

授業科目	デザイン概論		授業形態	講義	担当者	高田怜美
	必修科目				実務経験	CGクリエイター
開講クラス	グラフィックデザイン学科 造形デザイン学科 企画デザイン学科	1年 1年 1年	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	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。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】 デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】 テーマの確認。画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】 テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	【デザインとは】 ・デザインの分類 ・デザインと美術の違い		【到達目標】 デザインと美術の違いを理解 【予習】 授業準備 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	4.	【デザインの歴史】 ・デザインの主な歴史 ・日本の現代デザイン ・時代の変化で変わるデザイン		【到達目標】 デザインの歴史におけるポイントの理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	5.	【ユニバーサルデザイン】 ・ユニバーサルデザインの7原則 ・バリアフリーとユニバーサルデザインの違い		【到達目標】 ユニバーサルデザインに必要な要素の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	6.	【ブランディング】 ・ブランドの役割 ・パーソナルブランド		【到達目標】 ブランディングの重要性の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	7.	【広告】 ・広告の種類 ・法則について		【到達目標】 広告の種類、問題点等の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	8.	【印刷】 ・印刷の歴史 ・版式による分類		【到達目標】 版式の違いを覚える 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	9.	【タイポグラフィ】 ・タイプフェイス ・写植文字		【到達目標】 タイポグラフィの基礎知識を覚える 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	10.	【空間演出】 ・空間演出とは ・エクステリア		【到達目標】 空間演出に必要な要素の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	11.	【新素材】 ・新素材とは ・プラスチック素材の種類と特徴		【到達目標】 新素材の特性等の理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	12.	【イラストレーション】 ・イラストレーションの歴史 ・日本のイラストレーション		【到達目標】 イラストレーション全般知識への理解 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
	13.	・テスト対策		【到達目標】 テスト用のノートをまとめる 【予習】 資料に目を通しておく 【復習】 資料の振り返り、ノートをまとめる		
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	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	必要に応じてメモを取り、テスト対策を行うこと。 本授業内で得た知識を、実技課題へ有効に生かすこと。					

授業科目	色彩学		授業形態	講義	担当者	鳥居靖洋・小島梨穂
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	グラフィックデザイン学科 1年 組		前期・後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	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。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	色のはたらき 光と色について		【到達目標】色のはたらきについて理解する 【予習】テキストを読んでおく 【復習】色のはたらきや光と色について復習		
	4.	眼のしくみについて 混色		【到達目標】光と色について理解する 【予習】色のはたらきや光と色についての復習 【復習】眼のしくみや混色について復習		
	5.	色の分類と三属性		【到達目標】色の三属性について理解する 【予習】眼のしくみや混色についての復習 【復習】色の三属性の復習		
	6.	PCCS トーン		【到達目標】PCCSの色相やトーンについて理解する 【予習】色の三属性についての復習 【復習】PCCSやトーンについて復習		
	7.	色の心理効果		【到達目標】色の心理効果について理解する 【予習】PCCSやトーンについての復習 【復習】色の心理効果について復習		
	8.	色の視覚効果		【到達目標】色の視覚効果について理解する 【予習】色の心理効果についての復習 【復習】色の視覚効果について復習		
