

| | | | | |
|---|---|-----------------|--|-----------|
| 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 | 授業時数 | 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。 | | | | |
| 回 | テ ー マ | | 内 容 | |
| 1 | 【第一章】文字の練習と、見やすいレイアウトを考える。簡単な装飾を施す工夫がで | | ●全15回授業の目標、到達地点となる目的を全員で確認する。 ●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 ●「売り上げがアップするPOPとは？」について考える。 | | ●「売り上げがアップするPOPとは？」について考える。 ●引き続きなぞり書きの練習。個人のペースに合わせて、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 | |
| 3 | ●手書きPOPの練習_2 | | ステップに合わせて用意のされた練習用紙を使って、個人のペースに合わせてひたすら書く練習を行う。 | |
| 4 | ●手書きPOPの練習_3 ●「POPの構成とデザイン」について考える。 | | ●「POPの構成とデザイン」について考える。 ●お題に合わせてレイアウトを考えて書く。 ●個人のペースに合わせてひたすら書く練習を行う。 | |
| 5 | ●袋文字にチャレンジ！ | | ●袋文字にチャレンジする。その際の注意点とポイントを共有。 ●個人のペースに合わせてひたすら書く練習を行う。 | |
| 6 | ●課題1の制作_① (A5ショーカード制作) | | 課題制作の時間(1/3) 個人で練習する、もしくは課題に取り組む | |
| 7 | ●課題1の制作_② (A5ショーカード制作) | | 課題制作の時間(2/3) 個人で練習する、もしくは課題に取り組む | |
| 8 | ●課題1の制作_② (A5ショーカード制作) | | 課題制作の時間(2/3)提出 個人で練習する、もしくは課題に取り組む | |
| 9 | 【第二章】イラストを添えた手書きPOPにチャレンジ！ ●人物を描く | | ●人物を描くためのポイントを学ぶ。 「バランス」と「パーツ」を覚えるだけでイラストを描くことができる。 練習問題を活用して、実際に手を動かしながら学ぶ。 | |
| 10 | ●「もの(商品・道具)」を描く | | ●「もの(商品・道具)」を描くためのポイントを学ぶ。 パーツ(遠近法)について理解し、立体的な描写を描けることで表現幅を広げる。 | |
| 11 | ●イラストのついた手書きPOPを書けるようになるう！ | | お題を選び、その商品の特徴を理解した上でPOPを自由に書く練習を行う。 | |
| 12 | ●課題2の制作_① (A5ショーカード制作※イラスト付き) | | 課題制作の時間(1/3) 個人で練習する、もしくは課題に取り組む | |
| 13 | ●課題2の制作_② (A5ショーカード制作※イラスト付き) | | 課題制作の時間(2/3) 個人で練習する、もしくは課題に取り組む | |
| 14 | ●課題2の制作_③ (A5ショーカード制作※イラスト付き) | | 課題制作の時間(3/3) 個人で練習する、もしくは課題に取り組む | |
| 15 | ●課題2の制作_展示 (A5ショーカード制作※イラスト付き) | | 課題の展示と講評 | |
| 教科書・教材 | | 評価基準 | | 評価率 |
| | | 到達目標に即して各課題の実 | | 100.0% |
| | | | | 質問、チェック依頼 |

| 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 | 2025/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 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 |
|--|---------------------------------------|----------------|--|------------------|
| Illustrator | | グラフィックデザイン学科1年 | 2025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 | 年盛 寛 |
| 授 業 の 概 要 | | | | |
| Illustratorの機能と基本的な操作を学ぶ。サーティファイIllustratorクリエイター能力認定試験、スタンダード級の合格を目指す。 | | | | |
| 授業終了時の到達目標 | | | | |
| (基本目標:C以上) ・Adobe illustratorの基本操作を理解している。 (標準目標:B以上) ・Adobe illustratorの基本操作・応用操作を理解している。 ・Adobe illustratorの検定問題を7割正解できる。 (発展的目標:A) ・Adobe illustratoの基本操作・応用操作を理解したうえで、スピーディーに制作することができる。 ・Adobe illustratorの検定問題を8割正解できる。 | | | | |
| 実務経験有無 | 実務経験内容 | | | |
| なし | | | | |
| 時間外に必要な学修 | | | | |
| 使ってみることが一番のソフト習得への近道です。真似してみたいロゴや、新機能のチュートリアルなどを見て、実際にIllustratorを操作して使ってみましょう！ | | | | |
| 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、Illustratorでできること、Illustratorデータづくりのいろは、Illustratorと仲良くなろう、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・まとめ | | 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・まとめ | |
| 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。 |

