

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|-------------------------------------|--|-----------------|
| 科目名 | 業界研究 I | | 指導担当者名 | 野田 隆明 |
| 実務経験 | 有 | 広告代理店制作次長、同社にて13年間のデザイン制作に従事、現在も継続 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 56 時間 | | 週時間数 | 2 時間 |
| 学習到達目標 | デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | PC、タブレット、プロジェクトペーパー | | | |
| 授業外学習の方法 | デザイン業界についてのリサーチをしておく | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | オリエンテーション | 授業説明 | |
| | 2 | ・制作物のコンセプトの考え方について | 制作物に対するコンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する | |
| | 3 | A&D大学校キャラクタープレゼン | 国際A&D大学校のキャラクターデザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 4 | A&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保つキャラクターについて | 大きい誌面でも保つてキャラクター・イラスト・デザインに必要なことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 | |
| | 5 | 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。全建総連福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 | |
| | 6 | 周年記念ロゴのプレゼンインスタプロモーションについて | ※得意・提出可能なデザインにおいては、修正対応してもない「提出までにブラッシュアップを行うインスタプロモーション・POPの考え方、制作を始めるに当たり必要な情報の集めと込み | |
| | 7 | 父の日POPのプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 8 | アイデアを盛り込んだイラストプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 9 | インスタプロモーション POP制作(ハロウィン) | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 10 | イベントロゴのプレゼン | イベントタイトルロゴを作る※実務実績案件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する | |
| | 11 | スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 12 | コンペ制作・ポートフォリオ制作1 | ポートフォリオの制作 | |
| | 13 | コンペ制作・ポートフォリオ制作2 | ポートフォリオの制作 ブラッシュアップのための添削 | |
| | 14 | まとめ | レポート作成 ブラッシュアップのための添削 | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|---------------------------------------|--|-----------------|-----|
| 科目名 | 業界研究 I | | 指導担当者名 | 野田 隆明 | |
| 実務経験 | 有 | 広告代理店制作次長、同社にて13年間のデザイン制作に従事、現在も継続 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 56 時間 | | 週時間数 | 2 時間 | |
| 学習到達目標 | デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | PC、タブレット、プロジェクトペーパー | | | | |
| 授業外学習の方法 | デザイン業界についてのリサーチをしておく | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後期 | 1 | オリエンテーション | 授業説明 | | |
| | 2 | ・制作物のコンセプトの考え方について | 制作物に対するコンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 | | |
| | 3 | A&D 大学校キャラクタープレゼン | 国際A&D 大学校のキャラクターデザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 4 | A&D 大学校キャラクタープレゼン 大きい誌面でも保つキャラクターについて | 大きい誌面でも保つてキャラクター・イラスト・デザインに必要なことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 | | |
| | 5 | 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。全建総連福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 | | |
| | 6 | 周年記念ロゴのプレゼンインスタプロモーションについて | お客様へ提出可能なデザインにおいては、修正対応してもない提出までにブラッシュアップを行うインスタプロモーション・POPの考え方、制作を始めるに当たって必要な情報の集め方 | | |
| | 7 | 父の日POPのプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 8 | アイデアを盛り込んだイラストプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 9 | インスタプロモーション POP制作(ハロウィン) | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 10 | イベントロゴのプレゼン | イベントタイトルロゴを作る※実務実績案件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する | | |
| | 11 | スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 12 | コンペ制作・ポートフォリオ制作1 | ポートフォリオの制作 | | |
| | 13 | コンペ制作・ポートフォリオ制作2 | ポートフォリオの制作 ブラッシュアップのための添削 | | |
| | 14 | まとめ | レポート作成 ブラッシュアップのための添削 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|-------------------|------------------------------|-----------------|
| 科目名 | 動画プランニング演習 I | | 指導担当者名 | 青木 龍太郎 |
| 実務経験 | 有 | フリーで5年の映像編集を行っている | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: ○ | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・動画配信における基礎的な知識の習得 ・発想力、プランニング力の向上 ・基本的な動画編集力の取得 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | <ul style="list-style-type: none"> ・Machintosh PC ・Adobe Premiere Pro | | | |
| 授業外学習の方法 | クリエイターとしての視点で動画やインフルエンサーのリサーチ | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | オリエンテーション | 授業説明 | |
| | 2 | 企画の基礎 | 企画(プランニング)の必要性 | |
| | 3 | 企画の基礎 | 企画書の基礎的な制作方法 | |
| | 4 | 企画の基礎 | コンセプトや制作意図について | |
| | 5 | 企画の基礎 | 設定したターゲットにあった規格の重要性 | |
| | 6 | 企画の基礎 | 現在の流行、需要のリサーチ(年齢、性別指定) | |
| | 7 | 企画の基礎 | 自分と他人の価値観のギャップ | |
| | 8 | 企画の基礎 | 現状の基本的な企画スタンス(既存+α or 新しいもの) | |
| | 9 | 企画の基礎 | 統一性を持たせる意味(ブランディング) | |
| | 10 | 後期に向けた企画制作 | 後期に制作する映像の企画書制作 | |
| | 11 | 後期に向けた企画制作 | 後期に制作する映像の企画書制作 | |
| | 12 | 後期に向けた企画制作 | 後期に制作する映像の企画書制作 | |
| | 13 | 前期期末試験 | 課題提出、プレゼンテーション | |
| | 14 | 前期振り返り | 課題とプレゼンテーションについて講評 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|---|-------------------|---------------------------|-----------------|------------|
| 科目名 | 動画プランニング演習 I | | 指導担当者名 | 青木 龍太郎 | |
| 実務経験 | 有 | フリーで5年の映像編集を行っている | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 | |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | ○ | 実習: 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・動画配信における基礎的な知識の習得 ・発想力、プランニング力の向上 ・基本的な動画編集力の取得 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | | |
| 使用教材 | <ul style="list-style-type: none"> ・Machintosh PC ・Adobe Premiere Pro | | | | |
| 授業外学習の方法 | クリエイターとしての視点で動画やインフルエンサーのリサーチ | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 映像について | 映像の種類と授業で学ぶ映像の種類の説明 | | |
| | 2 | 映像について | 興味を持つきっかけ(サムネイル等) | | |
| | 3 | 映像について | 人間の集中力の持続と映像の関連性 | | |
| | 4 | 映像についての確認 | 学習した映像の知識の確認と企画への落とし込む重要性 | | |
| | 5 | Premiere proの使い方 | データの作成方法と書き出し | | |
| | 6 | Premiere proの使い方 | カット、文字入れ、音入れ | | |
| | 7 | Premiere proの使い方 | 機能の使用方法(基本的なエフェクト) | | |
| | 8 | 映像制作 | 企画に基づいた制作 個別指導・添削 | | |
| | 9 | 映像制作 | 企画に基づいた制作 個別指導・添削 | | |
| | 10 | 映像制作 | 企画に基づいた制作 個別指導・添削 | | |
| | 11 | 映像制作 | 企画に基づいた制作 個別指導・添削 | | |
| | 12 | 映像制作 | 企画に基づいた制作 個別指導・添削 | | |
| | 13 | 後期期末試験 | 課題提出、プレゼンテーション | | |
| | 14 | 後期振り返り | 課題とプレゼンテーションについて講評 | | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|----------------------------|--|-----------------|
| 科目名 | DTP概論 I | | 指導担当者名 | 石井祐一 |
| 実務経験 | 有 | 印刷会社社長として現在も活躍中、16年間従事している | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: ○ | 演習: | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | DTPについて基礎知識の習得 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 新詳説 DTP基礎[改訂四版] | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | DTPの概要 | DTPとは? DTPの歴史 | |
| | 2 | DTPの概要 | DTPの流れと職種 DTPに必要な知識 | |
| | 3 | DTPの概要 | DTPデータの活用 | |
| | 4 | 印刷の基礎知識 | 印刷物ができるまで 印刷方式の種類 カラー印刷のしくみと印刷線数 | |
| | 5 | 印刷の基礎知識 | 印刷用紙 面付けと折り加工 製本 | |
| | 6 | 印刷の基礎知識 | 特殊印刷と特殊加工 CTPとDDCP オンデマンド印刷 | |
| | 7 | DTPに必要なもの | DTPシステム ハードウェア(①パソコン本体②インターフェースとディスプレイ) | |
| | 8 | DTPに必要なもの | ハードウェア(③入力機器とプリンター④メディアとネットワーク)ソフトウェア(①OS) | |
| | 9 | DTPに必要なもの | ソフトウェア(②グラフィック③ページレイアウトとPDF④フォントとその他のソフト) | |
| | 10 | グラフィックデータ | グラフィックデータの種類 画像解像度とビット深度 写真原稿とスキャニング | |
