

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2023/通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	45回	90時間	必須	種田真幸 西川寛 岡田拓磨 寺本麻衣子、年盛寛、鈴木成実、田中直美
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける</li> <li>・日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る</li> <li>・就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る</li> <li>・物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	建築資材メーカーにて品質管理・人材教育育成を担当			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気付き日々行動すること(日々の振り返りと反省と反復)</li> </ul>				
回	テーマ	内 容		
1	新しい学びを効果的にする	穴吹学園での学び方について		
2		社会人基礎講座で学ぶことの解説		
3		話の聴き方		
4		偶然がつくる人生		
5		モノの見方①		
6		モノの見方②		
7	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①		
8		就職活動の世界を知る②		
9	文章による表現の仕方を学ぶ	文章の書き方と構成の仕方①		
10		文章の書き方と構成の仕方②		
11		記憶からたどる		
12		自分を知る工夫①		
13		自分を知る工夫②		
14		自分を知る工夫③		
15		履歴書の書き方と伝え方		
16		履歴書を作成する①		
17		履歴書を作成する②		
18		履歴書を作成する③		
19	情報の集め方を学ぶ	情報収集編		
20		興味のある仕事について調べる		
21		考え方(その1)①		
22		考え方(その1)②		
23	言葉での表現の仕方を学ぶ	プレゼンの基本と応用		
24		他の学生との違いをアピールする方法		
25		企業の話しを聞こう		
26		面接のポイントを理解する		
27		動画教材:ディスカッションの基本と応用①		
28		動画教材:ディスカッションの基本と応用②		
29		動画教材:ディスカッションの基本と応用③		
30	学んだことの活用方法	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト: 熱血! 森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%	質問がある場合はメールにて受け付けます

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネスマナー		グラフィックデザイン学科/1年	2023/後期	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	真木尚子
授業の概要				
学生から社会人となったとき、適切な考え方や行動ができるよう、「社会人として求められる心構えとビジネスマナー」について学習する。相手を思いやる気持ちや、尊重する心遣いを育て、TPOにあわせた振る舞いができるよう、マナーの基本を習得する。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) <ul style="list-style-type: none"> <li>•TPOにあわせた気持ちのよいあいさつ、返事ができる。(ながらあいさつ、返事をしない、立ったとき、後ろで手を組まないなど)</li> <li>•授業内のルール、マナーを理解した行動ができる。(遅刻をしない、テキストを忘れない、など)</li> </ul>				
(標準目標:B評価以上) <ul style="list-style-type: none"> <li>•授業に真面目に取り組み、課題を丁寧に熟(こな)す。</li> <li>•TPOにあわせた振る舞い(正しい姿勢、丁寧なお辞儀、言葉遣い、物の受け渡し)ができる。</li> </ul>				
(発展的目標:A評価) <ul style="list-style-type: none"> <li>•授業に意欲的、積極的に取り組み、課題を丁寧に熟(こな)す。</li> <li>•TPOにあわせた振る舞い(形だけではなく、心をこめる)ができる。 (自然な笑顔、柔らかい視線、相手を受容する親しみやすさ、話しやすさ など、兼ね備えている)</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
社会人が用いている言葉で、理解できない表現や疑問に感じている表現を探す。人と出会ったら、明朗で爽快感のあるあいさつをする。相手をきちんと見て、自分から進んであいさつをする習慣をつける。				
回	テーマ	内容		
1	ビジネスマナーを学ぶ意義	シラバスの説明、「マナー」「エチケット」、「礼儀」「作法」の違い		
2	出会いは一瞬、印象は永遠	自己表現の効果的方法、第一印象の重要性について、印象を形成する要素		
3	立ち居ふるまいの基本	お辞儀、身だしなみ、歩き方、座り方の練習		
4	会話のマナー	効果的な話し方、聴き方		
5	ビジネス会話の基本	なぜ敬語は必要か、敬語の種類と使い方		
6		間違えやすい敬語(尊敬語と謙譲語の混同・二重敬語・社内と社外の使い分け)		
7		ビジネス会話の慣用表現		
8	ビジネス電話の基本	電話応対の注意点、電話応対基本用語		
9		電話応対の実際(電話を受ける、かける際の心構え)		
10		電話でのQ&A(こんな電話のとき、あなたはどうか対応するか)		
11		伝言メモ作成のポイント		
12	ビジネスシーンでのマナー	来客応対・訪問の心構え・席次・名刺交換・紹介の仕方など		
13		冠婚葬祭(慶事と弔事)		
14		すべての仕事の基本はマナーから(仕事ができる人とはどんな人)		
15	ビジネスマナーまとめ	良識を持ち、素直な態度を取るために必要なこと		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
社会でいきる 実践 ビジネスマナー		評価基準、課題に即し、到達度で評価する(課題内容は、授業内で示す)	100.0%	テキスト、筆記用具は 毎回持参

