

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・面接指導、マナー教育 ・書類作成方法 ・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
回	テーマ	内容		
1	コミュニケーション①	グループディスカッションをしてみよう		
2～ 6	就職実務	就職活動フォロー(就職サイト、求人票について) 書類の作成、Excel/Word操作確認		
7～ 10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類作成・内定フォローについての確認		
11～ 12	コミュニケーション②	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
コミュニケーション技法 就職の手引き		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 50.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅳ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・面接指導、マナー教育 ・書類作成方法 ・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
回	テーマ	内容		
1～6	ビジネス文書制作	社会人としてのビジネス文書制作		
7～10	コミュニケーション③	クラス内ディスカッション		
11～12	個人ガイダンス	社会人としての心構えについて		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
コミュニケーション技法 就職の手引き		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 50.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
GD演習		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	出渕 光一
授業の概要				
<p>二科展デザイン部C部門(課題)ポスターを製作し、出品、入賞、入選を目指す(締切:7月26日(木)必着(予定)) JAGDA学生グランプリテーマポスターを製作し、出品、入賞、入選を目指す(締切:7月4日(水)エントリー締切、7月5日(木)6日(金)必着) テーマのある課題を製作する(長期プロジェクト作品を製作しながら短期プロジェクト作品を制作する)</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>テーマを調査・理解し、製作条件を満たしつつ、個性的なビジュアルを完成させることができる プレゼンに際して、制作意図を適切なビジュアル・言葉を用いて説明することができる</p>				
回	テーマ	内容		
1~ 2	基礎力確認課題 JAGDA及び二科展テーマ確認	現時点の製作スキルを認識できる課題を製作する		
3~ 4	基礎力確認課題 テーマ調査/分析	現時点の製作スキルを認識できる課題を製作する テーマについて調べる		
5~ 6	サムネイル製作	アイデアを考える。サムネイルを製作する		
7~ 8	アイデア製作	サムネイルのアイデアを具体化する		
9~ 10	アイデア確認	サムネイルのアイデアを具体化し、チェックを受ける		
11~ 12	スケッチ制作	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作する		
13~ 14	スケッチ製作	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作し、チェックを受ける		
15~ 16	スケッチ確認	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作し、チェックを受ける		
17~ 18	学内プレゼン準備	学内でのプレゼンテーションの準備を行う(時期は調整)		
19~ 20	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
21~ 22	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
23~ 24	ポスター制作	データを完成させ、出力する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
二科展作品集 http://www.nika-design.or.jp/ JAGDA学生グランプリ作品集 http://www.jagda.or.jp/information/jagda/3323		課題・レポート 出席率 授業態度	40.0% 10.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
C I 演習		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	出淵 光一
授業の概要				
テーマに沿って調査し、コンセプトを構築し、CI(主にVI)を作成する。				
授業終了時の到達目標				
<p>リサーチに基づいたコンセプトを考えることができる。 コンセプトに基づいたヴィジュアルを考え作成することができる。 デザインを体系化し運用ルールを考え作成することができる。</p>				
回	テーマ	内容		
1~ 2	CI概論/things to DO	CI(主にVI)の基本的考え方、この実習で製作するもの概要を説明する。 リサーチは、チーム・個人でも可。製作は個人。		
3~ 4	現状リサーチ1	対象とする企業・ブランドについてのリサーチし、制作に必要と考えられる資料を収集する。		
5~ 6	現状リサーチ2	対象とする企業・ブランドについてのリサーチし、制作に必要と考えられる資料を収集し報告書を作成し提出する。		
7~ 8	シンボル開発1	デザイン案を考える。チェックを受ける。		
9~ 10	シンボル開発2	デザインを精査し複数の提案を仕上げる。		
11~ 12	現状リサーチ3	シンボル開発を検証し、必要に応じて追加リサーチを行ない、報告書を作成する。		
13~ 14	ベーシック開発1	基本システムを考える。チェックを受ける。		
15~ 16	ベーシック開発2	基本システムを精査し複数の提案を仕上げる。		
17~ 18	現状リサーチ4	シンボル開発・ベーシック開発を検証し、必要に応じて追加リサーチを行ない、報告書を作成する。		
19~ 20	デザインシステム開発1	展開システムを考える。チェックを受ける。		
21~ 22	デザインシステム開発2	展開システムを精査し提案を仕上げる。		
23~ 24	まとめ	製作物をまとめる。マニュアル化(orパネルデータ作成)。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ロゴデザインのロジック 他、参考図書紹介など		課題・レポート 授業態度 出席率	40.0% 50.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワーク I		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	辻 佑馬
授業の概要				
広告に関する基礎知識、デザイン、マーケティングを学習する				
授業終了時の到達目標				
広告業界と業務内容を理解し、CCTアワードに出展する広告作品を制作する				
回	テーマ	内容		
1	自己紹介 デザイナーの心得 広告とは?	広告デザインに関する用語、媒体、デザイン、歴史などを総合的に理解する		
2~ 3	課題説明 テーマの選定とリサーチ	テーマを絞り、競合やマーケティングを徹底的にリサーチし、資料を作る		
4~ 5	コンセプトメイキング	コンセプトメイキング		
6~ 11	アイデアラフ作成	アイデアラフを手書き等で作成し、アイデアの出し方、詰め方を学ぶ		
12	プレゼンテーション	ラフデザイン3案以上制作し、一人ひとりプレゼンテーションを行う		
13	企画案の選定とスケジュールリング	制作現場でかせないスケジュールを立て、それに見合った制作手順で課題を進める		
14~ 17	デザイン制作開始～素材作り～ (撮影・イラスト制作)	デザインに必要な素材(写真・イラスト・コピー)を制作する。		
18~ 21	デザイン制作	デザイン制作を進める		
22~ 23	最終ブラッシュアップ	CCTからのアドバイスを基にブラッシュアップ		
24	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率 授業態度	85.0% 10.0% 5.0%	

