

授業科目	編集デザイン	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	古田 雅仁	実務経験		グラフィックデザイナー			
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) 2年	担任		矢田			
授業の概要	InDesignのツールや機能を知り、各操作を習得する。 エディトリアルデザインの基礎知識を学習し実際に冊子を制作する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. InDesign演習 InDesignことはじめを参考にチラシ作りを通して基本操作を習得する。 2. InDesign演習 InDesignことはじめを参考にチラシ作りを通して基本操作を習得する。 3. エディトリアルデザインについて 基礎・レイアウトについてサンプルを参考に制作しながら学習する。 4. 【課題1】冊子制作演習① 見本を参考に4Pの冊子を制作する。ラフスケッチを作成する。 5. 【課題1】冊子制作演習① 4P冊子の1～2Pを制作する。 6. 【課題1】冊子制作演習① 4P冊子の1～2Pを完成させる。引き続き3～4Pを制作する。 7. 【課題1】冊子制作演習① 3～4Pを完成させて4P冊子を完成・提出する。 8. DTP入稿データ作成演習① 入稿データを作成し、DTPの入稿の一連の流れを修得する。 【課題2】冊子制作演習② 9. InDesignを活用して8Pの冊子を制作する。台割・ラフスケッチを作成する。 【課題2】冊子制作演習② 10. 引き続き8Pの冊子を制作する。(1～4P作成) 【課題2】冊子制作演習② 11. 引き続き8Pの冊子を制作する。(1～4P作成) 【課題2】冊子制作演習② 12. 引き続き8Pの冊子を制作する。(1～4P作成) 【課題2】冊子制作演習② 13. 引き続き8Pの冊子を制作する。(5～6P・表紙・裏表紙作成) 【課題2】冊子制作演習② 14. 引き続き8Pの冊子を制作する。(5～6P・表紙・裏表紙作成) 【課題2】冊子制作演習② 15. 8Pの冊子を完成・提出する。 16. DTP入稿データ作成演習② DTPの入稿データ作成の一連の流れを復習。中綴じ製本の方法を習得する。 17.						
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいInDesign 世界一わかりやすいIllustrator & Photoshop						
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	課題制作を通じて冊子制作における、「レイアウト→デザイン→出力・製本」の流れを習得する。						

授業科目	パッケージデザイン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	小野 寛和	実務経験		グラフィックデザイナー			
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) 2年	担任		矢田先生			
授業の概要	実際に流通している商品をモチーフに、コンセプトワーク・企画内容・陳列ま						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 【課題】はちみつラベル【計画】課題内容の説明・パッケージデザインの特徴 2. 【課題】はちみつラベル【計画】コンセプトワーク・企画立案 3. 【課題】はちみつラベル【計画】企画立案 4. 【課題】はちみつラベル【計画】デザインラフ・企画内容の確定 5. 【課題】はちみつラベル【計画】デザイン制作 6. 【課題】はちみつラベル【計画】デザイン制作 7. 【課題】はちみつラベル【計画】デザイン制作 8. 【課題】たまごパッケージ_スリーブ【計画】課題内容の説明 9. 【課題】たまごパッケージ_スリーブ【計画】コンセプトワーク・企画立案 10. 【課題】たまごパッケージ_スリーブ【計画】デザインラフ・企画内容の確定 11. 【課題】たまごパッケージ_スリーブ【計画】デザイン制作 12. 【課題】たまごパッケージ_スリーブ【計画】デザイン制作 13. 【課題】立体パッケージ(段ボールデザイン)【計画】課題内容の説明 14. 【課題】立体パッケージ(段ボールデザイン)【計画】デザイン制作 15. 【課題】立体パッケージ(段ボールデザイン)【計画】デザイン制作 16. 【課題】立体パッケージ(段ボールデザイン)【計画】デザイン制作 17.						
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、デザイン的な構成・配色や表現ができて【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							