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
広告論		グラフィックデザイン学科1年	2023/通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	清水清春
授業の概要				
<p>広告についての基本的な知識、およびクリエイティブ思考のための方法論を学習する。(講師の制作プロダクションから広告会社まで多岐にわたるクリエイター経験を通じて、広告クリエイティブに対する幅広い視野と柔軟な発想力を伸ばせるよう指導する) ●3つのテーマを基本に授業を構成。①広告概論(広告って何だろう)＝広告の基礎知識や注目すべきトレンドなどを事理を交えて学ぶ ②クリエイティブ概論(自分のクリエイティブ性の育て方)＝クリエイターとして成長していくための姿勢や視点、意識を学ぶ ③課題実践(考える、表現する、提案する)＝各テーマに沿った課題と、企画～プレゼンまでを体験</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(到達目標)・「視点」＝広告を通じて世の中や人の気持ちを見つめる視点を持つこと。・「姿勢」＝常に興味と疑問を持ち自ら知ろうとする姿勢を持つこと。・「勇気」＝失敗を恐れず自ら表現し人に伝えていく勇気を持つこと。(基本目標＝C評価以上)・「視点」＝広告を通じて人や社会への興味関心を持つことができる。・「姿勢」＝広告についての基礎的な要素を確認することができる。・「勇気」＝提示課題について自分の言葉で提案することができる。(標準目標＝B評価以上)・「視点」＝広告や社会、人について、自分なりの観点でとらえることができる。・「姿勢」＝広告について基礎的な要素を理解し提示課題に取り組むことができる。・「勇気」＝提示課題について自分なりのアイデアを企画・提案することができる。(発展的目標＝A評価)・「視点」＝広告や社会、人について自分の観点でとらえ仮説を考えることができる。・「姿勢」＝広告についての基礎的な要素をふまえ、提示課題に対し独自のアイデア創出に調整することができる。・「勇気」＝提示課題についてユニークなアイデアを企画・提案することができる。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店・広告制作会社での広告企画制作(クリエイティブディレクター、コピーライター、CMプランナー)		
時間外に必要な学修				
提示課題が時間内に完成しない場合、時間外で取り組んでください。日常的に広告を意識して興味、関心、疑問を持つよう心がけること。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	講師の制作履歴を紹介しつつ、広告について興味関心を持つ下地を整える。課題①気になる広告		
2	広告って何だろう。＝広告の歴史①	広告発祥から昭和初期までの広告を知る。課題＝自分が気になる広告		
3	広告って何だろう。＝広告の歴史②	TV放送開始から2000年代までの広告を知る。		
4	広告って何だろう。＝広告の歴史③	現代の広告を知る。		
5	課題①発表「自分が気になる広告」	発表とディスカッション		
6	課題①発表「自分が気になる広告」	発表とディスカッション＋「自分の物差しを育てる」＝コンセプト、5W2H		
7	広告って何だろう。＝媒体としかけ	各メディアの概要を知る＋ワークショップ課題「メディアとしかけを考える」		
8	課題②＝媒体としかけを考える	前回から引き続き、メディアとしかけのアイデアを考えてまとめる		
9	課題②発表＝自分が考えた媒体としかけ	各人が考えたアイデアを発表＋「ネット拡散のヒント」		
10	広告って何だろう。＝マーケティング	マーケティングの基礎知識＋「マーケティング思考のクリエイティブ事例」		
11	課題③＝部屋の住人プロフィール	とある部屋の住人を与えられた資料でプロフィールする＋発表		
12	広告制作入門＝アイデア	アイデアを考える方法、道筋を知る		
13	広告制作入門＝アイデアトレーニング①課題④	出題した問題をせ制限時間内で考える		
14	広告制作入門＝アイデアトレーニング②課題⑤	出題した問題をせ制限時間内で考える		
15	広告制作入門＝ソーシャルグッド＋総合課題・課題⑥オリエン	ソーシャルグッドの事例紹介＋総合課題の提示と考え方のガイダンス		
16	総合課題制作(課題⑥)	前回提示の総合課題の企画制作		
17	総合課題制作(課題⑥)	総合課題の企画制作＋事例紹介		
18	プレゼンテーション＋総合課題⑥制作	プレゼンテーションの方法＋総合課題の企画制作		
19	総合課題⑥制作＋企画のまとめ方	総合課題の企画制作仕上げ＋企画のまとめ方アドバイス		
20	総合課題プレゼン①(課題⑥)	各人のプレゼンテーション＋評価		
21	総合課題プレゼン②(課題⑥)	各人のプレゼンテーション＋評価		
22	総合課題投票会	優秀な企画への投票と評価ディスカッション		
23	広告制作入門＝コピーとデザイン①	コピーとデザイン・レイアウトの関係を学ぶ＋実践課題(課題⑦)		
24	広告制作入門＝コピーとデザイン②	実践課題(課題⑦)の取り組み＋発表・講評		
25	広告制作入門＝コピーについて①	キャッチコピーのポイント＋実践課題(課題⑧)		
26	広告制作入門＝コピーについて②	ボディコピーのポイント＋実践演習		
27	広告制作入門＝TVCM①	TVCMの概要＋企画～制作事例		
28	広告制作入門＝TVCM②	TVCM企画実践・コンテ作成(課題⑧)		
29	広告制作入門＝TVCM③	各人のコンテ(課題⑧)発表＋海外CM事例紹介		
30	自分のクリエイティブの育て方	講師自身のクリエイターとしての成長プロセスを紹介		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナル資料(校内限)		出席と課題で評価	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Illustrator		グラフィックデザイン学科1年	2023年度前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	下茂都可作
授業の概要				
Illustratorの機能と基本的な操作を学ぶ。プラスα現役のデザイナーならこうするという応用技もできるだけ紹介する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustratorを使用して、さまざまなデザインを制作できる。</li> <li>・目的に応じてIllustratorの機能を使用できる。</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有17年	穴吹卒業後、デザインプロダクションと広告代理店にてグラフィックデザイン、ディレクションなどを担当。2021年より独立。MORE genre LABOの代表。			
時間外に必要な学修				
授業だけでなく、プライベートな時間でどれだけソフトを触るかが大切。仲間と触りながら覚える。自分ならどう作るか、このデザインはこうやって作っているんだというデザインの目を養う。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	教員自己紹介、デザイナーのお仕事について		
2	Illustratorのインターフェースと基本操作	教科書P1～P14 Illustratorの基本操作や各パネルの機能を理解する。		
3	各種ツールの操作確認1	教科書P15～P41 各ツールの意味と操作方法を学ぶ。オブジェクトの基本操作		
4	各種ツールの操作確認2	教科書P42～63 カラー設定、レイヤー、クリッピングマスク		
5	各種ツールの操作確認3	教科書P64～P71 文字編集の基本操作		
6	ペンツールの使い方	教科書P72～82 ペンツールを用いたベジェ曲線の作成。		
7	オブジェクトの応用操作	教科書P84～P107 多角形ツール、線、オブジェクトのガイド化		
8	カラー設定の応用、グラデーションほか	教科書P108～P121 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス、不透明マスク		
9	レイヤーの応用操作、文字ツールと文字・段落パネルほか	教科書P122～P139 文字入力と各種設定について。		
10	パスの応用操作ほか	教科書P140～P154 ブレンドツールほか		
11	理解度確認	Illustratorの知識・技術について、理解度の確認をする。ショートカットテスト		
12	検定模擬問題1	試験問題集 模擬問題①		
13	検定模擬問題2	試験問題集 模擬問題②		
14	検定模擬問題3	試験問題集 模擬問題③		
15	検定模擬問題4	試験問題集 模擬問題④		
教科書・教材		評価基準		
IllustratorクイックマスターCC Illustratorクリエイター能力認定試験問題集		理解度	100%	夏休み前に検定試験を実施の予定。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Photoshop		グラフィックデザイン学科/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当者
180分	15回	60時間	必須	鈴木成実
授業の概要				
Adobe Photoshop CCの基礎的な知識を身に付ける。 目的に合わせて行うPhotoshopによるレタッチ(色の補正、汚れやゴミの削除、合成、画像の修正や加工)を習得する。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) <ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopの基本的な機能を理解している。</li> <li>Photoshopのツールの概要を理解している。</li> <li>Photoshopの操作ができる。</li> </ul> (標準目標:B評価以上) <ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の範囲の機能を理解している。</li> <li>Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の範囲のツールを理解している。</li> <li>Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の範囲ば操作ができる。</li> </ul> (発展的目標:A評価) <ul style="list-style-type: none"> <li>目的に応じたPhotoshopの活用ができる。</li> <li>目的に応じた色補正ができる。</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格(受験は任意)を目指し、試験対策を各自行う。				
回	テーマ	内容		
1	IllustratorとPhotoshopの違い Photoshopの基礎知識	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopの基礎的な操作法を知る</li> <li>なぜフォトショップをマスターしなくてはならないか、便利さと必要性を知る</li> </ul>		
2	Photoshop基本操作 ～その1～ 選択範囲の作成 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopの基礎的な操作法を知る</li> <li>選択範囲を作成できるようになる</li> </ul>		
3	Photoshop基本操作 ～その1～(続き) 選択範囲の作成 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopの基礎的な操作法を知る</li> <li>選択範囲を作成できるようになる</li> </ul>		
4	Photoshop基本操作 ～その2～ 画像のコピー&ペースト 画像解像度の変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>選択範囲の復習&amp;応用</li> <li>画像解像度について 画像のコピー&amp;ペースト</li> <li>画像の変形</li> </ul>		
5	Photoshop基本操作 ～その3～ カラーモード 色調補正	画像の角度調整ができるようになる！ 色調補正のいろいろ		
6	Photoshop基本操作 ～その3～(続き) 色調補正、ペイントツール	画像の角度調整ができるようになる！ 色調補正のいろいろ		
7	Photoshop基本操作 ～その4～ ペイントツール	ペイント系、レタッチ系を理解する！		
8	Photoshop基本操作 ～その5～ レイヤー操作1	レイヤーの操作を覚えよう		
9	Photoshop基本操作 ～その6～ パスとシェイプ・文字	<ul style="list-style-type: none"> <li>パスと選択範囲</li> <li>フリーフォームペンツール</li> <li>シェイプ</li> <li>文字ツール</li> </ul>		
10	世界に一つだけのオリジナルLINEスタンプを作ろう!!	Photoshopを使ってLINEスタンプの手軽な作り方を学びます。		
11	Photoshop基本操作 ～その7～ テキスト、フィルタ	<ul style="list-style-type: none"> <li>文字の加工</li> <li>フィルター</li> <li>画像の入出力</li> </ul>		
12	Photoshop基本操作 ～その8～ フィルタ	<ul style="list-style-type: none"> <li>フィルター</li> </ul>		
13	Photoshop応用編 保存の仕方(RGB→CMYK) 場面に応じた補正とアクションについて	画像の入出力 ●アクション ●パッチ		
14	コラージュ制作	これまで習得したPhotoshopの技術を応用して、コラージュ作品を制作する。		
15	コラージュ制作つづき	これまで習得したPhotoshopの技術を応用して、コラージュ作品を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Photoshopクイックマスター		到達目標に即して各課題の実技及び到達度で評価する	100.0%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP1		グラフィックデザイン学科/1年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	寺本麻衣子
授業の概要				
グラフィックソフト(Adobe Illustrator CC、Adobe Photoshop CC)を使用して、印刷物を制作する技術を学ぶ。加えて、豊かなデザイン表現につながる印刷・デザインに関する知識を身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
<p>「期限内で、正確なデザインデータをつくることができる」</p> <p>C 最低限必要なことを知り、印刷可能なデータをつくることができる</p> <p>B 基本的なデータのつくり方を身に付け、制限時間内にデータをつくることができる</p> <p>A データのつくり方を覚え、短い時間で正確にデータをつくることができる</p> <p>「伝えるためのレイアウトができる」</p> <p>C 第三者に伝えるための、最低限のレイアウト知識を知っている</p> <p>B 基本的なレイアウトの知識を身に付け、制作に活かせる</p> <p>A 基本的なレイアウトの知識を応用して、自分なりのアイデアのある制作ができる</p> <p>「メディアやターゲットの特性を考慮して、題材を的確に伝えるデザインができる」</p> <p>C メディアやターゲットの特性を知り、デザインを考えることができる。</p> <p>B メディアやターゲットの特性に配慮し、題材を伝えるデザインに活かすことができる</p> <p>A メディアやターゲットの特性に配慮したうえで、題材について「手元に置いておきたくなる」「記憶に残る」ようなデザインができる</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	印刷会社での広告等の制作に関する実務経験			
時間外に必要な学修				
各課題の内容に基づき、授業外・学校外でもアイデアを探しながら周囲を観たり、作業を進め試行錯誤したりすることを心がける。また復習など、早く正確に作業ができるよう自主的な練習を行う。そうすることで、締切を厳守した上で、現状で可能な最良の制作を行う。				
回	テーマ	内容		
1	「DTPについて」イントロダクション1	授業での約束/自分が好きなもの紹介大会①		
2	「DTPについて」イントロダクション2	DTP:デスクトップパブリッシングについて説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について理解する。/自分が好きなもの紹介大会②		
3	「入稿データ」一緒につくろう、ダイレクトメール①	印刷物が出来上がるまでの流れを説明し、入稿データを作成する必要性について理解する。/基礎的なデザインデータの制作		
4	「トンボ」一緒につくろう、ダイレクトメール②	印刷物を裁断する際の位置指定や、ゆりたしの必要性について学ぶ。コーナー・センタートンボの役割を理解する。/基礎的なデザインデータの制作		
5	「トンボ」一緒につくろう、ダイレクトメール③	基礎的なデザインデータの制作		
6	「文字のアウトライン化」つくってみよう、募集フライヤー①	フォント情報をオブジェクト(図形)情報に変更する重要性和設定方法について学び、理解する。/<アイデア出し><データ制作>		
7	「文字のアウトライン化」つくってみよう、募集フライヤー②	<データ制作>		
8	「文字のアウトライン化」つくってみよう、募集フライヤー③	<データ制作><プリントアウト><仕上げ>		
9	「トンボ/文字のアウトライン復習」記事をつくろう①	[課題の目的・必要な考え方と技術]<アイデア出し>		
10	「トンボ/文字のアウトライン復習」記事をつくろう②	<アイデア出し><データ制作>		
11	「トンボ/文字のアウトライン復習」記事をつくろう③	<データ制作>		
12	「トンボ/文字のアウトライン復習」記事をつくろう④	<データ制作>		
13	「リンク」夏休み課題①	リンクの概念について学ぶ。/[課題の目的・必要な考え方と技術]<アイデア出し>		
14	「リンク」夏休み課題②	<アイデア出し>		
15	「理解度確認」夏休み課題③	入稿時に必要な知識・技術について、理解度の確認をする。/<データ制作>		
16	夏休み課題④	<仕上げ 提出>		
17	「DTP業務について」つくってもらおう、つくらせてもらおう①	DTP業務の役割について説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について理解する。/<打ち合わせ①><アイデア出し>		
18	「DTP業務について」つくってもらおう、つくらせてもらおう②	<打ち合わせ②><データ制作>		
19	「DTP業務について」つくってもらおう、つくらせてもらおう③	<データ制作>		
20	「DTP業務について」つくってもらおう、つくらせてもらおう④	<打ち合わせ③><仕上げ、納品>		
21	「クオリティ管理について」届け、この思い! DMをつくろう①	入稿データの管理方法について理解し、適切なデータ管理の重要性を理解する。/[課題の目的・必要な考え方と技術]<アイデア出し>		
22	「クオリティ管理について」届け、この思い! DMをつくろう②	デザインを行う目的を明確化できる。レイアウトを行う際、情報の整理を的確に行うことを理解する。/<アイデア出し><データ制作>		
23	「クオリティ管理について」届け、この思い! DMをつくろう③	<データ制作> ※初稿提出		
24	「クオリティ管理について」届け、この思い! DMをつくろう④	<データ制作> ※最終提出		
25	「スケジュール管理について」飲食店の記事をつくろう①	品質、コスト、納期、リスクを明確にし、手戻りの少ない計画の重要性を理解する。/[課題の目的・必要な考え方と技術]<アイデア出し>		
26	「スケジュール管理について」飲食店の記事をつくろう②	<アイデア出し><データ制作>		
27	「スケジュール管理について」飲食店の記事をつくろう③	<データ制作> ※初稿提出		
28	「スケジュール管理について」飲食店の記事をつくろう④	<データ制作> ※最終提出		
29	「理解度確認」1年のまとめ①	DTPオペレーターに必要な知識・技術について、理解度の確認をする。		
30	「理解度確認」1年のまとめ②			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じて、紹介します。		到達目標を鑑み、各課題の完成度合に応じて評価します。	100%	課題のチェックや質問・相談大歓迎です。前もってメールなどで申し込んでもらえると、確実に時間が取れるのでお互いのために良いと思います

