

## 授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論 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	クリエイティブ研究科
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。</li> <li>・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</li> </ul>			
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	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
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	デザイン会社のデザイナー	デザイナーの仕事とは？ 制作だけがデザイナーか？	
	3	クライアントとの打ち合わせについて	制作の手順と打ち合わせの確認について	
	4	クライアントへのアイデアの見せ方、表し方	デザインやアートを知らない人にどうやって見せていくのか	
	5	クライアントから求められるデザイン	抽象的な言葉から色や形に落とし込みをするテクニック	
	6	制作シュミレーション1①	コンビニデザートのPO一式のP制作①	
	7	制作シュミレーション1②	コンビニデザートのPO一式のP制作②	
	8	制作シュミレーション1③	コンビニデザートのPO一式のP制作③	
	9	履歴書とポートフォリオ①	デザイン会社でみてもらえる書類、ポートフォリオとは？	
	10	履歴書とポートフォリオ②	ポートフォリオに掲載する制作物について	
	11	魅せる！プレゼン資料①	クライアントに魅せる資料作成のコツ	
	12	制作シュミレーション2①	コンセプトを統一した、ドッグサロンのロゴとメニュー表、外看板のデザイン	
	13	制作シュミレーション2②	コンセプトを統一した、ドッグサロンのロゴとメニュー表、外看板のデザイン	
	14	期末試験、プレゼン大会	授業者の発表と講評	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論 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	クリエイティブ研究科
授業方法	講義:	○	演習:	実習:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。</li> <li>・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</li> </ul>			
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	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
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	<small>お得意様へ送付可能なデザインにおいては、修正対応してもいへば、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記入</small>	
	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	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅲ		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	クリエイティブ研究科
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	56ターム 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DTPについて基礎知識の習得</li> <li>・印刷技術の知識の習得</li> <li>・入稿データの知識の習得</li> </ul>			
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			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
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"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブ研究論Ⅲ		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	クリエイティブ研究科
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DTPについて基礎知識の習得</li> <li>・印刷技術の知識の習得</li> <li>・入稿データの知識の習得</li> </ul>			
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"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習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	クリエイティブ研究科
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"> <li>・HTML、基礎コードの理解と応用の習得</li> <li>・CSSの知識と技術の習得</li> </ul>			
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			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
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"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習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	クリエイティブ研究科	
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"> <li>・HTML、基礎コードの理解と応用の習得</li> <li>・CSSの知識と技術の習得</li> </ul>				
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				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
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"> <li>・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</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	職業実践制作実習Ⅴ		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	クリエイティブ研究科
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			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
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		
	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	職業実践制作実習Ⅴ		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	クリエイティブ研究科
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	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				