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワークⅡ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)

授業の概要

デザインを通して地域に貢献するイベントの企画・運営をおこなう

【実務経験】

河合 有公子：番組制作会社に5年勤務

マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う

授業終了時の到達目標

企画力・プレゼンテーション力・運営力において実践的な能力を身につける

回	テーマ	内容
1~ 2	企画テーマの決定	グループ決定
3~ 6	企画	グループによる企画
7~ 8	企画プレゼンテーション	企画書、カンパでプレゼンテーション
9~ 10	企画テーマの再考	問題点をリテイクする
11~ 18	企画制作	テーマに沿ってイベントの準備
19~ 22	運営	決定したイベントの実施
23~ 24	振り返り	企画運営の振り返り

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	課題・レポート 出席率 授業態度	50.0% 30.0% 20.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、コミュ ニケーション能力 を高める意識を持 つ。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅲ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義について		
2~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅳ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
回	テーマ	内容		
1~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策	アイデアスケッチ	フィニッシュワーク
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習 I		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)
授業の概要				
1年次の基礎をもとにより応用的なDTPの作業を行いながら、産学連携を中心として、クライアントの意向を反映した実践的なデザイン制作を学ぶ 【実務経験】 佐々木 和郎：広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
クライアントの意向を具象化した満足度の高いデザインを制作できるようになる				
回	テーマ	内容		
1~2	・ 動機づけ、基礎技術の復習 ・ デザイン・DTPについて	授業の趣旨と概要、1年次に学んだ基礎技術の復習 ・ 年間スケジュール ・ 授業の進め方 プロのデザイナーとは ・ 役割 能力 立ち位置 デザイン・DTP業界で求められる人材 ●デザインとは・・・デザインを業とする人を「デザイナー」と呼ぶ ★「デザイナー」としての気質・・・①Originality(独創性)→個性・センス ②gimmick(仕掛け)→知識・技術 ※イメージを具現化 ターゲット⇒「エンドユーザー」=顧客 ★「デザイナー」に求められるもの・・・デザイン力「コミュニケーション能力」「マーケティング能力」 ★「デザイナー」の仕事の流れ・・・※別紙		
3~4	ポスターデザイン企画制作	「香川県高校生デザイン大賞」作品募集告知ポスター →企画立案 ・ コンセプト ・ キャッチコピー ・ キービジュアル		
5~7	ポスターデザイン企画制作	「香川県高校生デザイン大賞」作品募集告知ポスター →企画立案 ・ コンセプト ・ キャッチコピー ・ キービジュアル →制作サイズ ・ B3片面カラー ・ テキスト情報等入れレイアウト →校正用・入稿用データ ・ 校正用/プリント提出 ・ 入稿用/CMYK※プロセスカラーにてデータ制作		

