

作成者:松尾 誠司

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックデザイン概論		グラフィックデザイン学科/ 1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	8回	1単位(16時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
グラフィックデザインの社会的な役割、伝えるためのデザイン、表現手法などを学び、作品制作時に活かせる。				
授業終了時の到達目標				
コンピュータの操作を問題なく行える。 PC各装置の役割や、インターフェースの種類と機能を理解している。 PhotoshopとIllustratorの基本操作が行え、名詞やポストカードのデザインができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	デザインの心構え①	01 デザイナーになるには? 02 「クライアント」を立てる 03 対象人物から想いを聞く 04 「感じて欲しいゴール」を決める 05 コンセプトを立てる 06 リサーチする		
2	デザインの心構え②	07 ラフをつくる 08 素材を用意する 09 素材をレイアウトする 10 検証・調整する 11 つくったデザインを提案する 12 決まったデザインを印刷をする 13 実践デザインを繰り返し、デザイナーになる		
3	デザイン手法の基本知識①	01 はじめに確認したい大切なこと 02 デザインの要素とその名称 03 レイアウトの手法(1) 「グループ化」 04 レイアウトの手法(2) 「整列」 05 レイアウトの手法(3) 「コントラスト」		
4	デザイン手法の基本知識②	06 色(1) 知っておきたい基礎知識 07 色(2) 色を選択する 08 色(3) 色による印象 09 文字(1) 知っておきたい基礎知識 10 文字(2) 書体を選択する 11 文字(3) 書体による印象		

5	デザイン事例から学ぶ①	01 目的を持ち、具現化する 02 まとまり感を印象づける(1) 同じ要素に分類する 03 まとまり感を印象づける(2) 要素のサイズ比率を揃える 04 まとまり感を印象づける(3) 要素をグリッドに揃える 05 メリハリ感を印象づける(1) 縦軸・横軸を目立たせる 06 メリハリ感を印象づける(2) 寄り引きを対比させる 07 メリハリ感を印象づける(3) 余白を生かす 08 安定感を印象づける(1) シンメトリーに配置する 09 安定感を印象づける(2) 対角線に配置する 10 安定感を印象づける(3) 重心を下に置く 11 にぎやか感を印象づける(1) 自由に配置する 12 にぎやか感を印象づける(2) 角版と切り抜きを組み合わせる 13 にぎやか感を印象づける(3) パターンで見せる		
6	デザイン事例から学ぶ②	14 女性向け表現を意識する(1) 「大人の女性向け」 15 女性向け表現を意識する(2) 「ガーリー」 16 女性向け表現を意識する(3) 「ゆるかわ」 17 男性向け表現を意識する(1) 「クール」 18 男性向け表現を意識する(2) 「ニュートラル」 19 男性向け表現を意識する(3) 「力強さ」		
7	デザイン事例から学ぶ③	20 自然的な表現を意識する(1) 「ナチュラル」 21 自然的な表現を意識する(2) 「手づくり」 22 自然的な表現を意識する(3) 「透明感」 23 懐古的な表現を意識する(1) 「和風」 24 懐古的な表現を意識する(2) 「レトロ」 25 懐古的な表現を意識する(3) 「優雅」		
8	期末テスト			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーになる！ 伝えるレイアウト・色・文字の大切な基本と 生かし方		授業態度	30.0%	
		期末試験	70.0%	

