

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	2020/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	栄 秀樹
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
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	2020/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	栄 秀樹
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
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	2020/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	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・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(2020年度募集未発表) ・二科展デザイン部B部門(課題)ポスターを製作し、出品、入賞、入選を目指す(2020年度課題未発表) ・学生によるプロジェクトの検討と実施 ・その他テーマのある課題 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・制作物の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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>デザイナーとして、アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に10年間勤務後、独立し25年。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統的工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなどに関わる。</p> <p>独立後、社会人講座、専門学校、高校、小学校、高等技術学校などで、非常勤講師として、デザイン教育に関わり22年。</p>		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など ・作品制作を思考すること(時間中に完了できなかった作業を含む) 				
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)		

回	テ ー マ	内 容		
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
		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	2020/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	出渕 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・ブランディングを体験する ・テーマを決め、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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>デザイナーとして、アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に10年間勤務後、独立し25年。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統的工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなどに関わる。</p> <p>独立後、社会人講座、専門学校、高校、小学校、高等技術学校などで、非常勤講師として、デザイン教育に関わり22年。</p>		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など ・作品制作を思考すること(時間中に完了できなかった作業を含む) 				
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。		

回	テ ー マ	内 容		
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
・CIに関する書籍		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
アドバタイジング		グラフィックデザイン学科 /2年	2020/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	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・「広告」の現状に即した、より実践に役立つ企画表現技術を、演習を中心にして身につける ・最新の社会のトレンドや技術の「用語」も自分で調べて理解する ・演習では、課題→自分で制作→発表→修正→サーバーアップ(課題提出)で身につける ・サブカルチャー史など広告の時代背景、現在から未来の社会・技術革新も考察 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・広告表現の基礎から応用まで展開できるようになること ・地方のクリエイターとして一から、一人で広告の「制作」ができるようになること ・デザインに対する批評ができるようになり、メンタル面でも強くなること 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		総合広告代理店のクリエイティブ部門でディレクター、プランナー、コピーライター・エディターとして実務経験(現在も継続)		
時間外に必要な学修				
テレビやネット広告などの「広告」を普段から注意して見ておくこと				
回	テーマ	内容		
1~2	広告の現状、販促・マーケティングの理解、サブカルチャー①	WEBを含む広告媒体の種類や現状、機能を理解するとともに販促、オウンドメディア、マーケティングの概要を理解する		
3~4	「逆読み」から始める、広告表現の徹底演習、サブカルチャー②	表現方法を徹底して磨く。その方策として、映像などを見ながら「逆読み」をディスカッション。そこから表現を組み立てる		
5~6	サブカルチャー③、広告表現演習①	ポスターやチラシなど「印刷物」での広告表現の演習。対象は一般的な商品および産直品の広告表現を演習		
7~8	広告表現演習②	チラシ・新聞・雑誌広告を事例として、健康食品や医薬部外品などの「通信販売」の広告を学び、実際に作成する		
9~10	広告表現演習③	CMなど映像の企画からディレクション方法まで。また、タレント・著名人の撮影・取材・起用方法も学ぶ		
11~12	WEB広告の概要、LP・バナーの企画・制作演習	WEB広告の概要と、プランナーやグラフィックデザイナーが企画することが多いランディングページやバナーの企画演習		
13~14	広告コピー演習①	広告表現の鍵となる「コピー」演習。販促、リスティング広告などコピーワークによる引きつける方法		
15~16	広告コピー演習②	WEBでも新聞でも、何にでも活用できる販促コピー、およびネーミングの提案から初期検索まで演習		
17~18	打ち合わせの方法、タレント取材・撮影の方法	お得意との打ち合わせ方法、タレントや著名人の取材・撮影方法を学ぶ。そこから、自分なりに記事としてまとめ発表する		
19~20	デザインの「評価」「批評」	自分のデザイン、他人のデザインをどう評価するか。いいデザインとは何か、どこが悪いのかその「軸」をつくる		
21~22	広告法規とミス・クレーム対応、SNS対策、コンプライアンスなど	広告制作上での関連法規、誰でも起こり得るミス・クレームの対処法、SNSでの対策、ダブルシューティングなど		