回	テーマ	内 容		
8～ 10	ポスターデザイン企画制作プレゼンテーション	<p>「第24回 香川県高校生デザイン大賞」作品募集告知ポスター デザイン企画制作 発表</p> <p>→企画提案</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンセプト ・キャッチコピー ・キービジュアル ・ポスターデザイン <p>→制作仕様</p> <ul style="list-style-type: none"> ・B3片面カラー ・テキスト情報等入れレイアウト ・CMYK 解像度300ppi <p>→提出物</p> <ul style="list-style-type: none"> ・データ／企画書・ポスターデータ (Ai) ・プリント／ポスター (B4縮小) 		
11～ 18	DTP制作演習	<p>演習課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Illustrator & Photoshopを使って指示内容に沿ってデザイン制作・入稿データを作成する →素材準備 →新規ドキュメント →デザイン制作 →入稿データ作成 <p>★入稿データ</p> <ul style="list-style-type: none"> フォルダ作成 →Aiデータ※元データ (アウトライン無) →Aiデータ・・・アウトライン →リンクファイル※写真等 →PDFデータ 		
19～ 21	DTP制作演習②	<p>●2色印刷デザイン&テクニック</p> <p>【基礎知識】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2色印刷とは (カラー印刷のいろいろ、2色分解、ダブルトーン) ・色の仕組み (色を再現する2つの方法、正確な色の指定、色の組み合わせと掛け合わせ) ・印刷工程の基礎知識 (製版作業の注意点、インキの注意点) <p>【デザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作サンプルで2色印刷をシュミレート ・2色印刷作品ギャラリー 		
22～ 24	DTP制作演習③	<p>●2色印刷デザイン&テクニック</p> <p>【基礎知識】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2色印刷とは (カラー印刷のいろいろ、2色分解、ダブルトーン) ・色の仕組み (色を再現する2つの方法、正確な色の指定、色の組み合わせと掛け合わせ) ・印刷工程の基礎知識 (製版作業の注意点、インキの注意点) <p>【デザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作サンプルで2色印刷をシュミレート ・2色印刷作品ギャラリー <p>【DTPテクニック】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・効率のよいデータ作成法を選択する ・Illustrator & Photoshopを使ったデータ作成 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他

回	テーマ	内 容	
	すべての人に知っておいてほしいデザイン・DTPの基本原則	課題・レポート 授業態度 出席率	80.0% 10.0% 10.0% 【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、提示課 題を用いた予習を 行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe InDesignの基本操作及びページ物の作品制作を行う ・ 「修了・卒業制作」作品集冊子の企画制作・プレゼンテーション 【実務経験】 佐々木 和郎：広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ InDesignの基本操作をマスターし、入稿データが作成できる ・ テーマからコンセプト・企画立案、デザイン(ラフ)案及びページ構成を構築、印刷会社に見積依頼、費用計算⇒作品発表(投票)・決定⇒スケジュール管理・データ制作・入稿・納品 				
回	テーマ	内容		
1	動機付け、DTPについて	授業の趣旨と概要		
2~4	Adobe InDesignの基本操作の理解・習得①	<ul style="list-style-type: none"> ・ InDesignの特徴と他のソフトとの連携 ・ 基本画面と環境設定 ・ リーフレット制作 		
5~6	Adobe InDesignの基本操作の理解・習得②	雑誌の特集ページ作成 <ul style="list-style-type: none"> ・ 雑誌の誌面(縦組み/見開きページもの) →便利な機能と割り付け 		
7~8	Adobe InDesignの基本操作の理解・習得③	雑誌の特集ページ作成 <ul style="list-style-type: none"> ・ 縦組みの日本語組版の機能 →レイアウトグリッドへのテキストの流し込み →段落スタイルの作成、検索と置換(テキストに関する設定) →縦組み/見開きページの誌面 		
9~10	Adobe InDesignの基本操作の理解・習得④	印刷用データの作成 <ul style="list-style-type: none"> ・ 完成したドキュメントデータを印刷入稿用のPDFファイルに書き出し →完成したデータに問題がないかチェック →入稿に必要なファイル一式を作成 		
11	Adobe InDesignの基本操作の理解・習得⑤	EPUB書き出し <ul style="list-style-type: none"> ・ レイアウトしたドキュメントをEPUB形式に書き出す →簡易なEPUBファイルを作成 		
12	Adobe InDesignの基本操作の理解・習得⑥	InDesignを便利に使う <ul style="list-style-type: none"> ・ 作業効率を向上させるたくさんの機能 →他のドキュメントで作成した段落やオブジェクトなどのスタイルを読み込んで使うことができる →他のアプリケーションで作成した表を読み込むこともできる →よく使うオブジェクトやデザインパーツを登録しておき、必要なときにいつでも取り出せる 		

回	テーマ	内 容		
13～ 15	「修了・卒業制作」作品集冊子企画・制作	<p>趣旨と概要説明 →コンセプト・企画立案・デザイン・ページ構成・印刷会社・費用計算etc ★GD1=14名、GD2=20名 ・名前 ・作品名 ・説明（コンセプト） ・作品写真（ポスター、ツール関連） ・学年案内 ・スナップ写真集（クッションページ） ●テーマ：マーブル</p>		
16	「修了・卒業制作」作品集冊子企画デザイン発表	<p>作品のプレゼンテーションと講評 →コンセプト・企画立案・デザイン・ページ構成・印刷会社・費用計算etc ・名前 ・作品名 ・説明（コンセプト） ・作品写真（ポスター、ツール関連） ・学年案内 ・スナップ写真集（クッションページ） ●テーマ：マーブル</p>		
17～ 24	「修了・卒業制作」作品集冊子企画デザイン制作	<p>企画構成、取材・編集、デザイン制作 チーム役割分担 入稿データ制作</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<p>・ InDesign スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応 ・ IllustratorとPhotoshopとInDesignをまるごと使えるようになりたいという欲ばりな人のための本 ・ 過去の「修了・卒業制作」作品集冊子</p>		<p>課題・レポート 授業態度 出席率</p>	<p>80.0% 10.0% 10.0%</p>	<p>【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。</p>

