

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Illustrator基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
グラフィックデザインにおけるIllustratorの機能と基本的な操作を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustratorを使用して、さまざまなデザインを制作できる</li> <li>・目的に応じてIllustratorの機能を使用できる</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~2	Adobe Illustratorとは? Illustratorのインターフェースと基本操作	Illustratorの基本操作や各パネルの機能を理解する		
3~4	ドローイングツールの操作確認①	図形・線、鉛筆&ブラシツールの意味と操作方法を学ぶ		
5~6	ドローイングツールの操作確認②	選択ツール、レイヤー、コピー&ペースト、変形・整列・合成の意味と操作方法を学ぶ		
7~10	ドローイングツールの操作確認③	ペンツールを用いたベジェ曲線の作成		
11~12	カラーツールの操作確認①	色指定、カラー&スウォッチパネル、グラデーション、パターンの意味と操作方法を学ぶ		
13~14	カラーツールの操作確認②	アピアランス、描画モード、グラデーションメッシュ、再配色、ブレンド、ライブペイントの意味と操作方法を学ぶ		
15~16	文字ツールと文字・段落パネルの操作確認	文字の入力と組み版、テキスト編集・加工、パス上文字・エリア内文字の意味と操作方法を学ぶ		
17~18	特殊効果の操作確認	特殊な加工・編集、スタイライズ、パスの変形、パスファインダー、シンボル、フィルタ・ワーブ・3D効果、エンベロープの意味と操作方法を学ぶ		
19~24	理解度確認	Illustratorクリエイター能力認定試験問題集の解答・解説 スタンダード模擬問題(第1部実技・第2部実践)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
IllustratorクイックマスターCC Windows&Mac		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Photoshop基礎 I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
グラフィックデザインにおけるPhotoshopの基礎を実習を通して学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Photoshopの基礎と操作を理解し、目標となるの画像を作成できるようになる</li> <li>目的に応じてPhotoshopの機能を使用できる</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Adobe Photoshopとは? Photoshopの基礎知識	Photoshopの仕組み、使用用途、基礎概念を理解する		
2~3	Photoshopの基本操作	Photoshopの基本操作 ・作業環境と基本操作 ・解像度とサイズ		
4~7	選択範囲の操作方法	いろいろな選択範囲について ・選択ツールの使い分け ・その他の選択方法		
8~9	色補正の基本設定	色補正を行い目標の画像を作成できるようになる ・カラーモード ・色調補正		
10~12	描画の基本操作	ブラシを使用した画像の作成・調整ができるようになる ペイントツールを使った描画方法の基本を学ぶ ・ブラシ ・レタッチ ・塗りつぶし		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
PhotoshopクイックマスターCC Windows & Mac		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Photoshop基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
グラフィックデザインにおけるPhotoshopの基礎を実習を通して学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Photoshopの基礎と操作を理解し、目標となるの画像を作成できるようになる</li> <li>・目的に応じてPhotoshopの機能を使用できる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	前期振り返り Photoshop基本	Photoshop基本操作復習 アプリケーション概要 ・基本操作 ・選択範囲 ・色調補正 ・ペイント&ブラシ		
2~3	合成のしくみと基本操作	複数の画像を合成し画像を作成できるようになる Photoshopのレイヤー機能について学ぶ ・レタッチ ・レイヤー ・チャンネル ・パス		
4~5	テキスト・シェイプの操作確認	Photoshopのテキストとシェイプツールについて理解する ・文字設定入力 ・図形描画方法 ・フィルター効果 ・ペンツールのシェイプとパス機能		
6	保存形式の基本	使用用途による保存形式の設定を理解する ・JPG ・GIF ・PNG ・PSD などの ファイル形式の書き出しと拡張子を学ぶ		
7~12	理解度確認	Photoshopクリエイター能力認定試験問題集の解答・解説 スタンダード模擬問題(第1部実技・第2部実践)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
PhotoshopクイックマスターCC Windows & Mac		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
DTP(デスクトップパブリッシング)について見聞を広げ、基礎知識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
①DTPの基礎知識を身に付ける。 ②入稿データについて理解する。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	DTPについて	DTP: デスクトップパブリッシングについて説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について理解する		
2	入稿データ	印刷物が出来上がるまでの流れを説明し、入稿データを作成する必要性について理解する		
3	トンボ(トリムマーク)	印刷物を裁断する際の位置指定や、ぬりたしの必要性について学ぶ。コーナー・センタートンボの役割を理解する		
4	アウトライン	フォント情報をオブジェクト(図形)情報に変更する重要性和設定方法について学び、理解する		
5	リンク	リンクの概念について学ぶ		
6~7	レイアウト	Illustratorドキュメントの制作、アートボード、トンボ作成、画像配置・編集・管理、定規・ガイド・グリッド、アウトラインなどデザイン制作における一連の流れを確認		
8~9	データ保存	Illustratorドキュメントの保存・書き出し・プリントファイル形式、Web用書き出し、環境&カラー設定		
10~12	理解度確認	Illustratorクリエイター能力認定試験問題集の解答・解説 スタンダード模擬問題(第1部実技・第2部実践)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実践		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
DTPの仕組みについて学び、正しい情報の整理を行えることを目的とし展開する				
