

|                 |  |                                       |          |  |  |                                |      |
|-----------------|--|---------------------------------------|----------|--|--|--------------------------------|------|
| 科目名             | ビジュアルデザイン演習 I  |                                       |          |  |  |                                |      |
| 科目名(英)          | Visual Design exercise 1   |                                       |          |  |  |                                |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数                                   | 60時間     | 担当者                                    | 松本 剛太                                  |                                |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期                                  | 後期       | 実務家教員<br>担当科目                          | 印刷会社にて<br>制作・デザイン担当                    |                                |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年  |                                       |          |  |  |                                |      |
| 授業概要            | 1年次前期に学習したDTPデザインの基礎知識を元に、ビジュアルグラフィックの構成を行う。主にクライアントの意向を汲み取り、それをビジュアルへと昇華することを目的とした学習となる。制作においてはモックアップ作成に注力し、プレゼンテーションへ繋げる。  |                                       |          |  |  |                                |      |
| 授業形式            | 講義: △  | 演習: ○                                 | 実習:      | 実技:                                    | ※ 主たる方法:○ その他:△                        |                                |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報   | 知的<br>技能                              | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲                               | その他                                    | 目標                             |      |
|                 | ○  |                                       |          |  |  | デザイン案を適切な設定で出力することができる         |      |
|                 | ○  |                                       |          |  |  | クライアントの意向を汲み取った企画デザインができる      |      |
|                 | ○  |                                       |          |  |  | 企画デザインを適切な形でビジュアライズしまとめることができる |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | なし   |                                       |          |  |  |                                |      |
| 授業計画            | 回数   | 授業項目・内容                               |          |  | 授業外学修指示                                |                                |      |
|                 | 1,2  | 【課題1】ポスターコンペティション 仕上げとプリントアウト         |          |  | 夏季課題にて制作したデザインを準備                      |                                |      |
|                 | 3,4  | 【課題1】ポスターコンペティション 仕上げとプリントアウト<br>最終提出 |          |  | 添削された作品のブラッシュアップ及び、時間外でも<br>プリントアウトを実施 |                                |      |
|                 | 5,6  | 【課題2】パッケージビジュアル考察 導入とコンセプト企画          |          |  | 事前に配布したテーマで企画をまとめてくる                   |                                |      |
|                 | 7,8  | 【課題2】添削とコンセプトシート作成 主にモックアップの制<br>作    |          |  | 添削された内容の調整を自宅学習にて行う                    |                                |      |
|                 | 9,10   | パッケージ企画コンセプト提出                        |          |  | 提出の準備を実施                               |                                |      |
|                 | 11,12  | 【課題2】企画を元に、現物を作成                      |          |  | 現物作成の素材を準備                             |                                |      |
|                 | 13,14  | 【課題2】企画を元に、現物を作成 一次提出                 |          |  | 提出可能なものを準備できるよう、事前準備                   |                                |      |
|                 | 15,16  | 【課題2】現物制作のブラッシュアップ                    |          |  | ブラッシュアップの準備を行う 自宅にて進捗調整を<br>行うこと       |                                |      |
|                 | 17,18  | 【課題2】現物を撮影 スタジオ及びその他校外を利用             |          |  | 必要な撮影部材を準備すること<br>撮影後、撮影データを補正して提出     |                                |      |
|                 | 19,20  | ポートフォリオ企画 ポートフォリオの必要性                 |          |  | 授業内容を元に、企画案を作成                         |                                |      |
|                 | 21,22  | ポートフォリオ企画 作品のリスタアップと自己分析              |          |  | 自己分析シートの記入を行うこと                        |                                |      |
|                 | 23,24  | ポートフォリオ企画 リスタアップ作品のデータ整理と調整           |          |  | 授業にて伝達した、調整点を各自修正しておくこと                |                                |      |
|                 | 25,26  | 【課題3】ポートフォリオ企画 テンプレートの作成              |          |  | ポートフォリオテンプレート案を作成し持参すること               |                                |      |
| 27,28           | 【課題3】ポートフォリオ企画 テンプレートブラッシュアップ  |                                       |          | ブラッシュアップ案を適用しておく                       |  |                                |      |
| 29,30           | 【課題3】ポートフォリオテンプレートの提出  |                                       |          | テンプレートを元に既存作品を挿入しておくこと VD<br>演習2にて使用する |  |                                |      |
| 評価方法            | (1)課題1-3までをそれぞれ30%として評価 いずれも企画からデザイン Kamp 作成において、企画の再現度<br>に重点をおいて評価を行う (2)授業外での学修として宿題を提示し、その進捗・提出を評価とする<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 |                                       |          |  |  |                                |      |
|                 |  | 言語情報                                  | 知的技能     | 運動技能                                   | 態度・意欲                                  | その他                            | 評価割合 |
|                 | 課題提出   |                                       | ○        |  |  |                                | 90%  |
|                 | 宿題   |                                       | ○        |  | ○                                      |                                | 10%  |
|                 |  |                                       |          |  |  |                                |      |
| 履修上の注意          |  |                                       |          |  |  |                                |      |

|                 |  |                               |      |               |                               |                                     |      |
|-----------------|--|-------------------------------|------|---------------|-------------------------------|-------------------------------------|------|
| 科目名             | 就職実務 I B   |                               |      |               |                               |                                     |      |
| 科目名(英)          | Career Study 1B  |                               |      |               |                               |                                     |      |
| 単位数             | 2単位  | 時間数                           | 30時間 | 担当者           | 松本剛太                          |                                     |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期                          | 後期   | 実務家教員<br>担当科目 |                               |                                     |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年  |                               |      |               |                               |                                     |      |
| 授業概要            | 就職活動に必要な基礎知識を備えた人材の育成<br>具体的には、就職活動における基礎的な振る舞いを身に着け、習慣化する<br>さらに、実践活用できる状態まで準備を行う |                               |      |               |                               |                                     |      |
| 授業形式            | 講義: ○  | 演習: △                         | 実習:  | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△               |                                     |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語情報   | 知的技能                          | 運動技能 | 態度意欲          | その他                           | 目標                                  |      |
|                 | ○  | ○                             |      |               |                               | 就職活動に必要な自己分析を行うことができる               |      |
|                 | ○  |                               | ○    |               |                               | 基本的な面接対応ができる                        |      |
|                 | ○  |                               |      |               |                               | メール対応など、就職活動に必要なコミュニケーション知識がある      |      |
