

カリキュラム

（文化教養専門課程グラフィックデザイン科）平成31年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			デッサン	表現する上での道具の特性を理解し、使用方法を学び、基礎的な観察力とデザインの現場で必要となるフツ画等での画力を身につける。自己管理、時間配分の演習。参考作品やクラスメートの作品から良い部分を見つける力も身につける。	1通	108			○	○		○			
○			グラフィックデザイン演習	・グラフィックのアイデアスケッチにおける陰影処理、透明感、材質感の表現手法と、映像の絵コンテ製作に必要な表現方法を学びマーカーテクニックの技術や技法を身につける。 ・コラージュ制作による画面構成とイラストレーションテクニックの表現方法とエアブラシの技法を学ぶ。 ・シルク印刷の工程、版下から製版/焼付け/洗浄/印刷までを学ぶ。 ・造形的な立体を撮影し、Mac制作でポストカードの制作まで展開する。	1通	108		△	○	○		○			
○			志学 I	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指し、人間性を磨き各自の「志」をたてるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。	1通	105		○		○		○			
○			コンセプト道場1	・デザイン表現の根幹と言える「コンセプト」の存在と重要性を知る。 ・ワークショップを通して「コンセプト」の発想を実践的に身につける。 ・「コンセプト」からデザインを考える習慣を身につける。 ・「コンセプト」からプレゼンテーション能力を身につける。	1通	102		△	○	○			○	○	
○			イラスト	社会におけるイラストの可能性や必要性を学び趣味ではなく仕事にできるキャラクターデザイン技術を習得する。伝えたいメッセージをキャラクターデザイン、イラスト、ロゴマークを通して人に伝えられる技術を習得する。	1前	33				○	○		○		
○			写真基礎	デジタル一眼レフカメラの操作方法の基礎を学ぶ。さらには、連携するソフトウェア(iMovie)、Webサービスとの連携を学習する。	1後	69				○	○		○		
○			DTP実習1	プロとしての基本的なデータ制作を身につける。またDTP(パソコン上でレイアウトする)基礎知識や販売促進ツール全般の知識を知る。イラストレーターやフォトショップなどのアプリケーションの基本操作を身につける。	1通	216		△	○	○			○		
○			グラフィック実践1	様々なデザインを観察することで、デザインの良さを見極め、デザインの楽しさを知る。デザイン業界の仕事に関するプロセスを示すことで認識する。	1通	123				○	○		○		
○			色彩学	色彩に関わる職業に求められる知識・技能を身につける。	1前	84		○	△	○		○			
○			修了制作	一つの作品を仕上げることを目標に、スケジュール管理を身に着ける。デザイン構築の際に示した自己表現をしっかりと実施する。新たな価値を創造する。	1後	129				○	○		○		

(文化教養専門課程グラフィックデザイン科)平成31年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	習 験 ・ 実 技 実	校 内	校 外	専 任	兼 任		
○			Web基礎	現在主流となるWebデザインのルールを知る。また、Webデザインに必要な「情報を伝える」デザインスキルを身につける。	1後	30		△	○	○	○					
○			Mac概論	ソフト操作に目が行きがちなノートパソコンのシステム部分に言及し、普段使用する際に起きうるトラブルの対処法についても学ばせ、「PCの仕組みがわかるデザイナー」を身につける。	1前	18		○			○			○	○	
○			プレゼンテーション	卒年次のプレゼンテーションを通して、自己作品をアピールを認識する。 また作品を評価することで価値を認め、次の作品へ活かすことができる。	1後	24		○	△		○	○				
○			県外・海外研修	普段の環境とは違う、様々な物事を見聞きすることでデザインの広さを知り、感性を高める。 企業訪問やワークショップを通して、就職活動における業界の知識を得る。 企業へのアポイントを自ら行うことで、社会的自立を促す。また、スケジュール管理を身につける。	1後	24			△	○		○	○			
○			インターンシップ 1	企業訪問や企業実習を通して、業界の動きを認識する。 卒年次に向けて就職活動の方向性を考える。 実習を通して、報告、連絡、相談を徹底し社会のマナーを身につける。	1後	117			△	○		○	○			
○			デッサン	1年次で身につけた基礎力を駆使し、更に難易度の高い課題に取り組み、就職活動で有効な作品集へ加えられる作品を制作。自己管理、時間配分の演習。参考作品やクラスメートの作品から良い部分を見つける力も身につける。	2通	60				○	○		○			
○			志学Ⅱ	前期にて教科書「志学Ⅱ」第1章～第6章を使用する。就職活動も兼ねるので外部活動も含む時間数として位置付ける。人として長期的に職場やプライベートで活躍、輝く人生の在り方を考察する。様々な苦難を乗り越え、周囲を支え、大きな人望を得られる人間力を知る。	2通	141		○				○		○		
○			DTP2種検定	印刷物を作る上での必要最低限の基礎知識を身につける。 デザイン業界の流れを把握する。	2前	66		○				○		○		
○			コンセプト道場2	・コンセプトからデザインを創造するスキルをさらに高める。 ・オープンデザインコンペティションに参加することで、より高いデザインワークをめざす意識を身につける。	2前	45		△	○		○				○	○

