

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	慈性	実務経験		企画制作			
授業クラス 学年	デザイン学科 企画デザインコース	担任		井上			
授業の概要	<p>フォトショップの基本操作習得とイラストレータとの連動。 インデザインの基本操作習得による編集デザインの習得。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	Photoshopの習得① (色調補正)					
	2.	Photoshopの習得② (選択範囲・マスク・切り抜き)					
	3.	Photoshopの習得③ (選択範囲・マスク・切り抜き)					
	4.	Photoshopの課題制作 フォトコラージュ					
	5.	Photoshopの課題制作 フォトコラージュ					
	6.	Photoshopの習得④ (レタッチ・画像修正)					
	7.	Photoshopの習得⑤ (レタッチ・画像修正)					
	8.	Photoshopの習得⑥ (レタッチ・画像修正)					
	9.	Photoshopの課題制作 ビジュアルイメージポスター制作					
	10.	Photoshopの課題制作 ビジュアルイメージポスター制作					
	11.	Photoshopの課題制作 ビジュアルイメージポスター制作					
	12.	Photoshopの課題制作 ビジュアルイメージポスター制作					
	13.	Photoshopの課題制作 ビジュアルイメージポスター制作					
	14.	InDesignの習得	編集デザインの実演	「イタリアのまちづくり」			
	15.	InDesignの習得	編集デザインの実演	「アロマセラピー教科書」			
	16.	InDesignの習得	編集デザインの実演	「CHANEL BOOK」			
	17.	InDesignの習得	編集デザインの実演	「特集記事/インタビュー」			
	18.	InDesignの習得	編集デザインの実演	「特集記事/インタビュー」			
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshopより抜粋/オリジナル・他						
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	オペレーションの習得だけならば、講師でなくネットで調べれば勉強できます。授業を受けて「理解して学び、ソフトを自分の道具として使えるようになる」を目指しますので、しっかりとメモや記録をとるようにしてください。※出来るだけ出席して授業を聞いてください。						

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応対例を学ぶ。							
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、応対例を学ぶ。							

