

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|--|----|---|---|----|----|
| 授業科目 | デザイン概論 | 講義 | 実技 | 演習 | 単位時間36-単位2 単位時間72-単位4 単位時間108-単位6 | 前期 | 後期 |
| 教科担当 | 高田怜美 | 実務経験 | | CGクリエイター | | | |
| 授業クラス 学年 | デザイン学部 グラフィックデザイン学科1年 造形デザイン学科1年 企画デザイン学科1年 | 担任 | | グラフィックデザイン学科1年 久保智史 造形デザイン学科1年 日笠保 企画デザイン学科1年 井上誠 | | | |
| 授業の概要 | デザイン分野の歴史をはじめ、印刷及びDTPワークスなど、デザイナーにとって必要な知識を習得する。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 1. | 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。 (BASIC STUDY) | | | | | |
| | 2. | 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) | | | | | |
| | 3. | 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。 (BASIC STUDY) | | | | | |
| | 4. | デザインとは？ | | | | | |
| | 5. | デザインの歴史 | | | | | |
| | 6. | ユニバーサルデザイン | | | | | |
| | 7. | 印刷1 | | | | | |
| | 8. | 印刷2 | | | | | |
| | 9. | タイポグラフィ | | | | | |
| | 10. | 広告1 | | | | | |
| | 11. | 広告2 | | | | | |
| | 12. | イラストレーション | | | | | |
| | 13. | 空間演出 | | | | | |
| | 14. | 新素材 | | | | | |
| | 15. | ブランディング | | | | | |
| | 16. | まとめ1 | | | | | |
| | 17. | まとめ1 | | | | | |
| | 18. | テスト対策 | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | オリジナルテキスト | | | | | | |
| 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 | 必要に応じてメモを取り、テスト対策を行うこと。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|-------|-------------|----|----|
| 授業科目 | 色彩学 | 講義 | 実技 | 演習 | 単位時間36－単位2 | 前期 | 後期 |
| | | | | | 単位時間72－単位4 | | |
| | | | | | 単位時間108－単位6 | | |
| 教科担当 | 鳥居靖洋 | 実務経験 | | 漫画家 | | | |
| 授業クラス 学年 | グラフィックデザイン学科 1年 | 担任 | | 久保 智史 | | | |
| 授業の概要 | <p>表色系、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。各単元終了時に確認テストを実施。※検定受験者は補習を受講する事。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 色のはたらき 5. 光と色を学ぶ 6. 眼のしくみを学ぶ 7. 混色 8. 色の表示を学ぶ 9. PCCS・トーン 10. 色名を学ぶ 11. 色彩心理を学ぶ 12. 色の視覚効果を学ぶ 13. 色の知覚的効果を学ぶ 14. 色彩調和を学ぶ 15. 色彩効果を学ぶ 16. 色彩と生活 17. ファッション・インテリアを学ぶ 18. 色彩検定対策 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 新配色カード119a 色彩検定公式テキスト3級編 プリント配布 筆記用具 | | | | | | |
| 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 | メモ帳持参。自分の作品に活かす想定をする事。検定受験者は補習を参加する事。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|----------------|-------------|----|----|
| 授業科目 | デッサン | 講義 | 実技 | 演習 | 単位時間36－単位2 | 前期 | 後期 |
| | | | | | 単位時間72－単位4 | | |
| | | | | | 単位時間108－単位6 | | |
| 教科担当 | 岡本佳代 | 実務経験 | | インテリアデザイナー・建築士 | | | |
| 授業クラス 学年 | デザイン学科 グラフィックデザイン学科 1年 | 担任 | | 久保 智史 | | | |
| 授業の概要 | <p>基礎的なデッサンの描き方を学ぶ。 構成力・素材感・量感等デッサンによる表現方法の修得を目標とする。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 「紙コップ・本・文具」の組み合わせ 形を正確に捉える。B4画用紙。 5. 「紙コップ・本・文具」の組み合わせ 完成提出。 6. 「テープカッター・ハンカチ・ハサミ」の組み合わせ 構成力を修得する。B4画用紙。 7. 「テープカッター・ハンカチ・ハサミ」の組み合わせ 完成提出。 8. 「ペットボトル」素材感の表現方法を修得する。色鉛筆によるCMYKの表現。B4画用紙。 9. 「ペットボトル」素材感。色鉛筆によるCMYKの表現。完成提出。 10. 「靴」の細密デッサン 複雑なかたちを理解し、描写力をつける。B3画用紙。 11. 「靴」の細密デッサン 完成提出。 12. 「石膏像」正確な形態の把握。B3画用紙。 13. 「石膏像」正確な形態の把握 完成提出。 14. 「はく製」色鉛筆によるCMYKの表現。B3画用紙。 15. 「はく製」色鉛筆によるCMYKの表現 完成提出。 16. 「人物」画面構成。B3画用紙。 17. 「人物」空間表現。 18. 「人物」構成・空間 完成提出。 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | B4・B3画用紙、クロッキー帳、鉛筆、色鉛筆、練消、テープ、各回のモチーフ | | | | | | |
