

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		グラフィックデザイン学科/2年	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				
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	学生時代に力を入れたことを書く	グループ内で回し読みをし、評価をする(良い点・改善点)グループで良いものを全体で発表する		
6	仕事の見つけ方	理解したことをグループや全体で共有する		
7	世の中の仕事を知る	調べたことをグループや全体で共有する		
8	自分の合った仕事・会社を探す	自分が考えたことをグループや全体で共有する		
9	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		
10	面接の基本	模擬面接をする		
11	インターンシップ	インターンシップで知ること・学ぶことを挙げるグループでまとめたものを全体でも共有する		
12	オンライン ディスカッション	スマホの動画で撮影し、良い点・改善点を挙げる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	30.0%	
		授業態度	20.0%	
		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Ⅳ		グラフィックデザイン学科/2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				
実践を通してコミュニケーション能力を上げる 就職活動の進め方を確認し、個人ガイダンスを実施する				
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り早期内定を目指す 明確な目標を設定し、達成に向けてのプロセスを考えることができるようになる				
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	目標設定	グループでコミュニケーション クラス目標、個人目標の設定		
2	オリエンテーション	コミュニケーションの定義 「話すこと」「聞くこと」		
3	就活用書類作成	Excel、Word 就活用書類の作成		
4~7	ディスカッション	テーマに沿ってグループディスカッション ・社会人(新卒)とは ・働くとは ・夢 ・コンセプトとは		
8~9	一般常識問題	グループで一般常識問題にチャレンジ		
10~11	コミュニケーションの応用	プレゼンテーション		
12	目標設定			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	30.0%	
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
GD演習		グラフィックデザイン学科/2年	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	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JAGDA学生グランプリテーマポスターを製作し、出品、入賞、入選を目指す(2021年度テーマ: Move)</li> <li>・ 二科展デザイン部B部門(課題)ポスターを製作し、出品、入賞、入選を目指す(2021年度課題未発表)</li> <li>・ その他テーマのある課題</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ テーマを調査・理解し、製作条件を満たしつつ、個性的なビジュアルを完成させることができる</li> <li>・ 制作物の制作意図を適切なビジュアル・言葉を用いて説明することができる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザイナーとして、アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に10年間勤務後、独立し26年。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統的工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなどに関わる。 独立後、社会人講座、専門学校、高校、小学校、高等技術学校などで、非常勤講師として、デザイン教育に関わり23年。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など</li> <li>・ 課題について意識すること(時間中に完了できなかった作業を含む)</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	基礎力確認課題 JAGDA・二科展テーマ確認	現時点の製作スキルを認識できる課題を製作する		
3~4	基礎力確認課題 テーマ調査/分析	現時点の製作スキルを認識できる課題を製作する テーマについて調べる		
5~6	サムネイル製作	アイデアを考える。サムネイルを製作する		
7~8	アイデア製作	サムネイルのアイデアを具体化する		
9~10	アイデア確認	サムネイルのアイデアを具体化し、チェックを受ける		
11~12	スケッチ制作	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作する		
13~14	スケッチ製作	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作し、チェックを受ける		
15~16	スケッチ確認	アイデアに基づいてプレゼンデータを制作し、チェックを受ける		
17~18	学内プレゼン準備	学内でのプレゼンテーションの準備を行う(時期は調整)		
19~20	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
21~22	ポスター制作	プレゼンのアドバイスを参考にポスターを制作する		