回	テ ー マ	内 容		
23～ 24	制作スケジュール見積提出、総まとめ課題のプレゼン	スケジュール作成から経費・見積算定・作成・請求までの演習。広告の総合的な企画・制作の「課題」を行う		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	「人を動かす」広告デザインの心理術33 BNN新社 (2016.10)	課題・レポート 出席率 授業態度	60.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミュニケーションデザイン		グラフィックデザイン学科 /2年	2020/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	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・企画領域はもちろん、広報をベースとして総合的にコミュニケーションをデザインする技能を身につける ・並行していくつかのタスクを同時進行することで、より実践的なデザインワークを身につける ・地方のクリエイターとして「何ができるか」の指針も自ら考えはじめる 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・限られた時間内に、一定のラインを超える内容の企画を作り出し、提出する技能を身につける ・提出された課題のフィードバックを他者とも共有することで知識を広げる ・最終的に、どのような業界でも通用する「ソリューション」を身につける ・AIに取って代わられない、コミュニケーション全体のデザインを企画立案できるようになる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		総合広告代理店のクリエイティブ部門でディレクター、プランナー、コピーライター・エディターとして実務経験(現在も継続)		
時間外に必要な学修				
普段から人と人との「つながり」「コミュニケーション」を注視しておくこと				
回	テーマ	内容		
1~2	広報とコミュニケーションデザインの基礎	コミュニケーションデザインの基礎となる「広報」の理解、ステークホルダー抽出とそこからのコミュニケーション展開		
3~4	商品開発の現場、会社案内とWEBサイトのツリー作成	商品開発の現場、広報視点からの会社案内作成とそこからのWEBサイトツリー作成		
5~6	コミュニケーションデザインの開発	B2C、B2Bの、学生向け・一般向けのコミュニケーションデザインをグループの「プレスト」で開発する		
7~8	編集力とNEWデザインエイジの潮流	実際の編集者とフォントデザイナーの仕事を通じて「編集」とはどのような仕事なのかを理解する		
9~10	企画演習①企業篇	一般的な企業の企画を演習。課題を自ら見つけ出し、実際に企画書をつくって自主プレまでを演習		
11~12	企画演習②自治体篇	実際に行われた自治体のコンペを題材に、一から企画・プレゼンまでをトータルで学ぶ		
13~14	企画演習③総合企画	プロジェクトマネジメントの概略を学びつつ、イベントの企画、実施演習を行う		
15~16	プレゼン演習①	プレゼンの演習。		
17~18	プレゼン演習②	自主プレゼン(自主プレ)自分で課題を見つけて、プレゼンを行う		
19~20	プロとしての仕事の仕方①	プロフェッショナルな仕事について、どんなことをしているかを考察。「生き方」「処仕方」にも通じる極意を学ぶ		
21~22	プロとしての仕事の仕方②	プロフェッショナルな仕事について、どんなことをしているかを考察。「生き方」「処仕方」にも通じる極意を学ぶ		
23~24	自己のコミュニケーションデザイン、総まとめプレゼン	これまで身につけた知識を総動員して自己および総合的「ソリューション」プレゼンを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「逆境をアイデアに変える企画術」河西智彦/宣伝会議2017		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

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	2020/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				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
毎回授業の内容を整理してまとめ、次の授業の準備等を行う				
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	2020/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				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
毎回授業の内容を整理してまとめ、次の授業の準備等を行う				
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	2020/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
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				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
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				
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		
3~7	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 ・制作サイズ ・校正用・入稿用データ		
8~10	ポスターデザイン企画制作プレゼンテーション	「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 ・企画提案 ・制作仕様 ・提出物		
11~18	DTP制作演習①	演習課題 ・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 ★入稿データ		
19~21	DTP制作演習②	2色印刷デザイン&テクニック ・2色印刷とは ・色の仕組み ・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	2色印刷デザイン&テクニック ・印刷工程の基礎知識 ・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
・InDesign クリエイター養成講座【CC 2018 / CC 2017対応】 ・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%	

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	2020/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
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 				
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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
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				
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) 		
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 		
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 		
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 		
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 		
13~15	「修了・卒業制作」作品集冊子企画・制作	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		
16	「修了・卒業制作」作品集冊子企画デザイン発表	作品のプレゼンテーションと講評		
17~24	「修了・卒業制作」作品集冊子企画デザイン制作	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		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ InDesign クリエイター養成講座【CC 2018 / CC 2017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 		課題・レポート 授業態度 出席率	80.0% 10.0% 10.0%	