|                 | ○  |                               |      |               |                               | 企業研究の方法を理解し自から分析することができる            |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | 学校支給のGCBテキスト 就職活動ガイドブック  |                               |      |               |                               |                                     |      |
| 授業計画            | 回数   | 授業項目・内容                       |      |               |                               | 授業外学修指示                             |      |
|                 | 1  | 企業講話 実践的な課題の提案 *メールアドレスの確認と管理 |      |               |                               | 事前にメールアドレスの準備確認をすること                |      |
|                 | 2  | 就職活動に関する心構え デザイン系の仕事とは        |      |               |                               | 該当分野企業に関して、インターネットを活用して企業研究を行う      |      |
|                 | 3  | 就職活動に関する心構え 業界で必要なサービス精神      |      |               |                               | 演習科目で実施した、課題サンプルとして活用できるようまとめておく    |      |
|                 | 4  | 就職活動に関する心構え 必要なスキル            |      |               |                               | 演習科目で実施した、課題サンプルとして活用できるようまとめておく    |      |
|                 | 5  | 就職活動に関する心構え 課題作品の模擬プレゼンテーション1 |      |               |                               | 演習科目の課題に関して、企業へのPRを想定した発表準備を行う 順次発表 |      |
|                 | 6  | 就職活動に関する心構え 課題作品の模擬プレゼンテーション2 |      |               |                               |                                     |      |
|                 | 7  | 就職活動に関する心構え 課題作品の模擬プレゼンテーション3 |      |               |                               |                                     |      |
|                 | 8  | 就職活動に関する心構え 課題作品の模擬プレゼンテーション4 |      |               |                               |                                     |      |
|                 | 9  | ・履歴書の書き方 ・メールアドレスの管理          |      |               |                               | 履歴書と、各自の履歴情報を準備                     |      |
|                 | 10   | ・履歴書の書き方 随時添削 ・メールアドレスの管理     |      |               |                               | 記入した履歴書を準備                          |      |
|                 | 11   | ・履歴書提出と添削                     |      |               |                               | 履歴書提出の準備                            |      |
|                 | 12   | 就職活動スケジュールを確認 及び 順次個人面談と企業対策  |      |               |                               | 各自個人面談を順次行うため、保護者とも相談し、必要な情報を準備     |      |
|                 | 13   | 就職活動スケジュールを確認 及び 順次個人面談と企業対策  |      |               |                               | 各自個人面談を順次行うため、保護者とも相談し、必要な情報を準備     |      |
|                 | 14   | 就職活動スケジュールを確認 及び 順次個人面談と企業対策  |      |               |                               | 各自個人面談を順次行うため、希望企業や業種などの情報を準備       |      |
| 15              | 就職活動スケジュールを確認 及び 順次個人面談と企業対策   |                               |      |               | 各自個人面談を順次行うため、希望企業や業種などの情報を準備 |                                     |      |
| 評価方法            | (1)出席状況 (2)受講態度・意欲 (3)課題の提出 以上の内容を総合的に判断し R評価(可、不可)で判断する。                          |                               |      |               |                               |                                     |      |
|                 |  | 言語情報                          | 知的技能 | 運動技能          | 態度・意欲                         | その他                                 | 評価割合 |
|                 | 出席状況   |                               |      |               | ◎                             |                                     | 60%  |
|                 | 受講態度・意欲  | ○                             | ○    |               |                               |                                     | 30%  |
|                 | 課題の提出  | ○                             | ○    |               |                               |                                     | 10%  |
|                 |  |                               |      |               |                               |                                     |      |
| 履修上の注意          | 60%出席を単位付与条件とする  |                               |      |               |                               |                                     |      |

|                 |   |   |      |               |  |       |     |      |
|-----------------|---|---|------|---------------|--|-------|-----|------|
| 科目名             | DTP演習 I   |   |      |               |  |       |     |      |
| 科目名(英)          | DTP Exercise 1  |   |      |               |  |       |     |      |
| 単位数             | 4単位   | 時間数   | 60時間 | 担当者           | 森 秀樹                                       |       |     |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期  | 後期   | 実務家教員<br>担当科目 | ○  |       |     |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年   |   |      |               |  |       |     |      |
| 授業概要            | パソコンによる様々なビジュアルデザインを体験しながら、<br>アイデアやレイアウトの必要性、重要性を認識し、課題制作を通して実践する。   |   |      |               |  |       |     |      |
| 授業形式            | 講義: △   | 演習: ○   | 実習:  | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△                            |       |     |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語情報  | 知的技能  | 運動技能 | 態度・意欲         | その他  |       |     |      |
|                 | ○   | ◎   |      |               | 目標   |       |     |      |
|                 | ○   | ◎   |      |               | DTPを用いた印刷入稿に最適なデータ作成ができる                   |       |     |      |
|                 | ○   | ◎   |      |               | DTP概論レイアウトパターンを用いたデザインができる                 |       |     |      |
|                 |   |   |      |               | DTP概論で学んだ文字レイアウトの知識を活かしたデザインができる           |       |     |      |
|                 |   |   |      |               |  |       |     |      |
|                 |   |   |      |               |  |       |     |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 |   |   |      |               |  |       |     |      |
| 授業計画            | 回数  | 授業項目・内容   |      |               | 授業外学修指示                                    |       |     |      |
|                 | 1,2   | ・実習課題(東京オリンピック応援ビジュアル)の制作   |      |               | 事前にデータを配布 各自自身のPCに準備                       |       |     |      |
|                 | 3,4   | ・実習課題(東京オリンピック応援ビジュアル)の制作<br>・個別面談  |      |               | 各自面談を実施するので、作品データを評価ができる段階まで進めておくこと        |       |     |      |
|                 | 5,6   | ・実習課題(東京オリンピック応援ビジュアル)の制作<br>・個別面談  |      |               | "  |       |     |      |
|                 | 7,8   | ・実習課題(東京オリンピック応援ビジュアル)の制作<br>・個別面談  |      |               | 提出準備                                       |       |     |      |
|                 | 9,10  | 1. 提出した課題を全員で鑑賞と評価<br>2. イラストレーターを用いたタイポグラフィ的課題   |      |               | 作品データを準備すること<br>タイポグラフィに関して、各自事前リサーチを行うこと。 |       |     |      |
|                 | 11,12   | 1. イラストレーターを用いたタイポグラフィ的課題<br>2. 前提出課題についての個別アドバイス   |      |               | 各自面談を実施するので、作品データを評価ができる段階まで進めておくこと        |       |     |      |
|                 | 13,14   | 1. イラストレーターを用いたタイポグラフィ的課題<br>2. 前提出課題についての個別アドバイス   |      |               | "  |       |     |      |
|                 | 15,16   | 1. 提出した課題を全員で鑑賞と評価<br>2. セールのポスターデザイン課題   |      |               | 作品データを準備すること<br>ポスターに関して、各自事前リサーチを行うこと。    |       |     |      |
|                 | 17,18   | 1. セールのポスターデザイン課題<br>1. トンボと文字の取り扱い 裁ち落としに関して   |      |               | ポスターデザインに関する事前リサーチをもとに、ラフを作成しておくこと         |       |     |      |
|                 | 19,20   | 1. セールのポスターデザイン課題<br>2. トンボと文字の取り扱い カラーバーと色彩調整  |      |               | 各自面談を実施するので、作品データを評価ができる段階まで進めておくこと        |       |     |      |
|                 | 21,22   | 1. セールのポスターデザイン課題<br>2. トンボと文字の取り扱い 文字の設定に関する詳細   |      |               | "  |       |     |      |
|                 | 23,24   | 1. セールのポスターデザイン課題<br>2. トンボと文字の取り扱い 文字の設定(見出し)  |      |               | "  |       |     |      |
|                 | 25,26   | 1. セールのポスターデザイン課題<br>2. トンボと文字の取り扱い 文字の設定(ジャンプ率と余白)   |      |               | "  |       |     |      |
|                 | 27,28   | 1. 提出した課題を全員で鑑賞と評価  |      |               | 作品データを準備すること                               |       |     |      |
|                 | 29,30   | 講義: 文字中心のページレイアウトパターン   |      |               | レイアウトパターンに関して、各自Illustratorで処理して後日提出       |       |     |      |
|                 | 評価方法  | (1)授業のレポートを毎回提出する(自分の方法でまとめて提出) (2)定期試験(筆記)を実施<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 |      |               |  |       |     |      |
