

授業科目	卒業制作	講義	実技	演習	単位時間416 単位26	前期	後期
教科担当	岡本（洋）・中西・高田・矢田						
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科 (CG専攻)2年	担任	矢田 崇純				
授業の概要	<p>テーマに即した作品制作を通し、2年間の学修の集大成とする。 「発想」「コンセプトメイキング」を重視した作品制作。 コンペ作品に積極的に挑戦させる（必須課題と選択課題で構成）</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題オリエンテーション（アニメ・ポスター） 2. 絵コンテ・ストーリー制作 3. 絵コンテ・ストーリーチェック 4. アニメーション+ポスター制作 5. アニメーション+ポスター制作 6. 中間審査①（完成度30%） 7. アニメーション+ポスター制作 8. アニメーション+ポスター制作 9. 中間審査②（完成度60%） 10. アニメーション+ポスター制作 11. アニメーション+ポスター制作 12. 最終講評会 13. 資料制作、展示準備（プレゼン画面設定） 14. 各種コンペ課題 15. 各種コンペ課題 16. 各種コンペ課題 17. 各種コンペ課題提出 						
使用テキスト 教材等	特になし						
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。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	ラフチェック、中間審査、最終講評会を実施。 最終講評会終了次第、コンペ課題を実施。						

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 (CG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"> ・ ホームページ辞典 ・ 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	<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	プレゼンテーション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	岡本洋介	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	グラフィックデザイン科 (CG専攻)2年	担任		矢田 崇純			
授業の概要	プレゼンテーションに使用するグラフィックデザイン媒体の大半はデータ制作によるDTP作業によって完成する。デザインから印刷まで一貫して進めるDTP作業の流れを把握し、その応用でポートフォリオに使用する、DM案内状、ロゴデザイン、ポスター等を制作する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. DTPデータ制作Ⅰ印刷用データ制作(案内状) 1 クリスマスボード制作 IllustratorとPhotoshopによる連携データ 2. DTPデータ制作Ⅰ印刷用データ制作(案内状) 2 クリスマスオーナメントイメージ 4プラン制作 3. DTPデータ制作Ⅰ印刷用データ制作(案内状) 3 Photoshopによるアクションを活用した ボードイメージ制作 4. DTPデータ制作Ⅰ印刷用データ制作(案内状) 4 各データのサイズ/レイアウト調整 5. DTPデータ制作ⅡPhotoshopによるロゴデザイン制作1 指定フォントを使用してレイヤースタイルによる立体的なロゴ制作 6. DTPデータ制作ⅡPhotoshopによるロゴデザイン制作2 指定フォントでテキストの入力とリサイズ 7. DTPデータ制作ⅡPhotoshopによるロゴデザイン制作3 各レイヤースタイルを適用してロゴを立体化する 8. DTPデータ制作ⅡPhotoshopによるロゴデザイン制作4 立体化したロゴ表面に質感の表現を加える 9. DTPデータ制作Ⅲポートフォリオ広告デザインポスター (B1) 1 イタリアンレストランの 新規オープン用ポスター制作 10. DTPデータ制作Ⅲポートフォリオ広告デザインポスター (B1) 2 くらいあんとからの 要求内容の確認と使用テキストの入力 11. DTPデータ制作Ⅲポートフォリオ広告デザインポスター (B1) 3 クライアントの求める イメージビジュアルの確認とラフプラン制作 12. DTPデータ制作Ⅲポートフォリオ広告デザインポスター (B1) 4 ビジュアル作成ー ビジュアル制作はIllustratorを使用 13. DTPデータ制作Ⅳポートフォリオ広告デザインポスター (B1) 1 ビジュアル制作 14. DTPデータ制作Ⅳポートフォリオ広告デザインポスター (B1) 2 ビジュアル制作 (ショップロゴ制作) 15. DTPデータ制作Ⅳポートフォリオ広告デザインポスター (B1) 3 ビジュアルイメージと テキスト、ショップロゴのレイアウト 16. DTPデータ制作Ⅳポートフォリオ広告デザインポスター (B1) 4 データ完成と各提出 用データの確認 17. 各提出用データを指定のフォルダに提出 						
使用テキスト 教材等	各課題ごとにプリント配布。						
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"> ・操作方法は必ずメモを取ること。 ・データの保存(USB、サーバーアクセス)を確実に行う。 ・毎回必ずノートとUSBを用意する。 						