授業科目	SNSセールスプロモーション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		Webデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 企画デザイン学科 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	様々な商品やイベントなどの販売促進のための企画（SNS等）からキャンペーン等のPR/流通も視野に入れ、企画書の作成やデザインを行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	SNS基礎＋撮影・編集の導入 各種SNSの仕組みや特徴を学ぶ。撮影・編集の基礎スキルを身につける。					
	2.	撮影技術基礎テクニック&構図実習 日の丸・三角構図など解説。課題①で使用する写真素材を撮影する。					
	3.	【課題①】instagram投稿制作-1 撮影・編集の基本的な操作とワークフローを体験し、プロセス理解を深める					
	4.	【課題①】instagram投稿制作-2 撮影・編集の基本的な操作とワークフローを体験し、プロセス理解を深める					
	5.	【課題①】instagram投稿制作-3 撮影・編集の基本的な操作とワークフローを体験し、プロセス理解を深める					
	6.	【課題①】instagram投稿制作-4（完成・提出） 撮影・編集の基本的な操作とワークフローを体験し、プロセス理解を深める					
	7.	【課題②】テーマに基づいたinstagramの投稿制作-1 Instagramで響くビジュアルを意図的に設計し、マーケティング視点を習得する。					
	8.	【課題②】テーマに基づいたinstagramの投稿制作-2 Instagramで響くビジュアルを意図的に設計し、マーケティング視点を習得する。					
	9.	【課題②】テーマに基づいたinstagramの投稿制作-3 Instagramで響くビジュアルを意図的に設計し、マーケティング視点を習得する。					
	10.	【課題②】テーマに基づいたinstagramの投稿制作-4 Instagramで響くビジュアルを意図的に設計し、マーケティング視点を習得する。					
	11.	【課題②】テーマに基づいたinstagramの投稿制作-5（完成提出） Instagramで響くビジュアルを意図的に設計し、マーケティング視点を習得する。					
	12.	【課題③】投稿プランの企画立案・プレゼン用投稿例制作-1 企画段階から制作・提案までの一連プロジェクトを体験し、実務力を養う。					
	13.	【課題③】投稿プランの企画立案・プレゼン用投稿例制作-2 企画段階から制作・提案までの一連プロジェクトを体験し、実務力を養う。					
	14.	【課題③】投稿プランの企画立案・プレゼン用投稿例制作-3 企画段階から制作・提案までの一連プロジェクトを体験し、実務力を養う。					
	15.	【課題③】投稿プランの企画立案・プレゼン用投稿例制作-4 企画段階から制作・提案までの一連プロジェクトを体験し、実務力を養う。					
	16.	【課題③】投稿プランの企画立案・プレゼン用投稿例制作-5 企画段階から制作・提案までの一連プロジェクトを体験し、実務力を養う。					
	17.	【課題③】投稿プランの企画立案・プレゼン用投稿例制作-6 企画段階から制作・提案までの一連プロジェクトを体験し、実務力を養う。					
	18.	【課題③】投稿プランの企画立案・プレゼン用投稿例制作-7（完成提出） 企画段階から制作・提案までの一連プロジェクトを体験し、実務力を養う。					
使用テキスト 教材等							
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	コピーライティング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	企画デザインコース 1年	担任	井上				
授業の概要	コピーライターに求められるさまざまな戦略的なコピー表現について学ぶ						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題	企業広告のコピー (1)				
	2.	課題	企業広告のコピー (2)				
	3.	課題	企業広告のコピー (3)				
	4.		タグラインの研究 (1)				
	5.		タグラインの研究 (2)				
	6.		タグラインの研究 (3)				
	7.		パーパスの研究 (1)				
	8.		パーパスの研究 (2)				
	9.		パーパスの研究 (3)				
	10.	課題	求人コピー (1)				
	11.	課題	求人コピー (2)				
	12.	課題	B to B 広告 (1)				
	13.	課題	B to B 広告 (2)				
	14.	講評	(1)				
	15.	講評	(2)				
	16.	講評	(3)				
	17.	講評	(4)				
	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	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	井上 誠	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 企画デザイン学科 C組 1年	担任		井上 誠				
授業の概要	前期コンピュータ演習Iの応用で、オリジナルラベル、オリジナル広告制作。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	ロゴ制作におけるテクニック、指導						
	2.	オリジナルラベルラフ制作、指導						
	3.	オリジナルラベルラフ制作、指導						
	4.	オリジナルラベル制作、指導						
	5.	オリジナルラベル制作、指導						
	6.	オリジナルラベル制作提出、講評						
	7.	ポスター制作におけるテクニック、指導						
	8.	ポスター制作におけるテクニック、指導						
	9.	オリジナルポスターラフ制作、指導						
	10.	オリジナルポスターラフ制作、指導						
	11.	オリジナルポスター制作、指導						
	12.	オリジナルポスター制作、指導						
	13.	オリジナルポスター提出、講評						
	14.	オリジナル写真を使った広告ラフ制作、指導						
	15.	オリジナル写真を使った広告ラフ制作、指導						
	16.	オリジナル写真を使った広告制作、指導						
	17.	オリジナル写真を使った広告制作、指導						
	18.	オリジナル写真を使った広告提出、講評						
使用テキスト 教材等	教科担当が用意した資料 見本							
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	ショッププロデュース 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	樋谷建一	実務経験	空間デザイナー				
授業クラス 学年	企画デザイン学科 1年	担任	井上 誠				
授業の概要	商業空間におけるディスプレイデザイン・装飾デザイン・ショーウィンドウデザイン・サインデザイン等の企画デザイン・制作に関する基礎的技術の装飾						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	オリエンテーション： 商品企画から店舗ディスプレイ企画提案に至るまでの解説					
	2.	V. Iとサイン計画① V. I計画、製作 I					
	3.	V. Iとサイン計画② V. Iデザイン、製作 II					
	4.	企画案・コンセプト					
	5.	企画案・ターゲット					
	6.	企画案・ビジュアルイメージ					
	7.	企画書レイアウト、企画書の図版、テキストレイアウトに関し解説と演習					
	8.	店舗デザイン① スケッチ					
	9.	店舗デザイン② 平面図					
	10.	店舗デザイン③ 展開図 I					
	11.	店舗デザイン④ 展開図 II					
	12.	店舗スケッチパース① 内観パースラフ作図					
	13.	店舗スケッチパース② 外観パース 作図仕上					
	14.	店舗スケッチパース③ 内観パース 着色					
	15.	プレゼン 企画書の発表と講評					
	16.	店舗デザイン ブラッシュアップ①					
	17.	店舗デザイン ブラッシュアップ②					
	18.	店舗デザイン ブラッシュアップ③					
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	課題を通して、イメージスケッチ・図面・パース等による表現、企画書のプレゼンテーションの方法について理解する。						