|                 |   |   | 言語情報 | 知的技能          | 運動技能                                       | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
|                 |   | 宿題・レポート   | ○    | ◎             |  |       |     | 50%  |
| 定期試験            |   | ◎   |      |               |  |       | 50% |      |
|                 |   |   |      |               |  |       |     |      |
|                 |   |   |      |               |  |       |     |      |
| 履修上の注意          | ・DTP概論の履修が必要 ・授業のレポートは、授業内容を(配布するA4サイズの用紙1枚に)書き留め、まとめたものを次回の授業始めに毎回提出すること。 ・上記の授業計画はその時の授業状況に応じて、変更する事があるので授業毎の注意を怠らないこと。 |   |      |               |  |       |     |      |

|                 |  |  |      |               |                 |                                       |      |
|-----------------|--|--|------|---------------|-----------------|---------------------------------------|------|
| 科目名             | コピーライティング I  |  |      |               |                 |                                       |      |
| 科目名(英)          | Copy writing 1   |  |      |               |                 |                                       |      |
| 単位数             | 2単位  | 時間数  | 30時間 | 担当者           | 石田ともみ           |                                       |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期   | 後期   | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |                                       |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年  |  |      |               |                 |                                       |      |
| 授業概要            | <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題の提出(前期数回)。コピーの基礎を学びながら、ビジュアルデザインに役立つ表現テクニックや応用を構築する。</li> <li>・実践的なコピーを修得しながら、クリエイティブに必要な知識や思考力、コミュニケーション力を養う。</li> <li>・時代の流れに即する価値観を共有し、コピーを通して広告やビジュアルデザインを創造できる柔軟で豊かなアイデアの 発想力、感性を育む。</li> </ul> |  |      |               |                 |                                       |      |
| 授業形式            | 講義: △  | 演習: ○  | 実習:  | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |                                       |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語情報   | 知的技能   | 運動技能 | 態度意欲          | その他             | 目標                                    |      |
|                 | ○  |  |      |               |                 | コピーライティング(以下コピーと表記)の役割と活用方法を説明できる     |      |
|                 |  | ○  |      |               |                 | 実践的なコピーのテクニックを使ったデザイン制作(課題)ができる       |      |
|                 | ○  | ○  |      |               |                 | コピーとビジュアルデザインの相乗的応用やビジネスに必要な思考力を発揮できる |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | 広告関連等(コピー、デザイン、企画、新聞等)の専門書を参考  |  |      |               |                 |                                       |      |
| 授業計画            | 回数   | 授業項目・内容  |      |               |                 | 授業外学修指示                               |      |
|                 | 1  | コピーライティングの目的と概要、自己紹介、アンケート   |      |               |                 | 授業後に、科目の目的と概要を復習する                    |      |
|                 | 2  | コピーのポジショニングと役割<br>ファイリング(授業用)表紙コピーとデザイン表現の課題説明①                          |      |               |                 | 授業のファイリング資料を準備し、<br>内容を把握しておく         |      |
|                 | 3  | ファイリング(授業用)表紙コピーとデザイン表現の課題実習②  |      |               |                 |                                       |      |
|                 | 4  | ファイリング(授業用)表紙コピーとデザイン表現の課題実習<br>～仕上げ・提出③                                 |      |               |                 | 課題提出の準備                               |      |
|                 | 5  | ネーミングの解説とチェックポイント ネーミングの課題実習①  |      |               |                 | これまでの授業の復習を行い、把握した上で望むこと              |      |
|                 | 6  | ネーミングの課題実習②  |      |               |                 | 前回資料を整理し、内容を把握しておく                    |      |
|                 | 7  | ネーミングの課題実習～仕上げ・提出③   |      |               |                 | 課題提出の準備                               |      |
|                 | 8  | キャッチフレーズ、ボディコピーの解説と活用<br>キャッチフレーズとデザイン課題実習～ポスター制作①                       |      |               |                 | これまでの授業の復習を行い、把握した上で望むこと              |      |
|                 | 9  | キャッチフレーズとデザイン課題実習～ポスター制作②  |      |               |                 | 前回資料を整理し、内容を把握しておく                    |      |
|                 | 10   | キャッチフレーズとデザイン課題実習～ポスター制作～仕上げ・<br>提出③                                     |      |               |                 | 課題提出の準備                               |      |
|                 | 11   | コンセプトの目的と作り方<br>アイデアメイキングについて解説～プレーンストーミング①<br>※テーマに基きグループごとに企画、アイデアを考える |      |               |                 | 授業で活用する、企画アイデアの原案をまとめる                |      |
|                 | 12   | アイデアメイキングについて課題実習～プレーンストーミング②  |      |               |                 | 前回授業の内容資料を整理する                        |      |
|                 | 13   | アイデアメイキングについて課題実習<br>～仕上げ・プレーンストーミング発表                                   |      |               |                 | 発表準備を行う                               |      |
|                 | 14   | POP広告の役割と解説。POP広告コピー課題実習   |      |               |                 | POP広告を資料として収集する                       |      |
| 15              | POP広告コピー課題実習～仕上げ・提出 前期のまとめ   |  |      |               | 課題提出の準備         |                                       |      |
| 評価方法            | (1)課題演習を数回実施する。(2)宿題、レポートを数回実施する。<br>(3)授業内容の理解・取り組み方なども評価対象とする。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)   |  |      |               |                 |                                       |      |
|                 |  | 言語情報   | 知的技能 | 運動技能          | 態度・意欲           | その他                                   | 評価割合 |
|                 | 課題演習(提出物)  | ○  | ◎    |               |                 |                                       | 30%  |
|                 | 宿題・レポート  | ○  |      |               |                 |                                       | 35%  |
|                 | 発表・作品  | ○  | ◎    |               |                 |                                       | 35%  |
| 履修上の注意          |  |  |      |               |                 |                                       |      |

|                 |  |                                    |      |               |                 |                                  |      |
|-----------------|--|------------------------------------|------|---------------|-----------------|----------------------------------|------|
| 科目名             | デッサン・クロッキー B   |                                    |      |               |                 |                                  |      |
| 科目名(英)          | Drawing・Sketch B   |                                    |      |               |                 |                                  |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数                                | 60時間 | 担当者           | 西守 泉            |                                  |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期                               | 後期   | 実務家教員<br>担当科目 |                 |                                  |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科1年   |                                    |      |               |                 |                                  |      |
| 授業概要            | デッサン…描写力の向上を図るとともに、ものを見る目を高めることを目指し、客観的に自分の作品をみつめ豊かな視点や感性を養う。基礎的なデッサンの他に違素材のモチーフや複数のものなどいろいろな対象に取り組んでいく。<br>平面構成…制作を通して、基礎的なアクリル絵の具、メディウム、道具の使い方を学ぶ。 |                                    |      |               |                 |                                  |      |
| 授業形式            | 講義:  | 演習: ○                              | 実習:  | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |                                  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語情報   | 知的技能                               | 運動技能 | 態度・意欲         | その他             | 目標                               |      |
|                 | ○  | ○                                  |      |               |                 | デッサンの基本。構図、形態、調子、空間を説明でき表現できること  |      |
|                 |  | ○                                  |      |               |                 | 素材感の描分けができること                    |      |
