

科目名	就職実務ⅡA						
科目名(英)	Employment practices 2A						
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	前期		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 2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 就職活動における作品集作成や履歴書記入方法など、社会人になる上でのスキルを身につける。						
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	
	○					就職活動における企業研究が行うことができる	
	○					自己分析を行うことができる	
	○					作品集を作成し就職活動ができる	
テキスト・教材 参考図書	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	履歴書の書き方				「就職実務Ⅰ」でのワークを振り返っておく	
	2	受験企業の研究し求人を探しリストアップ				リスト表・ワークシート作成する	
	3	自己分析作成と作品集ブラッシュアップ				リスト表・ワークシート作成する	
	4	志望理由チェックと作品集ブラッシュアップ				リスト表・ワークシート作成する	
	5	就職活動スケジュールを制作				リスト表・ワークシート作成する	
	6	就職活動状況の共有				ヒアリング情報をまとめておくこと	
	7	ポートフォリオのブラッシュアップ				事前に見れる状態にしておく	
	8	対象企業を意識した面接練習					
	9	対象企業を意識した面接練習(グループディスカッション)				リスト表・ワークシート作成する	
	10	受験企業の研究し求人を探しリストアップ				リスト表・ワークシート作成する	
	11	自己分析や志望理由チェック				リスト表・ワークシート作成する	
	12	就職活動状況の共有				ヒアリング情報をまとめておくこと	
	13	求人情報の集め方や、管理の仕方					
	14	対象企業を意識した面接練習					
15	就職活動スケジュールを制作						
評価方法	課題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ⅡA				
科目名(英)	Visual design Exercise 2A				
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	前期	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 2年				
授業概要	情報伝達に使用する媒体各種(主にDTP・WEBの意匠計画)のビジュアルデザイン全般を、より適切なオペレーションと見識を持ち制作できる力を養う。 (ここでいう適切なオペレーションと見識とは、一般商業デザインにおける実用的なビジュアル設計をさす)				
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
	○	○			
	○	○			
	○	○			
	○	○			
	○	○			
テキスト・教材 参考図書	特になし				
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示
	1	DTP入稿・WEB画像リテラシー			Photoshop、Illustrator演習にて使用したテキストの該当部分を復習
	2	上記小テストを実施 回答と補足			前授業の復習を実施すること
	3	作品集自己分析 自己分析シート 自己分析を回収			春休み課題として作成した、作品集を準備しておく
	4	作品集自己分析 自己分析後の改善計画作成			計画書の作成と提出
	5	作品集自己分析 改善後の提出			改善した計画書の提出
	6	作品集の提出			上記に基づいた、改善版の作品集を提出
	7	デザインのマーケティング分析			デザイン趣向のマップを作成
	8	シンボルマークのデザイン ニーズをマップ化する			前回準備したデザインマップのブラッシュアップと準備
	9	シンボルマークのデザイン デザイン制作			デザイン制作の資料を各自収集
	10	シンボルマークのデザイン 提出			提出準備を行うこと
	11	ポスターデザイン 大判サイズ 企画導入			ポスターデザイン企画の事前準備
	12	ポスターデザイン 大判サイズ 作成と添削 主にテーマシート			テーマシートのフォーマットに記入し準備
	13	ポスターデザイン 大判サイズ 作成と添削 作品制作補助 一人最低3案作成			各自制作に必要な資料や被写体の準備、及びデータ調整を時間外で行うこと
	14				
	15				
	16				
	17				
	18	ポスターデザイン 大判サイズ 作成と添削 提出			提出準備 最終案検討の準備
	19	作品集への作品追加とそのスタイル			各自が目指すスタイルを考察し資料を準備
	20	作品集への作品追加分の作成			制作データの準備
	21	デザインの意味付けを強化する /目的とのための工夫			デザイン制作事例の資料を配布、事前に把握

	22	デザインの意味付けを強化する /ブラッシュアップ1	ブラッシュアップ案の準備				
	23	デザインの意味付けを強化する /ブラッシュアップ2					
	24	デザインの意味付けを強化する /ブラッシュアップ3					
	25	デザインの意味付けを強化する /ブラッシュアップ4					
	26	デザインの意味付けを強化する /ブラッシュアップ5 最終提出	提出準備				
	27	プレゼンシート作成 その意味を考える	プレゼンシートの項目を把握し準備を行う				