授業終了時の到達目標				
①適切なデータ制作と管理が行える ②情報の整理が行える				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	DTP業務について	DTP業務の役割について説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について理解する		
2	データ管理について	入稿データの管理方法について理解し、適切なデータ管理の重要性を理解する		
3	クオリティー管理について	デザインを行う目的を明確化できる レイアウトを行う際、情報の整理を的確に行うことを理解する		
4	スケジュール管理について	品質、コスト、納期、リスクを明確にし、手戻りの少ない計画の重要性を理解する		
5~8	Illustrator&Photoshopデザイン①	テーマに沿ったデザイン企画制作 新規ドキュメント、デザインレイアウト、保存・プリント		
9~14	Illustrator&Photoshopデザイン②	テーマに沿ったデザイン企画制作 新規ドキュメント、デザインレイアウト、保存・プリント		
15~18	ポートフォリオ制作	作品を整理しポートフォリオの雛形を制作する コンセプト設計、プロフィール、作品リスト&情報、ページ構成		
19~24	理解度確認	Photoshopクリエイター能力認定試験問題集の解答・解説 スタンダード模擬問題(第1部実技・第2部実践)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
InDesign演習		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
Adobe InDesignの基本操作及びページ物の基礎を作品制作を通して学ぶ				
授業終了時の到達目標				
InDesignの基本操作を理解し、目標となるページ物が作成できるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Adobe InDesignとは? InDesignのインターフェースと基本操作	InDesignの基本操作や各パネルの機能を理解する		
2~3	InDesignとIllustratorとDTPの基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ InDesignの特徴と他のソフトとの連携</li> <li>・ 基本画面と環境設定</li> <li>・ リーフレット制作</li> </ul>		
4~5	ページの作成と操作について	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 雑誌の特集ページ作成</li> <li>・ 雑誌の誌面(縦組み/見開きページもの)</li> </ul>		
6~7	文字入力と書式設定について	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 雑誌の特集ページ作成</li> <li>・ 縦組みの日本語組版の機能</li> </ul>		
8~9	印刷・パッケージ・書き出しについて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 印刷用データの作成</li> <li>・ 完成したドキュメントデータを印刷入稿用のPDFファイルに書き出し</li> </ul>		
10	その他の機能について	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ EPUB書き出し</li> <li>・ レイアウトしたドキュメントをEPUB形式に書き出す</li> <li>・ InDesignを便利に使う</li> <li>・ 作業効率を向上させるたくさんの機能</li> </ul>		
11~12	ポートフォリオ制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ InDesignとIllustratorの連携</li> <li>・ 作品を整理し、ポートフォリオの雛形を制作する</li> <li>・ コンセプト設計、プロフィール、作品リスト&amp;情報、ページ構成</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
世界一わかりやすい InDesign 操作とデザインの教科書 CC/CS6対応		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題・レポート</li> <li>・ 授業態度</li> <li>・ 出席率</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 70.0%</li> <li>・ 20.0%</li> <li>・ 10.0%</li> </ul>	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィック基礎 I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	木村 由香
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックデザインの役割</li> <li>・グラフィック表現における構成要素を理解する</li> <li>・コンセプト立案から作品制作、プレゼンテーションまでを経験する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・伝えたいメッセージをグラフィックで表現するための基礎を身に着ける</li> <li>・グラフィックデザインに対する観察力と好奇心を養う</li> <li>・質の高い表現創造を模索する姿勢</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイン事務所に8年勤務(広告、グラフィック、web、パッケージ、ロゴデザインを経験)。広告代理店でクリエイティブディレクター、アートディレクターとして13年の実務経験		
時間外に必要な学修				
積極的に「デザイン」に触れ、その表現や意図に興味を持つこと。				
回	テーマ	内容		
1~2	グラフィックデザインとは	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アートとデザインの違い</li> <li>・グラフィックデザインの役割と活躍する媒体</li> </ul>		
3~4	グラフィックデザインを構成する要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの要素と名称</li> <li>・収集したグラフィックから学ぶ</li> </ul>		
5~6	色を意識する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色が持つイメージと伝えるための色の選び方</li> </ul>		
7~8	文字を意識する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・書体の種類、構造</li> <li>・書体が持つイメージと伝えるための書体の選び方</li> </ul>		
9~10	課題①色面構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明</li> <li>・サムネイル制作</li> </ul>		
11~12	課題①色面構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・下絵~着彩</li> </ul>		