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング		グラフィックデザイン学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	福永 敦
授業の概要				
<p>主に毎週デッサンを描き続ける授業です。          描くべきモチーフの特徴を捉え、リアリティとは何から発生するのかを考えて描いていきましょう。1枚目より2枚目、2枚目より3枚目と身についたことをしっかりと振り返ることが重要です。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p><b>(基本目標:C評価以上)</b>          適度な手の扱いが身につく。(線のスピード感や筆圧など)          パースなどの物理法則を見つけて出来るようになる。          コントラスト差や余白バランスを意識できる。</p> <p><b>(標準目標:B評価以上)</b>          必要に応じて鉛筆の使い分けができる。(濃さ、ハッチング、シェーディング)          正しくパースを描ける。          コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。</p> <p><b>(発展的目標:A評価)</b>          正しい姿勢、イーゼルの位置で必要に応じて鉛筆の使い分けができる。(濃さ、ハッチング、シェーディング)          長時間描き続ける集中力を身につけている。          複数のモチーフの位置関係を理解し、遠近、明暗、構図を意識し表現できる。          モチーフの特徴(質感など)を理解し表現できる。</p>				
実務経験有 無	実務経験内容			
	時間外に必要な学修			
身の回りにある立体物を鉛筆で描いてみよう。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション 演習/ストロークの練習 「画用紙を真っ黒になるまで描いてみる」	<ul style="list-style-type: none"> <li>デッサン力とはどういった能力なのか?</li> <li>鉛筆の削り方</li> <li>イーゼルの立て方、描く時の姿勢・鉛筆の持ち方</li> </ul>		
2	課題①石膏立方体	<ul style="list-style-type: none"> <li>パースの基本</li> <li>長さの計り方・影の意識</li> </ul>		
3	課題②石膏円柱	<ul style="list-style-type: none"> <li>パースの基本</li> <li>遠近表現</li> <li>同心円のパース・曲面の表現</li> </ul>		
4	課題③黒白の物	<ul style="list-style-type: none"> <li>パースの基本</li> <li>各鉛筆の使い方・用途</li> </ul>		
5	課題④立方体と円柱と黒い物	<ul style="list-style-type: none"> <li>パースの基本</li> <li>コントラスト□</li> </ul>		
6	課題④立方体と円柱と黒い物	<ul style="list-style-type: none"> <li>パースの基本</li> <li>コントラスト□</li> </ul>		
7	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布	<ul style="list-style-type: none"> <li>質感の描き分け</li> <li>空間の表現</li> <li>柄やしわの描写</li> </ul>		
8	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布	<ul style="list-style-type: none"> <li>質感の描き分け</li> <li>空間の表現</li> <li>柄やしわの描写</li> </ul>		
9	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布(続き)	<ul style="list-style-type: none"> <li>質感の描き分け</li> <li>空間の表現</li> <li>柄やしわの描写</li> </ul>		
10	課題⑥ワインボトル	<ul style="list-style-type: none"> <li>円柱と円錐の組み合わせ</li> <li>透過表現</li> </ul>		
11	課題⑥ワインボトル	<ul style="list-style-type: none"> <li>円柱と円錐の組み合わせ</li> <li>透過表現</li> </ul>		
12	課題⑥ワインボトル	<ul style="list-style-type: none"> <li>円柱と円錐の組み合わせ</li> <li>透過表現</li> </ul>		
13	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	<ul style="list-style-type: none"> <li>モチーフ間の空間とパースの捉え方</li> <li>今までの授業内容の際確認</li> </ul>		
14	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	<ul style="list-style-type: none"> <li>モチーフ間の空間とパースの捉え方</li> <li>今までの授業内容の際確認</li> </ul>		
15	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題⑦講評</li> <li>全体講評、成果の確認</li> <li>作品返却(保管方法の確認)</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
鉛筆、練り消しゴム、クロッキー帳		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	授業外の作品制作・調査なども評価する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン1		グラフィックデザイン/1年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	60回	120時間	必須	年盛覚
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Webコーディングの基礎を学ぶ。</li> <li>Webデザインの基礎を学ぶ</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>人が使うことを想定して、使いやすさや、分かりやすさ、魅力を感じる工夫を盛り込んだサイトディレクションができるようになる。</li> <li>HTML, CSSの記述を理解して、適切なコーディングができるようになる。</li> <li>画像編集ソフトを使用して、ワークフローに沿った画像を作成することができるようになる。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
日頃、Webサイト・SNS・アプリなどを見るときに、どういう作りになっているか、作った人はどんな工夫をしているのか、考えながら見るようにしましょう。美観、エンターテインメント性、使いやすさ、分かりやすさなど広い観点で見ると良い。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	自己紹介とMacについての基礎知識		
2	Webデザインとは	Webデザインの役割、お仕事		
3	HTML講義	Webの仕組み、基本的なHTMLタグの種類、文意に合わせたマークアップの概念を理解する		
4~7	HTML演習	HTMLのマークアップ手順を学ぶ、HTML要素の入れ子構造を理解して適切なコーディングができるようになる		
8	CSS講義	CSSについてその役割と記述のルールを学び理解する		
9~14	CSS演習	CSSによるレイアウト方法を学ぶ、定番のレイアウトテクニックを身につけて適切なコーディングができるようになる		
15	理解度確認	HTMLマークアップ、CSSレイアウトの理解度を確認する		
16~19	UXデザイン	モノづくりすべてに関わるUXデザインを理解する 見つけた良いUX、良くないUXを発表 モノのUXを深く観察する 一つのモノから複数のUXを見つけよう		
20~24	画像作成演習	ソフトウェアでの画像作成方法。 XDの基本的な使い方を学びます		
25	Webサイト制作概要	Webサイト制作の概要を説明します。		
26~28	商品選択・企画立案	テーマにする商品の選択 商品の特性や長所をアピールする企画の立案		
29~30	ワイヤーフレーム制作	情報設計		
31	前期振り返りテスト	前期範囲を振り返るためのテスト		
32	レイアウトテクニッククイズ	クイズ形式でCSSレイアウトのポイントをおさらいしていきます		
33	HTMLマスター作成	新規サイトを構築する際に、最低限必要なマークアップとリンクを完了させた「マスターデータ」を作って保管しておきましょう		
34~35	ワイヤーフレーム作成	情報分布の設計を行い、ある程度のレイアウトを決める		
36~43	コーディング	HTMLコーディングを組む		
44	プレゼンテーション	制作したサイトの発表を行う		
45	まとめ	後期のまとめ		
46	後期オリエンテーション	XDとカンパについて、後期課題について		
47~48	Webサイト立案	サイトの企画を立案する		
49~50	ワイヤーフレーム作成	情報分布の設計を行い、ある程度のレイアウトを決める		
51~53	デザインカンパの作成	デザインを完成させる		
54~55	カンパから画像を書き出し、スタイル情報を整理する	カンパから画像を切り出す。 各要素のスタイルに必要な情報を把握する		
56~58	コーディング	こちらでもコーディングを進めます		
59	予備日	途中で予期しないトラブルがあった場合の予備日です。		
60	まとめ	後期授業のまとめです。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門		到達度	100%	分からないところは早めに質問すること。