	28	プレゼンシートの提出	提出準備				
	29	前期作品を統合した作品集の制作	これまでに作成した、作品データの集約				
	30	前期作品集 最終形の提出	提出準備を行うこと				
	評価方法	各課題を、事前導入した目的に沿っているかという点で評価。それを30%として、最終的に自身の作品集にまとめた形で提出。その内容の科目目的達成度において評価する。					
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)							
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
課題制作・作品		◎	○				30%
作品集の提出		◎	○				70%
履修上の注意	予習復習(配布プリント)をしっかりとすること。						

科目名	WEBデザイン演習 II										
科目名(英)	WEB design exercise 2										
単位数	4単位			時間数		60時間		担当者		八尋 誠	
実施年度	2022年度			実施時期		前期		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 2年										
授業概要	より実践的なWEBサイトの構築やデザイン知識などを学ぶ。 クライアントの要望やユーザーの意図を的確に視覚化し、 WEBデザインの役割を理解した上での情報整理とデザインができる。										
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	WEBサイト構築の流れを理解									
	2	WEBデザインのトレンドについて							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		
	3	レイアウト・構図を考えよう							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	設計・デザインの組み立て							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		
	5	通販サイトデザインとは/課題発表/デザイン制作開始(テーマ: 食品関連)							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	6.7.8	コンテンツの洗い出しとラフ作成～デザインカンパ作成・添削							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	9	デザインカンパブラッシュアップ							修正・改良点を今一度確認し記録しておくこと		
	10.11	WEBサイトマークアップ(レイアウト)、マークアップ(コンテンツ)、(動作確認)							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	12	課題発表/デザイン制作開始(テーマ: 電子機器)							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	13-15	コンテンツの洗い出しとラフ作成～デザインカンパ作成・添削							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	16	デザインカンパブラッシュアップ							修正・改良点を今一度確認し記録しておくこと		
	17.18	WEBサイトマークアップ(レイアウト)、マークアップ(コンテンツ)、(動作確認)							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	19	課題発表/デザイン制作開始(テーマ: フリー)							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	20-22	コンテンツの洗い出しとラフ作成～デザインカンパ作成・添削							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	23	デザインカンパブラッシュアップ							修正・改良点を今一度確認し記録しておくこと		
	24.25	WEBサイトマークアップ(レイアウト)、マークアップ(コンテンツ)、(動作確認)							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
26	ポートフォリオサイト企画設計							授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと			

	27	ポートフォリオサイトコンテンツ整理/ポートフォリオカンパ制作	授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと				
	28	デザインカンパブラッシュアップ、WEBサイトマークアップ(レイアウト)、マークアップ(コンテンツ)、マークアップ(動作確認)	授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと				
	29	各ページ動作確認	授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと				
	30	全体的なデザインの統一	授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと				
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	DTP演習 II A						