|                 |  | ○                                  |      |               |                 | 円形上の文字が描けること                     |      |
|                 |  | ○                                  |      |               |                 | クロッキー…決められた時間内で自分の表現で書き終えることができる |      |
|                 |  | ○                                  |      |               |                 | 基礎的なアクリル絵の具の使い方を理解し、使用することができる   |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | なし   |                                    |      |               |                 |                                  |      |
| 授業計画            | 回数   | 授業項目・内容                            |      |               |                 | 授業外学修指示                          |      |
|                 | 1-2  | クロッキー① 友達を描く / 前期の復習               |      |               |                 | 配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと    |      |
|                 | 3-4  | じょうろを描く / 正確な形の測り方                 |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 5-6  | じょうろを描く / 光と陰影、素材感                 |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 7-8  | ワイン瓶を描く / ガラスの描き方                  |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 9-10   | ワイン瓶を描く / 円形上の文字の描き方               |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 11-12  | 手を描く / 構図と人物の表現                    |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 13-14  | 手を描く / 空間表現                        |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 15-16  | 靴を描く / 形の測り方                       |      |               |                 | モチーフを持ってくこと                      |      |
|                 | 17-18  | 靴を描く / 細部の描きこみ方                    |      |               |                 | 配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと    |      |
|                 | 19-20  | アクリル絵の具の使い方/基本のベタ塗、溝引き定規、メディウムの使い方 |      |               |                 | 使用する画材の準備と選定                     |      |
|                 | 21-22  | 平面構成 / 下描き、カラー計画                   |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 23-24  | 平面構成 / パッケージ制作                     |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 25-26  | 平面構成 / パッケージ制作                     |      |               |                 | "                                |      |
|                 | 27-28  | クロッキー ② 友達を描く / 線や面で描く             |      |               |                 | 配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと    |      |
| 29-30           | クロッキー ③ 友達を描く / 自分なりの表現をみつける   |                                    |      |               | "               |                                  |      |
| 評価方法            | 演習授業なので、課題への取り組む態度及び課題提出作品により評価します。<br>日々の学習の積み重ねが重要であると同時に常に美意識を高める努力が必要です。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。             |                                    |      |               |                 |                                  |      |
|                 |  | 言語情報                               | 知的技能 | 運動技能          | 態度・意欲           | その他                              | 評価割合 |
|                 | デッサン作品 4   | ○                                  | ◎    |               |                 |                                  | 70%  |
|                 | 平面構成   |                                    | ◎    |               |                 |                                  | 20%  |
|                 | クロッキー作品  |                                    | ◎    |               |                 |                                  | 10%  |
|                 |  |                                    |      |               |                 |                                  |      |
|                 |  |                                    |      |               |                 |                                  |      |
| 履修上の注意          | 課題ごとに使用する道具が変わります。揃っていないと制作できないので注意すること。出席が10回満たない場合、課題がすべて提出されていない場合は単位が修得できなくなる。授業内で達成できなかった課題は、次回授業までに各自行っておくこと。                                  |                                    |      |               |                 |                                  |      |

|                 |   |  |          |               |              |   |                 |
|-----------------|---|--|----------|---------------|--------------|---|-----------------|
| 科目名             | デザイン概論 I  |  |          |               |              |   |                 |
| 科目名(英)          | Outline of design 1   |  |          |               |              |   |                 |
| 単位数             | 2単位   | 時間数  | 30時間     | 担当者           | 井上 勝義        |   |                 |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期   | 後期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○            |   |                 |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年   |  |          |               |              |   |                 |
| 授業概要            | デザイン分野における、総合的な知識・技術を活用し学ぶ。<br>本科目では、昨今拡大されている動画広告をテーマに、デザインマーケティング論に触れ、動画制作の基本スキルを体感する。  |  |          |               |              |   |                 |
| 授業形式            | 講義:   | △  | 演習:      | ○             | 実習:          | 実技:   | ※ 主たる方法:○ その他:△ |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能                                     | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他          | 目標  |                 |
|                 | ○   |  |          |               |              | 動画広告の価値や優位性を解説することができる                      |                 |
|                 | ○   | ○  |          |               |              | 基礎的な動画編集ができる                                |                 |
|                 | ○   | ○  |          |               |              | 動画作成に必要な、資料の準備ができる                          |                 |
| テキスト・教材<br>参考図書 | 適宜資料や動画サンプルを配布  |  |          |               |              |   |                 |
| 授業計画            | 回数  | 授業項目・内容                                      |          |               |              | 授業外学修指示                                     |                 |
|                 | 1   | 動画広告にみる、広告マーケティング<br>動画制作アプリケーションについて解説      |          |               |              | PremierProのインストール及び、初期動作の確認                 |                 |
|                 | 2   | サンプル映像の編集・制作 動画フォーマットについて                    |          |               |              | 事前資料を参考に、動画形式に関する予習を行う                      |                 |
|                 | 3   | サンプル映像の編集・制作 タイムラインとトランジション                  |          |               |              | 各自必要な動画サンプルを撮影しておく                          |                 |
|                 | 4   | サンプル映像の編集・制作 プロジェクトファイルの連携                   |          |               |              | "   |                 |
|                 | 5   | After Effectsについての基本仕様の解説 サンプル動画作成<br>の準備    |          |               |              | After Effectsのインストール及び、初期動作の確認              |                 |
|                 | 6   | After Effectsを連携させた動画サンプルの作成                 |          |               |              | 各自必要なサンプル動画の撮影及び、サンプル動画<br>の編集を済ませ提出        |                 |
|                 | 7   | 動画広告の企画 動画広告の狙いと優位性<br>自己紹介ムービーの企画作成         |          |               |              | 講義内容を復習すること<br>動画企画の草案をまとめておくこと             |                 |
|                 | 8   | 絵コンテ作成 随時添削                                  |          |               |              | 自宅学習にて絵コンテを仕上げる                             |                 |
|                 | 9   | 動画編集 随時添削とアドバイス                              |          |               |              | 自宅学習にて編集作業を進める                              |                 |
|                 | 10  | 自己紹介ムービー提出 および講評会を実施                         |          |               |              | 自己紹介ムービーを提出できる形で授業を受けるこ<br>と                |                 |
|                 | 11  | テーマ制作I「お菓子をモチーフとして動画広告」<br>テーマに沿ったサンプルの閲覧と解説 |          |               |              | 動画データのバックアップと、ストレージの整理を本<br>課題に向けて準備すること    |                 |
|                 | 12  | 絵コンテ作成 随時添削                                  |          |               |              | 企画草案をまとめた上で受講すること                           |                 |
|                 | 13  | 編集作業 随時アドバイス                                 |          |               |              | 各自進捗をみて自宅にて編集作業を進めておくこと<br>必要な動画素材を作成しておくこと |                 |