| 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 | 予習・復習を兼ねて日頃から身近なものを描く習慣を身につける。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--------------------------|---|-----------|----|-----------|-------------|----|----|
| 授業科目 | コンピュータ演習 I | 講義 | 実技 | 演習 | 単位時間36－単位2 | 前期 | 後期 |
| | | | | | 単位時間72－単位4 | | |
| | | | | | 単位時間108－単位6 | | |
| 教科担当 | hiro | 実務経験 | | アートディレクター | | | |
| 授業クラス | デザイン学部 | 担任 | | 久保 | | | |
| 学年 | グラフィックデザイン学科1年 | | | | | | |
| 授業の概要 | <p>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</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p> | | | | | | |
| 学修内容 | 1. フォルダとファイルの整理 | | | | | | |
| 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 2. イラストレーター各種ツールの操作方法 | | | | | | |
| | 3. ペンツール、カラー(CMYK) | | | | | | |
| | 4. オブジェクトの移動・変形、レイヤー | | | | | | |
| | 5. リフレクト、グラデーション | | | | | | |
| | 6. テキスト、画像の配置 | | | | | | |
| | 7. 花火の習作 街並みの習作 | | | | | | |
| | 8. 地図の習作 | | | | | | |
| | 9. トリムマークと印刷・入稿 | | | | | | |
| | 10. 名刺デザイン | | | | | | |
| | 11. ●チラシデザイン (今池花火大会) | | | | | | |
| | 12. 文字とレイヤーの基本操作 | | | | | | |
| | 13. レイアウトの基本 | | | | | | |
| | 14. ●雑誌見開きデザイン | | | | | | |
| | 15. 印刷用画像データの変換 | | | | | | |
| | 16. レイアウトと配色 | | | | | | |
| | 17. フォントの選び方 | | | | | | |
| | 18. 入稿データの作成 | | | | | | |
| | 使用テキスト 教材等 | オリジナルテキスト | | | | | |
| 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 | しっかりとメモや記録をとること。 | | | | | | |

| | | | | | | |
|---------------------------------------|--|--|------|-------------|----|----|
| 授業科目 | コンピュータ演習Ⅱ | | 演習 | 単位時間36－単位2 | 前期 | 後期 |
| | | | | 単位時間72－単位4 | | |
| | | | | 単位時間108－単位6 | | |
| 教科担当 | 岡本洋介・櫻庭ゆかり | | 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 グラフィックデザイン学科 1年 | | 担任 | 久保 智史 | | |
| 授業の概要 | <p>Photoshopの各ツールの基本操作とDTPデザインワークにおける基本操作の修得</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. Photoshop基本操作－画像解像度 5. Photoshop基本操作－選択範囲作成Ⅰ 6. Photoshop基本操作－選択範囲作成Ⅱ 7. Photoshop基本操作－レイヤーの作成 8. Photoshop基本操作－各種フィルター作成 9. Photoshop基本操作－マスクの実習 10. Photoshop基本操作－データの保存方法とファイル形式について 11. Photoshop基本操作－Illustratorへの画像配置 12. Photoshop基本操作－Illustratorへの画像配置・画像スキャン 13. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作Ⅰ 14. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作Ⅱ 15. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作Ⅲ 16. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作Ⅳ 17. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作Ⅴ 18. Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作Ⅵ | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop | | | | | |
| 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 | しっかりとメモや記録を取ること。 | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|--|----|-----------|-------------|----|----|--|