23~24	ポスター制作	データを完成させ、出力する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 過去の作品集</li> <li>・ 審査員の制作物及び書籍等に関する資料</li> <li>・ 今年度のテーマに関する書籍等</li> </ul>		作品(最終提出作品) 出席率 授業態度(提出物提出状況など)	50.0% 10.0% 40.0%	入選・入賞。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CI演習		グラフィックデザイン学科/2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	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・CI制作を体験する</li> <li>・テーマを決め、調査し、コンセプトを構築し、CI(主にVI)を作成する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・リサーチすることができる</li> <li>・リサーチに基づいたコンセプトを考えることができる</li> <li>・コンセプトに基づいたヴィジュアルを考え作成することができる</li> <li>・デザインを体系化し運用ルールを考え作成することができる</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	デザイナーとして、アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に10年間勤務後、独立し26年。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統的工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなどに関わる。独立後、社会人講座、専門学校、高校、小学校、高等技術学校などで、非常勤講師として、デザイン教育に関わり23年。			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など</li> <li>・課題について意識すること(時間中に完了できなかった作業を含む)</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	CI概論/things to DO 基礎力確認課題	CI(主にVI)の基本的考え方、この実習で製作するもの概要を説明する		
3~4	現状リサーチ1 基礎力確認課題	対象とする企業・ブランドについてのリサーチし、制作に必要と考えられる資料を収集する		
5~6	現状リサーチ2 基礎力確認課題	対象とする企業・ブランドについてのリサーチし、制作に必要と考えられる資料を収集し報告書を作成し提出する		
7~8	シンボル開発1	デザイン案を考える。チェックを受ける		
9~10	シンボル開発2	デザインを精査し複数の提案を仕上げる		
11~12	現状リサーチ3	シンボル開発を検証し、必要に応じて追加リサーチを行ない、報告書を作成する		
13~14	ベーシック開発1	基本システムを考える。チェックを受ける		
15~16	ベーシック開発2	基本システムを精査し複数の提案を仕上げる		
17~18	現状リサーチ4	シンボル開発・ベーシック開発を検証し、必要に応じて追加リサーチを行ない、報告書を作成する		
19~20	デザインシステム開発1	展開システムを考える。チェックを受ける		
21~22	デザインシステム開発2	展開システムを精査し提案を仕上げる		
23~24	まとめ	製作物をまとめる。マニュアル化(orパネルデータ作成)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・CI等に関する書籍		作品(最終提出作品) 出席率 授業態度(提出物提出状況など)	50.0% 10.0% 40.0%	実際に使用される。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバタイジング		グラフィックデザイン学科/2年	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	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・1限目はパソコンを使わず、広告の全体像をテキストをまとめることで理解する</li> <li>・「広告」の現状に即した、より実践に役立つ企画表現技術を演習</li> <li>・演習では、課題→自分で制作→発表→修正→サーバーアップ(課題提出)で身につける</li> <li>・サブカルチャー史など広告の時代背景なども考察</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webを含む広告の表現・企画の、基礎から応用まで展開できるようになる</li> <li>・クリエイターとして「1から」「1人」で広告の制作ができるようになる</li> <li>・デザインに対する批評もできるようになり、メンタル面でも強くなる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		外資系企業で営業職を経て、総合広告代理店のクリエイティブ部門でディレクター兼プランナー・コピーライター・エディターとして経験、実務継続中		
時間外に必要な学修				
個人の趣味や好き嫌いとは別に、社会人としての知識の得方を自分なりに意識すること				
回	テーマ	内容		
1~2	広告の現状(テキストまとめ)、サブカルチャー①	テキストを読み、手書きでまとめる(以下、毎回)。並行して時代性をサブカルチャーで理解する		
3~4	サブカルチャー②、企画表現演習①	サブカルチャー、企画演習「観光ポスター」		
5~6	サブカルチャー③、企画演習②	サブカルチャー、企画演習「お菓子」		
7~8	企画表現演習③	健康食品や医薬部外品などの「通信販売」の広告を企画立案		
9~10	企画表現演習④	TVCMなど絵コンテ、映像の構成台本制作		
11~12	実践演習①打ち合わせから香盤表作成、タレント取材・撮影の方法	打ち合わせ方法(オンライン含む)、香盤表作成、タレントや著名人の取材・撮影方法を演習		
13~14	実践演習②LP・バナーの企画・制作演習	プランナーやグラフィックデザイナーが企画することが多いランディングページやバナーの企画演習		
15~16	広告コピー演習①	広告表現の鍵となる「コピー」演習。販促、リスティング広告などコピーワークによる引きつける方法		
17~18	広告コピー演習②	WEBでも新聞でも、何にでも活用できる販促コピー、およびネーミングの提案から初期検索まで演習		
19~20	デザインの「評価」「批評」	自分や他人のデザインをどう評価、批評するか。いいデザインとは?どこが悪いのか評価の「軸」をつくる		
21~22	広告法規とミス・クレーム対応、SNS対策、コンプライアンスなど	広告関連法規を自分でまとめる。ミス・クレームの対処法、ダブルシューティングなど		