	9.	配色の基本的な考え方 色彩調和		【到達目標】配色の基本的な考え方を理解する。 【予習】色の視覚効果についての復習 【復習】色彩調和について復習		
	10.	配色の基本的な技法 配色イメージ		【到達目標】配色の基本的な技法を理解する。 【予習】色彩調和についての復習 【復習】配色の技法やイメージについて復習		
	11.	ファッション・インテリアを学ぶ		【到達目標】色彩におけるファッションやインテリアについて理解する。 【予習】配色の技法やイメージについての復習 【復習】ファッション・インテリアについて		
	12.	慣用色名 前期末試験・色彩検定3級対策		【到達目標】慣用色名について学ぶ。 【予習】ファッション・インテリアについての復習 【復習】前期末試験と色彩検定に向けての学習		
13.	前期末試験・色彩検定3級対策		【到達目標】これまで学んだことを復習する 【予習】前期末試験と色彩検定に向けての学習 【復習】前期末試験と色彩検定に向けての学習			
使用テキスト 教材等	色彩検定公式テキスト プリント配布					
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	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		授業形態	演習	担当者	Michiyo
	必修科目				実務経験	イラストレーター
開講クラス	デザイン学部 グラフィックデザイン学科 1年		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	身近なものをモチーフに使用して鉛筆デッサンの技法の習得をする。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	「人物クロッキー」短時間で正確に形をとらえる。 クロッキー帳、鉛筆		【到達目標】特徴をつかみ素早く描けることを目指す。 【予習】人物の骨格などを観察する。 【復習】もう1度描いてみる。		
	4.	「折鶴」をモチーフに物をよく見てとらえる。 B4画用紙、アクリル絵具、タテヨコ自由		【到達目標】物をよく見て質感も出して描く。 【予習】鶴を折ってみる。 【復習】質感が描けているか再度描いてみる。		
	5.	「折鶴」をモチーフに物をよく見てとらえる。 B4画用紙、アクリル絵具、タテヨコ自由 / 提出		【到達目標】物をよく見て質感も出して描く。 【予習】物の観察。 【復習】描いた作品を制作の手直し。		
	6.	「靴」をモチーフにデッサン、細かい部分もよく見て描く。 B4画用紙、タテヨコ自由		【到達目標】素材の違いを描き分ける。 【予習】素材の用意。 【復習】形がうまく描けているか手直しをする。		
	7.	「靴」をモチーフにデッサン、細かい部分もよく見て描く。 B4画用紙、タテヨコ自由		【到達目標】素材の違いを描き分ける。 【予習】素材の観察。 【復習】作品の手直し。		
	8.	「靴」をモチーフにデッサン、細かい部分もよく見て描く。 B4画用紙、タテヨコ自由/提出		【到達目標】完成度を高める。 【予習】素材の観察。 【復習】作品の手直し。		
	9.	「紙コップと文房具と本」をモチーフにモチーフ構成。質感の違いを描き分ける。B4画用紙、タテヨコ自由		【到達目標】モチーフ素材の描き分け。 【予習】モチーフの用意。 【復習】構成はうまくできているか確認。		
	10.	「紙コップと文房具と本」をモチーフにモチーフ構成。質感の違いを描き分ける。B4画用紙、タテヨコ自由		【到達目標】モチーフ素材の描き分け。 【予習】素材の観察。 【復習】描いた作品の手直し。		
	11.	「紙コップと文房具と本」をモチーフにモチーフ構成。質感の違いを描き分ける。B4画用紙、タテヨコ自由/提出		【到達目標】モチーフ素材の描き分け。 【予習】素材の観察。 【復習】描いた作品の手直し。		
	12.	「つぶした空き缶」をモチーフに空間表現。複雑な形をとらえる。 B4画用紙、タテヨコ自由		【到達目標】モチーフの質感、光と影の部分を描写する。 【予習】モチーフを用意する。 【復習】描いた作品の手直し。		
	13.	「つぶした空き缶」をモチーフに空間表現。複雑な形をとらえる。 B4画用紙、タテヨコ自由/提出		【到達目標】モチーフの質感、光と影の部分を描写する。 【予習】質感の違いを描き分ける。 【復習】描いた作品の手直し。		
使用テキスト 教材等	必要に応じてプリントを配布。					
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	物をよく観察すること。課題の計画を立て制作時間の管理ができるようにする。					

授業科目	コンピュータ演習 I		授業形態	演習	担当者	hiro
	必修科目				実務経験	アートディレクター
開講クラス	デザイン学部グラフィックデザイン学科 1年		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	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					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	フォルダとファイルの整理 イラストレーター各種ツールの操作方法		【到達目標】自分のフォルダーを作る 【予習】プロフィール作成 【復習】ツールボックスを確認		
	2.	ペンツール、カラー(CMYK)		【到達目標】ペンツールを理解する 【予習】カラーの作り方 【復習】ハンドルの使い方		
	3.	オブジェクトの移動・変形・回転 レイヤー		【到達目標】拡大、縮小・回転の操作 【予習】ペンツールでオブジェクト作成 【復習】レイヤーを理解する		
