

授業科目	キャリアガイダンス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	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 2年	担任		全クラス担任			
授業の概要	就活における試験・面接対策。学内企業説明会4～5回実施予定						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学内における就活での仕様について 2. 学内企業説明会① 3. 昨年度振り返り・本格的な準備(履歴書・エントリーシート) 4. 学内企業説明会② 5. 面接試験対策1・面接前の準備 6. 面接試験対策2・面接中のマナー 7. 学内企業説明会③ 8. 面接での質問集対策 9. 面接試験模擬練習1 10. 面接試験模擬練習2 11. 筆記試験対策・作文・SPI一般常識など説明 12. 筆記試験模擬・小テスト 13. 面接・試験・内定後のマナー 14. ポートフォリオについて 15. 学内企業説明会④ 16. SMBCライフプラン 17. 後期の過ごし方 18. 学内企業説明会⑤ 						
使用テキスト 教材等	マイロード21 配付資料 A4クリアファイル						
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	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	吉田 信治 森 健	実務経験		企画営業 コピーライター			
授業クラス 学年	デザイン学科 グラフィック・広告コース2年	担任		鳥居 靖洋 古田 雅仁			
授業の概要	<p>グラフィックデザインⅢでは、ポスター制作を通してコンセプト、コピー、イラスト、写真を組み合わせて作品制作します。また、適宜写真の授業を行います。</p> <p>第①課題 / A:3R推進ポスターデザインコンテスト、B: 屋外広告の日ポスターコンテスト A/Bどちらかを選択 6月2日提出 第②課題 / 写真（スマフォ）を活用した写真集を制作し、ポートフォリオの充実を図る。 第③課題 / 学園が依頼主である節電・環境負荷軽減に繋がる「ウォームビズポスター」制作</p> <p>作品提出：第①②③課題</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 第①課題 オリエンテーション/サムネイル制作 2. 第①課題 サムネイル制作 3. 第①課題 サムネイル制作 (5点) /写真撮影、カメラの使用方法、適正露出とは 4. 第①課題 サムネイルチェック個別アドバイス (提出順で個別アドバイス) 5. 第①課題 デジタルデータ制作 /写真撮影、三脚の使用方法 6. 第①課題 デジタルデータ制作 /写真撮影、被写界深度、望遠・広角等 7. 第①課題 デジタルデータ制作 8. 第①課題 作品提出 9. 第②課題 写真集 (オリエンテーション) 10. 第②課題 写真集制作 11. 第②課題 写真集制作 12. 第②課題 写真集 作品提出 13. 第③課題 ウォームビズポスター (オリエンテーション) 14. 第③課題 ウォームビズポスター制作 15. 第③課題 ウォームビズポスター制作 16. 第③課題 ウォームビズポスター制作 17. 第③課題 ウォームビズポスター制作 18. 後期/卒業制作の準備 						
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。</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。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	提出時に、「屋外広告の日」ポスターコンテストは、ケントボードが必要です。						

授業科目	広告デザイン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	森 健	実務経験		コピーライター			
授業クラス 学年	デザイン学科 グラフィック・広告コース2年	担任		久保			
授業の概要	ビジュアル表現、コピー表現を通じて、実際の課題作品にコンセプトを反映させることを学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 新聞広告課題 AZDの全15段広告 キャッチコピー・サムネール制作 (1) 2. 新聞広告課題 AZDの全15段広告 キャッチコピー・サムネール制作 (2) 3. 新聞広告課題 AZDの全15段広告 ボディコピー制作 (3) 4. 新聞広告課題 AZDの広告全5段シリーズ広告 キャッチコピー・サムネール制作 5. 新聞広告課題 意見広告全15段広告 キャッチコピー・サムネール制作 6. 新聞広告課題 意見広告全1段広告シリーズ キャッチコピー・サムネール制作 7. 新聞広告課題 商品広告全7段 キャッチコピー・サムネール制作 8. 新聞広告課題 タグライン制作 9. 車内吊り広告課題 B3 キャンペーン キャッチコピー・サムネール制作 10. 車内吊り広告課題 B3 旅行広告 キャッチコピー・サムネール制作 11. 車内吊り広告課題 B3ワイド 意見広告 キャッチコピー・サムネール制作 12. 車内吊り広告課題 B3ワイド キャンペーン キャッチコピー・サムネール制作 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) 17. 表現力の研究 文章による表現の可能性を研究 (5) 18. 表現力の研究 文章による表現の可能性を研究 (6)						
使用テキスト 教材等	A4プロジェクトペーパー						
成績評価方法 及び基準	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と考えられている【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についてしっかりと学ぶこと。						