作成者:松尾 誠司

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル基礎		グラフィックデザイン学科/ 1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	37回	4単位(74時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
PCの基本操作や、Illustrator、Photoshopの基本操作を学ぶ。また、PCのメンテナンス、トラブル時の対応ができる。				
授業終了時の到達目標				
コンピュータの操作が問題なく行える。 PC各装置の役割や、インターフェースの種類と機能を理解している。 PhotoshopとIllustratorの基本操作が行え、名詞やポストカードのデザインができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~3	パソコンの基礎知識	ハードウェアの各機能 アプリケーションの役割 OS基本操作		
4~6	Illustratorの基本操作	アプリケーションの役割 インターフェース 各ツール 各パネル		
7~8	各種ツールの確認	各選択ツール 図形作成ツール 移動・拡大・回転・リフレクト		
9~11	ペンツールの使い方	ペンツールを用いたベジェ曲線の作成(確認課題)		
12	ペンツール確認テスト	ペンツールで簡単な図形を描き、到達度を確認。		
13~14	文字ツールと文字パネル	縦組み 横組み フォントサイズ 行送り 他各機能		
15~16	ロゴマークデザイン	自分の名前でロゴマークをデザインする。		
17~19	地図の制作	学校の地図をデザイン(道路 川 線路 建物のアイコンなどを描く)		
20~22	Photoshopの基本操作	アプリケーションの役割 インターフェース 各ツール 各パネル		
20~23	写真の補正	色調補正を使った写真の色味調整 調整レイヤー		
24	写真の加工	切り抜きツール スタンプツール 修復ブラシ 各種フィルタ		
25	選択範囲	正確な選択範囲の設定		

26～ 30	ポストカード デザイン	IllustratorとPhotoshopを連携させたポストカード制作。		
31～ 37	Illustrator認定試験対策	過去問題による検定対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

作成者:永田 広志

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プレゼンテーション		グラフィックデザイン学科/ 1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	15回	4単位(30時間)	必須	永田 広志
授業の概要				
<p>デザインという視点を通して情報を論理的に整理することを習得する。          デザインの中でもグラフィックデザインの基礎を理解する。          プレゼンテーションを通してコミュニケーション能力を習得する。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>情報整理能力と共に情報をいかに活用するかを思考し続けられる持続力の獲得。          いかなる状況でもプレゼンテーションできる柔軟性の獲得。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>グラフィックデザイナーとして4年の実務経験          これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導</p>		
時間外に必要な学修				
【準備学習】				
<p>今回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する</p>				
回	テーマ	内容		
01	プレゼンテーションとは	プレゼンテーションの必要性		
02~ 03	自己同一性とは	「はじめまして」の表現 ツカミの表現		
04~ 05	デザインとは	デザインについての講義 プレゼンテーション		
06~ 07	デザイン思考とは	デザイン思考についての講義 「スマホの新しいカタチ」の提案		
08~ 09	ブレインストーミング	ブレインストーミングについての講義 プレゼンテーション		
10~ 11	プロトタイピング	プロトをもとにプレストをくりかえす		
11~ 13	アートディレクション	「着想~発案~実現」の過程を デザイン思考でコントロールする アートディレクションを意識・実行する		
12~ 15	まとめ	修了制作におけるプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
参考図書 及び 自作プリント		出席率	15.0%	
		授業態度	15.0%	
		課題・レポート	50.0%	
		実習・実技評価	20.0%	

作成者:熊谷 昭史

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
文章表現演習		グラフィックデザイン学科/ 1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	15回	2単位(30時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
就職活動や社会人生活に向けて、自分の考えを文章として表現するポイントを学ぶ。				
要点をまとめ、簡潔で分かりやすい文章が書ける。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえ配布資料を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	文の基本形を作る・演習課題	文章の構造を理解する。(主語、述語、目的語)		
2	簡潔に書く①	伝えることの絞り込み 重複を避ける		
3	簡潔に書く②	文末をシンプルにする 削れるところを削る		
4	簡潔に書く・演習課題	無駄な部分の多い文章を簡潔に書きなおす。		
5	分かりやすく書く	短く言い切る 同じ話はまとめて書く 修飾語は直前に置く		
6	分かりやすく書く・演習課題	語順に気を配る 読点を活かす 箇条書きや表にする		
7	的確に書く・演習課題	テーマを明確にする 順接と逆説 てにおは		
8	共感を得る	本題から入る エピソードから始める 五感に働きかける		
9	共感を得る・演習課題	修飾語・強調語 凝った表現を避ける 比喩と定型句		
10	話し言葉の影響を避ける	無意味な装飾の削除		
11	自己PRを考える①	自分のPRポイントをピックアップする。		
12	自己PRを考える②	エピソードを加え、文章の肉付けを行う。		