13~14	課題①色面構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仕上げ</li> <li>・プレゼン/講評</li> </ul>		
15~16	課題②タイポグラフィ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明</li> <li>・サムネイル制作</li> </ul>		
17~18	課題②タイポグラフィ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・下絵~着彩</li> </ul>		
19~20	課題②タイポグラフィ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・着彩</li> </ul>		
21~22	課題②タイポグラフィ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仕上げ</li> <li>・プレゼン/講評</li> </ul>		
23~24	さまざまな表現方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト、写真、文字、テキストチャなど、ビジュアルをより表現豊かにする方法を知る</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・デザイン入門教室		出席率 課題・レポート 授業態度 期末試験	10.0% 80.0% 10.0%	何か特別な評価基準があれば記入

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィック基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	木村 由香
授業の概要				
・前期学習、習得したことを活かし、コンセプト立案から作品制作、プレゼンテーションまでを経験				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックでの表現力、クリエイティブ力を身に着ける</li> <li>・グラフィックデザインに対する観察力と好奇心を養う</li> <li>・質の高い表現創造を模索する姿勢</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイン事務所に8年勤務(広告、グラフィック、web、パッケージ、ロゴデザインを経験)。広告代理店でクリエイティブディレクター、アートディレクターとして13年の実務経験		
時間外に必要な学修				
積極的に「デザイン」に触れ、その表現や意図に興味を持つこと。				
回	テーマ	内容		
1~2	レイアウトについて	・レイアウトの基本ルールを知る		
3~4	写真について	・写真の選び方と使い方を知る		
5~6	デザインの企画を立てる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの目的や情報の整理の仕方を知る</li> <li>・企画、デザインコンセプトを考える</li> </ul>		
7~8	課題③名刺デザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ヒアリング</li> <li>・企画~コンセプト立案</li> </ul>		
9~10	課題③名刺デザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインラフ制作・提案</li> <li>・ブラッシュアップ</li> </ul>		
11~12	課題③名刺デザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仕上げ</li> <li>・プレゼン/講評</li> </ul>		
13~14	課題④カレンダー制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題説明</li> <li>・企画~コンセプト立案</li> </ul>		
15~16	課題④カレンダー制作	・サムネイル~デザインラフ制作		
17~18	課題④カレンダー制作	・各自制作作業		
19~20	課題④カレンダー制作	・各自制作作業		
21~22	課題④カレンダー制作	・各自制作作業		
23~24	課題④カレンダー制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼン/講評</li> <li>・総括</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・デザイン入門教室		出席率 課題・レポート 授業態度 期末試験	10.0% 80.0% 10.0%	



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	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	松村 武夫
授業の概要				
作品制作の演習をとおして、色彩や形、画面構成に関する基礎的な知識と表現の方法を学習する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・平面造形の要素を理解し、説明することができる。</li> <li>・色や形を自分の意図に応じて作ることができる。</li> <li>・使用した画材の特性を理解し、説明することができる。</li> <li>・作品の意図を言葉で的確に説明することができる。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・幅広く作品鑑賞する。</li> <li>・作図や図法に関する文献を読む。</li> <li>・錯視や錯覚に関する文献を読む。</li> <li>・色彩に関する文献を読む。</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業の進め方および注意点等を説明する。		
2	講義-1	デザインのジャンル及びグラフィックデザインの特性について概説する。		
3	講義-2	受講者各自が目指す表現を発表する。		
4~7	課題-1. 視覚伝達①	各自のテーマに従って、ヴィジュアル表現する。(鉛筆/B3)		
8~10	課題-2. 視覚伝達②	各自のテーマに従って、ヴィジュアル表現する。(アクリル・無彩色/B3)		
11~14	課題-3. 視覚伝達③	各自のテーマに従って、ヴィジュアル表現する。(アクリル・有彩色/B3)		
15~17	課題-4. 日常風景①	「日常の風景」を題材にしたコラージュ(Psの使用可)を制作する。(写真, その他の素材/B3)		
18~23	課題-5. 日常風景②	「課題-4」で制作したものをコピーして写し取り, 省略と誇張を加えてアクリルで彩色する。(アクリル/B3)		
24	まとめ	作品の講評及び今後の課題について個別に指導する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自学自習のための文献等を適宜紹介する。		出席率 課題・レポート	10.0% 90.0%	4回以上の欠席は失格とし、成績評価しない。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン基礎 I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
WebサイトとWebデザインについての知識を得る				
授業終了時の到達目標				
Webサイトの仕組みを理解し、Webデザイナー検定に合格する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト運用を行なっている。		
