

授業科目	広告デザイン I	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	森 健	実務経験		コピーライター			
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科 (グラフィック・広告専攻) 1年	担任		矢田			
授業の概要	<p>広告の基本的な知識を身に付ける。宣伝・広告・パブリシティ・PRとの違いを学ぶ。またマーケティングなどについての基礎知識を学ぶ。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 広告・PR・宣伝・パブリシティの違いを学ぶ。 2. 広告の種類について学ぶ。 3. インターネット広告について学ぶ。 4. クロスメディアについて学ぶ。 5. 広告会社について学ぶ。 6. 広告料金について学ぶ。 7. クリエイティブスタッフについて学ぶ。 8. テレビCMについて学ぶ。 9. ラジオCMについて学ぶ。 10. グラフィック広告について学ぶ。 11. 媒体別表現について学ぶ。(1) 12. 媒体別表現について学ぶ。(2) 13. 媒体別表現について学ぶ。(3) 14. クリエイティブワークについて学ぶ。(1) 15. クリエイティブワークについて学ぶ。(2) 16. クリエイティブワークについて学ぶ。(3) 						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法および基準	<p>幅広いアイデアから検討されている (50点) コンセプトがしっかり考えられている (50点) 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D (不合格)</p>						
履修にあたっての留意点	<p>デザインやコピーを制作するにあたってどのようなことが重要なのかをしっかりと覚えて欲しい。</p>						

授業科目	広告デザインII	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	森 健	実務経験		コピーライター			
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科 (グラフィック・広告専攻) 1年	担任		矢田			
授業の概要	コンセプトメイキング演習、コピーライティング演習を通じて広告デザインの表現力や可能性を追求する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. コンセプト研究 広告コピーの制作 (1) 2. コンセプト研究 広告コピーの制作 (2) 3. コンセプト研究 広告コピーの制作 (3) 4. コンセプト研究 広告コピーの制作 (4) 5. コンセプト研究 広告コピーの制作 (5) 6. コンセプト研究 広告コピーの制作 (6) 7. コンセプト研究 広告コピーの制作 (7) 8. コンセプト研究 広告コピーの制作 (8) 9. 表現力の研究 広告ボディコピー制作 (1) 10. 表現力の研究 広告ボディコピー制作 (2) 11. 表現力の研究 広告ボディコピー制作 (3) 12. 表現力の研究 広告ボディコピー制作 (4) 13. 表現力の研究 文章による表現の可能性を研究 (1) 14. 表現力の研究 文章による表現の可能性を研究 (2) 15. 表現力の研究 文章による表現の可能性を研究 (3) 16. 表現力の研究 文章による表現の可能性を研究 (4)						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。 科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	デザインの基礎となる企画やコンセプトについてしっかりと学んでほしい。						

授業科目	グラフィックデザインⅡ	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	一瀬憲章	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 グラフィック・広告コース 1年	担任		久保			
授業の概要	<p>前期で作成したV. I. デザイン (ベーシックデザイン) のアプリケーション (展開案) を作成。ポートフォリオに収録できるグラフィック作品を作る。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. V. I. デザイン (ベーシックデザイン) からアプリケーションを制作 2. V. I. デザイン (ベーシックデザイン) からアプリケーションを制作 3. V. I. デザイン (ベーシックデザイン) からアプリケーションを制作 4. V. I. デザイン (ベーシックデザイン) からアプリケーションを制作 5. アプリケーションの一部としてのオープニングチラシの制作 6. アプリケーションの一部としてのオープニングチラシの制作 7. 編集物 (2ページ程度のエディトリアルデザインを制作) 8. 編集物 (2ページ程度のエディトリアルデザインを制作) 9. 編集物 (2ページ程度のエディトリアルデザインを制作) 10. 編集物 (2ページ程度のエディトリアルデザインを制作) 11. 文庫本の表紙 (短編集を読んで内容のイメージにあったデザインをする) 12. 文庫本の表紙 (短編集を読んで内容のイメージにあったデザインをする) 13. 文庫本の表紙 (短編集を読んで内容のイメージにあったデザインをする) 14. 文庫本の表紙 (短編集を読んで内容のイメージにあったデザインをする) 15. レストランのメニュー (高級で上品なイメージのデザインを作る) 16. レストランのメニュー (高級で上品なイメージのデザインを作る) 17. レストランのメニュー (高級で上品なイメージのデザインを作る) 						
使用テキスト 教材等	自作テキスト・自作の資料						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点 (各100点満点) の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D (不合格) とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	考える事 (コンセプト) の大切さ・真摯な制作態度・丁寧な仕上げ						