	4.	リフレクト、グラデーション テキスト、画像の配置		【到達目標】テキストボックスの操作 【予習】フォントの種類 【復習】テキストの設定		
	5.	花火の習作 街並みの習作		【到達目標】イラストの作成 【予習】オブジェクトを作成 【復習】街並みを制作		
	6.	地図の習作		【到達目標】地図の作成手順 【予習】色々な地図を見る 【復習】自分の家の地図を作成		
	7.	トリムマークと印刷・入稿		【到達目標】印刷の仕組み 【予習】雑誌など印刷物を見る 【復習】色のパーセントを理解する		
	8.	名刺デザイン 入稿データ作成		【到達目標】オリジナルデザインを作成 【予習】名刺を見る 【復習】入稿データの重要ポイント		
	9.	チラシデザイン (今池花火大会)		【到達目標】レイヤーの基本操作 【予習】チラシを見る 【復習】レイアウトの基本		
	10.	印刷用画像データの変換		【到達目標】入稿データ作成 【予習】トリムマークの理解 【復習】オリジナルカードをデザイン		
	11.	レイアウトと配色		【到達目標】レイアウトのルール 【予習】ファッション誌などを見る 【復習】チラシデザイン		
	12.	マークのデザイン		【到達目標】自分の名前のマークデザイン 【予習】色々なマークを見る 【復習】オリジナルマークのデザイン		
	13.	雑誌見開きデザイン		【到達目標】雑誌デザインの基本 【予習】雑誌を見る 【復習】縦組、横組を理解する		
使用テキスト 教材等	オリジナルテキストを配布					
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	テキストに載っていない所はメモをとって覚える					

授業科目	コンピュータ演習Ⅱ		授業形態	演習	担当者	岡本洋介・海老修臣
	必修科目				実務経験	グラフィックデザイン
開講クラス	デザイン学部 グラフィックデザイン学科 1年 組		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	フォトショップの基本操作とイラストレーターとの連携					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」の制作、(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し習得 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	直線・曲線・任意お図形を使い「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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの確認。モチーフ、画材準備。 【復習】操作作業の反復練習		
	3.	フォトショップの基本操作・ツールの説明		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】ソフトウェアについて調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	4.	配布画像を使用した画像制作Ⅰ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	5.	配布画像を使用した画像制作Ⅱ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	6.	配布画像を使用した画像制作Ⅲ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	7.	配布画像を使用した画像制作Ⅳ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	8.	配布画像を使用した画像制作Ⅴ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	9.	フォトショップとイラストレーターの連携操作Ⅰ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	10.	フォトショップとイラストレーターの連携操作Ⅱ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	11.	フォトショップとイラストレーターの連携操作Ⅲ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	12.	フォトショップとイラストレーターの連携操作Ⅳ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
	13.	フォトショップとイラストレーターの連携操作Ⅴ		【到達目標】使用ソフトへの理解を深める 【予習】課題内容について調べる 【復習】操作作業の反復練習		
使用テキスト教材等	各課題必要時、その都度配布					
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	課題製作用時にソフトウェアの操作方法の記録を行う					

授業科目	キャリアガイダンスⅠ		授業形態	演習	担当者	鳥居靖洋