時間外に必要な学修				
Webデザイナー検定に向けての宿題				
回	テーマ	内容		
1	・科目の説明と動機付け ・Webデザイナー検定とは	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する		
2	Webデザイナー検定基礎知識①	Webデザイナー検定で毎年出題されている基本問題を知る		
3	Webデザイナー検定基礎知識②	・先週の問題の復習 ・Webデザイナー検定で毎年出題されている基本問題を知る		
4	Webデザイナー検定基礎知識③	・先週の問題の復習 ・Webデザイナー検定で毎年出題されている基本問題を知る		
5	Webデザイナー検定基礎知識④	・先週の問題の復習 ・Webデザイナー検定で毎年出題されている基本問題を知る		
6	Webデザイナー検定基礎知識⑤	・先週の問題の復習 ・Webデザイナー検定で毎年出題されている基本問題を知る		
7	過去問答練①	WEBデザイナー試験に向けて、過去の問題を解き、傾向を掴む		
8	過去問答練②	WEBデザイナー試験に向けて、過去の問題を解き、傾向を掴む		
9	過去問答練③	WEBデザイナー試験に向けて、過去の問題を解き、傾向を掴む		
10	過去問答練④	WEBデザイナー試験に向けて、過去の問題を解き、傾向を掴む		
11	過去問答練⑤	WEBデザイナー試験に向けて、過去の問題を解き、復習を重ねる		
12	過去問答練⑥	WEBデザイナー試験に向けて、過去の問題を解き、最終確認をする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門Webデザイン		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 70.0% 10.0%	Webデザイナー検定の合否が評価に影響します

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
Webデザインについてより実践的な知識を得る				
授業終了時の到達目標				
依頼に合わせたデザインを制作できるようにする				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト運用を行なっている。		
時間外に必要な学修				
授業で出される課題の作成				
回	テーマ	内容		
1	・科目の説明と動機付け ・実践的なWebデザイン	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する デザインに必要な四つの要素を知り、実際にデザインを制作する		
2	Webの配色①	Webサイトにおける配色の基礎を取り入れたサイトデザインの制作		
3	Webの配色②	Webサイトにおける配色の基礎を取り入れたサイトデザインの制作		
4	Webデザインの流行①	流行のWebデザインを知る		
5	Webデザインの流行②	流行のWebデザインを取り入れたサイトデザインの制作		
6	テーマに合わせたデザイン①	出題されたテーマに合ったデザインを制作する		
7	テーマに合わせたデザイン②	出題されたテーマに合ったデザインを制作する		
8	テーマに合わせたデザイン③	出題されたテーマに合ったデザインを制作する		
9	最終課題① 依頼されたサイトデザイン制作	これまでに学んだことを活かし、総まとめのWebデザインを行う		
10	最終課題② 依頼されたサイトデザイン制作	これまでに学んだことを活かし、総まとめのWebデザインを行う		
11	最終課題③ 依頼されたサイトデザイン制作	これまでに学んだことを活かし、総まとめのWebデザインを行う		
12	最終課題④ 依頼されたサイトデザイン制作	これまでに学んだことを活かし、総まとめのWebデザインを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 70.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webコーディング基礎 I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
HTMLとCSSの基本を学習する				
授業終了時の到達目標				
基礎的なHTMLページ、CSSの作成				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト運用を行なっている。		
時間外に必要な学修				
授業で出される課題の作成				
回	テーマ	内容		
1	・科目の説明と動機付け ・HTMLとは	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する Dreamweaverを用いて簡単なHTMLページを作成する		
2	CSSとは	・HTMLとCSSの関係性を理解する ・CSSでの装飾方法を学ぶ		
3	表組みを理解する	・tableタグの使い方を理解する ・表作成課題		
4	リストを用いた横並びメニューの作成	リストタグの使い方を学ぶ		
5	フォーム	メールフォームを作成する		
6	divとfloat	・divの性質と使用方法 ・floatの使い方		
7	背景画像	背景画像の配置の仕方を学び、サイトを装飾する		
8	・基礎の振り返り ・企画書の考え方を学び、実践する	・HTMLとCSSの基本を振り返る ・企画書の作成		
9	・振り返りミニテスト ・総まとめサイトの作成	・前期で学んだ基礎的な知識の振り返りテストを行い、知識の補強をする ・企画書にそったサイトの制作		
10	・基礎テスト(再) ・総まとめサイト制作	・企画書にそったサイトの制作		
11	・総まとめサイト制作	・企画書にそったサイトの制作		
12	・総まとめサイト制作 ・振り返り	・企画書にそったサイトの制作、完成 ・前期振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		課題・レポート	60.0%	
		授業態度	20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webコーディング基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
HTMLとCSSの基本を学習する				
授業終了時の到達目標				
基礎的なHTMLページ、CSSの作成				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社サイトの運用を6年担当後、2007年にフリーのWebデザイナーとして独立。 香川県内にて複数のWebサイト運用を行なっている。		
時間外に必要な学修				
授業で出される課題の作成				
回	テーマ	内容		
1	動機付けと振り返り 簡単なWEBページの作成	後期の授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する 前期の振り返りとして、簡単なWEBページを作成する		
2	レスポンシブWebデザイン①	レスポンシブWebデザインの作成方法を学ぶ		
3	レスポンシブWebデザイン②	レスポンシブ対応Webページの制作		
4	DIVの固定とリンクの装飾	DIVの配置とリンクの装飾を使って、リターンボタンを作成する		
5	シングルページの制作①	1ページで完結しているWebページの作成方法について学ぶ		
6	シングルページの制作②	1ページで完結しているWebページの作成		
7	シングルページの制作③	1ページで完結しているWebページの作成、完成		
8	ポートフォリオサイトの制作①	自分の作品を掲載するサイトの企画書・デザイン案の制作を行う		
9	ポートフォリオサイトの制作②	デザイン案を確認し、サイトの実制作を行う		
