

授業科目	美術史概論	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	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 デザイン学部 造形デザイン学科 1年 デザイン学部 企画デザイン学科 1年	担任		久保 智史 日笠 保 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？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 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や彫刻家 7. ルネサンス②：盛期ルネサンス ルネサンス三大巨匠 8. ルネサンス③：マニエリスム 9. ルネサンス④：北方ルネサンス 10. 印象主義①：印象派の画家たち 11. 印象主義②：後期印象派の画家 12. 江戸絵画：江戸時代の絵画、浮世絵 13. 19世紀美術：世紀末の美術 14. 20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に様々な美術運動 15. 20世紀美術②：ダダ、シュールレアリスム 16. 20世紀美術③：抽象絵画 17. 現代美術①：アメリカの現代美術作家 18. 現代美術②：インスタレーションなど多様な表現						
使用テキスト 教材等	いちばん親切な西洋美術史、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	コンピュータ演習Ⅲ	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	門井由佳	実務経験		ディレクター			
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	担任		久保智史			
授業の概要	DTP (Desktop publishing、デスクトップパブリッシング)における、Illustrator、Photoshopの操作を習得する。デザインの基礎をまなびながら作品制作。ものづくりの楽しさを表現する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 【課題1】 飲食店のタイトルロゴ いくつかの飲食店から選ぶ</li> <li>2. ターゲット、コンセプトを明確にしたスケッチ (アイデア10案以上、ラフ案3案以上)</li> <li>3. デジタル制作</li> <li>4. デジタル制作</li> <li>5. コンセプトシート作成/提出</li> <li>6. 【課題2】 飲食店のメニューリーフレット/A4三つ折り媒体特性、制作条件を学ぶ</li> <li>7. ターゲット、コンセプトを明確にしたスケッチ (アイデア10案以上、ラフ案3案以上)</li> <li>8. デザイン、レイアウト</li> <li>9. デザイン、レイアウト</li> <li>10. DTP入稿データ作成、原寸束見本作成/提出</li> <li>11. 【課題3】 「UT me!」 クリエータを目指す人へ/Tシャツデザイン または産学連携</li> <li>12. ターゲット、コンセプトを明確にしたスケッチ (アイデア10案以上、ラフ案3案以上)</li> <li>13. デジタル制作</li> <li>14. デジタル制作</li> <li>15. コンセプトシート作成/提出</li> <li>16. 課題1～3のポートフォリオ作成</li> <li>17. 課題1～3のポートフォリオ作成</li> <li>18. 課題1～3のポートフォリオ作成</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、PDFマニュアル配布。						
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	<p>広告の目的を常に意識し、「伝わるデザイン」を目指す。</p> <p>アイディアの独創性やバラエティ、デザイン力の向上を目指す。提出期限厳守。</p>						

授業科目	キャリアガイダンスⅡ	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 1年	担任		全1年生クラス担任				
授業の概要	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対応例を学ぶ。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	就活について・アンケート						
	2.	自己分析						
	3.	業界企業分析						
	4.	自己分析・企業分析小テスト						
	5.	長所と自己PRについて						
	6.	自己分析と企業分析を活かした「志望動機」						
	7.	エントリーシート・履歴書について						
	8.	エントリーシート・履歴書 仮作成						
	9.	会社説明会や就活におけるマナー						
	10.	オンライン説明会・面接・試験について						
	11.	学内企業説明会①						
	12.	ポートフォリオ・筆記試験の準備について						
	13.	就活生における冬休みの利用の仕方						
	14.	マイナビ・就活講話						
	15.	現卒業クラスの就活確認・アンケート						
	16.	学内企業説明会②						
	17.	学内企業説明会③						
	18.	ポートフォリオなど準備						
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。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、対応例を学ぶ。							