授業科目	美術史概論	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科(グラフィック・広告コース)1年 デザイン学科(造形デザインコース)1年 デザイン学科(企画デザインコース)1年	担任		久保智史、井上誠			
授業の概要	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 導入：美術史とは？参考作品を見ながら、美術史の流れについて。 2. 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術。 3. 原始古代②：古代ギリシア、古代ローマの歴史、絵画や彫刻。 4. 中世①：初期キリスト教美術。 5. 中世②：ロマネスク、ゴシックの美術。 6. ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家、彫刻家、建築家。 7. ルネサンス②：盛期ルネサンス。 レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロなど。 8. ルネサンス③：マニエリスム、北方ルネサンス。 9. 印象主義①：モネ、ルノアールなど印象派の画家たち。 10. 印象主義②：ゴッホ、セザンヌ、ゴーギャン、後期印象派の画家たち。 11. 江戸絵画：江戸時代の絵画や浮世絵。 12. 20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に様々な美術運動について。 13. 20世紀美術②：ダダ、シュールレアリスムについて。 14. 20世紀美術③：抽象絵画。 15. 現代美術①：アメリカの現代美術作家を中心に。 16. 現代美術②：インスタレーションなど、多様な表現について。 17. 						
使用テキスト 教材等	すぐわかる西洋の美術、授業プリント						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	合同授業。クラスごとに着席。各自、ノートを用意する。						

授業科目	パッケージデザイン I	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	一瀬 (服部)	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 グラフィック・広告コース 1年	担任		久保			
授業の概要	パッケージデザインの基本・基礎知識 (歴史・用途・素材・種類など) を学び実際に作品を作る。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. CDジャケットデザイン (クラシックなど音楽のイメージからデザインする) 2. CDジャケットデザイン (クラシックなど音楽のイメージからデザインする) 3. CDジャケットデザイン (クラシックなど音楽のイメージからデザインする) 4. 紙器のパッケージ (スナック菓子などのデザイン・実際に作成する) 5. 紙器のパッケージ (スナック菓子などのデザイン・実際に作成する) 6. 紙器のパッケージ (スナック菓子などのデザイン・実際に作成する) 7. 紙器のパッケージ (スナック菓子などのデザイン・実際に作成する) 8. 紙器のパッケージ (スナック菓子などのデザイン・実際に作成する) 9. ラベルのデザイン (瓶を使用したラベルデザインを考える) 10. ラベルのデザイン (瓶を使用したラベルデザインを考える) 11. ラベルのデザイン (瓶を使用したラベルデザインを考える) 12. 軟包装デザイン (フィルム素材のパッケージデザインを考える) 13. 軟包装デザイン (フィルム素材のパッケージデザインを考える) 14. 軟包装デザイン (フィルム素材のパッケージデザインを考える) 15. 缶ジュースのデザイン (実際のダミー作品を作る) 16. 缶ジュースのデザイン (実際のダミー作品を作る) 17. 缶ジュースのデザイン (実際のダミー作品を作る) 						
使用テキスト 教材等	資料集や自作のテキストを使用						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	プレゼン能力・内容物のイメージをパッケージに反映し、消費者の目線で考える						