23~24	プロジェクト進行・ディレクターの仕事、総まとめプレゼン	スケジュール作成から経費・見積算定・作成・請求までの演習。総合的な「まとめ」を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「デジタル時代の基礎知識『広告』」翔泳社		課題・レポート 出席率 授業態度	60.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミュニケーションデザイン		グラフィックデザイン学科/2年	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	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルマーケティングの基礎を理解するとともに、コミュニケーションをデザインする</li> <li>・複数の仕事を同時進行することで、より実践的なデザインワークを身につける</li> <li>・限られた時間内に、一定のラインを超える内容の企画を作り出し、提出する技能を身につける</li> <li>・今後の進路(就職先・業種・好きな分野など)に合わせた個別の卒業課題に取り組む</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイターとして、コミュニケーション全体をデザインする視点で考え始める</li> <li>・提出された課題のフィードバックを他者とも共有することで知識を広げる</li> <li>・最終的に、どのような業界でも通用する「課題解決力」を身につける</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		外資系企業で営業職を経て、総合広告代理店のクリエイティブ部門でディレクター兼プランナー・コピーライター・エディターとして経験、実務継続中		
時間外に必要な学修				
普段から人と人との「つながり」「コミュニケーション」を注視しておくこと				
回	テーマ	内容		
1~2	デジタルマーケティング基礎①	1限・テキストを読み、手書きでまとめる→2限・PPTにまとめる		
3~4	デジタルマーケティング基礎②	1限・テキストを読み、手書きでまとめる→2限・PPTにまとめる		
5~6	デジタルマーケティング基礎③	1限・テキストを読み、手書きでまとめる→2限・PPTにまとめる		
7~8	広報とコミュニケーションデザインの基礎①	コミュニケーションデザインの基礎となる「広報」の理解、ステークホルダー抽出およびコミュニケーション展開		
9~10	広報とコミュニケーションデザインの基礎②	広報視点からのコーポレートサイト作成、ブランディングへの発展		
11~12	企画演習①企業篇	一般企業の企画・プレゼン演習		
13~14	企画演習②自治体篇	実際に行われた自治体のコンペを題材に、一から企画・プレゼンまでをトータルで学ぶ		
15~16	卒スラ卒プレ①	今後の自身の進路に合った、必要な知識をスライドにまとめる		
17~18	卒スラ卒プレ②	今後の自身の進路に合った、必要な知識をスライドにまとめる		
19~20	卒スラ卒プレ③	今後の自身の進路に合った、必要な知識をスライドにまとめ、順次発表する(プレゼン)		
21~22	卒スラ卒プレ④	今後の自身の進路に合った、必要な知識をスライドにまとめ、順次発表する(プレゼン)		
23~24	コミュニケーションデザイン 総まとめ	これまでの講義全体をまとめ、社会人としての実践的な知識と心構えを自分でまとめる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「専門知識ゼロの私にデジタルマーケティングのこと、教えてくださいませんか？」山口ユウジ		課題・レポート 出席率 授業態度	60.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅲ		グラフィックデザイン学科/2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Ⅳ		グラフィックデザイン学科/2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
DTP応用		グラフィックデザイン学科/2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				
デザインデータの仕組みと特殊印刷・加工のデータ制作方法を習得するとともにDTP業界でのデータを活用した業務の広がりや展開方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
①様々な印刷・加工のデータ制作が行える ②デザインデータの活用・展開方法を理解する				
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		
1~2	・動機づけ、基礎技術の復習 ・デザイン・DTPについて	授業の趣旨と概要、1年次に学んだ基礎技術の復習 ・年間スケジュール ・授業の進め方 プロのデザイナーとは ・役割 能力 立ち位置 デザイン・DTP業界で求められる人材		
3~4	組版とフォントについて	アウトライン、フォントファミリーなど DTPにおけるテキストデータの仕組みを理解する		
5~6	印刷用紙・特色について	デザインにおける印刷用紙の種類と選択 特色などの効果的なカラーマネージメントを理解する		
7~8	特殊印刷、加工について	特殊印刷・加工の仕組みを理解する		
9~10	様々な印刷方法について	入稿データ作成のポイント		
11~18	DTP制作演習①	演習課題 ・Illustrator & Photoshopを使って指示内容に沿ってデザイン制作・入稿データを作成する ★入稿データ		
19~21	DTP制作演習②	2色印刷デザイン&テクニック ・2色印刷とは ・色の仕組み ・制作サンプルで2色印刷をシュミレート ・2色印刷作品ギャラリー		
22~24	DTP制作演習③	2色印刷デザイン&テクニック ・印刷工程の基礎知識 ・効率のよいデータ作成法を選択する ・Illustrator & Photoshopを使ったデータ作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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実務		グラフィックデザイン学科/2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				
企画からデザイン及び印刷用の入稿データ制作までの一連のDTPワークフローを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
①企画内容によって適切なDTP制作が行える ②媒体特性に従って適切な入稿データが作成できる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~2	企画構成について	テーマごとに企画構成 コンセプトに従った展開を理解する		
3~4	ラフデザインについて	ビジュアルイメージをラフデザインに反映させる		
5~6	カンパについて	仕上がりイメージを実際に出力 デザインバランスの重要性を理解する		
7~8	校正と修正について	時間的にロスのない修正作業を理解する		
9~10	データ入稿について	様々な状況にあわせたデータ入稿を学び理解する		
11~14	エディトリアル制作演習	演習課題 ・Illustrator & Photoshop & InDesignを使って指示内容に沿ってデザイン制作・入稿データを作成する ★入稿データ		
15~19	「修了・卒業制作」作品集冊子企画・制作	趣旨と概要説明 コンセプト・企画立案・デザイン・ページ構成・印刷会社・費用計算etc		
20	「修了・卒業制作」作品集冊子企画デザイン発表	作品のプレゼンテーションと講評		