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集1		グラフィックデザイン学科/1年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	田中直美
<b>授業の概要</b>				
誰かに、伝えたい情報があった場合、皆さんはどうしますか？言葉や文章をメールやSNSを使って伝えたりしますよね。それでもよくわからない時は、写真やイラストをつかって、そのものの姿を見せたり、図解で説明したりしますよね。言葉や、文章、イラストや、写真のように、映像をコミュニケーションツールの一つとして自由に扱えるようになるための授業が、この授業でやりたいことです。				
<b>授業の目標</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像での表現について理解する。</li> <li>・編集ソフトが使えるようになる。</li> </ul>				
<b>実務経験有無</b>		<b>実務経験内容</b>		
有		愛媛CATVにて制作部に9年間所属。企画・撮影・編集の仕事に従事。		
<b>時間外に必要な学修</b>				
積極的にTV番組を見てほしい。どんな番組でも、カット割りがされていて、撮影の勉強になります。また、テロップのデザインなども非常に参考になるので、バラエティ、スポーツ、歌番組などありとあらゆるジャンル見てほしいです。□				
回	テーマ	内容		
1	はじめに	田中自己紹介。映像とは？桃太郎のカットの作り方。これまでの映像、これからの映像について。		
2	撮影基礎	画面サイズ、フレームレート、FIXで撮影すること。カットのバリエーションについて		
GW 宿題 「2023私のHIROSHIMAサミット」をテーマに、皆さんのみのまわりにあるサミットを記録してください。その時に考えてほしいのが、より絵と引き絵の組み合わせ。複数枚でその状況を説明することを考えて撮影してほしい。				
3	AdobePremierProの使い方 1	設定、カット編集、		
4	AdobePremierProの使い方 2	ルメリカラーとか		
5	AdobePremierProの使い方 3	書き出し		
6	課題1原稿を動画にしてみる1	用意された原稿を、自分なりに撮影してみる。ナレーションなし		
7	課題1原稿を動画にしてみる2	ナレーションを入れてみる		
8	課題1原稿を動画にしてみる3	文字テロップ、BGMなど使う		
9	課題1原稿を動画にしてみる4	課題1完成提出、GW宿題：サミットのムービー提出。		
10	課題2手紙ショートムービー1	誰かに手紙を書いてショートムービーにしてみよう まずは文章を書く>>>複数の絵にして表してみる。		
11	課題2手紙ショートムービー2			
12	課題2手紙ショートムービー3			
13	課題2手紙ショートムービー4			
14	課題2手紙ショートムービー5			
15	課題2手紙ショートムービー6			
16	AfterEffects1	課題3：LetsStudyAEを動かしてみる		
17	AfterEffects2			
18	AfterEffects3			
19	課題4：インタビュー動画1	推しバナ「あなたの推しの話聞かせてください！」取材相手を決める		
20	課題4：インタビュー動画2	取材して内容の打ち合わせ		
21	課題4：インタビュー動画3	OBSの使い方説明		
22	課題4：インタビュー動画4	インタビュー収録		
23	課題4：インタビュー動画5	インタビュー収録		
24	課題4：インタビュー動画6	インタビューのリライト作業(必要などところだけつなぐ)		
25	課題4：インタビュー動画7	インタビューのリライト作業(必要などところだけつなぐ)		
26	課題4：インタビュー動画8	番組タイトルデザイン		
27	課題4：インタビュー動画9	番組タイトルアニメーション		
28	課題4：インタビュー動画10	文字テロップなど		
29	課題4：インタビュー動画11	完成、提出		
30	課題4：インタビュー動画12	講評会		
<b>教科書・教材</b>		<b>評価基準</b>	<b>評価率</b>	<b>その他</b>
		サミット	15%	
		課題1	15%	
		課題2	20%	
		課題3	10%	
		課題4	40%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
フォトベーシック		GD学科/1年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60	必須	高田敏明
授業の概要				
機材・スタジオの使い方、撮影基礎、撮影実習、フォトレタッチ、写真集の実習を通してグラフィックデザイナー及びフォトグラファーの基礎に必要な写真の知識と技術的を学ぶ【実務経験】エディション写真事務所の撮影業務、協会・メーカーとの教育コンテンツを元に上記概要を指導する				
授業終了時の到達目標				
写真が出来るプロセスの理解、機材の理解、撮影の準備からレタッチ、プリントまでができる。効果的な構図・画面の整理ができる。 【事前学習】課題にあったプリント配布・個人で使用できるカメラ・写真展の紹介				
実務経験有無	実務経験内容			
有	写真事務所の経営、撮影業務、写真制作、協会・メーカーとの教育コンテンツを元に指導。			
時間外に必要な学修				
撮る事:カメラを持って理論を身につける 見せる事:作品性を持った写真を仕上げる 見る事:写真展・写真集・ポスター 自分のテーマを持ち進めてみる				
回	テーマ	内容		
1	授業の進行・<講義>写真史・カメラについて 「人物、演出写真」 課題「家族・友達」	授業の進行・<講義>写真史・カメラについて 場所の紹介 カメラの有無 DVD「NHK講座」 *課題:「家族・友達」		
2	「家族・友達」 講評会 「写真は今しか撮れない」・・・RAW	ドライブ提出の方法 セレクト 3カット提出 3カット発表		
3	「家族・友達」 講評会 「写真は今しか撮れない」・・・RAW	<Mac実習> フォトショップの使い方 データ整理 ☆RAW現像 ☆レベル調整 ☆印刷用(自分で保管用)と提出用(72dpi,長辺1920pix)		
4	デジタル一眼レフの使い方・1 基本操作 露出について「段階撮影」 シャッター速度と絞り「被写界深度 動体撮影」	<講義>段階撮影 被写界深度 動体撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動体撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動体撮影  <キャンパ講座>グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。-----5月27日		
5	デジタル一眼レフの使い方・2 基本操作 露出について「段階撮影」 シャッター速度と絞り「被写界深度 動体撮影」 野外撮影 見つける「!」と「?」	<講義>段階撮影 被写界深度 動体撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動体撮影 ☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色 ☆被写界深度 ボケ味とシャープ ☆動体撮影 プレと一時 視覚の外側 *三脚 *RAWデータで撮る		
6	デジタル一眼レフの使い方・3 基本操作 露出について「段階撮影」 シャッター速度と絞り「被写界深度 動体撮影」 野外撮影 見つける「!」と「?」	<講義>段階撮影 被写界深度 動体撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動体撮影 ☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色 ☆被写界深度 ボケ味とシャープ ☆動体撮影 プレと一時 視覚の外側 *三脚 *RAWデータで撮る		
7	デジタル一眼レフの使い方・4 講評会「段階撮影」「被写界深度 動体撮影」 野外撮影 見つける「!」と「?」			
8	スタジオの使い方・1 商品撮影の基礎:ライティング・1 花のキモチ:予告	平面(新聞紙)と立体(野球ボール) 花のキモチ 昨年見本 絵コンテ		
9	スタジオの使い方・1 商品撮影の基礎:ライティング・2 花のキモチ:	平面(新聞紙)と立体(野球ボール) 花のキモチ 昨年見本 絵コンテ		
10	商品撮影の応用:花のキモチ・1	*作品として・・・独自の視点(見かたと技法) 撮影/練習～本番:絵コンテを元に!!!		
11	商品撮影の応用:花のキモチ・2	*作品として・・・独自の視点(見かたと技法) 撮影/練習～本番:絵コンテを元に!!!		
12	商品撮影の応用:花のキモチ・3	*作品として・・・独自の視点(見かたと技法) 撮影/練習～本番:絵コンテを元に!!!		
13	証明撮影・1	自分の証明写真を撮る		
14	証明撮影・2	自分の証明写真を撮る		
15	まとめと講評会 夏休みの課題 写真集を作る	講評会 写真集について:テーマを決める 夏休みの課題・・・写真集の作品を200カットは撮る事		
16	写真集を作る・1	ストーリーを考えながら20枚にしぼる/タイトルを作る/レタッチ/豆本紹介		
17	写真集を作る・2	ストーリーを考えながら20枚にしぼる/タイトルを作る/レタッチ/豆本		
18	写真集を作る・3	シマウマのソフトに配置/ホルダーに入れてドライブに提出/チェック後、発注		
19	写真集を作る・4	読み合いこ会		
20	野外撮影 建物&街風景・1	建築撮影・アオリ/看板/ランドスケープ		
21	野外撮影 建物&街風景・2	野外撮影		
22	野外撮影 建物&街風景・3	野外撮影		
23	野外撮影 建物&街風景・4	セレクト・レタッチ・プリント		
24	野外撮影 建物&街風景・5	セレクト・レタッチ・プリント		
25	野外撮影 建物&街風景・6/人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・1	講評会 *写真集の提出:2年生の作品展で講評会		
26	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・1 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション	内容の説明		
27	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・2 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション	本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成		
28	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・3 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション	本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成		
29	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・4 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション	本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成		
30	一年のまとめ	講評会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
その都度配布 配信		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		グラフィックデザイン/1年	2023/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	65回	130時間	必須	年盛寛 寺本麻衣子 下茂都可作 田中直美
授業の概要				
2年間で学んだ技術や知識の総決算として、デザイン作品を制作する。				
授業終了時の到達目標				
<p>テーマの課題を考察し、解決手段を導き出せる。  設定コンセプトに基いたデザインができる。  また作品のポイントをわかりやすくプレゼンテーションできる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
しっかりと進捗を把握して、授業外に行うことを実行していくこと。				
回	テーマ	内容		
1~20	制作テーマに対してコンセプトを決定	制作における課題の考察 コンセプトの確立。		
21~62	制作作業	ラフデザイン 制作作業 プレゼンテーション準備		
63~65	プレゼンテーション	PRポイントの整理。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
とくになし		達成度	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
業界研究		グラフィックデザイン学科/2年	2023/通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	田中直美 年盛寛 寺本麻衣子
授業の概要				
<p>所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ, 課題研究, 研修, 聴講などを通して, 必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ. さらに, キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し, フィードバックを得ながら視野を広げ, 業界人, 社会人として必要な汎用的能力と教養を養う.</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自らのテーマに沿って課題を立て, 継続的なリサーチと報告ができる</li> </ul> <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し, 対話を深めることができる</li> </ul> <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学科や専門分野を横断し, 多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる</li> <li>自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
3KAN教育の成長実感のた定期的に学びを振り返り, 疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ社会的な出来事に関心を持ち, 学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす				
回	テーマ	内容		
1-30	業界に関する研究と報告	定期ガイダンスによる個別の業界に関する研究と報告 年間通じて以下の計画に沿って適宜課題指示を受けて行動する		
		授業計画		
	年間随時	特別授業(10h):特別講義や演習, ワークショップ等		
	後期	集中演習(20h):デザイン展等社会連携に関する企画運営の実践		
	年間随時	テーマ学習(10h):外部講演会やセミナー等への参加と報告		
	年間随時(定期)	定期ガイダンス(20h):進路アドバイスおよび学習支援ほか		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100%	毎週 週報でコミュニケーションをとります

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP2		グラフィックデザイン学科2年	2023年/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	瀬古 満
授業の概要				
<p>■企画からデザイン及び印刷用の入稿データ制作までの一連のDTPワークフローを学ぶ          ■デザインデータの仕組みと特殊印刷・加工のデータ制作方法を習得するとともにDTP業界でのデータを活用した業務の広がりや展開方法を学ぶ</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>①企画内容によって適切なDTP制作が行える          ②媒体特性に従って適切な入稿データが作成できる          ③様々な印刷・加工のデータ制作が行える          ④デザインデータの活用・展開方法を理解する</p>				
評価の基準				
<p>[+1評価以上]          ■アプリケーションの基本操作を理解している ■レイアウトの基本を理解している ■第三者が理解できる手書きラフが描ける</p>				
<p>[+2評価以上]          ■データ管理ができている ■スケジュール管理(提出納期)ができている ■第三者に伝わるレイアウトができている          ■デザインレイアウトに工夫した点がある ■修正点を反映できている</p>				
<p>[+3評価]          ■プロの現場にデザイン提案の1つとして見せることができるクオリティ ■修正点を反映し、さらにブラッシュアップされている          ■積極的に独自の提案ができている(疑問質問) ■資料収集(知識のインプット)ができている</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告企画・デザイン制作会社「図案屋」設立。アートディレクション・グラフィックデザイン・イラスト制作。		
時間外に必要な学修				
日頃から意識して広告、印刷物を見る。自分の好きなデザインをファイリングする。				
回	テーマ	内容		
1	授業内容説明 Photoshop 合成① / 基本レイアウト	<ul style="list-style-type: none"> <li>■DTPについて</li> <li>■基本/画像合成(初級)</li> <li>■基本レイアウト練習</li> </ul>		
2	Photoshop 合成②	<ul style="list-style-type: none"> <li>■演習/画像合成(中級)</li> <li>■基本レイアウト練習</li> </ul>		
3	Photoshop 合成③	演習/画像合成(中級)		
4	Photoshop 合成④	演習/画像合成(画像10点以上合成) □		
5	Photoshop 合成⑤	演習/画像合成(画像10点以上合成) □		
6	画像解像度 データサイズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>■印刷用の解像度設定</li> <li>■他のアプリケーションへ合わせた形式</li> </ul>		
7	課題 チラシデザイン① ◎組版とフォントについて ◎企画構成について	<ul style="list-style-type: none"> <li>■課題説明 ■デザインの取り組み方 ■ラフの考え方</li> <li>■アウトライン、フォントファミリーなどDTPにおけるテキストデータの仕組みを理解する</li> <li>■テーマごとに企画構成、コンセプトに従った展開を理解する</li> </ul>		
8	課題 チラシデザイン② ◎ラフデザインについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ビジュアルイメージをラフデザインに反映させる</li> <li>■サムネ・ラフ作成→提出/チェック ■カンパ/データ作成作業</li> </ul>		
9	課題 チラシデザイン③ ◎カンパについて ◎データ入稿について 修正作業	<ul style="list-style-type: none"> <li>■仕上がりイメージを実際に出力</li> <li>■デザインバランスの重要性を理解する</li> <li>■様々な状況にあわせたデータ入稿を学び理解する</li> <li>■修正指示の理解と作業効率</li> </ul>		
10	課題 チラシデザイン④ ◎校正と修正について	<ul style="list-style-type: none"> <li>■デザイン構成について ■サムネ・ラフ作成</li> <li>■時間的にロスのない修正作業を理解する□</li> <li>■再提出→及第点未到達の場合さらに再提出</li> </ul>		
11	特殊インキ印刷① ◎様々な印刷方法について ◎理解度の確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>■特殊インキ印刷データ</li> <li>■入稿データ作成のポイント</li> <li>■特殊加工等を活用した課題制作</li> </ul>		
12	特殊インキ印刷②	■データ作成		
13	特殊インキ印刷③	■データ作成 ■データチェック→入稿		
14	特殊インキ印刷④	■課外授業 ■印刷完成		
15	課題 B4チラシデザイン①	■課題説明 ■デザイン構成について		
16	課題 B4チラシデザイン②	自由な発想を描き溜め、広告としての表現をまとめていく		
17	課題 B4チラシデザイン③	<ul style="list-style-type: none"> <li>■テキストの文字組を数種類用意する～レイアウトに合わせて使い分ける</li> <li>■画像(切り抜き)～後から切り抜きなしに変更できるようにレイヤーマスクで切り抜く</li> <li>■デザインに合いそうな文字を用意～レイアウトに合わせて文字組・加工</li> </ul>		
18	課題 B4チラシデザイン④	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ラフ制作</li> <li>■要素を全て入れて大まかなデザイン/レイアウトを完成</li> </ul>		
19	課題 B4チラシデザイン⑤	■データ作成 ■初校完成		
20	課題 B4チラシデザイン⑥	■データ作成 ■チェックバック 修正作業 再提出		
21	課題 リーフレット①	■原稿整理 ■ラフ		
22	課題 リーフレット②	■原稿整理したものをラフに反映しレイアウトを確認		
23	課題 リーフレット③	■効率の良い作業方法を考える		
24	課題 リーフレット④	■データ作成		
25	課題 リーフレット⑤	■データ作成		
26	課題 リーフレット⑥	■課題制作 ■初校完成 ■チェックバック		
27	課題 リーフレット⑦	■修正作業		
28	課題 リーフレット⑧	■再提出		
29	2色・特色指定データ作成① 印刷用紙・特色について	デザインにおける印刷用紙の種類と選択 特色などの効果的なカラーマネージメントを理解する		
30	2色・特色指定データ作成②	■オフセット印刷 色分解データ作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具、Illustrator・Photoshopクイックマスタ		理解度	100.0%	質問・チェック依頼、その他自主制作の講評など、授業内・Gメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
InDesign		グラフィックデザイン学科 2年	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	寺本麻衣子
授業の概要				
InDesignの基本的な使用方法、InDesignが得意とするページものに関する知識の習得とデザイン実習。				
授業終了時の到達目標				
<p>[期限内で、InDesignを使用してデータをつくることができる]</p> <p>C 最低限必要なことを知り、データをつくることができる</p> <p>B 基本的なデータのつくり方を身に付け、制限時間内にデータをつくることができる</p> <p>A データのつくり方を覚え、短い時間で正確にデータをつくることができる</p> <p>[ページものの特徴を理解し、適切な文字組みやレイアウトを行うことができる]</p> <p>C 第三者に伝えるための、最低限の文字組みやレイアウト知識を知っている</p> <p>B 基本的な文字組みやレイアウトの知識を身に付け、制作に活かせる</p> <p>A 基本的な文字組みやレイアウトの知識を応用して、自分なりのアイデアのある制作ができる</p> <p>[ページものの特徴を考慮して、題材を的確に伝える構成やデザインができる]</p> <p>C ページものの特徴を知り、構成やデザインを考えることができる。</p> <p>B ページものの特徴に配慮し、構成やデザインに活かすことができる</p> <p>A ページものの特徴に配慮したうえで、題材について「手元に置いておきたい」「記憶に残る」ような構成・デザインができる</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	印刷会社での広告等の制作に関する実務経験			
時間外に必要な学修				
各課題の内容に基づき、授業外・学校外でもアイデアを探しながら周囲を観たり、作業を進め試行錯誤したりすることを心がける。また復習など、早く正確に作業ができるよう自主的な練習を行う。そうすることで、締切を厳守した上で、現状で可能な最良の制作を行う。				
回	テーマ	内容		
1/2	「ページもの」の基礎とInDesignの概略	●授業の目的と評価 授業予定と準備について ●「ページもの」の基礎と重要用語 ●InDesignの概略 ●誌面の構造を読み取ってみる		
3/4	InDesignで横組みデータをつくってみる その1	●「ページもの」の基礎と重要用語/確認テスト ●誌面フォーマットを読み取る		
5/6	InDesignで横組みデータをつくってみる その2	●誌面フォーマットを読み取る ●フォーマットを再現する		
7/8	InDesignで横組みデータをつくってみる その3	●誌面を再現する ☆提出		
9/10	InDesignで縦組みデータをつくってみる その1	●誌面フォーマットを読み取る ●フォーマットを再現する		
11/12	InDesignで縦組みデータをつくってみる その2	●フォーマットを再現する ☆提出		
13/14	InDesignで縦組みデータをつくってみる その3	●「ページもの」を観察する ★フォーマットをアレンジして誌面を制作する		
15/16	InDesignで縦組みデータをつくってみる その4	●制作する		
17/18	InDesignで縦組みデータをつくってみる その5	●制作する ☆提出		
19/20	冊子or特集をつくってみる その1	●チーム分け ●「冊子もの」を観察する		
21/22	冊子or特集をつくってみる その2	●アイデア出し/テーマ決め ●制作		
23/24	冊子or特集をつくってみる その3	●制作		
25/26	冊子or特集をつくってみる その4	●制作		
27/28	冊子or特集をつくってみる その5	●制作		
29/30	冊子or特集をつくってみる その6	☆提出 ●プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じて、紹介します。		到達目標を鑑み、各課題の完成度合に応じて評価します。	100%	課題のチェックや質問・相談大歓迎です。前もってメールなどで申し込んでもらえると、確実に時間が取れるのでお互いのために良いと思います