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学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
テーマに沿って個々にクライアント及び目的・ターゲットを設定 コンセプト・企画を立案し、キービジュアル&キャッチコピーなどを試案 その企画展開をもとにポスターやグッズ、HPなどを制作・発表				
授業終了時の到達目標				
テーマ&タイトルに沿った企画・制作・プレゼンテーション ・2年生はポスターB1サイズを3枚以上制作 ・SPツールまたはWEB(動画も含む)を制作 ・企画書を作成、プレゼンテーションを実施				
回	テーマ	内容		
1~ 2	テーマの確認・思案 企画検討・立案	テーマをもとにクライアントを設定 目的・ターゲットを思案し、企画検討・立案		
3~ 4	企画コンセプト検討・開発	コンセプト開発及びキービジュアル&キャッチコピーの企画 検討(アイデア出し)		
5~ 6	サムネイル作成	コンセプト及びキービジュアル&キャッチコピーをもとに イメージビジュアル(ラフ案)を制作		
7~ 8	企画内容&制作展開の検討・準備・ 発表	サムネイルの作成及び企画内容&制作展開を企画書にまと めて試案発表		
9~ 12	ポスター制作	B1ポスター制作における企画の展開方法を検討・制作		
13~ 14	中間プレゼンテーション	B1ポスターの制作発表(各自質問&アドバイス)		
15~ 22	ポスター&展開ツール等制作	B1ポスター制作・修正 展開ツール&WEB(動画含む)の企画制作		
23~ 24	プレゼンテーション	企画書・メインポスターをもとにプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・過去の「修了・卒業制作」作品集冊子等		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV応用 I		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける グループ制作による個人の役割を知る 【実務経験】 河合 有公子：番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
1. グループで動画を完成させる 2. AFTER EFFECTSの応用的な操作が行える				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	編集ワークショップ①	グループ決定 効果的な編集について考える		
3~ 4	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題①	グループワーク① AFTER EFFECTSの基本の確認課題		
5~ 6	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題②	グループワーク② 役割分担 データの受け渡しについて		
7~ 8	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題③	グループワーク③ AFTER EFFECTSの応用テクニックについて		
9~ 10	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題④	グループワーク④ AFTER EFFECTSの応用テクニックについて		
11~ 12	コンペ応募作品の為の準備	企画書の作成		
13~ 17	制作	グループ制作		
18	中間チェック	進捗状況の確認		
19~ 23	制作	グループ制作		
24	プレビュー	発表およびプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う。

