

グラフィックデザイン学科 グラフィックデザイン 専攻 [2年制 / 男女]

AP

入学者の受け入れ方針

アドミッションポリシー

グラフィックデザイン学科では、卒業認定・専門士授与の方針 (DP) および教育課程編成・実施の方針 (CP) に定める教育を受けるために必要な、知識・能力や目的意識・意欲を備えた学生を各種入学試験を通じて受け入れる

- 1 穴吹学園の教育理念を理解し、主体性を持って多様な人間と協働し、学び続ける意欲がある人
- 2 ポスター、Web、キャラクターなどのデザイン全般の制作に興味があり、身につけたデザイン力を活かし社会に貢献したいと考える人
- 3 自己の目標達成のため継続的に努力のできる人
- 4 社会人素養や人間力向上のために、自主的に学ぼうとする向上心のある人

CP

教育課程編成・実施の方針

カリキュラムポリシー

グラフィックデザイン学科では、DPに掲げる能力を身につけるための教育課程として、必要とされる科目を体系的に編成し、講義・演習・実習を適切に組み合わせた授業を行う

- 1 デザインツールによる実習を通して、デザイナーとしての基礎的な知識と技術を習得する
- 2 豊かな創造力と確かな表現力を身につけたスペシャリストを育成する

DP

目指す人材像

ディプロマポリシー

グラフィックデザイン学科では、履修規程に即して必要単位を修得し、必要な修業年限を満たしたうえで下記の能力を備えていると判断した場合に、卒業認定および専門士の称号を授与する

- 1 地域社会・国際社会に貢献できる専門性を身につけている
- 2 ポスターデザイン、Webデザイン等のグラフィックデザイナーとして必要な基本スキルを授業で学び、演習授業で応用力を身につけている
- 3 自己の課題を見出し、創造性を発揮して総合的に解決できる実践力を身につけている
- 4 ものづくりにおける技術者としての個人・集団・地域社会に対する社会的責任を自覚して、行動でき、かつコミュニケーション能力を身につけている

目指す資格

- サーティファイ主催 Illustrator®クリエイター能力認定試験
- サーティファイ主催 Photoshop®クリエイター能力認定試験
- Webデザイナー検定
- 色彩検定

	1 年 次		2 年 次	
	<前期>	<後期>	<前期>	<後期>
到達目標	デザインソフトの操作技術やさまざまな画材を使ったイラスト表現を通してデザインの基礎を学ぶ。また、心理効果に基づいた配色や印刷・Webに関する技術などを身につける。	実践的な課題制作、コンペや企業との産学連携デザインに取り組む。また、プレゼンテーション力の強化やポートフォリオ制作など就職活動に向けての準備を行う。	クライアントからの依頼を想定した実践的なデザイン課題に取り組む。また、紙媒体、Web、映像などにおいて伝えたい内容に応じて表現できる技術力を習得する。	2年間の集大成となる卒業制作に取り組むことで、デザインの企画から完成までの流れを学ぶ。また、広告や販売促進グッズ、Webサイトなど幅広い作品を制作する。
デザイン基礎・応用力UP	<ul style="list-style-type: none"> 演習 Illustrator基礎 演習 Photoshop基礎I 演習 DTP基礎 演習 デザイン実務演習I 演習 グラフィック基礎I 演習 ベーシックデザイン 	<ul style="list-style-type: none"> 演習 InDesign演習 演習 Photoshop基礎II 演習 DTP実践 演習 DTV演習 演習 デザイン実務演習II 演習 グラフィック基礎II 演習 修了制作 	<ul style="list-style-type: none"> 演習 DTP応用 演習 デザイン実務演習III 演習 GD演習 	<ul style="list-style-type: none"> 演習 DTP実務 演習 デザイン実務演習IV 演習 CI演習 演習 卒業制作
カリキュラム	<ul style="list-style-type: none"> 演習 総合デザインI 講義 コピー概論 講義 アイデア発想法 講義 色彩計画I 演習 Web基礎I 	<ul style="list-style-type: none"> 演習 総合デザインII 講義 プランニング概論 講義 色彩計画II 演習 カメラワーク演習 演習 Web基礎II 	<ul style="list-style-type: none"> 演習 総合デザインIII 演習 アドバイジング 演習 グッズデザイン演習I 演習 カメラワーク応用 	<ul style="list-style-type: none"> 演習 総合デザインIV 演習 コミュニケーションデザイン 演習 グッズデザイン演習II
デザイン実践力UP	<ul style="list-style-type: none"> 講義 グラフィックデザイン概論 		<ul style="list-style-type: none"> 演習 グラフィックワークI 演習 絵本作成演習I 演習 イラストレーションI 	<ul style="list-style-type: none"> 演習 グラフィックワークII 演習 絵本作成演習II 演習 イラストレーションII
人間力UP	<ul style="list-style-type: none"> 講義 社会人基礎講座I 	<ul style="list-style-type: none"> 講義 社会人基礎講座II 	<ul style="list-style-type: none"> 講義 社会人基礎講座III 	<ul style="list-style-type: none"> 講義 社会人基礎講座IV
スケジュール				