授業科目	編集デザイン	講義	実技	演習	単位時間32-単位2	前期	後期
					単位時間64-単位4		
					単位時間96-単位6		
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	デザイン学科 グラフィック・広告コース 2年	担任		鳥居 靖洋・古田 雅仁			
授業の概要	<p>InDesignのツールや機能を知り、各操作を習得する。 エディトリアルデザインの基礎知識を学習し実際に冊子を制作する。 DTP (Desktop publishing、デスクトップパブリッシング)商用印刷広告のデザイン版下制作から印刷データ作成までMacとソフト、出力プリンターを使って行う。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. InDesign基礎-1 チラシ制作を通してInDesignの基本操作を習得する 2. InDesign基礎-1 チラシ制作を通してInDesignの基本操作を習得する 3. 【課題1】学外研修レポート 見開きページのデザインを制作する 4. InDesign基礎-2 見開きページのデザイン制作を通してInDesignの基本操作を習得する 5. 文章作成、写真選定 6. デザイン、レイアウト 7. デザイン、レイアウト、PDF作成/提出 8. 【課題2】テーマから一つ選び、複数ページのレイアウト・デザインをおこなう 9. InDesign基礎-3 複数ページのレイアウトを効率的に制作するスキルを習得する 10. 台割、ラフスケッチ 11. デザイン、レイアウト 12. デザイン、レイアウト 13. デザイン、レイアウト 14. 束見本制作/提出 15. DTP入稿データ作成演習 入稿データを作成し、DTPの入稿の一連の流れを修得する 16. 課題1、2のポートフォリオ作成 17. 課題1、2のポートフォリオ作成 18. 課題1、2のポートフォリオ作成 						
使用テキスト 教材等	<p>文字組版入門 世界一わかりやすいInDesign</p>						
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>エディトリアルデザインの目的を常に意識し、「伝わるデザイン」を目指す。 アイデ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	DTPデザイン	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	門井由佳	実務経験		ディレクター			
授業クラス 学年	デザイン学科 グラフィック・広告コース 2年	担任		鳥居 靖洋・古田 雅仁			
授業の概要	DTP (Desktop publishing、デスクトップパブリッシング)商用印刷広告のデザイン版下制作から印刷データ作成までMacとソフト、出力プリンターを使って行う。媒体・目的・コンセプト等を明確にした作品制作。Illustrator、Photoshopの連動、デザイン性向上の研究に心掛けた作品制作。会社訪問用 (ポートフォリオに入れる) 作品の課題制作						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 【課題1】交通広告「秋のアクアイグニス」B3中吊り交通広告/媒体特性、制作条件を学ぶ。 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) デザイン、レイアウト デザイン、レイアウト アイデアスケッチ、ラフ、コンセプトpdf圧縮データ提出 DTP入稿データ作成、入稿手順、原寸出力接ぎ合せを修得 【課題2】タイポグラフィ「アルファベット36文字数字10字orひらがな50字」 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) タイポグラフィ制作 コンセプトボード制作 アイデアスケッチ、ラフ、コンセプトボード、pd圧縮fデータ提出 【課題3】課題2のタイポグラフィを用いた広告制作 デザイン、レイアウト デザイン、レイアウト PDF圧縮データ提出 課題1～3のポートフォリオ作成 課題1～3のポートフォリオ作成 課題1～3のポートフォリオ作成 						
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	パッケージデザインⅡ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	釜澤直子	実務経験		デザイン				
授業クラス 学年	デザイン学科グラフィック・広告コース 2年	担任		鳥居先生、古田先生				
授業の概要	パッケージの役割と、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制作。プロダクトと、ボードでアウトプット。デザイン制作のプロセスを他者と共有し、協創する力づけを目指す。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	<1①ボディシートのデザイン課題説明>パッケージの役割、企画書～デザイン制作紹介						
	2.	<1②ボディシートのデザイン ラフスケッチ>時系列で情報の整理						
	3.	<1③ボディシートのデザイン データ作成>						
	4.	<1④ボディシートのデザイン データ作成>						
	5.	<1⑤ボディシートのデザイン モックパネル作成、検証、調整>						
	6.	<1⑥ボディシートのデザイン モックパネルしあげ>						
	7.	<2①マコモダケ炊き込みご飯ギフト 課題説明>ギフト商品のブランディング						
	8.	<2②マコモダケ炊き込みご飯ギフト ラフスケッチ>調査とイメージづくり、情報整理						
	9.	<2③マコモダケ炊き込みご飯ギフト データ作成>						
	10.	<2④マコモダケ炊き込みご飯ギフト データ作成>						
	11.	<2⑤マコモダケ炊き込みご飯ギフト モックパネル作成、検証、調整>						
	12.	<2⑥マコモダケ炊き込みご飯ギフト モックパネルしあげ>						
	13.	<3①シリーズドリンク 課題説明>同ブランドでのキャラクターの差別化						
	14.	<3②シリーズドリンク ラフスケッチ>調査とイメージづくり、情報整理						
	15.	<3③シリーズドリンク データ作成>						
	16.	<3④シリーズドリンク データ作成>						
	17.	<3⑤シリーズドリンク モックパネル作成、検証、調整>						
	18.	<3⑥シリーズドリンク モックパネルしあげ>						
使用テキスト 教材等	プリント（授業にて配布）、筆記用具、両面テープorテープノリ（貼って剥がせる、強粘） カッター、インクの切れたボールペンor鉄筆、カッター、カッターマット							
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	ミッションへのアプローチを自ら思考し、他者とコミュニケーションをとることを目指す。社会の課題・動向に意識をむける。							