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV応用Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける 【実務経験】 河合 有公子:番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
卒業制作のオリジナルCM作成				
回	テーマ	内容		
1	グループ制作 学校・学科紹介動画 課題説明及び企画書作成	過去作品の鑑賞と課題制作の留意点について		
2	企画書および絵コンテ発表	企画書と絵コンテの発表		
3~ 6	動画制作	タイトルロゴ制作		
7	プレビュー 卒制の個々の絵コンテ作成	データのアップロード 絵コンテの発表		
8~ 11	卒制CM制作	個人制作		
12	プレビュー	プレビュー及び完成データの提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、様々な 事例を調べる。ソ フト技術的な復習 を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
カメラワーク応用		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	仁田 慎吾
授業の概要				
写真を理解しデザインとの関わり方を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
現在の写真を学ぶことによって、デザイン現場で写真と関わる際の基礎を養っておく。尚且つ実際に自分をアピール出来る材料(自己PR冊子)を作成するための写真を撮り、ディレクションする				
回	テーマ	内 容		
1	写真の成り立ちと今後の変化	写真技術の進化を学び、今後も進化する写真とどのように向き合うかを考える		
2	写真をディレクションする	デザインの現場における写真・撮影との関わり方(写真とカメラ・デザインと構図・撮影コミュニケーション)		
3	写真・カメラの知識①	カメラ・レンズ・その他の撮影機材・パソコン・画像処理ソフトなどを知る		
4	写真・カメラの知識② 次回撮影課題のイメージ	光の使い方、写真表現の色々、撮影テーマの見つけ方 次回課題撮影時のテーマを決めて注意点やイメージを考える		
5	撮影実践	屋外で撮影を行い、写真を撮る時のカメラマンの動きや、考え方などを実践の中で学ぶ		
6	撮影した写真を確認する	前回撮影時の写真を皆で確認しながらそこから見えてきた注意点を探す		
7	写真構図とデザイン	代表的な事例を見ながら構図とデザインを学ぶ		
8	撮影コミュニケーション 課題撮影のテーマを考える	カメラマン(自分以外の人間)に撮影を依頼する時のオーダーの出し方、注意点を学ぶ 自己作品をどのような物にするか決める		
9	課題撮影_1	自己PR冊子の撮影 できるだけ自分以外の人間に撮影を依頼してディレクションを行う		
10	課題撮影_2	自己PR冊子の撮影・仕上げ 前回に続き撮影を行い、プリント等仕上げ作業と問題や疑問が出た場合に対応・修正を行う		
11	課題発表	自分が面接官の役割となりいいなと思う作品を選ぶ。人気のあった作品について考察する		
12	総括	授業を振り返り、要点の再確認を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 15.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザインⅢ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
学科・学年の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力の向上を目指す				
授業終了時の到達目標				
グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性を養い自己表現することが出来る				
回	テーマ	内 容		
1~6	グループに分かれての親睦をはかりコミュニケーション能力を育成する企画・運営を行うことにより自主性を育む 5月1・2日のグループ活動に向けての準備	4/13 顔合わせ 4/20 企画 4/27 企画発表 5/1 校内及び近隣活動 5/2 直島研修 5/11 レポート制作① 5/18 レポート制作② 5/25 プレゼンテーション 2日とも各グループテーマを決めて活動し成果物を制作・発表する		
7~12	フリーペーパー制作にあたっての企画 「フリーペーパー大作戦」	企画 立案 グループでテーマを決めスケジュール及び役割分担を行う 6/1~7/6 ~企画検討立案・計画 ~実行・交渉・取材・運営 ~制作 7/25 ~完成・プレゼン予定		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザインⅣ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
学年・学科の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力の向上を目指す				
授業終了時の到達目標				
グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性や自主性を養い自己表現することが出来る				
回	テーマ	内容		
1~4	グループ顔合わせ 穴吹祭に向けての制作	グループ内での自己紹介及びアイスブレイク 半期の目標設定 テーマに沿った企画デザインを考え意見交換を行いまとめ制作する		
5~11	デザイン展に向けての制作	テーマに沿ったデザイン展での企画・制作について		
12	プレゼンテーション 及び振り返り	完成作品の発表と振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション I		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	鈴木 基文
授業の概要				
イラストを使った事例を通し、実務に必要なディレクション力を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
イラストが必要な場面において適切な判断ができる				
回	テーマ	内容		
1~ 2	デザイナーとイラストレーション	自己紹介。イラストを使う仕事の紹介。学生アンケート		
3~ 4	キャラクターをつくる	アイデアを出し完成させる		
5~ 6	キャラクターをつくる	アイデアを出し完成させる		
7~ 8	人物イラストを描く	必要とされるタッチや構成を考えて描く		
9~ 10	人物イラストを描く	必要とされるタッチや構成を考えて描く		
11~ 12	説明イラストを描く	パンフレットや雑誌の挿絵を描く		
13~ 14	説明イラストを描く	パンフレットや雑誌の挿絵を描く		
15~ 16	イラスト文字を描く	タイトルやロゴタイプを作成		