主な科目内容	
グラフィック基礎 I・II	SDGs視点を取り入れた企業広告の制作を基礎から学ぶ。
グラフィックデザイン概論	グラフィックデザインが持つ社会的役割とデザインに必要な考え方やアイデアやデザインを支える文字やビジュアルなどの要素と機能を理解する。
ベーシックデザイン	講義および演習を通して、色彩や形態、構成、視覚伝達等に関する基礎的な知識と表現方法について学習する。
Illustrator基礎 Photoshop基礎 I・II	グラフィックデザインにおけるIllustrator・Photoshopの基本操作から応用・活用方法などを、様々な課題制作を通して身につけ、印刷などのDTP業務に必要な基礎知識・技術・ルールを習得する。
色彩計画 I・II	好き嫌いなどの感覚的な表現だけでなく、あらゆるデザインのカラーコーディネートに活かせる、理論的・体系的な色づかいができる知識や技法を学ぶ。
Web基礎 I・II	Web制作におけるデザイン制作の基本を理解し、Webデザイン制作からHTMLコーディングまで学習し、Webサイトを制作できるスキルを身につける。
DTP基礎・実践 DTP応用・実務 InDesign演習	産学連携を中心として、クライアントの意向を反映した実践的なデザイン制作を学ぶ。また、InDesignの基本操作を学び、ページ物の作品制作を行う。
DTV演習	AfterEffectsの基本操作および映像制作の知識を習得し、デジタル動画作成による画像の視覚的な効果表現方法を身につける。
GD (グラフィックデザイン) 演習	課題のテーマを調査・理解し、製作条件を満たしつつ、個性的なビジュアルを完成させることができるように、グラフィックデザインを展開する力を身につける。
CI演習	リサーチに基づいたコンセプトを考え、それに基づいたビジュアルを作成することができるように、デザインの体系化と企業理念に基づいたCI計画を学ぶ。
コピー概論	多くのCM作品などを見ることで、クリエイティブすること、表現することに興味を持ち、言葉の楽しさと奥深さ、広がり、大切さを理解する。
プランニング概論	現在の市場、生活者の動向などマーケットの概要を知り、企画に役立つ情報や知識、理論を映像を交えながら理解する。
アドバイジング	グラフィックデザイナーとして必要な基礎知識、企画力、アイデア、そしてそれらを相手に伝えるプレゼンテーション能力を、各媒体の制作を通して養う。
コミュニケーションデザイン	企画領域はもちろん、広報をベースとして総合的にコミュニケーションをデザインする技能を学び、どのような業界でも通用する「ソリューション」を身につける。
アイデア発想法	脳のメカニズムを知る事で効率よくアイデア発想を行えるポイントを理解し、日々のトレーニングを続けて右脳を活性化させる。
グッズデザイン演習 I・II	パッケージ・カレンダー・化粧箱など、さまざまなグッズを企画・制作する。卒業制作関連のグッズ制作に取り組む。
カメラワーク演習・応用	デザイン現場で写真と関わる際の基礎を養うとともに、デジタル一眼レフカメラの使い方や撮影テクニックを学習し、フォトディレクションをできる力を身につける。
総合デザイン I・II・III・IV	1・2年生合同授業。デザインの企画および制作を通してコミュニケーション能力とプレゼン力を身につける。
デザイン実務演習 I・II・III・IV	様々なコンペに応募することによって、クライアントの意思に沿った作品とは何かを考え、コンペ入賞を目指す。
グラフィックワーク I・II	産学連携の課題を元にグラフィックデザインの仕事について学ぶ。
絵本作成演習 I・II	絵本は、各ページに作者と読者の想いが込められた総合芸術である。その事理解するために、たくさんの絵本を読み、触れながら、絵本の製作方法を学習する。
イラストレーション I・II	イラストレーションの仕事について理解を深め、求められるイラストおよび考え、技術を学ぶ。商業イラストを中心に制作する。
修了制作・卒業制作	テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練りこんで、実施テーマに沿った総合的なデザインの企画・制作・プレゼンテーションを行う。
社会人基礎講座 I・II・III・IV	社会人として知っておかねばならないコミュニケーションの技法と自主的に行動する思考、実践力を養う。また、就職活動対策としてのコミュニケーション教育やプレゼン技術について学び、社会人としてのマナーや知識を習得する。