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	2020/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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		株式会社エイ出版社撮影部に8年半在籍 2014年より高松にてstudio Jを開設し県内外の撮影業務に携わる		
時間外に必要な学修				
テーマに沿った撮影を個人の時間でも行ってもらう				
回	テーマ	内 容		
1	写真との向き合い方	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	撮影実践_1	屋外で撮影を行い、自分の写真を見つめ直す		
3	デザイナーと写真	仕事上での写真との関わりを学ぶ		
4	撮影実践_2	テーマに沿った撮影		
5	撮影した写真の確認	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。		
6	撮影実践_3	物撮影 与えられた商品を1枚で全て伝えられるように撮影する		
7	カラーマネージメントと画像処理	画像の色管理(カラーマネージメント)を学び、画像調整の基礎を身につける		
8	撮影実践_4	人物撮影(顔) 人物の顔を画角いっぱい撮影する。表情もその人物が魅力的に写るようなものを探す		
9	撮影コミュニケーション	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		
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	5.0%	
		授業態度	15.0%	
		課題・レポート	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	2020/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	栄 秀樹
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~3	顔合わせ及び自己紹介 壁画アートについての立案	グループに分かれてメンバー同士の円滑なコミュニティを立ち上げる 壁画アートの計画とプレゼンに向けての意見交換		
4	壁画アートのプレゼン準備	プレゼンに向けての制作および発表練習		
5	プレゼンテーション	学科に特化した発表形式を工夫し発表する		
6~11	壁画アートに向けての制作	壁画アートに向けての企画立案及び制作 様々な意見交換をおこないまとめていく		
12	プレゼンテーション	完成物の提出及び発表		
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	2020/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	栄 秀樹
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~11	グループ顔合わせ デザイン研究に向けての立案	前期とは違ったメンバーでグループ分け 半期の目標設定 デザイン展に向けての企画立案及び制作 様々な意見交換をおこないまとめていく		
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
DTV応用 I		グラフィックデザイン学科 /2年	2020/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	中田 忠志
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				
授業終了時の到達目標				
グループで動画を完成させる AfterEffectsの応用的な操作が行える				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
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。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	授業概要説明 編集ワークショップ	グループ決定 効果的な編集について考える グループワーク① (動画作成の基本の確認課題)		
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	コンペの説明及び企画書制作 グループワーク② (役割分担 データの受け渡しについて)		
5~ 6	企画書作成 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	絵コンテ制作 グループワーク③ AFTER EFFECTSの応用テクニックについて		
7~ 8	企画発表 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	企画発表 グループワーク④ AFTER EFFECTSの応用テクニックについて		
9~ 10	企画決定	役割分担及びスケジュール確認		
11~ 14	制作	グループ制作		
15~ 16	中間チェック	進捗状況の確認		
17~ 20	制作	グループ制作		
21~ 23	仮プレビュー	微調整をしてクオリティをあげる		
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
プロが教える! After Effects デジタル映像制作講座		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	

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	2020/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				
デジタル動画作成により動画の視覚的な効果表現方法を身につける				
授業終了時の到達目標				
絵コンテに沿った映像作品が制作できる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
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。				
回	テーマ	内容		
1	グループ制作 企画書および絵コンテ発表学校・学 科紹介動画及び卒業制作CMにおけ る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 絵コンテ制作		
2	企画書および絵コンテ発表	企画書と絵コンテの発表 実写撮影と編集の確認		
3	動画制作	タイトルロゴ制作		
4~ 5	動画制作	役割に基づく制作		
6	プレビュー 卒業制作の企画発表	データのアップロード 絵コンテの発表		
7~ 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
プロが教える! After Effects デジタル映 像制作講座		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	

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	2020/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	栄 秀樹
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2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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
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
作品展示計画Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /2年	2020/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	栄 秀樹
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
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%	

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	2020/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	栄 秀樹
授業の概要				
商業イラストの仕事について理解を深め、求められるイラスト及び考え方、技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
商業イラストの役割について理解でき、自分だけのオリジナルイラストが描けるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	商業イラストについて	商業イラストについて鑑賞し、理解する		
3~4	いろいろなイラスト技法を学ぶ	あらゆるイラストの表現方法を理解する		
5~6	イラスト100にチャレンジ	好きなジャンルのイラストを100個描く		
7~8	イラスト100にチャレンジ	好きなジャンルのイラストを100個描く		
9~10	イラスト100にチャレンジ	好きなジャンルのイラストを100個描く		
11~12	イラスト100にチャレンジ	好きなジャンルのイラストを100個描く		
13~14	講評会	イラスト作品の成果物を振り返る		
15~16	LINEアプリのイラストにチャレンジ	自由な発想でLINEアプリのイラストを描く		
17~18	LINEアプリのイラストにチャレンジ	自由な発想でLINEアプリのイラストを描く		
19~20	LINEアプリのイラストにチャレンジ	自由な発想でLINEアプリのイラストを描く		
21~22	LINEアプリのイラストにチャレンジ	自由な発想でLINEアプリのイラストを描く		
23~24	講評会	イラスト作品の成果物を振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	

