

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	2024/通年	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	種田 真幸
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 ・その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する(HR的内容) 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 ・物事の見方と考え方や話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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		建築資材メーカーにて技術指導・人材育成支援に従事		
時間外に必要な学修				
・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)				
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(社会人基礎で学ぶ内容について)		
2		話の聴き方		
3		偶然がつくる人生		
4		モノの見方①		
5		モノの見方②		
6	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①		
7		就職活動の世界を知る②		
8	文章による表現の仕方を学ぶ	履歴書の書き方と伝え方+履歴書を作成する(左半分)		
9		自分を知る工夫①(自己分析)		
10		自分を知る工夫②(他己分析)		
11		文章の書き方と構成の仕方		
12		文章の書き方と構成の仕方(自己紹介文作成)		
13		文章の書き方と構成の仕方(自己紹介文+記入)		
14		文章の書き方と構成の仕方(趣味特技・特記事項作成)		
15		文章の書き方と構成の仕方(趣味特技・特記事項+記入)		
16		資格・検定の書き方		
17	情報の集め方を学ぶ	情報収集編(学校メールの活用方法)		
18		興味のある仕事について調べる		
19		興味のある仕事について調べる(志望動機を考える)		
20		興味のある仕事について調べる(志望動機を考える+記入)		
21	言葉での表現の仕方を学ぶ	考え方(その1)①		
22		考え方(その1)②		
23		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	進路について考える	進路面談(進路調査票記入+履歴書)記入		
28		進路面談(進路調査票記入+履歴書)記入		
29		進路面談(進路調査票記入+履歴書)記入		
30		進路面談(進路調査票記入+履歴書)記入		
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		出席・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
手書きPOP演習		グラフィックデザイン学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当者
90分	15回	30時間	必須	鈴木成実
授業の概要				
◆POP文字の書き方を覚え、実際に使って作品を作り上げる。				
授業終了時の到達目標				
◆目的に応じたPOPを、手書きで見やすく分かりやすいデザインで1枚作成することができるようになる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	穴吹卒業後、デザイン事務所6年勤務。後、POPライターとしての実務経験有り。			
時間外に必要な学修				
日頃からPOPを見つけたら、サイズや配色、レイアウトの違いを意識して見るようにしてみてください。その現場に合わせたPOPが作成されているはずですよ。				
回	テーマ	内容		
1	●手書きPOPの魅力と必要性について考える。	手書きPOPの役割や効果、種類について実例を見ながら必要性を確認する。		
2	●手書きPOPの練習_1	お手本を見ながら手書き文字の練習をする(ひらがな、カタカナ、画数の少ない漢字)		
3	●手書きPOPを作成する際に注意すること、意識することを確認する。 ●手書きPOPの練習_2	●文字にメリハリをつけるために太さを変える練習をする ●見やすいレイアウトとは(改行、余白、パーツのすき間)		
4	●手書きPOPの練習_3	お題に合わせた手書きPOPを書いて練習をする		
5	●手書きPOP_課題①	お題に合わせた手書きPOPを1枚完成させて提出をする		
6	●装飾をつけた手書きPOPの練習_1	●様々な装飾文字について(授業では袋文字に挑戦！) ●背景、枠に装飾を入れて一気に目を惹く仕上がりにする		
7	●装飾をつけた手書きPOPの練習_2			
8	●装飾をつけた手書きPOP_課題②	お題に合わせた手書きPOPを1枚完成させて提出をする(※装飾付が条件)		
9	●イラストのついた手書きPOPを書けるようになるろう！_1	手書きPOPに添えるイラストを描く練習をする。		
10	●イラストのついた手書きPOPを書けるようになるろう！_2	イラストの添えられた手書きPOPを書く練習をする。		
11	●イラストのついた手書きPOPを書けるようになるろう！_課題③	お題に合わせた手書きPOPを1枚完成させて提出をする(※イラスト付が条件)		
12	●お題に合わせた手書きPOPを書く_1	レイアウトやデザインを自分で決めて手書きPOPを完成させる。		
13	●お題に合わせた手書きPOPを書く_2	レイアウトやデザインを自分で決めて手書きPOPを完成させる。		
14	●お題に合わせた手書きPOPを書く_課題④ ●作品をギャラリーに展示する_1	●レイアウトやデザインを自分で決めて、1枚完成させる。 ●完成した作品をギャラリーに展示する。		
15	●作品をギャラリーに展示する_2 ●講評会	●ギャラリーの撤収 ●全15回を通して講評会、今後に活かす手書きPOPとは		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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
広告論		グラフィックデザイン学科1年	2024/通年	講義
授業時間	回数	単位時間数	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)</p> <p>●3つのテーマを基本に授業を構成。</p> <p>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</p> <p>②クリエイティブ概論(自分のクリエイティブの育て方)＝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</p> <p>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。・「勇氣」＝失敗を恐れず自ら表現し人に伝えていく勇氣を持つこと。</p> <p>(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。・「勇氣」＝提示課題について自分の言葉で提案することができる。</p> <p>(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。・「勇氣」＝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。</p> <p>(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て、提示課題に対し独自のアイデア創出に調整しすることができる。・「勇氣」＝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>				
実務経験の有無		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		
25	広告制作入門＝コピーとデザイン③	実践課題(課題⑦)の取り組み＋発表、講評		
26	広告制作入門＝コピーについて	言葉で伝えること。コピーのポイント＋実践演習(課題⑧)		
27	広告制作入門＝TVCM①	TVCMの概要＋企画～制作事例＋コンテ作成		
28	広告制作入門＝TVCM②	CM事例紹介＋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		
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	

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	2024年度前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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"> Illustratorを使用して、さまざまなデザインを制作できる。 目的に応じてIllustratorの機能を使用できる。 				
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に触るかが大切。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・イラストレーターの説明	教員自己紹介、デザイナーのお仕事について、教科書P2～P15 Illustratorの基本操作		
2	Illustratorのインターフェースと基本操作・各種ツールの操作確認1	教科書P16～P43 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		