授業科目	WebⅢ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－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・広告コース 2	担任		鳥居・古田				
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	1.	Webポートフォリオ：トップページデザイン制作。						
	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：HTML, CSSによるサイトコーディング PC。						
	4.	Webポートフォリオ：HTML, CSSによるサイトコーディング スマホ。						
	5.	javascript：ライブラリを用いた動的表現の導入。						
	6.	CSS：CSSフレームワークによる制作事例。						
	7.	ドメイン：サイト公開に向けたドメインの取得方法や事例。						
	8.	サーバー：レンタルサーバーを用いたサイト公開例。						
	9.	Webデザイン課題：デザインの企画書制作。						
	10.	Webデザイン課題：デザインコンセプト制作。						
	11.	Webデザイン課題：トップページデザイン制作。						
	12.	Webデザイン課題：各ページのデザイン制作。						
	13.	Webデザイン課題：HTML, CSSによるサイトコーディング PC。						
	14.	Webデザイン課題：HTML, CSSによるサイトコーディング スマホ。						
	15.	Webトレンド解説&実践：デザインについて。						
	16.	Webトレンド解説&実践：コーディングについて。						
	17.	Webトレンド解説：アプリケーションや最先端技術。						
	18.	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。						
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。 							

授業科目	デザイントリアル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	鳥居靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	デザイン 学科 グラフィック・広告コース 2年	担任		鳥居靖洋			
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学生募集用パンフの企画、デザインワーク、コピー制作。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. コンペ課題1「周年記念ロゴマークのコンペ」オリエン 2. 産学課題1「お笑い劇場チラシ」オリエン 3. コンペ課題1「周年記念ロゴマークのコンペ」ラフ・制作① 4. 産学課題1「お笑い劇場チラシ」ラフ・制作① 5. コンペ課題1「周年記念ロゴマークのコンペ」制作② 6. 産学課題1「お笑い劇場チラシ」制作② 7. コンペ課題1「周年記念ロゴマークのコンペ」制作③ 8. 産学課題1「お笑い劇場チラシ」制作③ 9. 各種コンペ課題1 10. 各種コンペ課題2 11. 各種コンペ課題3 12. 各種コンペ課題4 13. 各種コンペ課題5 14. ポートフォリオ制作(作品レイアウト)1 15. ポートフォリオ制作(作品レイアウト)2 16. ポートフォリオ制作(作品レイアウト)3 17. ポートフォリオ制作(作品レイアウト)4 18. ポートフォリオ制作(作品レイアウト)5 						
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	各種コンペへの挑戦。就職活動に向けてのポートフォリオの内容を充実させる。						