

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	2022年度		実施時期	後期		担当者実務経験	専門学校にて、ビジネスマナー教員として勤務
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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 (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 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 ・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。 以上を下記の観点・割合で評価する。 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	就職実務 I						
科目名(英)	Career Study 1						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	各クラス担任
実施年度	2022年度		実施時期	後期		担当者実務経験	
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	就職活動に必要な基礎知識を身に付け、実際の活動を円滑行うための事前準備を行う						
授業形式	講義: ○		演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (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	
	○					就職活動において求められる事柄を知る	
	○					業界感をイメージできるようになる	
	○					メール対応など、就職活動に必要なコミュニケーションを行う準備をする	
	○					企業研究の方法を知っている	
	○					学校求人を利用するための条件を知っている	
テキスト・教材 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	就職活動における心構え / 働くということを考える 知る				ガイドブック該当項目を参照し、内容を事前把握しておく	
	2	就職活動における心構え / 自分が働く業界の形態や常識を知る				ガイドブック該当項目を参照し、内容を事前把握しておく	
	3	就職活動における心構え / 業界で必要なサービスとは				ガイドブック該当項目を参照し、内容を事前把握しておく	
	4	就職活動における心構え / 業界で必要なスキルとは				ガイドブック該当項目を参照し、内容を事前把握しておく	
	5	就職活動における心構え / 作品集の価値とは				事前に該当資料を配布、内容を把握しておく	
	6	就職活動における心構え / 作品集をイメージする1				演習科目で作成した、作品をサンプルとして準備	
	7	就職活動における心構え / 作品集をイメージする2				作品のリストを事前作成・前年度のサンプルを閲覧しておく	
	8	就職活動における心構え / 自分の作品集計画を見つめ直す				これまでの内容を復習する	
	9	履歴書 / 自己分析 自己PR				これまでの内容を踏まえ、該当項目をガイドブックへ記入しておく	
	10	履歴書 / 自己分析 得意分野 特記事項				これまでの内容を踏まえ、該当項目をガイドブックへ記入しておく	
	11	履歴書 / 自己分析を履歴書としてまとめる				履歴書フォーマットの準備	
	12	面接練習 / 面接の重要性 意味を知る				面接の振る舞いを予習しておく、ガイドブックにて記載	
	13	面接練習 / 入退室の練習				面接の振る舞いを予習しておく、ガイドブックにて記載	
	14	面接練習 / 面接練習を各自実施 履歴書の内容を話すトレーニング				面接の振る舞いを予習しておく、ガイドブックにて記載	
15	面接練習 / 面接練習を各自実施 履歴書の内容を話すトレーニング				面接の振る舞いを予習しておく、ガイドブックにて記載		
評価方法	課題の提出 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
	レポート提出	◎					100%
履修上の注意	60%出席を単位付与条件とする						

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	2022年度		実施時期	後期		担当者実務経験	主にフリーランスとして デザイン制作提案に従事
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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 (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 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 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 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 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 作品のリストアップと自己分析				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 リスト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演習2にて使用する	
評価方法	(1)課題1ー3までをそれぞれ30%として評価 いずれも企画からモックアップ作成において、企画の再現度に重点を おいて評価を行う (2)授業外での進捗管理のための宿題を評価とする 以上を下記の観点・割合で評価する。 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	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	2022年度		実施時期	後期		担当者実務経験	フリーランスとして グラフィックデザイン制作に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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、 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 (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 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 ・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 ・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 ・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 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 タイポグラフィに関して、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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 以上を下記の観点・割合で評価する。 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サイズ用の紙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	4単位	時間数	60時間	担当者	石田 ともみ		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	広告会社にて コピーライターとして勤務		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	・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。 ・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。 ・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。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (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 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	
	1-2	コピーライティングの目的と概要 後期授業スケジュールの説明、アンケート				授業後に、科目の目的と概要を復習する	
	3-4	コピーポジションの役割と解説 ネーミングの解説とチェックポイント				授業の内容を理解し、把握しておく	
	5-6	ネーミングの作り方・課題作成説明～演習①				前回の課題内容を復習し把握して臨む	
	7-8	ネーミング課題作成～演習②				課題内容や資料を整理し仕上げの準備を行う	
	9-10	ネーミング課題作成演習～仕上げ・提出③				課題提出、発表の準備を行う	
	11-12	ネーミング課題作品の発表&鑑賞 キャッチフレーズ&リードコピーの解説・作り方の手法				授業の内容を理解し把握しておく	
	13-14	キャッチフレーズ&リードコピー課題作成～演習①				授業の復習を行い、把握したうえで臨む	
	15-16	キャッチフレーズ&リードコピー課題作成～演習②				前回の資料を整理し課題仕上げの準備を行う	
	17-18	キャッチフレーズ&リードコピー課題作成～演習仕上げ・提出③				課題提出の準備	
	19-20	アイデアメイキングの解説と課題の説明 ブレーンストーミング・コンセプトの目的と作り方				授業で活用する企画アイデアの原案をまとめる	
	21-22	コンセプトの目的と作り方 アイデアメイキング&コンセプト課題作成～演習①				前回授業の内容、資料を整理する	
	23-24	アイデアメイキング&コンセプト課題作成～演習仕上げ・提出②				課題提出の準備	
	25-26	アイデアメイキング&コンセプト課題作成～演習発表・鑑賞③				発表の準備を行う	
	27-28	「強いコトバ」を作るテクニック解説～演習①				授業の復習を行い、把握したうえで臨む	
	29-30	「強いコトバ」を作るテクニック～演習仕上げ・提出② 後期のまとめ				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。(3)授業内容の理解・取り組み方なども評価対象とする。 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)、作品	○	◎				60%
	宿題・レポート	○					40%
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	2022年度		実施時期	後期		担当者実務経験	短期大学副手・専門学校講師常勤 中学美術教諭として勤務	
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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。 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 (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 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ること	
	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。 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。 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	2022年度		実施時期		後期		担当者実務経験		フリーランスとして グラフィックデザイン制作に従事					
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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。 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 (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								
	○					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 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 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 自己紹介ムービーの企画作成								講義内容を復習すること 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 こと				
	11	テーマ制作「お菓子をモチーフとして動画広告」 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、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、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)授業内課題提出物により取り組む姿勢を測る 以上を下記の観点・割合で評価する。 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%	
	授業への取り組み								○				30%	
履修上の注意														