10	ポートフォリオサイトの制作③	サイト制作		
11	ポートフォリオサイトの制作④	サイト制作		
12	ポートフォリオサイトの制作⑤	制作したサイトの修正、コンテンツの追加を行い完成させる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 60.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画 I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる				
授業終了時の到達目標				
色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる 文部科学省後援色彩検定3級合格				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	色の働き 色彩と生活	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する		
2	色の分類と三属性	色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
3	PCCS トーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する		
4	色彩調和①	色相を手がかりにした配色を理解する		
5	色彩調和②	トーンを手がかりにした配色を理解する		
6	色彩調和③ 色彩効果	配色の基本的な技法を理解する 様々な造形要素、優れた視覚表現を理解する		
7	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
8	光と色②	眼のしくみ、照明と色の見えを理解する		
9	混色	混色の原理を理解する 混色を応用した身近な例を確認する		
10	色の表示 色彩心理①	言葉による表示を理解する 色の心理的效果を理解する		
11	色彩心理②	色の知覚効果を理解する		
12	前期期末試験 色彩心理③	前期期末試験 色の知覚効果を理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 新配色カード199a		期末試験 出席率 授業態度 課題・レポート	70.0% 10.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画Ⅱ		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
好き嫌いなどの感覚的な表現だけでなく、理論的・体系的に色づかいができる知識や技法を養い、あらゆるデザインのカラーコーディネートに生かせるようになる				
授業終了時の到達目標				
文部科学省後援「色彩検定3級」(11月)合格 (希望者は2級取得も目指す)				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	前期の復習	前期授業内容の確認		
2	ファッションの色彩	ファッション色彩(流行色・嗜好色等)について理解する		
3	インテリアの色彩、エクステリアの色彩	インテリア、エクステリアの色彩について理解する		
4	過去問題①	過去問題を取り組む		
5	過去問題①解答解説	解答解説		
6	過去問題②	過去問題を取り組む		
7	過去問題②解答解説	解答解説		
8	過去問題③	過去問題を取り組む		
9	過去問題③解答解説	解答解説		
10	検定問題の解説	過去問題を取り組む		
11	グラフィックデザインにおける色彩計画	色彩がグラフィックデザインにどのような影響を与えるのか確認する		
12	後期末試験	後期末試験を取り組む		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 (色彩検定公式テキスト2級編) 新配色カード199a		出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	10.0% 10.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アイデア発想法		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	栄 秀樹
授業の概要				
脳のメカニズムを知る事で効率よくアイデア発想を行えるポイントを理解し、日々のトレーニングを続けて右脳を活性化する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アイデア発想の重要性・ポイントを知る事ができる</li> <li>・小課題を通してアイデアが柔軟に発想できる様になる</li> <li>・小課題、期末試験等で発想したアイデアを1冊のアルバムにまとめ将来の創造活動に役立てられる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして39年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	写真(パイナップル)を見て発想	ひらめいたイメージを10案以上描く		
2	写真(照明スタンド)を見て発想	ひらめいたイメージを10案以上描く		
3	くずしのカタチ(ボトル&シューズ)	写真を見ながら1~4段階までくずし、最終段階でまとめる		
4	くずしのカタチ(アイボ&自由の女神)	写真を見ながら1~4段階までくずし、最終段階でまとめる		
5	くずしのカタチ(蝶&蛇口)+合体	二つの写真を見ながらそれぞれ1~3段階までくずし、最終段階で合体させて、今までに見た事がないカタチを創造する		
6	くずしのカタチ(猫&カメラ)+合体	二つの写真を見ながらそれぞれ1~3段階までくずし、最終段階で合体させて、今までに見た事がないカタチを創造する		
7	写真(楽器)を見てそれぞれのカタチに展開	写真(楽器)を見ながら14ジャンルのカタチに展開する		
8	写真(アイボ)を見てそれぞれのカタチに展開	写真(アイボ)を見ながら14ジャンルのカタチに展開する		
9	いやし、なごみ系のアイデア商品	いやし、なごみ系のアイデア商品を10案以上描く		
10	クールビズのアイデア商品	クールビズのアイデア商品を10案以上描く		
11	写真を見て言葉のイメージにあったオリジナルキャラクター制作	写真(やかん)を見て言葉のイメージにあったオリジナルキャラクターを10案以上描く		
12	前期期末試験	期末試験の実施と授業の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 期末試験	70.0% 30.0%	



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	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(12時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「テキスト」「映像」「スライド」「プリント」の4種を組み合わせた講義構成</li> <li>・グラフィックデザイン→ビジュアルデザインの基礎知識を学ぶ</li> <li>・グラフィックに限らずデザインの歴史を学び、デザインを知る、理解する</li> <li>・プロフェッショナルとしての「デザイナー」の現場を知る</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックのみならず、デザインの基礎となる「教養」を身につける</li> <li>・デザインするときの「道筋」を理解できる(テキスト)</li> <li>・デザインが面白くなる、デザインすることや考えることが楽しくなる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		総合広告代理店のクリエイティブ部門でディレクター、プランナー、コピーライター・エディターとして経験、フリーランスとして実務継続中		