| | 11 | グラフィックデータ | 画像データの修正Photoshopの活用① 画像データの調整Photoshopの活用②画像データの加工Photoshopの活用③ | |
| | 12 | グラフィックデータ | ベクトル画像のしくみIllustratorの活用① ロゴや図版などの作成Illustratorの活用② ファイル形式と画像リソースの活用 | |
| | 13 | 前期期末試験 | 期末試験 | |
| | 14 | 前期の振り返り | 前期振り返り | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|----------------------------|---|-----------------|
| 科目名 | DTP概論 I | | 指導担当者名 | 石井祐一 |
| 実務経験 | 有 | 印刷会社社長として現在も活躍中、16年間従事している | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: | ○ | 演習: | 実習: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | DTPについて基礎知識の習得 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 新詳説 DTP基礎[改訂四版] | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 文字組とフォント | テキストデータ 文字の属性 | |
| | 2 | 文字組とフォント | 文字詰めと文字の変形 段落の設定 | |
| | 3 | 文字組とフォント | デジタルフォント(①PostScript/TrueType②OpenType) | |
| | 4 | 文字組とフォント | 文字コードと文字セット フォントの管理 | |
| | 5 | 色の基本と印刷 | 色の原理 色の属性とトーン 特色 | |
| | 6 | 色の基本と印刷 | トラッピングとリッチブラック カラーマネジメント | |
| | 7 | 組版とレイアウトの基本 | トンボと裁ち落とし ペラもののレイアウト ページのづくり | |
| | 8 | 組版とレイアウトの基本 | 多ページもののフォーマットの作成 多ページもののレイアウト | |
| | 9 | 組版とレイアウトの基本 | スタイル機能の活用 入稿データのチェック | |
| | 10 | PDFと電子書籍 | PDFとは 閲覧用PDF | |
| | 11 | PDFと電子書籍 | 入稿用PDF 電子書籍①フォーマットと端末(リーダー) | |
| | 12 | PDFと電子書籍 | 電子書籍(②EPUB③PDFとアプリ型) | |
| | 13 | 後期期末試験 | 期末試験 | |
| | 14 | 後期の振り返り | 後期振り返り | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| 科目名 | メディアリテラシー概論 | | 指導担当者名 | 松岡純代 |
|---|--|---------------------------------------|-------------------------|-----------------|
| 実務経験 | 有 | 制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: ○ | 演習: | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | 前期のポイント(以下の力を身に付ける) ・情報モラル ・メディアに対する自己コントロール力 ・情報をうのみにせず主体的批判的に受け取る力 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、ノート、筆記用具 | | | |
| 授業外学習の方法 | ・メディアに触れること | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | 授業の説明 | 進め方、概要 | |
| | 2 | メディアリテラシーを考える | メディアリテラシーの意味 | |
| | 3 | メディアを知る | メディアの種類 | |
| | 4 | SNSを知る | SNSを使用する上での注意点 | |
| | 5 | SNSトラブル | SNSトラブルの対処法、ポイント | |
| | 6 | ネット犯罪 | 加害者・被害者にならないために① | |
| | 7 | ネットストーカー | 加害者・被害者にならないために② | |
| | 8 | アンガーマネジメント | 自己マインドのコントロールについて | |
| | 9 | ネットニュース | ネットニュースの仕組み | |
| | 10 | フェイクニュース | 文章の編集、画像・動画の編集、切り取りについて | |
| | 11 | ネット広告 | ネット広告の仕組み | |
| | 12 | 期末試験準備 | 試験範囲発表 | |
| | 13 | 前期期末試験 | 期末試験 | |
| | 14 | 前期振り返り | 前期振り返り | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|---------------------------------------|-----------------|-----------------|
| 科目名 | メディアリテラシー概論 | | 指導担当者名 | 松岡純代 |
| 実務経験 | 有 | 制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: | ○ | 演習: | 実習: 実技: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | 前期のポイント(以下の力を身に付ける) ・情報モラル ・メディアに対する自己コントロール力 ・情報をうのみにせず主体的批判的に受け取る力 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、ノート、筆記用具 | | | |
| 授業外学習の方法 | ・メディアに触れること | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | SNSマーケティング | SNSマーケティングの説明 | |
| | 2 | SNSマーケティング | バズらせるための考察 | |
| | 3 | 情報発信をしてみよう | 記事を書くコツと注意点 | |
| | 4 | 情報発信をしてみよう | 記事を読んで分析しよう | |
| | 5 | SNSを分析してみよう | アカウント分析 | |
| | 6 | SNSを分析してみよう | インサイト | |
| | 7 | SNSを分析してみよう | マーケティング | |
| | 8 | JARO | 景品表示法について | |
| | 9 | JARO | 優良誤認 | |
| | 10 | JARO | 有利誤認 | |
| | 11 | JARO | 薬機法 | |
| | 12 | 期末試験準備 | 試験範囲発表 | |
| | 13 | 後期期末試験 | 期末試験 | |
| | 14 | 年間の講評 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| 科目名 | HTML/CSS演習 I | | 指導担当者名 | 株式会社オーダーメイドジャパン |
|---|---|-------------------------|-------------------------|-----------------|
| 実務経験 | 有 | デザイン業界にてWEB制作実務を担当、5年従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: ○ | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・HTML、基礎コードの理解と応用の習得 ・CSSの知識と技術の習得 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC, HTML&CSSとWEBデザイン入門講座 | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | WEBサイトの基本 | WEBサイトの仕組み、テキストエディターの導入 | |
| | 2 | HTMLの基本 | HTMLとは、HTMLファイルの骨組み | |
| | 3 | HTMLの基本 | 基礎タグ演習 | |
| | 4 | HTMLの基本 | 基礎タグ演習 | |
| | 5 | HTMLの基本 | 基礎タグ演習 | |
| | 6 | CSSの基本 | CSSとは、CSSファイルの書き方 | |
| | 7 | CSSの基本 | 文字の修飾 | |
| | 8 | CSSの基本 | 要素、画像の装飾 | |
| | 9 | CSSの基本 | 余白、レイアウトの調整 | |
| | 10 | サイト制作:個人でのサイト構築 | フルスクリーンのWEBサイトを制作する | |
| | 11 | サイト制作:個人でのサイト構築 | 2カラムのWEBサイトを制作する | |
| | 12 | サイト制作:個人でのサイト構築 | タイル型のWEBサイトを制作する | |
| | 13 | 前期期末試験 | プレゼンテーション | |
| | 14 | 前期振り返り | 課題とプレゼンテーションについて講評 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|---|-------------------------|-----------------------------|-----------------|-----|
| 科目名 | HTML/CSS演習 I | | 指導担当者名 | 株式会社オーダーメイドジャパン | |
| 実務経験 | 有 | デザイン業界にてWEB制作実務を担当、5年従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | ○ | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・HTML、基礎コードの理解と応用の習得 ・CSSの知識と技術の習得 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC, HTML&CSSとWEBデザイン入門講座 | | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 外部メディアの利用 | フォーム、地図の設置 | | |
| | 2 | 外部メディアの利用 | SNSの外部利用 | | |
| | 3 | JavaScriptの基本 | JavaScriptとは、JavaScriptの書き方 | | |
| | 4 | JavaScriptの基本 | モーダルの表示 | | |
| | 5 | JavaScriptの基本 | 条件分岐 | | |
| | 6 | 自主サイト制作 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 7 | 自主サイト制作 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 8 | 自主サイト制作 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 9 | 自主サイト制作 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 10 | 自主サイト制作 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 11 | 自主サイト制作 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 12 | 後期期末試験 | 制作発表 | | |
| | 13 | 後期の振り返り | プレゼンテーション | | |
| | 14 | 年間の講評 | 課題とプレゼンテーションについて講評 | | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|--|-----------------|-----------------|
| 科目名 | 画材習得実習 I | | 指導担当者名 | 大町 亨 |
| 実務経験 | 有 | モダンアート展会員、福島県美術協会常任幹事 自身の制作と絵画教室などを10年以上にわたり従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | 実習: ○ 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | ・アナログ画材の特性を理解し、技術の習得と向上を目的とする | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | 各種画材 | | | |
| 授業外学習の方法 | 制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事 | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | オリエンテーション | 自己紹介 | |
| | 2 | 鉛筆 | 鉛筆の濃淡の表現 | |
| | 3 | 色鉛筆 | 色の重ねによる表現 | |
| | 4 | 水彩色鉛筆1 | カラーチャート制作 | |
| | 5 | 水彩色鉛筆2 | 作品制作 | |
| | 6 | 水彩絵の具1 | 作品制作 | |
| | 7 | 水彩絵の具2 | 作品制作 | |
| | 8 | 水彩絵の具3 | 作品制作 | |
| | 9 | テーマ別作品制作 | 作品制作 | |
| | 10 | テーマ別作品制作 | 作品制作 | |
| | 11 | テーマ別作品制作 | 作品制作 | |
| | 12 | テーマ別作品制作 | 作品制作 | |
| | 13 | テーマ別作品制作 | 作品制作 | |
| | 14 | テーマ別作品制作 | 作品制作 | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|--|-----------------|-----------------|-----|
| 科目名 | 画材習得実習 I | | 指導担当者名 | 大町 亨 | |
| 実務経験 | 有 | モダンアート展会員、福島県美術協会常任幹事 自身の制作と絵画教室などを10年以上にわたり従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | ・アナログ画材の特性を理解し、技術の習得と向上を目的とする | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | 各種画材 | | | | |
