

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 2年

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	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	中田 忠志
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 面接指導、マナー教育 書類作成方法 就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
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	就職活動について	現状の確認 就職活動フォロー(就職サイト、求人票について)		
2~6	就職実務	書類の作成、Excel/Word操作確認		
7~10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類作成・内定フォローについての確認		
11~12	コミュニケーション	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション		
13~15	個人ガイダンス	就職活動のフォロー		
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	20.0% 50.0% 30.0%	

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	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	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・ JAGDA国際学生ポスターアワード ポスターを製作し、出品、入賞、入選を目指す(2024年度テーマ: (未)) ・ 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(2024年度課題: (未)) ・ その他テーマのある課題 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ 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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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28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25年。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 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	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	学内での選抜会の準備を行う(時期は調整) 二科会デザイン部B部門		
19~20	学内プレゼン準備	学内でのアドヴァイス会の準備を行う(時期は調整) JAGDA国際学生ポスターアワード		
21~22	ポスター制作	プレゼンのアドヴァイスを参考にポスターを制作する		
23~24	ポスター制作	プレゼンのアドヴァイスを参考にポスターを制作する		
25~26	ポスター制作	プレゼンのアドヴァイスを参考にポスターを制作する		
27~28	ポスター制作	(二科展) 選抜者は、完成させ応募する 全員、ポスターは完成させ提出する		
29~30	ポスター完成	(JAGDA) データを完成させ、応募する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ 過去の作品集 ・ 審査員の制作物及び書籍等に関する資料 ・ 今年度のテーマに関する書籍等 		課題・レポート 授業態度 出席率	50.0% 40.0% 10.0%	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	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	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・CI制作を体験する ・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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・リサーチすることができる ・リサーチに基づいたコンセプトを考えることができる ・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 ・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 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	<p>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28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25年。</p>			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・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	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)		
25~30	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業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
・CI等に関する書籍		課題・レポート 授業態度 出席率	50.0% 40.0% 10.0%	実際に使用される。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドタイジング		グラフィックデザイン学科/2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	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・1限目はパソコンを使わず、テキストをまとめることで体系的に広告を理解する ・「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 ・演習では、課題→自分で制作→発表(説明)を行う 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 ・広告・デザインに対する批評もできるようになる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店のディレクターとして20年実務、現在もプランナー・コピーライター・編集業務を行うほか、広告賞審査委員、2021年12月より消費者庁客員アドバイザーを務める		
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」(テキストまとめ) ※以下同 課題(1) 広告の全体像	テキストを読み、手書きでまとめる(以下、講義の最初に実施)、その後「課題」(1) 広告の全体像をまとめる		
3~4	課題(1)の答え合わせ → 課題(2) Webマーケティング概要	課題(1)の答え合わせを行い、課題(2) Webマーケティング概要の作業をする		
5~6	課題(2)の答え合わせ → 課題(3) 気になる広告を集める	課題(2)の答え合わせを行い、課題(3) 気になる広告を集める作業をするほか、今後活かせる広報書籍紹介		
7~8	課題(3)の答え合わせ → 企画表現演習①通信販売	課題(3)発表を行い、企画表現演習①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①の発表 → 企画表現演習②CMプランの制作	前課題発表の後、TVCMなど絵コンテ制作(映像構成台本の制作フォーマットも紹介)		