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	2022年度		実施時期		後期		担当者実務経験		デザイン系企業にてデザイナーとして従事			
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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 (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 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 * 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、CMS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 以上を下記の観点・割合で評価する。 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	2単位		時間数	30時間		担当者	八尋 誠	
実施年度	2022年度		実施時期	後期		担当者実務経験	WEB制作会社にて マークアップ・デザイン業務に従事	
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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。動的なWEBサイトを作る上で必要なCSS3・jQuery/jsなどを使用した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 (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		
		○				CSSアニメーションを使用し、動きのあるWEBサイトが制作できる。		
		○				各種フレームワーク・jQuery・jsを使用し、動きのあるWEBサイトが制作できる。		
	○	○				学習した知識を応用して就職活動でも使用できるデザイン作品集を制作できる		
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材を使用							
授業計画	回数	授業項目・内容					授業外学修指示	
	1	HTML5/CSS3の総復習					前期授業を振り返りをしておくこと	
	2	CSS3の理解(CSSレイアウト/アニメーションなど)					CSS3の振り返りをしておくこと	
	3	jQuery/jsについて					理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと	
	4	サンプルを使用しての設定(メニュー・スライド、その他)					理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと	
	5	Bootstrapについて					理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと	
	6	導入・基本構造と使用方法について					理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと	
	7	各設定項目の解説					理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと	
	8	【実践】サンプルを元に画面作成					理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと	
	9	【実践】サンプルを元に画面作成(解説)					理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと	
	10	作品集サイトを企画・設計について					作品集サイト企画・設計を進めておくこと	
	11	サイト構成を考える					作品集サイト企画・設計を進めておくこと	
	12	コンテンツの洗い出し/サイトデザイン作成					作品集サイト企画・設計を進めておくこと	
	13	サイトデザイン作成チェックとブラッシュアップ					ページデザインを進めておくこと	
	14	各種ページマークアップとブラッシュアップ					各ページのマークアップを進めておくこと、自分の作品づくりをしておくこと	
	15	各ページ動作確認/ページ最終調整						
評価方法	各課題における提出物の要求到達度の状況に応じ評価する(各課題ごと要求を示す)。 また、制作過程のワイヤーフレームや用語理解度確認など各テーマへの取り組み姿勢などを評価する。 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	
	授業課題提出・評価		◎				100%	
履修上の注意								