17~ 18	イラスト文字を描く	タイトルやロゴタイプを作成		
19~ 20	イラストマップを作る	インフォグラフィックスを知る		
21~ 22	イラストマップを作る	インフォグラフィックスを知る		
23~ 24	イラストマップを作る	総括		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅡ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	鈴木 基文
授業の概要				
イラストを使った事例を通し、実務に必要なディレクション力を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
イラストが必要な場面において適切な判断ができる				
回	テーマ	内容		
1~ 2	プロの現場を知る	ゲストスピーカーを呼び、仕事に対する取り組み方などを聞く		
3~ 4	ピクトグラムを作る	動物園(仮)のピクトグラムを制作		
5~ 6	ピクトグラムを作る	動物園(仮)のピクトグラムを制作		
7~ 8	ピクトグラムを作る	動物園(仮)のピクトグラムを制作		
9~ 10	球団マスコットを考える	サッカーチーム(仮)のマスコットキャラクターを制作		
11~ 12	球団マスコットを考える	サッカーチーム(仮)のマスコットキャラクターを制作		
13~ 14	球団マスコットを考える	サッカーチーム(仮)のマスコットキャラクターを制作		
15~ 16	パッケージイラストを描く	商品パッケージのイラストを描く		
17~ 18	パッケージイラストを描く	商品パッケージのイラストを描く		
19~ 20	パッケージイラストを描く	商品パッケージのイラストを描く		
21~ 22	パンフレットのイラストを発注する	イラスト発注の仕方を勉強する		
23~ 24	パンフレットのイラストを発注する	イラスト発注の仕方を勉強する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバタイジング I		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	辻 佑馬
授業の概要				
広告に関する基礎知識、デザイン、マーケティングを学習する				
授業終了時の到達目標				
各媒体の特徴と機能を理解し、広告の課題をみつけて、それに応じた最適な広告を提案する力をつける				
回	テーマ	内容		
1	広告の目的と機能 広告会社のしくみと実態について	広告への理解を深め、広告の種類や機能を理解する 広告会社のしくみを理解する		
2	広告媒体の種類と特徴 これからの広告業界の課題	媒体の種類と特徴を理解し、各媒体の目的を理解する 昔、今、これからの広告を考える		
3	新聞広告の種類と特徴 新聞広告を制作	新聞広告の種類と特徴を理解する		
4	新聞広告を制作	課題の説明と問題を発見する		
5~ 7	新聞広告を制作	ラフデザイン3案以上制作 (要素・デザイン・キャッチコピー)		
8~ 10	新聞広告を制作	ラフデザインから कंपデザインを仕上げ、入稿データ を作成する プリントアウトして提出		
11~ 12	屋外広告(看板)を制作 屋外広告の種類と特徴	屋外広告の種類と特徴を理解する 既存の屋外広告をリデザインする		
13~ 14	屋外広告(看板)を制作	香川県にある実際の屋外広告を自分なりにリデザイン リデザインしたい看板を見つけ、問題点を整理		
15~ 16	屋外広告(看板)を制作	ラフデザインを3案制作		
17~ 18	屋外広告(看板)を制作	कंपデザインと入稿データの作成 実際に看板の合成イメージを作り、ビフォーアフターで検 証		
19~ 20	雑誌の表紙を制作	ターゲットとデザインの関係性をリサーチ分析 リデザインしたい既存の雑誌を選定し、リデザインする		
21~ 22	雑誌の表紙を制作	レイアウトパターンを多く制作し、最適なものを選ぶ 写真撮影や素材づくり		
23~ 24	雑誌の表紙を制作	कंपデザインを制作し、出力提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率 授業態度	85.0% 10.0% 5.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバタイジングⅡ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	辻 佑馬
授業の概要				
広告に関する基礎知識、デザイン、マーケティングを学習する				
授業終了時の到達目標				
各媒体の特徴と機能を理解し、広告の課題をみつけて、それに応じた最適な広告を提案する力をつける				
回	テーマ	内容		
1~ 2	パンフレット制作 リサーチと課題発見	紹介したい地域、モノ、文化の魅力を再発見するパンフレットを制作		
3~ 4	パンフレット制作 ラフデザイン	パンフレットに必要な情報を整理し、最適なレイアウトをラフデザインする		
5~ 8	パンフレット制作 素材作り(コピー+イラスト+地図+写真)	必要な原稿や素材を準備、手配する レイアウトを随時すすめる		
9~ 10	パンフレット制作	カンパデザインを出力し、入稿データ作成する		
11~ 12	観光5連ポスターとその他広告媒体 +α	課題の説明と事例紹介 制作チームをつくり、それぞれの役割を決定する ポスター以外にも、その他広告媒体の制作可		
13~ 14	観光5連ポスターとその他広告媒体 +α 課題の理解とリサーチ	仕様書を読み取り、グループでブレストする アイデア出しを行う		
15~ 17	観光5連ポスターとその他広告媒体 +α ラフデザイン	アイデアを元にダミーでラフを行なっていく 1グループ、2案を制作する		
18	観光5連ポスターとその他広告媒体 +α プレゼンテーション	ラフデザインの完成度を高めて、グループごとにプレゼンテーション		
19~ 22	観光5連ポスターとその他広告媒体 +α 実制作	それぞれの役割を全うし、全員でポスター制作を行なっていく		
23	観光5連ポスターとその他広告媒体 +α ブラッシュアップ	プレゼン直前のブラッシュアップとプレゼン準備		
24	観光5連ポスターとその他広告媒体 +α プレゼンテーション	プレゼンテーションを行い、制作過程と意図を全員の前で説明		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率 授業態度	85.0% 10.0% 5.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
絵本制作演習 I		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	選択	藤田 和子
授業の概要				
絵本を作ることを通して、伝えたいメッセージを掘り下げ、自分の絵を追求し、自分らしい表現をする。				
授業終了時の到達目標				