11~12	企画表現演習②の発表 → 実践演習①香盤表作成	前課題発表の後、香盤表作成(打ち合わせ方法、タレントや著名人の取材・撮影方法を講義)		
13~14	実践演習①の発表 → 実践演習②LP・バナーの企画・制作演習	前課題発表の後、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LPやバナーの制作演習		
15~16	実践演習②発表 → 広告コピー演習①リスティング広告	前課題発表の後、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①発表 → 広告コピー演習②社会課題「交通安全」	前課題発表の後、課題「交通安全」広告の作成、身近にある「買う」とは何かを講義		
19~20	広告コピー演習②発表 → 広告コピー演習③社会課題「節水」	前課題発表の後、課題「節水」広告の作成		
21~22	広告コピー演習③発表 → SNS分析	前課題発表の後、SNS(x)のバズり調査(SNS活用の基本、DXの基礎ポイントは最初に講義)		
23~24	広告に関する法・ルール、コンプライアンス、広告の評価・批評	前課題発表の後、広告関連法規やルール、コンプライアンスについて自分でまとめる。広告の評価・批評も行う		
25~26	広告に関する法・ルール、コンプライアンス、広告の評価・批評	前課題発表の後、広告関連法規やルール、コンプライアンスについて自分でまとめる。広告の評価・批評も行う		
27~28	ミス・クレーム対応、見積請求など	前課題発表の後、ミス・クレームの対処法、見積・請求書発行の作法、フォーマットなど		
29~30	広告まとめ	前課題発表の後、広告だけでなく、AIや販促プロモーションを含めた総合的な「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」※1年で使用した本を継続利用		課題・レポート 授業態度 出席率	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	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	上出 栄治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・テキスト「ネット広告クリエイティブ”打ち手”大全」をまとめる ・コンペ含め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 ・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 ・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 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーション全体をデザインする「広報」視点で考えはじめる ・各自の課題を発表、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 ・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 				
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として20年実務、現在もプランナー・コピーライター・編集業務を行うほか、広告賞審査委員、2021年12月より消費者庁客員アドバイザーを務める		
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		
1~6	コミュニケーションデザインの基本「広報」とは何か?	1限・テキストを読み、手書きでまとめる(以下同じ)→2限・コミュニケーションデザインの基礎となる「広報」の理解、広報各論およびニュースリリース作成演習		
7~8	広報とコミュニケーションデザインの基礎①	ステークホルダーの抽出		
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ツリー作成、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		
15~20	卒スラ卒プレ①②③	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		
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について[最終講義]		
25~30	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業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
「ネット広告クリエイティブ”打ち手”大全」辻井良太、宝田大樹著 インプレス		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
DTP応用		グラフィックデザイン学科/2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	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		
25~30	作品・課題制作及び検定対策	・デザインセンス向上のために作品制作 ・未提出課題の完了 ・アプリ操作テクニックのスキルアップ(検定挑戦)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入稿データのつくりかた 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 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	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	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		
25~30	作品制作・発表展示	・卒業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
入稿データのつくりかた 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 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	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	鈴木 友里恵・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		
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				
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	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)		
15~24	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		
25~26	プレゼンテーション準備	プレゼンテーションに向けて各自準備		
27~28	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		
29~35	作品展示	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
・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
クライアントワーク		グラフィックデザイン学科/2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	鈴木 友里恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・クライアントから発注を受けたという前提で、要望を理解し、それに応じた制作を行う。 ・受注内容を深掘りし、自らコンセプトや制作意図を考えて制作する。 				