授業科目	広告デザイン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	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) 2年	担任		久保			
授業の概要	ビジュアル表現、コピー表現を通じて、実際の課題作品にコンセプトを反映させることを学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. ラジオCM課題 (1) 2. ラジオCM課題 (2) 3. ラジオCM課題 (3) 4. テレビCM課題 (1) 5. テレビCM課題 (2) 6. テレビCM課題 (3) 7. テレビCM課題 (4) 8. グラフィックポスター課題A (1) 9. グラフィックポスター課題A (2) 10. グラフィックポスター課題A (3) 11. グラフィックポスター課題A (4) 12. グラフィックポスター課題A (5) 13. グラフィックポスター課題B (1) 14. グラフィックポスター課題B (2) 15. グラフィックポスター課題B (3) 16. グラフィックポスター課題B (4)						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法及び基準	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=不合格						
履修にあたっての留意点	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。						

授業科目	就職特別講座	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(専攻)学年	全学科 2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常識。会社組織のしくみ等 自分自身が未来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。就職特別講座では主に採用試験に臨むべく面接の応対例を中心とした実践的な内容を学び就職内定を目指す。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就活スケジュール管理 2. 求人票の見方企業選択の基礎知識 3. キャリアとは何か 4. 学生生活から職場生活への変化 5. 基本姿勢とコンプライアンス 6. 仕事の基本となる8つの意識 7. 会社訪問試験等準備 8. 面接でソンをする行為 9. 面接ポイントのイメージ修正 不採用になる例 10. ディベートとは 11. 面接対策1 応対例を考える 12. 面接対策2 応対例を考える 13. 面接対策3 応対例を考える 14. エントリーシートの書き方 15. 各種御礼文書の書き方 16. 面接成功のコツ 17. 企業選択の方法 ② 						
使用テキスト 教材等	マイロード2 1 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	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。						

授業科目	グラフィックデザイン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	吉田信治 森 健	実務経験		企画営業 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) 2年	担任		矢田崇純			
授業の概要	グラフィックデザインⅢでは、B1ポスター制作を通しコンセプト、コピー、イラスト、写真を組み合わせて作品を制作します。 就職先を意識し、ポートフォリオの充実を図るため2点制作。その内の1点は、写真を使用すること。 (※なお、コロナウイルス感染拡大防止のため授業内容を変更する可能性があります。)						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. ラフチェック 3. 写真撮影 カメラの使用方法 4. 写真撮影 適正露出 5. 写真撮影 被写界深度、ぼかし、広角・望遠等 6. PCへの取り組み方法、画像解像度 7. フォトショップ、画像合成 8. ★B1縮小 A3プリント提出 (2案) 9. 個別アドバイス 10. 個別アドバイス 11. 修正 (フォント選択、レイアウト、色彩、キャッチコピー) 12. 修正 13. ★B1データ提出 (データサーバーへ) 14. ウッドラック加工 コンセプト用紙記載 15. 卒業制作事前指導 16. 卒業制作事前指導 17. 						
使用テキスト 教材等	「こんなイメージに仕上げたい」など理想のポスターをぜひ探してください。 構図、イラスト(平面・立体)、写真(カラー・モノクロ)、キャッチなども着目しどの様な効果が出ているのか分析して欲しい。						
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。						
履修にあたっての 留意点	★提出が二回あります。 (コロナウイルス感染拡大防止のため変更の可能性があります。)						

授業科目	Web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	掛布裕太	実務経験		Webデザイナー			
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) 2年	担任		矢田			
授業の概要	Webポートフォリオの制作を中心に、Photoshop、Dreamweaver、Illustrator等を使用して、Webデザインの表現力を磨く。ドメインやサーバーの知識を学び、より実践的な制作を行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Webポートフォリオ：トップページ他、ワイヤーフレーム設計。 2. Webポートフォリオ：各ページのデザイン制作。 3. Webポートフォリオ：画像の書き出しとHTML制作。 4. Webポートフォリオ：HTML, CSSコーディング。 5. javascript：ライブラリを用いた動的表現の導入。 6. ドメイン：サイト公開に向けたドメインの取得方法や実例。 7. サーバー：レンタルサーバーを用いたサイト公開例。 8. Webデザイン課題：リニューアル提案とコンセプトづくり。 9. Webデザイン課題：リニューアルデザインの制作。 10. Webデザイン課題：デザインの企画書づくり。 11. Photoshop応用：動画編集技術について。 12. Photoshop応用：動画作品制作。 13. Webトレンド解説&実践：デザインについて。 14. Webトレンド解説&実践：コーディングについて。 15. Webトレンド解説：アプリケーションや最先端技術。 16. Web演習のまとめと復習、卒業制作に向けた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【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。 						