| 授業外学習の方法 | 制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後期 | 1 | キャンバスについて | 規格と構造、使用について | | |
| | 2 | キャンバスを張る | ロールキャンバス、木枠 | | |
| | 3 | アクリル絵の具 | 特性と効果 | | |
| | 4 | ターナーアワード出品作品制作 | コンペ出品作品の制作 | | |
| | 5 | ターナーアワード出品作品制作 | コンペ出品作品の制作 | | |
| | 6 | ターナーアワード出品作品制作 | コンペ出品作品の制作 | | |
| | 7 | ターナーアワード出品作品制作 | コンペ出品作品の制作 | | |
| | 8 | ターナーアワード出品作品制作 | コンペ出品作品の制作 | | |
| | 9 | ターナーアワード出品作品制作 | コンペ出品作品の制作 | | |
| | 10 | 油彩1 | 自画像 | | |
| | 11 | 油彩2 | 自画像 | | |
| | 12 | 油彩3 | 自画像 | | |
| | 13 | 油彩4 | 自画像 | | |
| | 14 | 油彩5 | 自画像 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| 科目名 | イラストゼミ I | | 指導担当者名 | 陽華 |
|---|---|--|-------------------------|-----------------|
| 実務経験 | 有 | 書家、SUNNYWRITER、書道パフォーマンスアーティストとして10年従事、現在も継続 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | 実習: ○ 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | プロのアーティストから表現の幅の広げ方を学ぶ | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 各種画材 | | | |
| 授業外学習の方法 | 様々なアートに積極的に触れる | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | ジコショウカイ ハルヲカンジル | 自己紹介、公園に行き、「春」を体感する | |
| | 2 | ショウライノユメ | 将来の夢を絵の描く | |
| | 3 | セイザノセイシツ1 | 星座を調べ、自分の性質を知る | |
| | 4 | セイザノセイシツ2 | 太陽星座・月星座を描く | |
| | 5 | セイザノセイシツ3 | ポストカードに仕上げる | |
| | 6 | セイザノセイシツ4 | ポストカードに仕上げる | |
| | 7 | セイザノセイシツ5 | 発表 | |
| | 8 | キエクアート1 | 水で消えるシートに描く 見えないモノ達を考える | |
| | 9 | キエクアート2 | 体を動かしながら描く | |
| | 10 | テーマ別制作1 | エスキース | |
| | 11 | テーマ別制作2 | カンブ | |
| | 12 | テーマ別制作3 | 制作① | |
| | 13 | テーマ別制作4 | 制作② | |
| | 14 | 発表 | 作品のプレゼン、発表 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|--|------------------------|-----------------|
| 科目名 | イラストゼミ I | | 指導担当者名 | 陽華 |
| 実務経験 | 有 | 書家、SUNNYWRITER、書道パフォーマンスアーティストとして10年従事、現在も継続 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科1年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | プロのアーティストから表現の幅の広げ方を学ぶ | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 各種画材 | | | |
| 授業外学習の方法 | 様々なアートに積極的に触れる | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 後期 | 1 | シメイラエガク1 | 自分の名前の漢字の成り立ちを調べる | |
| | 2 | シメイラエガク2 | 氏名の物語を描く | |
| | 3 | シヨメイ1 | 書道・名を書く | |
| | 4 | シヨメイ2 | 墨・紙の特質を学ぶ | |
| | 5 | ソウルカラー1 | 自分のオーラ、ソウルをパステルで描く | |
| | 6 | ソウルカラー2 | 他者のエネルギー、オーラを描いてみる | |
| | 7 | イエロー1 | 黄色について考える | |
| | 8 | イエロー2 | 相違感の違いについて考える | |
| | 9 | ミンナデエガク | 作品のアイデア出し、グループディスカッション | |
| | 10 | ミンナデエガク | グループ制作のラフ原案の作成、準備 | |
| | 11 | ミンナデエガク | 共同制作 | |
| | 12 | ミンナデエガク | 共同制作 | |
| | 13 | ミンナデエガク | 修正と制作の完成図の共有 | |
| | 14 | ミンナデエガク | 共同制作、完成、撮影 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|--|---|-------------------|---------------------------------------|-----------------|
| 科目名 | 動画プランニング演習Ⅱ | | 指導担当者名 | 青木 龍太郎 |
| 実務経験 | 有 | フリーで5年の映像編集を行っている | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: ○ | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・制作活動における企画(プランニング)の重要性の理解 ・より柔軟な発想力の向上 ・企画力、プレゼン力の向上 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC | | | |
| 授業外学習の方法 | クリエイターとしての視点で企画のリサーチ | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | オリエンテーション | 授業説明 | |
| | 2 | 映像について | 映像の種類と授業で学ぶ映像の種類の説明 | |
| | 3 | 映像について | 興味を持つきっかけ(サムネイル等) | |
| | 4 | 映像について | 人間の集中力の持続と映像の関連性 | |
| | 5 | 企画について | コンセプトや制作意図について | |
| | 6 | 企画について | 設定したターゲットにあった規格の重要性 | |
| | 7 | 企画について | 現在の流行、需要のリサーチ(年齢、性別指定) | |
| | 8 | 企画について | 自分と他人の価値観のギャップ | |
| | 9 | 企画について | 現状の基本的な企画スタンス(既存 + α or 新しいもの) | |
| | 10 | 企画書制作 | 企画書を実際に制作、個別指導・添削 | |
| | 11 | 企画書制作 | 企画書を実際に制作、個別指導・添削 | |
| | 12 | 企画書制作 | 企画書を実際に制作、個別指導・添削 | |
| | 13 | 前期期末試験 | 課題提出、プレゼンテーション | |
| | 14 | 前期振り返り | 課題とプレゼンテーションについて講評 | |
| 履修上の留意点 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|---|-------------------|--------------------|-----------------|------------|
| 科目名 | 動画プランニング演習Ⅱ | | 指導担当者名 | 青木 龍太郎 | |
| 実務経験 | 有 | フリーで5年の映像編集を行っている | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 | |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | ○ | 実習: 実技: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 | |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・制作活動における企画(プランニング)の重要性の理解 ・より柔軟な発想力の向上 ・企画力、プレゼン力の向上 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC | | | | |
| 授業外学習の方法 | クリエイターとしての視点で企画のリサーチ | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 配信について | コメント、評価の重要性 | | |
| | 2 | 配信について | 続けることの重要性 | | |
| | 3 | Premiere proの使い方 | データの作成方法と書き出し | | |
| | 4 | Premiere proの使い方 | カット、文字入れ、音入れ | | |
| | 5 | Premiere proの使い方 | 機能の使用方法(フェード等) | | |
| | 6 | Premiere proの使い方 | 映像制作のコツを実技を通して説明 | | |
| | 7 | Premiere proの使い方 | 映像制作のコツを実技を通して説明 | | |
| | 8 | 企画書制作 | 企画書を実際に制作、個別指導・添削 | | |
| | 9 | 企画書制作 | 企画書を実際に制作、個別指導・添削 | | |
| | 10 | 企画書制作 | 企画書を実際に制作、個別指導・添削 | | |
| | 11 | 企画書制作 | 企画書を実際に制作、個別指導・添削 | | |
| | 12 | 企画書制作 | 企画書を実際に制作、個別指導・添削 | | |
| | 13 | 後期期末試験 | 課題提出、プレゼンテーション | | |
| | 14 | 後期振り返り | 課題とプレゼンテーションについて講評 | | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|-------------------------------------|---|-----------------|
| 科目名 | 業界研究Ⅱ | | 指導担当者名 | 野田 隆明 |
| 実務経験 | 有 | 広告代理店制作次長、同社にて13年間のデザイン制作に従事、現在も継続 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 56 時間 | | 週時間数 | 2 時間 |
| 学習到達目標 | デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | PC、タブレット、プロジェクトペーパー | | | |
| 授業外学習の方法 | デザイン業界についてのリサーチをしておく | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | オリエンテーション | 授業説明 | |
| | 2 | ・制作物のコンセプトの考え方について | 制作物に対するコンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 | |
| | 3 | A&D大学校キャラクタープレゼン | 国際A&D大学校のキャラクターデザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 4 | A&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保つキャラクターについて | 大きい誌面でも保つてキャラクター・イラスト・デザインに必要なことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 | |
| | 5 | 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。全建総連福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 | |
| | 6 | 周年記念ロゴのプレゼンインスタプロモーションについて | お客様へ提出可能なデザインにおいては、修正対応してもない提出までにブラッシュアップを行う。インスタプロモーションPOPの考え方、制作を始めるに当たり必要な情報の集め方 | |
| | 7 | 父の日POPのプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 8 | アイデアを盛り込んだイラストプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 9 | インスタプロモーション POP制作(ハロウィン) | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 10 | イベントロゴのプレゼン | イベントタイトルロゴを作る※実務実績案件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する | |
| | 11 | スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | |
| | 12 | コンペ制作・ポートフォリオ制作1 | ポートフォリオの制作 | |
| | 13 | コンペ制作・ポートフォリオ制作2 | ポートフォリオの制作 ブラッシュアップのための添削 | |
| | 14 | まとめ | レポート作成 ブラッシュアップのための添削 | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|--------------------------------------|--|-----------------|-----|