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 ・クライアントへ+α提案できる思考力を身につける 				
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 ・クライアント決定 		
2~3	課題①リサーチ	クライアントの希望やマーケット、流行りや市場傾向を探り、コンセプト決定のためのリサーチを行う。		
4~5	課題②コンセプト決定	・リサーチを深掘りし、制作コンセプトを思案、決定		
6~7	課題②制作	<ul style="list-style-type: none"> ・制作物で目立たせたい部分やデザインで配置する必要事項の確認 ・トンマナ、カラーパレット、書体などデザインを制作する上で必要な事項を決定。 		
8~9	課題④制作	・スケジュール確認、進行具合の確認をしながら制作		
10~12	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 		
13~14	課題⑤プレゼンテーション	・プレゼン/講評		
15	まとめ	まとめ		
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
グッズデザイン演習 I		グラフィックデザイン学科/2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				
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、オリジナルグッズやパッケージ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。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 自分だけのオリジナルグッズができる 地域性豊かなブランディング商品ができる 演習を通してトータルデザインの重要性を理解できる 				
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	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		
6~11	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)		
12	講評会	パッケージデザインの成果物を振り返る		
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
		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グッズデザイン演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科/2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				
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。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・自分だけのオリジナルキャラクターグッズができる ・地域性豊かなブランディング商品ができる ・演習を通してトータルデザインの重要性を理解できる 				
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	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		
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
		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
イラストレーション I		グラフィックデザイン学科/2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)	選択	佐藤 祐実
授業の概要				
商業で通用するイラストレーションの必要な知識・技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・「趣味(画家)」と「商用(イラストレーター)」としてのイラストレーションの区別が出来るようになる ※実務としてイベントのポスター制作コンペを行う場合もある※ 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ジャンプ+連載中「幼稚園WARS」の作中ロゴ/(株)pixivfactory「ミニミラー」デザイン/...他 サブスク用アートワーク、靴...など		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・「絵を描く」習慣 ・自身の得意分野への理解or得意分野以外の興味 				
回	テーマ	内容		
1~2	4月_自己紹介	自己紹介と前期授業のアンケートと自己分析 課題の説明		
3~4	4月_ビジュアルイラストの製作	「ビジュアルイラスト」に合う見栄え良いイラスト制作 制作の為のラフ作成		
5~6	4月_ビジュアルイラストの製作	【ラフの提出(※締め切り厳守)】		
7~8	5月_ポスター製作	同時進行で課題を進めるイラスト制作 課題の説明		
9~10	5月_ポスター製作	ラフの提出		
11~14	5月_ポスター製作	制作+プレゼン準備		
15~16	6月_プレゼン	【5月課題の提出(※締め切り厳守)】 課題のプレゼン準備		
17~18	6月_プレゼン	課題のプレゼン		
19~22	6月_プレゼン 7月_キャラクターイラスト制作	5月課題/4月課題の選考結果→修正作業 「キャラクターイラスト」の為の企画書制作・提出		
23~28	7月_キャラクターイラスト制作	制作		
29~30	7月_キャラクターイラスト制作	【課題のプレゼン】 プレゼンを聞いて感想を伝える		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・画材:自身が使い慣れている画材/ソフト ・筆記用具 		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	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)	選択	佐藤 祐実
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・「趣味」と「商用」イラストレーションの区別の為、企画書通りの制作を行う ・実践としてイラスト雑貨を制作→クラス内で発表をし他者からの声を受け入れるようにする 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・「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 ・授業や課題をを通し、「商用イラスト」について理解出来るようになる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ジャンプ+連載中「幼稚園WARS」の作中ロゴ/(株)pixivfactory「ミニミラー」デザイン/...他 サブスク用アートワーク、靴...など			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・市場調査のクセをつける(流行・価格調査等) ・ユーザーを意識したイラスト制作を心がける事 				
回	テーマ	内容		
1~2	9月_制作	「秋」イラスト企画書制作/制作		
3~4	9月_発表準備	【実践課題の提出(※締め切り厳守)】		
5~6	10月_発表	プレゼンと講評		
7~12	10月_制作	「秋」イラスト振り返り/「冬」イラスト企画書制作		
13~14	10月_発表準備	制作		
15~16	11月_発表	【実践課題の提出(※締め切り厳守)】		
17~20	11月_制作	プレゼンと講評		
21~22	11月_発表準備	「冬」イラスト振り返り/年間のイラストをまとめる		
23~24	12月	後期の総評/振り返りアンケートの実施		