3	各種ツールの操作確認2	教科書P44～65 カラー設定、レイヤー、クリッピングマスク		
4	各種ツールの操作確認3	教科書P66～P75 文字編集の基本操作		
5	ペンツールの使い方	教科書P76～86 ペンツールを用いたベジェ曲線の作成		
6	オブジェクトの応用操作	教科書P88～P111 多角形ツール、線、オブジェクトのガイド化		
7	カラー設定の応用、グラデーションほか	教科書P112～P127 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		
8	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P128～P147 文字入力と各種設定について		
9	パスの応用操作ほか	教科書P148～P164 ブレンドツールほか		
10	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		
11	検定模擬問題1	試験問題集 模擬問題①・解説		
12	検定模擬問題2	試験問題集 模擬問題②・解説		
13	検定模擬問題3	試験問題集 模擬問題③・解説		
14	検定模擬問題4	試験問題集 模擬問題④・解説		
15	検定模擬問題5・最後の挨拶	試験問題集 模擬問題(各自自信のない問題をする)・テストの心構え・最後の挨拶		
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。(担当の先生と協議)

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
Adobe Photoshop CC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)を学び、目的に応じた加工ができるようになる。 必要に応じて、他ソフトとの使い分けができるようになる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	穴吹卒業後、デザイン事務所にてイラストレーション、グラフィックデザインを担当。			
時間外に必要な学修				
日常の中で撮影された画像を、自分なりにPhotoshopで加工して実践する。				
回	テーマ	内容		
1	Photoshopの基本操作_1	●Photoshopの特徴、基本操作		
2	Photoshop基本操作_2 選択範囲の作成_1	●Photoshopの基本操作_続き ●選択範囲の作成		
3	選択範囲の作成_2 画像解像度を学ぶ	●選択範囲の作成_続き ●画像の移動と変形 ●画像の再サンプルの仕組みを学ぶ		
4	画像の移動と変形 画像のコピー&ペースト 画像の変形	●画像の移動と変形_続き ●画像のコピーやペーストの方法を学ぶ		
5	画像の移動と変形 カラーモードと色調補正	●画像の移動と変形_続き ●カラーモードと色調補正		
6	基本的なブラシツールの使い方を学ぶ	●画像に線を描画したり、塗りつぶすためのペイントツールについて学ぶ		
7	基本的なブラシツールの使い方を学ぶ_続き レタッチ系のツールを使って画像の修整方法を学ぶ	●画像にさまざまな特殊効果を適用するレタッチツールを使用して、画像の修整方法を学習する		
8	レタッチ系のツールを使って画像の修整方法を学ぶ_続き ツールに続いて、ペイント系のコマンドについて学ぶ レイヤーの操作を知ろう	●ペイント系のコマンド ●レイヤー操作、その他のレイヤー機能		
9	レイヤーの操作を知ろう_続き パスとシェイプについて理解する	●その他のレイヤー機能_2 ●パスとシェイプ		
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	小テストで自分の実力を測ろう シェイプを理解して扱えるようになる	○photoshop検定試験の問題を解いてみる ●パスとシェイプ_2		
12	photoshopのテキストツールを理解しよう フィルターを使って様々な特殊効果を試してみる	●テキスト ●フィルター		
13	画像の入出力 複数の色調補正ツールを使って写真の加工を完成させる	●画像の入出力 ●第2部コンテンツ制作(フォトレタッチ)		
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_続き	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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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い」「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、ぬりたしの必要性について学ぶ。コーナードット・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	「トンボ」 一緒につくろう、ダイレクトメール④	基礎的なデザインデータの制作		
7	「トンボ」 一緒につくろう、ダイレクトメール⑤	基礎的なデザインデータの制作		
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ぶ		
9	「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>		
10	「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>		
11	「文字のアウトライン化」つくってみよう、募集フライヤー④	<データ制作><プリントアウト><仕上げ>		
12	「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>		
13	「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>		
14	「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>		
15	「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>		
16	「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		
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②	<打ち合わせ②><データ制作>		
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③	<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④	<打ち合わせ③><仕上げ、納品>		
20	「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		
21	「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>		
22	「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		
23	「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		
24	「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。		
25	「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>		
26	「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		
27	「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		
28	「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。		
29	「理解度確認」1年のまとめ②			
30	「理解度確認」1年のまとめ③			
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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60 時間	必須	向井陽子
授業の概要				
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。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) 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ることが出来るようになる。 コントラスト差や余白バランスを意識できる。				
(標準目標:B評価以上) 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。				
(発展的目標:A評価) 正しい姿勢、イーゼルの位置で描いており、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。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
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」	・デッサン力とはどういった能力なのか？ ・鉛筆の削り方 ・イーゼルの立て方、描く時の姿勢 ・鉛筆の持ち方		
2	課題①石膏立方体	・パースの基本 ・長さの計り方 ・影の意識		
3	課題②石膏円柱	・パースの基本 ・遠近表現 ・同心円のパース ・曲面の表現		