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	2020/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	栄 秀樹
授業の概要				
商業イラストの仕事について理解を深め、求められるイラスト及び考え方、技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
商業イラストの役割について理解でき、自分だけのオリジナルイラストが描けるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリジナルイラストについて	オリジナルイラストについて鑑賞し、理解する		
3~ 4	オリジナルイラストを描く	クライアントからの発注を想定し、オリジナリティの高いアイデア・技法・表現したイラストに取り組む		
5~ 6	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
7~ 8	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
9~ 10	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
11~ 12	講評会	オリジナルイラスト作品の成果物を振り返る		
13~ 14	オリジナルイラストを描く	2年間の集大成となるイラストに取り組む		
15~ 16	オリジナルイラストを描く	2年間の集大成となるイラストに取り組む		
17~ 18	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
19~ 20	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
21~ 22	オリジナルイラストを描く	イラスト制作		
23~ 24	講評会	オリジナルイラスト作品の成果物を振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックワーク I		グラフィックデザイン学科 /2年	2020/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	栄 秀樹
授業の概要				
DTPにおけるデザイン、レイアウト、フォント、メインビジュアルの基本から、応用、実践テクニックを追求				
授業終了時の到達目標				
グラフィックデザイナーとしてレベルアップした作品を制作 Illustrator、Photoshopが使いこなせるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
授業が始まる前までに参考にする印刷物を準備しておく				
回	テーマ	内 容		
1~3	実際の優れた印刷物を研究① 作品集	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
4	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
5~7	実際の優れた印刷物を研究② フォント編	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
8	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
9~11	実際の優れた印刷物を研究③ イラスト編	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
12	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
13~15	実際の優れた印刷物を研究④ グラデーション(配色)編	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
16	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
17~19	実際の優れた印刷物を研究⑤ 写真加工編	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
20	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
21~23	実際の優れた印刷物を研究⑥ 自由制作編	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
24	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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
グラフィックワークⅡ		グラフィックデザイン学科 /2年	2020/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	栄 秀樹
授業の概要				
DTPにおけるデザイン、レイアウト、フォント、メインビジュアルの基本から、応用、実践テクニックを追求				
授業終了時の到達目標				
グラフィックデザイナーとしてレベルアップした作品を制作 Illustrator、Photoshopが使いこなせるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
授業が始まる前までに参考にする印刷物を準備しておく				
回	テーマ	内容		
1~3	表紙デザイン	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
4	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
5~7	A3見開き(雑誌)	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
8	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
9~11	B4新聞折込チラシ	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
12	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
13~15	小型グラフィック	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
16	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
17~19	写真コラージュ	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
20	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
21~23	自由作品	気になる印刷物のグラフィック要素を参考に制作 Illustrator、Photoshop使用		
24	プレゼン・講評会	制作作品の発表と講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	70.0%	
		授業態度	20.0%	
		出席率	10.0%	