科目名(英)	DTP Exercise 2A						
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	前期		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 2年						
授業概要	パソコンによる印刷物制作(DTP)を理解し、それに伴う様々なデザイン作業及び、データ作成に対応できる事を目指す。また、全てのデザインに共通する、テーマに沿ったレイアウト及びアイディアの出し方についても実践する。						
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	
		○				設定された条件を理解し、デザイン力を応用したデザイン物をつくることができる。	
		○				パソコンを操作して、必要なソフトを使ってデザイン物をつくることができる。	
	○					制作したデザイン物について、発表、説明ができる。	
		○				より良いデザインの結果に到達するために、課題提出数を適正に選び、提出できる。	
テキスト・教材 参考図書	教材はなし。DTPに関する資料をコピーまたはデータにて配布する。						
授業計画	回数	授業項目・内容					授業外学修指示
	1,2	自分のロゴタイプをデザインする 1/4, 2/4					あらかじめロゴやシンボルマークについての知識を ネットなどを使って収集し、調べておく事。
	3,4	自分のロゴタイプをデザインする 3/4, 4/4					
	5,6	焼き菓子専門店ロゴをデザインする 1/6, 2/6					デザインに入る前に、スイーツショップ等に関する情 報を収集し、デザインのヒントとなるものを探しておく
	7,8	焼き菓子専門店ロゴをデザインする 3/6, 4/6					デザインのアイディアの出し方について日頃から考 えておく事。
	9,10	焼き菓子専門店ロゴをデザインする 5/6, 6/6					デザインの完成度について日頃から考えておく事。
	11,12	焼き菓子専門店のオープニングチラシをデザインする 1/4, 2/4					参考になるオープニングチラシの情報を収集してお く事。
	13,14	焼き菓子専門店のオープニングチラシをデザインする 3/4, 4/4					
	15,16	焼き菓子専門店のペーパーツールをデザインする 1/4, 2/4					ショップで使われているデザインされたペーパー ツールの情報を収集しておく事。
	17,18	焼き菓子専門店のペーパーツールをデザインする 3/4, 4/4					デザインから実際の印刷までを行うので、印刷に関 するルールを説明した事を復習しておく事。
	19,20	自分用の名刺をデザインして印刷する 1/8, 2/8					
	21,22	自分用の名刺をデザインして印刷する 3/8, 4/8					
	23,24	自分用の名刺をデザインして印刷する 5/8, 6/8					
	25,26	自分用の名刺をデザインして印刷する 7/8, 8/8					印刷のルールに従った、正しいデータの作り方を復 習しておく事。
	27,28	表組の作成法&レイアウト 1/4, 2/4					クリエイティブ以外の作業的な事についても、その 必要性を考えておく事。
29,30	表組の作成法&レイアウト 3/4, 4/4						
評価方法	(1)定番のDTPデザインを想定した各テーマに沿った課題数回へ取り組みと成果による評価。 (2)理解度確認や制作意図等の指定した各レポート複数回による評価。 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・課題	○	◎				80%
	レポート・宿題		◎				20%
履修上の注意							

科目名	ペイント技法A						
科目名(英)	Paint techniques A						
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	前期		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 2年						
授業概要	1年次に学習したビジュアルデザインの基本的な考え方や表現技法を生かし、展覧会に入賞することを目指し、パネル作品を制作する。 構成、カラー計画、イラスト、コピーなど基本となる要素について作品の中にかせるようにする。						
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	
	○	○				身近な社会問題をもとにテーマを決め、しっかりテーマを咀嚼し作品の企画を立てることができる	
		○	○			参考資料を準備し、情報を調べ、多数のアイデアスケッチから作品を練り完成度をあげることができる	
		○				デザインの手順の基本通り、ビジュアル・レイアウト・カラー計画・コピーの検討をすることができる	
		○	○			パネル制作において、画材を準備し、今までの技術や技法を生かし作品がより良くなるように実施する	
		○	○			スケジュール通り作業を進めることができる	
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	イメージマップ・テーマの選択・アイデアスケッチ					思考時間、作業時間は授業時間内に限定しない。表現目標と提出期限を考慮して取り組むこと。
	3-4	テーマ設定・アイデアスケッチ・企画書制作					思考時間、作業時間は授業時間内に限定しない。表現目標と提出期限を考慮して取り組むこと。
	5-6	パネル水張り・カンパ制作					用紙の準備をしておくこと