時間外に必要な学修				
普段から身の回りにある物や事の「機能」や「成り立ち」に注意して見ておくこと				
回	テーマ	内容		
1	デザインって何? 編集とデザインと	いろんなデザインを見ながら、デザインとは何かを考え始める		
2	デザインの手順、グラフィックデザインの歴史①	「デザインの手順」とともに、世界のグラフィックデザイン史を理解する		
3	伝えたいことを整理、グラフィックデザインの歴史②	「伝えたいことの整理」、グラフィックデザインの昭和史と歴史を築いたグラフィックデザイナー。		
4	擬人化力、香川のデザイン史、デザインと関係するアートの世界	「擬人化力」と四国・香川のグラフィックデザインとデザイナー、アートの過去と現在		
5	連想力、デザイナーの現場を知る① ピクト、サインデザイン	「連想力」、1964年の東京オリンピックで普及した「ピクト」がどう進化したか、サインデザインとともに現場感覚で学ぶ		
6	言語と非言語のコミュニケーション、デザイナーの現場を知る② ブランド	言葉と絵の翻訳機、小さな企業、店舗でも活用できるブランドについての理解とブランドプロデューサーの役割を学ぶ		
7	ブラッシュアップと、パッケージデザイン概論	グラフィックデザインのブラッシュアップ方法、パッケージデザインの基本的な考え方、概要を理解する		
8	印刷およびフォントの世界	「フォント」を理解、オフセットやオンデマンドの他特殊印刷など印刷と紙の基本、特色の個性などを理解する		
9	言葉のらしさをつくる、クリエイティブおよびアートディレクションの世界	クリエイティブとは何か? アートディレクションのタイプを学習するとともに、撮影のディレクション方法を学ぶ		
10	写真とアートディレクションおよびアイデアラッシュの手法	写真の構図、選び方、アートディレクションからビジュアルを中心とした「アイデアラッシュ」を学習、体験する		
11	グラフとチャート、インフォグラフィックスについて	グラフやインフォグラフィックスの理解、公共広告やソーシャルデザインについてもデザインアイデアを理解する		
12	授業内テストとまとめ	テストと講義を振り返ってのまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「なるほどデザイン」筒井美希著</li> <li>・自作プリント</li> </ul>		期末試験 課題提出・評価 出席率 授業態度	50.0% 30.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習 I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義について		
2~12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	全員コンペ入賞を 目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	全員コンペ入賞を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
言葉で理解するだけでなく、実践を通してコミュニケーション能力を上げる				
授業終了時の到達目標				
企業が求める社会性とコミュニケーション能力を持つ人材となる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、コミュニケーション能力を高める意識を持つ				
回	テーマ	内容		
1	グループ分け、自己紹介	動機付け		
2	自分を知る工夫1	お互いを取材し、相手の自己PRを作る		
3	自分を知る工夫2	グループ内で発表し、一番良い物は全体で発表する		
4	グループディスカッション1	一つの議題についてディスカッションする 良い点・改善点をお互いにあげる		
5	グループディスカッション2	実際に行うグループと評価するグループに分かれてディスカッション		
6	グループディスカッション3	実際に行うグループと評価するグループに分かれてディスカッション(グループを入れ替えて実施)		
7~9	企画制作	テーマからの企画立案		
10	プレゼンテーションについて	パワーポイントの使い方		
11	コミュニケーションの基礎練習	プレゼン資料準備		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	25.0%	
		授業態度	25.0%	
		課題・レポート	50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。なお、動画は自宅などで事前に視聴することを前提とする。授業はグループワークを主とし、発表を通じて、理解を深めていくスタイルをとりたい。				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業スタイルの説明(動画での予習が前提となる)グループ分け(4~5人)とグループ内で自己紹介		
2	「就職活動の世界」を知るその1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・就活の心構え ・就活の目的と目標 コンピテンシーチェックを行う		
3	「就職活動の世界」を知るその2	以下、グループと全体で確認と共有。 コンピテンシーチェックを振り返る(何を伸ばし、何を補うか。自覚を促す)		
4	偶然がつくる人生	以下、グループと全体で確認と共有。 ・偶然性理論とは ・これまでを振り返ってわかったこと ・具体的な3つの行動		
5	就活基礎教育(1)モノの見方その1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・自分のモノの見方の特徴 ・モノの見方を広げるためにはどうしたらいいのか。		
6	就活基礎教育(1)モノの見方その2	以下、グループと全体で確認と共有 ・モノの見方をどう広げたか、何が見えたか、どうしてまだ見えないのか		
7	プレゼンの基礎を学ぶ	お互いの良い点・改善点を挙げる		
8	自己PR(自己紹介文)を書くその1	10のステップで書いたものを、800字以内でまとめる		
9	自己PR(自己紹介文)を書くその2	グループ内で回し読みをし、評価をする(良い点・改善点)		
10	履歴書の書き方と伝え方	基本情報と趣味を書いてみる。グループで回し読みをし、評価をする。		
11	志望動機を書く	グループ内で回し読みをし、良い点・改善点を挙げる		
12	面接の基本	模擬面接をする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	30.0%	
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コピー概論		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(12時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>多くのCM作品などを見ることで、クリエイティブすること、表現することに興味を持たせる</li> <li>言葉の楽しさと奥深さ、広がり、大切さを理解する</li> <li>広告におけるコピーの基礎およびビジュアルとコピーとの関連について学ぶ</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>クリエイティブ表現を創る「思考回路の基礎」をつくる</li> <li>常に論理的に物事を考え、そこから表現へと結びつけられるようになる</li> <li>広告およびクリエイティブ・ディレクション視点が理解できる</li> <li>クリエイティブ表現の一定のレベル、プロとしての視点を形成する</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		総合広告代理店のクリエイティブ部門でディレクター、プランナー、コピーライター・エディターとして経験、フリーランスとして実務継続中		
