

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	2023/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	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
言葉で理解するだけではなく、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		
13~15	検定対策	検定対策・受験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・熱血! 森吉弘の就勝ゼミ教材		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

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	2023/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30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		
13~15	作品制作	作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・熱血! 森吉弘の就勝ゼミ教材		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

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	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30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"> 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 目的に応じてPhotoshopの機能を使用できる 				
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	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		
13~15	検定対策	検定対策		
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	2023/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	15回	0単位(30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"> 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 目的に応じてPhotoshopの機能を使用できる 				
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	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)		
13~15	作品制作	作品制作		
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
グラフィック基礎 I		グラフィックデザイン学科/1年	2023/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(60時間)	必須	矢野 豊
授業の概要				
グラフィックデザインとはなにか?から始まり、よい造形とは、よい配色とは、よい写真とはという審美眼を養います。またそれらを実践的に活用するワークを行います。				
授業終了時の到達目標				
◎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つける ◎グラフィックデザインに対する観察力と好奇心を養う ◎思考と造形、バランスを取りながら質の高い表現を模索する姿勢				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラビア印刷会社(主にパッケージデザインを経験)に11年勤務、デザイン事務所(広告、エディトリアル、パッケージ、イラストレーション作成などを経験)に8年勤務。出版社(ナスタウン)にも半年間の勤務経験あり		
時間外に必要な学修				
日常からデザインを見る目を養い、良いデザイン、ダサイデザインをストックする。そしてそれがなぜ良い、ダサイと思うのかを言語化する。				
回	テーマ	内容		
1~2	自己紹介、他己紹介	1年のスタートにアイスブレイクも兼ねて。ペアで質問をしあい、1枚の紙にグラフィックとしてまとめる。		
3~4	グラフィックデザインってなに?	看板、ポスター、パッケージ...世に溢れる「グラフィックデザイン」とは一体?		
5~6	文字を制するものはデザインを制す	デザインになくはならないもの、それが文字。造形の美しさ、字間、行間の美しさを知る。		
7~8	色を操れ	強烈インパクト野郎、ゆるふわファンシー、激臭ぞうきん、これらのワードを色だけで表現できるか?		
9~10	写真、それはデザインそのもの	デザインと密接な関係をもつ写真。フォトディレクションを知ればデザインのレベルが上がる。		
11~12	マテリアルを知らなければ、本当にいいものは作れない	世にあるものはすべて「マテリアル(素材)」でできている。素材を活用すれば与える「体験」は変わる!		
13~14	やってよかったこと、やっつけばよかったこと	デザイン人生20年、これは本当に役に立つ!逆にこれやっつけばよかった!を大公開。		
15~16	課題①世界でひとつだけのお菓子マーケティング大作戦	これまでのワークを活かして、架空のお菓子をディレクションし、マーケティングしてみよう!		
17~18	課題①世界でひとつだけのお菓子マーケティング大作戦	【作るもの】外箱、個包装、ポスター(に伴う写真撮影)、プロモーションムービーなど		
19~20	課題①世界でひとつだけのお菓子マーケティング大作戦	【作るもの】外箱、個包装、ポスター(に伴う写真撮影)、プロモーションムービーなど		
21~22	課題①世界でひとつだけのお菓子マーケティング大作戦	【作るもの】外箱、個包装、ポスター(に伴う写真撮影)、プロモーションムービーなど		
23~24	課題①世界でひとつだけのお菓子マーケティング大作戦	プレゼン・講評		
25~30	作品制作	作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		授業態度	40.0%	
		課題・レポート	40.0%	