	7-8	カンパ制作・下描き					足りない絵の具、画材、道具の準備 参考となるものを集めておく
	9-10	下描き					〃
	11-12	着彩 / 効率的にできるように手順を確認する					使用する画材を忘れないこと 遅れている人は授業外で進めておくこと
	13-14						〃
	15-16						〃
	17-18						〃
	19-20						〃
	21-22						〃
	23-24						〃
	25-26						着彩 / 表現の工夫
	27-28	着彩 / 細部の仕上げ より良くなるように描きこみをする					〃
29-30	着彩 / コピー描きこみ					〃	
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
	企画書	○	◎				30%
	アイデアスケッチ		◎	○			10%
	カンパ		◎	○			10%
	パネル制作		◎	○			45%
	プレゼン	○		○			5%
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	プレゼンテーションⅡ											
科目名(英)	Presentation 2											
単位数	2単位		時間数		30時間		担当者		原 将史			
実施年度	2022年度		実施時期		前期		担当者実務経験		景観製品メーカー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 2年											
授業概要	プレゼンテーションスキルは、デザイナーとして また創造者として、相手に意図をわかりやすく伝えるために最も重要な仕事のひとつであり、デザイナーこそ長けている必要があります。 この学習の中では最も基本的な、[発表者 → 聴衆] の関係の中で、スピーチを担当する発表者として登壇し、限られた持ち時間の中で聴衆をひきつけ、より効果的に相手に訴求する経験を得ることを目的とします。											
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						
	○	○				基本形である「視聴資料」を作成することができる						
		○				目的に沿って適切に「配布資料」などの作成をすることができる						
		△	○			観衆の前に立ち、約10分間のプレゼンテーションを行うことができる						
		△	○			限られた持ち時間の中で効果的に相手に訴求する経験を得ることができる						
テキスト・教材 参考図書	テキスト: 特になし 参考図書: 「プレゼンテーションの教科書」(日経BP)											
授業計画	回数	授業項目・内容					授業外学修指示					
	1	オリエンテーション、イントロダクション(プレゼンテーション導入)					参考資料(映像)の視聴をしておくこと					
	2	ケースワーク① ペルソナマーケティングとは					マーケティング資料を確認すること					
	3	ケースワーク② ペルソナマーケティングとターゲッティング					マーケティング資料を確認すること					
	4	ケースワーク③ ペルソナマーケティング ワークシート					マーケティング資料を確認すること					
	5	資料作成 練習① 情報の整理					授業の前後にも課題について考察し進めておくこと					
	6	資料作成 練習② プレゼンツールの注意点					授業の前後にも課題について考察し進めておくこと					
	7	資料作成 練習③ プレゼンツールで作成する					授業の前後にも課題について考察し進めておくこと					
	8	資料作成 練習④ 発表準備とリハーサル					授業の前後にも課題について考察し進めておくこと					
	9	プレゼンテーションのテーマ探し①					関心事についてメモを残しネタのもとを蓄積すること					
	10	プレゼンテーションのテーマ探し② テーマ決定					関心事についてメモを残しネタのもとを蓄積すること					
	11	資料作成					資料の見直しを行う					
	12	リハーサル①					資料の作りこみをおこなうこと					
	13	リハーサル②					資料の作りこみをおこなうこと					
	14	発表会① 第1グループの発表										
	15	発表会② 第2グループの発表										
評価方法	最終プレゼンテーションでの発表(準備、資料、発表姿勢、など)を主たる評価とし、日頃の受講態度・意欲を加味した総合評価とする。聴衆の前で約10分のプレゼンテーションを行い、聴者からの反応が特によかったものには追加加点評価。 準備不足、あるいは発表規格未達などは経過を加味し評価を行う。											
		言語情報		知的技能		運動技能		態度・意欲		その他		評価割合
	最終プレゼンテーション	○		△		◎						60%
	プレゼン準備資料	○		◎								30%
	ワークシート他提出物	○		○								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	コピーライティングⅡ						
科目名(英)	copy writing 2						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	石田 ともみ
実施年度	2022年度		実施時期	前期		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 2年						