| 授業科目 | キャリアガイダンス I | 講義 | 実技 | 演習 | 単位時間36－単位2 | 前期 | 後期 | |
| | | | | | 単位時間72－単位4 | | | |
| | | | | | 単位時間108－単位6 | | | |
| 教科担当 | 鳥居靖洋 | 実務経験 | | 就職担当・漫画家 | | | | |
| 授業クラス 学年 | 全学科(マンガ・アニメ学科除く) 1年 | 担任 | | 全1年生クラス担任 | | | | |
| 授業の概要 | <p>ビジネスマナーから一般常識や自己分析を行う。 また就職活動に必要な準備と応対例を学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p> | | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 1. | 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) | | | | | | |
| | 2. | 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) | | | | | | |
| | 3. | 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) | | | | | | |
| | 4. | 就活を始める前の心構え：マイロード21 | | | | | | |
| | 5. | 租税教室 | | | | | | |
| | 6. | ビジネスマナーについて1：言葉使い | | | | | | |
| | 7. | ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装 | | | | | | |
| | 8. | ビジネスマナーについて3：文章…小テスト | | | | | | |
| | 9. | 就活で必要な提出物の準備 | | | | | | |
| | 10. | 提出書類の解説1 | | | | | | |
| | 11. | 提出書類の解説2 | | | | | | |
| | 12. | 夏休みの利用法 | | | | | | |
| | 13. | 職業観1：マイロード21 | | | | | | |
| | 14. | 職業観2：マイロード21 | | | | | | |
| | 15. | マナーに関する小テスト | | | | | | |
| | 16. | 就活の流れ | | | | | | |
| | 17. | 自己分析準備 | | | | | | |
| | 18. | 企業研究準備 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 筆記用具・マイロード21 配付資料 | | | | | | | |
| 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。</p> <p>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 | キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。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。 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------|----|-------------|-------------|----|----|
| 授業科目 | グラフィックデザイン I | 講義 | 実技 | 演習 | 単位時間36－単位2 | 前期 | 後期 |
| | | | | | 単位時間72－単位4 | | |
| | | | | | 単位時間108－単位6 | | |
| 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 学年 | デザイン学部 グラフィックデザイン学科 1年 | 担任 | | 久保 智史 | | | |
| 授業の概要 | <p>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）を学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。（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. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 【課題1】 コラージュ作品 設定したテーマのイメージをコラージュ手法で制作する 5. 【課題1】 コラージュ作品 設定したテーマのイメージをコラージュ手法で制作する 6. 【課題1】 コラージュ作品（完成提出） 設定したテーマのイメージをコラージュ手法で制作する 7. 【課題2】 タイポグラフィ 和文と英文の文字組のルールや錯視調整を学ぶ 8. 【課題2】 タイポグラフィ 和文と英文の文字組のルールや錯視調整を学ぶ 9. 【課題2】 タイポグラフィ（完成提出） 和文と英文の文字組のルールや錯視調整を学ぶ 10. 【課題3】 絵文字 日本語と英語のことにイラストを加味することでの視覚伝達を学ぶ 11. 【課題3】 絵文字 日本語と英語のことにイラストを加味することでの視覚伝達を学ぶ 12. 【課題3】 絵文字 日本語と英語のことにイラストを加味することでの視覚伝達を学ぶ 13. 【課題3】 絵文字 日本語と英語のことにイラストを加味することでの視覚伝達を学ぶ 14. 【課題4】 V.I. デザイン 自由に設定した施設などのロゴ・マークを制作 15. 【課題4】 V.I. デザイン 自由に設定した施設などのロゴ・マークを制作 16. 【課題4】 V.I. デザイン 自由に設定した施設などのロゴ・マークを制作 17. 【課題4】 V.I. デザイン 自由に設定した施設などのロゴ・マークを制作 18. 【課題4】 V.I. デザイン（完成提出） 自由に設定した施設などのロゴ・マークを制作 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | オリジナルテキストを必要に応じて配布 | | | | | | |
| 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 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|--------|---|----|----|