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	全学科1年		前期・後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	<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>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビーズを持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	就活を始める前の心構え：マイロード21		【到達目標】就活の全体像理解。 【予習】憧れのクリエイターの経歴を調べる。 【復習】一年後達成したいことを考える。		
	4.	租税教室		【到達目標】税の大切さとコンペティションへの情報を集める。 【予習】自分の購入物の「消費税」を確認する。 【復習】「手取り」を調べる。		
	5.	ビジネスマナーについて1：言葉使い		【到達目標】就活において適切な言葉遣いを学ぶ。 【予習】自分が使っている「敬語」を書き出す。 【復習】学校生活において教員に対しマナーを意識する。		
	6.	ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装		【到達目標】就活において適切な身だしなみを学ぶ。 【予習】就活に必要なリクルートスタイルを確認。 【復習】自宅にリクルートスタイルに適してるスーツ等があるか確認。		
	7.	ビジネスマナーについて3：文章…小テスト		【到達目標】就活における適切な文章をマスターする。 【予習】普段のメールなどで使う絵文字をどのように言葉で表現するか考える。 【復習】適切な文章のテンプレートなどを用意する。		
	8.	本校における就活ルール確認。		【到達目標】ルール理解と担任とのコミュニケーションを取る。 【予習】先輩達の動きを知る。 【復習】キャリアセンターに足を運ぶ。		
	9.	夏休みの利用法		【到達目標】就活を意識した行動を取る(会社説明会参加など) 【予習】企業を調べる。 【復習】企業を深掘る。		
	10.	就活スタートアップ講座		【到達目標】就活の全体像の理解を深める。 【予習】マイナビリクナビなどを確認する。 【復習】マイナビ登録。		
	11.	会社説明会		【到達目標】企業理解を深める。 【予習】事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 【復習】自分が受験するイメージで何が必要か考える。		
	12.	自己分析講座		【到達目標】自分の長所・短所を知る。 【予習】自分の過去のイベントを洗い出す。 【復習】自己PRを考える。		
	13.	企業研究講座		【到達目標】自分の可能性の幅を広げる。 【予習】業界をより多く知る。 【復習】自分の行きたい業界や会社を絞っていく。		
使用テキスト 教材等	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、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	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	授業形態	演習	担当者	古田雅仁
	必修科目			実務経験	グラフィックデザイナー
開講クラス	グラフィックデザイン学科 1年	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	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。				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】 デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】 テーマの確認。画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)	【到達目標】 平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】 テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】 作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	【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	【到達目標】 テーマに沿ったイメージをコラージュで表現できる。 【予習】 テーマに合う参考資料を集めておく。 【復習】 構成や素材の選び方を振り返る。		
	4.	【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	【到達目標】 コラージュ作品を完成させ、提出できる。 【予習】 使用する素材や構成を見直しておく。 【復習】 完成作品を振り返り、表現の意図を確認する。		
	5.	【課題2】 絵文字 日本語と英語のことばにイラストを加味することでの視覚伝達を学ぶ	【到達目標】 ことばとイラストの視覚表現を理解する。 【予習】 どの文字をテーマにするか事前に考える。 【復習】 ことばと絵の伝わり方を振り返る。		
	6.	【課題2】 絵文字 日本語と英語のことばにイラストを加味することでの視覚伝達を学ぶ	【到達目標】 ことばの意味に合う絵文字案を考えられる。 【予習】 使えるような単語やモチーフを集めておく。 【復習】 発想した案を見直し、方向性を整理する。		
	7.	【課題2】 絵文字 日本語と英語のことばにイラストを加味することでの視覚伝達を学ぶ	【到達目標】 絵文字の制作を進め、形を整えられる。 【予習】 下描きや構成案を確認しておく。 【復習】 文字と絵の関係性を見直す。		