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	2023/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(60時間)	必須	矢野 豊
授業の概要				
<p>実際の仕事は「グラフィックデザインだけ」ということはあまりなく、それに付随するたくさんのもので構成されています。写真撮影、動画制作、時にはコピーライティングも。仕事のリアルも学びつつ、楽しむ術を教えます。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>◎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つける ◎グラフィックデザインに対する観察力と好奇心を養う ◎思考と造形、バランスを取りながら質の高い表現を模索する姿勢</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラビア印刷会社(主にパッケージデザインを経験)に11年勤務、デザイン事務所(広告、エディトリアル、パッケージ、イラストレーション作成などを経験)に8年勤務。出版社(ナイスタウン)にも半年間の勤務経験あり		
時間外に必要な学修				
日常からデザインを見る目を養い、良いデザイン、ダサイデザインをストックする。そしてそれがなぜ良い、ダサイと思うのかを言語化する。				
回	テーマ	内容		
1~2	グラビア印刷座学(とその他の印刷についても少々)	先生の会社の本業、グラビア印刷とは?いやそもそも印刷とは?避けては通れない「印刷」のお話。		
3~4	質問なんでも答えます	20年デザイン畑で働いているからこそ語れることがある!(はず)可能な範囲で答えます。		
5~6	写真撮影の楽しさを知ろう	スマホがあれば誰でもきれいに撮れちゃう写真。でも「表現」をしようと思うと…。写真の楽しさと奥深さを知ろう!		
7~8	動画も楽しい!	動画ってグラフィックデザインと関係あるの?はい、大あります。動画を知って視野を広げよう!		
9~10	トレースは学びの宝庫	自分の好きなグラフィックデザインをトレース。そして各要素が「なぜそうなのか」を深掘っていこう。		
11~12	タイムスリップして原体験を探る	なぜ「グラフィックデザイン」を学ぶ道を選んだのか。親、友だちなど身近な人に聞いたり、幼き頃の原体験を書きだそう。		
13~14	ダサイTシャツを作ろう!	ダサイとはなにか?それを知れば回避もできる!全力でダサイTシャツを作るのだ!		
15~16	課外②CLASS BOOKを作ろう!	企画、取材、撮影、レイアウト、コピーライティング、これまで培ったすべてを投入してメモリアルブックを作ろう!		
17~18	課外②CLASS BOOKを作ろう!	◎各自制作作業		
19~20	課外②CLASS BOOKを作ろう!	◎各自制作作業		
21~22	課外②CLASS BOOKを作ろう!	◎各自制作作業		
23~24	課外②CLASS BOOKを作ろう!	プレゼン・講評・総括		
25~30	作品制作	作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		授業態度	40.0%	
		課題・レポート	40.0%	

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	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30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サイト運用に携わった		
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 ・メールフォームを作成する		
5	ブロック分け	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 ・flexbox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 ・ワイヤーフレーム	・前期で学んだ基礎的な知識の振り返りテストを行う ・ワイヤーフレームの作成		
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		
13~15	試験対策	エキスパート試験対策		
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%	
		実習・実技評価	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	2023/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	15回	0単位(30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サイト運用に関わる。		
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、メニューや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		
13~15	修了制作準備	修了制作の準備を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 60.0% 20.0%	