|                 | 14  | 編集作業 随時アドバイス                                 |          |               |              | 各自進捗をみて自宅にて編集作業を進めておくこと<br>必要な動画素材を作成しておくこと |                 |
| 15              | 作品提出 講評会  |  |          |               | 作品提出の準備を行うこと |   |                 |
| 評価方法            | (1)授業内課題におけるデザイン制作において指定の要件を満たすデザインであるかを評価する。(2)授業内<br>課題提出物により取り組む姿勢を測る<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 |  |          |               |              |   |                 |
|                 |   | 言語情報   | 知的技能     | 運動技能          | 態度・意欲        | その他   | 評価割合            |
|                 | 作品・発表   | ○  | ◎        |               |              |   | 70.0%           |
|                 | 授業への取り組み・出席   |  |          |               | ○            |   | 30.0%           |
| 履修上の注意          |   |  |          |               |              |   |                 |

|                 |  |                             |      |               |                    |   |      |
|-----------------|--|-----------------------------|------|---------------|--------------------|---|------|
| 科目名             | ビジネスマナーB   |                             |      |               |                    |   |      |
| 科目名(英)          | Business manner B  |                             |      |               |                    |   |      |
| 単位数             | 2単位  | 時間数                         | 30時間 | 担当者           | 津嘉山 佳子             |   |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期                        | 後期   | 実務家教員<br>担当科目 | ○                  |   |      |
| 対象学科・学年         | 全学科対象・1学年  |                             |      |               |                    |   |      |
| 授業概要            | ビジネスシーンで、良い人間関係を築くための意思伝達スキルを学び、職場や社外でそれぞれの人間関係に応じた話し方、聞き方を身に付けることが仕事の成果につながります。また、来客対応、電話対応、冠婚葬祭など業務に必要なマナーや知識、技能を習得し、社会人としてのたしなみ、幅広いビジネスシーンに対応できる振る舞い方を身に付けます。   |                             |      |               |                    |   |      |
| 授業形式            | 講義: ○  | 演習: △                       | 実習:  | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△    |   |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語情報   | 知的技能                        | 運動技能 | 態度意欲          | その他                | 目標  |      |
|                 | ○  |                             |      |               | ○                  | サービス・接遇について理解し、サービス接遇検定3級が取得できるレベルの知識を修得できる |      |
|                 | ○  | ○                           |      |               |                    | 社会人としての言葉遣いを理解し、話すことができる                    |      |
|                 |  | ○                           |      |               |                    | ビジネス文書について理解し、作成することができる                    |      |
|                 |  | ○                           |      |               |                    | 封筒の書き方・郵便の知識・冠婚葬祭について習得する                   |      |
|                 |  |                             | ○    |               |                    | 接客・電話・名刺、基本的なマナーを身に付け、適切に振る舞うことができる         |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | ・公益財団法人 全国経理教育協会 社会人常識マナー検定テキスト 2・3級<br>・早稲田教育出版 サービス接遇検定3級 実問題集第39回～43回   |                             |      |               |                    |   |      |
| 授業計画            | 回数   | 授業項目・内容                     |      |               |                    | 授業外学修指示                                     |      |
|                 | 1  | 検定試験について 受験級の選択・検定結果について    |      |               |                    |   |      |
|                 | 2  | サービス接遇検定対策① 演習および解説 第39回    |      |               |                    | 過去問題プリントを事前に解答しておくこと                        |      |
|                 | 3  | サービス接遇検定対策② 演習および解説 第40回    |      |               |                    | 過去問題プリントを事前に解答しておくこと                        |      |
|                 | 4  | サービス接遇検定対策③ 演習および解説 第41回    |      |               |                    | 過去問題プリントを事前に解答しておくこと                        |      |
|                 | 5  | サービス接遇検定対策④ 演習および解説 第42回    |      |               |                    | 過去問題プリントを事前に解答しておくこと                        |      |
|                 | 6  | サービス接遇検定対策⑤ 模擬試験            |      |               |                    | 過去問題プリントを事前に解答しておくこと                        |      |
|                 | 7  | サービス接遇検定対策⑥ 演習および解説 第43回    |      |               |                    | 過去問題プリントを事前に解答しておくこと                        |      |
|                 | 8  | サービス接遇検定対策⑦ 演習および解説         |      |               |                    | 過去問題プリントを事前に解答しておくこと                        |      |
|                 | 9  | 来客対応1 接遇の意義と重要性を理解する 接遇の心構え |      |               |                    | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと                         |      |
|                 | 10   | 来客対応2 来客対応の流れ 来客対応の基本用語     |      |               |                    | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと                         |      |
|                 | 11   | 来客対応3 名刺の受け方・渡し方・取扱い        |      |               |                    | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと                         |      |
|                 | 12   | 来客対応4 ロールプレイング テスト          |      |               |                    | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと                         |      |
|                 | 13   | 電話対応1 電話の特性 電話話法のポイント       |      |               |                    | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと                         |      |
|                 | 14   | 電話対応2 電話のかけ方・受け方 演習プリント     |      |               |                    | 教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと                         |      |
| 15              | 学習のまとめ ― 今期学んだことの復習、理解を深める   |                             |      |               | 定期試験に備えて、復習をしておくこと |   |      |
| 評価方法            | (1)定期試験(筆記)を実施する。(2)授業の中で小テストを2回実施する。(3)想定されるビジネスシーンにおける適切な振る舞いができるかをロールプレイで確認する。<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 |                             |      |               |                    |   |      |
|                 |  | 言語情報                        | 知的技能 | 運動技能          | 態度・意欲              | その他   | 評価割合 |
|                 | 定期試験   | ◎                           | ○    |               |                    |   | 75%  |
|                 | 小テスト   | ○                           | ○    | ◎             |                    |   | 15%  |
|                 | ロールプレイングテスト  | △                           |      | ○             | △                  |   | 10%  |
| 履修上の注意          | 出席が10回に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。   |                             |      |               |                    |   |      |

|                 |   |  |      |               |                    |  |      |
|-----------------|---|--|------|---------------|--------------------|--|------|
| 科目名             | インデザイン演習Ⅱ   |  |      |               |                    |  |      |
| 科目名(英)          | InDesign exercise 2   |  |      |               |                    |  |      |
| 単位数             | 2単位   | 時間数                                    | 30時間 | 担当者           | 小網 梨恵              |  |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期                                   | 前期   | 実務家教員<br>担当科目 | ○                  |  |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年   |  |      |               |                    |  |      |
| 授業概要            | InDesignの技術習得と同時に、雑誌・書籍製作の基本となる文字の組方ルールを知り実践できることを目標に学習する。主には、基本操作と使用用途を理解し、書籍制作におけるDTP制作でのベースとなるスキルを養う。                |  |      |               |                    |  |      |
| 授業形式            | 講義: △   | 演習: ○                                  | 実習:  | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△    |  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語情報  | 知的技能                                   | 運動技能 | 態度意欲          | その他                | 目標   |      |
|                 | ○   |  |      |               |                    | InDesignの利点と利用シーンを説明できる                    |      |
|                 |   | ○                                      |      | ○             |                    | InDesignの操作方法を把握し、操作ができる                   |      |