一冊の絵本を作りあげて行く事で、自分の表現する世界を、解りやすく伝える事が、できる姿勢を身につける。				
回	テーマ	内容		
1	絵本とは何なのか考え、概要を掴む	書物と印刷とイラストレーションの歴史、絵本の種類、本作りの基礎を知り、絵本とはなにかを理解する		
2	絵本の感覚を身につける	絵本のジャンルと特徴を知るため、絵本を鑑賞し、簡単な絵本をつくりを理解する		
3	絵本のお話づくりのアイデア	絵本のアイデアの出し方、考える手法を理解する		
4	絵本のお話づくりの方法・登場人物を考える	主人公と登場人物のキャラクター設定することの大切さを理解する。ストーリーの骨組み、ページ配分の方法を理解する		
5	ストーリーボードを作る	構図、文章を考え、絵本のシナリオづくりを理解する		
6	ストーリーボードを作る	実際にストーリーボードを作り、お話づくりの理解を深める		
7	絵本のダミーをつくる	絵と文が上手にかみ合っているか、画面が上手く釜合っているか考える		
8	絵本のダミーをつくる	お話の展開を考え、構図等、効果的になっているか確認しながらダミーを描き、お話作りを深める		
9	絵本のダミーをつくる	ダミーを発表しあい、参考意見をみんなに聞き、改善すべき所は改善する。		
10	絵本のダミーをつくる	みんなの意見を参考にダミーを修正しより良い絵本作りを心がける		
11	絵本の絵を描く	絵本作家の、絵の技法を知る		
12	絵本の絵を描く	下描きに入る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
絵本制作演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	選択	藤田 和子
授業の概要				
絵本を作ることを通して、伝えたいメッセージを掘り下げ、自分の絵を追求し、自分らしい表現をする。				
授業終了時の到達目標				
一冊の絵本を作りあげて行く事で、自分の表現する世界を、解りやすく伝える事が、できる姿勢を身につける。				
回	テーマ	内容		
1	絵本の絵を描く	下絵を描き絵を描く		
2	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
3	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
4	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
5	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
6	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
7	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
8	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
9	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
10	絵本の編集作業	絵をスキャンしてイラストレーターで文字入れする		
11	製本する	製本の過程を見て、製本を理解する		
12	絵本のプレゼンテーションと他の人の作品鑑賞	他の人が描いた絵本を鑑賞し、講評する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン I		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	選択	中田 忠志
授業の概要				
Webデザイン+Photoshop+Illustratorの基礎知識、印刷物のデザインとは違ったセオリーやルールなど、Webデザインの基礎知識について学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Webにまつわるビジュアルをより魅力的なものにするとともに、Web制作を効率的に行えるようになる				
回	テーマ	内容		
1	Webデザイン +Photoshop+Illustratorの基礎知識	授業の意義・目的、修了後の明確な達成目標を確認をする		
2~ 3	ワイヤーフレーム制作で使えるテクニック	Webページに要素をどう配置するのかを表した大枠(ラフレイアウト)である「ワイヤーフレーム」制作の際に役立つテクニックについて解説		
4~ 5	画像処理に使えるテクニック	画像の基本的な補正や加工から、Web用に適切な品質、容量で保存する方法、Webの機能を盛り込んだ表現について解説		
6~ 7	パーツ制作で使えるテクニック	アイコンやロゴ、バナーなどのパーツを効率よく制作する方法からコーディング作業がスムーズに行えるパーツの書き出し方法について解説		
8~ 9	カンプ制作で使えるテクニック	画像やパーツを組み合わせてデザインカンプとして仕上げる際に必要なテクニックを解説		
10~ 12	課題サイトデザイン	課題サイトデザインの制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
WebデザインⅡ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	選択	中田 忠志
授業の概要				
Webデザインのセオリーやルールなどに沿った、Webデザインについて学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Webにまつわるビジュアルをより魅力的なものにするとともに、Web制作を効率的に行えるようになる				
回	テーマ	内容		
1~3	和の趣きと高級感を演出する	~温泉旅館サイト~のデザイン制作		
4~6	思わず行きたくなる雰囲気演出する	~カフェサイト~のデザイン制作		
7~9	キュートで購買意欲を演出する	~ファッションECサイト~のデザイン制作		
10~12	シンプルで信頼感を演出する	~企業サイト~のデザイン制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
WebディレクションⅠ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	長町 和俊
授業の概要				
Web制作やWebシステム構築に関する知識と技能を身につけ、実在する企業・団体のホームページやシステムをグループで制作する。 FileMakerを使ってiOSアプリ制作の概要を理解する。				
授業終了時の到達目標				
Webアプリ開発を含むITの知識と技能を身につけることができる。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・オリエンテーション ・何を制作するか	授業への心構えと授業の目的 班分けと取組の姿勢		
3~ 4	・Webアプリケーションの概要 ・制作内容の決定	制作内容を決定する		
