら読むことができる状態になるように簡易な製本作業を行い、完成作品とします。

- ・ B5判（天地257×左右182mm）
- ・ 左綴じ（表紙を表にした場合、左側が綴じられている状態で、本文レイアウトは一般的に横組になります。）
- ・ 本文32ページ（第1ページは「トビラ」、第32ページは「奥付」に相当します。）

TX	情報デザイン演習Ⅳ	科目コード： 71611
配当年次	4年次～	
単位数	4	
履修の前提条件	「卒業制作（3～6）」の履修の前提条件を充足していること（詳細は『コースガイド』pp. 6～7「5. 卒業制作着手要件・卒業要件」参照）。	
履修方法	作品第1課題（合格後）→作品第2課題提出	
課題提出形態	郵送・窓口	
課題数	2	
課題提出期間	第1課題 【9/20締切分】09/11～09/20【10/21締切分】10/11～10/21 第2課題 【2/07締切分】02/01～02/07	
単位修得試験	無	
担当者	上原英司*、河野綾*ほか	

科目概要と到達目標

[第1課題]

これまで情報デザインコースでの学習を通してさまざまなことを発見し学んできました。「卒業制作」ではそのなかから自らのテーマを見出し「かたち」として追求することを目指します。「情報デザイン演習Ⅳ」の第1課題では「卒業制作」のテーマや表現に一層の深化をはかるため、自身のテーマやアイデアについてのプレゼンテーションブックを作成します。「卒業制作」の入り口に立ち、どのように準備・進行していけばよいのかという迷いを解決するためのブックとして、多角的な視点からの資料収集、アイデアの掘り下げや表現方法の可能性などを追求し第三者にも伝わる形でまとめます。4年次のテキスト科目にふさわしい内容と完成度を期待します。

[第2課題]

第1課題では卒業制作の入り口に立ち、これからの企画制作のために資料収集やアイデア・表現方法の考察をおこないました。第2課題では卒業制作作品の完成を迎え制作過程を振り返り、作品テーマや制作過程、作品をとおして発信する自身の考えを他者へ伝えるための編集力、表現力を獲得し、さらには情報デザインコースでの学習を総括し今後の活動に対して役立てていくことを目標とします。

評価基準と成績評価方法

1. 理解力 授業内容を理解し作品に反映させる力
2. 観察力 対象の形態や特徴などを自らの視点で捉える力
3. 発想力 対象物を理解し独自の視点でアイデアを生み出す力
4. 構想力 様々な発想を表現へと組み立てていく力
5. 編集力 情報を理解し的確にまとめる力
6. 表現力 必要な情報が伝わるよう構成する力と作品の完成度

本科目の成績評価は上記評価基準に基づく総合評価となります

テキストと参考文献・URL

テキスト	なし
参考文献・URL	airUキャンパス>情報デザインコースサイト>「デザイン科Web 卒業制作展 参考作品集」

第1課題

課題コード：11

初回提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品 2. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付）。重さが1kgを超える場合は返送用宅配便着払伝票 <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記 ※提出期間は9月度（9月11日～20日【必着】）、10月度（10月11～21日【必着】）とします。</p>
再提出物 (一括送付)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再提出作品 2. 再提出用添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 前回提出（=D評価）の添削指導評価書（添削文含む）および作品 4. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付）。重さが1kgを越える場合は返送用宅配便着払伝票 <p>※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（〇回目提出）を明記</p>

課題の内容

「卒業制作プレゼンテーションブック」

「卒業制作」のテーマ設定～関連資料の収集と編集～作品の構想に至るまでの一連の作業をブックにまとめてください。「卒業制作」に向けて多くのアイデアソースが編集された内容であることはもちろんですが、この課題を完成することのみを目的とするのではなく、「卒業制作」におけるテーマの明確化、表現手段の決定など、完成度の向上を目指すトレーニングとしてもしっかりと取り組んでください。

またこのブック自体のアイデア、編集やレイアウト、デザインなども評価対象に含まれますので丁寧に取り組んでください。

初回提出物 (一括送付)	1. 作品 2. 添削指導評価書（『学習ガイド』巻末書式をコピーし、必要事項を記入） 3. 返送用宛名シール（返送先明記、発送時と同額の切手貼付）。重さが1kgを超える場合は返送用宅配便着払伝票 ※提出物（課題）には学籍番号、氏名、科目名、提出回数（1回目提出）を明記 ※提出期間は2月度（2月1日～7日【必着】）とします。
再提出物 (一括送付)	再提出の機会なし

課題の内容

「卒業制作ポートフォリオ」

情報デザインコースでの学習の集大成として取り組んだ卒業制作作品のポートフォリオを作成します。完成した作品を単に見せるだけでなく、完成までの制作過程を客観的に振り返り、最終的な作品に至るまでの取り組みや作品に込められた自らのメッセージを他者に的確に伝えるプレゼンテーションツールとなるように制作してください。また編集構成やレイアウト、デザインなど、ポートフォリオ自体としての完成度も求めますので丁寧に取り組んでください。