|                 | ○   | ○                                      |      |               |                    | InDesignを活用して、デザイン制作ができる                   |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | InDesignマスターブック   |  |      |               |                    |  |      |
| 授業計画            | 回数  | 授業項目・内容                                |      |               |                    | 授業外学修指示                                    |      |
|                 | 1   | InDesignの概要 / 利点と利用シーン ソフト基本構成         |      |               |                    | InDesignのインストール                            |      |
|                 | 2   | InDesignの利用方法/ページの基本操作 マスター作成          |      |               |                    | 書籍該当部分を、自宅にて予習しておく<br>* 以下同様の予習を毎週行うこと     |      |
|                 | 3   | InDesignの利用方法/テキスト入力と配置 段組の理解          |      |               |                    | DTP概論における段組の復習                             |      |
|                 | 4   | InDesignの利用方法/テキストの編集 長文段組みの理解         |      |               |                    | 書籍該当部分を、自宅にて予習しておく                         |      |
|                 | 5   | InDesignの利用方法/段落スタイルと文字スタイル            |      |               |                    | "  |      |
|                 | 6   | InDesignの利用方法/オブジェクトの操作                |      |               |                    | "  |      |
|                 | 7   | InDesignの利用方法/画像の配置と編集                 |      |               |                    | "  |      |
|                 | 8   | InDesignの利用方法/カラーの設定                   |      |               |                    | Photoshop演習、Illustrator演習における、CMSIに関する項目復習 |      |
|                 | 9   | InDesignの利用方法/表の作成                     |      |               |                    | 書籍該当部分を、自宅にて予習しておく                         |      |
|                 | 10  | InDesignの利用方法/ブック機能と目次・作品、データ結合        |      |               |                    | "  |      |
|                 | 11  | 課題: InDesignを利用したデザインのトレース/概要説明と制作スタート |      |               |                    | 制作スケジュールを加味し、各自進捗すること                      |      |
|                 | 12  | 上記制作の実施                                |      |               |                    | 制作スケジュールを加味し、各自進捗すること                      |      |
|                 | 13  | 上記制作物の提出 添削と講評                         |      |               |                    | 添削可能な状態の課題を準備                              |      |
|                 | 14  | InDesignの利用方法/ドキュメントチェックとプリント          |      |               |                    | 前回提出の課題データを準備                              |      |
| 15              | InDesignの利用方法/補足: インタラクティブな機能   |  |      |               | 書籍該当部分を、自宅にて予習しておく |  |      |
| 評価方法            | (1)宿題として各コマでの練習ファイルの提出+出席点 (2)課題の提出・発表<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 |  |      |               |                    |  |      |
|                 |   | 言語情報                                   | 知的技能 | 運動技能          | 態度・意欲              | その他  | 評価割合 |
|                 | 宿題・レポート   |  | ○    |               | ○                  |  | 50%  |
|                 | 課題提出  | ○                                      | ○    |               |                    |  | 50%  |
|                 |   |  |      |               |                    |  |      |
|                 |   |  |      |               |                    |  |      |
| 履修上の注意          |   |  |      |               |                    |  |      |

|                 |  |   |      |               |                             |                                    |      |
|-----------------|--|---|------|---------------|-----------------------------|------------------------------------|------|
| 科目名             | Web基礎演習 B  |   |      |               |                             |                                    |      |
| 科目名(英)          | WEB basic exercise B   |   |      |               |                             |                                    |      |
| 単位数             | 4単位  | 時間数   | 60時間 | 担当者           | 八尋 誠                        |                                    |      |
| 実施年度            | 2019年度   | 実施時期  | 後期   | 実務家教員<br>担当科目 | ○                           |                                    |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年  |   |      |               |                             |                                    |      |
| 授業概要            | HTML5/CSS3の技術を最大限に活かし、マルチデバイス化の進む現代の制作に対応していくことが重要である。レスポンシブWEBデザインの基本から応用まで学び、マルチデバイスのマークアップ対応できるWEBデザイナーに必要な知識の習得を目指す。 |   |      |               |                             |                                    |      |
| 授業形式            | 講義: △  | 演習: ○   | 実習:  | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△             |                                    |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語情報   | 知的技能  | 運動技能 | 態度意欲          | その他                         | 目標                                 |      |
|                 | ○  |   |      |               |                             | HTML5によるコード編集について理解しマークアップすることができる |      |
|                 | ○  |   |      |               |                             | CSS3によるデザインコードを理解することができる          |      |
|                 | ○  |   |      |               |                             | レスポンシブWEBデザインの手法を用いたコードを記述することができる |      |
|                 | ○  |   |      |               |                             | HTML/CSS3によりレイアウトを構成することができる       |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | オリジナル資料  |   |      |               |                             |                                    |      |
| 授業計画            | 回数   | 授業項目・内容   |      |               | 授業外学修指示                     |                                    |      |
|                 | 1,2  | HTML5/CSS3の振り返り   |      |               | 前期授業の振り返りしておく               |                                    |      |
|                 | 3,4  | レスポンシブマークアップ導入  |      |               | HTML5・CSS3の使用方法などを復習しておく    |                                    |      |
|                 | 5,6  | サンプルを使用してのメディアクエリ設定と用語説明  |      |               | 上記授業の復習しておく                 |                                    |      |
|                 | 7,8  | サンプルを使用してのスマホページマークアップ  |      |               | 上記授業で行ったものを完成させておく          |                                    |      |
|                 | 9,10   | サンプルを使用してのパソコンページマークアップ   |      |               | 上記授業で行ったものを完成させておく          |                                    |      |
|                 | 11,12  | メディアクエリの復習と確認テスト  |      |               | 設定方法などを再度復習しておく             |                                    |      |
|                 | 13,14  | フルスクリーンWEBサイト構築の導入  |      |               | フルスクリーンサイトとはなにか事前に復習しておく    |                                    |      |
|                 | 15,16  | トップページ HTML/CSSのマークアップ  |      |               | HTML5・CSS3の使用方法などを復習しておく    |                                    |      |
|                 | 17,18  | 1カラムページ HTML/CSSのマークアップ   |      |               | 1カラムページとはなにか復習しておく          |                                    |      |
|                 | 19,20  | 2カラムページHTML/CSSのマークアップ  |      |               | 2カラムページとはなにか復習しておく          |                                    |      |
|                 | 21,22  | お問い合わせページのHTML/CSSのマークアップ   |      |               | フォーム関連のタグなどを復習しておく          |                                    |      |
|                 | 23,24  | 各ページのレスポンシブサイトへのマークアップ  |      |               | メディアクエリの設定方法などを復習しておく       |                                    |      |
|                 | 25,26  | カンパからのデザインマークアップ準備と制作開始   |      |               | WEBデザイン演習で作成したカンパデータを準備しておく |                                    |      |
|                 | 27,28  | レイアウト・コンテンツ マークアップ  |      |               | 構成やレイアウトをどうするか事前に確認しておく     |                                    |      |
|                 | 29,30  | 各ページ マークアップ   |      |               | 上記授業のレイアウトを完成させておく          |                                    |      |
|                 | 評価方法   | (1)復習テストを授業の中で1回実施する。<br>(2)宿題を数回実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 |      |               |                             |                                    |      |
|                 |  | 言語情報  | 知的技能 | 運動技能          | 態度・意欲                       | その他                                | 評価割合 |
