

授業科目	美術史	授業形態	講義	担当者	久保 智史
	必修科目			実務経験	アーティスト
開講クラス	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	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	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)				
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.	導入：美術史とは？美術史の流れについて 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術		【予習】教科書P2-P18導入部分 【復習】教科書P20-P25、板書メモを確認	
	2.	原始古代②：古代ギリシア、古代ローマ		【予習】教科書P26-P43 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	3.	中世①：初期キリスト教美術		【予習】教科書P44-P53 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	4.	中世②：ロマネスク、ゴシック美術		【予習】教科書P54-P65 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	5.	ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家 盛期ルネサンス ルネサンス三大巨匠		【予習】教科書P66-P87 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	6.	ルネサンス②：マニエリスム、北方ルネサンス		【予習】教科書P88-P131 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	7.	印象主義①：印象派の画家たち		【予習】教科書P164-P173 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	8.	印象主義②：後期印象派の画家		【予習】教科書P174-P185 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	9.	江戸絵画：江戸時代の絵画、浮世絵		【予習】プリント図版作品を調べる 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	10.	19世紀美術：世紀末の美術		【予習】教科書P186-P199 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	11.	20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に美術運動、 ダダ、シュルレアリスム		【予習】教科書P200-P209 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
	12.	20世紀美術②：抽象絵画		【予習】教科書P216-P218 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる	
13.	現代美術①：アメリカを中心とした現代美術作家、 インスタレーションなど多様な表現		【予習】教科書P210-P215 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
使用テキスト 教材等	いちばん親切的な西洋美術史、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		授業形態	演習	担当者	門井 由佳
	必修科目				実務経験	クリエイティブディレクター
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 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	<p>コンピュータ演習Ⅰ、Ⅱの操作技術を生かした作品制作。 視覚に訴えるデザイン全般のコミュニケーション（伝える・伝わる・伝えあう）についての基礎を学ぶ。 オリエンテーション、アイデアスケッチ、ラフスケッチ、コンセプト、プレゼンボードなどの理解と制作。タイトルロゴ、広告媒体リーフレット構造の理解、東見本制作。産学連携のデザインコンペティション。デザインガイドラインについて学ぶ。</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.	課題1：飲食関連のイベントタイトルロゴ作成 オリエンテーション、コンセプト、アイデア・ラフスケッチ		【到達目標】 数種類の飲食写真から、店舗やイベントを決める 【予習】 色々な飲食イベントのタイトルやロゴを研究する 【復習】 ターゲット、コンセプト、リーフレット展開を考慮する		
	2.	コンセプト、アイデア、ラフ画チェックの後、 作字（規制書体不可）と作画に入る		【到達目標】 口頭ではなく、相手に伝わるスケッチ、書き込み 【予習】 アイデア10案、ラフ3案以上、他と被らない 【復習】 複写して提出に備える		
	3.	タイトルロゴ制作		【到達目標】 視認性、形状の美しさ、色など丁寧に作る 【予習】 色々な飲食イベントのタイトルやロゴを研究する 【復習】 リーフレット展開を考慮する		
	4.	コンセプトボード、フォーマットを揃えデータ提出		【到達目標】 コンセプトボードにのって仕上げる 【予習】 ターゲット、コンセプト、意匠の作文 【復習】 アイデア、ラフ、コンセプトをデータ提出		
	5.	課題2：課題1で制作したタイトルロゴを用いたリーフレットの制作（巻き三つ折り） オリエンテーション、コンセプト、アイデア・ラフスケッチ		【到達目標】 数種類の飲食写真をリーフレットに用いてデザイン 【予習】 色々なリーフレットのデザインを研究する 【復習】 タイトルロゴにふさわしいリーフレットを考慮する		
	6.	コンセプト、アイデア、ラフ画チェックの後、 リーフレットフォーマット制作		【到達目標】 口頭ではなく、相手に伝わるスケッチ、書き込み 【予習】 アイデア10案、ラフ3案以上、他と被らない 【復習】 複写して提出に備える		
	7.	文字詰め、タブ、レイアウトなど基礎技術修得		【到達目標】 巻き三つ折りリーフレットの構造を理解 【予習】 テキストの詰め、ハコ打ちなど基本操作 【復習】 キャッチコピー、キャプションコピーの差別化		
