

令和6年度

授 業 概 要

専門学校穴吹デザインカレッジ

グラフィックデザイン学科 1年

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	2024/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	谷本 麻美
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、目的に応じたさまざまなデザインを制作できる ・Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する 				
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				
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		
7~8	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		
9~10	カラーツールの操作確認	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		
11~12	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		
13~14	確認課題①	指定されたテーマでの課題制作		
15~16	確認課題②	指定されたテーマでの課題制作		
17~24	試験対策	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 確認テスト 実習・実技評価	60.0% 20.0% 20.0%	「実習・実技評価」についてはIllustratorクリエイター能力認定試験の合格を基準とする

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	2024/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	2024/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
DTP基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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	入稿データを作るための基礎知識①	入稿データとカラープロファイル [カラーモード]を選択する [解像度]を設定する 版を理解する		
2	入稿データを作るための基礎知識②	印刷領域とトンボ Illustratorでトンボを作成する 文字切れを予防するガイド		
3	入稿データを構成する部品①	印刷用途で使用できるフォント 組版コンポーザーの設定 テキストのアウトライン化 配置画像の取り扱いについて		
4	入稿データを構成する部品②	画像を切り抜く リンク画像と埋め込み画像 透明効果と分割・統合		
5	入稿データを構成する部品③	オーバープリントとノックアウト 墨ノセのメリット・デメリット リッチブラックとインキ総量		
6~7	入稿データの保存と書き出し①	さまざまな入稿方法 ジョブオプションを利用したPDF書き出し ダイアログを手動で設定してPDFファイルを書き出す		
8~9	入稿データの保存と書き出し②	4-4 AcrobatでPDFファイルをチェックする 各デザインソフトからの入稿 RGB入稿について EPS形式で入稿する		
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
入稿データの作りかた CMYK4色印刷・特色2色印刷・名刺・ハガキ ・同人誌・グッズ類		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

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	2024/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2		課題・レポート 確認テスト	70.0% 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	2024/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	InDesignの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> ・ ツールパネル操作 ・ 新規ドキュメントの作成 ・ レイヤー作成などの基本操作 他 		
3~4	テキストの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Fontsを利用 ・ 文字の種類やサイズを設定 ・ 文字の字間や行間を調整 ・ 段落を読みやすく調整 ・ テキストフレームの設定 他 		
5~6	オブジェクトの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> ・ オブジェクトを選択・移動・コピー ・ オブジェクトを変形・整列 ・ 図形を描画・直線を描画 ・ 塗りと線を設定 ・ オブジェクトスタイルを活用 ・ 画像を配置・調整 他 		
7~9	ファッション誌を作成しよう	<ul style="list-style-type: none"> ・ ドキュメントを作成 ・ レイヤーを作成 ・ ノンブルを作成 ・ 見開きページで開始 他 		
10~12	文芸書を作成しよう	<ul style="list-style-type: none"> ・ ドキュメントを作成 ・ セクションを作成 ・ テキストを自動で流し込む ・ ルビをふる ・ 圈点をふる 他 		
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
今すぐ使えるかんたんInDesign やさしい入門		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィック基礎 I		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの役割 ・グラフィック表現における構成要素を理解する ・前期の総まとめとし、作品制作、プレゼンテーションを経験する 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの役割や構成・意味を理解する ・情報の伝達や視覚的なコミュニケーションの手段として表現するための基礎を身につける ・自分のアイデアやデザインのプロセスを他人に伝えるスキルを磨くことができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
ジャンル問わずさまざまなデザインに触れ、表現方法や意図について興味を持ったり、考察する。				
回	テーマ	内容		
1~2	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・デザインとは 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内容の概要 ・デザインの役割やデザインに関わる仕事内容や職業について 		
3~4	デザインを構成する要素	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの要素と名称 ・収集したグラフィックから紐解き、要素を知る 		
5~6	文字組、レイアウトについて	<ul style="list-style-type: none"> ・文字組、レイアウトの基本ルールを知る ・考え、仮説を言語化を経験しレイアウト意図を体感する 		
7~8	色や文字を意識する	<ul style="list-style-type: none"> ・色がもつイメージと伝えるための色選び ・書体の種類、構造、選び方 		
9~10	課題①色面構成	<ul style="list-style-type: none"> ・課題説明 ・下絵~着色 		
11~12	課題①色面構成	<ul style="list-style-type: none"> ・課題説明 ・着彩~仕上げ 		
13~14	課題②タイポグラフィ	<ul style="list-style-type: none"> ・課題説明 ・下絵~着彩 		
15~16	課題②タイポグラフィ	<ul style="list-style-type: none"> ・着彩 		
17~18	課題②タイポグラフィ	<ul style="list-style-type: none"> ・仕上げ ・プレゼン準備 		
19~20	課題②タイポグラフィ	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼン/講評 		
21~22	<ul style="list-style-type: none"> ・用紙、特殊印刷 ・著作権 	<ul style="list-style-type: none"> ・紙の種類やサイズ、折り、印刷方法、コストを知る ・著作権やネットリテラシーを知る 		
23~24	課題③提案書作り	<ul style="list-style-type: none"> ・色、余白、メリハリ、フォントなどを使って、クライアントに響く提案書をつくる 		
25~26	課題③提案書作り	<ul style="list-style-type: none"> ・実際にクライアントから仕事を受けたと仮定し、提案書をつくる 		
27~28	課題④デザイン対話	<ul style="list-style-type: none"> ・学生同士で前期中に学んだデザインや在学中にやってみたいデザインなど意見交換 ・プレゼン準備 		
29~30	課題④デザイン対話	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼン/講評 ・前期まとめ、後期の内容告知 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

