

No.	学科	学外実施	授業タイトル	授業カテゴリー	内容	定員 (目安)	所要時間 (目安)	高校で準備いただくもの	備考
1	ビジュアルデザイン	×	新しいイラストレーションの場所	講義	インターネット、スマートフォンの浸透する現代社会で、新しいイラストレーションの活躍の場所はどう変わったか？ 変わらないか？ 実例を画像で確認しながらの魅力的な講義。	100名	60-90分	なし	
2	ビジュアルデザイン	○	絵本の作られ方・A	講義	絵本とはどうやってつくられるものなのか。作り手としての絵本のしくみ、手法を紹介し、幼児向けから今流行の絵本まで、内容と傾向を解説しながら、いろんな絵本を紹介しします。	20名	50分	なし	
3	ビジュアルデザイン	○	社会を可視化するデータ・ビジュアライゼーション	講義	現在私たちの生活には、IT、IoTなどの発展により膨大なデータがあふれていて、そのままでは理解できないデータをわかりやすく視覚化する「データ・ビジュアライゼーション」というデザイン技術が注目されています。さまざまな事例を紹介しながら、実際にデータでみる／データで考える、「データ・ビジュアライゼーション」を体験し、考察します。	20名	60分	プロジェクター、スクリーン、筆記用具、鉛筆、色鉛筆	
4	ビジュアルデザイン	○	絵本の作られ方・B	講義+実習	絵本とはどうやってつくられるものなのか。作り手としての絵本のしくみ、手法を紹介し、幼児向けから今流行の絵本まで、内容と傾向を解説しながら、いろんな絵本を紹介しします。実習では、絵本の根本、伝える、表現する、ことをテーマにしたグリーティングカードを作成します。	20名	100分	筆記用具、鉛筆、色鉛筆 (あれば)	
5	ビジュアルデザイン	○	簡単*アートブックを作ろう	講義+実習	今日の偶然の素材・画材、そして音楽メディアで遊びながら、自分感覚を集めてコーディネートします。とてもカンタン、自分のアートがギュッと詰まった(!)楽しいアート・ブックにまとめあげます。	なし	90分	不要なチラシ・カタログ・雑誌など 作業着	
6	ビジュアルデザイン	○	ロゴマークの作成	講義+実習	ロゴデザインについて、世界中の優れた事例や最新トレンドを様々な事例を通じて説明を行います。その後、テーマを設定して実際にロゴの制作工程を学びます。	20名	60-70分	鉛筆1本、色鉛筆 (12色以上) 消しゴム、定規30cm 画用紙 (四つ切り) 各自1枚 液晶プロジェクター、延長コード	授業の前半にスライド画像での説明後、実習に入ります。
7	ビジュアルデザイン	○	文字のカタチとイメージ	講義+実習	文字の印象やイメージは、そのカタチと大きく関係しています。たとえば、直線的で鋭角的な文字は男性的な強さ、曲線的な文字は女性的で柔らかい印象を受けやすいです。このような、文字のカタチとイメージの関係を様々な事例を通じて理解し、実際に文字をデザインしてみます。	20名	90分	鉛筆(2B)1本(4B)1本、消しゴム 定規30cm、 画用紙 (四つ切り) 各自1枚 液晶プロジェクター、延長コード	授業の前半にスライド画像での説明後、実習に入ります。
8	ビジュアルデザイン	○	本をデザインする仕事	講義	本を作るエディトリアルデザイナーの仕事を紹介するとともに、情報を適切に読み解き紙面に配置することや、紙という素材、印刷、製本についてなど、本がどのように作られているのかをお話しします。	50名	60分	プロジェクター、スクリーン	
9	ビジュアルデザイン	○	クロッキー=線を発明しよう	実習	互いの顔のクロッキーから、この世界に存在しない「線」の魅力を発明していく、目から鱗の実習。	50名	60-90分	8つ切り画用紙多数 鉛筆 消しゴム	
10	ビジュアルデザイン	○	アナログで3Dグラフィックスをデザインする	実習	一枚の紙から組み立てる不思議な立体に、連続性や関係性を考えて「終わりのないグラフィック」をデザインします。	20名	90分	カッター、50cm直定規 カッティングマット、サインペン 色鉛筆	
11	ビジュアルデザイン	×	デジタルで2Dグラフィックスをデザインする	実習	「対」のコンセプトで、自身で描いたイラストやパターンをパソコンに取り込んで、Adobe Illustratorを使って、ブックカバーをデザインします。	20名	90分		