13	自己PRを考える③	PRを400字でまとめる。		
14	自己PR発表	自己PRを1分程度で発表する。		
15	期末試験・学んだことを振り返る	成長を実感したポイントを考える。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
基本の基本		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	80.0%	

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/ 1年	2020/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	8単位(120時間)	必須	永田 広志
授業の概要				
デザインという視点を通して日常を把握するデザイン思考を習得する。 情報を論理的に整理することを習得する。 デザインの中でもグラフィックデザインの基礎を理解する。 プレゼンテーションを通してコミュニケーション能力を習得する。 世界のデザインを知る				
授業終了時の到達目標				
基礎的な理論に基づく課題に対するデザイン能力とプレゼンテーション能力の獲得 「知らない」ことに気づく、知る				
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4年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】				
次回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	授業概要	オリエンテーションおよび課題説明：課題1「他己紹介」プレゼンテーションおよび講評		
3	付加価値	課題説明：課題2「付加価値の考察」 チームワーク		
4	付加価値	課題2「付加価値の考察」プレゼンテーション及び講評 課題説明：課題3「デザインとは」		
5	デザインについて	レポート作成および確認		
6	デザインについて	課題3「デザインとは」プレゼンテーション及び講評		
7	色々な色	課題説明：課題4「100色の赤」 チームワーク		
8	色々な色	レポート作成および確認		
9	色々な色	課題4「100色の赤」プレゼンテーション及び講評		
10	書体	課題説明：課題5「100書体」 チームワーク		
11	書体	レポート作成および確認		
12	書体	課題4「100書体」プレゼンテーション及び講評		
13	物体	課題説明：課題6「100のオリジナリティー」 チームワーク		



14	物体	レポート作成および確認		
15	物体	課題6「100のオリジナリティー」プレゼンテーション及び講評。 前期最終講評		
16	空間 1	課題説明：課題7「100の間取り」 チームワーク		
17	空間 1	レポート作成および確認		
18	空間 1	課題7「100の間取り」プレゼンテーション及び講評		
19	空間 2	課題説明：課題8「100のリノベーション」 チームワーク		
20	空間 2	レポート作成および確認		
21	空間 2	課題8「100のリノベーション」プレゼンテーション及び講評		
22	アート	課題説明：課題9「100作品探索」 チームワーク		
23	アート	レポート作成および確認		
24	アート	課題9「100作品探索」プレゼンテーション及び講評		
25	アートとデザイン	課題説明：課題10「100の自由」 チームワーク		
26	アートとデザイン	レポート作成および確認		
27	アートとデザイン	課題10「100の自由」プレゼンテーション及び講評		
28~ 30	気づく	授業まとめ、全課題講評、気付き築く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

作成者:松尾 誠司

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン基礎		グラフィックデザイン学科/ 1年	2020/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	8単位(120時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
HTML、CSSを使用してWebサイトを制作できる。また、AdobeXDを使用したプロトタイプデザインを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
Webの概念や現在の状況を説明できる。 HTML、CSSを用いてWebサイトを構築できる。 AdobeXDを使用して、Webの基本デザインを制作できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~3	Webサイトの概念と基本構造	Webとは何か? どのように運営されているか? Webの現状(モバイルファースト、Web広告)		
4~9	Webの基本構造を制作する	HTMLの基本 到達度確認テスト		
10~18	Webのデザインを制作する	CSSの基本 到達度確認テスト		
19~30	フルスクリーンWebサイトを制作する	ヒーローイメージの設定		
31~36	2カラムのWebサイトを制作する	Display:flexを用いたカラム作成		
37~39	タイル型Webサイトを制作する	Display:gridを用いたグリッドレイアウト		
40	外部メディアを利用する	Googlemapの挿入		
41~43	Adobe XDの基本操作	基本図形の描画 テキストの入力と配置 図形の配置と		
44~60	オリジナルサイトデザイン ※修了制作と連携可	ラフデザイン Adobe XDを使用してプロトタイプを作成 その準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
一冊で全てが身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画		グラフィックデザイン学科 /1年	2020/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	必須	眞本 悦子
授業の概要				
色彩学の基礎をマスターし、混色による色作成(混色)や配色技法を学ぶ実習を行う。 色彩の配色計画について学び、実際に色彩計画を行う。 加えて色彩計画に合格する。				
授業終了時の到達目標				
課題を論理的に把握、解決するディレクション(監督)の目線の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		インテリアコーディネーターとして24年の実務経験 これまでの経験を活かし、カラーコーディネートを指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~4	光と色について 太陽光とスペクトル	色はなぜ見えるのか?科学的に学び、スペクトルを彩色して光と色の関係を知る。		
5~6	PCCSカラーシステム	各単語毎の研究とともに過去事例の洗い出し		
7~10	マンセルカラーシステム	時代とともに移り変わる概念の把握		
11~12	色相とトーンと三属性 トーンイメージと配色カードの使い方	「GD学科のブランディング」		
13~14	トーンとグレイスケール	「穴吹カレッジのブランディング」		
15~16	無彩色の色彩	「徳島のブランディング」		
17~19	色の心理的効果	「日本のブランディング」		
20~23	色の対比、同化、現象、効果	「起業体験」		
24~25	ユニバーサルデザイン	「社会貢献」		
26~27	色相・明度・彩度とカラーダイアルの 使い方と色彩計画	「卒業制作」		
28~29	色相・配色			
30~31	トーン配色			