25~30	1月	卒業制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・画材:自身が使い慣れている画材/ソフト		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	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)	選択	出淵 光一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・基礎力確認を課題を制作して行う。 ・グラフィックデザインで何が出来るか?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				
<ol style="list-style-type: none"> 1. グラフィックデザイン制作の基礎の復習 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 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 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>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28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25年。</p>		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・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2-1 基礎力確認課題6	課題2。 デザイナーとしての基礎力確認課題6		
13~14	課題2-2 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2-3 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2-4 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3-1 基礎力確認課題10	課題3。 デザイナーとしての基礎力確認課題10		
21~22	課題3-2 基礎力確認課題11	課題3。 デザイナーとしての基礎力確認課題11		
23~24	課題3-3 基礎力確認課題12	課題3。 デザイナーとしての基礎力確認課題12		
25~26	課題3-4 基礎力確認課題13	課題3。 デザイナーとしての基礎力確認課題13		
27~28	まとめ 基礎力確認課題14	課題で制作したものを再考する。 デザイナーとしての基礎力確認課題14		
29~30	まとめ 基礎力確認課題15	課題で制作したものを再考する。 デザイナーとしての基礎力確認課題15		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・テーマに関する書籍等 ・トレース&模写で学ぶ デザインのドリル 		課題・レポート 出席率 授業態度	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	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)	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		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28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25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。		
25~30	作品制作・発表展示	・ 卒業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
トレース&模写で学ぶ デザインのドリル2		課題・レポート 出席率 授業態度	50.0% 10.0% 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	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)	選択	白川 一郎
授業の概要				
我が国日本の最古の歴史書「古事記」、その冒頭部分には”宇宙の初め”、”地球の生成”、”人類の誕生”が描かれています。2020年に東洋思想研究科・林英臣先生から古事記の冒頭部分を大和言葉で紐解いた絵本を制作するお話を伺い、その絵を描いて下さいとのご依頼をお受けしました。今回生徒の皆さんには、私が実際にお受けしたお仕事を体験し学習する				
授業終了時の到達目標				
イラストレーターとして発注を受け、制作するという一連の流れを体験してもらい、クライアントの意向を汲んだ作品を創造するというプロの意識・目線で作品を制作することを疑似体験し習得。絵本の内容の”神様を描く”というハードミッションも楽しんで取り組んでいただき、一人一人が一創造主という認識を持つことができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	イラストレーター・CM絵コンテライターとして30年のキャリア。2021年絵本「やまとことば神話」～よく分かる古事記の神々～出版			
時間外に必要な学修				
街中や自然の中を歩く際、様々なもの、現象を注意深く観察し、絵に描くアイデアやモチーフを見つける				
回	テーマ	内容		
1	絵本やまとことば神話の概要を知る 古事記冒頭部分を読み理解	絵本の文章を読んで、どんな内容でどの様な絵を描くかを構想		
2	[絵1]子供が「人間が現れる以前」 を想像している様子	[絵1]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
3	[絵2]人がアメを仰ぎ、ツチに立っ ている絵 その向こうにはタカアマハラがある	[絵2]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
4	[絵3]天に円が二重 点はアマノミ ナカヌシ、内円はタカアマハラ、外 円は宇宙	[絵3]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
5	[絵4]子供が口の中で噛んでいる様 子。そこから力が生み出されてくる	[絵4]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
6	[絵5]造化三神タオ(二つ巴)の真 ん中に丸。活発な働きと静かな働き によってあらゆるものが生み出され る	[絵5]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
7	[絵6]ひとり神で身を隠し目には見 えない～人格神ではない	[絵6]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
8	[絵7]上にあるものや大切なものが 神。髪や紙も神	[絵7]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
9	[絵8]宇宙のはじめは、水に浮いた あぶらや、水に漂うクラゲの様で あった	[絵8]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
10	[絵9]八方に広がる成長力。水辺に 生える葦の芽	[絵9]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
11	[絵10]コトアマツ神五柱の「宇宙生 成図」	[絵10]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		

回	テ ー マ	内 容		
12	[絵11]アメ・ヒト・ツチの絵と「宇宙の生成図」の合体	[絵11]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
13	[絵12]地球成立の働きであるクニノトコタチと、隕石を集めるトヨクモヌ	[絵12]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
14	[絵13]男神と女神と一緒に登場する様子 ※但し、まだ人格神ではない	[絵13]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