	8.	【課題2】 絵文字（完成提出） 日本語と英語のことばにイラストを加味することでの視覚伝達を学ぶ	【到達目標】 絵文字作品を完成させ、提出できる。 【予習】 仕上げに必要な修正点を整理しておく。 【復習】 完成作品を振り返り、伝わり方を確認する。		
	9.	【課題3】 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	【到達目標】 施設の特徴を整理し、ロゴの方向性を考えられる。 【予習】 施設などの内容や特徴を考えておく。 【復習】 出した案を見直し、方向性を整理する。		
	10.	【課題3】 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	【到達目標】 ロゴ・マークのアイデアを広げ、案を出せる。 【予習】 参考になるロゴ表現を調べておく。 【復習】 案ごとの印象や違いを見直す。		
	11.	【課題3】 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	【到達目標】 選んだ案をもとに、ロゴ・マークを具体化できる。 【予習】 使用する案を決め、修正点を考えておく。 【復習】 形や構成のバランスを見直す。		
	12.	【課題3】 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	【到達目標】 ロゴの完成度を高めることができる。 【予習】 仕上げに必要な調整点を整理しておく。 【復習】 細部の表現や見え方を確認する。		
	13.	【課題3】 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	【到達目標】 ロゴマークを完成させ、提出できる。 【予習】 完成に向けて最終案を確認しておく。 【復習】 完成作品を振り返り、表現の意図を整理する。		
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	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	イラストレーションⅠ		授業形態	演習	担当者	Michiyo
	必修科目				実務経験	イラストレーター
開講クラス	デザイン学部 グラフィックデザイン学科 1年		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	色々なイラスト表現の習得。デザイン構成や色彩感覚など発想の基本も習得する。					
授業計画	回数	授業の内容				
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	「文字のイメージポスター」選んだ文字のイメージに合うイラストを制作し文字はレタリングして入れる。B3ケント紙水張り、タテ組、アイデアスケッチ		【到達目標】画材の使い方や技法を習得。 【予習】資料集め。 【復習】アイデアスケッチを見直す。		
	4.	「文字のイメージポスター」選んだ文字のイメージに合うイラストを制作し文字はレタリングして入れる。B3ケント紙水張り、タテ組、アクリル絵の具で着色、制作		【到達目標】画材の使い方や技法を習得。 【予習】テーマに合ったモチーフ確認。 【復習】作品の手直し。		
	5.	「文字のイメージポスター」選んだ文字のイメージに合うイラストを制作し文字はレタリングして入れる。B3ケント紙水張り、タテ組、アクリル絵の具で着色、制作		【到達目標】画材の使い方や技法を習得。 【予習】テーマに合ったモチーフ確認。 【復習】作品の手直し。		
	6.	「文字のイメージポスター」選んだ文字のイメージに合うイラストを制作し文字はレタリングして入れる。B3ケント紙水張り、タテ組、アクリル絵の具で着色、作品完成提出		【到達目標】作品の完成度を高める。 【予習】テーマに合ったモチーフ確認。 【復習】作品の手直し。		
	7.	「学校のイメージポスター」オリジナルキャラクターを入れ学校のイメージがわかるようなポスターを制作する。B3ケント紙パネル水張り、タテ組、アイデアスケッチ		【到達目標】キャラクターのオリジナル性。 【予習】資料集め。 【復習】アイデアスケッチを見直す。		
	8.	「学校のイメージポスター」オリジナルキャラクターを入れ学校のイメージがわかるようなポスターを制作する。B3ケント紙パネル水張り、タテ組、アクリル絵の具で着色、制作		【到達目標】キャラクターのオリジナル性。 【予習】資料集め。 【復習】作品の手直し。		
	9.	「学校のイメージポスター」オリジナルキャラクターを入れ学校のイメージがわかるようなポスターを制作する。B3ケント紙パネル水張り、タテ組、アクリル絵の具で着色、制作		【到達目標】キャラクターのオリジナル性。 【予習】資料集め。 【復習】作品の手直し。		
	10.	「学校のイメージポスター」オリジナルキャラクターを入れ学校のイメージがわかるようなポスターを制作する。B3ケント紙パネル水張り、タテ組、アクリル絵の具で着色、制作		【到達目標】キャラクターのオリジナル性。 【予習】資料集め。 【復習】作品の手直し。		
	11.	「学校のイメージポスター」オリジナルキャラクターを入れ学校のイメージがわかるようなポスターを制作する。B3ケント紙パネル水張り、タテ組、アクリル絵の具で着色、作品完成提出		【到達目標】作品の完成度を高める。 【予習】資料集め。 【復習】作品の手直し。		
	12.	「オリジナルキャラクター制作」自由な発想と想像力で魅力的なキャラクターを制作する。B4ケント紙、アクリル絵の具、色鉛筆、アイデアスケッチ		【到達目標】キャラクターのオリジナル性。 【予習】資料集め。 【復習】アイデアスケッチを見直す。		
13.	「オリジナルキャラクター制作」自由な発想と想像力で魅力的なキャラクターを制作する。B4ケント紙、アクリル絵の具、色鉛筆、作品完成提出		【到達目標】作品の完成度を高める。 【予習】資料集め。 【復習】作品の手直し。			