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	2020/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				
絵本は作り手と読み手が、生きる上で必要な事柄、例えば、夢、勇気、友情、優しさ、共生・共存など、心に関する事柄を、絵本から感知、認識することで、精神を高めていく、ページに込められた総合芸術である。その事を理解するために、沢山の絵本を読み、触れながら、絵本の製作をするに当たっての方法を学習する				
授業終了時の到達目標				
絵本を製作することで、絵と文章で、読み手に伝えるための具体的な方法を習得できる事 絵本の意味 絵本の概要を理解できている事				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告、出版のデザイン・イラストレーションの仕事に長年従事しております。出版の仕事においては、幼稚園雑誌等でお話と絵を描かせて頂いたりしております。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	絵本の基本概念・子どもの発達と絵本について	絵本の基礎概念・子どもの発達と絵本について理解する		
2	赤ちゃん絵本・幼児絵本について	赤ちゃん絵本、幼児絵本について理解する 企画書の書き方を理解する		
3	創作絵本、昔話絵本・童話絵本について	創作絵本、昔話絵本について理解する 企画書を題材に書く		
4	ファンタジー絵本、ナンセンス絵本・パロディ絵本について	ファンタジー・ナンセンス・パロディ絵本について理解する キャラクターを考える		
5	文字なし絵本、言葉の絵本・詩の絵本について	文字なし絵本、言葉の絵本・詩の絵本について理解する 企画書 「誕生日おめでとう」書く イメージドローイング		
6	認識絵本・生活絵本、教材としての絵本について	認識絵本・生活絵本、教材としての絵本について理解する キャラクター設定・分析・表情について描いてみる		
7	現代の絵本(1) 主題の多様性 現代の絵本(2) 表現の可能性について	現代絵本の主題の多様性、表現の可能性について理解する 物語の主軸を考え、立ち上げてみる		
8	文の機能と絵の機能、画面展開と描写の手法について	文の機能と絵の機能、画面展開と描写の手法について理解する 企画書 自分が描きたい絵本の企画書を考える		
9	絵本の視覚表現 色彩表現 時間と空間の表現、絵本の画材と技法について	絵本の視覚表現 色彩表現 時間と空間の表現、絵本の画材と技法について理解する 企画書を書く		
10	絵本の演出計画を理解する	絵本の企画書からシナリオを書いてみる 演出計画の書き方を理解する		
11	絵本のラフを描く	構図などを考えながらラフを描く		
12	絵本のラフを描く	ラフを描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	10.0%	
		授業態度	20.0%	
		実習・実技評価	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	2020/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				
絵本は作り手と読み手が、生きる上で必要な事柄、例えば、夢、勇気、友情、優しさ、共生・共存など、心に関する事柄を、絵本から感知、認識することで、精神を高めていく、ページに込められた総合芸術である。その事を理解するために、沢山の絵本を読み、触れながら、絵本の製作をするに当たっての方法を学習する				
授業終了時の到達目標				
絵本を製作することで、絵と文章で、読み手に伝えるための具体的な方法を習得できる事 絵本の意味 絵本の概要を理解できている事				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告、出版のデザイン・イラストレーションの仕事に長年従事しております。出版の仕事においては、幼稚園雑誌等でお話と絵を描かせて頂いたりしております。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	ラフの確認 絵本の下絵を描く	ラフの確認 下絵を描き絵を描く		
2	構図について 絵本の下絵を描く	構図について理解を深める 絵の本描をする		
3	色彩について 絵本の絵を描く	色彩について理解を深める 絵の本描をする		
4	演出について 絵本の絵を描く	演出の方法、大道具・小道具・メイク等深める 絵の本描をする		
5	画材について 絵本の絵を描く	画材について深める 絵の本描をする		
6	オリジナリティある技法について 絵本の絵を描く	オリジナリティある技法について深める 絵の本描をする		
7	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
8	台本を見返す 絵本の絵を描く	台本を見返し言葉が適切かもう一度確認する 絵の本描をする		
9	タイトルについて 絵本の絵を描く	タイトルについて深める 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
		実習・実技評価 出席率 授業態度	70.0% 10.0% 20.0%	

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	2020/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+XD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、レイアウトや配色による明確な情報伝達はもちろん、UIの使い心地やUXデザインの視点も理解する				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
毎回授業の内容を整理してまとめ、次の授業の準備等を行う				
回	テーマ	内容		
1	Webデザインにおける各アプリの使い分け	Web制作のワークフロー 各アプリ向きのデザイン・作業		
2	レイアウト	レイアウトとは Webレイアウトの特徴		
3	レイアウトの基本	揃える 近づける・反復する 差をつける・動きをつける 余白・ジャンプ率		
4	目的別レイアウト①	メディア エンターテインメント		
5	目的別レイアウト②	コーポレートサイト ショップサイト		
6	目的別レイアウト③	ECサイト ランディングページ		
7	配色	Webサイトにおける色の役割		
8	配色の基本	ブランドとカラーの関係 配色の基本的な手法		
9	イメージ別配色例	キュート・エレガント・信頼・ナチュラル・クール		
10~ 12	課題デザイン制作	「ランディングページ」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% 30.0% 50.0%	