32～ 33	配色技法			
34～ 35	色彩と生活の関わりを学ぶ			
36～ 45	色彩検定模擬試験と解答・復習など			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定3級テキスト		出席率	10.0%	
過去問題集		授業態度	10.0%	
ユニバーサルデザインの手引き		課題・レポート	10.0%	
		実習・実技評価	70.0%	

作成者:武市 理恵

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ベーシックデザイン		グラフィックデザイン学科/ 1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	30回	4単位(60時間)	必須	武市 理恵
授業の概要				
基本画材(水彩色鉛筆、透明水彩絵の具、アクリル絵の具、オイルパステル他)を使ってみる 紙の違い(水彩紙/ケント紙など)を知る 画面(平面)構成(一部立体作品)				
授業終了時の到達目標				
デッサンを通して対象物の形や色・質感、陰影を正確に捉え、表現することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		これまでの経験を活かし、画材の基本的な使用方法について指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内 容		
1	オイルパステルの基本画法と感情表現	アトミック画/デジタル画/感情のアトミック画		
2	アトミックカラーズ	カラーズ考察→テーマ決め→資料集め		
3	アトミックカラーズ	カラーズ作品を制作(すべての写真をカット)		
4	アトミックカラーズ	カラーズ作品を完成させる(写真を貼る)		
5	アトミックカラーズ	カラーズ発表(他の人の作品にコメントをつける)		
6	透明水彩絵具の混色	透明水彩三原色の混色		
7~9	透明水彩絵具を使った模写	透明水彩三原色のみを使ったカラーの模写		
10	臨床美術アートプログラムの実践	紙粘土の立体作品		
11~ 24	臨床美術アートプログラムの実践	臨床美術アトミックプログラム		
25~ 27	ポール・ペンのモノクロイスト	アルファベットのパターンアート		
28~ 30	基本画法のまとめ	基本画法の研究		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		授業態度	40.0%	
		実習・実技評価	40.0%	

作成者:馬淵 愛

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	2020/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	46回	6単位(92時間)	必須	馬淵 愛
授業の概要				
デッサンを通して対象物の形や色・質感、陰影を正確に捉え、表現するための知識・技術。				
授業終了時の到達目標				
デッサンを通して対象物の形や色・質感、陰影を正確に捉え、理にかなったデザインに活用できる制作ができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	フリーでイラスト等の実務経験13年 これまでの経験を活かし、正確な作画を指導			
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	デッサンの準備・用具について	デッサンとは何か 用意するもの 道具の使い方		
3~4	幾何形態の描画	円柱のデッサン		
5~6	幾何形態の描画	立方体のデッサン		
7~8	幾何形態の描画	球体のデッサン		
9~12	明暗の表現	紙コップと卵のデッサン		
13~ 14	質感・色の表現	無色透明ガラスコップのデッサン		
15~ 16	質感・色の表現	有色透明ガラスコップのデッサン		
17~ 18	質感・色の表現	リンゴのデッサン		
19~ 22	質感・色の表現	トマト・ナス・レモンのデッサン		
23~ 26	遠近(構図)・立体感・陰影の表現	円柱・立方体・球体のデッサン		
27~ 28	モチーフの正確な描画	缶のデッサン		
29~ 32	静物デッサン	ペットボトルとモチーフを組み合わせたデッサン		