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	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30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サイト運用に関わる。		
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		
13~15	試験対策	エキスパート試験対策		
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	2023/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	15回	0単位(30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サイト運用に関わる。		
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	写真の配置と加工	webサイトでの画像の作成方法を学ぶ		
5	webバナーの作成	目立つバナーの作り方を学ぶ		
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(ワイヤーフレーム)		
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(デザイン)		
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(デザイン)		
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		
13~15	修了制作準備	修了制作の準備を行う		
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%	
		実習・実技評価	20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画		グラフィックデザイン学科/1年	2023/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	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
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		
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				
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 色の心理的効果を理解する		
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		
13~15	検定対策	検定対策・受験		
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
3D演習		グラフィックデザイン学科/1年	2023/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	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
Blenderを使用した3DCGモデリング手法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
3Dモデリングソフトウェア Blenderの基本操作ができる。 イメージに沿った3D画像を制作し、グラフィックデザインの素材として活用できる。				
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、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Blenderとは?	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGモデリングを学ぶ意義について。 ・Blenderのインターフェースと基本操作。 		
2~3	メッシュモデリングの基本	<ul style="list-style-type: none"> ・グラスをつくる。 ・テーブルセットをつくる。 		
4	カーブモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・カーブとサーフェス ・カッティングボードの制作 		
5~7	マテリアルとテクスチャ	<ul style="list-style-type: none"> ・マテリアルとテクスチャの違い。 ・マテリアルの設定。 ・プリンシプルBSDFについて。 ・ノードの使い方。 ・UV編集の使い方。 		
8	アニメーション	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションのワークスペース ・ボールの移動アニメーション ・車を走らせる 		
9~10	カメラ・ライト・レンダリング	<ul style="list-style-type: none"> ・表の作成 ・セルの結合と分割 他 		
11~12	習熟度確認課題			
13~15	最終課題制作	テーマに沿った課題を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門Blender ーゼロから始める3D制作ー		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
デザイン実務演習 I		グラフィックデザイン学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30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		
13~15	検定対策	検定対策		
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	2023/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	15回	0単位(30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		
13~15	検定対策	検定対策		
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基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
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		
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	データ作成から入稿までの工程を知る。		
2	入稿データ台紙の作成	仕上がりサイズを前提に、ガイドやトリムマークを配置した正確な入稿データ用台紙作成手法を学ぶ。		
3	画像データの配置と編集の基礎知識	Photoshopで加工した画像データをIllustratorデータへ配置する手法と注意点を学ぶ。		
4	カラーの基礎知識と設定	印刷に適したカラーモードや特色について学ぶ。		
5~6	文字の基本操作とタイポグラフィの基礎知識①	文字パネル、段落パネルの機能と設定について。カーニング、トラッキングについて。		
7~8	文字の基本操作とタイポグラフィの基礎知識②	フォントの種類と特徴について。テキストデータのアウトライン化。		
9~10	実践練習①	ポストカードサイズのDMを制作しよう。		
11~12	実践練習②	A4サイズのチラシを制作しよう。		
13~15	課題作成	テーマを設定し、課題作品を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
トレース&複写で学ぶ デザインのドリル		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	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・トラブルのない入稿データを作るための実践的な知識や技術を学ぶ。 ・入稿時に必要とされるテキストや画像データの処理、設定を学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・適切なデータ制作と管理が行える ・情報の整理が行える 				
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、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		
2~3	文字組みの練習	Illustratorの「文字ツール」を使った適切な文字組み(詰めや行間等)を学ぶ。		
4~5	トラブルのない入稿データ作成	トリムマークの設定、塗り足し、文字のアウトライン化などのポイントを、入稿データを制作しながら確認する。		
6	確認問題	完成サンプルを参考に、入稿データを作成・提出する。		
7~10	レイアウトデザイン練習①	テーマに沿ったデザイン企画制作 新規ドキュメント→レイアウト→入稿データと完成見本を提出		
11~14	レイアウトデザイン練習②	テーマに沿ったデザイン企画制作 新規ドキュメント→レイアウト→入稿データと完成見本を提出		
15~18	レイアウトデザイン練習③	テーマに沿ったデザイン企画制作 新規ドキュメント→レイアウト→入稿データと完成見本を提出		
19~24	クリスマスキャンペーンのチラシ制作	クライアントからクリスマスイベントのチラシデザインを受けたという前提で、ラフデザインから入稿データ作成までを行う。		
25~30	最終課題	テーマに基づいた課題を制作、提出する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
トレースと模写で学ぶデザインのドリル		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
Illustrator基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60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"> ・Illustratorを使用して、さまざまなデザインを制作できる ・目的に応じてIllustratorの機能を使用できる 				
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	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)		
25~30	検定対策	検定対策		
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
ベーシックデザイン		グラフィックデザイン学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	松村 武夫
授業の概要				
作品制作をととして、色彩や形及び画面構成に関する基礎的な知識と表現方法を学習する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・平面造形の要素を理解し、説明することができる。 ・色や形を自分の意図に応じて作ることができる。 ・使用した画材の特性を理解し、説明することができる。 ・作品の意図を言葉で的確に説明することができる。 				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・幅広く作品鑑賞する。 ・作図や図法に関する文献を読む。 ・色彩論及び錯視・錯覚に関する文献を読む。 				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション-1.	授業内容の概要、進め方および注意点等について説明する。		
2	オリエンテーション-2.	グラフィックデザインの特性について概説する。		
3	課題-1, (1)	課題の内容を理解し、エスキースをしながらコンセプトを定める。		
4~5	課題-1, (2)~(3)	習作をつくる。		
6~10	課題-1, (4)~(8)	本制作を行い、作品を完成させる。		
11	課題-2, (1)	課題の内容を理解し、エスキースをしながらコンセプトを定める。		
12~15	課題-2, (2)~(5)	本制作のために、写真や印刷物及び各種の素材を用いてコラージュと描画を行う。		
16~23	課題-2, (6)~(13)	本制作を行い、作品を完成させる。		
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。		
25~30	検定対策	検定対策		
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紹介する。また必要に応じてプリント資料を適宜配付する。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 5.0% 90.0%	特段の理由なく、8回以上の欠席は失格とし、成績評価の対象としない。