	8.	東見本制作、フォーマットを揃えデータ提出		【到達目標】 実物を作り、媒体を理解する 【予習】 制作データにミスがないか確認 【復習】 アイデア、ラフ、コンセプトをデータ提出		
	9.	課題3：産学連携課題「高齢者介護施設のユニフォームロゴ」 オリエンテーション、コンセプト、アイデア・ラフスケッチ		【到達目標】 デザインガイドライン、理解とアイデアラッシュ 【予習】 施設のアイデンティティ、立地の研究 【復習】 ターゲット、コンセプト、ユニフォーム展開を考慮する		
	10.	コンセプト、アイデア、ラフ画チェックの後、 作字（規制書体不可）とシンボル作画に入る		【到達目標】 口頭ではなく、相手に伝わるスケッチ、書き込み 【予習】 アイデア10案、ラフ3案以上、他と被らない 【復習】 複写して提出に備える		
	11.	ロゴタイプ作成。 単色使用のデザインに留意		【到達目標】 視認性、形状の美しさ、色など丁寧に作る 【予習】 色々なロゴを研究する 【復習】 オリエンテーション内容を十分に理解する		
	12.	コンペフォーマットにのってデータブラッシュアップ		【到達目標】 視認性、形状の美しさ、色など丁寧に作る 【予習】 色々なロゴを研究する 【復習】 オリエンテーション内容を十分に理解する		
	13.	コンセプトシート完成、フォーマットを揃え提出 (新年度にデザイン決定、製品化、表形式予定)		【到達目標】 提案書にのって仕上げる 【予習】 コンセプト、意匠の作文 【復習】 アイデア、ラフ、コンセプト、ループリックをデータ提出		
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	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	制作物は、フリー素材、AIによる記述や成果物、規制書体の使用不可（コンセプトなどの書き込みは可）					

授業科目	キャリアガイダンスⅡ		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年組		前期	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	就活について・アンケート		【到達目標】進路を明確化 【予習】前期の振り返りしておく。 【復習】進路確認。		
	2.	マイナビ主催「就活スタートアップ講座」		【到達目標】マイナビ登録 【予習】マイナビを事前に調べておく。 【復習】気になる企業をマイナビでピックアップ。		
	3.	会社説明会①		【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。		
	4.	会社説明会②		【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。		
	5.	自己分析再確認		【到達目標】自己理解を深める。 【予習】前期自己分析講座を振り返る。 【復習】自分の売りを理解する。		
	6.	自己PRについて		【到達目標】自分の売りを文章化する。 【予習】自分の長所をピックアップ 【復習】自分の長所が希望企業に合うか確認。		
	7.	就職の軸・ガクチカについて		【到達目標】文章化・言語化できるようになる。 【予習】事前に「軸」「ガクチカ」とはを調べておく。 【復習】文章化する。		
	8.	業界研究①		【到達目標】業界理解を深める。 【予習】事前に業界を調べる。 【復習】似た業界・企業をピックアップ		
	9.	業界研究②		【到達目標】業界理解を深める。 【予習】事前に業界を調べる。 【復習】似た業界・企業をピックアップ		
	10.	現地会社説明会について（訪問時のマナー）		【到達目標】マナー理解。 【予習】企業企業の所在地を知る。 【復習】職員室入室時、マナーを意識する。		
	11.	オンライン説明会・オンライン面談について		【到達目標】学内ルール把握。 【予習】zoomなどのアプリをインストールする。 【復習】オンライン説明会に参加する。		
	12.	就活における冬(春)休みの使い方について		【到達目標】長期休みこそ就活を行う。 【予習】自分に必要なことを洗い出し。 【復習】自分に必要なことを実施。		
	13.	予備日(担任進路確認・面談日)		【到達目標】2年に備える。 【予習】担任と面談。 【復習】ご家族・担任との連携をとる。		
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	<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 II		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	<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>					
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.	VI、CIとは ラフスケッチの描き方		【到達目標】 ロゴマークの作り方 【予習】 色々なマークを見る 【復習】 ラフスケッチを書いてみる		
	2.	アイデアの出し方 デザインの考え方		【到達目標】 ラフ案10個 【予習】 資料などを見る 【復習】 ラフ案をさらに10個		
	3.	中間チェックで作品のブラッシュアップ		【到達目標】 マークデザインを更に良い作品に 【予習】 制作意図を考える 【復習】 デザイン修正		
	4.	VI、CIの作品例 世界のVI、CI		【到達目標】 プロの作品を参考に 【予習】 デザインの意図 【復習】 ブラッシュアップ		
	5.	VIとCIの違いと重要性		【到達目標】 VIとCIの違いを理解する 【予習】 VIとCIを調べる 【復習】 自分の作品に当てはめる		
	6.	VI、CIの展開		【到達目標】 展開を作成 【予習】 プロの展開を見る 【復習】 自分の作品を展開		
	7.	各種ツール制作		【到達目標】 業種に合わせたツールを制作 【予習】 どんなツールがあるか考える 【復習】 同業種のツール展開を見る		
	8.	イベントポスターデザイン		【到達目標】 ラフスケッチ提出 【予習】 イベントを考える 【復習】 イベントタイトルのロゴマークデザインラフ		
	9.	イラストレーター、フォトショップを使って制作		【到達目標】 メインビジュアルを決める 【予習】 ビジュアルを考える 【復習】 キャッチコピー案		