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	2024/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	鈴木 友里恵
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する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックでの表現力、クリエイティブ力を身につける ・グラフィックデザインに対する観察力と好奇心を養う ・質の高い表現創造を模索する姿勢 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。		
時間外に必要な学修				
ジャンル問わずさまざまなデザインに触れ、表現方法や意図について興味を持ったり、考察する。				
回	テーマ	内容		
1~2	デザインの企画を立てる	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインの目的や情報の整理方法を知り、企画・コンセプトを考える ・名刺制作の工程説明、企画 		
3~4	課題⑤文字グラフィック	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の名前をグラフィック化する 		
5~6	<ul style="list-style-type: none"> ・写真について ・写真撮影 	<ul style="list-style-type: none"> ・写真の選び方や使い方を知る ・写真撮影の基礎(一眼・スマホ) 		
7~8	写真撮影	<ul style="list-style-type: none"> ・写真撮影の基礎~応用(一眼・スマホ) 		
9~10	課題⑥名刺制作	<ul style="list-style-type: none"> ・制作~仕上げ ・プレゼン準備 		
11~12	課題⑥名刺制作	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼン/講評 		
13~14	紙媒体とSNS媒体について	<ul style="list-style-type: none"> ・紙媒体、SNS媒体、それぞれの役割や効果を知る 		
15~16	課題⑦SNSデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> ・課題説明 ・企画~コンセプト立案 		
17~18	課題⑦SNSデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> ・各班制作作業 		
19~20	課題⑦SNSデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼン/講評 		
21~22	課題⑦SNSデザイン制作	<ul style="list-style-type: none"> ・配信準備 		
23~24	年次まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・前期で話したやってみたいデザインができたか、これからデザインで叶えたいことのまとめ/発表 ・総括 		
25~30	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> ・修了制作のプレゼンテーション準備 ・デザイン展での作品の効果的な展示計画 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