| 科目名 | 業界研究Ⅱ | | 指導担当者名 | 野田 隆明 | |
| 実務経験 | 有 | 広告代理店制作次長、同社にて13年間のデザイン制作に従事、現在も継続 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 56 時間 | | 週時間数 | 2 時間 | |
| 学習到達目標 | デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | PC、タブレット、プロジェクトペーパー | | | | |
| 授業外学習の方法 | デザイン業界についてのリサーチをしておく | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後期 | 1 | オリエンテーション | 授業説明 | | |
| | 2 | ・制作物のコンセプトの考え方について | 制作物に対するコンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。 | | |
| | 3 | A&D 大学校キャラクタープレゼン | 国際A&D 大学校のキャラクターデザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 4 | A&D 大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保つキャラクターについて | 大きい誌面でも保つてキャラクター・イラスト・デザインに必要なことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作 | | |
| | 5 | 東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介 | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。全建総連福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作 | | |
| | 6 | 周年記念ロゴのプレゼンインスタプロモーションについて | お客様へ提出可能なデザインにおいては、修正対応してもない提出までにブラッシュアップを行うインスタプロモーション・POPの考え方、制作を始めるに当たって必要な情報の集め方 | | |
| | 7 | 父の日POPのプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 8 | アイデアを盛り込んだイラストプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 9 | インスタプロモーション POP制作(ハロウィン) | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 10 | イベントロゴのプレゼン | イベントタイトルロゴを作る※実務実績案件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する | | |
| | 11 | スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼン | コンセプト、デザインについてプレゼンを実施 | | |
| | 12 | コンペ制作・ポートフォリオ制作1 | ポートフォリオの制作 | | |
| | 13 | コンペ制作・ポートフォリオ制作2 | ポートフォリオの制作 ブラッシュアップのための添削 | | |
| | 14 | まとめ | レポート作成 ブラッシュアップのための添削 | | |
| 履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|----------------------------|--|-----------------|-------|
| 科目名 | デジタルソフト実習Ⅱ | | 指導担当者名 | 岡部 美保 | |
| 実務経験 | 有 | デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 | |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | | 実習: ○ |
| 年間時間数 | 84 時間 | | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応 | | | | |
| 授業外学習の方法 | ・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 前期 | 1 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 2部応用編 チャプター1 オブジェクトの描画 線 レイアウトの補助機能 | | |
| | 2 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター2 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス | | |
| | 3 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター3 レイヤー応用 チャプター4 パス上文字入力、文字種類、文字関連機能 チャプター5 パスの編集 | | |
| | 4 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター1 制作 | | |
| | 5 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター2 制作 | | |
| | 6 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター3 WEB用に保存する、WEBパーツデザインをする | | |
| | 7 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする | | |
| | 8 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする | | |
| | 9 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター5 DTPのための環境設定、名刺デザイン | | |
| | 10 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター5 写真を配置したDM、見開きパンフレットのデザイン | | |
| | 11 | 過去問題 | 一昨年の問題の実践と解説 | | |
| | 12 | 過去問題 | 昨年の問題の実践と解説 | | |
| | 13 | 期末試験 | 実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施 | | |
| | 14 | 前期振り返り | 検定試験前の最終確認授業 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|----------------------------|---|-----------------|-----|
| 科目名 | デジタルソフト実習Ⅱ | | 指導担当者名 | 岡部 美保 | |
| 実務経験 | 有 | デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスター-CC (Win/Mac) 対応 | | | | |
| 授業外学習の方法 | ・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後期 | 1 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター 第2部 コンテンツ制作編 チャプター1 色調補正ツールの基本ワザ、食べ物の写真を補正する | | |
| | 2 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン | | |
| | 3 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター2 ロゴデザイン、カスタムシェイプとカスタムスタイルで制作、輝けたナンバープレートの制作 | | |
| | 4 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター3 アクションで作るミニフォトカード、写真から作る立体ポップ、フィルターで作るブックカバー | | |
| | 5 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター4 フォトコラージュ | | |
| | 6 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター5 WEBサイトデザイン | | |
| | 7 | Photoshop検定対策(エキスパート) | 1年次からの振り返り、基本操作編1 P10~59 | | |
| | 8 | Photoshop検定対策(エキスパート) | 1年次からの振り返り、基本操作編1 P60~119 | | |
| | 9 | Photoshop検定対策(エキスパート) | 2年次習得用語振り返り、P120~181 | | |
| | 10 | Photoshop検定対策(エキスパート) | 2年次習得用語振り返り、P182~246 | | |
| | 11 | 過去問題 | 一昨年前の過去問題の実施と解説 | | |
| | 12 | 過去問題 | 昨年度の過去問題の実施と解説 | | |
| | 13 | 期末試験 | 実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施 | | |
| | 14 | 後期振り返り | 検定試験前の最終確認授業 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|--------------------------------|-----------------------------|-----------------|
| 科目名 | WEBデザイン実習Ⅱ | | 指導担当者名 | 株式会社オーダーメイドジャパン |
| 実務経験 | 有 | WEB制作会社との契約により、実務経験が5年以上の社員が担当 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 近年メインとされるWEBレイアウトサイトの構造理解 CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座 | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | サーバー設定の理解 | サーバーの仕組み | |
| | 2 | サーバー設定の理解 | ドメインの仕組み、Wordpressのインストール方法 | |
| | 3 | サーバー設定の理解 | FTP接続、データベースの理解 | |
| | 4 | CMSの理解 | Wordpressのテーマ選定 | |
| | 5 | CMSの理解 | Wordpressのテーマ構造 | |
| | 6 | ECサイトの理解 | ECの構築 | |
| | 7 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 8 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 9 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 10 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 11 | サーバー設定の理解 | 環境間の移行設定 | |
| | 12 | 制作発表 | 課題提出、プレゼンテーション | |
| | 13 | 前期期末試験 | プレゼンテーション | |
| | 14 | 前期試験の振り返り | 課題とプレゼンテーションについて講評 | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|--------------------------------|------------------------|-----------------|-----|
| 科目名 | WEBデザイン実習 II | | 指導担当者名 | 株式会社オーダーメイドジャパン | |
| 実務経験 | 有 | WEB制作会社との契約により、実務経験が5年以上の社員が担当 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | 近年メインとされるWEBレイアウトサイトの構造理解 CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を 点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上 を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、 Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座 | | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | 指定されたカテゴリに基づき、サイト内容を決定 | | |
| | 2 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成 | | |
| | 3 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成 | | |
| | 4 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | | |
| | 5 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | | |
| | 6 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | | |
| | 7 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 8 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 9 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 10 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 11 | 制作発表 | 制作発表、プレゼンテーション | | |