	10.	イベントのロゴマーク作成		【到達目標】 ターゲットに合ったデザイン 【予習】 イベントタイトルデザインを見る 【復習】 カラーを再考		
	11.	メインビジュアルを制作		【到達目標】 ビジュアルの完成 【予習】 ラフスケッチ10案 【復習】 ビジュアルの別案		
	12.	ポスターデザインのブラッシュアップ		【到達目標】 印刷用データの完成 【予習】 デザインの再考 【復習】 ツール展開		
13.	ツール展開		【到達目標】 イベント企画の充実 【予習】 イベントを盛り上げるツール 【復習】 トータル完成度を上げる			
使用テキスト 教材等	教材を配布					
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、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	プロのアドバイスを取り入れ作品の完成度を上げる					

授業科目	広告デザイン1		授業形態	演習	担当者	森
	必修科目				実務経験	コピーライター
開講クラス	グラフィックデザイン学科	1年	前期	<input type="checkbox"/> 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	広告についての知識全般を学び、広告制作に必要な技術を習得する。					
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.	広告・宣伝・PR・パブリシティの違いを学ぶ。		【到達目標】誤解されがちな頭語の正しい理解。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	2.	広告の種類とその特性について学ぶ。		【到達目標】さまざまなメディアについて知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	3.	インターネット広告について学ぶ。		【到達目標】さまざまなメディアについて知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	4.	クロスメディアについて学ぶ。		【到達目標】メディアミックスの重要性を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	5.	広告会社の役割を理解する。		【到達目標】広告代店について知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	6.	さまざまなクリエイティブスタッフを知る。		【到達目標】クリエイターの仕事を学ぶ。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	7.	テレビCMについて学ぶ。		【到達目標】テレビCMの影響力を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	8.	グラフィック広告について学ぶ。		【到達目標】グラフィック広告の役割を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	9.	広告戦略の組み立てについて学ぶ。		【到達目標】広告戦略の重要性を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	10.	マーケティングについての研究。		【到達目標】マーケティングについて知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	11.	ブランディングとパーパスについて学ぶ。		【到達目標】ブランディングについて知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	12.	広告表現についてのルールを学ぶ。		【到達目標】広告にはルールがあることを知る。 【予習】テーマの確認。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	13.	レポート提出。		【到達目標】課題に取り組みレポートを提出する。 【予習】テーマの確認。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
使用テキスト 教材等	広告の基本、A1プロジェクトペーパー					
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	デザインやコピーを考える際に必要となる知識をしっかりと習得する。					

授業科目	広告デザインⅡ		授業形態	演習	担当者	森
	必修科目				実務経験	コピーライター
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 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	コンセプトメイキング・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。					
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.	秀作コピーの研究。(1)	【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	2.	秀作コピーの研究。(2)	【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	3.	秀作コピーの研究。(3)	【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	4.	秀作コピーの研究。(4)	【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	5.	秀作コピーの研究。(5)	【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	6.	秀作コピーの研究。(6)	【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	7.	秀作コピーの研究。(7)	【到達目標】コンセプトとコピーの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	8.	コピー制作課題「AZD学生募集コピー」。(1)	【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	9.	コピー制作課題「AZD学生募集コピー」。(2)	【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	10.	コピー制作課題「東山動物園」。(1)	【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	11.	コピー制作課題「東山動物園」。(2)	【到達目標】コピーとビジュアルの関係を知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