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	古田雅仁	実務経験		Webデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 企画デザイン学科 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	Webサイトの基礎を学習し、デザインからHTML・CSSでコーディングまでの一連の流れを修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	Web基本 / HTML基礎1 現在のWebサイト・仕組みについて解説。基本的なタグを習得。					
	2.	HTML基礎2 / 【課題1】バナーデザイン演習1-1 練習用ページをコーディングしてHTMLについて学ぶ。					
	3.	HTML基礎3 / 【課題1】バナーデザイン演習1-2 CSSの仕組みと基本的なタグを習得し、レイアウト技法を習得をする。					
	4.	HTML復習 / 【課題1】バナーデザイン演習1-3 (完成) HTMLの学んだ技術を復習する。バナーを完成・提出する。					
	5.	CSS基礎1 / 【課題2】バナーデザイン2-1 CSSの記述方法、基本的なプロパティなど基礎について学ぶ。					
	6.	CSS基礎2 / 【課題2】バナーデザイン2-2 (完成) floatを使ったレイアウト技法を習得する。					
	7.	CSS基礎3 / 【課題3】Webサイト制作演習説明 よく使うプロパティやセレクタを復習する。					
	8.	【課題3】Webサイト制作演習-デザイン1 架空のカフェホームページを制作する。サイトの方向性を決めカンプを制作する。					
	9.	【課題3】Webサイト制作演習-デザイン2 カフェホームページの各ページのデザインを制作する。					
	10.	【課題3】Webサイト制作演習-デザイン3 カフェホームページの各ページのデザインを制作する。					
	11.	【課題3】Webサイト制作演習-デザイン4 カフェホームページの各ページのデザインを制作する。					
	12.	【課題3】Webサイト制作演習-デザイン5 カフェホームページのデザインを制作・完成させる。					
	13.	【課題3】Webサイト制作演習-HTML1 カフェホームページのHTMLをコーディング・完成させる。					
	14.	【課題3】Webサイト制作演習-CSS1 カフェホームページのCSSをコーディングする。					
	15.	【課題3】Webサイト制作演習-CSS2 カフェホームページのCSSをコーディングする。					
	16.	【課題3】Webサイト制作演習-CSS3 カフェホームページのCSSをコーディングする。					
	17.	【課題3】Webサイト制作演習-CSS4 カフェホームページを完成・提出する。					
	18.	簡易講評会 / コーディング復習 簡易的な講評会を行う。2年次に向けてコーディングを復習する。					
使用テキスト 教材等	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座 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	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							

授業科目	デザイントリアル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	井上 誠	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 企画デザイン学科 C組 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	産学連携を通して、クライアントの要望に沿ったデザイン、企画を思考する。 各自コンペ作品の制作。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導					
	2.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導					
	3.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導					
	4.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導					
	5.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導					
	6.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	7.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	8.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	9.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	10.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	11.	卒業制作展DM制作、指導					
	12.	卒業制作展DM制作、指導					
	13.	卒業制作展DM制作、指導					
	14.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
	15.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
	16.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
	17.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
	18.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
使用テキスト 教材等	●教科担当が用意した画像・テキスト・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							