| 授業課題の提出         |  | ○   | ○    |               |                             |                                    | 80%  |
| 復習と確認テスト        |  | ○   |      |               |                             |                                    | 20%  |
|                 |  |   |      |               |                             |                                    |      |
|                 |  |   |      |               |                             |                                    |      |
| 履修上の注意          |  |   |      |               |                             |                                    |      |

|                 |   |  |      |      |       |                               |  |  |                 |  |
|-----------------|---|--|------|------|-------|-------------------------------|--|--|-----------------|--|
| 科目名             | エディトリアル上級専攻 I   |  |      |      |       |                               |  |  |                 |  |
| 科目名(英)          | Editorial design exercise 1   |  |      |      |       |                               |  |  |                 |  |
| 単位数             | 2単位   |  | 時間数  | 30時間 |       | 担当者                           | 小網 梨恵                                    |  |                 |  |
| 実施年度            | 2019年度  |  | 実施時期 | 後期   |       | 実務家教員<br>担当科目                 | ○  |  |                 |  |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年   |  |      |      |       |                               |  |  |                 |  |
| 授業概要            | InDesign、Illustratorを活用して、雑誌、書籍、カタログ、パンフレットなど、多ページもののデザイン制作力を養う。本科では、上記ソフトウェアを活用した、ページデザインと構成力の基礎を養う。                             |  |      |      |       |                               |  |  |                 |  |
| 授業形式            | 講義:   | △  | 演習:  | ○    | 実習:   |                               | 実技:                                      |  | ※ 主たる方法:○ その他:△ |  |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語情報  | 知的技能   | 運動技能 | 態度意欲 | その他   | 目標                            |  |  |                 |  |
|                 | ○   | ○  |      |      |       | InDesignを活用してページデザインができる      |  |  |                 |  |
|                 | ○   | ○  |      |      |       | Illustratorを並行して活用することができる    |  |  |                 |  |
|                 | ○   | ○  |      |      |       | 10ページ前後の台割作成を行い、冊子を完成することができる |  |  |                 |  |
| テキスト・教材<br>参考図書 | 教科書の指定は特に無し 適宜PDF資料を配布  |  |      |      |       |                               |  |  |                 |  |
| 授業計画            | 回数  | 授業項目・内容  |      |      |       |                               | 授業外学修指示                                  |  |                 |  |
|                 | 1   | InDesignを活用した紙面デザインの基礎 / マスターの活用とページの統一性       |      |      |       |                               | InDesign演習にて履修した範囲を復習しておく                |  |                 |  |
|                 | 2   | InDesignとIllustratorの連携とその補足 / 各アプリケーションの得手不得手 |      |      |       |                               | 前回授業の内容を復習し、Illustrator演習にて履修した範囲を復習しておく |  |                 |  |
|                 | 3   | シンプルなページ構成のトレース / 導入と初期設定                      |      |      |       |                               | 必要なモチーフ素材のトレースを行っておくこと                   |  |                 |  |
|                 | 4   | シンプルなページ構成のトレース / 制作とアドバイス                     |      |      |       |                               | 各自進捗を加味して自宅制作を行うこと                       |  |                 |  |
|                 | 5   | シンプルなページ構成のトレース / 制作とアドバイス                     |      |      |       |                               | "  |  |                 |  |
|                 | 6   | シンプルなページ構成のトレース / 提出                           |      |      |       |                               | 提出の準備を行うこと                               |  |                 |  |
|                 | 7   | シンプルなページ構成のトレース / 講評会と制作における注意点の補足             |      |      |       |                               | 自身の制作データの準備と調整                           |  |                 |  |
|                 | 8   | 複数スタイルでのページ構成のトレース / 文字組みの要点                   |      |      |       |                               | DTP概論にて履修した該当項目を復習しておくこと                 |  |                 |  |
|                 | 9   | 複数スタイルでのページ構成のトレース / 制作とアドバイス                  |      |      |       |                               | 各自進捗を加味して自宅制作を行うこと                       |  |                 |  |
|                 | 10  | 複数スタイルでのページ構成のトレース / 制作とアドバイス                  |      |      |       |                               | 提出可能データを準備しておくこと                         |  |                 |  |
|                 | 11  | 複数スタイルでのページ構成のトレース / 提出 講評会                    |      |      |       |                               | 講評会にて指摘された部分のブラッシュアップを行うこと               |  |                 |  |
|                 | 12  | 冊子デザイン テーマ:趣味 / 導入 台割作成について                    |      |      |       |                               | 各自草案を準備しておくこと                            |  |                 |  |
|                 | 13  | 冊子デザイン テーマ:趣味 / 制作とアドバイス                       |      |      |       |                               | 各自進捗を加味して自宅制作を行うこと                       |  |                 |  |
|                 | 14  | 冊子デザイン テーマ:趣味 / 手製本に関して解説                      |      |      |       |                               | 手製本に必要な素材を準備すること                         |  |                 |  |
| 15              | 冊子デザイン テーマ:趣味 / 提出  |  |      |      |       | 提出の準備を行うこと                    |  |  |                 |  |
| 評価方法            | (1)講評会での評価 (2)課題の提出・発表 (3)取組み・コンピテンシー (4)受講姿勢・出席<br>以上を下記の観点・割合で評価する。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 |  |      |      |       |                               |  |  |                 |  |
|                 |   | 言語情報   | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他                           | 評価割合                                     |  |                 |  |
|                 | 講評会での評価   | ○  | ◎    |      |       |                               | 10%                                      |  |                 |  |
|                 | 課題提出・発表   | ○  | ◎    |      |       |                               | 80%                                      |  |                 |  |
|                 | 取組み・コンピテンシー   |  | ◎    |      | ○     |                               | 5%                                       |  |                 |  |
|                 | 受講姿勢・出席   |  |      |      | ○     |                               | 5%                                       |  |                 |  |
| 履修上の注意          |   |  |      |      |       |                               |  |  |                 |  |

|                 |   |                               |          |               |                 |                                  |      |
|-----------------|---|-------------------------------|----------|---------------|-----------------|----------------------------------|------|
| 科目名             | Webデザイン専攻 I   |                               |          |               |                 |                                  |      |
| 科目名(英)          | Web Design exercise1  |                               |          |               |                 |                                  |      |
| 単位数             | 2単位   | 時間数                           | 30時間     | 担当者           | 八尋 誠            |                                  |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期                          | 後期       | 実務家教員<br>担当科目 | ○               |                                  |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年   |                               |          |               |                 |                                  |      |
| 授業概要            | WEBメディアと紙メディアの違いを理解し、様々な視点からWEBデザインを学ぶことが重要である。SNSの関係性や動的なWEBサイト構成を理解しWEBデザイナーに必要な知識の習得を目指す。□<br>□                  |                               |          |               |                 |                                  |      |
| 授業形式            | 講義:   | 演習:                           | 実習:      | 実技:           | ※ 主たる方法:○ その他:△ |                                  |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能                      | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲      | その他             | 目標                               |      |