	12.	コピー制作課題「ユニクロ」。(1)	【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。			
13.	コピー制作課題「ユニクロ」。(2)	【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。				
使用テキスト 教材等	永久不滅の広告コピー、A-1プロジェクトペーパー					
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。科日の最終評価点は、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	デザインの基礎となるコンセプトを学び、コピーとしていかに表現するかを学ぶ。					

授業科目	イラストレーションⅡ	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 type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	色々な素材を使用して立体や半立体作品を制作する。どんな材料制作が向いているか可能性を見つける。				
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.	「本物そっくり」石粉粘土を使用して立体物を制作する。アイデアスケッチ	【到達目標】素材をよく観察する。 【予習】資料集め。 【復習】アイデアスケッチを見直す。		
	2.	「本物そっくり」制作 成型	【到達目標】素材をよく観察して形を作る。 【予習】素材の観察。 【復習】完成度を高める。		
	3.	「本物そっくり」制作 アクリル絵の具で着色	【到達目標】質感と色合いを観察する。 【予習】素材の観察。 【復習】形を整える。		
	4.	「本物そっくり」完成作品撮影、コンセプト用紙提出	【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。		
	5.	「生き物」を半立体イラストで色々な画材を使用して制作する。B3パネル水張り、アイデアスケッチ	【到達目標】制作物の立体感。 【予習】資料集め。 【復習】アイデアスケッチを見直す。		
	6.	「生き物」を半立体イラストで色々な画材を使用して制作する。B3パネル水張り、アクリル絵の具で着色	【到達目標】制作物の立体感。 【予習】素材を集める。 【復習】作品の手直し。		
	7.	「生き物」を半立体イラストで色々な画材を使用して制作する。B3パネル水張り、アクリル絵の具で着色	【到達目標】作品の完成度を高める。 【予習】素材を集める。 【復習】作品の手直し。		
	8.	「生き物」を半立体イラストで色々な画材を使用して制作する。B3パネル水張り、アクリル絵の具で着色	【到達目標】作品の完成度を高める。 【予習】素材を集める。 【復習】作品の手直し。		
	9.	「生き物」を半立体イラストで色々な画材を使用して制作する。完成作品撮影、コンセプト用紙提出	【到達目標】作品の完成度を高める。 【予習】素材を集める。 【復習】作品の手直し。		
	10.	「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する。アイデアスケッチ	【到達目標】制作物の立体感。 【予習】素材を集める。 【復習】アイデアスケッチを見直す。		
	11.	「ダンボールアート」制作 各パーツ型作り	【到達目標】制作物の立体感。 【予習】素材を集める。 【復習】作品の手直し。		
	12.	「ダンボールアート」制作 アクリル絵の具で着色	【到達目標】制作物の立体感。 【予習】素材を集める。 【復習】作品の手直し。		
13.	「ダンボールアート」完成作品撮影、コンセプト用紙提出	【到達目標】作品の完成度を高める。 【予習】素材を集める。 【復習】作品の手直し。			
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	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	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		授業形態	演習	担当者	釜澤直子
	必修科目				実務経験	デザイナー
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 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	パッケージの役割と、印刷製法や包材知識を習得。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する力づけを目指す。					
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.	<1①ハロウィンの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		【到達目標】 基本的な紙立体の工作技術を身につける 【予習】 紙箱の菓子を買ってくる 【復習】 どのように量産箱がつくられているか身の回りの観察		
	2.	<1②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		【到達目標】 目的にあった形状の制作 【予習】 箱に入れるお菓子をきめてくる 【復習】 試作品にお菓子をいれてみる		
	3.	<1③ハロウィンお菓子ボックス>スケッチ作成		【到達目標】 ターゲットを踏まえたデータの作成 【予習】 スケッチの完了 【復習】 遅れは自習で補ってください		
	4.	<1④ハロウィンお菓子ボックス>デザイン制作		【到達目標】 ターゲットを踏まえたデータの作成 【予習】 テスト印刷してみる 【復習】 遅れは自習で補ってください		
	5.	<1⑤ハロウィンお菓子ボックス>ブラッシュアップ、プレゼン		【到達目標】 狙いの共有 【予習】 テストモックの作成、修正 【復習】 メモをもとに参考になるキーワード、話し方をまとめる		