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン2		GD学科/2年	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180	15回	60時間	必須	マスベサチ
授業の概要				
1年次に学習したWebデザインの知識・スキルを使って、就職活動や創作活動に活かせるポートフォリオサイトをつくる。				
授業終了時の到達目標				
Webサイト制作において必要となる①ワイヤーフレーム制作②デザインカンパ制作③コーディングの全てのフローを、より実務的なレベルで経験し、それぞれの役割を理解するとともに、自身をPRできるポートフォリオサイトを構築する。また、その中で就職後に必要となる「自己解決力」を育む。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	WEB制作会社勤務のあと、独立、現在はフリーランスのWEBデザイナーとして活動中。歴16年。			
時間外に必要な学修				
授業内で制作が間に合わない場合や、理解ができない部分がある場合は、時間外に自習を行なう。				
回	テーマ	内容		
1	オリエン 自己紹介シートを作ろう	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業全体のオリエン</li> <li>UIデザインツール「Figma」の使い方をレクチャー</li> <li>「Figma」を使って自己紹介シート作成</li> </ul>		
2	企画書制作①	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己紹介シートを使って自己紹介タイム</li> <li>サイト企画とは(目的、ターゲット、ストーリー設計)</li> <li>リファレンスサイトを探す</li> </ul>		
3	企画書制作②	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figmaで企画書制作</li> </ul>		
4	企画講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループ内で企画発表</li> </ul>		
5	デザインカンパ制作①	<ul style="list-style-type: none"> <li>ウェブデザインの原則</li> <li>デザインカンパの基礎知識 コンテンツ幅 / 使用フォント / 基本サイズ / 参考サイト</li> </ul>		
6	デザインカンパ制作②	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figmaでデザインカンパ制作</li> </ul>		
7	デザインカンパ制作③	<ul style="list-style-type: none"> <li>Figmaでデザインカンパ制作</li> </ul>		
8	デザイン講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループ内でデザイン発表</li> </ul>		
9	コーディング①	<ul style="list-style-type: none"> <li>マークアップツール「VS Code」の使い方をレクチャー</li> <li>コーディングの下準備 下書き / ディレクトリ作成 / 画像の書き出し / レスポンシブ</li> </ul>		
10	コーディング②	<ul style="list-style-type: none"> <li>VS Codeでコーディング(HTML)</li> </ul>		
11	コーディング③	<ul style="list-style-type: none"> <li>VS Codeでコーディング(CSS)</li> </ul>		
12	コーディング④	<ul style="list-style-type: none"> <li>VS Codeでコーディング(レスポンシブ)</li> </ul>		
13	コーディング講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループ内でコーディング発表</li> <li>ブラッシュアップアドバイス</li> </ul>		
14	ブラッシュアップ	13回目のアドバイスを参考にブラッシュアップ		
15	プレゼンテーション まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>制作したサイトのプレゼンテーション(ひとり3分)</li> <li>講評(ひとり3分)</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集2		グラフィックデザイン学 科/2年	2023年 度/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選 択	担当教員
180	15回	60	必須	田中直美

### 授業の概要

普段、皆さんが作っている静止画のデザインを動かせるようになること！これが、この授業の目標です。

### 授業の目標

- ・AfterEffectsがつかえるようになる。
- ・アニメーション表現について理解する。
- ・情報を伝える順番など、構成力を身につける。

実務経験有無	実務経験内容
有	愛媛CATVにて制作部に9年間所属。企画・撮影・編集の仕事に従事。

### 時間外に必要な学修

積極的にTV番組を見てほしい。番組中で使われているテロップの色使い、文字のサイズなど非常に参考になります。

回	テーマ	内容
1	動画用イラレユーザーの基礎知識	教科書Chapter1-3
2	スライドして登場するロゴ、キラッと光ロゴ	教科書Chapter4-5
3	動くクリスマスカード、完成データのパッケージ	教科書Chapter6-7
4	うごく広告3連発&合体-1	教科書Chapter8
5	うごく広告3連発&合体-2	教科書Chapter8
6	うごく広告3連発&合体-3	教科書Chapter8・・・提出
7	ユニコーンを動かす	教科書Chapter9
8	ユニコーンを動かす、PremierProとの連携	教科書Chapter9-10・・・提出
9	課題1カフェオープン告知動画	デザイン素材あり
10	課題1	提出
11	課題2会社説明会告知動画	文字原稿あり
12	課題2	
13	課題2	
14	課題2	完成提出
15	講評会	

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
イラレユーザーのためのAfterEffects入門	Chepter8 Chepter9 課題1 課題2	20% 20% 20% 40%	