| 授業科目 | イラストレーション I | 講義 | 実技 | 演習 | 単位時間36—単位2 単位時間72—単位4 単位時間108—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 学年 | デザイン学部 グラフィックデザイン学科 1年 | 担任 | | 久保 智史 | | | |
| 授業の概要 | <p>グラフィックデザイナーに必要なイラスト表現技法の修得。 アクリル絵具等を使った技法。</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. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. ファッションイラスト①：身近な人や雑誌モデルをモチーフにしたオリジナルイラスト制作。導入、クロッキー B3パネル水張り、アクリル絵具使用。 5. ファッションイラスト②：身近な人や雑誌モデルをモチーフにしたオリジナルイラスト制作。下描き B3パネル水張り、アクリル絵具使用。 6. ファッションイラスト③：身近な人や雑誌モデルをモチーフにしたオリジナルイラスト制作。彩色 B3パネル水張り、アクリル絵具使用。 7. ファッションイラスト④：身近な人や雑誌モデルをモチーフにしたオリジナルイラスト制作。彩色 B3パネル水張り、アクリル絵具使用。 8. ファッションイラスト⑤：身近な人や雑誌モデルをモチーフにしたオリジナルイラスト制作。彩色 B3パネル水張り、アクリル絵具使用。 9. 動物キャラクターイラスト①：擬人化した動物や海洋生物をイラストで表現。B4イラストレーションボード、アクリル絵具使用。 10. 動物キャラクターイラスト②：擬人化した動物や海洋生物をイラストで表現。B4イラストレーションボード、アクリル絵具使用。 11. 動物キャラクターイラスト③：擬人化した動物や海洋生物をイラストで表現。B4イラストレーションボード、アクリル絵具使用。 12. 動物キャラクターイラスト④：擬人化した動物や海洋生物をイラストで表現。B4イラストレーションボード、アクリル絵具使用。 13. 小説表紙イラスト①：表紙ビジュアルを制作。タイトルはレタリング、トレース等で制作。B4ケント紙、アクリル絵具使用。 14. 小説表紙イラスト②：表紙ビジュアルを制作。タイトルはレタリング、トレース等で制作。B4ケント紙、アクリル絵具使用。 15. 小説表紙イラスト③：表紙ビジュアルを制作。タイトルはレタリング、トレース等で制作。B4ケント紙、アクリル絵具使用。 16. 小説表紙イラスト④：表紙ビジュアルを制作。タイトルはレタリング、トレース等で制作。B4ケント紙、アクリル絵具使用。 17. オリジナルキャラクターイラスト①：AZDの非公認キャラクター制作。B4ケント紙、アクリル絵具使用。 18. オリジナルキャラクターイラスト②：AZDの非公認キャラクター制作。B4ケント紙、アクリル絵具使用。 | | | | | | |
| 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。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 | 各自で必要な画材、紙を用意する。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------|----|----------|-------------|----|----|
| 授業科目 | Web I | 講義 | 実技 | 演習 | 単位時間36－単位2 | 前期 | 後期 |
| | | | | | 単位時間72－単位4 | | |
| | | | | | 単位時間108－単位6 | | |
| 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 | グラフィックデザイン学科 1 | 担任 | | 久保 | | | |
| 授業の概要 | <p>HTML, CSSの基礎を学び、課題に従いホームページを制作する。 Photoshop、Dreamweaverでデザイン&コーディングの習得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。（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. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. HTML基礎：HTMLの基礎知識、タグの使用方法について学ぶ。 5. Photoshop基礎：PhotoshopでWebデザイン、画像制作。 6. プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り（デザイン） 7. プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り（コーディング） 8. CSS基礎：CSSの基礎知識を学び、HTMLとの連携を実践する。 9. CSS基礎：divレイアウトとid, classの使い方、CSSの具体例を学ぶ。 10. CSS基礎：フレックスボックスレイアウト 11. Photoshop・Illustrator応用：Web制作に特化したアプリケーションの使用法。 12. 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。 13. 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。 14. HPデザイン課題：HTML+CSSによるサイトコーディング PC。 15. HPデザイン課題：HTML+CSSによるサイトコーディング スマホ。 16. Webアイコン：サイトやアプリで使用するアイコン・UIのデザイン。 17. GIFアニメーション：アニメーションの基礎とGIFバナーデザイン。 18. Web演習のまとめと復習 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | <ul style="list-style-type: none"> ・Web教科書 ・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、スペルミスを減らす。 | | | | | | |