33~ 34	石膏デッサン	手の石膏像のデッサン		
35~ 36	石膏デッサン	足の石膏像のデッサン		
37~ 40	石膏デッサン	石膏像のデッサン		
41~ 46	自画像	自画像		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
初めてでも楽しくできるデッサンの基本 自作プリント		授業態度	10.0%	
		課題・レポート	20.0%	
		実習・実技評価	70.0%	

作成者:松尾 誠司

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
動画制作演習 I		グラフィックデザイン学科/ 1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	30回	2単位(60時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
PremiereやAfterEffectsを用いた基礎編集技術を学ぶ。コンパクトデジタルカメラやスマートホンなど身近なツールを使ったPR動画制作ができる。				
授業終了時の到達目標				
Adobe Premiereを用いて動画編集を行える。 テーマに基づいた動画制作が行える。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】				
次回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	なぜ動画編集を学ぶのか? Premiereを使ってみよう	動画編集スキルを身につけるメリットとは? Premiereで動画制作する作業の流れを確認。		
2	動画データの仕組み	静止画データと動画データの違いは? 動画のファイル形式について。		
3~6	情報番組を作ってみよう!	1 カット編集とインサート編集 2 基本的な色補正 3 基本的な音声補正 4 用途に合わせた動画の書き出し		
7~10	さまざまな動画の制作	1 インタビュー動画の作り方 2 さまざまなルックス(色調)の作り方 3 インパクトのある画面切り替え 4 タイムリマップの作り方 5 手ブレ補正 6 自動モザイクの作り方 7 フリーズフレームを使用した分身動画 8 エンドロールの作り方 9 手書き風タイトルの作り方		
11~14	効果的な映像の演出	1 スマホの画面を使ったシーンの切り替え 2 グラフィックの作り方と合成 3 タイトルアニメーションの作り方 4 360度VR動画の作り方 5 縦動画の作り方 6 イラストアニメーションの作り方		



15~ 30	コースPV作成	グラフィックデザイン、マンガ・イラスト、高度調理コースのPVを制作。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える！PremiereProデジタル映像編集講座		授業態度	30.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する
		課題・レポート	70.0%	