時間外に必要な学修				
テレビやCM、ポスターやフライヤー、WEBなど「言葉」を注意して見ておくこと				
回	テーマ	内容		
1	コピーって何だろう？	まずは、クリエイティブ表現に親しみを持つ。そこから、広告コミュニケーションにおけるコピーの立場・基礎を学ぶ		
2	コピーの基礎	広告代理店でのコピーライターの仕事(つまり、クリエイティブ表現)の手順を理解		
3	広告の目的・目標・コンセプト	広告の核となる目的・目標・コンセプトを明確にする		
4	アイデアを考える	何もない所から作り上げる＝言葉からのアプローチ		
5	クリエイティブのためのコピー	企画から表現へ。クリエイティブジャンプするための勇氣。事例として、新聞を読んでもらうための広告を企画する		
6	ネーミングとコピーの味わい	最も短いコピー「ネーミング」を知ると、企業や商品のことが見えてくる。ネーミングの作り方や登録商標確認も学ぶ		
7	コピーの名前と媒体	グラフィックでは置く位置によってコピーの名前がある。それぞれの名称と、それらが展開される媒体について知る		
8	コピーとアートディレクションの関係	コピーが果たすビジュアルとの関係(企画のエッセンス)と広告のトーン&マナーについて		
9	スローガンとタグライン	ブランディングとも関係した企業のコミュニケーションスローガンや商品ブランドのショルダーコピーなどを学ぶ		
10	正しい日本語、校正・表記の方法	実作業として関係してくる校正についての基本を学ぶ。また、コピーの分類別の表現方法についても考察		
11	キャッチコピーの考え方	キャッチコピーの名作を見て、キャッチコピーとは何かを考える。また、WEBコピーの概要も学ぶ		
12	授業内テストとまとめ	テストと講義を振り返ってのまとめを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・自作プリント		期末試験 課題提出・評価 出席率 授業態度	50.0% 30.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV演習		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
Aftereffectsの基本操作および映像制作の知識を修得する				
授業終了時の到達目標				
絵コンテを制作し、絵コンテに沿った動画の制作 映像コンペ等の参加・入賞				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	AFTER EFFECTSの基本	授業の趣旨と概要 簡単なアニメーション作成		
2	スライドショーを使った基本	トランスフォームアニメ 文字ツール		
3~4	必須ツールの使い方	ワイプ マスクアニメーション 色合いの調整		
5	文字のアニメーション	タイトルアニメーションの作り方		
6	エフェクトアニメーション	背景アニメーションの作り方		
7	実写映像の編集	手ぶれ補正 カメラの動きに合わせた合成		
8~11	15秒CMの作成	絵コンテ 素材作成		
12	プレゼンテーション	試写準備および鑑賞		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える! After Effects デジタル映像制作講座		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プランニング概論		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(12時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「論理的に考える能力」「企画書を作成する能力」「伝える能力」を強化する</li> <li>・現在の市場、生活者の動向などマーケットの概要を知る</li> <li>・企画に役立つ情報や知識、理論を映像を交えながら理解する</li> <li>・著名なクリエイターやマーケッターの実例を基に課題解決方法やプレゼン手法などを養う</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・どのような職種でも「企画」することができるようになる</li> <li>・論理的な思考を養う、培うことで、自分一人で企画できるようになる</li> <li>・クリエイティブに結びつく思考回路を動かせるようになる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		総合広告代理店のクリエイティブ部門でディレクター、プランナー、コピーライター・エディターとして経験、フリーランスとして実務継続中		
時間外に必要な学修				
世の中にある物事の「目的」や「成り立ち」「働き」などを注意したり、読書すること				
回	テーマ	内容		
1	企画の準備～マーケットとマーケティングについて	年代別・シニア市場および消費トレンドを理解するとともにマーケティングを行う「マーケター」について学ぶ		
2	ずばり「売る」ための2つの方法	「売る」ための施策として販売促進と広報から方法・アプローチを学ぶ。また大企業の広告戦略も映像で理解する		
3	プレゼンテーションと企画を構成する要素	プレゼンと企画について、問題点と課題の違いを理解しつつ、グラフィックデザイナーとはを考える		
4	情報処理力と編集力とつなげる力、ビジネス知識	企業でのセミナー映像を見ながら、ブレストの方法や勉強法、これから役立つビジネス知識について考察		
5	プランニング実演(1)地域編	あるデザイナーの映像を視聴。続いて企画からクリエイティブ表現までを観光ポスターで演習		
6	プランニング実演(2)うどん編	お土産の「うどん」パッケージデザインでの企画からクリエイティブへの流れを演習と表現コンセプトの考え方		
7	プランニング実演(3)サービス業編	カフェや飲食・サービス業で通用するプランニングについて実践演習		
8	企画書の書き方(1)	テンプレートに沿って企画の概要をつくり、それからPowerpointやKeynoteを使って企画書にまとめる		
9	企画書の書き方(2)	前回の続き		
10	プレゼンの基本	プレゼンテーションの基本を実技とともに学ぶ		
11	プレゼンの実践	プレゼンの実践、重要な企画書の書き方からプレゼンについて再度、まとめ的に講義・演習		
12	授業内テストとまとめ	テストと講義を振り返ってのまとめを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作のプリント		期末試験 課題提出・評価 出席率 授業態度	50.0% 30.0% 10.0% 10.0%	



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	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
デザイン展に向けてポスターを基本とした作品制作 テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練りこんで制作、またプレゼンテーションを実施				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全員完成を目指し、全作品を展示する 納得のいく作品を制作する</li> <li>・ B1サイズ2枚以上を制作課題とする</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	テーマの確認・思案 企画検討・立案	テーマをもとにクライアントを設定 目的・ターゲットを思案し、企画検討・立案		