授業科目	デザイントリアル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	矢田 崇純	実務経験		グラフィックデザイナー			
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) 2年	担任		矢田 崇純			
授業の概要	産学やコンペへ挑戦し、実践的なクリエイターの技術や知識を修得する。また、就職活動に当たり、ポートフォリオ制作も同時に進行し、順次ファイリング作成を行っていく。※コンペ課題内容は時期により変更の可能性有						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 1 2. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 2 3. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 3 4. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 4 5. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 5 6. 各種コンペ課題1 7. 各種コンペ課題2 8. 各種コンペ課題3 9. 各種コンペ課題4 10. 各種コンペ課題5 11. 各種コンペ課題6 12. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 1 13. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 2 14. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 3 15. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 4 16. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 5 17. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 6						
使用テキスト 教材等	課題シート						
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、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。						
履修にあたっての 留意点	産学連携の場合、クライアントの気持ちを汲み取り、相手が望むものを作ることが大切です。						

授業科目	DTP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	門井由佳	実務経験		ディレクター			
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) 2年	担任		矢田			
授業の概要	会社訪問用(ポートフォリオに入れる)作品の課題制作。媒体・目的・コンセプト等を明確にした作品制作。Illustrator、Photoshopの連動、デザイン性向上の研究に心掛けた作品制作。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 課題1) 交通広告「秋のアクアイグニス」B3中吊り広告/ 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 2. 課題1) 交通広告「秋のアクアイグニス」B3中吊り広告/ ラフスケッチ提案(サムネイル10案以上、ラフ案3案以上) 3. 課題1) 交通広告「秋のアクアイグニス」B3中吊り広告/デザイン、レイアウト 4. 課題1) 交通広告「秋のアクアイグニス」B3中吊り広告/デザイン、レイアウト 5. 課題1) 交通広告「秋のアクアイグニス」B3中吊り広告/デザイン、レイアウト 6. 課題1) 交通広告「秋のアクアイグニス」B3中吊り広告/ DTP入稿データ作成、入稿手順、原寸出力接ぎ合せを修得 7. 課題2) タイポグラフィ「アルファベット36文字数字10字orひらがな50字」/ 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) タイポグラフィ「アルファベット36文字数字10字orひらがな50字」/ ターゲット、コンセプトを明確にしたラフスケッチ 9. 課題2) タイポグラフィ「アルファベット36文字数字10字orひらがな50字」/ ラフスケッチ提案(サムネイル10案以上、ラフ案3案以上) 10. 課題2) タイポグラフィ「アルファベット36文字数字10字orひらがな50字」/制作 11. 課題2) タイポグラフィ「アルファベット36文字数字10字orひらがな50字」/制作 12. 課題2) タイポグラフィ「アルファベット36文字数字10字orひらがな50字」/ コンセプトボード制作 13. 課題3) タイポグラフィ広告展開/ 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 14. 課題3) タイポグラフィ広告展開/ ラフスケッチ提案(サムネイル10案以上、ラフ案3案以上) 15. 課題3) タイポグラフィ広告展開/制作 16. 課題3) タイポグラフィ広告展開/制作 17. 課題3) タイポグラフィ広告展開/コンセプトボード制作						
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	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、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。						
履修にあたっての 留意点	広告の目的を常に意識し、「伝わるデザイン」を目指す。 アイデアの独創性やバラエティ、デザイン力の向上を目指す。						