作成者:松尾 誠司

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルデザイン		グラフィックデザイン学科/ 1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	30回	0単位(60時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
Illustrator、Photoshopを使用したデザイン制作手法を学ぶ。レイアウトやタイポグラフィ、入稿データの作り方など、基礎的な知識と技術が身につく。				
授業終了時の到達目標				
トラブルのない入稿データを制作できる。 IllustratorとPhotoshopを連動したデザイン制作ができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内 容		
1	トラブルのない入稿データの作り方	IllustratorとPhotoshopの連携による入稿データの作り方。 印刷を前提とした画像ファイルの設定。		
2~6	販売促進チラシのデザイン	台紙設定からレイアウトデザイン、入稿データの作成まで。 台紙の設定(トンボ・塗りたし・マージン) タイトルと本文の設定(字詰め・行送り) PDFデータ(入稿用・確認用)の作成方法		
7~9	カレンダーのデザイン	罫線を用いたカレンダーのレイアウトデザイン 表の作り方 セル内のテキスト設定		
10~11	パッケージデザイン	テンプレートをベースにパッケージをデザイン。 データを印刷し、ダミーを制作。		
12~14	オリジナルパッケージ デザイン	商品を想定し、オリジナルパッケージをデザイン。 ダミーを制作し、プレゼンを行う。		
15~17	シルクスクリーン印刷	シルク印刷のデータ制作、オンライン入稿。		
18~20	Web用広告のデザイン	Webに対応したデザイン制作を学ぶ。 ピクセルをベースとしたレイアウト作成		
21~24	動画編集ソフトとの連携	Illustrator及びPhotoshopと動画編集ソフトの連携。		
25~30	Photoshp認定試験対策	模擬問題で検定対策を行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
[デザイン技法図鑑] ひと目でわかるレイアウトの基本。		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		グラフィックデザイン学科/ 1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	15回	2単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
就職活動も含めながら社会人になるための基礎力を身につける				
授業終了時の到達目標				
1) 3KAN教育 (1. 自己効力感 2. 成長実感 3. 学び続ける習慣) により企業が求める人材を育成する 2) 基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3) 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計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				
【準備学習】				
次回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	動機づけ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3KAN教育について</li> <li>・ 動機づけ</li> <li>・ 担当紹介</li> <li>・ 服装身嗜み</li> <li>* 就職の手引き配布</li> </ul>		
2	スケジュール管理/適性検査	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 就職活動に向けた目標設定を行い、その目標を達成するための計画を立てる</li> <li>・ 適性検査実施</li> <li>・ 就職の手引き説明</li> <li>就職活動手順フローチャート</li> <li>P1 スケジュール確認</li> <li>P5 身だしなみ確認</li> </ul>		
3	スラスラ書ける文章術	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 就職活動に備えたアウトプット中心の訓練</li> <li>書く、話す、考える</li> <li>文章の「型」を体得する</li> <li>・ 論理的思考</li> <li>・ 考えを掘り下げる (「結論」→「根拠・事実」)</li> <li>・ 文章の型の例「なたもだ」</li> </ul>		
4	自己分析	就職の手引 P6~P9 自己分析		
5	自己分析	就職の手引 P10~P12 自己分析 過去~未来		
6	ロジカルシンキング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「ものの見方で状況は良くもなり、悪くもなる。だったら、良くなる考え方をマスターして人生がもっと楽しくなる」ためのきっかけにする。</li> </ul>		

7	自己PR作成	就職の手引 P13～P14 自己PR作成(400文字)		
8	企業研究	就職の手引 P19～P24 就職相談室やインターネットを使って研究		
9	読書が楽しくなる読書術(1)	1. 読書の楽しみ方・本の選び方 1) 読書の楽しみ 2) 本の選び方 3) 書店・図書館利用法 2. 読書の活かし方 読んだだけで終わらない読書法 マスターして人生がもっと楽しくなる」ためのきっかけにする。		
10	自己PR作成及び50問50答作成	就職の手引き(P53～P64) ・50問50答のポイントについて説明  【課題】 自己PRの記入		
11	ホスピタリティマインド 社会人としての心得	・ホスピタリティマインドとは ・日本のもてなし文化について ・身近なシーンでのホスピタリティ ・実践例 ・基本的なビジネスマナー ・会社訪問 ・電話対応 ・メールでのマナー など		
12	履歴書	・履歴書の記入の仕方について  【課題】 履歴書の記入		
13	50問50答、自己PR完成、求職票	・50問50答見直し ・自己PR完成 ・求職票の説明と下書き		
14	50問50答、自己PR完成、求職票	・50問50答見直し ・自己PR完成 ・求職票の説明と下書き		
15	振り返り	・目標管理シートに基づき自己の就職活動への準備について振り返る ・今後の活動に向けた新たな目標設定を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

作成者:松尾 誠司

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学科/ 1年	2020/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	37回	2単位(74時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
1年次に学んだ技術や知識の総決算として、広告、パッケージ、Web、PVなどのデザイン作品が制作できる。				
授業終了時の到達目標				
<p>案件の問題点を考察し、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。            ポスター、パッケージ、動画、Webなど目的にあったデザインを制作できる。            作品のポイントをわかりやすくプレゼンテーションできる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~6	制作テーマ及びコンセプトの決定	卒業制作のテーマ決定。 リサーチと問題点の洗い出し。 コンセプトの確立。 制作アイテムの決定。		
7~29	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		
30	プレゼンテーション	PRポイントの整理。 伝わりやすい資料作成。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	