| | 12 | 制作発表 | 制作発表、プレゼンテーション | | |
| | 13 | 後期制作課題の振り返り | プレゼンテーション | | |
| | 14 | 年間の講評 | 課題とプレゼンテーションについて講評 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|----------------------------|---------------------|-----------------|
| 科目名 | DTP概論Ⅱ | | 指導担当者名 | 石井祐一 |
| 実務経験 | 有 | 印刷会社社長として現在も活躍中、16年間従事している | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: ○ | 演習: | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・DTPについて基礎知識の習得 ・印刷技術の知識の習得 ・入稿データの知識の習得 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 新詳説 DTP基礎[改訂四版] | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | 印刷工程 | 印刷の方法 | |
| | 2 | 印刷工程 | コストについて | |
| | 3 | フォント | フォントの種類について | |
| | 4 | フォント | アウトライン作成について | |
| | 5 | 画像 | 拡張子と画像のサイズについて | |
| | 6 | 画像 | 入稿データ(埋め込み方法について) | |
| | 7 | カラー | CMYKとRGBについて | |
| | 8 | カラー | カラーマネジメントについて | |
| | 9 | 保存形式 | デザインソフトの入稿データ保存について | |
| | 10 | 保存形式 | PDFデータの保存方法について | |
| | 11 | 制作実習 | Illustratorで課題制作 | |
| | 12 | 制作実習 | Illustratorで課題制作 | |
| | 13 | 前期期末試験 | 期末試験 | |
| | 14 | 前期振り返り | 前期振り返り | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|----------------------------|---------------------------------|-----------------|
| 科目名 | DTP概論Ⅱ | | 指導担当者名 | 石井祐一 |
| 実務経験 | 有 | 印刷会社社長として現在も活躍中、16年間従事している | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | ○ | 演習: | 実習: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・DTPについて基礎知識の習得 ・印刷技術の知識の習得 ・入稿データの知識の習得 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 新詳説 DTP基礎[改訂四版] | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 印刷の種類 | 紙質の違いによる印刷 | |
| | 2 | 印刷の種類 | 紙以外への素材による印刷 | |
| | 3 | 製本の種類 | 並製本と上製本 | |
| | 4 | 製本の種類 | 面付けと折り加工 | |
| | 5 | インクの種類 | オフセット印刷と活版印刷のインクについて | |
| | 6 | インクの種類 | グラビア印刷とシルクスクリーン印刷、その他特殊のインクについて | |
| | 7 | 定型用紙の種類 | 塗工紙について | |
| | 8 | 定型用紙の種類 | 非塗工紙について | |
| | 9 | 特殊加工の種類 | オフセット印刷、活版印刷、グラビア印刷について | |
| | 10 | 特殊加工の種類 | シルクスクリーン印刷、凸版印刷と箔押しについて | |
| | 11 | 制作実習 | Photoshopで課題制作 | |
| | 12 | 制作実習 | Photoshopで課題制作 | |
| | 13 | 後期期末試験 | 期末試験 | |
| | 14 | 後期振り返り | 後期振り返り | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|--|-------------------|-----------------|
| 科目名 | 動画撮影実習 I | | 指導担当者名 | 佐藤嶺 |
| 実務経験 | 有 | カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: O | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 基礎的な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験する。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、Premiere Pro | | | |
| 授業外学習の方法 | メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | 動画とは | 授業の流れについて | |
| | 2 | 動画を作ってみよう | 動画についての基礎知識習得 | |
| | 3 | 動画を作ってみる2 | 作成方法と使用ソフトについての説明 | |
| | 4 | 配信 | 動画制作グループ分け | |
| | 5 | 配信 | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 6 | 配信 | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 7 | 配信 | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 8 | 配信イベント | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 9 | 配信用のCMを作ってみる | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 10 | 配信用のCMを作ってみる | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 11 | 配信用のCMを作ってみる | 撮影した動画の編集 | |
| | 12 | 配信用のCMを作ってみる | 撮影した動画の編集 | |
| | 13 | 期末試験 | 撮影した動画の編集 | |
| | 14 | 振り返り | 作成した映像のプレゼンテーション | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|--|------------------|-----------------|
| 科目名 | 動画撮影実習 I | | 指導担当者名 | 佐藤 嶺 |
| 実務経験 | 有 | カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 基礎的な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験する。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、Premiere Pro | | | |
| 授業外学習の方法 | メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 後期 | 1 | 前期振り返り | | |
| | 2 | 配信のためのプランニング | 仕事上で気を付けることを考える | |
| | 3 | タイムコード | 依頼を受ける方法について | |
| | 4 | 配信企画 | 動画制作グループ分け | |
| | 5 | 配信必要な素材 | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 6 | 良い音で配信するためには? | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 7 | 音楽以外の配信プラン | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 8 | 音楽以外の配信プラン | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 9 | 音楽以外の配信プラン | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 10 | 校内ライブで配信するたのプラン | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 11 | 校内ライブで配信するたのプラン | 撮影した動画の編集 | |
| | 12 | 校内ライブで配信するたのプラン | 撮影した動画の編集 | |
| | 13 | 期末試験 | | |
| | 14 | 振り返り | | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|-------------------------|-----------------------------|-----------------|
| 科目名 | HTML/CSS演習Ⅱ | | 指導担当者名 | 株式会社オーダーメイドジャパン |
| 実務経験 | 有 | デザイン業界にてWEB制作実務を担当、5年従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: ○ | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | HTML、基礎コードの理解と応用の習得。 CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座 | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | 1年次の振り返り | HTML、CSS、JavaScriptについて振り返り | |
| | 2 | jQueryの基本 | jQueryとは、jQueryの書き方 | |
| | 3 | jQueryの基本 | フォームの操作、アニメーションの付与 | |
| | 4 | CMSの理解 | CMSとは、Wordpressの仕組み | |
| | 5 | CMSの理解 | Wordpressの使い方 | |
| | 6 | CMSの理解 | Wordpressの使い方 | |
| | 7 | ECサイトの理解 | ECの構築 | |
| | 8 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 9 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 10 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 11 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 12 | 制作発表 | 課題提出、プレゼンテーション | |
| | 13 | 前期期末試験 | プレゼンテーション | |
| | 14 | 前期試験の振り返り | 課題とプレゼンテーションについて講評 | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|-------------------------|------------------------|-----------------|------------|
| 科目名 | HTML/CSS演習 II | | 指導担当者名 | 株式会社オーダーメイドジャパン | |
| 実務経験 | 有 | デザイン業界にてWEB制作実務を担当、5年従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 | |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | ○ | 実習: 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | HTML、基礎コードの理解と応用の習得。 CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座 | | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | 指定されたカテゴリに基づき、サイト内容を決定 | | |
| | 2 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成 | | |
| | 3 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成 | | |
| | 4 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | | |
| | 5 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | | |
| | 6 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | | |
| | 7 | 中間審査 | プレゼン、添削 | | |
| | 8 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 9 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 10 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | | |
| | 11 | 制作発表 | 制作発表、プレゼンテーション | | |
| | 12 | 制作発表 | 制作発表、プレゼンテーション | | |
| | 13 | 後期制作課題の振り返り | 課題提出、プレゼンテーション | | |