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	2024/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	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイティブの基本原則や基礎概念を学ぶ ・前期の総まとめとし、作品制作、プレゼンテーションを経験する 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作を通して、クリエイティブの流れを体感する ・色や形を自分の意図に応じて作ることができる ・作品の意図を言葉で的確に説明する 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。			
時間外に必要な学修				
ジャンル問わずさまざまなデザインに触れ、表現方法や意図について興味を持ったり、考察する。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	・授業内容の概要		
2	デザインプロセス	・デザインを行う工程やルールを知る		
3~4	ブランディング	・ブランディングの意味や効果を知る		
5~6	ブランディング	・収集した企業のグラフィックから紐解き、要素を分解し「何がいいか」を考える		
7~8	課題①コンセプト	<ul style="list-style-type: none"> ・コンセプトの意味 ・班になり、コンセプトを生み出す練習/発表 		
9~10	課題①コンセプト、リサーチ方法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題説明、リサーチ方法 ・班になり、コンセプトを生み出す練習/発表 		
11~12	課題①コンセプト	<ul style="list-style-type: none"> ・課題説明 ・コンセプト思案(個人) 		
13~14	課題②デザインの拡大	<ul style="list-style-type: none"> ・コンセプト発表 ・商品展開の検討、お客様への周知拡大のデザインを検討、方向性決定 		
15~16	課題②デザインの拡大	<ul style="list-style-type: none"> ・方向性に基づき、カラーパレット決定、商品展開の資料収集やまとめ、周知拡大の媒体決定 		
17~18	課題③CI制作	<ul style="list-style-type: none"> ・前回まとめたものを発表 ・CIについて ・CIの制作方法 		
19~20	課題③CI制作	コンセプトに基づき、CI制作		
21~22	課題③CI制作	プレゼンに向け各自制作		
23~24	課題④プレゼンテーション	・プレゼン/講評		
25~29	課題と解決策検討	<ul style="list-style-type: none"> ・後期に向け、制作したコンセプト、CIをもとに「課題」と「解決策」を考える 		
30	まとめ	・総括		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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デザイナー検定に向けて、過去の問題を解き、傾向を掴む		
8	過去問答練②	Webデザイナー検定に向けて、過去の問題を解き、傾向を掴む		
9	過去問答練③	Webデザイナー検定に向けて、過去の問題を解き、傾向を掴む		
10	過去問答練④	Webデザイナー検定に向けて、過去の問題を解き、傾向を掴む		
11	過去問答練⑤	Webデザイナー検定に向けて、過去の問題を解き、復習を重ねる		
12	過去問答練⑥	Webデザイナー検定に向けて、過去の問題を解き、最終確認をする		
13~15	最終課題	Webデザイナー検定で学んだ情報を活かしたサイトデザインの制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門Webデザイン		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	50.0% 30.0% 20.0%	「課題・レポート」は練習問題回答を、「確認テスト」はWebデザイナー検定の可否を、「実習・実技評価」は最終課題の完成度を評価基準とする

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	2024/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 ・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 フォーム	・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①	企画書にそったサイトの制作		
11	総まとめサイト制作②	企画書にそったサイトの制作		
12	総まとめサイト制作③ フィードバック	途中経過のフィードバックを行い、クオリティアップを目指す		
13	総まとめサイト制作④	企画書にそったサイトの制作、完成		
14	総まとめサイト制作⑤	プレゼンテーション準備		
15	・総まとめサイト制作⑥ ・振り返り	・制作したサイトのプレゼンテーション ・前期振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	50.0% 20.0% 30.0%	

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	2024/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	レスポンスWebデザイン①	レスポンスWebデザインの作成方法を学ぶ		
3	レスポンスWebデザイン②	レスポンス対応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	修了制作に向けての作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	50.0% 20.0% 30.0%	

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	2024/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				
<ul style="list-style-type: none"> ・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定(文部科学省後援)3級(6月)合格 ・3級合格者は色彩検定2級(11月)合格も目指す 				
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	色のはたらき 色の分類と三属性	色を勉強する目的を考える 色のはたらきを確認する 色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
2	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		
3	色彩調和①	色相を手がかりにした配色を理解する		
4	色彩調和②	トーンを手がかりにした配色を理解する		
5	色彩調和③ 配色イメージ	配色の基本的な技法を理解する 色から受けるイメージや連想を理解する		
6	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		
7	光と色②	眼のしくみ、照明と色の見えを理解する		
8	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		
9	色彩心理①	色の心理的効果を理解する		
10	色彩心理②	色の知覚効果を理解する		
11	ファッション	ファッションコーディネートにおける色彩を理解する		
12	インテリア	インテリアコーディネートにおける色彩を理解する		
13	期末試験	期末試験(試験時間:50分間)		
14~15	復習	デザインに活かせる効果的な配色ができるようになる		
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		課題・レポート 授業態度 出席率 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
3D演習		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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?	・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	初級編①	フライパンと目玉焼きを作ろう		
3	初級編②	棒アイスを作ろう		
4	初級編③	カップ&ソーサーを作ろう		
5	初級編④	テーブルと椅子を作ろう		
6	初級編⑤	ソファを作ろう		
7	中級編①	花と花瓶を作ろう		
8	中級編②	レトロゼリーを作ろう		
9	中級編③	クマのキャラクターを作ろう		
10	中級編④	コンロを作ろう		
11~12	上級編①	部屋を作ろう		
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
ミニチュア作りで楽しくはじめる 10日でBlender 4入門		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