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>広告デザインの基本を学びながらクライアントの意向を考え、作品を制作する。前期で行ったVI、CIの手書き作品をパソコンを使って作成。段階を経て作業することで、柔軟な発想力と創造性を身につける。</p>						
学修内容	1. VI、CIとは						
課題内容 (授業計画)	2. ラフスケッチの描き方						
90分/コマ	3. アイデアはどこで生まれるか						
	4. 中間チェックで作品のブラッシュアップ						
	5. VI、CIの作品例						
	6. 世界のVI、CI						
	7. VIとCIの違いと重要性						
	8. VI、CIの展開						
	9. 各種ツール制作						
	10. イベントポスターデザイン						
	11. イラストレーターを使って制作						
	12. フォトショップを使って印刷用データの作成						
	13. イベントのロゴマーク作成						
	14. 写真の配置、文字のレイアウト						
	15. ロゴで使用したカラーを使ったデザイン						
	16. ポスターデザイン						
	17. その他のアプリケーション作成						
	18. 制作した作品を整理						
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	広告デザイン 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	森 健	実務経験	コピーライター				
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				
授業の概要	広告の基本的な知識を身に付け、広告・宣伝・パブリシティ・PRの違いを学ぶ						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	宣伝・広告・パブリシティ・PR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.	グラフィック広告について学ぶ (1)					
	10.	グラフィック広告について学ぶ (2)					
	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)					
	17.	広告表現についてのルールを学ぶ					
	18.	広告の影響力について学ぶ					
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布						
50点	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】						
履修にあたっての 留意点	デザインやコピーを考える際に、どのようなことが重要なのかをしっかりと学習する						

授業科目	広告デザインⅡ	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	森 健	実務経験	コピーライター				
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				
授業の概要	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考える						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	秀作コピーの研究 (1)					
	2.	秀作コピーの研究 (2)					
	3.	秀作コピーの研究 (3)					
	4.	コンセプトとは何か ～は～である					
	5.	コンセプトとは何か 各学生による発表					
	6.	コピー課題 自分のキャッチフレーズ (1)					
	7.	コピー課題 自分のキャッチフレーズ (2)					
	8.	コピー課題 AZD学生募集 (1)					
	9.	コピー課題 AZD学生募集 (2)					
	10.	講評 (1)					
	11.	講評 (2)					
	12.	コピー課題 東山動物園 (1)					
	13.	コピー課題 東山動物園 (2)					
	14.	コピー課題 ユニクロ (1)					
	15.	コピー課題 ユニクロ (2)					
	16.	コピー課題 新聞広告 (1)					
	17.	コピー課題 新聞広告 (2)					
	18.	授業感想文					
使用テキスト 教材等	A-4プロジェクトペーパー						
50点	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】						
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を学び、コピーとして表現できるようにする						