| | 14 | 年間の講評 | 課題とプレゼンテーションについて講評 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|---|--|-----------------|
| 科目名 | プロダクション実習 I | | 指導担当者名 | ヤブキ |
| 実務経験 | 有 | フリーのイラストレーターとしてキャラクターデザイン、デザイン制作など10年以上従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | 実習: ○ 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 作品を売り込むための、ルート検索 また売り込み方法の学習 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 各種画材 | | | |
| 授業外学習の方法 | アートに触れる機会を多く持つ | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | オリエンテーション | オリエンテーション | |
| | 2 | ヴィジュアルマーケティングとは | ヴィジュアルマーケティング実習 | |
| | 3 | ヴィジュアルマーケティングについて | ヴィジュアルマーケティング実習 | |
| | 4 | ヴィジュアルマーケティングについて | ヴィジュアルマーケティング実習 | |
| | 5 | ストックフォト とは | ストックフォト解説 ストックフォトのメリット マーケティング方法検索・発表 | |
| | 6 | ストックフォト とは | ストックフォト解説 ストックフォトのメリット マーケティング方法検索・発表 | |
| | 7 | Tシャツでのヴィジュアルマーケティング | Tシャツのデザインに採用時のメリット 受けやすいデザインとは? マーケティング方法検索・発表 | |
| | 8 | プレゼン | プレゼン | |
| | 9 | LINEスタンプ | 説明 | |
| | 10 | LINEスタンプ | キャラクターとバリエーションの設定 | |
| | 11 | LINEスタンプ | 制作 | |
| | 12 | LINEスタンプ | 制作 | |
| | 13 | LINEスタンプ | 制作 | |
| | 14 | LINEスタンプ | 完成、発表 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|---|---|-----------------|
| 科目名 | プロダクション実習 I | | 指導担当者名 | ヤブキ |
| 実務経験 | 有 | フリーのイラストレーターとしてキャラクターデザイン、デザイン制作など10年以上従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科2年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 作品を売り込むための、ルート検索 また売り込み方法の学習 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 各種画材 | | | |
| 授業外学習の方法 | アートに触れる機会を多く持つ | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 後期 | 1 | Tシャツでのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメリットアートディレクターにマーケティングする場合は作品形態とはマーケティング方法検索・発表 | |
| | 2 | 音楽を通してのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメリットアートディレクターにマーケティングする場合は作品形態とはマーケティング方法検索・発表 | |
| | 3 | 音楽を通してのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメリットアートディレクターにマーケティングする場合は作品形態とはマーケティング方法検索・発表 | |
| | 4 | 後期末課題説明 | CDやレコードに写真が採用されるメリット アートディレクターにマーケティングする場合は作品形態とはマーケティング方法検索・発表 | |
| | 5 | 課題制作1 | テーマ別個人制作 | |
| | 6 | 課題制作2 | テーマ別個人制作 | |
| | 7 | 課題提出・プレゼン | プレゼン資料作成、準備 | |
| | 8 | 提出・プレゼン | 発表、講評 | |
| | 9 | 作品制作(コンペ出品) | 課題: 実際に授業中作品持参でマーケティングをしてみよう(作品は過去のもでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) | |
| | 10 | 作品制作(コンペ出品) | 課題: 実際に授業中作品持参でマーケティングをしてみよう(作品は過去のもでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) | |
| | 11 | 作品制作(コンペ出品) | 課題: 実際に授業中作品持参でマーケティングをしてみよう(作品は過去のもでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) | |
| | 12 | インスタ映えを考える | インスタ映えする写真撮影会 | |
| | 13 | チラシ、ポスター | 制作 | |
| | 14 | チラシ、ポスター | 発表 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|----------------------------|-------------------------|-----------------|-------|
| 科目名 | グラフィックデザイン実習 | | 指導担当者名 | 岡部 美保 | |
| 実務経験 | 有 | デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 | |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | | 実習: ○ |
| 年間時間数 | 84 時間 | | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | デザイン理論の理解。 クリエイティブプロセスの習得 主要なデザインソフトウェア (Illustrator、Photoshop、InDesignなど) を使いこなすスキルを獲得する。 デザインの意図やコンセプトをクライアントやチームメンバーに効果的に伝えるためのコミュニケーションスキルを向上させる。 プロジェクト管理の能力 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | PC | | | | |
| 授業外学習の方法 | PCを使つての事前予習・PCを使つての実技練習 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業計画 前期 | 1 | イントロダクションとプロジェクトブリーフィング | イントロダクションとプロジェクトブリーフィング | | |
| | 2 | クライアントニーズの理解とブレインストーミング | クライアントニーズの理解とブレインストーミング | | |
| | 3 | イメージリサーチとコンセプト開発 | イメージリサーチとコンセプト開発 | | |
| | 4 | カラーパレットとタイポグラフィの選定 | カラーパレットとタイポグラフィの選定 | | |
| | 5 | レイアウトデザインの基礎 | レイアウトデザインの基礎 | | |
| | 6 | デザインツールの実践的な使用法 | デザインツールの実践的な使用法 | | |
| | 7 | クライアントプレゼンテーションの準備 | クライアントプレゼンテーションの準備 | | |
| | 8 | フィードバックの受け入れとプロジェクトの修正 | フィードバックの受け入れとプロジェクトの修正 | | |
| | 9 | 印刷物の準備とプロジェクトのフィニッシュ | 印刷物の準備とプロジェクトのフィニッシュ | | |
| | 10 | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| | 11 | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| | 12 | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| | 13 | 期末試験 | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| | 14 | 前期振り返り | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|----------------------------|-------------------------|-----------------|-----|
| 科目名 | グラフィックデザイン実習 | | 指導担当者名 | 岡部 美保 | |
| 実務経験 | 有 | デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | デザイン理論の理解。 クリエイティブプロセスの習得 主要なデザインソフトウェア (Illustrator、Photoshop、InDesignなど) を使いこなすスキルを獲得する。 デザインの意図やコンセプトをクライアントやチームメンバーに効果的に伝えるためのコミュニケーションスキルを向上させる。 プロジェクト管理の能力 | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | PC | | | | |
| 授業外学習の方法 | PCを使つての事前予習・PCを使つての実技練習 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業計画 後期 | 1 | ブレインストーミング | イントロダクションとプロジェクトブリーフィング | | |
| | 2 | クライアントニーズ | クライアントニーズの理解とブレインストーミング | | |
| | 3 | イメージリサーチ | イメージリサーチとコンセプト開発 | | |
| | 4 | コンセプト開発 | カラーパレットとタイポグラフィの選定 | | |
| | 5 | レイアウトデザイン | レイアウトデザインの基礎 | | |
| | 6 | レイアウトデザイン | デザインツールの実践的な使用法 | | |
| | 7 | レイアウトデザイン | クライアントプレゼンテーションの準備 | | |
| | 8 | デザインツール | フィードバックの受け入れとプロジェクトの修正 | | |
| | 9 | クライアント | 印刷物の準備とプロジェクトのフィニッシュ | | |
| | 10 | プレゼンテーション | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| | 11 | フィードバック | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| | 12 | クリエイティブアプローチ | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| | 13 | 期末試験 | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| | 14 | 後期振り返り | 最終成果物のプレゼンテーションと評価 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|-------------------------|-----------------------------|-----------------|
| 科目名 | HTML/CSS演習Ⅲ | | 指導担当者名 | 株式会社オーダーメイドジャパン |
| 実務経験 | 有 | デザイン業界にてWEB制作実務を担当、5年従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: ○ | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | HTML、基礎コードの理解と応用の習得。 CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座 | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 前期 | 1 | 1年次の振り返り | HTML、CSS、JavaScriptについて振り返り | |
| | 2 | jQueryの基本 | jQueryとは、jQueryの書き方 | |
| | 3 | jQueryの基本 | フォームの操作、アニメーションの付与 | |
| | 4 | CMSの理解 | CMSとは、Wordpressの仕組み | |
| | 5 | CMSの理解 | Wordpressの使い方 | |
| | 6 | CMSの理解 | Wordpressの使い方 | |
| | 7 | ECサイトの理解 | ECの構築 | |
| | 8 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 9 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 10 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 11 | CMSを用いて自主サイト制作 | サイト内容に基づき、WEBサイト構築 | |
| | 12 | 制作発表 | 課題提出、プレゼンテーション | |
| | 13 | 前期期末試験 | プレゼンテーション | |
| | 14 | 前期試験の振り返り | 課題とプレゼンテーションについて講評 | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|-------------------------|------------------------|-----------------|
| 科目名 | HTML/CSS演習Ⅲ | | 指導担当者名 | 株式会社オーダーメイドジャパン |