5~ 6	・Webの基礎知識 ・企画書・スケジュール作成	制作内容を決定する		
7~ 8	・Webビジネスについて ・取材	企画書を作成する		
9~ 10	・FileMaker 概要 ・企画 構成	ファイルメーカーのとは、事例紹介 プラットフォームと製品ライン		
11~ 12	・テーブルとフィールド構築 ・構成と設計	スターターソリューションの説明 フィールドタイプについて		
13~ 14	・リレーショナルについて ・デザイン1	リレーションシップの作成		
15~ 16	・レイアウトの作成 ・デザイン2	レイアウトとテーマ・スタイルについて レイアウトとデザインツールについて		
17~ 18	・計算式について ・デザイン3	関数と演算子について		
19~ 20	・スクリプトについて ・デザイン4	スクリプトの作成と編集		
21~ 22	・HTMLコーディングの確認 ・途中経過発表	スキルチェック		
23~ 24	・動画制作の確認 ・後期スケジュール	スキルチェック		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 25.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
WebディレクションⅡ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	長町 和俊
授業の概要				
Web制作やWebシステム構築に関する知識と技能を身につけ、実在する企業・団体のホームページやシステムをグループで制作する。 FileMakerを使ってiOSアプリ制作の概要を理解する。				
授業終了時の到達目標				
Webアプリ開発を含むITの知識と技能を身につけることができる。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	制作実習1	制作		
3~ 4	制作実習2	制作		
5~ 6	制作実習3	制作		
7~ 8	制作実習4	制作		
9~ 10	制作実習5	制作		
11~ 12	制作実習6	制作		
13~ 14	制作実習7	制作		
15~ 16	制作実習8	制作		
17~ 18	制作実習9	制作		
19~ 20	制作実習10	制作		
21~ 22	制作実習11	制作		
23~ 24	制作実習12	発表会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	5.0% 25.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web応用 I		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	高橋 潤
授業の概要				
Web制作におけるデザイン制作の基本を理解し、Webデザイン制作からHTMLコーディングまで学習し、Webサイトを制作できるスキルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的なWebデザイン制作能力を身につける ・ Web制作におけるワークフローを理解する ・ 目的に合ったWebデザイン制作能力を身につける 				
回	テーマ	内容		
1~ 2	Webの基本を知る	Webの概要や特性を理解し、Webデザインの基本を知る		
3~ 4	Webサイト制作のワークフロー	Web制作のワークフローやそれぞれの役割を理解する		
5~ 8	HTML CSS 基礎	HTML CSSの基本的なところを理解し、実際にコーディングを行う		
9~ 12	Webサイトの企画立案	自身の学科紹介サイトを初めとする、オリジナルWebサイトの企画立案を行う		
13~ 16	Webサイトのデザイン制作	企画立案した内容を元にWebデザインを制作する		
17~ 22	Webサイト制作	制作したWebデザインを元にコーディングを行う		
23~ 24	Webサイト発表・公開	制作したWebサイトを発表・公開する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 15.0% 15.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web応用Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	高橋 潤
授業の概要				
<p>Web制作におけるデザイン制作の基本を理解し、Webデザイン制作からHTMLコーディングまで学習し、Webサイトを制作できるスキルを身につける。 また、Web制作のワークフローを理解しつつ、様々なパターンのWebデザインを行うことで、実務で活用できるスキルも身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・基本的なWebデザイン制作能力を身につける ・Web制作におけるワークフローを理解する ・目的に合ったWebデザイン制作能力を身につける 				
回	テーマ	内 容		
1～ 2	Web応用Ⅰの振り返りとWebデザインの傾向を知る	Web応用Ⅰで学んだ内容を振り返り、Webデザインの最近の動向を知る		
3～ 10	卒業制作展紹介サイト制作	卒業制作展紹介サイトを制作する		
11～ 12	Webサイト発表・公開	制作したWebサイトを発表・公開する		
13～ 20	卒業制作紹介サイト制作	卒業制作紹介サイトを制作する		
21～ 22	卒業制作紹介サイト制作・発表	制作した卒業制作紹介サイトについて発表する		
23～ 24	後期のおさらいとまとめ	後期で学んだ内容を振り返りとまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 15.0% 15.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品展示計画Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	31回	0単位(62時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
卒業制作のプレゼンテーション および デザイン展での作品の効果的な展示について				
授業終了時の到達目標				
作品のコンセプトをより多くの人に理解してもらうことが出来るようなプレゼンテーションが行える。 コミュニケーションをとり協力しながら作品展示が行える				
回	テーマ	内容		
1~ 3	プレゼンテーションに向けて	効果的なプレゼンテーションの方法を考えてパワーポイントデータの作成		
4~ 8	プレゼンテーション	自己評価 および 他己評価		
9~ 11	展示方法の提案	展示方法についての意見交換		
12~ 27	展示準備	グループ分担による準備作業		
28~ 31	作品展示	最終展示		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	