授業科目	イラストレーションII	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	Michiyo	実務経験		イラストレーター				
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	担任		久保				
授業の概要	色々な素材を使用して立体や半立体作品を制作する。どんな材料が向いているか可能性を見つける。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	本物そっくり 石粉粘土を使用して立体物を制作 アイデアスケッチ						
	2.	本物そっくり 制作 成型						
	3.	本物そっくり 制作 成型						
	4.	本物そっくり 制作 着色						
	5.	本物そっくり 制作 着色						
	6.	本物そっくり 完成						
	7.	生き物を半立体イラストで制作 B3パネル水張り アイデアスケッチ						
	8.	生き物を半立体イラストで制作 色々な素材を使用して制作						
	9.	生き物を半立体イラストで制作 色々な素材を使用して制作						
	10.	生き物を半立体イラストで制作 色々な素材を使用して制作						
	11.	生き物を半立体イラストで制作 色々な素材を使用して制作						
	12.	生き物を半立体イラストで制作 完成						
	13.	ダンボールアート ダンボールをメインに使用して立体イラストを制作						
	14.	ダンボールアート 制作 型作り						
	15.	ダンボールアート 制作 型作り						
	16.	ダンボールアート 制作 着色						
	17.	ダンボールアート 制作 着色						
	18.	ダンボールアート 完成 まとめ						
使用テキスト 教材等	各課題必要に応じてプリントを配布。							
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	画材の知識を知り立体や半立体イラストの可能性を高める。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	釜澤直子	実務経験		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年生	担任		久保先生			
授業の概要	パッケージの役割について、印刷製法や容器知識を習得。ターゲット、市場、課題の情報を整理しながら目的とミッションのあるデザインを制作。プロダクトと、ボードでアウトプット。ミッションに合わせたグラフィックの作成を通して、他者のための制作を体験する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. <1①愛犬家のための制汗スプレーパッケージ課題説明>パッケージの役割、企画書～デザイン制作紹介 2. <1②愛犬家のための制汗スプレーパッケージ検討>加飾方法ごとの特徴 シュリンク、シルク印刷、ラベル 3. <1③愛犬家のための制汗スプレーパッケージ制作>ラフスケッチ、デザイン制作 4. <1④愛犬家のための制汗スプレーパッケージ制作>デザイン制作 5. <1⑤愛犬家のための制汗スプレーパッケージ制作>什器デザイン制作 6. <1⑥愛犬家のための制汗スプレーパッケージ制作>モック、ボードの作成 7. <2①ハロウィンお菓子ボックス課題説明>紙立体の制作方法、印刷物の特徴 8. <2②ハロウィンお菓子ボックス検討>ターゲットに合わせたイラスト・デザインの検討 アイデアスケッチ 9. <2③ハロウィンお菓子ボックス>デザイン制作 10. <2④ハロウィンお菓子ボックス>デザイン制作 11. <2⑤ハロウィンお菓子ボックス>モック、ボードの作成 12. <3①ハンカチギフトツールのブランディング>ギフト資材の意義 13. <3②ハンカチギフトツールのブランディング>デザイン制作 14. <3③ハンカチギフトツールのブランディング>デザイン制作 15. <3④ハンカチギフトツールのブランディング>派生制作物の提案 16. ホワイトボックスを使って写真を撮ろう 17. アプリを使って商品宣材写真を作ってみよう 18. シルク印刷モデルの作り方 (インレタ貼り体験)						
使用テキスト 教材等	プリント、筆記用具、アクリルガッシュ、色鉛筆、カッター、カッターマット、インクの切れたボールペンor鉄筆、両面テープorテープノリ (貼って剥がせる、強粘)						
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	基礎的な工作技術を習得し、実寸のデザインの検証が行えるようになる。他者に伝えるためのアウトプットに挑戦し、自己表現と他者向けの表現の区別を知る。						

授業科目	Web II	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	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"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>6. HPデザイン課題：Photoshop・Illustratorによる画像の書き出し。</li> <li>7. HPデザイン課題：HTML, CSSによるサイトコーディング PC。</li> <li>8. HPデザイン課題：HTML, CSSによるサイトコーディング スマホ。</li> <li>9. 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 PC。</li> <li>10. 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 スマホ。</li> <li>11. レスポンシブサイト：HTML, CSSによるサイトコーディング PC。</li> <li>12. レスポンシブサイト：HTML, CSSによるサイトコーディング スマホ。</li> <li>13. Javascript：JSライブラリの解説と実践。</li> <li>14. Javascript：JSライブラリを用いた画像の拡大、スライド等。</li> <li>15. 撮影技術基礎と映像編集について。</li> <li>16. 撮影技術応用と映像編集による課題制作。</li> <li>17. Webポートフォリオ：デザイン制作。</li> <li>18. 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。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Web教科書</li> <li>・配布プリント、配布データ</li> </ul>						
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に遅れず出席し、メモを取る。</li> <li>・プログラムを正確に書き、スペルミス減らす。</li> </ul>						

授業科目	デザイントライアル 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>①産学・コンペ作品への挑戦やポートフォリオ制作。 ②卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 産学・コンペ課題</li> <li>2. 産学・コンペ課題</li> <li>3. 産学・コンペ課題</li> <li>4. 産学・コンペ課題</li> <li>5. 産学・コンペ課題</li> <li>6. 産学・コンペ課題</li> <li>7. 産学・コンペ課題</li> <li>8. 産学・コンペ課題</li> <li>9. 産学・コンペ課題</li> <li>10. 産学・コンペ課題</li> <li>11. 産学・コンペ課題</li> <li>12. 卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作</li> <li>13. 卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作</li> <li>14. 卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作</li> <li>15. 卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作</li> <li>16. 卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作</li> <li>17. 卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作</li> <li>18. 卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。						
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、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							