| 実務経験 | 有 | デザイン業界にてWEB制作実務を担当、5年従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | ○ | 実習: 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | HTML、基礎コードの理解と応用の習得。 CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座 | | | |
| 授業外学習の方法 | 各授業実施前後の予習と復習の徹底をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 後 期 | 1 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | 指定されたカテゴリに基づき、サイト内容を決定 | |
| | 2 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成 | |
| | 3 | 商業サイト制作:コンセプトシート作成 | サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成 | |
| | 4 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | |
| | 5 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | |
| | 6 | 商業サイト制作:素材収集・作成 | サイト内容に基づく素材を収集・作成 | |
| | 7 | 中間審査 | プレゼン、添削 | |
| | 8 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | |
| | 9 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | |
| | 10 | 商業サイト制作:サイト構築 | サイト内容に基づき、ソースコード構築 | |
| | 11 | 制作発表 | 制作発表、プレゼンテーション | |
| | 12 | 制作発表 | 制作発表、プレゼンテーション | |
| | 13 | 後期制作課題の振り返り | 課題提出、プレゼンテーション | |
| | 14 | 年間の講評 | 課題とプレゼンテーションについて講評 | |
| 履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|----------------------------|--|-----------------|-------|
| 科目名 | デジタルソフト実習Ⅲ | | 指導担当者名 | 岡部 美保 | |
| 実務経験 | 有 | デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 | |
| 授業方法 | 講義: | | 演習: | | 実習: ○ |
| 年間時間数 | 84 時間 | | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応 | | | | |
| 授業外学習の方法 | ・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 前期 | 1 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 2部応用編 チャプター1 オブジェクトの描画 線 レイアウトの補助機能 | | |
| | 2 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター2 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス | | |
| | 3 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター3 レイヤー応用 チャプター4 パス上文字入力、文字種類、文字関連機能 チャプター5 パスの編集 | | |
| | 4 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター1 制作 | | |
| | 5 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター2 制作 | | |
| | 6 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター3 WEB用に保存する、WEBパーツデザインをする | | |
| | 7 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする | | |
| | 8 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする | | |
| | 9 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター5 DTPのための環境設定、名刺デザイン | | |
| | 10 | Illustrator検定実技対策(エキスパート) | クイックマスター 第3部 チャプター5 写真を配置したDM、見開きパンフレットのデザイン | | |
| | 11 | 過去問題 | 一昨年の問題の実践と解説 | | |
| | 12 | 過去問題 | 昨年の問題の実践と解説 | | |
| | 13 | 期末試験 | 実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施 | | |
| | 14 | 前期振り返り | 検定試験前の最終確認授業 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|--|----------------------------|---|-----------------|-----|
| 科目名 | デジタルソフト実習Ⅲ | | 指導担当者名 | 岡部 美保 | |
| 実務経験 | 有 | デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事 | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す | | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | | |
| 使用教材 | MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスター-CC (Win/Mac) 対応 | | | | |
| 授業外学習の方法 | ・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習 | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業 計画 後期 | 1 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター 第2部 コンテンツ制作編 チャプター1 色調補正ツールの基本ワザ、食べ物の写真を補正する | | |
| | 2 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン | | |
| | 3 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター2 ロゴデザイン、カスタムシェイブとカスタムスタイルで制作、輝けたナンバープレートの制作 | | |
| | 4 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター3 アクションで作るミニフォトカード、写真から作る立体ポップ、フィルターで作るブックカバー | | |
| | 5 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター4 フォトコラージュ | | |
| | 6 | Photoshop検定対策(エキスパート) | クイックマスター チャプター5 WEBサイトデザイン | | |
| | 7 | Photoshop検定対策(エキスパート) | 1年次からの振り返り、基本操作編1 P10~59 | | |
| | 8 | Photoshop検定対策(エキスパート) | 1年次からの振り返り、基本操作編1 P60~119 | | |
| | 9 | Photoshop検定対策(エキスパート) | 2年次習得用語振り返り、P120~181 | | |
| | 10 | Photoshop検定対策(エキスパート) | 2年次習得用語振り返り、P182~246 | | |
| | 11 | 過去問題 | 一昨年前の過去問題の実施と解説 | | |
| | 12 | 過去問題 | 昨年度の過去問題の実施と解説 | | |
| | 13 | 期末試験 | 実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施 | | |
| | 14 | 後期振り返り | 検定試験前の最終確認授業 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|--|-------------------|-----------------|
| 科目名 | 動画撮影実習Ⅱ | | 指導担当者名 | 佐藤嶺 |
| 実務経験 | 有 | カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 基礎的な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験する。□ | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、Premiere Pro | | | |
| 授業外学習の方法 | メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | 動画とは | 授業の流れについて | |
| | 2 | 動画を作ってみよう | 動画についての基礎知識習得 | |
| | 3 | 動画を作ってみる2 | 作成方法と使用ソフトについての説明 | |
| | 4 | 配信 | 動画制作グループ分け | |
| | 5 | 配信 | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 6 | 配信 | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 7 | 配信 | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 8 | 配信イベント | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 9 | 配信用のCMを作ってみる | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 10 | 配信用のCMを作ってみる | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 11 | 配信用のCMを作ってみる | 撮影した動画の編集 | |
| | 12 | 配信用のCMを作ってみる | 撮影した動画の編集 | |
| | 13 | 期末試験 | 撮影した動画の編集 | |
| | 14 | 振り返り | 作成した映像のプレゼンテーション | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|--|------------------|-----------------|
| 科目名 | 動画撮影実習Ⅱ | | 指導担当者名 | 佐藤 嶺 |
| 実務経験 | 有 | カメラマン、動画撮影、動画編集者として5年間勤務し、現在フリーで活動している | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 基礎的な動画撮影方法、Premiere Proでの動画編集技術を習得し、SNS等への動画投稿までの一連の流れを体験する。□ | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、Premiere Pro | | | |
| 授業外学習の方法 | メディアを通して動画の撮影・編集方法を研究する | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 後期 | 1 | 前期振り返り | | |
| | 2 | 配信のためのプランニング | 仕事上で気を付けることを考える | |
| | 3 | タイムコード | 依頼を受ける方法について | |
| | 4 | 配信企画 | 動画制作グループ分け | |
| | 5 | 配信必要な素材 | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 6 | 良い音で配信するためには? | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 7 | 音楽以外の配信プラン | グループに分かれての動画企画制作 | |
| | 8 | 音楽以外の配信プラン | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 9 | 音楽以外の配信プラン | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 10 | 校内ライブで配信するたのプラン | 企画を元にした動画撮影 | |
| | 11 | 校内ライブで配信するたのプラン | 撮影した動画の編集 | |
| | 12 | 校内ライブで配信するたのプラン | 撮影した動画の編集 | |
| | 13 | 期末試験 | | |
| | 14 | 振り返り | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|---|--|-----------------|
| 科目名 | プロダクション実習Ⅱ | | 指導担当者名 | ヤブキ |
| 実務経験 | 有 | フリーのイラストレーターとしてキャラクターデザイン、デザイン制作など10年以上従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 作品を売り込むための、ルート検索 また売り込み方法の学習 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 各種画材 | | | |
| 授業外学習の方法 | アートに触れる機会を多く持つ | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | オリエンテーション | オリエンテーション | |