4	課題③黒白の物	・パースの基本 ・各鉛筆の使い方・用途		
5	課題④立方体と円柱と黒い物	・パースの基本 ・コントラスト□		
6	課題④立方体と円柱と黒い物	・パースの基本 ・コントラスト□		
7	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布	・質感の描き分け ・空間の表現 ・柄やしわの描写		
8	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布	・質感の描き分け ・空間の表現 ・柄やしわの描写		
9	課題⑤コンクリートブロック、ボーダーの布(続き)	・質感の描き分け ・空間の表現 ・柄やしわの描写		
10	課題⑥ワインボトル	・円柱と円錐の組み合わせ ・透過表現		
11	課題⑥ワインボトル	・円柱と円錐の組み合わせ ・透過表現		
12	課題⑥ワインボトル	・円柱と円錐の組み合わせ ・透過表現		
13	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	・モチーフ間の空間とパースの捉え方 ・今までの授業内容の際確認		
14	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	・モチーフ間の空間とパースの捉え方 ・今までの授業内容の際確認		
15	課題⑦各々の課題に合わせたモチーフ選択	・課題⑦講評 全体講評、成果の確認 作品返却(保管方法の確認)		
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、カッターナイフ		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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	年盛覚
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> Webコーディングの基礎を学ぶ。 Webデザインの基礎を学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 				
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よう。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	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		
5				
6				
7	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適切なコーディングができるようになる		
8				
9				
10	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		
11				
12				
13	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		
14				
15				
16	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		
17		見つけた良いUX、良くないUXを発表		
18		モノのUXを深く観察する		
19		一つのモノから複数のUXを見つけよう		
20	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		
21				
22				
23	Webサイト制作概要	Webサイト制作の概要を説明します。		
24	商品選択・企画立案	テーマにする商品の選択		
25		商品の特性や長所をアピールする企画の立案		
26	ワイヤーフレーム制作	情報設計		
27	前期振り返りテスト	前期範囲を振り返るためのテスト		
28	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しょう		
29	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		
30	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		
31	コーディング	HTMLコーディングを組む		
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39	プレゼンテーション	制作したサイトの発表を行う		
40	まとめ	後期のまとめ		
41	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		
42	Webサイト立案	サイトの企画を立案する		
43	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		
44	デザインカンパの作成	デザインを完成させる		
45	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。		
46		各要素のスタイルに必要な情報を把握する		
47	コーディング	こちらでもコーディングを進めます		
48	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。		
49	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	2024年度/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	田中直美
授業の概要				
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。				
授業の目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・映像での表現について理解する。 ・編集ソフトが使えるようになる。 				
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。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&撮影基礎	自己紹介。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		
宿題:GWに20本以上動画を撮影すること。あなたが心惹かれた瞬間を動画に納めてください。また、一つの風景や、情景を、必ず「引き絵」と「より絵」の2種類以上撮影してください。いくつの風景・情景でもいいので20カット以上撮影してください。1分以上、2分未満の動画にまとめたいと思います。				
2	AdobePremierProの使い方 1	設定、カット編集、見本の動画を触ってみる		
3	AdobePremierProの使い方 2	ワークスペースの登録、リンク切の治し方		
4	AdobePremierProの使い方 3	書き出し		
5	課題1GW動画編集1	PremierProでプロジェクトを作ってみる。編集方法		
6	課題1GW動画編集2	編集作業		
7	課題1GW動画編集3	編集作業、書き出し、GW動画提出締め切り		
8	課題1GW動画編集4	GW動画講習会、研修旅行動画課題発表、マッチカット		
課題2:6月末に訪問する直島研修旅行のVlogを作成します。どこかテーマを決めた場所だけでもいいし、3日間の全ての様子でも結構です。旅の雰囲気が伝わるムービーを作ってみましょう。2-3分の動画にまとめてください。				
9	課題2直島ムービー1	プロジェクトの作成、修正が来ても大丈夫な編集方法について		
10	課題2直島ムービー2	編集作業		
11	課題2直島ムービー3	テロップ、タイトルデザイン		
12	課題2直島ムービー4	カラーコレクション&グレーディング		
13	課題2直島ムービー5	編集作業		
14	課題2直島ムービー6	完成、提出		
15	課題2直島ムービー7	講習会		
16	課題3:インタビュー動画1	推しバナ!あなたの推しのお話聞かせてください!取材相手を決め		
17	課題3:インタビュー動画2	取材して内容の打ち合わせ		
18	課題3:インタビュー動画3	OBSの使い方説明		
19	課題3:インタビュー動画4	インタビュー収録A日程		
20	課題3:インタビュー動画5	インタビュー収録B日程		
21	課題3:インタビュー動画6	インタビューのリライト作業(必要などころだけつなぐ)		
22	AfterEffects1	LetsStudyAEを動かしてみる		
23	AfterEffects2			
24	AfterEffects3			
25	AfterEffects4	課題4:指定のタイトルデザインアニメーションを作って提出		
26	課題3:インタビュー動画7	番組タイトルアニメーション		
27	課題3:インタビュー動画8			
28	課題3:インタビュー動画9	文字テロップなど		
29	課題3:インタビュー動画10	完成、提出		
30	課題3:インタビュー動画11	講習会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題1GW動画	20%	
		課題2直島ムービー	30%	
		課題3インタビュー	40%	
		課題4AEアニメーション	10%	

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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120	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追いかけてみる				
回	テーマ	内容		