作成者:松尾 誠司

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	2024/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ようになる ・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できるだけ多く考える。		
5	香川のキャラクターを考えよう②	キャラクターのアイデアを形にしてみよう。		
6	香川のキャラクターを考えよう③	キャラクターのアイデアを10個書き出してみよう		
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。		
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
		課題・レポート 確認テスト	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	2024/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び、興味がわく ・グラフィックに限らずデザインの歴史やトレンドを学び、デザインやアートの本質を解き明かす 				
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 ・デザインの現場で起こる疑問に対応できる(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		
2	デザインの歴史①	世界・日本のデザイン史の概要		
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と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考察		
6~8	サブカルチャーの考察①60年代②80年代③90年代+各事例紹介	現在に続くサブカルの原点を各年代考察。それらと別にコラム的に事例紹介		
9	ユニバーサル、サステナブル、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		
10	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		
11	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		
12	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		
13	アートディレクションおよびデザイン展、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、紙とディスプレイの違い、デザイン展、エディトリアルデザイン		
14	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、デザインの金額		
15	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"> ・「デザインのしごと 100の質問 プロのデザイナーに聞きたい、仕事にまつわる大切なこと」マイ・ナビ ・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
社会人基礎講座 I		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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	谷本 麻美
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		
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				
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 自分を知る工夫①	・ 動機付け ・ マンダラートを使った自己分析		
2	自分を知る工夫②	お互いを取材し、相手の自己PRを作る		
3	自分を知る工夫③	グループ内で発表し、一番良い物は全体で発表する		
4	自分を知る工夫④	自己PRを文章にする		
5	社会人としての言葉遣い	敬語や謙譲語など、社会人として相応しい言葉遣いを学ぶ		
6	メールの書き方とマナー	企業とメールのやり取りをするときのポイントについて確認する		
7	履歴書の書き方について	履歴書各項目記入のポイントや注意点について確認する		
8	志望動機を考える 履歴書の下書き	企業を想定し、なぜ志望したかを文章にする企業を想定し、なぜ志望したかを文章にする。		
9	就活に相応しい身嗜みと準備物	就職活動に相応しい身だしなみと必要な準備物を確認する		
10	身嗜み・準備物のチェック 挨拶と姿勢(立ち方・座り方)	就活スタイルで登校し、身嗜み及び準備物のチェックを行う。 挨拶の種類や立姿勢、着席時の姿勢について確認、練習する。		
11	プレゼンテーション①	プレゼンテーションとは何か PowerPointの使い方		
12	プレゼンテーション②	グループディスカッション		
13	プレゼンテーション③	プレゼンテーション資料準備		
14	プレゼンテーション④	プレゼンテーション練習		
15	プレゼンテーション⑤	プレゼンテーション発表 振り返り		
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 実習・実技評価 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
コピー概論		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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広がり、ビジュアル表現との連動を理解する 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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 常に論理的に物事を考え、クリエイティブ表現を創る「思考回路の基礎」をつくる 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および実務を一定のレベルまで引き上げ、プロとして仕事ができるようにする 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		コピーライター・ライター・プランナー・編集・Web広告のほか、タレント取材&撮影ディレクション、動画の企画構成・ディレクションなどを現在も実務中。		
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、SNSなど「言葉」を注視しておくこと				
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	コピーライターの仕事(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	企業や商品価値の源泉となるネーミングおよび登録商標確認		
7	コピーの名前と媒体	コピーの名称とそれらが展開される媒体について理解		
8	コピーとアートディレクションの関係	コピーとビジュアルとの関係、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	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(過去・現在・未来)		
12	CM映像の企画制作・タレント撮影	コピー展開の一つである「映像」制作の基本を「タレント・モデルCM」で考察、映像の企画制作・進行を身につける		
13	取材・撮影・編集術	コピーライターやライターに必要な「取材」の知識・方法を習得し、合わせて編集ディレクションまで理解する		
14	1行コピー術、動画発想など	「1行コピー」の書き方、動画発想でコピーを考える手法		
15	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
<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
クライアントワーク I		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・前期ベーシック・デザイン内で制作したコンセプトやCIを基に、考えられる課題を考え、展開する。 ・班活動とし、実際の職場でも発生する役割分担やスケジュール設定を行う。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作を通して、クライアント制作の流れを体感する ・クライアントの課題や問題定義を思案し、解決策をグラフィックで解決する ・班活動になることでチームワークを学ぶ ・他者の意見を聞く、自分の意見を伝えることを経験し、最良の答えに向かって邁進する 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ウェディング専門の写真館に3年勤務(人物撮影が主)。デザイン会社でグラフィックディレクター・フォトグラファーとして7年勤務。合同会社higotoを立ち上げ、代表社員・アートディレクター・フォトグラファーとして実務経験あり。			
時間外に必要な学修				
ジャンル問わずさまざまなデザインに触れ、表現方法や意図について興味を持ったり、考察する。				
回	テーマ	内容		
1	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・クライアントワークの流れ 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内容の概要 ・クライアントワーク説明 ・課題解決をする対象物の決定、役割分担決定 		
2~3	課題①クライアントワーク実習	<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントが抱える課題を検討し、解決策を思案 ・課題と解決策をグラフィックで表現 ・制作物とスケジュール確認 		
4	課題②プレゼンテーション	班で決定した課題や解決策、何を制作するか発表		
5~6	課題③デザインのガイドライン設定	トンマナ、書体などデザインを制作する上で必要な事項を決定。班で共有。		
7~8	課題④制作	<ul style="list-style-type: none"> ・スケジュール確認、役割分担、進行具合の確認をしながら制作 ・適宜、班で相談 		
9~10	課題④制作	<ul style="list-style-type: none"> ・ブラッシュアップ ・プレゼンに向け制作 		
11~12	課題⑤プレゼンテーション	・プレゼン/講評		
13~15	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> ・修了制作のプレゼンテーション準備 ・デザイン展での作品の効果的な展示計画 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じプリント資料適宜配布、文献紹介をする。		出席率 授業態度 課題・レポート	5.0% 10.0% 85.0%	