授業概要	商業広告や各種メディアに不可欠なコピー(言葉)の役割は年々増大している。人がいて、目標があり創造があり、行動があり、それを何で表すか、言葉をどう作るか。「言葉のチカラ」をテーマにコピーの 役割と活用を理解し、言葉の表現やテクニック、実践的な文章の作り方など、さまざまな媒体制作に沿った言葉の選び方使い方を学習。コピーとビジュアルデザインの相乗的応用と共に社会で活躍できる知識習得を目指す。						
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	
	○					目標 広告コピーの用語や使い方、書き方を覚えて媒体制作に活用できる。	
		○				アイデアや思考を整理し、大切なことを的確に効果的に伝える方法を学び応用する。	
	○	○				広い視野を持ち、多様化するニーズへの対応と提案を行うことができる。	
	○					語彙(単語のまとまり・フレーズ)や類語、語意を理解し説明することができる。	
テキスト・教材 参考図書	書籍: 何度も読みたい広告コピー 書籍: 伝え方が9割 その他、新聞広告などを参考						
授業計画	回数	授業項目・内容					授業外学修指示
	1	作品集(ポートフォリオ)を活かすコピーの役割と解説					なし
	2	自主作品のブラッシュアップ-1 作品制作の企画・制作意図のポイントと書き方					名作広告コピーの書写しを行う
	3	自主作品のブラッシュアップ-2 コンセプトの発想法と作り方					名作広告コピーの書写しを行う
	4	自主作品のブラッシュアップ-3 (制作意図、ターゲット、コンセプト)テーマ設計の仕上げ					次回授業までに仕上げを完成する
	5	自主作品のブラッシュアップ-4 作品力をアップするタイトルのポイントと書き方					名作広告コピーの書写しを行う
	6	自主作品のブラッシュアップ-5 キャッチ&リードコピーの推敲・仕上げ					名作広告コピーの書写しを行う
	7	作品集の表紙(自己紹介・目次)の文章とポイント					名作広告コピーの書写しを行う
	8	自主作品コピー仕上げ・講評とまとめ					次回授業までに仕上げを完成する
	9	課題作品コピーメイキング-1 テーマ設計とコピーイメージの推敲と補足					名作広告コピーの書写しを行う
	10	課題作品コピーメイキング-2 作品意図、コンセプトの作成の推敲と補足					名作広告コピーの書写しを行う
	11	課題作品コピーメイキング-3 キャッチ&リードコピーほか作成					名作広告コピーの書写しを行う
	12	課題作品コピーメイキング-4 仕上げ・完成					次回授業までに仕上げを完成する
	13	作品集コピー&文章の最終講評とサポート-1 ※各学生作品集の再確認 補足と修正など					名作広告コピーの書写しを行う
	14	作品集コピー&文章の最終講評とサポート-2					名作広告コピーの書写しを行う
15	作品集コピー&文章の最終講評とサポート-3 まとめ					名作広告コピーの書写しを行う	
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。 授業内容の理解度(レポート)・取り組み方(提出状況)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・作品	◎	◎				65%
	宿題・レポート	○	◎				35%
履修上の注意	授業回数の2/3以上の出席を評価(単位付与)条件とする。						

科目名	デザイン概論Ⅱ						
科目名(英)	Outline of design 2						
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	前期		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 2年						
授業概要	ビジュアルデザイン分野(紙媒体のデザインやWebデザインなど平面デザイン)において、コミュニケーション手段として重要なデジタル写真の撮影技術や知識の習得を目指し、その基礎を学ぶ						
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	
	○	○				ビジュアルランゲージについて理解し説明することができる	
	○		○			文字組み版について理解したものをデザインソフトで再現することができる	
	○		○			タイポグラフィーについて理解しデザインソフトで再現できる	
		○	○			要件に沿いタイポグラフィーを用いたデザイン制作ができる	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	＜組み版＞文字と字体、字形、書体の関係 ビジュアルランゲージについて				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	＜組み版＞行長、行間、字間 誌面での文字の設計				授業内容に関して、同様のテクニックが使用され ているデザインをピックアップしておく	
	3	＜組み版＞書体考 明朝、ゴシック、欧文書体				"	
	4	＜組み版＞版面設計の実習制作				"	
	5	タイポグラフィー ＜愛＞				タイポグラフィのデザインスケッチを数点制作して おく	
	6	タイポグラフィー ＜いちご＞				"	
	7	タイポグラフィー ＜破壊＞				"	
	8	ロゴタイプというタイポグラフィー				前回課題のブラッシュアップを作成し提出	
	9	ロゴタイプというタイポグラフィー＜中軸システムについて＞				配布した資料に関して、同じカテゴリーのロゴタイ プを収集しまとめておく	
	10	ロゴタイプというタイポグラフィー＜中軸システムについて＞				資料を活用してデザイン制作を実施して提出	
	11	ロゴタイプというタイポグラフィー＜放射システムについて＞				配布した資料に関して、同じカテゴリーのロゴタイ プを収集しまとめておく	