3~4	企画コンセプト検討・開発	コンセプト開発及びキービジュアル&キャッチコピーの企画検討(アイデア出し)		
5~6	サムネイル作成	コンセプト及びキービジュアル&キャッチコピーをもとにイメージビジュアル(ラフ案)を制作		
7~8	企画内容&制作展開の検討・準備・発表	サムネイルの作成及び企画内容&制作展開を企画書にまとめて試案発表		
9~12	ポスター制作	B1ポスター制作における企画の展開方法を検討・制作		
13~14	中間プレゼンテーション	B1ポスターの制作発表(各自質問&アドバイス)		
15~22	ポスター&展開ツール等制作	B1ポスター制作・修正		
23~24	プレゼンテーション	企画書・メインポスターをもとにプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ 過去の「修了・卒業制作」作品集冊子等		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
カメラワーク演習		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	鍋坂 樹伸
授業の概要				
デジタル一眼レフカメラの使い方や撮影方法を学習する				
授業終了時の到達目標				
デジタルカメラの使用方法、写真撮影テクニックを学習する デザイナー(アートディレクター)としてクライアントやフォトグラファーの考えを理解し、フォトディレクションができるようになる デザイナー・カメラマンの立場として消費行動などマーケティングを意識する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		1999年東京都内の印刷会社営業職を経て、2003年実家が運営する商業フォトスタジオに入社 広告業20年、広告写真家17年さまざまな写真撮影案件ディレクションを行う		
時間外に必要な学修				
授業で学んだ知識を使い、日常生活の中に意識的な撮影機会をもうける 写真撮影が楽しくなり日常生活に彩りを加える				
回	テーマ	内容		
1	動機付け カメラマンとの関わりについて	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する 自己紹介カード作成 スマートフォン撮影		
2	デジタル一眼レフカメラを知る1	構図やレンズについて学ぶ		
3	デジタル一眼レフカメラを知る2	フォーカス(ピント) ホワイトバランス(WB)を学ぶ		
4	デジタル一眼レフカメラを知る3	測光方式 画像サイズ 露出補正などを学ぶ		
5	デジタル一眼レフカメラを知る4 【撮影実践1】スイーツ1/3	自然光ライティングについて学ぶ これまでの授業を踏まえ撮影する 準備段階で必要なものを考える		
6	【撮影実践1】スイーツ2/3	仕上がりを意識した写真撮影を行う		
7	【撮影実践1】スイーツ3/3	デザインに落とし込み 班ごとに発表する		
8	デジタル一眼レフカメラを知る5	ISO感度 撮影モード1/2などを学ぶ		
9	デジタル一眼レフカメラを知る6	撮影モード2/2		
10	照明機材を知る【撮影実践2】アパレル1/3	モノブロック照明の解説 準備段階で必要なものを考える		
11	【撮影実践2】アパレル2/3	デザインを意識した写真撮影を行う		
12	【撮影実践2】アパレル3/3 総括	これまでの授業を踏まえ作品発表 授業の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
著書:『Web制作と運営のための写真撮影&ディレクション教本~段取りから準備、撮影テクニック、実践ポイントまで~』(マイナビ) ウェブコラム:はじめてWEBエキスパートコラム「写真撮影入門」「写真撮影実践」「ウェブサイト運営のためのスマートフォン撮影テクニック」		課題・レポート 出席率 授業態度	40.0% 30.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザイン I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
学年の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力の向上を目指す				
授業終了時の到達目標				
グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性を養い自己表現することが出来る				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	顔合わせ及び自己紹介 グループ制作についての立案	グループに分かれてメンバー同士の円滑なコミュニティを立ち上げる		
4	グループ制作のプレゼン準備	プレゼンに向けての制作および発表練習		
5	プレゼンテーション	学科に特化した発表形式を工夫し発表する		
6~11	企画立案及び制作	グループ制作に向けての企画立案及び制作 様々な意見交換をおこないまとめていく		
12	プレゼンテーション	完成物の提出及び発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザインⅡ		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
学年の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力の向上を目指す				
授業終了時の到達目標				
グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性や自主性を養い自己表現することが出来る				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~11	グループ顔合わせ デザイン展に向けての制作	前期とは違ったメンバーでグループ分け 半期の目標設定 デザイン展に向けての企画立案及び制作 様々な意見交換をおこないまとめていく		
12	プレゼンテーション 及び振り返り	完成作品の発表と振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品展示計画 I		グラフィックデザイン学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	31回	0単位(62時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
修了制作のプレゼンテーション および デザイン展での作品の効果的な展示について				
授業終了時の到達目標				
作品のコンセプトをより多くの人に理解してもらうことが出来るようなプレゼンテーションが行える。コミュニケーションをとり協力しながら作品展示が行える				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	プレゼンテーションに向けて	効果的なプレゼンテーションの方法を考えてパワーポイントデータの作成		
4~7	プレゼンテーション	自己評価 および 他己評価		
8~9	展示方法の提案	展示方法についての意見交換		
10~24	展示準備	グループ分担による準備作業		
25~31	作品展示	最終展示		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	