作成者名記入→ 作成者:鈴木成実

| 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 | 2025/前期 | 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 | | | | |
| 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 ●画像の再サンプリングの仕組みを学ぶ | | |
| 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 | ●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 | 100.0% | 質問、チェック依頼 |

| | | | | |
|---|--------------------------|---------------------------|--|--------------------|
| 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 | 2025/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 | 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できるようになる。 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わけができる。(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わけができる。(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 | | |
| | | | | |
| 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 | | ・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、スケッチブック、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 |
|--|---------------------------------|---|---------|--|
| DTP1 | | グラフィックデザイン学科/1年 | 2025/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 | | | | |
| 「期限内で、正確なデザインデータをつくることができる」 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 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 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 | | | | |
| 「伝えるためのレイアウトができる」 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 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 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 | | | | |
| 「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」 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。 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 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 | | | | |
| 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 | 「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 | | |
| 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 | | |
| 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 |

| 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 | 2025/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 | 大段勝義 |
| 授 業 の 概 要 | | | | |
| ・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 | | | | |
| ・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 | | | | |
| 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 | 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 | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 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 | | |
| 1 | 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 | | |
| 2 | | 見つけた良いUX、良くないUXを発表 | | |
| 3 | | モノのUXを深く観察する | | |
| 4 | | 一つのモノから複数のUXを見つけよう | | |
| 5 | 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 | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | Webサイト制作概要 | Webサイト制作の概要を説明します。 | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | 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 | | |
| 14 | ワイヤーフレーム制作 | 情報設計 | | |
| 15 | 前期振り返りテスト | 前期範囲を振り返るためのテスト | | |
| 17 | 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 | | |
| 18 | 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 | | |
| 19 | 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 | | |
| 20 | | | | |
| 21 | | | | |
| 22 | | | | |
| 23 | | | | |
| 24 | | | | |
| 25 | | | | |
| 26 | | | | |
| 27 | | | | |
| 28 | | | | |
| 29 | プレゼンテーション | 制作したサイトの発表を行う | | |
| 30 | まとめ | 後期のまとめ | | |
| 16 | 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 | | |
| 17 | Webサイト立案 | サイトの企画を立案する | | |
| 18 | | | | |
| 19 | 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 | | |
| 20 | デザインカンパの作成 | デザインを完成させる | | |
| 21 | | | | |
| 22 | | | | |
| 23 | | | | |
| 24 | | | | |
| 25 | | | | |
| 26 | | | | |
| 27 | | | | |
| 28 | | | | |
| 29 | 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。 | | |
| 30 | 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。 |

| 作成者名記入→ | | | 作成者:高田敏明 | |
|---|--|------------------------|--|------------------------|
| 科 目 名 | | 学 科 / 学 年 | 年 度 / 時 期 | 授 業 形 態 |
| フォトページシック | | GD学科 / 1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 | 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 見せる事:写真展・写真集・ポスター 自分のテーマを持ち進みかけてみる | | | | |
| 回 | テ ィ 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講義」 「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 データ作り | | PSとBr ドライブ提出と講評会 プリントアウト | |
| 7 | 写真表現の基礎 1 座学 絞りを操る 段階撮影 ズーム ポケ味 シャッター速度を操る 動体表現 三脚 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 ☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色 ☆被写界深度 ポケ味とシャープ ☆動体撮影 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 座学 絞りを操る 段階撮影 ズーム ポケ味 シャッター速度を操る 動体表現 三脚 修正 | | ＜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 ポケ味とシャープ ☆動体撮影 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 座学 絞りを操る 段階撮影 ズーム ポケ味 シャッター速度を操る 動体表現 三脚 修正 | | ＜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 ポケ味とシャープ ☆動体撮影 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 絵コンテ | | 花のキモチ 昨年見本 絵コンテ | |
| 11 | ・窓辺の写真 花のキモチ 撮影 | | ＊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 撮影 修正 | | ＊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 プリントアウト エントリーシート | | ＊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 プリントアウト エントリーシート | | ＊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 | | 読み合いに会 | |
| 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、 | |
| 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、 | |
| 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、 | |
| 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、 | |
| 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 | 100.0% | editionphoto@gmail.com |

4/14 スマホから共有フォルダーに

4/21 スマホからMacに入れて共有フォルダーに

4/28 露出についてグループ分け段階撮影

5/13

5/19

5/26

6/2

6/9

6/16

6/23

6/30

7/7

7/14

7/28

8/4

9/22

9/29

10/6

10/20

10/27

11/10

11/17

12/1

12/8

12/15

1/19

1/26

1/28

1/29

2/2

作成者:田中直美

| | | | | |
|--|--------------|-----------------------------------|----------------------------|-------|
| 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 | 2025／前期 | 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 |
| 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ます。 | | | | |
| 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、歌番組などもぜひ見てほしいです。 | | | | |
| 回 | テ ー マ | | 内 容 | |
| 1 | 初めに | | | |
| | 健康診断で1週飛ばし | | | |
| 2 | 課題 1 GW動画編集1 | | PremierPro の使い方1：フォルダーの作り方 | |
| 3 | 課題 1 GW動画編集2 | | PremierPro の使い方2：読み込み・編集 | |
| 4 | 課題 1 GW動画編集3 | | PremierPro の使い方3 | |
| 5 | 撮影テクニック 1 | | 横向きで撮って、タテ向きに切り出す | |
| 6 | 撮影テクニック 2 | | ジンバル使ってみよう！ | |
| | 研修旅行のため1週飛ばし | | | |
| 7 | 課題 2 直島ムービー1 | | フォルダーの作成。名前の付け替え。読み込み | |
| 8 | 課題 2 直島ムービー2 | | 修正が来ても大丈夫な方法の紹介 | |
| 9 | 課題 2 直島ムービー3 | | 編集、荒編の完成 | |
| 10 | 課題 2 直島ムービー4 | | カラーコレクション、カラーグレーディング | |