授業科目	コンピュータ演習Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	門井・hiro	実務経験		ディレクター			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保			
授業の概要	<p>コンピュータ演習Ⅰ、Ⅱの復習と応用を踏まえた作品制作 媒体特性、制作条件を学び、ターゲット、コンセプトを明確にし、アイデアラッシュのサムネイル、ラフスケッチを用いた提案を修得。 Illustrator、Photoshop技術の連動、自身のアイデアを第三者に提案できる能力を養う</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題1) 「UTme! Tシャツデザイン」ベジェ曲線のデザイン/ 媒体特性、制作条件を学び、ターゲット、コンセプトを明確にしたラフスケッチ 2. 課題1) 「UTme! Tシャツデザイン」ベジェ曲線のデザイン/ ラフスケッチ提案(サムネイル10案以上、ラフ案3案以上) 3. 課題1) 「UTme! Tシャツデザイン」ベジェ曲線のデザイン/制作 4. 課題1) 「UTme! Tシャツデザイン」ベジェ曲線のデザイン/制作 5. 課題1) 「UTme! Tシャツデザイン」ベジェ曲線のデザイン/制作 6. 課題1) 「UTme! Tシャツデザイン」ベジェ曲線のデザイン/ コンセプトボード制作 7. 課題2) 「××マルシェ」B4折込広告/ 媒体特性、制作条件を学び、ターゲット、コンセプトを明確にしたラフスケッチ 8. 課題2) 「××マルシェ」B4折込広告/ ラフスケッチ提案(サムネイル10案以上、ラフ案3案以上) 9. 課題2) 「××マルシェ」B4折込広告/制作 タイトルロゴ、飾り、地図起こし 10. 課題2) 「××マルシェ」B4折込広告/制作 画像補正、修正、合成、クリッピングパス 11. 課題2) 「××マルシェ」B4折込広告/制作 デザイン、レイアウト 12. 課題2) 「××マルシェ」B4折込広告/ DTP入稿データ作成、入稿手順、出力、断裁を修得 13. 課題3) 「ポートフォリオ制作」A3/各課題のブラッシュアップ 14. 課題3) 「ポートフォリオ制作」A3/各課題のブラッシュアップ 15. 課題3) 「ポートフォリオ制作」A3/フォーマット作成 媒体、コンセプト、ラフ、賞歴、使用ソフト等 16. 課題3) 「ポートフォリオ制作」A3/フォーマット作成 媒体、コンセプト、ラフ、賞歴、使用ソフト等 17. 						
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop操作とデザインの教科書						
成績評価方法及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての留意点	UTme! デザインは必ずワンフレーズ文字を入れる、 最大印刷可能範囲でデザインする(ワンポイントなどシンプルなものNG)						

授業科目	イラストレーション I I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	Michiyo	実務経験		イラストレーター			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保			
授業の概要	色々な素材を使用して立体・半立体でイラストレーションを制作し、自分の中の可能性を見つけ出す。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本物そっくり①：石粉粘土を使用した立体物に着色 2. 本物そっくり②：石粉粘土を使用した立体物に着色 3. 本物そっくり③：石粉粘土を使用した立体物に着色 4. 本物そっくり④：石粉粘土を使用した立体物に着色 5. 本物そっくり⑤：石粉粘土を使用した立体物に着色・提出 6. 生き物を半立体で制作①：B3パネルケント紙水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作 7. 生き物を半立体で制作②：B3パネルケント紙水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作 8. 生き物を半立体で制作③：B3パネルケント紙水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作 9. 生き物を半立体で制作④：B3パネルケント紙水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作 10. 生き物を半立体で制作⑤：B3パネルケント紙水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作 11. 生き物を半立体で制作⑥：B3パネルケント紙水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作・提出 12. ダンボールアート①：ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作 13. ダンボールアート②：ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作 14. ダンボールアート③：ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作 15. ダンボールアート④：ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作 16. ダンボールアート⑤：ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作・提出 17. 						
使用テキスト 教材等	必要に応じてプリントを配布。参考資料のプリント、使用画材は各自で用意。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	画材知識や画面のレイアウトなど構成員やデザイン力を高める。課題制作の計画を立て制作時間の管理ができるようにする。						