1	授業の進行・<講義>写真史・カメラについて 「証明写真1」 課題「窓辺」	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」 「証明写真1」 *課題「窓辺」		
2	証明写真 2 データ移行 ドライブ提出 「窓辺」提出 タイトル データ書き込み 講評会	ドライブ提出の方法 セレクト Brを使う		
3	露出について 構図について 段階撮影13段 キヤノン見本 アンテナを待とう	<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	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 プリントアウト	<講義><撮影実習> <キヤノン講座>グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。		
5	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 プリントアウト	<講義><撮影実習> <キヤノン講座>グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。		
6	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 講評会	ドライブ提出と講評会 <キヤノン講座>グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。		
7	写真表現の基礎 1 座学 絞りを操る 段階撮影 ズーム ボケ味 シャッター速度を操る 動物表現 三脚	<講義>段階撮影 被写界深度 動物撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動物撮影 ☆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 ☆動物撮影 プレと一瞬 視覚の外側 *三脚 *RAWデータで撮る		
8	写真表現の基礎 2 実習 絞りを操る 段階撮影 ズーム ボケ味 シャッター速度を操る 動物表現 三脚	<講義>段階撮影 被写界深度 動物撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動物撮影 ☆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 ☆動物撮影 プレと一瞬 視覚の外側 *三脚 *RAWデータで撮る		
9	写真表現の基礎 3 実習 絞りを操る 段階撮影 ズーム ボケ味 シャッター速度を操る 動物表現 三脚	<講義>段階撮影 被写界深度 動物撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動物撮影 ☆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 ☆動物撮影 プレと一瞬 視覚の外側 *三脚 *RAWデータで撮る		
10	スタジオの使い方・1 ライティング ・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真 絵コンテ	平面(新聞紙)と立体(野球ボール) 花のキモチ 昨年の見本 絵コンテ		
11	・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真	*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	・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真	*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	・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真	*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!!!		
14	・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真	*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!!!		
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%	editionphoto@gmail.com

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	65回	130時間	必須	鈴木成実 寺本麻衣子 下茂都可作 瀬古満
授業の概要				
1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				
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。				
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
DTP2		グラフィックデザイン学科2年	2024年/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
[+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				
[+2評価以上]				
■データ管理ができていいる ■スケジュール管理(提出納期)ができていいる ■第三者に伝わるレイアウトができていいる ■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いる ■積極的に独自の提案ができていいる(疑問質問) ■資料収集(知識のインプット)ができていいる				
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。アートデレクション・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	■DTPについて ■基本/画像合成(初級) ■基本レイアウト練習		
2	Photoshop 合成②	■演習/画像合成(中級) ■基本レイアウト練習		
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	■印刷用の解像度設定 ■他のアプリケーションへ合わせた形式		
7	課題 チャレンジデザイン① ◎組版とフォントについて ◎企画構成について	■課題説明 ■デザインの取り組み方 ■ラフの考え方 ■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 ■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		
8	課題 チャレンジデザイン② ◎ラフデザインについて	■ビジュアルイメージをラフデザインに反映させる ■サムネ・ラフ作成→提出/チェック ■カンパ/データ作成作業		
9	課題 チャレンジデザイン③ ◎カンパについて ◎データ入稿について 修正作業	■仕上がりのイメージを実際に出力 ■デザインバランスの重要性を理解する ■様々な状況にあわせたデータ入稿を学び理解する ■修正指示の理解と作業効率		
10	課題 チャレンジデザイン④ ◎校正と修正について	■デザイン構成について ■サムネ・ラフ作成 ■時間的にロスのない修正作業を理解する□		
11	課題 チャレンジデザイン⑤	■再提出→及第点未到達の場合さらに再提出		
12	配色パターン①	■配色について		
13	配色パターン②	■配色の課題		
14	2色・特色データ作成①	■2色分解データ		
15	2色・特色データ作成②	■特色イメージ		
16	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	■特殊インキ印刷データ ■入稿データ作成のポイント ■特殊加工等を活用した課題制作		
17	特殊インキ印刷②	■データ作成		
18	特殊インキ印刷③	■データ作成 ■データチェック～入稿		
19	特殊インキ印刷④	■印刷物確認		
20	課題 B4チャレンジデザイン①	■ラフ制作 ■要素を全て入れて大まかなデザイン/レイアウトを完成		
21	課題 B4チャレンジデザイン②	■原稿整理 ■ラフ		
22	課題 B4チャレンジデザイン③	■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 ■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 ■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		
23	課題 B4チャレンジデザイン④	■原稿整理したものをラフに反映しレイアウトを確認		
24	課題 B4チャレンジデザイン⑤	■効率の良い作業方法を考える		
25	課題 B4チャレンジデザイン⑥	■データ作成		
26	課題 B4チャレンジデザイン⑦	■課題制作 ■初校完成 ■チェックバック		
27	課題 B4チャレンジデザイン⑧	■データ作成 チェックバック 修正作業 再提出		
28	課題 B4チャレンジデザイン⑨	■再提出		
29	おさらい①			
30	おさらい②			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具、Illustrator・Photoshopクイックマスター		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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30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>[ページものの特性を理解し、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>[ページものの特性を考慮して、題材を的確に伝える構成やデザインができる]</p> <p>C ページものの特性を知り、構成やデザインを考えることができる。</p> <p>B ページものの特性に配慮し、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	「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		