使用テキスト教材等	必要に応じてプリントを配布。					
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	各自で画材を用意する。課題計画を立て制作時間の管理ができるようにする。					

授業科目	Web I		授業形態	演習	担当者	掛布裕太
	必修科目				実務経験	Webデザイナー
開講クラス	グラフィックデザイン学科	1年 組	<input type="checkbox"/> 前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位 (26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位 (52時間) <input type="checkbox"/> 3単位 (78時間)
授業概要	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、Illustrator等を使用して、Webデザインの制作とコーディングの習得。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ピー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)		【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)		【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	HTML基礎：HTMLの基礎知識、タグの使用方法について学ぶ。		【到達目標】HTMLタグと基本構造の理解を深める。 【予習】HTMLの役割と仕組みを調べておく。 【復習】簡単なHTMLを書いて理解を確認する。		
	4.	Photoshop基礎：PhotoshopでWebデザイン、画像制作。		【到達目標】基本操作を習得し画像制作を行う。 【予習】ツールの名称と役割を確認しておく。 【復習】画像制作を行い操作を定着させる。		
	5.	プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り。		【到達目標】自己紹介サイトの構成を考え制作する。 【予習】参考サイトを調べ構成を分析しておく。 【復習】内容とデザインを見直し改善を行う。		
	6.	CSS基礎：CSSの基礎知識を学び、HTMLとの連携を実践する。		【到達目標】CSSの基礎とHTML連携を理解する。 【予習】CSSの役割と基本文法を調べておく。 【復習】HTMLにCSSを適用し動作を確認する。		
	7.	CSS基礎：divレイアウトとid、classの使い方、CSSの具体例を学ぶ。		【到達目標】レイアウト設計と指定方法を理解する。 【予習】idとclassの違いと使い方を調べる。 【復習】レイアウトを再現し理解を深める。		
	8.	Photoshop・Illustrator応用：Web制作に特化したアプリケーションの使用方法。		【到達目標】Web制作に必要な応用操作を習得する。 【予習】Illustratorの基本操作を確認しておく。 【復習】Web素材を制作し応用力を高める。		
	9.	HPデザイン課題：課題テーマに従ったサイトデザインの制作。		【到達目標】テーマに沿ったサイトデザインを行う。 【予習】参考サイトを収集し構成を分析する。 【復習】デザインの意図を整理し改善する。		
	10.	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。		【到達目標】スマホ向けUI設計と構成を理解する。 【予習】スマホサイトの事例を調査しておく。 【復習】レイアウトを調整し最適化を行う。		
	11.	HPデザイン課題：HTML+CSSによるサイトコーディング。		【到達目標】HTMLとCSSでサイト構築を行う。 【予習】基本構文と記述ルールを確認しておく。 【復習】コードを見直し動作確認と修正を行う。		
	12.	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。		【到達目標】UIに適したアイコン設計を理解する。 【予習】アイコンデザインの事例を収集する。 【復習】制作したアイコンを見直し改善する。		
	13.	Web演習のまとめ。		【到達目標】Web制作の流れを総合的に理解する。 【予習】これまでの内容を整理して振り返る。 【復習】課題を見直し今後の改善点を整理する。		
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、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。</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	似顔絵技法 I		授業形態	演習	担当者	高田怜美
	自由科目(選択授業)				実務経験	CGクリエイター・似顔絵師
開講クラス	全学科対象		前期・後期		単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	<p style="text-align: center;">似顔絵技術の向上。 技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	【オリエンテーション・練習】 似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストラーションも実施。		【到達目標】 似顔絵隊の活動、技法への理解 【予習】 画材等の準備 【復習】 オリエンテーション内容の振り返り		