21~24	「修了・卒業制作」作品集冊子企画デザイン制作	企画構成、取材・編集、デザイン制作 チーム役割分担 入稿データ制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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
卒業制作		グラフィックデザイン学科/2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				
テーマに沿って個々にクライアント及び目的・ターゲットを設定 コンセプト・企画を立案し、キービジュアル&キャッチコピーなどを試案 その企画展開をもとにポスターやグッズ、HPなどを制作・発表				
授業終了時の到達目標				
テーマ&タイトルに沿った企画・制作・プレゼンテーション ・ポスターB1サイズを2枚以上制作 ・SPツールまたはWEB(動画も含む)を制作 ・企画書を作成、プレゼンテーションを実施				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	テーマの確認・思案 企画検討・立案	テーマをもとにクライアントを設定 目的・ターゲットを思案し、企画検討・立案		
3~4	企画コンセプト検討・開発	コンセプト開発及びキービジュアル&キャッチコピーの企画検討(アイデア出し)		
5~6	サムネイル作成	コンセプト及びキービジュアル&キャッチコピーをもとにイメージビジュアル(ラフ案)を制作		
7~8	企画内容&制作展開の検討・準備・発表	サムネイルの作成及び企画内容&制作展開を企画書にまとめて試案発表		
9~12	ポスター制作	B1ポスター制作における企画の展開方法を検討・制作		
13~14	中間プレゼンテーション	B1ポスターの制作発表(各自質問&アドバイス)		
15~22	ポスター&展開ツール等制作	B1ポスター制作・修正 展開ツール&WEB(動画含む)の企画制作		
23~24	プレゼンテーション	企画書・メインポスターをもとにプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・過去の「修了・卒業制作」作品集冊子等		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
カメラワーク応用		グラフィックデザイン学科/2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	宮脇 慎太郎
授業の概要				
写真集などを通し多様な写真に触れ、自己表現としての写真について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
学内での写真展を最終目標とし。撮りっぱなしではなく、ソフトを使った画像編集やレタッチを行い、自身のイメージを具現化できるようにする。一連の流れを通して写真についての理解を深め、写真の見方を習得する。カメラ任せの漠然とした撮影行為から脱却し、作品について言葉でも語れるようにする。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	大阪芸大写真学科卒業後、日本出版、六本木スタジオを経て独立。瀬戸内国際芸術祭公式カメラマン。高校写真部指導、企業や自治体主催による写真ツアー講師など多数。自身の写真集出版や展示も国内外で行う。2020香川県文化芸術新人賞受賞。			
時間外に必要な学修				
各人が定めたテーマに沿い、撮影とプリントを授業以外でも随時進める。				
回	テーマ	内容		
1	写真集を読む	各自の自己紹介。講師が持ち込んだ写真集などを見て多様な写真表現に触れる。		
2	テーマ設定	学内グループ写真展を目標に、自身が何をテーマにするのかを決め、それを文章化する。		
3	撮影実習_1	学校の一眼レフ、もしくはスマートフォンを使い、学内外で実際に撮影を試みる。		
4	画像補正_基礎	各自がadobeのLightroomかPhotoshopを使い、撮りっぱなしではない目標のある画像補正を習得する。		
5	撮影実習_応用	テーマに沿い、画像補正も前提とした撮影をそれぞれでさらに進める。		
6	プリント実践	撮影し、画像補正した写真からセレクトしたものを学内のプリンターで出力してみる。		
7	ポートフォリオレビュー_1	準備が整ったものから自己の写真のプレゼンを行う。撮影やプリントも随時進める。		
8	ポートフォリオレビュー_2	講師が連れてきたゲストによる講評を行う。		
9	展示プラン作成	それぞれが与えられたスペース内で、どのように写真をレイアウトして展示するか決定する。		
10	展示作成	テーマに沿って写真の撮影、画像補正、プリントやテキストの出力を随時進める。		
11	展示作業	実際に学内で展示作業を行う。		
12	総括	授業を振り返り、それぞれが表現を通して気付きの再確認を行い、写真への理解を深める。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		出席率 課題・レポート 授業態度	5.0% 80.0% 15.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グッズデザイン演習 I		グラフィックデザイン学科/2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	栄 秀樹
授業の概要				
<p>身近にあるモノをより良いモノにデザインし、こんなのあったらいいなと思うモノを考え、オリジナルグッズやパッケージ、カレンダーなどの商品企画に取り組む。また、地域の特産品をブランディングし、トータルデザイン展開の手法を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分だけのオリジナルグッズができる</li> <li>・地域性豊かなブランディング商品ができる</li> <li>・演習を通してトータルデザインの重要性を理解できる</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、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	グッズデザインの領域を理解	グッズデザインの目的・内容を理解する		
2~4	グッズデザイン(お菓子のパッケージ)	アイデアスケッチ(10案以上)		
5	グッズデザイン(お菓子のパッケージ)	アイデアチェック		
6~9	グッズデザイン(お菓子のパッケージ)	パッケージ制作(展開図)		
10	講評会	パッケージデザインの成果物を振り返る		
11~14	グッズデザイン(テーマ:地域ブランド)	企画書制作		
15~16	グッズデザイン(テーマ:地域ブランド)	企画書チェック		
17~23	グッズデザイン(テーマ:地域ブランド)	立体物制作		