2	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 ●InDesignの概略 ●誌面の構造を読み取ってみる		
3	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		
4	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		
5	InDesignで縦組みデータをつくってみる その1	●誌面を再現する ☆提出 ●誌面フォーマットを読み取る ●フォーマットを再現する		
6	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		
7	InDesignで縦組みデータをつくってみる その3	●誌面を再現する		
8	InDesignで縦組みデータをつくってみる その4	●誌面を再現する ☆提出		
9	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		
10	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		
11	冊子or特集をつくってみる その3	●制作		
12	冊子or特集をつくってみる その4	●制作		
13	冊子or特集をつくってみる その5	●制作		
14	冊子or特集をつくってみる その6	●制作		
15	冊子or特集をつくってみる その7	☆提出		
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		グラフィックデザイン/2年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須/選択	担当教員
180分	30回	120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、ポートフォリオに掲載できるウェブサイトをつくる。				
授業終了時の到達目標				
C評価:期限内に、授業内で習ったことが反映された作品を完成させることができる B評価:期限内に、一定のクオリティに達した作品を完成させることができる A評価:期限内に、プロの仕事として通じるレベルの作品を完成させることができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ウェブ制作会社勤務のあと、独立、現在はフリーランスのウェブデザイナーとして活動中。歴17年。 トレーナー業・講師業経験多数。			
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成	<ul style="list-style-type: none"> 授業全体のオリエン UIデザインツール「Figma」の使い方をレクチャー 「Figma」を使って自己紹介シート作成 		
2	ウェブデザイン基礎	<ul style="list-style-type: none"> サイトレビュー グラフィックデザインとウェブデザインの違い ウェブデザインキャンプの基礎 		
3	サイト模写	<ul style="list-style-type: none"> Figmaレクチャー サイト模写の有用性 サイト模写(ヘッダー) 		
4		<ul style="list-style-type: none"> サイト模写(ファーストビュー) 		
5		<ul style="list-style-type: none"> サイト模写(セクション前半) 		
6		<ul style="list-style-type: none"> サイト模写(セクション後半・フッター) 		
7	模写コーディング	<ul style="list-style-type: none"> VSCodeレクチャー 模写コーディングの有用性 模写コーディング【HTML】(ヘッダー) 		
8		<ul style="list-style-type: none"> 模写コーディング【HTML】(ファーストビュー・セクション) 		
9		<ul style="list-style-type: none"> 模写コーディング【HTML】(セクション・フッター) 		
10		<ul style="list-style-type: none"> 模写コーディング【CSS】(ヘッダー・ファーストビュー) 		
11		<ul style="list-style-type: none"> 模写コーディング【CSS】(セクション) 		
12		<ul style="list-style-type: none"> 模写コーディング【CSS】(セクション・フッター) 		
13	企画書制作	<ul style="list-style-type: none"> サイト企画とは(目的、ターゲット、ストーリー設計) リファレンスサイトを探す 		
14		<ul style="list-style-type: none"> Figmaで企画書制作 		
15		<ul style="list-style-type: none"> グループ内で企画発表 		
16		<ul style="list-style-type: none"> 企画内容のブラッシュアップ 		
17	デザインキャンプ制作	<ul style="list-style-type: none"> デザインの4原則 ウェブデザインの原則 		
18		<ul style="list-style-type: none"> Figmaでデザインキャンプ制作 		
19		<ul style="list-style-type: none"> Figmaでデザインキャンプ制作 		
20		<ul style="list-style-type: none"> Figmaでデザインキャンプ制作 ここまで一度提出、フィードバック 		
21		<ul style="list-style-type: none"> グループ内でデザイン発表 ブラッシュアップポイントをお互いにアドバイス ブラッシュアップ 		
22	コーディング	<ul style="list-style-type: none"> コーディングの下書き VS Codeでコーディング(HTML) 		
23		<ul style="list-style-type: none"> VS Codeでコーディング(HTML) 		
24		<ul style="list-style-type: none"> VS Codeでコーディング(CSS) 		
25		<ul style="list-style-type: none"> VS Codeでコーディング(CSS) 		
26		<ul style="list-style-type: none"> VS Codeでコーディング(CSS) 		
27		<ul style="list-style-type: none"> グループ内でコーディング発表 ブラッシュアップポイントをお互いにアドバイス 		
28		<ul style="list-style-type: none"> ブラッシュアップ 		
29		<ul style="list-style-type: none"> ブラッシュアップ プレゼン準備 		
30	プレゼンテーション まとめ	<ul style="list-style-type: none"> 制作したサイトのプレゼンテーション 講評 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
パソコン、筆記用具		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%	

作成者:鈴木成実

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	2024年度/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	鈴木成実
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				
<ul style="list-style-type: none"> •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		
無				
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	動画用イラストレーターの基礎知識	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
イラストレーターのためのAfterEffects入門		Chapter8 Chapter9 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
販売促進企画		グラフィックデザイン学科/2年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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>				
授業終了時の到達目標				
<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>				