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	2023/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	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
・対象を分析しアイデアを導き出すためのさまざまな手法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・アイデア発想の重要性・ポイントを知る事ができる ・課題を通してアイデアが柔軟に発想できる様になる ・デザインテーマにおける背景・目的を捉える ・ユニークで新しい発想・提案ができる ・作品の意図を的確に表現する 				
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、提示課題を用いた予習を行う。				
回	テーマ	内 容		
1	アイデア発想法について	授業概要説明 アイデア発想法の実践的な事例紹介と展開について		
2	マインドマップで分析しよう	マインドマップを使用して思考を整理、分析作業を行おう。		
3	マンダラートで思考の整理	マンダラートを使って、思考の整理し視覚化しよう。		
4	香川のキャラクターを考えよう①	キャラクターのアイデアを10個書き出してみよう		
5	香川のキャラクターを考えよう②	ひらめいたイメージを10案以上描く		
6	香川のキャラクターを考えよう③	商品広告のデザイン制作 デザインの方向性とコンセプト設計 ラフデザイン案企画制作(コンセプト、キャッチコピー、ビジュアル)		
7~8	香川のキャラクターを考えよう④	キャラクターのアイデアを形にしてみよう。		
9~11	香川のキャラクターを考えよう⑤	手描きもしくはIllustratorで企画書を完成させよう。 ラフデザイン案企画制作(コンセプト、キャッチコピー、ビジュアル)		
12	プレゼンテーション	キャラクターのデザイン意図や狙いをプレゼンする。		
13~15	課題作成			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

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	2023/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	15回	0単位(30時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・「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 ・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 ・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 ・プロフェッショナルとしての「デザイナー」の現場を知る 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・言葉のイメージからデザインのアイデアを見つけられる(テキスト) ・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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		外資系企業で営業職、広告代理店のディレクターとして実務、現在もプランナー・コピーライター・編集業務を行う。広告賞審査委員ほか2021年12月より消費者庁客員アドバイザー		
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?	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(日本のデザイン原風景)		
2	デザインの歴史①	世界・日本のデザイン史の概要を理解する		
3	デザインの歴史②	デザインのトレンド、デザインの昭和史と歴史を築いたデザイナー		
4	グラフィックデザインの歴史	グラフィックデザインの歴史を年表形式で社会の動きとともに理解するとともに著名なデザイナーを理解		
5	香川のデザイン史、デザインと関係するアートの世界	四国・香川のグラフィックデザインとデザイナー、アート思考とは何かを話題の本を元に考察		
6	ユニバーサルデザイン、サステナブルデザイン、SDGs	地球環境や資源に配慮した最近のデザイントレンドの理解		
7	グラフィックデザインの要素構成、ピクト、インフォグラフィック&サイン	1964年東京オリンピックで普及した「ピクト」がどう進化したか、サインやインフォグラフィックとともに現場感覚習得		
8	パッケージデザインとブランド	パッケージデザインの基本的な考え方と概要を理解するとともに、ブランドについての基礎		
9	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ほか特殊印刷など印刷と紙の基本、特色などを理解		
10	アートディレクションおよびデザインコンペ、エディトリアルデザイン	広告とグラフィックデザインの違い、デザインコンペ、エディトリアルデザイン		
11	データ視覚化のデザインと覚えておきたい用語、公共広告の世界	データ視覚化の感覚的記憶→短期記憶→長期記憶、デザイン用語解説、公共広告の世界		
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		
13~15	検定対策	検定対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・「最新! 魅せる! キャッチコピーの表現別グラフィックス」 ・自作プリント 		期末試験 課題・レポート 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
コピー概論		グラフィックデザイン学科/1年	2023/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	15回	0単位(30時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 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 テキストを通じて言葉の楽しさと奥深さ、広がり、大切さを理解する 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係について学ぶ テキストではコピーをタイプ別に学習するとともにビジュアル表現との連動を理解する 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> クリエイティブ表現を創る「思考回路の基礎」をつくる 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 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 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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		外資系企業で営業職、広告代理店のディレクターとして実務、現在もプランナー・コピーライター・編集業務を行う。広告賞審査委員ほか2021年12月より消費者庁客員アドバイザー		
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?	テキストを手書きで写コピー(以下同)。クリエイティブ表現に親しみを持つ。コピーの基礎を学ぶ		
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とは何か?事例として、新聞を読んでもらうための広告を企画演習		
6	ネーミングとコピーの味わい	「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、コピーの分類別の表現方法について		
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、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		
13~15	検定対策	検定対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> 「心ゆさぶる広告コピー」パイ・インターナショナル 自作プリント 		期末試験 課題・レポート 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	2023/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	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"> ・ 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 ・ B1サイズ2枚以上を制作課題とする 				
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		
1~2	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)		
15~28	ポスター&展開ツール等制作	B1ポスター制作・修正		
29~30	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
		出席率	10.0%	
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	70.0%	