	6.	<2①チューブ容器制作>調味料のデザイン		【到達目標】 立体の展開図を理解する 【予習】 チューブ調味料売り場を観察してくる 【復習】 チューブ調味料売り場を観察してくる		
	7.	<2②チューブ容器制作>立体検証		【到達目標】 立体の展開図 【予習】 正面を意識してデザインする 【復習】 遅れは自習で補ってください		
	8.	<2③チューブ容器制作>調味料のデザイン		【到達目標】 立体の制作、プレゼン 【予習】 立体の制作、調整 【復習】 メモをもとに参考になるキーワード、話し方をまとめる		
	9.	<3①ジャム専門店のラベルデザイン>価格帯の違うパッケージ		【到達目標】 価格帯ごとのデザインの作り分けに挑戦 【予習】 ジャムボトルの購入 【復習】 自分のデザイン案が、価格差がでているか検証する		
	10.	<3②ジャム専門店のラベルデザイン>価格帯の違うパッケージ		【到達目標】 見え方の差を検証する 【予習】 正面を意識してデザインする 【復習】 遅れは自習で補ってください		
	11.	<3③ジャム専門店のラベルデザイン>価格帯の違うパッケージ		【到達目標】 見え方の差を検証する 【予習】 正面を意識してデザインする 【復習】 遅れは自習で補ってください		
	12.	<3④ジャム専門店のラベルデザイン>ブラッシュアップ・プレゼン		【到達目標】 制作、プレゼン 【予習】 プレゼンシートの完成 【復習】 メモをもとに参考になるキーワード、話し方をまとめる		
	13.	ポートフォリオ制作		【到達目標】 コンセプトが伝わる補足資料の作成 【予習】 ポートフォリオを見てくる 【復習】 ポートフォリオ上で効果的なブラッシュアップを重ねる		
使用テキスト教材等	プリント(授業内でくばったプリントは前期をとおして持ってきてください)、カッター、のり(両面テープ)、鉄筆					
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	忘れ物をしないようにしてください。授業を欠席する場合は、周りの人に聞いたり、プリントをもとに、次回授業までに遅れないよう準備してください。プレゼン時に発表ができない状態は減点対象にします。					

授業科目	Web II		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	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、より高度な制作に挑戦する。					
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.	HTML、CSS復習と応用。		【到達目標】HTMLとCSSの理解を深め応用力を高める。 【予習】基本構文とレイアウト手法を復習しておく。 【復習】実装内容を見直し改善点を整理する。		
	2.	ワイヤーフレーム：サイトの設計とワイヤーフレームを学ぶ。		【到達目標】サイト設計と構成力を理解し設計できる。 【予習】参考サイトの構成と導線を分析しておく。 【復習】設計意図を整理し構成をブラッシュアップ。		
	3.	Web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】テーマに沿ったデザイン提案力を養う。 【予習】参考デザインを収集し傾向を分析する。 【復習】デザイン意図を整理し改善を行う。		
	4.	Web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】デザインの完成度と表現力を高める。 【予習】配色やレイアウトの事例を調査する。 【復習】細部を見直し完成度を高める。		
	5.	Web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で正確にデザイン再現する。 【予習】レイアウト実装方法を確認しておく。 【復習】コードを整理し可読性と精度を高める。		
	6.	Webデザイン課題：HTML、CSSによるサイトコーディング。		【到達目標】構造とスタイルを意識した実装力向上。 【予習】セレクタや構造設計を復習しておく。 【復習】コードを最適化し改善点を整理する。		
	7.	レスポンスサイト：トレンドを意識したデザイン制作。		【到達目標】デバイスに応じた設計と表現を理解する。 【予習】レスポンス事例を調査しておく。 【復習】各画面サイズで表示確認と調整を行う。		
	8.	レスポンスサイト：トレンドを意識したデザイン制作。		【到達目標】トレンドを踏まえたUI設計力を高める。 【予習】最新のUIデザイン事例を収集する。 【復習】デザインを見直し改善点を整理する。		
	9.	レスポンスサイト：HTML、CSSによるサイトコーディング。		【到達目標】HTMLとCSSでレスポンス実装を行う。 【予習】メディアクエリの使い方を確認する。 【復習】表示崩れを修正し精度を高める。		
	10.	レスポンスサイト：HTML、CSSによるサイトコーディング。		【到達目標】実装精度と最適化を意識した構築力向上。 【予習】コード設計と構造を整理しておく。 【復習】コードを見直し軽量化と整理を行う。		
	11.	Javascript：JSライブラリの解説と実践。		【到達目標】JSライブラリの活用方法を理解する。 【予習】基本文法と使用例を調べておく。 【復習】実装を試し動作確認と理解を深める。		
	12.	撮影技術基礎と映像編集について。		【到達目標】撮影と編集の基礎技術を理解する。 【予習】映像制作の流れを調べておく。 【復習】撮影素材を編集し表現力を高める。		
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】これまでの制作内容を整理しておく。 【復習】課題を振り返り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回に對して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	デザイントライアル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 checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	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				