|                 | ○   |                               |          |               |                 | WEB・紙メディアを理解し、WEBデザイン制作を行うことができる |      |
|                 | ○   |                               |          |               |                 | WEB媒体制作に関する用語を説明できる              |      |
|                 |   |                               |          |               |                 |                                  |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 | 自作の参考資料など   |                               |          |               |                 |                                  |      |
| 授業計画            | 回数  | 授業項目・内容                       |          |               |                 | 授業外学修指示                          |      |
|                 | 1   | Webメディアと紙媒体の違い                |          |               |                 | WEB・紙メディアの違いを予習                  |      |
|                 | 2   | WEBサイトとSNSの関連性と使用用途           |          |               |                 | SNSとはなにかを予習                      |      |
|                 | 3   | WEBサイト 王道のデザインについて            |          |               |                 | WEBサイトをよくみて情報収集                  |      |
|                 | 4   | 文字組・キャッチコピーなど構成について           |          |               |                 | WEBサイトのキャッチコピーなどを情報収集            |      |
|                 | 5   | javascript導入と使用用途             |          |               |                 | HTML/CSSの復習                      |      |
|                 | 6   | jQueryを用いたWEBサイト解説と演習         |          |               |                 | javascriptの復習                    |      |
|                 | 7   | サンプルを使用し、スライドショー導入(jQuery)    |          |               |                 | HTML/CSSの復習                      |      |
|                 | 8   | サンプルを使用し、パララックスを導入(jQuery)    |          |               |                 | 前回のjQueryサンプルを復習                 |      |
|                 | 9   | サンプルを使用し、アニメーションを導入(jQuery)   |          |               |                 | 前回のjQueryサンプルを復習□                |      |
|                 | 10  | WEBデザイン制作(保育園WEBサイト 企画設計)     |          |               |                 | WEBデザインギャラリーサイトを各自情報収集しておく       |      |
|                 | 11  | WEBデザイン制作(保育園WEBサイト コンテンツ整理)□ |          |               |                 | 企画設計を授業までに完成させておく                |      |
|                 | 12  | WEBデザイン制作(保育園WEBサイト カンプ制作)□   |          |               |                 | コンテンツの整理を行っておく                   |      |
|                 | 13  | WEBデザイン制作(保育園WEBサイトブラッシュアップ)□ |          |               |                 | デザインカンプを制作しておく                   |      |
|                 | 14  | WEBデザイン制作課題 作品添削              |          |               |                 | デザインのブラッシュアップを行っておく              |      |
| 15              | EBデザイン制作課題 コンceptシート作成と提出   |                               |          |               | WEBデザインを完成させておく |                                  |      |
| 評価方法            | (1)復習テストを授業の中で1回実施する。<br>(2)宿題を数回実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 |                               |          |               |                 |                                  |      |
|                 |   | 言語情報                          | 知的技能     | 運動技能          | 態度・意欲           | その他                              | 評価割合 |
|                 | 課題提出  |                               | ○        |               |                 |                                  | 80%  |
|                 | 復習と確認テスト  | ○                             |          |               |                 |                                  | 20%  |
|                 |   |                               |          |               |                 |                                  |      |
|                 |   |                               |          |               |                 |                                  |      |
| 履修上の注意          |   |                               |          |               |                 |                                  |      |

|                 |   |  |          |  |   |                                |      |
|-----------------|---|--|----------|--|---|--------------------------------|------|
| 科目名             | イラストレーション専攻 I   |  |          |  |   |                                |      |
| 科目名(英)          | Illustration exercise 1   |  |          |  |   |                                |      |
| 単位数             | 1単位   | 時間数  | 15時間     | 担当者                                      | 松本 剛太                                   |                                |      |
| 実施年度            | 2019年度  | 実施時期   | 後期       | 実務家教員<br>担当科目                            | ○                                       |                                |      |
| 対象学科・学年         | ビジュアルデザイン科 1年   |  |          |  |   |                                |      |
| 授業概要            | 商業におけるイラストレーションの価値の理解、および制作におけるリテラシーを得る。<br>またAdobePhotoshopにおいては、ブラシ・レイヤーワーク、Illustratorにおいては、イラストレーションのオブジェクトデータのありかたに重点を置いて、スキルを習得する。    |  |          |  |   |                                |      |
| 授業形式            | 講義: △   | 演習: ○  | 実習:      | 実技:                                      | ※ 主たる方法:○ その他:△                         |                                |      |
| 学習目標<br>(到達目標)  | 言語<br>情報  | 知的<br>技能   | 運動<br>技能 | 態度<br>意欲                                 | その他                                     | 目標                             |      |
|                 | ○   |  |          |  |   | 商業イラストレーションの価値と必要性を理解している      |      |
|                 | ○   | ○  |          |  |   | Photoshopによるブラシワークで、イラスト作成ができる |      |
|                 | ○   | ○  |          |  |   | 商業イラストの企画設定ができる(ワークシートにまとめる)   |      |
|                 |   |  |          |  |   |                                |      |
| テキスト・教材<br>参考図書 |   |  |          |  |   |                                |      |
| 授業計画            | 回数  | 授業項目・内容  |          |  | 授業外学修指示                                 |                                |      |
|                 | 1   | 商業イラストレーションの価値と制作工程                              |          |  | 課題1に使用するモチーフを収集する<br>ペンタブレットドライバのインストール |                                |      |
|                 | 2   | Photoshopによるイラストワークの解説 レイヤーとブラシ<br>第一課題 シルエットをとる |          |  | 課題1を自宅にて終了させる                           |                                |      |
|                 | 3   | 課題2:アバターデザイン<br>デザインを考察し企画する ラフの描き方              |          |  | ラフ案を制作しておく                              |                                |      |
|                 | 4   | アバターデザインの線をとる Photoshopのブラシを解説                   |          |  | 線画を制作しておく                               |                                |      |
|                 | 5   | 線の簡略化を行う シルエットを整える                               |          |  | 次回提出できるように準備                            |                                |      |
|                 | 6   | 色彩を考える レイヤーワークの解説                                |          |  | 色彩を終了し提出できる形態へ                          |                                |      |
|                 | 7   | アバターデザインの提出 提出データをプレゼンプレートに<br>まとめる*テンプレートは配布    |          |  | データ提出が可能な状態へ                            |                                |      |
| 7               | アバターデザインの提出 講義:Illustratorでのイラストデータの<br>注意点   |  |          | データ提出が可能な状態へ プレゼンプレートで<br>の添削を修正し再提出すること |   |                                |      |
| 評価方法            | 各セクションの課題において評価を実施 仕上がりがよりも工程が理解できているかを各提出物にて評価<br>*各セクションの制作物を、宿題・レポートとしてチェックし加点する<br>成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下) |  |          |  |   |                                |      |
|                 |   | 言語情報   | 知的技能     | 運動技能                                     | 態度・意欲                                   | その他                            | 評価割合 |
|                 | 作品  |  | ◎        |  |   |                                | 70%  |
|                 | 宿題・レポート   | ○  | ◎        |  |   |                                | 30%  |
|                 |   |  |          |  |   |                                |      |
|                 |   |  |          |  |   |                                |      |
| 履修上の注意          |   |  |          |  |   |                                |      |