実務経験有無		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 てみてください。 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	一年間の授業の流れ	はじめまして 販売促進企画とは？		
2		パッケージデザインとは？		
3		パッケージデザイン 初級		
4		パッケージデザイン 初級		
5	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	デザイン画	アイデア出し		
7		デザイン画 制作		
8	一次提出期限	デザイン画 完成 プレゼン		
9		デザイン画 ブラッシュアップ		
10	モックアップ	モックアップ製作のために 準備		
11		モックアップ製作のために 準備		
12		モクアップ 制作		
13		モクアップ 制作 自習		
14		モクアップ 制作		
15		モクアップ 夏休みの宿題		
16		モクアップ 進捗確認		
17		モックアップ 完成 プレゼン		
18	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	課題:2 紙雑貨の商品	企画概要 テーマ発表		
20		アイデア出し		
21		デザイン画 制作		
22		デザイン画 完成 プレゼン		
23		モックアップ製作のために 準備		
24		モクアップ 制作		
25		モクアップ 制作		
26		モックアップ 完成 プレゼン		
27	課題3:市場にあるパッケージ	オリエンテーション		
28		デザイン		
29		デザイン		
30	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/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
アイデアの発想方法から、機能や美観、デザインの整合性などデザイン制作を学び、コンペティションに応募し賞獲得を目指す。また、それに沿った制作管理とスケジュール組立を行う。				
授業終了時の到達目標				
到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 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付ける。 制作工程を自己管理する。 課題や疑問点など自主的に行動に移し解決する。 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。 デザイン意図と制作物の整合性がとれているか検証し、講師へ伝達する。 コンペティションにおいて他者との競合に勝つ。 				
基本目標:C評価以上				
・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。				
基本目標:B評価以上				
・デザインとしての機能性、美的観点を持ち、意図と表現の整合性がとれているもの。				
基本目標:A評価以上				
・独自性、新規性があり、社会への提案力があるもの。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	デザイン事務所勤務8年、フリーランスでのデザイン制作9年			
時間外に必要な学修				
JAGDA国際学生ポスターアワード、広島平和ポスター学生コンペティションの過去受賞作の分析				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	講師の紹介、制作物概要説明、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	アイデア出し	アイデアの発想方法を学び、実践。アイデアを講師へ伝え、具体的な表現に落とし込む。		
4	制作1	制作開始(レイアウトや素材作り)		
5	制作1	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
6	制作1	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
7	制作1	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
8	制作1	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
9	制作1	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
10	制作1	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
11	制作1	制作作業(制作状況と修正点などの確認)		
12	制作1、最終調整	制作作業(制作状況確認、最終ブラッシュアップ)		
13	制作1、印刷紙選定	制作作業(制作状況確認、印刷紙選定)		
14	完成	制作作業(制作最終日、完成)		
15				
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	80.0%	
		賞受賞	20.0%	

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	2024年度 後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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、事業の課題を見い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究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	完成/プレゼンテーション	完成したブランディングデザインプレゼンテーション		
15	まとめと振り返り/映画鑑賞	実習の総評とデザインに関わる映画の鑑賞		
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1		グラフィックデザイン学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60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	伝えたいことをカタチにする① アートディレクションの役割 「簡単な言葉を図		
2		伝えたいことをカタチにする② 情報を図式化・デザインする 自己紹介をデザ		
3		伝えたいことをカタチにする③ 文章・説明文を図で表現		
4		伝えたいことをカタチにする④ 情報のデザイン化 イベント告知ポスター		
5		伝えたいことをカタチにする⑤ 情報を理解してもらう		
6		伝えたいことをカタチにする⑥ 目を引く見せ方		
7		伝えたいことをカタチにする⑦ デザイン完成		
8	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		
9		アイデアの出し方～イメージボード作成		
10		デザインの進め方 ロゴデザイン・名刺・WEBサイト・その他ツール		
11		デザイン作成		
12		コンセプトブック(デザインマニュアル)作成開始		
13		データ作成 修正		
14		完成 発表		
15		まとめ		
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
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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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、さらに一歩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。 【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</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。 【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</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				
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				
回	テ ー マ	内 容		
1	一年間の予定 ・銀塩写真・ネガのスキャニング	「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。 フィルムの練習 デジカメでISO100 露出計 モノクロ		
2	・銀塩写真・ネガのスキャニング	撮影:		
3	・銀塩写真・ネガのスキャニング	暗室 エディション		
4	・銀塩写真・ネガのスキャニング	デジタル化 プリント 講習会		
5	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	海外からの訪問者に 泉美術館 ギャラリートーク 絵コンテ		
6	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	撮影会		
7	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 A2にプリント仕上げ		
8	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		
9	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 講習会		
10	写真館の見学	外出 講義レポートと感想		