24	講評会	グッズデザインの成果物を振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい価値を生み出すためのブランディングプロセス</li> <li>・キャラクターでもっと伝わるデザイン</li> <li>・地域発デザインは燃えている!</li> <li>・パケ買いしたくなる! ヒット商品のデザイン</li> </ul>		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	毎回、進捗状況をチェックします。計画性を持って進めましょう。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グッズデザイン演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科/2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	栄 秀樹
授業の概要				
<p>身近にあるモノをより良いモノにデザインし、こんなあったらいいなと思うモノを考え、キャラクターグッズやステーションナリーグッズなどのオリジナル商品企画に取り組む。また、企業の商品やイメージなどトータルデザイン展開も視野にいれた見せ方を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分だけのオリジナルキャラクターグッズができる</li> <li>・地域性豊かなブランディング商品ができる</li> <li>・演習を通してトータルデザインの重要性を理解できる</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、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	トータルデザインの領域を理解	トータルデザインの目的・内容を理解する		
2~3	トータルデザイン(卒業制作関連のグッズ)	アイデアスケッチを10案以上描く		
4	トータルデザイン(卒業制作関連のグッズ)	アイデアチェック		
5~11	トータルデザイン(卒業制作関連のグッズ)	立体物制作		
12	講評会	トータルデザインの成果物を振り返る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい価値を生み出すためのブランディングプロセス</li> <li>・キャラクターでもっと伝わるデザイン</li> <li>・地域発デザインは燃えている!</li> <li>・パケ買いしたくなる! ヒット商品のデザイン</li> </ul>		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	毎回、進捗状況をチェックします。計画性を持って進めましょう。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザインⅢ		グラフィックデザイン学科/2年	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Ⅳ		グラフィックデザイン学科/2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
イラストレーションⅠ		グラフィックデザイン学科/2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)	選択	佐藤 祐実
授業の概要				
「商用イラスト」に必要な知識・技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「趣味」と「商用」イラストレーションの区別が出来るようになる</li> <li>・授業や課題を通して、売れる「イラスト」について理解出来るようになる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		CDジャケット/ロゴ/キャラクターデザイン等、フリーランスで業務を受ける一方、靴のデザインコンテスト【採用・製品化】(株)pixivfactoryの商品サンプル【ミニミラー】等の個人活動も行う 過去にはデザフェス出展やL.A.への委託等の経験もあり。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・市場調査のクセをつける(流行・価格調査等)</li> <li>・自身の得意分野への理解を深め、同業者と差別化を図る</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	自己紹介	自己紹介と前期授業のアンケート実施		
3~4	自己分析	配色について学ぶ。自身の配色を作る		
5~6	公共イラスト	公共向けデザインから、商用イラストの理解を深める		
7~8	カットイラスト	ファッション雑誌等のカットイラストから、商用イラストの理解を深める		
9~10	ロゴ	スポーツチームのロゴデザインから、商用イラストの理解を深める		
11~12	既存のキャラクターイラスト	既存のキャラクターイラストから、商用デザインの理解を深める		
13~14	ステーショナリーイラスト	ステーショナリーグッズから、商用イラストの理解を深める		
15~16	デフォルメイラスト	デフォルメイラストから、商用イラストの理解を深める		
17~18	グッズイラスト	アーティストのライブ用グッズから、商用イラストの理解を深める		
19~20	デザインイラスト	商品提案・キャラクターデザイン等から、商用イラストの理解を深める		
21~22	パッケージイラスト	CDジャケット・パッケージデザイン等から、商用イラストの理解を深める		
23~24	振り返り	前期課題の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書：色彩検定3級の教科書(持ってこれ私用で使っている配色の本等)</li> <li>・画材：自身が使い慣れている画材/ソフト</li> <li>・プリント</li> </ul>		出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅡ		グラフィックデザイン学科/2年	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)	選択	佐藤 祐実
授業の概要				
「商用イラスト」に必要な知識・技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「趣味」と「商用」イラストレーションの区別が出来るようになる</li> <li>・授業や課題をを通し、売れる「イラスト」について理解出来るようになる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		CDジャケット/ロゴ/キャラクターデザイン等、フリーランスで業務を受ける一方、靴のデザインコンテスト【採用・製品化】(株)pixivfactoryの商品サンプル【ミニミラー】等の個人活動も行う 過去にはデザフェス出展やL.A.への委託等の経験もあり。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・市場調査のクセをつける(流行・価格調査等)</li> <li>・ユーザーを意識したイラスト製作を心がける事</li> </ul>				