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
販促企画演習		グラフィックデザイン学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	関浦通友
授業の概要				
<p>お店に並ぶ商品は、お客様に買ってもらうために、アイデア、ロゴ、イラスト、写真、コピーなどグラフィックデザインの要素が詰め込まれています。パッケージ・商品デザインを題材にしながら商品の魅力を伝える方法を学びます。</p>				
<p>主な授業での流れは  1.オリエンテーション(課題を提示) 2.リサーチ(商品について調べる)  3.アイデア出し 4.アイデアの定着 5.プレゼンテーション 6.ブラッシュアップ 7.提出  C評価以上 ・定期的にチェックを受けて修正ができる スケジュール管理  ・アイデアスケッチ サムネールでアイデアをつたることができる  ・アイデアをモックアップとして完成できる  B評価以上 ・アイデア画 アイデアを視覚的に正確に第三者伝えることができる  ・アイデアに対して多角的に検討、検証ができる  A評価 ・アイデアを魅力的に第三者にプレゼンテーションできる  ・魅力的なモックアップが第三者にプレゼンテーションできる  ・パッケージデザインを超えて展開できている アートディレクション ブランディング</p>				
実務経験内容				
有	広告代理店勤務グラフィックデザイン 7年 / d&b,セキウラデザイン 23年			
時間外に必要な学修				
<p>お店に並んでいる実際の商品(パッケージ)をデザイナー目線で観察してください。気に入ったものがあれば消費者目線で買って見てください。  グラフィックデザインに限らず、様々なクリエイティブなものを見る。</p>				
回	テーマ	内容		
1	0418一年間の授業の流れ	はじめまして 販売促進企画とは？		
2	0425	パッケージデザインとは？		
3	0502	パッケージデザイン 初級		
4	0509	パッケージデザイン 初級		
5	0516課題1 パッケージコンペに挑戦	コンペ概要 テーマ発表		
6	0523デザイン画	アイデア出し		
7	0530	デザイン画 制作		
8	0606一次提出期限	デザイン画 完成 プレゼン		
9	0613	デザイン画 ブラッシュアップ		
10	0620モックアップ	モックアップ製作のために 準備		
11	0627	モックアップ製作のために 準備		
12	0704	モックアップ 制作		
13	0711	モックアップ 制作 自習		
14	0718	モックアップ 制作		
15	0725	モックアップ 夏休みの宿題		
16	1003	モックアップ 進捗確認		
17	1010	モックアップ 完成 プレゼン		
18	1017二次提出期限	モックアップ ブラッシュアップ コンペに向けて		
19	1024課題:2 紙雑貨の商品	企画概要 テーマ発表		
20	1031	アイデア出し		
21	1107	デザイン画 制作		
22	1114	デザイン画 完成 プレゼン		
23	1121	モックアップ製作のために 準備		
24	1128	モックアップ 制作		
25	1205	モックアップ 制作		
26	1212	モックアップ 完成 プレゼン		
27	0109課題3:市場にあるパッケージ	オリエンテーション		
28	0116	デザイン		
29	0123	デザイン		
30	0130最後の授業	最後の授業 好きなもの		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
クロッキー帳、筆記用具一式、ハサミ、パソコン 各自の必要により画材など		課題:1 パッケージコンペに挑戦 課題:2 紙雑貨の商品 課題3:市場にあるパッケージ	40 40 20	質問や、チェックはEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
実践広告1		グラフィックデザイン学科/2年	2023/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	森田太一
授業の概要				
実践広告としてポスターを制作。アイデアの発想方法から、機能や美観、デザインの整合性、広告と社会のコミュニケーションを学ぶ。また、自主性を持った制作とスケジュール管理を行う。				
授業終了時の到達目標				
<p>到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>デザイン制作に必要なアイデアの発想方法を具体的な手法として身に着ける。</li> <li>制作工程を自己管理する。</li> <li>課題や疑問点など自主的に行動に移し解決する。</li> <li>レイアウトや表現からデザインの機能や美観を学び、制作物に定着させる。</li> <li>デザイン意図と制作物の整合性がとれているか検証し、他者へ伝達する。</li> <li>広告表現と社会のより良い関係性を築く。</li> </ul> <p>基本目標:C評価以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>アイデアの発想方法の習得、自主的な行動、滞りない制作物の提出。</li> </ul> <p>基本目標:B評価以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>デザインとしての機能性、美的観点をもち、意図と表現の整合性がとれているもの。</li> </ul> <p>基本目標:A評価以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>独自性、新規性があり、社会への提案力があるもの。</li> </ul>				
実務経験内容				
有	デザイン事務所、フリーランスでのデザイン制作(広告、編集、パッケージ、サイン)			
時間外に必要な学修				
デザインへの関心と他者へ伝えるための言語化。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	講師の紹介、制作テーマの発表、スケジュール設定		
2	調査	制作対象や表現方法を調査する。		
3	アイデア1	アイデアの発想方法を学び、実践する。		
4	アイデア2	アイデアを他者へ伝える。		
5	表現1	アイデアを具体的な表現に落とし込む。		
6	検証1	アイデアが表現可能か、表現に整合性があるか検証。		
7	表現2	アイデアを具体的な表現に落とし込む。		
8	検証2	アイデアが表現可能か、表現に整合性があるか検証。		
9	制作1	制作作業(レイアウトや素材作り)		
10	制作2	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
11	制作3	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
12	制作4	制作作業(レイアウトや素材作り、次週水曜がポスター提出日のため制作完了目標)		
13	制作5(平和ポスター提出日)	制作作業(出力、印刷作業)		
14	制作6	レポート(受賞作品、出品作品を見ての比較・検証。自身の作品の改善点)		
15	制作7	レポート(受賞作品、出品作品を見ての比較・検証。自身の作品の改善点)		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		制作物	70%	
		自主性	20%	
		提出締切	10%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
実践広告2		グラフィックデザイン学科2年	2023年度 後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	納島正弘
授業の概要				
想定された身近な小規模な事業体(民泊やカフェ)のオープンに際して、ブランディングの観点からレクチャーや実習を通して、ブランディングデザインを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
ブランディングとデザインの関係性を理解し、事業の課題を見だしデザインを解決方法として創造、編集、完成できる技能を身につける。				
実務経験有 無	実務経験内容			
有	グラフィックデザイナーとして35年の実務経験とデザイン会社経営約20年、デザイン教育経験10年			
時間外に必要な学修				
身近な事業体の発信物(デザイン、メディア等)を観察し、人気があり人が集まり、活性化している事業に対して、なぜ成功しているのかを探求する習慣を身につける。				
回	テーマ	内容		
1	ガイダンス/課題説明	プロジェクターによる事例レクチャー1/課題の発表、対象の理解・調査		
2	ブランディングデザインのための観察	プロジェクターによる事例レクチャー2/課題対象の想像、世界観作成		
3	ブランディングデザインのための研究 と想像	プロジェクターによる事例レクチャー3/課題対象の想像、世界観作成		
4	ブランディングデザインのための想像	プロジェクターによる事例レクチャー4/世界観クラス内プレゼンテーション		
5	ツール類の企画制作	プロジェクターによる事例レクチャー5/サムネイルによるチェック		
6	デザイン制作 実習	プロジェクターによる事例レクチャー6/ツール類のデザイン		
7	デザイン制作 実習	プロジェクターによる事例レクチャー7/ツール類のデザイン		
8	デザイン制作 実習	プロジェクターによる事例レクチャー8/ツール類のデザイン		
9	デザイン制作 実習	プロジェクターによる事例レクチャー9/ツール類のデザイン		
10	進捗/プレゼンテーション	クラス内で、企画が進むべき方向と現状のデザインのプレゼンテーション		
11	デザイン制作 実習	ツール類のデザイン制作と個々へのアドバイス		
12	デザイン制作 実習	ツール類のデザイン制作と個々へのアドバイス		
13	デザイン制作 実習	ツール類のデザイン制作と個々へのアドバイス		
14	デザイン制作 実習	ツール類のデザイン制作と個々へのアドバイス		
15	完成/プレゼンテーション	完成したのブランディングデザインプレゼンテーションと感想		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		到達目標に即して制作物の提出及び到達度で評価する	100.0%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アートディレクション		グラフィックデザイン学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	瀬古 満
授業の概要				
クリエイティブ・ディレクションをふまえたビジュアル表現/総合演出 紙媒体以外のグラフィックデザイン グループ制作でのディスカッションの重要性 伝える・伝わる・理解する力/コミュニケーション				
授業終了時の到達目標				
評価の基準				
[+1評価以上] ●デザインの基本を理解している ●第三者が理解できる手書きラフが描ける ●ディスカッションに参加できている				
[+2評価以上] ●アイデアをよく練っている ●スケジュール管理(提出納期)ができている ●第三者に伝わるデザイン表現ができている ●デザインレイアウトに工夫した点がある ●修正点を反映できている				
[+3評価] ●プロの現場にデザイン提案の1つとして見せることができるクオリティー ●修正点を反映し、さらにブラッシュアップされている ●積極的に独自の提案ができている(疑問質問) ●資料収集(知識のインプット)ができている				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告企画・デザイン制作会社「図案屋」設立(2004年～)		
時間外に必要な学修				
日頃から意識して広告、印刷物を見る。自分の好きなデザインをファイリングする。				
回	テーマ	内容		
1	伝えたいことを図にする	アートディレクションの役割 「簡単な言葉を図で表現」		
2		情報を図式化・デザインする①		
3		情報を図式化・デザインする②		
4		伝え方を考える 自己紹介をデザイン①		
5		伝え方を考える 自己紹介をデザイン②		
6		わかりやすいデザイン		
7		わかりやすいデザイン		
8	課題 校内サインデザイン	サインデザインのアートディレクションを考える		
9		■課題説明 ■現場調査		
10		■グループディスカッション(意見交換)		
11		■デザイン制作		
12		■デザイン制作		
13		■仮出力		
14		■修正		
15		■修正・提出		
16		■プレゼン		
17		■出力・カット作業①		
18		■出力・カット作業②		
19		■校内施工作业		
20	課題 個人事務所のアートディレクション	コンセプト・イメージの構築～資料収集から方向性を決める		
21		アイデアの出し方～イメージボード作成		
22		デザインの進め方 ログデザイン・名刺・WEBサイト・その他ツール		
23		ラフ作成		
24		カンパ作成		
25		カンパ作成 修正		
26		レギュレーションシート(デザインマニュアル)作成		
27		データ作成		
28		完成 チェックバック		
29		修正		
30		再提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具 パソコン		課題提出、目標の到達点(課題内容の理解)	100.0%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
フォトテクニック		GD学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	高田敏明
授業の概要				
<p>フォトベーシックを元に、さらに一步踏み込んだ撮影実習を通して、知識・構想・技術を元にした写真表現の課題を制作していく。            実習、演習で仕上げた作品を展示鑑賞。  <b>【実務経験】</b>エディション写真事務所の撮影業務、協会・メーカーとの教育コンテンツを元に上記概要を指導する</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>写真を柱にした表現方法で、作品化および商品化できる、知識と構想、技術を目指す。  <b>【事前学習】</b>課題にあったプリント配布・個人で使用できるカメラ・写真展の紹介</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		写真事務所の経営。撮影業務、写真制作。協会・メーカーとの教育コンテンツを元に指導。		
時間外に必要な学修				
<p>撮る事:カメラを持って理論を身につける      見せる事:作品性を持った写真を仕上げる      見る事:写真展・写真集・ポスター            自分のテーマを持ち追いかけてみる</p>				
回	テーマ	内容		
1	一年間の予定 平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	「写真集を作る。年間テーマを考える「平和記念公園」とテーマ」「LOTOについて」何を感じる。文字に書いてみる。絵に描いてみる。 訪れる人に感じてもらいたい 泉美術館 ギャラリートーク 考察		
2	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	考察 サミットの年		
3	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	撮影会		
4	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	セレクト 修正 加工 ドライブ提出 修正 加工 A5にプリント A3にプリント仕上げ		
5	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	修正 加工 A5にプリント A3にプリント仕上げ		
6	LOTO:くじ引きによる商品撮影	絵コンテ・撮影:試し・単品のライティング		
7	LOTO:くじ引きによる商品撮影	撮影:試し・単品のライティング		
8	LOTO:くじ引きによる商品撮影	撮影:試し・本番 Mac:修正		
9	LOTO:くじ引きによる商品撮影	撮影:試し・本番 Mac:修正・仕上げ・プリント		
10	LOTO:くじ引きによる商品撮影	Mac:修正・仕上げ・プリント		
11	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	音楽のイメージ トレベで案を形にする。今手持ちの写真、これから撮る写真。		
12	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	音楽のイメージ トレベで案を形にする		
13	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	デジタルデータの完成 プリントアウト		
14	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	デジタルデータの完成 プリントアウト		