11	写真館の見学	修正とプリントアウト 額装		
12	LOTO くじ引きによる 商品撮影	絵コンテ 試し撮り		
13	LOTO くじ引きによる 商品撮影	本番撮影 修正		
14	LOTO くじ引きによる 商品撮影	本番撮影 修正 プリントアウトA3		
15	LOTO くじ引きによる 商品撮影	プリントアウト 講習会		
16	・「現代(いま)/パーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集	「現代(いま)/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 撮影とスキャニング		
17	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)/パーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集	「現代(いま)/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 写真集:販促ポスター:オリジナルプリント		
18	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)/パーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集	「現代(いま)/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 写真集:販促ポスター:オリジナルプリント		
19	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)/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!!! 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		
20	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)/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		
21	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)/パーソナル&パブリック...未来に伝えたい、残したい」写真集	講習会・搬出		
22	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		
23	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		
24	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		
25	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		
26	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		
27	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		
28	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		
29	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	講習会・コンペ音楽のイメージ		
30	1年間のまとめ	講習会 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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	田中直美
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・前期は、1年生の時に培ったAfterEffectsをつかって、目的を持った動画制作に挑戦します。 ・前期の後半は、ジンバルを使った撮影にチャレンジします。 ・後期は、新しいソフトDaVinciResolveを履修します。 				
授業終了時の到達目標				
(基本目標=C評価以上) ・教員の解説に従って、作業を完成させることができる。 (標準目標=B評価以上) ・アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。 ・課題提出の締め切りを守ることができる。 (発展的目標=A評価) ・課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティある作品制作ができている。				
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。				
回	テーマ	内容		
1		調査研究&企画		
2	課題1:テーマをもった動画の制作 「赤ちゃん向けの動画の作成」 ～すこやか2024で上映する動画の作成～ 5月25(土), 26(日)がイベントになります。	動画の制作		
3		動画の制作		
4		動画の制作		
5		完成、提出、講評会?		
6		完成、提出、講評会?		
7		デジタルカメラ撮影練習-1	シャッタースピード、絞りなど	
8	デジタルカメラ撮影練習-2	レンズの違いによるボケ味の違いなど		
9	デジタルカメラ撮影練習-3			
10	デジタルカメラ撮影練習-4			
11	課題2:KIROHiroshimaのPV風動画の作成	織田先生1回目:ジンバルの使い方		
12		織田先生2回目:KIROでの撮影		
13		織田先生3回目:カラーグレーディング		
14		編集作業		
15		完成・提出・講評会		
16	DaVinchResolveの使い方1			
17	DaVinchResolveの使い方2			
18	DaVinchResolveの使い方3			
19	DaVinchResolveの使い方4	課題4:ダヴィンチを使っての編集課題作品の提出		
20	DaVinchResolveの使い方5			
21	DaVinchResolveの使い方6			
22	DaVinchResolveの使い方7			
23	課題3:野外撮影、秋の景色をバックに、 野外でインタビュー撮影			
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題1	25%	質問、チェック 依頼はEメール で受け付けま す。
		課題2	25%	
		課題3	40%	
		課題4	10%	

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年	2024年/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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みます。「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"> •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 •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 (標準目標:B評価以上) <ul style="list-style-type: none"> •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 •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 (発展的目標:A評価) <ul style="list-style-type: none"> •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 •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 				
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:キャラクターグッズ制作(ステッ	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日本の季節のイラスト(二十四節気)作成 着色~まとめ		
21		⑥着色~まとめ(印刷)講評		
22	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、下書き、着色		
23		②年賀状もしくはクリスマスカード作成、着色、印刷		
24		③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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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】 ・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) ・イラストの技術の向上</p> <p>【標準目標:B以上】 ・イラストのアイデアを出せる ・イラストそのものに魅力がある</p> <p>【発展的目標:A】 ・仕事の即戦力となる</p>				
実務経験有無		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) 【課題1】マイオモイ帖(コンペ)	ゆうちょ銀行「マチオモイカレンダー2024」の公募参加説明どの町を題材にするかを決める→ラフ		
2	【課題1】マイオモイ帖(コンペ)	ラフ→着色		
3	【課題1】マイオモイ帖(コンペ)	着色		
4	【課題1】マイオモイ帖(コンペ)	着色→応募		