15	[絵14]地球の表面で、熱やガスが出たり入ったりしている様子 男神と女神	[絵14]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
絵本やまことば神話の指示書 絵本やまことば神話（任意）		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
絵本制作演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科/2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)	選択	白川 一郎
授業の概要				
我が国日本の最古の歴史書「古事記」、その冒頭部分には”宇宙の初め”、”地球の生成”、”人類の誕生”が描かれています。2020年に東洋思想研究科・林英臣先生から古事記の冒頭部分を大和言葉で紐解いた絵本を制作するお話を伺い、その絵を描いて下さいとのご依頼をお受けしました。今回生徒の皆さんには、私が実際にお受けしたお仕事を体験し学習する				
授業終了時の到達目標				
イラストレーターとして発注を受け、制作するという一連の流れを体験してもらい、クライアントの意向を汲んだ作品を創造するというプロの意識・目線で作品を制作することを疑似体験し習得。絵本の内容の”神様を描く”というハードミッションも楽しんで取り組んでいただき、一人一人が一創造主という認識を持つことができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	イラストレーター・CM絵コンテライターとして30年のキャリア。2021年絵本「やまとことば神話」～よく分かる古事記の神々～出版			
時間外に必要な学修				
街中や自然の中を歩く際、様々なもの、現象を注意深く観察し、絵に描くアイデアやモチーフを見つける				
回	テーマ	内容		
1	街中や自然の中を歩く際、様々なもの、現象を注意深く観察し、絵に描くアイデアやモチーフを見つける	[絵15]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
2	[絵16]地球のタテヨコ内部に、大きく形成されていく様子。男神と女神	[絵16]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
3	[絵17]地球環境が整い、動物や植物が豊かに育った様子、それへの誉め称え	[絵17]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
4	[絵18]イザナキ・イザナミという相互誘因活動の開始 ※これも人格神ではない	[絵18]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
5	[絵19]神世七代の絵を全部まとめて、矢印で繋ぐ	[絵19]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
6	[絵20]人格神であるイザナキの命とイザナミの命の登場	[絵20]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
7	[絵21]イザナキの命とイザナミの命が、アマツ神から使命を授かる様子	[絵21]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
8	[絵22]イザナキの命とイザナミの命が天の浮橋に立ってヌボコを回す→オノゴロ島	[絵22]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
9	[絵23]子供が、あれっ変だなと思っている図	[絵23]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
10	[絵24]地球をつくったのは人間、だから私たちには責任と役割がある	[絵24]のアイデア構想、下絵、ラフスケッチ、イラスト制作		
11	絵本の編集作業	イラストレーターで?文字入れする 漏れたイラスト制作作業		

回	テーマ	内容		
12	絵本の編集作業 印刷屋に発注	イラストレーターで?文字入れする 印刷屋に発注		
13~15	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業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
絵本やまとことば神話の指示書 絵本やまとことば神話（任意）		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 I		グラフィックデザイン学科/2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)	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	授業の概要と到達目標の確認		
3~4	After Effectsの基本操作	簡単な動画の制作を行いAfterEffectsの基本操作を学ぶ		
5~8	アニメーション制作	キーフレームアニメ テキストアニメ エフェクト		
9~14	様々な表現技法	手描き風アニメ カラー調整 実写との合成		
15~16	ほかのアプリと連携	PremiereProとの連携		
17~18	企画決定	役割分担及びスケジュール確認		
19~22	制作	グループ制作		
23~24	中間チェック	進捗状況の確認		
25~28	制作	微調整をしてクオリティをあげる		
29~30	プレゼンテーション	発表およびプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
After Effects よくばり入門		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	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)	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 卒業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		
25~30	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> 卒業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
After Effects よくばり入門		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	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)	選択	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サイト制作に携わる。			
時間外に必要な学修				
授業で出される課題の制作				
回	テーマ	内容		
1~2	・科目の説明と動機付け ・1年次復習	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する 1年次に学んだことの復習としてWebページを作成する		
3~4	1年次復習	1年次に学んだことの復習としてWebページを作成する		
5~6	レンタルサーバとファイルアップロード	・作成したサイトをWeb上で公開する方法を学ぶ ・ファビコン、twitterカードを表示させる		
7~8	CSSアニメーション① CSSアニメーションの基礎	keyframes、transitionを使ったアニメーション方法を学ぶ		
9~10	CSSアニメーション② 課題制作	CSSアニメーションを使ったWebページの制作		
11~12	SVGアニメーション JSを用いたアニメーション	SVGやJSを用いたWebアニメーションを学ぶ		
13~14	Wordpress①	・Wordpressの基本操作 ・固定ページと投稿ページ、メニューの制作		
15~16	Wordpress②	・ウィジェット、プラグイン ・ユーザーの追加、データの保存		
17~18	ランディングページの作成①	・ランディングページについて ・企画書、ワイヤーフレームの制作		