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	2024/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	インターフェースについて。 基本的な編集作業の確認。		
2	タイトルで印象付ける	ボイスオーバー録音 マーカーの作成 タイトルの作成 他		
3~4	アニメーションを駆使する	音楽の自動リミックス クローン動画をつくる 他		
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		授業態度 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
プランニング概論		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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"> ・テキストでSNS集客など体系的に習得 ・「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(もの→ことデザイン) ・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		広告代理店のディレクター兼プランナーとして実務し、特に通信販売やサービス業の立ち上げからブランディング、販促広告なども経験したほか幅広い業種の経験あり		
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。マーケターの仕事について		
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について、大手家電企業の広告戦略も映像で理解する		
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	企画書の型・テンプレートに沿って企画書の書き方、構造を学ぶ		
6~7	プランニング実演(1)地域編	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+現在の動画映像分析		
8	プランニング実演(2)商品開発編	お土産の「うどん」パッケージデザインを例に、新商品開発の企画からクリエイティブへの流れを演習		
9~10	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+知識を養う(「戦略」など)		
11	プレゼンの基本	プレゼンの要素と基本について著名人の話し方を分析		
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・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> ・修了制作のプレゼンテーション準備 ・デザイン展での作品の効果的な展示計画 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・「中小企業のためのSNS集客・採用の教科書 Instagram、TikTok、YouTube、Xでやるべきこと」インプレス ・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
修了制作		グラフィックデザイン学科/1年	2024/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	35回	0単位(70時間)	必須	谷本 麻美
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"> ・アナログとデジタルを融合させ、納得のいく作品を制作する ・B1メインポスターの制作の他、与えられたブースのディスプレイを完成させる 				
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サイト運用に関わる。			
時間外に必要な学修				
作品制作				
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		
31~35	ディスプレイ他、展示作業	デザイン展での作品の効果的な展示計画		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 実習・実技評価 課題・レポート	20.0% 40.0% 40.0%	「実習・実技評 価」は制作物の完 成度を、「課題・ レポート」は企 画・プレゼンテー ションを評価対象 とする