15	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	講評会・コンペ音楽のイメージ		
16	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集 ・銀塩写真・カラーネガのスキヤニング	「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」今の風景・今の世情・今の自分 撮影とスキヤニング		
17	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集 ・銀塩写真・カラーネガのスキヤニング	「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」今の風景・今の世情・今の自分 撮影とスキヤニング		
18	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集 ・銀塩写真・カラーネガのスキヤニング	「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」今の風景・今の世情・今の自分 撮影とスキヤニング		
19	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集 ・銀塩写真・カラーネガのスキヤニング	「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」今の風景・今の世情・今の自分 撮影とスキヤニング		
20	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集 ・銀塩写真・カラーネガのスキヤニング	「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」今の風景・今の世情・今の自分 撮影とスキヤニング		
21	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集 ・銀塩写真・カラーネガのスキヤニング	「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」今の風景・今の世情・今の自分 撮影とスキヤニング		
22	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集 発注	発注!!! 写真集・A3販促ポスター・A4オリジナルプリント <確認!>...並行して・販促ポスター・オリジナルプリント		
23	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集	展覧会の設営		
24	・「現代(いま)ノパーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集	講評会・搬出		
25	商品と人物の入った、ポスター作成	撮影:試し・本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
26	商品と人物の入った、ポスター作成	撮影:本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
27	商品と人物の入った、ポスター作成	撮影:本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
28	商品と人物の入った、ポスター作成	撮影:本番 Mac:制作・A4プリント		
29	商品と人物の入った、ポスター作成	撮影:本番 Mac:制作・A3プリント		
30	商品と人物の入った、ポスター作成	講評会 締め		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
その都度配布 配信		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集3		グラフィックデザイン学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	田中直美
授業の概要				
3人の教員が担当します。ブルー:織田先生、黄色:宮本先生、色なし:田中。授業課題は、課題1:私の2023HIRISHIMAサミット。課題2:ギャラリー展示作品紹介の動画作成。課題3:穴吹のオープンキャンパスに移行CM作り。課題4:商品紹介番組。課題5:自由制作。この授業では、カメラでの撮影と、番組の企画・演出をメインに学びます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標=C評価以上)				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ケーブルテレビ局にて、約10年間番組制作に従事。		
時間外に必要な学修				
積極的にTV番組を見てほしい。どんな番組でも、カット割りがされていて、撮影の勉強になります。また、テロップのデザインなども非常に参考になるので、バラエティ、スポーツ、歌番組などありとあらゆるジャンル見てほしいです。				
	テーマ	内容		
1	撮影基礎1 課題1:わたしの2023HIRISHIMAサミット	「映像と動画の違い」 スマホでの撮影方法・カットの意味、撮影のバリエーション		
2	撮影基礎2 課題2:優秀作品展ビデオ	スマホで撮影練習。パン、チルト、フォロー、ズーンイン、アウト、ピン送り。ギャラリーの撮影:原稿に合わせてどんなショットを作るといいのか考えて撮影する		
3	撮影基礎3	デジタル一眼レフカメラの使い方。ビデオ撮影の露出についてカメラワーク、イメージカットの撮影。		
4	撮影基礎4	カット編集の練習。		
5	撮影応用:宮本先生	「動きながら撮る、動くものを撮る」デジタル一眼レフカメラでの撮影、GOPRO、ジンバルの使い方など		
6	撮影応用:宮本先生	4K動画の扱い方:プロキシの作成&書き出し、その他便利な使い方		
7	イメージビデオの制作	自分で手紙を書く、好きな歌の歌詞、小説の一説などイメージの元となる文章を決める		
8		そのテキストからイメージされる映像をつくってゆく。		
9				
10				
11	課題3:穴吹のオープンキャンパスへいこう!CMをつくる	織田先生、企画の立て方考え方(実現不可能OK、ビデオコンテで提出)		
12	課題3:穴吹のオープンキャンパスへいこう!CMをつくる	ターゲット、メディアを決める、文章でストーリーを考える。アイデア修正・相談		
13	課題3:穴吹のオープンキャンパスへいこう!CMをつくる	ビデオコンテ作成		
14	課題3:穴吹のオープンキャンパスへいこう!CMをつくる	ビデオコンテ作成		
15	課題3:穴吹のオープンキャンパスへいこう!CMをつくる	完成提出・講評		
16	課題4:商品紹介番組	商品紹介番組の収録、商品撮影もやること 企画例「私の好きなチューハイベスト3」		
17	課題4:商品紹介番組	取材&企画、絵コンテ作成		
18		宮本先生	インタビュー収録デモンストレーション(2カメラ撮影、照明、ピンマイク)	
19		宮本先生	プレミアム応用:マルチカメラシーケンスの作成	
20	課題4:商品紹介番組	出演者収録収録、商品撮影		
21	課題4:商品紹介番組	出演者収録、商品撮影		
22	課題4:商品紹介番組	編集		
23	課題4:商品紹介番組	編集		
24	課題4:商品紹介番組	編集		
25	課題4:商品紹介番組	完成提出・講評		
26	課題5:自由制作	好きなものを作ってください!		
27	課題5:自由制作			
28	課題5:自由制作			
29	課題5:自由制作			
30	課題5:自由制作	完成・提出・講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題1	20%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。
		課題2	20%	
		課題3	20%	
		課題4	20%	
		課題5	20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション1		グラフィックデザイン学科/2	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	井上朝美
授業の概要				
講師が過去に制作した課題や、実際の仕事内容をベースにした課題に取り組んでもらいます。「楽しく、自分らしく」をモットーに、課題制作を通して今後の仕事にも活かせる実践的スキルを身につけてほしいと思います。				
授業終了時の到達目標				
基本目標:C評価以上) <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題の主旨を正確に理解し、自分なりの表現で制作活動が出来る</li> <li>・期限内に一定レベルのクオリティーに達した作品を完成させることが出来る</li> </ul> (標準目標:B評価以上) <ul style="list-style-type: none"> <li>・適切に道具(画材、パソコン周辺機器等)を使うことが出来る</li> <li>・独自の表現を持ち、メディアを駆使して意欲的に作品を発信している</li> </ul> (発展的目標:A評価) <ul style="list-style-type: none"> <li>・卓越した技術を持ち、魅力的でクオリティーの高い作品を完成させることが出来る</li> <li>・日頃から情報収集を行い、常に新しいアイデアや技術の探究に努めている</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		マツダ株式会社で約9年間、車のカラーデザイナーとして従事。その後フリーランスのイラストレーターとして幅広く活動を行う。		
時間外に必要な学修				
あらゆる物事に興味を持ち、新しいアイデアとして日頃からストックしておきましょう。また「これだけは誰にも負けない」と思える絵(モチーフ)を1つでも描ける様になると大きな強みになりますよ!				
回	テーマ	内 容		
1	第1課題:人物を描く	①自己紹介、友達同士のラフスケッチ(短時間で形をとらえる)		
2	第2課題:水彩画模写(食べ物を描く)	①食べ物を美味しく描くコツを学ぶ		
3		②模写作業(下書き~着色)		
4		③模写作業(着色)		
5		④模写作業(仕上げ)まとめ、講評、提出		
6	第3課題:広島土産ステッカー作成	①画材選び、アイデアスケッチ		
7		②原画作成 下書き~着色		
8		③原画作成 下書き~着色		
9		④原画完成 着色~まとめ		
10		⑤原画作成 印刷~まとめ、講評		
11	第4課題:ZINE(小冊子)作成	①画材選び、マインドマップ作成、全体構想		
12		②全体構想、ラフ画、下書き		
13		③下書き~着色		
14		④着色~まとめ		
15		⑤まとめ、講評、提出		
16	第5課題:カレンダー制作(二十四節気)	①二十四節気、七十二候のイラスト担当決め、ラフ画		
17		②日本の季節のイラスト(二十四節気)作成 下書き~着色		
18		③日本の季節のイラスト(二十四節気)作成 着色		
19		④日本の季節のイラスト(二十四節気)作成 着色~まとめ		
20		⑤着色~まとめ(印刷)講評		
21	第6課題:グリーティングカード作成	①年賀状もしくはクリスマスカード作成、ラフ画		
22		②年賀状もしくはクリスマスカード作成、下書き、着色		
23		③年賀状もしくはクリスマスカード作成、着色、印刷		
24		④年賀状もしくはクリスマスカード作成、印刷、まとめ、講評		
25	第7課題:本の装丁画(挿絵)を描く	①装幀画作成 装幀画とは(座学)、アイデア出し		
26		②装幀画作成 下書き~着彩		
27		③装幀画作成 着彩~まとめ		
28		④装幀画作成 着彩~まとめ		
29		⑤装幀画作成 まとめ		
30		⑥装幀画作成 まとめ、講評、提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・スケッチブック(ラフスケッチ、アイデア出し等に使用)		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション2		グラフィックデザイン学科/2	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	箭野 弘子
授業の概要				
<p>自分がどのようなイラストを描いていきたいか、どのような世界観を表現したいかを明確にしていく。イラストレーターとして活動していくにあたり、実践で活かされる理論と技術を身に付けていく。実際の仕事のやりとりを授業でおこなっていき、発注された仕事へのアイデア出しや表現力を身に付けていく。雑誌や本などのカットイラスト、グッズ展開のイラスト、PR誌などの表紙イラスト、文字とイラストのイラストルポやイラストエッセイなど、様々な媒体での表現方法を作成していく。全てにおいて、楽しみながらを念頭において進めていく。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>【基本目標:C以上】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>イラストの仕事の流れを理解する(発注、やりとり、納品、期日)</li> <li>イラストの技術の向上</li> </ul> <p>【標準目標:B以上】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>イラストのアイデアを出せる</li> <li>イラストそのものに魅力がある</li> </ul> <p>【発展的目標:A】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>仕事の即戦力となる</li> </ul>				
実務経験内容				
有	実用書や雑誌、企業PR誌の表紙、企業カレンダーやデパートのポスター、著書として「ボールペンでかんたんイラスト帳」「サインペンでかんたんイラスト帳」がある。現在フリーランスとして19年目。			
時間外に必要な学修				
好みのイラストレーターやデザイン、美術品を本やネットでみる時間を作る。公募などに参加する。				
回	テーマ	内容		
1	○私の自己紹介 ○みんなの自己紹介(記入用紙を画面共有し、一人ずつ発表してもらう)○インスタ 【課題1】模写イラスト作成	自分の好きなイラストを厳選し、模写していく		
2	【課題1】模写イラスト作成	ラフ作成終了後、着色(着色)		
3	【課題1】模写イラスト作成	着色 友達の好きなイラストレーターを模写していく		
4	【課題1】模写イラスト作成	着色		
5	【課題2】ゆうちよ銀行カレンダー公募イラスト作成	着色→納品		
6	【課題2】ゆうちよ銀行カレンダー発表【課題1】模写イラスト作成	ゆうちよカレンダー作品をグループに分かれて発表する。生徒同士で現状の発表→他の生徒が選んだイラストレーターを別生徒が描いていく。		
7	【課題1】模写イラスト作成	着色		
8	【課題1】模写イラスト作成	着色		
9	【課題1】模写イラスト発表【課題3】雑誌イラストカット作成(星座占いコーナー12星座)	模写イラスト作品をグループに分かれて発表する。コピーと色鉛筆の使い方の練習		
10	【課題3】雑誌イラストカット作成(星座占いコーナー12星座)	コピーと色鉛筆を使って雑誌カット作成。作りたい雑誌を選んでおく。ラフ作成		
11	【課題3】雑誌イラストカット作成(星座占いコーナー12星座)	ラフ作成		
12	【課題3】雑誌イラストカット作成(星座占いコーナー12星座)	着色		
13	【課題3】雑誌イラストカット作成(星座占いコーナー12星座)	着色→提出		
14	【課題4】キャラクター制作(SUZURI雑貨)	キャラクター製作		
15	【課題4】キャラクター制作(SUZURI雑貨)	キャラクター製作→SUZURIに当てはめる→4点提出		
16	【課題5】架空の街ポスター	自分が描いていきたい店を決める。方向性を決める。案を出す→サムネイル作成		
17	【課題5】架空の街ポスター	サムネイル作成 イラストラフ		
18	【課題5】架空の街ポスター	イラストラフ、着色		
19	【課題5】架空の街ポスター	着色		
20	【課題5】架空の街ポスター	着色		
21	【課題6】バースを使ったイラスト(街)	着色→発表		
22	【課題6】バースを使ったイラスト(街)	案を出す→ラフ作成		
23	【課題6】バースを使ったイラスト(街)	ラフ作成→着色		
24	【課題6】バースを使ったイラスト(街)	着色		
25	【課題6】バースを使ったイラスト(街)	着色→発表		
26	【課題7】専門学校パンフレット表紙作成	案を出す→ラフ作成		
27	【課題7】専門学校パンフレット表紙作成	ラフ作成		
28	【課題7】専門学校パンフレット表紙作成	ラフ作成→着色		
29	【課題7】専門学校パンフレット表紙作成	着色		
30	【課題7】専門学校パンフレット表紙作成	着色→発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題	【前期】課題1・2・3:30%、課題4:10% 【後期】課題5・6:30%、課題7:40%	