5	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(案出し、ラフ)		
6	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(ラフ、着色)		
7	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(着色)		
8	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(着色、配置)		
9	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(着色、配置)		
10	【課題2】キャラクター作成【課題3】公募作品	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURI →発表		
11	【課題3】公募作品(ポスター?)	案出し→ラフ		
12	【課題3】公募作品	ラフ→着色		
13	【課題3】公募作品	着色		
14	【課題3】公募作品	着色		
15	【課題3】公募作品	着色→応募→発表		
16	【課題4】レトロ印刷	案出し→ラフ		
17	【課題4】レトロ印刷	ラフ→着色		
18	【課題4】レトロ印刷	着色		
19	【課題4】レトロ印刷	着色→入稿→発表		
20	【課題5】公募作品	案出し→ラフ		
21	【課題5】公募作品	ラフ		
22	【課題5】公募作品	ラフ→着色		
23	【課題5】公募作品	着色		
24	【課題5】公募作品	着色→応募→発表		
25	【課題6】イラストルポ	案出し、イメージ出し		
26	【課題6】イラストルポ	ラフ		
27	【課題6】イラストルポ	ラフ		
28	【課題6】イラストルポ	着色		
29	【課題6】イラストルポ	着色		
30	【課題6】イラストルポ	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・3:30%、2:40% 【後期】課題4・5:30%、課題6:40%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
WebプランニングⅠ		グラフィックデザイン/2年	2024/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	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				
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。				
実務経験の有無		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 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	ペルソナワークシヨップ&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	サーバーの基礎知識・cgiフォームの設置について1	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		
13	サーバーの基礎知識・cgiフォームの設置について2	"		
14	プロジェクト管理について	ボードゲーム「プロジェクトテーマパーク」を使って「プロジェクト管理」について学ぶ		
15	Sassの使い方・応用について学ぶ	Webデザインの現場で必須になりつつあるCSSプリプロセッサ		
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	gitの使い方・応用について学ぶ	実際に現場で使われているバージョン管理とはなにかを学ぶ		
18	javascript、jQueryの基礎知識	webサイトをインタラクティブに動きをつける、javascriptの仕組みを学ぶ		
19	javascript、jQueryの基礎知識2	"		
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	"		
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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	年盛
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				
<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。 lesson1 Webデザインの”いま”		
2	HTML+CSS 標準入門2	lesson2 Webサイトを制作する準備		
3	HTML+CSS 標準入門2	lesson2 Webサイトを制作する準備		
4	HTML+CSS 標準入門3	lesson3 HTMLとCSSの基礎		
5	HTML+CSS 標準入門3	lesson3 HTMLとCSSの基礎		
6	HTML+CSS 標準入門4	lesson4 HTMLとCSSの応用		
7	HTML+CSS 標準入門4	lesson4 HTMLとCSSの応用		
8	HTML+CSS 標準入門4	lesson4 HTMLとCSSの応用		
9	HTML+CSS 標準入門5	lesson5 シンプルなWebページを作る		
10	HTML+CSS 標準入門5	lesson5 シンプルなWebページを作る		
11	HTML+CSS 標準入門6	lesson6 シングルページのサイトを作る		
12	HTML+CSS 標準入門6	lesson6 シングルページのサイトを作る		
13	HTML+CSS 標準入門7	lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る		
14	HTML+CSS 標準入門7	lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る		
15	HTML+CSS 標準入門7	lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る		
16	HTML+CSS 標準入門8	CSS Gridを取り入れる		
17	HTML+CSS 標準入門8	CSS Gridを取り入れる		
18	HTML+CSS 標準入門9	レスポンス対応サイトを作る		
19	HTML+CSS 標準入門9	レスポンス対応サイトを作る		
20	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～		
21	サイト制作演習1	”		
22	サイト制作演習2	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～		
23	サイト制作演習2	”		
24	サイト制作演習3	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～		
25	サイト制作演習3	”		
26	サイト制作演習3	”		
27	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。～javascript構築～		
28	サイト制作演習4	”		
29	サイト制作演習4	”		
30	webインタラクティブ	まとめ		
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	2024/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		「編集ってなに？」
2	序章 「編集よ こんにちは 一本棚をつくらう」	本棚準備 → 発表
3		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	第一章	分析 ○読む「デザインの専門誌」②
6	「ぼくらは雑誌探偵団! 一誌面分析に挑戦」	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		★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	第二章	分析 ○読む「新聞」①
12	「写真集の耐えられない重さ	分析 ○読む「新聞」②
13	一内容分析に挑戦」	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		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	第三章	取材 文字起こし ○読む①
19	「インタビューを待ちながら	文字起こし ○読む②
20	一取材&記事制作」	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		課題説明 → 準備 ○読む⑦
25	第四章	制作 ○読む⑧
26		制作 ○読む⑨
27	「たったひとつの冴えたやりかた	制作 ○読む⑩
28	最終まとめ課題」	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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	65回	130時間	必須	鈴木成実 寺本麻衣子 下茂都可作 瀬古満
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				
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づ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。				
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%	