科目名	プレゼンテーション I											
科目名(英)	Presentation1											
単位数	2単位		時間数		30時間		担当者		井上 勝義			
実施年度	2022年度		実施時期		後期		担当者実務経験		フリーランスとして グラフィックデザイン制作に従事			
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年											
授業概要	企画立案したアイデアに対し、クリエイティブソフトを効果的に駆使し、人前でプレゼンテーションするための知識や技術を身につける。デザイナーとして必要な意図の伝達に必要なコミュニケーションの表現のひとつとして、人前で発信する経験を持つ。											
授業形式	講義: △		演習: ○		実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△			
学習目標 (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						
	○	○				アイデアを考え出すことができる(発想手法について理解する)						
		○				アイデアをわかりやすくまとめることができる						
		○	○			自分の考えやアイデアを大勢の前で話して伝える事ことができる						
	○	○	○			グループでのディスカッションで自分の考えを説明できる						
テキスト・教材 参考図書	日経BP社 プレゼンテーションの教科書 日経デザイン編											
授業計画	回数	授業項目・内容					授業外学修指示					
	1	まずは、人前で話す。＜自己PR＞					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	2	テーマに則したCMのアイデアを出す					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	3	テーマに則したCMをプレゼンテーション					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	4	名札をコミュニケーションツールとして強化するアイデアを出す					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	5	名札をコミュニケーションツールとして強化する＜プロトタイプ制作＞					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	6	名札をコミュニケーションツールとして強化する＜プレゼンテーション＞					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	7	最悪のテーマを最善に変えるアイデアを出す					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	8	最悪のテーマを最善に変えるアイデアを出す＜プロトタイプ制作＞					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	9	最悪のテーマを最善に変えるプレゼンテーション					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	10	プレゼンテーション＜計画と構成＞					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	11	プレゼンテーション＜狙いと目的＞洗濯バサミを売る					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	12	プレゼンテーション実施＜洗濯バサミを売るには＞					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	13	グループでのアイデア出し＜ブレインストーミング＞					常に街中にあるデザインへの関心を持ち、メモやファイリングをする事					
	14	グループでのプレゼンテーション＜役割分担を決めてプレゼン＞										
15	プレゼンテーション＜まとめ＞											
評価方法	(1)授業の中でプレゼンテーションを実施する。(2)課題提出物・提出状況・提出内容等、授業に取り組む姿勢以上を下記の観点・割合で評価する。 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
	プレゼンテーション・発表資料			◎		○						70%
	課題・提出状況		○		○							30%
履修上の注意												

科目名	エディトリアル上級演習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	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	デザイン系企業にてデザイナーとして従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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 (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 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 以上を下記の観点・割合で評価する。 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	○	◎				10%
履修上の注意							

科目名	Webデザイン上級演習 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	2022年度		実施時期		後期		担当者実務経験		WEB制作会社にて マークアップ・デザイン業務に従事			
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年											
授業概要	WEBデザイン演習 I で学んだことを活かし、より実践的な構築やデザイン知識を学ぶ ユーザーの動きやWEB媒体の役割を理解し、情報整理されたWEBデザインを作成できる。											
授業形式	講義: △		演習: ○		実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△			
学習目標 (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						
		○				テーマに沿ったWEBデザインが制作できる						
	○					WEB制作に対する構築・レイアウトを理解し説明できる						
テキスト・教材 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	コーポレートサイト設計について					前期授業の資料を読み返しておくこと					
	2	コーポレートサイト設計(企画・デザイン設計)					コーポレートサイトを事前にチェックし、デザイン制作を進めておくこと					
	3	コーポレートサイト設計(提出)					提出できるように制作物を進めておくこと					
	4	学校、幼稚園サイト設計について					学校・幼稚園WEBサイトをチェックしておくこと					
	5	学校、幼稚園サイト設計(企画・デザイン設計)					デザイン制作を進めておくこと					
	6	学校、幼稚園サイト設計(提出)					提出できるように制作物を進めておくこと					
	7	通販サイトページ設計について					通販サイトをチェックしておくこと					
	8	通販サイトページ設計(企画・デザイン設計)					デザイン制作を進めておくこと					
	9	通販サイトページ設計(提出)					提出できるように制作物を進めておくこと					
	10	ランディングページ設計について					ランディングページをチェックしておくこと					
	11	ランディングページ設計(企画・デザイン設計)					デザイン制作を進めておくこと					
	12	ランディングページ設計(提出)					提出できるように制作物を進めておくこと					
	13	イベント系WEBサイト設計について					イベント系WEBサイトをチェックしておくこと					
	14	イベント系WEBサイト設計(企画・デザイン設計)					デザイン制作を進めておくこと					
	15	イベント系WEBサイト設計(提出)					提出できるように制作物を進めておくこと					
評価方法	各課題における提出物の要求到達度の状況に応じ評価する(各課題ごと要求を示す)。 また、制作過程のワイヤーフレームや用語理解度確認など各テーマへの取り組み姿勢などを評価する。 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・評価				◎						100%	
履修上の注意												

科目名	イラストレーション演習 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	2022年度		実施時期	後期		担当者実務経験	主にフリーランスとして デザイン制作提案に従事
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 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。 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 (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	
	○					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 参考図書	福祉住環境コーディネーター検定試験3級 公式テキスト 東京商工会議所編						
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 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 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 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テンプレートにまとめる * テンプレートは配布				データ提出が可能な状態へ	
	8	アバターデザインの提出 講義:Illustratorでのイラストデータの注意点				データ提出が可能な状態へ プレゼンテンプレートで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 仕上がりよりも工程が理解できているかを各提出物にて評価 * 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 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							