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	2020/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+Photoshop+Illustrator+XD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、レイアウトや配色による明確な情報伝達はもちろん、UIの使い心地やUXデザインの視点も理解する				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
毎回授業の内容を整理してまとめ、次の授業の準備等を行う				
回	テーマ	内容		
1	UXデザイン	UXデザインとは		
2	UXデザインの基本	WebサイトデザインにおけるUXデザイン UIデザインとUXデザインの関係		
3	UXデザインの様々な手法	ペルソナ プロトタイピング		
4	UI・グラフィック	UI・グラフィックの基本		
5	UI・グラフィックの各パーツの役割	ヘッダー・フッター・ナビゲーションなど		
6	デザインガイドライン	ブランド・タイポグラフィ・カラーパレット トーン&マナー・禁止事項		
7~ 9	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		
10~ 12	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		
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% 30.0% 50.0%	

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	2020/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	中田 忠志
授業の概要				
Web制作における企画作成、進行管理、デザインなど、クライアントの要望に沿ったWebサイトを制作するための基礎技能や知識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
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				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
毎回授業の内容を整理してまとめ、次の授業の準備等を行う				
回	テーマ	内容		
1~ 2	Webディレクションとは	Webディレクションに必要な知識		
3~ 4	Webサイト制作における関連職種について	Web制作のワークフローやそれぞれの役割を理解する		
5~ 6	Webサイトの企画	Webディレクションについて		
7~ 12	Webサイトの企画立案	穴吹祭紹介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~ 23	Webサイト運営	制作したWebサイトを運営・更新していく		
24	ふりかえり	サイトの運営結果を考察する		
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%	

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	2020/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	中田 忠志
授業の概要				
Web制作における企画作成、進行管理、デザインなど、クライアントの要望に沿ったWebサイトを制作するための基礎技能や知識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Web制作におけるデザイン制作の基本を理解し、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				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	前期の振り返りとWebデザインの傾向について	Webデザインの最近の動向を知る		
3~ 10	デザイン展紹介サイト制作	グループでデザイン展紹介サイトを制作する		
11~ 12	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	各自の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	まとめ	振り返りとまとめ		
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%	

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	2020/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	谷本 麻美
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 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	専門学校穴吹デザインカレッジグラフィックデザイン学科卒業後、アパレル製作・デザインの会社へ就職。自社のWebサイト更新経験を経た後、独立。フリーのWebデザイナーとして7年活動			
時間外に必要な学修				
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	2020/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	谷本 麻美
授業の概要				
HTMLとCSS、WEBデザインの応用と、実践				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・WEBサイトのデザインからコーディングの流れを一通り習得 ・クライアントの希望に合わせたWEBサイトデザインができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	専門学校穴吹デザインカレッジグラフィックデザイン学科卒業後、アパレル製作・デザインの会社へ就職。自社のWebサイト更新経験を経た後、独立。フリーのWebデザイナーとして7年活動			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	動機付けと振り返り、簡単なWEBページの作成	後期の授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する前期の振り返りとして、簡単なWEBページを作成する		
3~4	<ul style="list-style-type: none"> ・HTML、CSSの振り返り ・JavaScriptとjQuery、PHPについて 	前期の詳しい振り返りを行い、WEBサイトをより便利に、動的に使う方法を学ぶ		
5~6	架空のクライアントからのWEBサイト制作依頼①	クライアントからの要望に沿った企画書・デザイン案の制作を行う		
7~8	架空のクライアントからのWEBサイト制作依頼②	クライアントへの企画、デザインのプレゼンを行う		
9~10	架空のクライアントからのWEBサイト制作依頼③	依頼されたサイトの実制作を行う		
11~12	架空のクライアントからのWEBサイト制作依頼④	完成したサイトをクライアントに確認してもらい、修正やコンテンツの追加を行い完成させる		
13~14	自由制作課題①	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する(テーマの決定と企画書、ワイヤーフレームの作成)		
15~16	自由制作課題②	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する(全体のデザイン・文言の作成、素材の作成)		
17~18	自由制作課題③	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する(デザインの流し込み、コーディング)		
19~20	自由制作課題④	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する(実制作)		
21~22	自由制作課題⑤	授業の集大成として、自由にWEBサイトを制作する(実制作・プレゼンテーション資料の作成と練習)		
23~24	プレゼンテーションと振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・最終課題のプレゼンテーションと総評を行う ・振り返りアンケートの実施 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		課題・レポート	30.0%	
		授業態度	30.0%	
		実習・実技評価	20.0%	