回	テーマ	内 容		
1~2	前期の振り返り、後期授業の説明	前期振り返り・後期の説明		
3~4	市上調査	野外授業		
5~6	実技①	製作(※課題が出る可能性)		
7~8	実技②	製作の振り返り・リデザイン		
9~10	実技③	他者のイラストを元にしたイラスト製作		
11~12	市上調査	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
13~14	製作①	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
15~16	製作②	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
17~18	製作③	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
19~20	製作④	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
21~22	製作⑤	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
23~24	振り返り	最終課題の総評を行う。振り返りアンケートの実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書:色彩検定3級の教科書(持っていれ私用で使っている配色の本等)</li> <li>・画材:自身が使い慣れている画材/ソフト</li> <li>・プリント</li> </ul>		出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックワークI		グラフィックデザイン学科/2年	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)	選択	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎力確認を課題を制作して行う。</li> <li>・グラフィックデザインで何ができるか?何がしたいか?を考え、実践する。(学生の学生による学生のための課題)</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.グラフィックデザイン制作の基礎の復習</li> <li>2.自身で課題を見つけ、目標達成に必要な技能を習得しながら、解決することができる</li> <li>3.2を継続的に行い、自身の結果を更新することができる</li> </ol>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	デザイナーとして、アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に10年間勤務後、独立し26年。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統的工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなどに関わる。 独立後、社会人講座、専門学校、高校、小学校、高等技術学校などで、非常勤講師として、デザイン教育に関わり23年。			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など</li> <li>・課題について意識すること(時間中に完了できなかった作業を含む)</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	グラフィックワークI概論 基礎力確認課題1	この授業の概要を説明。 デザイナーとしての基礎力確認課題1		
3~4	課題1-1 基礎力確認課題2	課題1。 デザイナーとしての基礎力確認課題2		
5~6	課題1-2 基礎力確認課題3	課題1。 デザイナーとしての基礎力確認課題3		
7~8	課題1-3 基礎力確認課題4	課題1。 デザイナーとしての基礎力確認課題4		
9~10	課題1-4 基礎力確認課題5	課題1。 デザイナーとしての基礎力確認課題5		
11~12	課題1-5 基礎力確認課題6	課題1。 デザイナーとしての基礎力確認課題6		
13~14	課題2-1 基礎力確認課題7	課題2。 デザイナーとしての基礎力確認課題7		
15~16	課題2-2 基礎力確認課題8	課題2。 デザイナーとしての基礎力確認課題8		
17~18	課題2-3 基礎力確認課題9	課題2。 デザイナーとしての基礎力確認課題9		
19~20	課題2-4 基礎力確認課題10	課題2。 デザイナーとしての基礎力確認課題10		
21~22	課題2-5	課題2。		
23~24	まとめ	課題で制作したものを再考する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・テーマに関する書籍等		作品(最終提出作品) 出席率 授業態度(提出物提出状況など)	50.0% 10.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックワークⅡ		グラフィックデザイン学科/2年	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)	選択	出淵 光一
授業の概要				
グラフィックデザインで何ができるか?何がしたいか?を考え、実践する。(学生の学生による学生のための課題)				
授業終了時の到達目標				
1. 自身で課題を見つけ、目標達成に必要な技能を習得しながら、解決することができる 2. 1を継続的に行い、自身の結果を更新することができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	デザイナーとして、アメリカ、大阪、香川にて、デザイン事務所、メーカー企画開発部、広告代理店に10年間勤務後、独立し26年。グラフィック、パッケージ、ブランディング、web、商品企画、伝統的工芸品プロジェクト、国際協力プロジェクトなどに関わる。 独立後、社会人講座、専門学校、高校、小学校、高等技術学校などで、非常勤講師として、デザイン教育に関わり23年。			
時間外に必要な学修				
・ テーマ及び作品制作に関するリサーチ、情報収集など ・ 課題について意識すること(時間中に完了できなかった作業を含む)				
回	テーマ	内容		
1~2	グラフィックワークⅡ概論	グラフィックワークⅠを振り返り、実践する課題を考察する。		
3~4	課題3	課題を設定。		
5~6	課題3	課題・解決方法を調べる。		
7~8	課題3	課題を解決する。		
9~10	課題4	課題を設定。		
11~12	課題4	課題・解決方法を調べる。		
13~14	課題4	課題を解決する。		
15~16	課題5	課題を設定。		
17~18	課題5	課題・解決方法を調べる。		
19~20	課題5	課題・解決方法を調べる。		
21~22	課題5	課題を解決する。		