19~20	ランディングページの作成②	企画書、ワイヤーフレームチェック (フィードバック・修正)		
21~22	ランディングページの作成③	デザイン制作		
23~24	ランディングページの作成④	デザインチェック (フィードバック・修正)		
25~26	ランディングページの作成⑤	サイト制作		
27~28	ランディングページの作成⑥	サイト制作、プレゼンテーション準備		
29~30	ランディングページの作成⑦	・完成サイトのプレゼンテーション ・前期振り返りと後期準備		
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	30.0% 30.0% 40.0%	「確認テスト」はアニメーション課題を、「実習：実技評価」はランディングページ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デザイン実務		グラフィックデザイン学科/2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)	選択	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習得する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・他者と協力してサイトを完成させられることができる ・クライアントの要望に合わせたサイトが制作できる 				
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サイト制作に携わる。			
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		
1~2	・科目の説明と動機付け ・XDの使用	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する XDでできることを学ぶ		
3~4	グループワーク①	グループで一つのサイトを制作する (役割分担と企画ディスカッション)		
5~6	グループワーク②	グループで一つのサイトを制作する (サイト制作)		
7~8	グループワーク③	グループで一つのサイトを制作する (サイト制作)		
9~10	グループワーク④	グループで一つのサイトを制作する (サイト制作)		
11~12	グループワーク⑤	グループで一つのサイトを制作する (サイト制作)		
13~14	グループワーク⑥	<ul style="list-style-type: none"> ・完成プレゼンテーション ・振り返り 		
15~16	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(ワイヤーフレーム)		
17~18	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(デザイン)		
19~20	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(コーディング)		
21~22	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(コーディング)		
23~24	デザイン展のサイト制作⑤	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(プレゼンテーション)		
25~30	作品制作・発表展示	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業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
		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	50.0% 20.0% 30.0%	課題・レポートは 課題の提出率を、 確認テストはグ ループワークの結 果を、実習・実技 評価はデザイン展 サイト課題を評価 基準とする

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webマーケティング I		グラフィックデザイン学科/2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)	選択	高橋 潤
授業の概要				
各種SNSの特徴や活用方法を学び、情報発信力を身につけ、自ら投稿し、結果(インサイト)を分析し、改善を重ねることでインフルエンサーとしての情報発信力を身につける。				
授業終了時の到達目標				
各種SNSの特徴や活用方法を習得し、適切な活用方法を身につける インサイトを活用した分析、改善方法を身につける				
実務経験有無	実務経験内容			
有	複数企業のWebマーケティングの企画提案運用を行う			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	Webマーケティングの基本	・ 動機付け ・ SNSマーケティングの基本的な考え方について学ぶ		
2	目標とターゲットの考え方	目標設定とペルソナの作成		
3	主なSNSの運用方法①	Facebook、Twitter、Instagram、LINEの活用方法、データ分析、運用について学ぶ		
4	主なSNSの運用方法②	広報活動を想定し、各SNSをどう使用するかの企画を考える		
5	主なSNSの運用方法③	考えた企画を発表し、意見交換を行う		
6	動画系SNSの運用方法①	Youtube、TikTokの活用方法、データ分析、運用について学ぶ		
7	動画系SNSの運用方法②	広報活動を想定し、各SNSをどう使用するかの企画を考える		
8	動画系SNSの運用方法③	考えた企画を発表し、意見交換を行う		
9	宣材画像①	・ 視覚要素の重要性について学ぶ ・ 画像制作時の注意点		
10	宣材画像②	効果的な素材作成練習		
11	宣材画像③	各々の作成した素材の講評を行い、次回に役立てる		
12	SNSキャンペーンの作成①	現状の広報活動の問題点、改善点を洗い出す		
13	SNSキャンペーンの作成②	新規提案、企画書の制作		
14	SNSキャンペーンの作成③	企画書制作、プレゼンテーション準備		
15	SNSキャンペーンの作成④	プレゼンテーション発表、講評		
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	50.0%	
		実習・実技評価	30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
WebマーケティングⅡ		グラフィックデザイン学科/2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)	選択	高橋 潤
授業の概要				
Webマーケティングに必要な知識や手法を学び、効果的な情報発信方法を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Webマーケティングを実践し、効果的なプロモーションを行うことができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		複数企業のWebマーケティングの企画提案運用を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	Webサイトにおけるマーケティング	SEO(検索エンジン最適化)の現状、活用方法を学ぶ		
2	SEM(検索エンジンマーケティング)	SEM(検索エンジンマーケティング)の現状、活用方法を学ぶ		
3	・顧客ニーズについて ・市場の理解	・3C分析、市場規模の算出、市場の魅力 ・顧客のニーズを理解する		
4	フレームワークの活用	SWOT分析、バリューチェーン分析、STPの策定		
5	リサーチ手法	マーケティングリサーチの概要、手法を学ぶ		
6	PR活動の基本	PRの定義、役割など基本を学ぶ		
7~8	練習課題	これまで学んだことを振り返りながら、マーケティングの流れを一通り行う		
9~12	マーケティング実践	広報活動を実践し、分析を行う		
13~15	デザイン展準備、広報	引き続きデザイン展の広報活動を行い、来場者数UPを目指す		
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%	