	12	ロゴタイプというタイポグラフィー＜放射システムについて＞				資料を活用してデザイン制作を実施して提出	
	13	ロゴタイプというタイポグラフィー＜サークルシステムについて＞				配布した資料に関して、同じカテゴリーのロゴタイ プを収集しまとめておく	
	14	ロゴタイプというタイポグラフィー＜サークルシステムについて＞				資料を活用してデザイン制作を実施して提出	
15	ロゴタイプというタイポグラフィー＜グリッドシステムについて＞				配布した資料に関して、同じカテゴリーのロゴタイ プを収集しまとめておく		
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。 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・評価	○	◎				100%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、単位を与えない。						

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	2022年度		実施時期	前期	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 2年						
授業概要	本授業では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。2年次となる本科目では、ソフトウェア利用による効率化だけではなく、紙面構成までを企画する段階に踏み込み、課題として完成させる。						
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	
	○	○				組版について理解し、それをAdobe InDesignで実践できる	
	○	○				紙面構成を企画し、ビジュアル表現として制作することができる	
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	【課題1】新規課題の説明。16頁ハウスメーカー小冊子のトレース/ドキュメント設定・マスターページ・ノンブルの設定などの復習				冊子制作に必要な資料を収集しておく	
	2	【課題1】制作 進捗確認を各自実施				制作進捗と提出日を踏まえて、遅れ分の調整を時間外に行うこと	
	3	【課題1】制作 提出				提出可能な準備 及び次課題の予習として資料集	
	4	【課題2】新規課題の説明。16頁病院パンフレット制作を通して、作業の効率化、文字の組み方について。				冊子制作に必要な資料を収集しておく 各ページごとに、制作の効率化に必要な準備を実施	
	5	【課題2】制作 1-4ページ 文字組みの効率化を復習				事前通達したスケジュールに沿った調整を各自行う	
	6	【課題2】制作 4-8ページ 進捗確認を各自実施				〃	
	7	【課題2】制作 8-12ページ 進捗確認を各自実施				〃	
	8	【課題2】制作 12-16ページ 進捗確認を各自実施				〃	
	9	【課題2】作品完成				最終調整を行い提出可能な状態で準備	
	10	【課題3】新規課題の説明。8頁雑誌レイアウトを通して、Adobe InDesign操作確認とデータ管理について/冊子内容の企画				制作内容の企画概要をまとめておくこと	
	11	【課題3】制作 企画提出と添削				添削後の調整を実施	
	12	【課題3】制作 企画完成 素材作成とレイアウト				必要な素材の収集や撮影を行う レイアウト案を作成しておく	
	13	【課題3】制作 進捗確認				事前通達したスケジュールに沿った調整を各自行う	
	14	【課題3】制作 進捗確認				事前通達したスケジュールに沿った調整を各自行う	
	15	【課題3】作品完成				最終調整を行い提出可能な状態で準備	
評価方法	(1)中間発表 (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
	中間発表		◎				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	パッケージデザイン演習ⅡA						
科目名(英)	Packaging Design 2A						
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	前期	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 2年						
授業概要	パッケージデザインは内容物よりも先に商品価値を消費者に伝達する情報技術であり、社会と企業ブランドとの接点でもある。本授業では1年生で学習したことをふまえ、さらなる技能の習得と作品のレベルアップをはかる。主に、モックアップ制作に力点を置き、商品プレゼンテーションの一部とした提案力を養う。						
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	
	○					ひとつのテーマから表現の可能性を探り、できるだけ多くのアイデアスケッチができる	
	○					具体的な制作を通して意図したとおりのデザインが表現できる	
	○					制作の途中段階を計画的に進めることができる	
	○					制作した作品についてプレゼンテーションができる	
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	【課題1】課題の説明(「石」をテーマにした商品パッケージ)コンセプトの決定、アイデアスケッチ作成				パッケージに必要な資料を収集しておく	