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webプランニング□		グラフィックデザイン/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	藤本 勝己
授業の概要				
①現場で求められるWebデザイナーに必要な不可欠な「レイアウト設計」と「ビジュアル設計」の両方がバランスよく理解でき、身に付けるように学ぶ。 ②流れが早いこの業界の最新情報や動向なども追いかけ、どの現場でも必要とされるような人材を目指す。				
授業終了時の到達目標				
1、Webサイトを企画や提案ができるようになる。 2、実提案レベルのウェブサイト/ビジネス戦略の提案書がまとめられるようになる。 3、世界に存在する課題を、Webやクリエイティブの力で解決できるようになる。 4、XDやIllustratorでのカンパ制作を身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アイエーアイ株式会社(Web制作事務所)でのWeb制作の経験を活かした技術を指導。		
時間外に必要な学修				
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておく。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション UX視点で考える情報設計	Web制作に必要なスキルやメンバーの知識 Web業界のキャリアについて 最近話題のWebサービス・Web技術 インタラクティブ広告、印象に残るバナー広告など UXデザイン手法について学ぶ		
2	Webサイト構造の情報設計2	ペルソナワークショップ&カスタマージャーニーマップ		
3	Webサイト構造の情報設計3	全体構成図、ワイヤーフレーム、コンテンツリストの実習。		
4	Webビジネスプランニング実習	最新のWebアプリやWebサイトを参考にし、自分でも提案形式で企画を考え、発表する。		
5	Web制作フロー・全体の流れを把握・Webディレクションの必要性	デザインやコーディングの部分だけではなく、全体の流れを把握する。ディレクターの目線で担当するポジションの重要性を考える。		
6	デザインWebアクセシビリティ	Webにおけるアクセシビリティの重要性を理解する。		
7	ウェブマーケティングとウェブ解析士	Webマーケティングとは何か、最新情報を総体的に学ぶ。		
8	CMS Wordpressの導入から実践活用まで1	CMSとは何かを学ぶ。その中でも特に人気のあるWordpressを実際に導入し実践的に活用してみる。		
9	CMS Wordpressの導入から実践活用まで2	"		
10	CMS Wordpressの実践活用から応用まで1	CMSとは何かを学ぶ。その中でも特に人気のあるWordpressを実際に導入し実践的に活用してみる。		
11	CMS Wordpressの実践活用から応用まで2	"		
12	グラフィックデザインとwebデザインの違い	平面のデザインとwebサイトのデザインの違いについて		
13	Sassの使い方・応用について学ぶ			
14	gitの使い方・応用について学ぶ			
15	サーバーの基礎知識・cgiフォームの設置について	サーバーとはなにか、基礎知識を学ぶ お問い合わせフォームに使われるcgiフォームの設定を実際に行ってみる		
16	ECサイトとは・EC担当者の仕事について	ECサイトとはなにか、基礎知識を学ぶ 普段購入する側になっているだけではわからない、販売側の仕組みや実務について学ぶ		
17	ECサイトとは・EC担当者の仕事について			
18	サイト制作演習5			
19	サイト制作演習6	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～デザインラフ制作～		
20	サイト制作演習6	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～コーディング作業～		
21	サイト制作演習7	"		
22	サイト制作演習8	"		
23	サイト制作演習9	"		
24	サイト制作演習10	"		
25	サイト制作演習11	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～javascript構築～		
26	サイト制作演習12	"		
27	サイト制作演習13	"		
28	サイト制作演習14	"		
29	サイト制作演習15	"		
30	Webクリエイター能力検定模擬試験	実際の試験を想定して実施、採点		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webインタラクティブ		グラフィックデザイン/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	120	選択	年盛 覚
授業の概要				
①現場で求められるWebデザイナーに必要な「レイアウト設計」と「ビジュアル設計」の両方がバランスよく理解でき、身に付けるように学ぶ。②流れが早いこの業界の最新情報や動向なども追いかけて、どの現場でも必要とされるような人材を目指す。				
授業終了時の到達目標				
<input type="checkbox"/> インタラクティブコンテンツとは何かを理解できるようになる。 <input checked="" type="checkbox"/> HTML+CSS+Javascriptを理解し、活用することができるようになる。 <input checked="" type="checkbox"/> インタラクティブなWebサイトを企画や提案ができるようになる。 <input checked="" type="checkbox"/> 画像の種類や特徴を理解して、目的に適した画像制作ができるようになる。□				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておく。				
回	テーマ	内容		
1	HTML+CSS 標準入門1	最新のコーディング技術、ブラウザ対応などを理解する。 HTMLの文法を理解し、直接入力できるようになる。 Webデザインの”いま”		
2	HTML+CSS 標準入門2	Webサイトを制作する準備		
3	HTML+CSS 標準入門3	HTMLとCSSの基礎		
4	HTML+CSS 標準入門4	HTMLとCSSの応用		
5	HTML+CSS 標準入門5	シンプルなWebページを作る		
6	HTML+CSS 標準入門6	シングルページのサイトを作る		
7	HTML+CSS 標準入門7	Flexboxを使ったサイトを作る		
8	HTML+CSS 標準入門8	CSS Gridを取り入れる		
9	HTML+CSS 標準入門9	レスポンス対応サイトを作る		
10	HTML+CSS 標準入門10	extra		
11	javascript、jQueryの基礎知識1	javascriptの基礎知識を学ぶ、jQueryの仕組みを理解する		
12	javascript、jQueryの基礎知識2	javascriptの基礎知識を学ぶ、jQueryの仕組みを理解する		
13	Illustrator・XD演習	XDやillustratorを使ってバナーを作成		
14	サイト制作演習1	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～要点定義・情報設計～		
15	サイト制作演習2	”		
16	サイト制作演習3	”		
17	サイト制作演習4	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～デザインラフ制作～		
18	サイト制作演習5	”		
19	サイト制作演習6	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～デザインラフ制作～		
20	サイト制作演習6	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～コーディング作業～		
21	サイト制作演習7	”		
22	サイト制作演習8	”		
23	サイト制作演習9	”		
24	サイト制作演習10	”		
25	サイト制作演習11	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～javascript構築～		
26	サイト制作演習12	”		
27	サイト制作演習13	”		
28	サイト制作演習14	”		
29	サイト制作演習15	”		
30	サイト制作演習16	最終日		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
HTML+CSS標準入門		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
エディトリアル		グラフィックデザイン学科/2年	2023/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
360分	30回	240時間	選択	寺本麻衣子
授業の概要				
雑誌・書籍・リーフレット・小冊子等の編集に必要な考え方、企画～文章・画像など素材用意などのコンテンツ制作、データ制作の方法を学ぶ。“考える”ことが多い時間です。いわゆる「ページもの」を制作するために必要な、知識や技術、感覚を養う。何より、「よいものを知っている、見極められる、知ろうとする。そしてそこから何かを生み出そうとする、そして編集する」心を育てる。				
授業終了時の到達目標				
[分析・調査・考察・発表] C 課題の目的を理解し、雑誌や書籍の分析を行うことができる B 雑誌や書籍の分析において、資料にあたり比較したり話し合うことで、自分なりの考えを深めることができる また、その考えを言語化して他者に伝えることができる さらに、他者の発表に関心を持って能動的に聞くことができる A 雑誌や書籍の分析において、資料にあたり比較したり話し合うことで、説得力のある考えを導きだせる また、その考えをレジュメなどを的確に制作して他者に伝えることができる さらに、他者の発表に関心を持って聞き、積極的に質問や感想を言うことができる				
[制作] C 制作例などを参照し、記事や冊子の制作を行うことができる B 記事や冊子の制作過程において、前期で得た知識や気づきを活かすことができる A 課題の制作過程において、自己検証を妥協せず行い、完成度の高い制作をすることができる 「手元に置いておきたくなる」「何度もみたくなる」「記憶に残る」ようなデザイン・レイアウトができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	印刷会社での広告等の制作に関する実務経験			
時間外に必要な学修				
各課題の内容に基づき、授業外・学校外でもアイデアを探しながら周囲を観たり、作業を進め試行錯誤したりすることを心がける。そうすることで、締切を厳守した上で、現状で可能な最良の制作を行う。				
回	テーマ	内 容		
1	序章 「編集よこんにちは 一本棚をつくらうー」	「編集ってなに？」		
2		本棚準備 → 発表		
3	第一章 「ぼくらは雑誌探偵団! 一誌面分析に挑戦ー」	誌面分析の方法 → 分析開始 ★書店・図書館を訪ねる		
4		分析 ○読む「デザインの専門誌」①		
5		分析 ○読む「デザインの専門誌」②		
6		分析 ○読む「デザインの専門誌」③		
7		分析 ○読む「デザインの専門誌」④		
8		発表		
9	第二章 「写真集の耐えられない重さ ー内容分析に挑戦ー」	★美術館で企画を考える①		
10		★美術館で企画を考える② 内容分析の方法 → 分析開始		
11		分析 ○読む「新聞」①		
12		分析 ○読む「新聞」②		
13		分析 ○読む「新聞」③		
14		分析 ○読む「新聞」④		
15	発表 提出 + 課題予告			
16	第三章 「インタビューを待ちながら ー取材&記事制作ー」	課題説明 → 準備		
17		取材準備 レイアウトなどアイデア出し 取材		
18		取材 文字起こし ○読む①		
19		文字起こし ○読む②		
20		テキスト制作 ○読む③		
21		テキスト制作 誌面制作 ○読む④		
22		誌面制作 ○読む⑤		
23	発表 提出 + 課題予告 ○読む⑥			
24	第四章 「たったひとつの冴えたやりかた 最終まとめ課題」	課題説明 → 準備 ○読む⑦		
25		制作 ○読む⑧		
26		制作 ○読む⑨		
27		制作 ○読む⑩		
28		制作 ○読む⑪		
29		制作 ○読む⑫		
30		制作 ○読む⑬		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じて、紹介します。		到達目標を鑑み、各課題の完成度合に応じて評価します。	100%	課題のチェックや質問・相談大歓迎です。あらかじめメールなどで日時の約束をしてもらえると、しっかり時間が取れるので助かります。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		グラフィックデザイン/2年	2023/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	65回	130時間	必須	年盛寛 寺本麻衣子 下茂都可作 田中直美
授業の概要				
2年間で学んだ技術や知識の総決算として、デザイン作品を制作する。				
授業終了時の到達目標				
<p>テーマの課題を考察し、解決手段を導き出せる。  設定コンセプトに基いたデザインができる。  また作品のポイントをわかりやすくプレゼンテーションできる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
しっかりと進捗を把握して、授業外に行うことを実行していくこと。				
回	テーマ	内容		
1~20	制作テーマに対してコンセプトを決定	制作における課題の考察 コンセプトの確立。		
21~62	制作作業	ラフデザイン 制作作業 プレゼンテーション準備		
63~65	プレゼンテーション	PRポイントの整理。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
とくになし		達成度	100%	