23~24	まとめ	課題で制作したものを再考する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		作品(最終提出作品)	50.0%	
		出席率	10.0%	
		授業態度(提出物提出状況など)	40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
絵本制作演習 I		グラフィックデザイン学科/2年	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)	選択	藤田 和子
授業の概要				
絵本は作り手と読み手が、生きる上で必要な事柄、例えば、夢、勇気、友情、優しさ、共生・共存など、心に関する事柄を、絵本から感知、認識することで、精神を高めていく、ページに込められた総合芸術である。その事を理解するために、沢山の絵本を読み、触れながら、絵本の製作の方法を学習する。				
授業終了時の到達目標				
絵本を製作することで、絵と文章で、読み手に伝えるための具体的な方法を習得できる事 絵本の意味 絵本の概要を理解できている事				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告、出版のデザイン・イラストレーションの仕事に長年従事し、出版の仕事においては、幼稚園雑誌等でお話と絵を描かせて頂いたり、講師の仕事もさせていただいております。		
時間外に必要な学修				
絵本をたくさん読んでください。図書館でベストセラーの絵本等、少しずつで良いです、百冊は読んでください。				
回	テーマ	内容		
1	絵本の基本概念・子どもの発達と絵本について	絵本の基礎概念・子どもの発達と絵本について理解する		
2	創作絵本について	創作絵本を鑑賞して、創作絵本が果たす役割を理解する		
3	ファンタジー絵本について	ファンタジー絵本を鑑賞して絵本の技法を理解する		
4	文の機能と絵の機能について	文の機能と絵の機能を理解する		
5	画面展開と描写の手法	画面展開と描写の手法を理解する		
6	キャラクターを作る	絵本を鑑賞して、キャラクター作りを理解する		
7	お話を作る	面白い絵本にはどんな要素が必要か理解する		
8	演出計画を考える	演出計画を知り、演出計画をつくる		
9	お話の全体の案づくり	お話の案づくり		
10	画面の構図、お話のラフづくり	お話のラフを作る		
11	お話のラフづくり	お話のラフ、下絵作り		
12	お話案の発表	お話の案を発表する		
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	10.0% 80.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
絵本制作演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科/2年	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)	選択	藤田 和子
授業の概要				
絵本は作り手と読み手が、生きる上で必要な事柄、例えば、夢、勇気、友情、優しさ、共生・共存など、心に関する事柄を、絵本から感知、認識することで、精神を高めていく、ページに込められた総合芸術である。その事を理解するために、沢山の絵本を読み、触れながら、絵本の製作の方法を学習する。				
授業終了時の到達目標				
絵本を製作することで、絵と文章で、読み手に伝えるための具体的な方法を習得できる事 絵本の意味 絵本の概要を理解できている事				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告、出版のデザイン・イラストレーションの仕事に長年従事し、出版の仕事においては、幼稚園雑誌等でお話と絵を描かせて頂いたり、講師の仕事もさせていただいております。		
時間外に必要な学修				
絵本をたくさん読んでください。図書館でベストセラーの絵本等、少しずつで良いです、百冊は読んでください。				
回	テーマ	内容		
1	ラフの確認 絵本の下絵を描く	下絵を描き絵を描く		
2	画材について 絵本の絵を描く	画材について深める 絵の本描をする		
3	色彩について 絵本の絵を描く	色彩について理解を深める 絵の本描をする		
4	演出について 絵本の絵を描く	演出の方法、大道具・小道具・メイク等深める 絵の本描をする		
5	オリジナリティある技法について 絵本の絵を描く	オリジナリティある技法について深める 絵の本描をする		
6	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
7	絵本の絵を描く	絵の本描をする		
8	台本を見返す 絵本の絵を描く	台本を見返し言葉が適切かもう一度確認する 絵の本描をする		
9	タイトルについて 絵本の絵を描く	タイトルについて深める 絵の本描をする		
10	絵本の編集作業	絵をスキャンしてイラストレーターで文字入れする		
11	製本する	製本の過程を見て、製本を理解する		
12	絵本のプレゼンテーションと 他の人の作品鑑賞	他の人が描いた絵本を鑑賞し、講評する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ベーシック絵本入門		出席率 課題・レポート 授業態度	10.0% 80.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV応用 I		グラフィックデザイン学科/2年	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)	選択	中田 忠志
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける グループ制作による個人の役割を知る				
授業終了時の到達目標				
グループで動画を完成させる AfterEffectsの応用的な操作が行える				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1~2	授業概要説明 編集ワークショップ	グループ決定 効果的な編集について考える グループワーク① (動画作成の基本の確認課題)		
3~4	応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題①	コンペの説明及び企画書制作 グループワーク② (役割分担 データの受け渡しについて)		
5~6	企画書作成 応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題②	絵コンテ制作 グループワーク③ AFTER EFFECTSの応用テクニックについて		
7~8	企画発表 応用テクニック確認及びグループ制作の為の準備課題③	企画発表 グループワーク④ AFTER EFFECTSの応用テクニックについて		
9~10	企画決定	役割分担及びスケジュール確認		
11~14	制作	グループ制作		
15~16	中間チェック	進捗状況の確認		
17~20	制作	グループ制作		
21~23	仮プレビュー	微調整をしてクオリティをあげる		