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	2023/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	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
Adobe Premiere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				
目的に沿った魅力的な動画の制作ができる。 IllustratorやPhotoshopと連携した編集作業ができる。				
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、提示課題を用いた予習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	動画編集技術を学ぶ理由 Premiereの基本操作	授業の趣旨と概要 簡単なアニメーション作成		
2	タイトルで印象付ける	音楽の自動リミックス クローン動画をつくる 他		
3~4	アニメーションを駆使する	ワイプ マスクアニメーション 色合いの調整		
5	色彩をコントロールする	手振れ補正 ハイライトとシャドウの調整 カラーの調整		
6	合成を極める	クロマキー合成 ルミナンスキー 他		
7	素材を生かす	背景のループ化 モーショングラフィックス 音声の加工 他		
8~11	エフェクトで魅せる	画面分割 瞬間移動 エンドロールをつくる 他		
12	習熟度確認課題	テーマに基づいた動画を制作する。		
13~15	自由課題制作			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門×実践 Premiere Pro 作って学ぶ動画編集		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 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	2023/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・テキストを手書きでまとめる(課題として提出) ・「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 ・現在の市場、生活者の動向などマーケットの概要を知る ・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 ・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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・どのような職種でも「企画」することができるようになる ・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 ・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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		外資系企業で営業職、広告代理店のディレクターとして実務、現在もプランナー・コピーライター・編集業務を行う。広告賞審査委員ほか2021年12月より消費者庁客員アドバイザー		
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	販売促進と広報、マーケターの仕事	「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	企業でのセミナー映像を見ながら、プ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	企画書の書き方	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		
6~7	プランニング実演(1)地域編	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		
8	プランニング実演(2)うどん編	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		
9~10	プランニング実演(3)サービス業編	前回の続き		
11	プレゼンの基本	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		
13~15	作品制作	作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・「デジタル時代の基礎知識 広告」 ・自作のプリント 		期末試験 課題・レポート 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
カメラワーク演習		グラフィックデザイン学科/1年	2023/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	15回	0単位(30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		
13~15	検定対策	検定対策		
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
InDesign演習		グラフィックデザイン学科/1年	2023/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	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
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		
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	新規ドキュメント作成	<ul style="list-style-type: none"> ・マージン・段組 ・レイアウトグリッド ・ガイドの作成 他 ・リーフレット制作 		
3~4	テキストに書式を設定する	<ul style="list-style-type: none"> ・テキストの入力と書式設定。 ・ルビ、圏点などを設定する。 ・OpenType機能の設定。 他 		
5~6	テキストフレームのコントロール	<ul style="list-style-type: none"> ・フレームサイズを内容に合わせる。 ・テキストフレームに段組を設定する。 他 		
7	ページの操作	<ul style="list-style-type: none"> ・ページの基本操作。 ・マスターページとドキュメントページについて。 ・ノンブル、柱を作成する。 他 		
8	スタイル機能	<ul style="list-style-type: none"> ・段落スタイルを作成する。 ・文字スタイルを作成する。 他 		
9~10	表組み	<ul style="list-style-type: none"> ・表の作成 ・セルの結合と分割 他 		
11~12	習熟度確認問題	<ul style="list-style-type: none"> ・表の作成 ・セルの結合と分割 他 ・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 		
13~15	課題作成	テーマに沿った課題を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
初心者からちゃんとしたプロになる InDesign基礎入門		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
総合デザイン I		グラフィックデザイン学科/1年	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30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 壁画アートの計画とプレゼンに向けての意見交換		
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		
13~15	検定対策	検定対策・受験		
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%	
		実習・実技評価	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	2023/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	15回	0単位(30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		
13~15	作品制作	作品制作		
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%	