| | 2 | ヴィジュアルマーケティングとは | ヴィジュアルマーケティング実習 | |
| | 3 | ヴィジュアルマーケティングについて | ヴィジュアルマーケティング実習 | |
| | 4 | ヴィジュアルマーケティングについて | ヴィジュアルマーケティング実習 | |
| | 5 | ストックフォト とは | ストックフォト解説 スtockフォトのメリット マーケティング方法検索・発表 | |
| | 6 | ストックフォト とは | ストックフォト解説 スtockフォトのメリット マーケティング方法検索・発表 | |
| | 7 | Tシャツでのヴィジュアルマーケティング | Tシャツのデザインに採用時のメリット 受けやすいデザインとは? マーケティング方法検索・発表 | |
| | 8 | プレゼン | プレゼン | |
| | 9 | LINEスタンプ | 説明 | |
| | 10 | LINEスタンプ | キャラクターとバリエーションの設定 | |
| | 11 | LINEスタンプ | 制作 | |
| | 12 | LINEスタンプ | 制作 | |
| | 13 | LINEスタンプ | 制作 | |
| | 14 | LINEスタンプ | 完成、発表 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|---|---|-----------------|
| 科目名 | プロダクション実習Ⅱ | | 指導担当者名 | ヤブキ |
| 実務経験 | 有 | フリーのイラストレーターとしてキャラクターデザイン、デザイン制作など10年以上従事 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | 作品を売り込むための、ルート検索 また売り込み方法の学習 | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | 各種画材 | | | |
| 授業外学習の方法 | アートに触れる機会を多く持つ | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業 計画 後期 | 1 | Tシャツでのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメリットアートディレクターにマーケティングする際の作品形態とはマーケティング方法検索・発表 | |
| | 2 | 音楽を通してのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメリットアートディレクターにマーケティングする際の作品形態とはマーケティング方法検索・発表 | |
| | 3 | 音楽を通してのヴィジュアルマーケティング | CDやレコードに写真が採用されるメリットアートディレクターにマーケティングする際の作品形態とはマーケティング方法検索・発表 | |
| | 4 | 後期末課題説明 | CDやレコードに写真が採用されるメリットアートディレクターにマーケティングする際の作品形態とはマーケティング方法検索・発表 | |
| | 5 | 課題制作1 | テーマ別個人制作 | |
| | 6 | 課題制作2 | テーマ別個人制作 | |
| | 7 | 課題提出・プレゼン | プレゼン資料作成、準備 | |
| | 8 | 提出・プレゼン | 発表、講評 | |
| | 9 | 作品制作(コンペ出品) | 課題:実際に授業中作品特参でマーケティングをしてみよう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) | |
| | 10 | 作品制作(コンペ出品) | 課題:実際に授業中作品特参でマーケティングをしてみよう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) | |
| | 11 | 作品制作(コンペ出品) | 課題:実際に授業中作品特参でマーケティングをしてみよう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択) | |
| | 12 | インスタ映えを考える | インスタ映えする写真撮影会 | |
| | 13 | チラシ、ポスター | 制作 | |
| | 14 | チラシ、ポスター | 発表 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|---|----------------------------------|-----------------|-----------------|
| 科目名 | コマーシャルフォトⅢ | | 指導担当者名 | 阿部 治 |
| 実務経験 | 有 | 写真スタジオにて撮影業務に3年間従事し、現在フリー活動をしている | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・撮影技術を習得する ・商品撮影のライティングを自分でセットし撮影をする ・テーマに沿った広告写真を制作する | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | |
| 使用教材 | <p>テキスト: 作品づくりが上達する RAW現像読本 ~Lightroom CC/6で写真編集力アップ!</p> <p>撮影機材: 一眼レフカメラ、スポットライト、レフ版、三脚、露出計、レンズ各種、背景紙</p> | | | |
| 授業外学習の方法 | 広告や雑誌などを見て研究、自主的に撮影の練習をする | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | 広告写真課題制作 | 企画・コンセプトの設定 | |
| | 2 | 広告写真課題制作 | コンセプトに基づいたテスト撮影 | |
| | 3 | 広告写真課題制作 | 構図のテスト撮影 | |
| | 4 | 広告写真課題制作 | ライティングのテスト撮影 | |
| | 5 | 広告写真課題制作 | 本番撮影 | |
| | 6 | 制作課題の中間審査 | プレゼン・添削 | |
| | 7 | 広告写真課題制作 | コンセプトに基づいたテスト撮影 | |
| | 8 | 広告写真課題制作 | 構図のテスト撮影 | |
| | 9 | 広告写真課題制作 | 構図のテスト撮影 | |
| | 10 | 広告写真課題制作 | ライティングのテスト撮影 | |
| | 11 | 広告写真課題制作 | ライティングのテスト撮影 | |
| | 12 | 広告写真課題制作 | 本番撮影 | |
| | 13 | 前期期末試験 | 制作課題のプレゼン | |
| | 14 | 前期期末試験の振り返り | 制作課題の講評 | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | | |
|---|---|----------------------------------|-----------------|-----------------|-----|
| 科目名 | コマーシャルフォトⅢ | | 指導担当者名 | 阿部 治 | |
| 実務経験 | 有 | 写真スタジオにて撮影業務に3年間従事し、現在フリー活動をしている | | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 | |
| 授業方法 | 講義: | 演習: | 実習: | ○ | 実技: |
| 年間時間数 | 84 時間 | | 週時間数 | 3 時間 | |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・撮影技術を習得する ・商品撮影のライティングを自分でセットし撮影をする ・テーマに沿った広告写真を制作する | | | | |
| 評価方法 評価基準 | <p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p> | | | | |
| 使用教材 | <p>テキスト: 作品づくりが上達する RAW現像読本 ~Lightroom CC/6で写真編集力アップ!</p> <p>撮影機材: 一眼レフカメラ、スポットライト、レフ版、三脚、露出計、レンズ各種、背景紙</p> | | | | |
| 授業外学習の方法 | 広告や雑誌などを見て研究、自主的に撮影の練習をする | | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | | |
| 授業計画 後期 | 1 | 広告写真課題制作 | 企画・コンセプトの設定 | | |
| | 2 | 広告写真課題制作 | コンセプトに基づいたテスト撮影 | | |
| | 3 | 広告写真課題制作 | 構図のテスト撮影 | | |
| | 4 | 広告写真課題制作 | ライティングのテスト撮影 | | |
| | 5 | 広告写真課題制作 | 本番撮影 | | |
| | 6 | 制作課題の中間審査 | プレゼン・添削 | | |
| | 7 | 広告写真課題制作 | コンセプトに基づいたテスト撮影 | | |
| | 8 | 広告写真課題制作 | 構図のテスト撮影 | | |
| | 9 | 広告写真課題制作 | 構図のテスト撮影 | | |
| | 10 | 広告写真課題制作 | ライティングのテスト撮影 | | |
| | 11 | 広告写真課題制作 | ライティングのテスト撮影 | | |
| | 12 | 広告写真課題制作 | 本番撮影 | | |
| | 13 | 前期期末試験 | 制作課題のプレゼン | | |
| | 14 | 前期期末試験の振り返り | 制作課題の講評 | | |
| <p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|---------------------------------------|--------------------------------------|-----------------|
| 科目名 | ディレクション実習 | | 指導担当者名 | 松岡純代 |
| 実務経験 | 有 | 制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: ○ | 演習: | 実習: | 実技: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | 1. 演出技術の習得 2. コミュニケーション能力の向上 3. ビジョンの実現 4. 問題解決能力の向上 5. チームワークの促進 6. フィードバックの受容 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、ノート、筆記用具 | | | |
| 授業外学習の方法 | ・メディアに触れること | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 前期 | 1 | 授業の説明 | 進め方、概要 | |
| | 2 | プロジェクト計画の作成 | プロジェクトの目標を明確にし、タスクのリストアップを行う。 | |
| | 3 | メディアを知る | メディアの種類 | |
| | 4 | スケジュール管理とリソース割り当て | スケジュール管理とリソース割り当て | |
| | 5 | チームの役割と責任の明確化 | 各メンバーの役割と責任を明確にし、チームのコミュニケーションを促進する。 | |
| | 6 | プロジェクトリスクの評価と管理 | プロジェクトのリスクを特定し、それに対処する計画を策定する。 | |
| | 7 | プロジェクトマネジメントの基礎 | プロジェクトマネジメントの基本原則と手法の理解。 | |
| | 8 | アンガーマネジメント | 自己マインドのコントロールについて | |
| | 9 | ネットニュース | ネットニュースの仕組み | |
| | 10 | フェイクニュース | 文章の編集、画像・動画の編集、切り取りについて | |
| | 11 | ネット広告 | ネット広告の仕組み | |
| | 12 | 期末試験準備 | 試験範囲発表 | |
| | 13 | 前期期末試験 | 期末試験 | |
| | 14 | 前期振り返り | 前期振り返り | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |

授業計画(シラバス)

| | | | | |
|---|--|---------------------------------------|-----------------|-----------------|
| 科目名 | ディレクション実習 | | 指導担当者名 | 松岡純代 |
| 実務経験 | 有 | 制作会社、フリーカメラマンとして写真撮影業務に10年間従事し、現在も活躍中 | | |
| 開講時期 | 通年 | 28ターム | 対象学科学年 | グラフィックデザイン系学科3年 |
| 授業方法 | 講義: | ○ | 演習: | 実習: |
| 年間時間数 | 28 時間 | | 週時間数 | 1 時間 |
| 学習到達目標 | 1. 演出技術の習得 2. コミュニケーション能力の向上 3. ビジョンの実現 4. 問題解決能力の向上 5. チームワークの促進 6. フィードバックの受容 | | | |
| 評価方法 評価基準 | 学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。 | | | |
| 使用教材 | Machintosh PC、ノート、筆記用具 | | | |
| 授業外学習の方法 | ・メディアに触れること | | | |
| 学期 | ターム | 項目 | 内容・準備資料等 | |
| 授業計画 後期 | 1 | SNSマーケティング | SNSマーケティングの説明 | |
| | 2 | SNSマーケティング | バズらせるための考察 | |
| | 3 | 情報発信をしてみよう | 記事を書くコツと注意点 | |
| | 4 | 情報発信をしてみよう | 記事を読んで分析しよう | |
| | 5 | SNSを分析してみよう | アカウント分析 | |
| | 6 | SNSを分析してみよう | インサイト | |
| | 7 | SNSを分析してみよう | マーケティング | |
| | 8 | JARO | 景品表示法について | |
| | 9 | JARO | 優良誤認 | |
| | 10 | JARO | 有利誤認 | |
| | 11 | JARO | 薬機法 | |
| | 12 | 期末試験準備 | 試験範囲発表 | |
| | 13 | 後期期末試験 | 期末試験 | |
| | 14 | 年間の講評 | | |
| 履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 | | | | |