24	プレビュー	発表およびプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える! After Effects デジタル映像制作講座		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTV応用Ⅱ		グラフィックデザイン学科/2年	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)	選択	中田 忠志
授業の概要				
デジタル動画作成により動画の視覚的な効果表現方法を身につける				
授業終了時の到達目標				
絵コンテに沿った映像作品が制作できる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1~2	グループ制作 デザイン展CM制作における課題説明及び企画書作成	課題制作の留意点について 企画書制作		
3~4	企画書および絵コンテ発表	企画書と絵コンテの発表		
5~6	動画制作1	タイトルロゴ制作		
7~10	動画制作2	役割に基づく制作		
11~12	プレビュー	プレビュー及び完成データの提出		
13~14	個人制作 卒制CM制作における課題説明及び企画書作成	課題制作の留意点について 企画書制作		
15~16	企画書および絵コンテ発表	企画書と絵コンテの発表		
17~18	動画制作1	タイトルロゴ制作		
19~22	動画制作2	制作		
23~24	プレビュー	プレビュー及び完成データの提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える! After Effects デジタル映像制作講座		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン応用		グラフィックデザイン学科/2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	36回	0単位(72時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
HTMLとCSSの基本に加え、より高度なサイト制作技術を習得する				
授業終了時の到達目標				
動的な要素を取り入れたサイトを制作できるようになる				
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		
1~4	・科目の説明と動機付け ・HTMLとCSS復習	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する 1年時に学んだことの復習としてWebページを作成する		
5~6	リストを使ったメニュー	リストを用いたメニュー作成の復習と装飾方法		
7~10	レスポンシブWebデザイン	レスポンシブWebデザインの習得と制作		
11~12	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		
13~16	jQueryの設置	jQueryを用いたスライダーやスムーズスクロールの制作を行う		
17~18	フォームの作成(PHP)	実際に動作するメールフォームを作成する		
19~22	・レンタルサーバとファイルアップロード ・Wordpress①テーマと設定	・作成したサイトをWeb上で公開する方法を学ぶ ・Wordpressの基本的な使い方を学ぶ		
23~24	Wordpress② 投稿ページと固定ページ	記事の作成方法を習得し、投稿ページと固定ページの違いを理解する		
25~28	Wordpress③ メニューとウィジェット	メニューとウィジェットの配置方法を理解する		
29~30	Wordpress④ プラグインとデータの保存	・プラグインのインストールと有効化 ・エクスポートとインポート		
31~34	Wordpress⑤ サイト制作	自由にWordpressを使ってサイトを構築する		
35~36	Wordpress⑥ サイト完成	自由にWordpressを使ってサイトを構築する		
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	10.0% 70.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン実務		グラフィックデザイン学科/2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	36回	0単位(72時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
Webデザイナー・コーダーとしての実務に役立つ技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
グループでサイトを完成させる				
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		
1~4	CSSアニメーション(keyframe)	キーフレームを使ったアニメーション方法を学ぶ		
5~6	CSSアニメーション(transition)	transitionを使ったアニメーション方法を学ぶ		
7~10	ランディングページの制作①	ランディングページとは何かを知り、アニメーションを用いたランディングページを作成する		
11~12	ランディングページの制作②	ランディングページとは何かを知り、アニメーションを用いたランディングページを作成する		
13~16	XDについて	XDの使い方を学び、デザインを制作する		
17~18	グループワーク①	XD、またはIllustratorを使い、テーマに沿ったWebページのデザインを行う		
19~22	グループワーク②	他者の制作したデザインをHTML、CSSを使ってWebページに起こす		
23~24	グループワーク③	デザイン制作者にチェックをしてもらい、ページを完成させる		
25~28	デザイン展のサイト制作①	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する		
29~30	デザイン展のサイト制作②	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する		
31~34	デザイン展のサイト制作③	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する		
35~36	デザイン展のサイト制作④	これまでの知識と技術を用いて、デザイン展の紹介サイトを作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	10.0%	
		課題・レポート	50.0%	
		授業態度	40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品展示計画Ⅱ		グラフィックデザイン学科/2年	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%	