授業科目	実践デザイン演習 デザイントライアル I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保 智史			
授業の概要	<p>学生募集用パンフ制作を産学として取り組むために、GDとKDから希望者を募ってプロジェクトチームを結成し運営。</p> <p>産学、コンペ作品への挑戦やポートフォリオの制作など。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. モリサワフォントセミナー/文字や組版について 2. 学生募集用パンフ表紙制作/ヒアリング 3. 学生募集用パンフ表紙制作/ラフスケッチ 4. 学生募集用パンフ表紙制作/PC制作 5. 学生募集用パンフ表紙制作/PC制作 6. 学生募集用パンフ表紙制作/PC制作 7. 学生募集用パンフ表紙制作/PC制作 産学・コンペ作品のラフスケッチ。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 8. 学生募集用パンフ表紙制作/提出、10点ほど選考。 産学・コンペ作品のラフスケッチ。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 9. 選考された学生は、引き続き学生募集用パンフ表紙制作。産学・コンペ作品のPC制作。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 10. 選考された学生は、引き続き学生募集用パンフ表紙制作。産学・コンペ作品のPC制作。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 11. 選考された学生は、引き続き学生募集用パンフ表紙制作。産学・コンペ作品のPC制作。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 12. 選考された学生は、引き続き学生募集用パンフ表紙制作。産学・コンペ作品のPC制作。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 13. 選考された学生は、引き続き学生募集用パンフ表紙制作。産学・コンペ作品のPC制作。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 14. 選考された学生は、引き続き学生募集用パンフ表紙制作。産学・コンペ作品のPC制作。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 15. 選考された学生は、引き続き学生募集用パンフ表紙完成。産学・コンペ作品のデータ提出。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 16. 選考された学生は、引き続き学生募集用パンフ表紙完成。産学・コンペ作品の完成。(名東区ポスター・県政ガイドあいち) 17. 						
使用テキスト 教材等	なし						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							

授業科目	キャリアガイダンスⅡ	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(コース) 学年	全学科 1年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における一般常識、会社組織のしくみ等 自身の将来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。キャリアガイダンスⅡでは主に就業規則やコンプライアンスに関する内容から就職活動に関連した内容を学ぶ。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生生活から職場生活への変化 2. 仕事の基本となる8つの意識 3. 基本姿勢とコンプライアンス 4. 就業ルール 5. 社内文書と税金 6. 求人票の見方、企業選択の基礎知識 7. 募集電話の応対 履歴書の書き方 8. 自己チェックシート 9. 自己分析シート 10. 志望動機をまとめる 11. 自己アピールの書き方 12. 就職活動のスケジュール管理 13. 就職活動の流れをつかむ 14. エントリーシートの書き方 15. 郵送の方法 就職関連各種書類 16. 各種御礼文書の書き方 ① 17. 各種御礼文書の書き方 ② 						
使用テキスト 教材等	マイロード21 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	卒業までⅠ～Ⅲまで3部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。努力をしてキャリアアップして欲しい。						

授業科目	Web演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	掛布裕太	実務経験		Webデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保			
授業の概要	HTML, CSSのの応用を学び、課題に従いホームページを制作する。 スマートフォン対応、レスポンスWebデザイン等、 Photoshop、Dreamweaverでより高度な制作に挑戦する。 GIFアニメーション、Javascriptを用いた動的表現を学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. HTML5 : HTMLの復習と応用編。最新の規格によるコーディング練習。 2. CSS3 : CSSの復習と応用編。CSS3を使ったデザイン・レイアウト技術について。 3. ワイヤフレーム : サイトの設計とワイヤフレームを学ぶ。 4. HPデザイン課題 : 課題テーマに従ったPCサイトデザインの制作。 5. HPデザイン課題 : 課題テーマに従ったスマホサイトデザインの制作。 6. HPデザイン課題 : Photoshopスライスツールとアセット画像書き出し。 7. HPデザイン課題 : HTML, CSSによるサイトコーディング。 8. レスポンシブサイト : サイトのトレンドを意識したデザイン。 9. レスポンシブサイト : サイトのトレンドを意識したコーディング。 10. GIFアニメーション : ビデオタイムラインと動画編集基礎。 11. GIFアニメーション : ビデオタイムラインによるアニメーション制作。 12. Javascript : JSライブラリの解説と実践。 13. Javascript : JSライブラリを用いた画像の拡大、スライド等。 14. Webポートフォリオ : 過去作品のまとめとデザイン構想。 15. Webポートフォリオ : トップページワイヤフレーム設計。 16. Web演習のまとめと復習、就職活動に向けたWeb技術の活かし方。 17. 						
使用テキスト 教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・これからはじめるHTML&CSS ・配布プリント、配布データ 						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・授業に遅れず出席し、メモを取る。 ・プログラムを正確に書き、スペルミス減らす。 						