	2	【課題1】制作 進捗確認を随時実施				デザイン案を授業外でまとめておくこと	
	3	【課題1】制作 進捗確認を随時実施				デザイン案を授業外でまとめておくこと	
	4	【課題1】作品完成				提出の準備を行うこと	
	5	【課題1】発表、講評				発表できる状態に企画をまとめておくこと	
	6	【課題2】新規課題の説明、類似商品のデザイン調査コンセプトの決定、アイデアスケッチ作成				パッケージに必要な資料を収集しておく	
	7	【課題2】コンセプト・アイデア中間発表				発表できる状態に企画をまとめておくこと	
	8	【課題2】制作 進捗確認を随時実施				デザイン案を授業外でまとめておくこと	
	9	【課題2】制作 進捗確認を随時実施				デザイン案を授業外でまとめておくこと	
	10	【課題2】作品完成、発表、講評				発表できる状態に企画をまとめておくこと	
	11	【課題3】新規課題の説明、類似商品のデザイン調査コンセプトの決定、アイデアスケッチ作成				パッケージに必要な資料を収集しておく	
	12	【課題3】コンセプト・アイデア中間発表				発表できる状態に企画をまとめておくこと	
	13	【課題3】制作 進捗確認を随時実施				デザイン案を授業外でまとめておくこと	
	14	【課題3】制作 進捗確認を随時実施				デザイン案を授業外でまとめておくこと	
	15	【課題3】作品完成、発表、講評				発表できる状態に企画をまとめておくこと	
評価方法	(1)中間発表 (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
	中間発表		◎				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	デジタルフォト演習ⅡA						
科目名(英)	Digital Photo exercise 2A						
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	前期		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 2年						
授業概要	ビジュアルデザイン分野(紙媒体のデザインやWebデザインなど平面デザイン)において、コマーシャル写真の撮影技術やスタジオワークについて学びます						
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	
	○	○	○			カメラの機能やライティング知識を理解した撮影ができる	
	○	○				スタジオや機材の機能を理解したスタジオワークができる	
	○	○	○			デジタル画像の持つ特徴を理解し画像現像ができる	
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	スタジオ撮影について				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくること	
	2	撮影テーマに合わせた撮影ラフ作成				授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	3	カタログ単品キリヌキ撮影実習 - 商品テーマ①				キリヌキ手法について復習を行うこと	
	4	カタログ単品キリヌキ撮影実習 - 商品テーマ②				キリヌキ手法について復習を行うこと	
	5	提出課題講評				講評作品の準備とブラッシュアップ	
	6	モデル撮影実習 - 重点項目の理解・撮影ポイント				授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	7	モデル撮影実習 - 撮影・サポート グループ①				授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	8	モデル撮影実習 - 撮影・サポート グループ②				授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	9	モデル撮影実習 - 撮影・サポート グループ③				授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	10	提出課題講評				講評作品の準備とブラッシュアップ	
	11	校外撮影実習				授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	12	食品シズル撮影実習 - 撮影ポイントの理解、撮影				授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	13	食品シズル撮影実習 - 現像、ポスト処理				授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	14	提出課題講評				講評作品の準備とブラッシュアップ	
	15	テーマ課題による撮影とポスター制作				必要な写真データを準備	
評価方法	(1)授業の中で撮影・出力を実施する。(2)撮影・スタジオワークにおける動作、取り組み姿勢。 (3)課題提出物・提出状況 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
	撮影物・出力結果・発表	○	◎	○			60%
	撮影への取り組み		○	◎			20%
	宿題・レポート	◎	○				20%
履修上の注意							

科目名	エディトリアル上級演習ⅡA						
科目名(英)	Editorial design exercise 2A						
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	前期		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 2年						