(文化教養専門課程グラフィックデザイン科)平成31年度

分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択					講義	演習	習熟・実験・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			Web応用	Web制作の工程を把握し、Web制作アプリケーション操作と基礎的なXHTML/CSSを記述する。また、サーバに接続して課題の提出を行うなど、Webに関する知識を身につける。	2前	36			△	○	○	○			
○			写真応用	様々な作品を鑑賞し、自分の撮りたい写真とは何かを考える。テーマにそって撮影し、作品のディスカッションを行い、コンセプトや技法を深めていく。	2前	76			△	○	○	○			
○			グラフィック実践2	各授業課題の遅れを取り戻したり、共同制作や自主制作の補講時間として位置付ける。校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間としても使用する。就職活動に伴う準備(企業リサーチ、履歴書、作品集、面接練習、求人先で必要となる専門技術トレーニング)の時間としても使用する。	2通	63				○	○	○			
○			インデザイン	授業を通してインデザインの役割を理解する、また基本的な操作を身につける。イラストレーターやフォトショップとの連携を確認する。	2前	27			△	○	○	○			
○			グラフィックビジネス	卒業間近で忘れがちなDTPの基礎、おさらいを基本にした講義と実習。早期出社学生を踏まえ、毎週完結型の授業展開。教科書以外の参考資料等は就職先等で役立つため、欠席学生の手元に届くように配慮。	2後	18			△	○	○	○			
	○		イラストデザインコース(卒業制作)	小課題を中心にラフ、コンテの時点んでデザインの8~9割を構築してゆく、イラストとデザインの関係性レイアウト、バランス等基礎をしっかりと学んで行く。	2通	204			○		○	○			
		○	観光デザインコース(卒業制作)	観光をキーワードにブランディング、プロモーション展開を意識した作品作りを実施する。コミュニケーション能力を養い、クライアントの要望以上の成果を示す。役割や立場を理解しチームとしての動きを意識する。	2通	204			○		○	○			
		○	グラフィックデザインコース(卒業制作)	コース選択の学生が各自の視点で発信型の企画を、アドヴァタイジングという形で余すところなく表現できるよう様々な広告展開とツールづくりを実践し高い企画力と技術力を身につけさせる。	2通	204			○		○	○			
○			インターンシップ2	学校求人や自己開拓で巡り合った求人企業とのマッチングと、内定を見越しての企業訪問と業務体験期間と位置付ける。社風や業務内容が希望するイメージと接点があるかを考察する。現場の担当者や職員達と実際に顔を合わせ、互いの認識を高め合う。学校での報告会で新たな企業の発見につなげ、後輩に情報共有する事で就活の先駆けと位置付ける。	2前	102			△	○		○	○		
合計					28科目	2128		438	888	1210					

2128単位時間(選択科目合計:2536時間)(単位)