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.	産学・コンペ課題	【到達目標】産学・コンペ課題の内容を理解し、制作に取り組める。 【予習】課題内容や条件を確認しておく。 【復習】制作の進め方や課題点を見直す。		
	2.	産学・コンペ課題	【到達目標】産学・コンペ課題の内容を理解し、制作に取り組める。 【予習】デザインを見直し、改善できないか検討する。 【復習】制作の進め方や課題点を見直す。		
	3.	産学・コンペ課題	【到達目標】産学・コンペ課題の内容を理解し、制作に取り組める。 【予習】デザインを見直し、改善できないか検討する。 【復習】制作の進め方や課題点を見直す。		
	4.	産学・コンペ課題	【到達目標】産学・コンペ課題の内容を理解し、制作に取り組める。 【予習】デザインを見直し、改善できないか検討する。 【復習】制作の進め方や課題点を見直す。		
	5.	産学・コンペ課題	【到達目標】産学・コンペ課題の内容を理解し、制作に取り組める。 【予習】デザインを見直し、改善できないか検討する。 【復習】制作の進め方や課題点を見直す。		
	6.	産学・コンペ課題	【到達目標】産学・コンペ課題の内容を理解し、制作に取り組める。 【予習】デザインを見直し、改善できないか検討する。 【復習】制作の進め方や課題点を見直す。		
	7.	産学・コンペ課題	【到達目標】産学・コンペ課題を完成させる。 【予習】進捗状況に合わせて、完成に向けてデザインを進める。 【復習】完成作品を見直し、今後に向けた改善を考える。		
	8.	卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作	【到達目標】卒業DMと卒業アルバム表紙のデザイン制作を進められる。 【予習】過去採用作品を確認。制作内容を確認しておく。 【復習】デザイン案の方向性や仕上がりを見直す。		
	9.	卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作	【到達目標】卒業DMと卒業アルバム表紙のデザインを進める。 【予習】進捗状況に合わせ、適宜作業を進めておく。 【復習】完成作品を見直し、今後に向けた改善を考える。		
	10.	卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作	【到達目標】卒業DMと卒業アルバム表紙のデザインを進める。 【予習】進捗状況に合わせ、適宜作業を進めておく。 【復習】完成作品を見直し、今後に向けた改善を考える。		
	11.	卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作	【到達目標】卒業DMと卒業アルバム表紙のデザインを進める。 【予習】進捗状況に合わせ、適宜作業を進めておく。 【復習】完成作品を見直し、今後に向けた改善を考える。		
	12.	卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作	【到達目標】卒業DMと卒業アルバム表紙のデザインを進める。 【予習】進捗状況に合わせ、適宜作業を進めておく。 【復習】完成作品を見直し、今後に向けた改善を考える。		
	13.	卒業制作展DM、卒業アルバム表紙デザイン制作	【到達目標】卒業DMと卒業アルバム表紙のデザインを完成させる。 【予習】進捗状況に合わせ、適宜作業を進めておく。 【復習】完成作品を見直し、今後に向けた改善を考える。		
使用テキスト教材等	各課題必要時、資料を配布。				
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					

授業科目	DTP演習I		授業形態	演習	担当者	井上 誠
	自由科目(選択授業)				実務経験	グラフィックデザイナー
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	イラストレーターの技術修得。 ロゴ制作、パッケージデザイン、グラフィックデザインの制作。					
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.	Illustratorによるテクニック① オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】ロゴ制作完了 【予習】Illustratorの基本操作 【復習】Illustratorによるテクニック①		
	2.	Illustratorによるテクニック② オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作(3割完成) 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック②		
	3.	Illustratorによるテクニック③ オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作(6割完成) 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック③		
	4.	Illustratorによるテクニック④ オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作提出 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック④		
	5.	Illustratorによるテクニック⑤ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】ラベル制作完了 【予習】デザイン案の思考 【復習】Illustratorによるテクニック⑤		
	6.	Illustratorによるテクニック⑥ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作(3割完成) 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑥		
	7.	Illustratorによるテクニック⑦ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作(6割完成) 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑦		
	8.	Illustratorによるテクニック⑧ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作提出 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑧		