授業概要	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を指すエディトリアルデザインの基本を理解し学習する。文章や写真、イラストのレイアウトで全体の構成を考え、読みやすい誌面にまとめあげるための技術を身につける。						
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	
		○				エディトリアル特有の構成要素を理解し、視覚的效果に配慮しつつレイアウトができる	
		○				全体の編集方針に応じたデザインを、構成を考えながら複数ページにまたがり表現できる	
		○				情報を整理し、リーダビリティ・レジビリティに考慮して紙面構成できる	
		○				制作の途中段階を計画的に進めることができる	
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	導入 【課題1】新規課題の説明。4頁雑誌レイアウトを通して、情報の整理と効果的なレイアウトを考える。				冊子制作に必要な資料を収集しておく	
	2	【課題1】制作 進捗確認を随時実施				制作進捗と提出日を踏まえて、遅れ分の調整を時間外に行うこと	
	3	【課題1】制作 進捗確認を随時実施				提出可能な準備	
	4	【課題1】作品完成				提出可能な準備 及び次課題の予習として資料集	
	5	【課題2】新規課題の説明。InDesignによる16頁病院パンフレット制作を通して、複数ページレイアウトを効率的に行うやり方を学習。				冊子制作に必要な資料を収集しておく 各ページごとに、制作の効率化に必要な準備を実施	
	6	【課題2】台割作成				台割作成において、添削後の修正を行う	
	7	【課題2】制作 進捗確認を随時実施				事前通達したスケジュールに沿った調整を各自行う	
	8	【課題2】制作 進捗確認を随時実施				〃	
	9	【課題2】作品完成				最終調整を行い提出可能な状態で準備	
	10	【課題3】新規課題の説明。自分もしくは友人をPRする冊子の編集・デザインを通して、企画・構成・編集を学ぶ。				制作内容の企画概要をまとめておくこと	
	11	【課題3】テーマ・構成の決定。台割の作成。				添削後の調整を実施	
	12	【課題3】素材収集・制作				必要な素材の収集や撮影を行う レイアウト案を作成しておく	
	13	【課題3】制作 進捗確認を随時実施				事前通達したスケジュールに沿った調整を各自行う	
	14	【課題3】制作 進捗確認を随時実施				〃	
	15	【課題3】作品完成				最終調整を行い提出可能な状態で準備	
評価方法	(1)中間発表 (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
	中間発表		◎				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ⅡA						
科目名(英)	Web Design Advanced practice 2A						
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	前期		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 2年						
授業概要	WEB媒体のメリットを最大限に活かし多様性のあるWEBデザイン制作手法やターゲットやニーズの重要性を学ぶ。より効果的・実践的なWEBデザインが制作できる						
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	
		○				課題に対して適したデザインが制作できる	
	○					広告媒体の理解と用語を説明できる	
		○				テーマに沿った情報整理されたWEBデザインが制作できる	
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	LP(ランディングページ)について/デザイン制作				LPページを事前にチェックしておく	
	2	LPデザイン制作(企画設計・コンテンツ整理)				LPデザインギャラリーをチェックしておく	
	3	LPデザイン制作(カンプ制作)				LPサイトの企画設計を作成しておく	
	4	LPデザイン制作(ブラッシュアップ・課題提出)□				LPデザインカンプを完成させておく	
	5	LPに対しての広告用バナーについて/広告用バナー制作				LPデザインのブラッシュアップを完成させておく	
	6	広告用バナー制作(課題制作・添削)				バナーデザインを事前にチェックしておく	
	7	広告用バナー制作(ブラッシュアップ・課題提出)□				バナーデザインを作成しておく	
	8	リニューアルWEBデザイン手法について					
	9	某建築設計事務所 WEB制作(企画設計)				WEBデザイン手法を復習しておく	
	10	某建築設計事務所 WEBデザイン制作(コンテンツ整理)				企画設計を作成しておく	
	11	某建築設計事務所 WEBデザイン制作(サイトマップ作成)				コンテンツを整理しておく	
	12	某建築設計事務所 WEBデザイン制作(カンプ制作)				サイトマップを作成し早ければカンプ制作を進めておく	
	13	某建築設計事務所 WEBサイトマークアップ(レイアウト)				カンプデザインを制作しておく	
	14	各ページ動作確認					
15	全体的なデザインの統一						
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							