	2.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しておこなう。		【到達目標】 似顔絵の画風の理解、特徴を捉える 【予習】 画材等の準備 【復習】 技法の振り返り		
	3.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しておこなう。		【到達目標】 似顔絵の画風の理解、特徴を捉える 【予習】 前回授業内容の確認 【復習】 技法の振り返り		
	4.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。		【到達目標】 筆ペンの特徴を生かした描画への理解 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
	5.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。		【到達目標】 筆ペンの特徴を生かした描画技術の習得 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
	6.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。		【到達目標】 パステルでの着色方法の理解 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
	7.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。		【到達目標】 パステルでの着色方法の理解、習得 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
	8.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。		【到達目標】 指定時間内での完成 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
使用テキスト 教材等	鉛筆(シャープペンシル)、練りけし、筆ペン(顔料インク)、パステル、修正ペン(ホホワイト)、フキサチーフ、用紙 ※各画材は部費で用意					
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	似顔絵の制作技術の向上に加え、コミュニケーション能力の向上も意識する。 実際にお客様に対応するというのを念頭に置いて、制作をおこなう。					

授業科目	共創ブランディング演習 I		授業形態	演習	担当者	杉山 みゆき
	自由科目(選択授業)				実務経験	
開講クラス	全学科対象		前期	後期	単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	<p>社会に出て求められる基礎的なコミュニケーション力・協働力を身に付ける。ビジネスマナー・ホスピタリティ・聞く力・伝える力などの基礎スキルを習得し、チームで成果を生み出すためのチームビルディングを実践的に学ぶ。今後の「共創ブランディング実践」・「共創ブランディング運営」の基礎土台となる。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	ガイダンス/共創ブランディングとは何か		<p>【到達目標】「共創」を理解する 【予習】自分なりの考え方を整理しておく 【復習】自分の行動や考え方の変化をまとめる</p>		
	2.	自己理解と他社理解(強み・役割の可視化)		<p>【到達目標】自己を理解し、他者を尊重する 【予習】自分の強みを整理しておく 【復習】自分の強みを認め、自己PRにつなげる</p>		
	3.	コミュニケーション基礎 /あいさつ・第一印象 /傾聴とリアクション		<p>【到達目標】基本的なコミュニケーションスキルを身に付ける 【予習】あいづちを10個考えておく 【復習】日々の生活で意識する</p>		
	4.	ビジネスマナー /言葉遣い・立居振舞 /チーム内連携		<p>【到達目標】自然なマナーを身に付ける 【予習】鏡の前等で姿勢を確認しておく 【復習】日々の生活の中で意識する</p>		
	5.	チームビルディング /チームとはなにか /役割分担と協働(ワーク)		<p>【到達目標】チームとしての役割を理解する 【予習】自己理解を再確認しておく 【復習】チームとしてなができるかを整理する</p>		
	6.	ホスピタリティ概論/来校者視点を考える		<p>【到達目標】来校者の立場に立って行動することができる 【予習】来校者の不安や疑問を考えておく 【復習】不安や疑問に寄り添う対応を整理する</p>		
	7.	校内案内ロールプレイ・実践リハーサル		<p>【到達目標】OCスタッフとして活動できる 【予習】これまでの整理、校内案内の原稿制作 【復習】チームメイトを相手にし、実践する</p>		
	8.	前期まとめ・ふりかえり		<p>【到達目標】前期をふりかえり、後期につなげる 【予習】後期の目標設定 【復習】前期のまとめ</p>		
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、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>コミュニケーション力やチームワークを身につけるための演習科目である。授業内ではグループワークやロールプレイを多く行うため、積極的に参加し、他者の意見を尊重する姿勢をもつこと。</p>					