12	ビジュアルデザイン	○	アイデア発想ワークショップ	実習	テーマを設定し、問題解決型のアイデア発想をワークショップ形式で体験します。	4~20名	90分	模造紙 付箋 カラーペン	模造紙を広げて3~4人が囲める机配置が必要です。(床も可)
13	ビジュアルデザイン	○	紙を折る・彩る	実習	1.パッケージの構造における山折りと谷折りを理解し、体験します。 2.パッケージの表現(絵、模様、パターン...)における「伝える」ことの基本的な考え方を理解します。	20名程度	90分	カッティングマット1枚 (A3サイズ以上) カッターナイフ、ボンド 直尺1本(50cm)、鉛筆 消しゴム、絵の具(画材自由) 両面テープ・マスキングテープ 虫ピン、ボンフォルダー(代用可)	
14	ビジュアルデザイン	×	タングラムによる幾何学的ロゴマークをデザインする	講義+実習	タングラムの構造原理に着目し、現在使われている幾何学的ロゴマークとの関係を解説しながら、タングラムの構造原理を応用した幾何学的ロゴマークのデザインを試みます。	20名	90分	カッター、カッティングマット、鉛筆、 定規、マグネットシート(100円ショップ 2枚)	
15	ビジュアルデザイン	○	夏オバケ☆ミュージアム	実習	自由なイメージをふくらませて「身の回りの廃材deオバケ作り」みんなで飾って楽しみましょう。オバケ制作レッスン1-2-3・・・遊ぶうちにイロイロ技法取得、カンタン工作とお絵描き講座です。	なし	90分	ダンボール、作業着	
16	ビジュアルデザイン	×	KOBE DU ZOO 大きな動物を描こう!	実習	段ボールへいろいろな画材で遊びながら、大きな絵を描いてみましょう。くっつける、貼る、吹く、ちぎる、切る、壊す、塗る、吊る・・・楽しみながら、大きな絵を描くレッスン!	なし	90分	作業着	
17	ビジュアルデザイン	×	「Scratch」でゲームをデザインする	実習	プログラミング学習は2020年から小学校での必修化され、webだけでなく今後広くデザインの現場でも必要とされるスキルになると思われます。Scratchという初心者でもブロック遊びのように楽しくプログラミングを学べる開発環境で、ゲーム製作を通してアルゴリズムの基本を学び、プログラムの楽しさを体験していただく実習です。	20名	60分		
18	ビジュアルデザイン	×	冊子のレイアウトから製本まで	実習	手製本のワークショップを行います。配布された素材を、複数ページの紙面にどのように配分し、レイアウトをするのかなど、本の特性を体感的に学びながら、冊子のかたちに仕上げるまでの基礎的な実習です。	20名程度	60~90分	カッター、30~50cmの直定規	
19	ビジュアルデザイン	○	世界の面白アートブック	講義	インターネット、電子書籍以降の本の動向を説明。その中から生まれた、趣向を凝らした各国のアーティストの本づくりを紹介。ブック・デザイン、グラフィック・デザインへの興味の喚起を促す。	なし	60-90分	プロジェクター、スクリーン	家から好きなデザインの本を持ってきてもらいます。
20	ビジュアルデザイン	○	イラストレーターの仕事	講義	イラストレーターの仕事の内容について、主として日本のビジュアルデザイン史をふまえながら現在に至るまでを、実例を紹介する。	どんな人数も可能	45~90分	プロジェクションの機材	
21	ビジュアルデザイン	○	タイポグラフィー：文字とデザイン	講義	人間の思考を司り、コミュニケーションを媒介する言語。その視覚的な表れである文字。その中でも複製性や可読性に優れた活字/フォント。そのデザインを具体的な図版と共に解説する。	なし	45~90分	プロジェクター、スクリーン	
22	ビジュアルデザイン	○	ビットマップ文字のレタリング	実習	マスを塗りつぶすことでかんたんにできるビットマップ文字で、フォントデザインの考え方を学びます。シンプルな数字から難しい漢字まで、自分の名前や好きな言葉をデザインします。	なし	45~90分	プロジェクター、スクリーン、プリントアウト、鉛筆、消しゴム	