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	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	復習を各自必ずおこなうこと					

授業科目	ビジネスソフト演習 I		授業形態	演習	担当者	小島 梨穂
	自由科目(選択授業)				実務経験	なし
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	ワード、エクセル、パワーポイントの修得					
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.	ブラインドタッチを修得し、タイピング能力を身に着ける。		【到達目標】ブラインドタッチの修得 【予習】タイピングの練習 【復習】ブラインドタッチでタイピングをする		
	2.	ワードの基本知識を身に着ける。 ワードを使用し、ビジネス文書を作成する。		【到達目標】ワードの修得、制作した書類の提出 【予習】タイピングの練習 【復習】ビジネス文書の制作		
	3.	ワードで表や画像の挿入方法を身に着ける。 エクセルの基本知識を身に着ける。		【到達目標】ワードの修得、エクセルの基本知識の修得 【予習】ビジネス文書の制作 【復習】ワードで画像挿入をする、エクセルの復習		
	4.	エクセルを用いて簡単な表やグラフを作成する。 エクセルの関数についての知識を身に着ける。		【到達目標】関数の修得 【予習】エクセルの復習 【復習】関数の復習		
	5.	エクセルを用いて表やグラフを作成する。 エクセルの応用的な知識を身に着ける。		【到達目標】エクセルの修得、制作した表の提出 【予習】関数の復習 【復習】エクセルを用いて表やグラフを作成する		
	6.	パワーポイントの基本知識を身に着ける。		【到達目標】パワーポイントの基本知識の修得 【予習】エクセルを用いて表やグラフを作成する 【復習】パワーポイントの復習		
	7.	パワーポイントのアニメーション等の知識を身に着ける。 簡単な自己紹介プレゼンテーション資料を作成する。		【到達目標】パワーポイントの修得 【予習】パワーポイントの復習 【復習】パワーポイントアニメーションの復習		
	8.	パワーポイントを用いて簡単な自己紹介プレゼンテーション資料を作成する。		【到達目標】自己紹介プレゼンテーション資料の提出 【予習】パワーポイントの復習 【復習】パワーポイントの復習		
使用テキスト 教材等	テキストデータ等配布					
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	この授業はビジネスソフトの知識と技術の修得を目標としており、検定取得を目標としているものではないので、選択する際は注意が必要。					

授業科目	デッサン技法		授業形態	演習	担当者	日笠 保
	自由科目(選択授業)				実務経験	美術家
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	前期の必須科目で習得しているデッサン技能を向上させるとともに、素描表現の研究をする。					
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.	静物デッサン① B4画用紙		【到達目標】静物モチーフ空間をバランスの良い構図でトリミングする。 【予習】構図の研究。 【復習】構図のバランスの確認。		
	2.	静物デッサン①		【到達目標】モチーフの立体感・質感等の追求。 【予習】モチーフの観察。 【復習】構図、立体感・質感等の完成度と改善点の確認。		
	3.	ドローイング		【到達目標】個性・感性を活かした描写を目指す。 【予習】使用画材の特性の理解。 【復習】個性や画材特性を活かした表現となっているかどうか、他の人の作品とも比べてみる。		
	4.	静物デッサン② B3画用紙		【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】モチーフの観察。構図の追求。 【復習】改善点の確認。		
	5.	静物デッサン②		【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。		
	6.	静物デッサン②		【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。		
	7.	静物デッサン②		【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感等の追求。 【復習】改善点の確認。		
	8.	静物デッサン②		【到達目標】組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】立体感・質感、空間表現の追求。 【復習】構図、立体感・質感等の完成度と改善点の確認。		
使用テキスト 教材等	参考作品を適宜提示する。					
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	描画技術・集中力を高めるだけでなく、個性・感性も磨かれるよう、強い制作意欲をもって取り組んでほしい。					

授業科目	HP I		授業形態	演習	担当者	桐山 誠
	自由科目(選択授業)				実務経験	WEBデザイナー・コーダー
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	Webの基礎を学び、Illustrator、Photoshop、Dreamweaver等を使用して、ウェブサイトを構築する。資料、材料をこちらで用意し、授業を進めます。					
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.	ウェブサイトの構造、開設までの流れを説明する。			【到達目標】WEBの基本を再確認する。 【予習】配布プリントに一通り目を通しておく。 【復習】基本部分のPDFに目を通しておく。	
	2.	用意した空のベースに説明をしながら一行ずつ構築、付録の画像を完成させる。(1)			【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。	
	3.	用意した空のベースに説明をしながら一行ずつ構築、付録の画像を完成させる。(2)			【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。	