| | | | | | |
|------|----|----------------|---------------------------|-----|-----|
| 0711 | 11 | 課題2 直島ムービー5 | テロップ、SEを付ける | | |
| 0718 | 12 | 課題2 直島ムービー6 | 編集作業 | | |
| 0725 | 13 | 課題2 直島ムービー7 | 編集作業 | | |
| 0801 | 14 | 課題2 直島ムービー8 | 完成提出 | | |
| 0806 | 15 | 課題2 直島ムービー9 | 講評会 | | |
| | | 夏休み | | | |
| 0918 | 16 | 課題3 テロップデザイン1 | 霜降りチューブの素材をテロップで面白くしてみよう！ | | |
| 0925 | 17 | 課題3 テロップデザイン2 | 編集作業 | | |
| 1002 | 18 | 課題3 テロップデザイン3 | 編集作業 | | |
| 1009 | 19 | 課題3 テロップデザイン4 | 完成提出 | | |
| 1016 | 20 | 課題3 テロップデザイン5 | 講評会 | | |
| 1023 | 21 | 課題4 学校WEBCM1 | 企画 | | |
| 1030 | 22 | 課題4 学校WEBCM2 | インタビュー撮影 | | |
| 1106 | 23 | 課題4 学校WEBCM3 | インタビュー撮影 | | |
| 1113 | 24 | 課題4 学校WEBCM4 | 編集 | | |
| 1120 | 25 | AfterEffects1 | | | |
| 1127 | 26 | AfterEffects 2 | | | |
| 1204 | 27 | AfterEffects 3 | | | |
| 1211 | 28 | 課題4 学校WEBCM5 | 編集 | | |
| | | 冬休み | | | |
| 0115 | 29 | 課題4 学校WEBCM6 | 完成・提出 | | |
| 0122 | 30 | 課題4 学校WEBCM7 | 講評会 | | |
| | | 教科書・教材 | 評価基準 | 評価率 | その他 |
| | | | 課題1：GW動画 | 40% | |
| | | | 課題2：直島ムービー | 60% | |
| | | | 課題3：テロップデザイン | 40% | |
| | | | 課題4：学校WEBCM | 60% | |

| | | | | | | |
|--|---|----------------|---|------|--------|--------------|
| | | | | | 作成者名記入 | 作成者:清水 青春 |
| 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 | 2025/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・選択 | 清水青春 | | |
| 授 業 の 概 要 | | | | | | |
| 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 | | | | | | |
| 授業終了時の到達目標 | | | | | | |
| (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。(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。(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。(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んすることができる。・「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。 | | | | | | |
| 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＝部屋の住人プロファイリング | | とある部屋の住人を与えられた資料でプロファイリングする＋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(課題⑥) | | 各人のプレゼンテーション＋評価 | | | |
| 21 | 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 | | | |
| 22 | 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) | | | |
| 23 | 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 | | | |
| 24 | 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 | | | |
| 25 | 広告制作入門＝コピーについて① | | 言葉で伝えること。コピーのポイント＋実践演習(課題⑧) | | | |
| 26 | 広告制作入門＝コピーについて② | | 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(課題⑨) | | | |
| 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⑨) | | | |
| 29 | 広告制作入門＝TVCM③ | | 各人のコンテ(課題⑨)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 | |

作成者:西川 寛

作成者: 四川 見

| | | | | |
|---|---------------|--------------------------|-------------------------------|---------------------|
| 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 | 2025／通年 | 講義 |
| 授業時間 | 回数 | 単位時間数 | 必須・選択 | 担当教員 |
| 45分 | 30回 | 30時間 | 必須 | 種田 真幸 |
| 授 業 の 概 要 | | | | |
| ・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 | | | | |
| ・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 | | | | |
| 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 |
| 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% |
| | | | | その他 |
| | | | | 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 |
| 社会人基礎 | | 全学科／1年 | 2025／通年 | 講義 |
| 授業時間 | 回数 | 単位時間数 | 必須・選択 | 担当教員 |
| 45分 | 30回 | 30時間 | 必須 | 西川 覚 |
| 授 業 の 概 要 | | | | |
| ・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 | | | | |
| ・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 | | | | |
| 実務経験有無 | 実務経験内容 | | | |
| 有 | 人材総合サービスにて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・検定の記入 | | |
| 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 |