

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22年			
授業クラス 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や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 職業観の確立 2. 仕事の基本となる8つの意識 PDCAサイクル 3. 仕事への取組み 基本姿勢とコンプライアンス (企業倫理) 4. 各クラスにて所感や小論文作成 5. 就業ルール 就業規則と労働法 勤務条件と給与の仕組み 6. 会社組織と社内文書 社会保険と税金 7. 求人票の見方、解説 企業選択の基礎知識 8. 履歴書の書き方 9. 就職活動のスケジュール管理 就職活動の流れをつかむ 10. 募集電話対応 メール問い合わせ 11. 自己チェックシート 職業観 ビジネスマナースキル 対応力 12. 自己アピールと志望動機のまとめ方 13. 自己分析シート 設問と答え方のヒント 14. 自己アピールの書き方 15. エントリーシート対策 16. AIDMAを活用したエントリーシート対策 						
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、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。</p>						
履修にあたっての 留意点	<p>キャリアガイダンスの授業は卒業までⅠ～Ⅲの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。</p>						

授業科目	Web 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 学年	デザイン学科 グラフィック・広告コース 1年	担任		矢田			
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"> 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。 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。 ワイヤーフレーム：サイトの設計とワイヤーフレームを学ぶ。 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。 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。 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。 HPデザイン課題：HTML, CSSによるサイトコーディング。 レスポンスサイト：サイトのトレンドを意識したデザイン。 レスポンスサイト：サイトのトレンドを意識したコーディング。 GIFアニメーション：ビデオタイムラインと動画編集基礎。 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。 Javascript：JSライブラリの解説と実践。 Javascript：JSライブラリを用いた画像の拡大、スライド等。 Webポートフォリオ：過去作品のまとめとデザイン構想。 Webポートフォリオ：トップページワイヤーフレーム設計。 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。 						
使用テキスト 教材等	<ul style="list-style-type: none"> これから始める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、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。</p> <p>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。</p> <p>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	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	hiro	実務経験		アートディレクター			
授業クラス 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		矢田			
授業の概要	DTPにおける基本ソフトのイラストレーターの操作を習得する。 フォトショップと連動した操作をデザインの基本を学びながら作品を制作する。 もの創りの楽しさをDTPで表現する						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ●チラシデザイン 2. ラフスケッチ 3. サムネールチェック 4. 入稿データの作成 5. トリムマークとレイヤー 6. レイアウトの基本 7. ●ロゴマークデザイン 8. ラフスケッチ 9. チェック 10. デジタル制作 11. コンセプトシート作成 12. ●パンフレットデザイン 13. ラフスケッチ・サムネール 14. サムネールチェック 15. レイアウトの応用 16. 入稿データの作成 						
使用テキスト 教材等	Illustrator&Photoshop&InDesign						
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、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	作品の提出						

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	デザイン学科 グラフィック・広告コース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	デザイン学科 グラフィック・広告コース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	イラストレーション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	Michiyo	実務経験		イラストレーター			
授業クラス(専攻) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		矢田			
授業の概要	色々な画材を使用して立体・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. 本物のそっくり①石粉粘土を使用した立体物に着色 2. 本物のそっくり②石粉粘土を使用した立体物に着色 3. 本物のそっくり③石粉粘土を使用した立体物に着色 4. 本物のそっくり④石粉粘土を使用した立体物に着色 5. 本物のそっくり⑤石粉粘土を使用した立体物に着色 6. いきもの①B3ケント水張り(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. いきもの②B3ケント水張り(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. いきもの③B3ケント水張り(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. いきもの④B3ケント水張り(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. いきもの⑤B3ケント水張り(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. いきもの⑥B3ケント水張り(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配布。参考作品掲示。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、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	色々な画材を使用して制作し画材知識を高める。制作時間の管理ができるようにする。						

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		矢田			
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 (癒しの音楽をテーマにイメージをデザインする。) 2. CDジャケットデザイン (癒しの音楽をテーマにイメージをデザインする。) 3. CDジャケットデザイン (癒しの音楽をテーマにイメージをデザインする。) 4. 紙器のパッケージ (南国イメージのカレーのデザイン・ダミーを作る) 5. 紙器のパッケージ (南国イメージのカレーのデザイン・ダミーを作る) 6. 紙器のパッケージ (南国イメージのカレーのデザイン・ダミーを作る) 7. 紙器のパッケージ (南国イメージのカレーのデザイン・ダミーを作る) 8. 紙器のパッケージ (南国イメージのカレーのデザイン・ダミーを作る) 9. ラベルのデザイン (ハンドソープのラベルデザイン) 10. ラベルのデザイン (ハンドソープのラベルデザイン) 11. ラベルのデザイン (ハンドソープのラベルデザイン) 12. ペットボトルのラベルデザイン・ダミーを制作する 13. ペットボトルのラベルデザイン・ダミーを制作する 14. ペットボトルのラベルデザイン・ダミーを制作する 15. ダンボール箱のデザインを制作する。 16. ダンボール箱のデザインを制作する。 17. ダンボール箱のデザインを制作する。 						
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							
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・マーケティングに併せ消費者の目線で考える						

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		矢田崇純 山本晋也 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	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。						
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	デザイントリアル 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	矢田 崇純	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学科 グラフィック・広告コース1年	担任		矢田 崇純			
授業の概要	各種コンペへの挑戦や産学連携授業を通じて、クライアントの要望に沿ったデザインコンセプトの理解を深め、思考する力を修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. (コンペ) 六本木フラッグ・ラフスケッチ 2. (コンペ) 六本木フラッグ 3. (コンペ) 六本木フラッグ 4. (コンペ) 六本木フラッグ 5. 次年度パンフ表紙制作・指導 6. 次年度パンフ表紙制作・指導(提出) 7. 次年度パンフ表紙プレゼンテーション(上位10作) 8. 次年度パンフ表紙修正・指導 9. (産学) 名東区クリーンキャンペーンポスター・ラフスケッチ 10. (産学) 名東区クリーンキャンペーンポスター 11. (産学) 名東区クリーンキャンペーンポスター 12. (産学) 名東区クリーンキャンペーンポスター 13. (コンペ) 県政ガイドあいち表紙デザイン・ラフスケッチ 14. (コンペ) 県政ガイドあいち表紙デザイン 15. (コンペ) 県政ガイドあいち表紙デザイン 16. (コンペ) 県政ガイドあいち表紙デザイン 						
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、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。</p> <p>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。</p> <p>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	同じテーマで制作された自分以外の作品を見て競争意識を学ぶ。						

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（岡本）	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学科グラフィック・広告コース1年	担任		矢田			
授業の概要	<p>デザインを初めて学ぶ生徒さんが多いことから、楽しんで制作できる課題を設定。グラフィックデザインの基本である視覚伝達デザイン（ビジュアルコミュニケーションデザイン）を学ぶ。S</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」としてデザイン力・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ちらしの制作 6. アプリケーションの一部としてのオープニングちらしの制作 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をデザインする） 12. 文庫本の表紙（短編集を読んで内容のイメージをデザインする） 13. 文庫本の表紙（短編集を読んで内容のイメージをデザインする） 14. 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） 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） 						
使用テキスト 教材等	自作テキスト・自作資料						
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、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。</p> <p>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。</p> <p>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（特にコンセプト）の大切さ・真摯な制作態度・丁寧な仕上げ						