	4.	用意した空のベースに説明をしながら一行ずつ構築、付録の画像を完成させる。(3)			【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。	
	5.	JavaScriptを説明する。サイトにジャバを組み込んでみる。			【到達目標】簡単なジャバを組み込んでみる。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。	
	6.	Photoshop応用 動画編集技術について説明する。			【到達目標】GIF動画を作る。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。	
	7.	Photoshop応用 動画作品制作。制作したサイトに組み込んでみる。			【到達目標】GIF動画をサイトに貼り付ける。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。	
8.	作った3ページを合わせ、1ページにして内部リンクを学ぶ。			【到達目標】ページ内リンクを学ぶ。 【予習】出来上がった3ページを確認しておく。 【復習】提出して動作を確認する。		
使用テキスト 教材等	資料プリント、データを配布する。					
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	WEBの基本を理解し、プログラムを正確に書き、スペルミスを減らす努力する。					

授業科目	似顔絵技法Ⅱ		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	似顔絵隊への所属を目指し、似顔絵の基礎技術を学ぶ。 技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。					
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.	【似顔絵練習】 描き合いをメインに、なるべくコミュニケーションを多く取るよう意識しながら練習。		【到達目標】 指定時間内での完成 【予習】 前期授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
	2.	【似顔絵練習】 描き合いをメインに、なるべくコミュニケーションを多く取るよう意識しながら練習。		【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		
	3.	【写真を見ながら】 写真を見ながら子供やお年寄り、短髪や坊主など、様々なビジュアルのモデルを描き分ける練習を週替わりでおこなう。		【到達目標】 指定時間内での完成、モデルの描き分け 【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		
	4.	【写真を見ながら】 写真を見ながら子供やお年寄り、短髪や坊主など、様々なビジュアルのモデルを描き分ける練習を週替わりでおこなう。		【到達目標】 指定時間内での完成、モデルの描き分け 【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.	【似顔絵練習】 表情やポーズなどを意識して、さらに生き生きとした似顔絵を描く。		【到達目標】 テーマの理解、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		
	6.	【似顔絵練習】 表情やポーズなどを意識して、さらに生き生きとした似顔絵を描く。		【到達目標】 テーマの理解、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		
	7.	【芸能人の似顔絵】 特徴の誇張を意識しながら、芸能人の似顔絵を描く。		【到達目標】 指定時間内での完成、誇張表現の習得 【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		
	8.	【芸能人の似顔絵】 特徴の誇張を意識しながら、芸能人の似顔絵を描く。		【到達目標】 指定時間内での完成、誇張表現の習得 【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		
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	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	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ことを念頭に置いて、制作をおこなう。					

授業科目	共創ブランディング演習Ⅱ		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1年		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.	前期復習／後期目標設定		<p>【到達目標】各自で後期目標を設定する 【予習】後期の目標をリストアップしておく 【復習】決定した後期目標を再確認する</p>		
	2.	応用コミュニケーション／説明力・状況対応力		<p>【到達目標】伝える力を身に付ける 【予習】3行日記を書く 【復習】日々の生活で実践する</p>		
	3.	チーム課題解決ワーク		<p>【到達目標】チームで課題を解決する力を身に付ける 【予習】過去にあった問題点をリストアップする 【復習】解決方法をまとめておく</p>		
	4.	オープンキャンパス役割別練習		<p>【到達目標】学生スタッフとして活動できる 【予習】先輩の行動を観察する 【復習】すべきこと・気を付けることをまとめておく</p>		
	5.	実地対応／校内案内・誘導・実習サポート		<p>【到達目標】学生スタッフとして活動できる 【予習】先輩の行動を観察する 【復習】すべきこと・気を付けることをまとめておく</p>		
	6.	フィードバックと改善		<p>【到達目標】フィードバックを受け、改善する 【予習】改善点を自分なりにリストアップしておく 【復習】受けたフィードバックを繰り返し練習する</p>		
	7.	総合ロールプレイ		<p>【到達目標】1年生のみで実施することができる 【予習】各自、イメージトレーニングをしておく 【復習】ふりかえり、必要であればフィードバックを受ける</p>		
	8.	次科目への接続		<p>【到達目標】後期をふりかえり、次科目へつなげる準備をする 【予習】次科目の目標設定 【復習】後期のまとめ</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>					