

科目名	卒業制作A					
科目名(英)	graduation work A					
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松本 剛太	
実施年度	2023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 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)ビジュアルデザイン全般において、これまでの学んだスキルを活用すると共に、社会的に価値のある視覚情報伝達をめざす。制作展での展示に向けたダミー作品と、それらを捕捉する資料の提出を行う。そのなかで、卒業制作Aにおいては、その意匠デザインにおいて重点を置く。					
授業形態	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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
		○				本科を代表するスキルが活用できる
		○				社会に向け、価値観や意義を伝える内容となっている
		○				目標に対して適切なビジュアル設計ができる
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	卒業制作の概要 ・展示物のスケール ・テーマ設定			事前に示した、資料写真を閲覧しておく	
	2	意匠設計計画 実例の考察 資料作成			草案を自宅にて作成 および授業後にブラッシュアップ	
	3	意匠設計計画 実例の考察 資料の提出と添削1			提出準備を行い提出 添削後に修正	
	4	意匠設計計画 実例の考察 資料の提出と添削2			修正提出の準備 必要であれば授業後に調整後提出	
	5	意匠設計計画 実例を元に意匠デザインを提案 概要説明			実例サンプルの資料を収集しておく	
	6	意匠設計計画 実例を元に意匠デザインを提案 提案作成			デザイン提案書の草案を事前作成すること	
	7	意匠設計計画 実例を元に意匠デザインを提案 提案作成と添削1			前回授業に伴い必要な調整を提示準備	
	8	意匠設計計画 実例を元に意匠デザインを提案 提案作成と添削2			〃	
	9	意匠設計計画 実例を元に意匠デザインを提案 添削3と提出			提出準備 必要の場合は授業後にブラッシュアップ を行い提出	
	10	展示物のモックアップの制作 卒業制作は、本学科の科目全ての総合して作成し、各自が設定した目標を達成することが目標。 随時、各自のテーマに沿い個別にディスカッションを行いブラッシュアップを続ける。			各自必要な材料、道具、資料、展示試験などを随時 実施	
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					

	22	展示モックアップの1次提出 展示計画の準備	衣装デザインと展示計画の準備 必要な場合は修正案を計画				
	23	展示物のモックアップの制作 最終的な展示物に向けて 随時、個別チェックを行う	各自必要な材料、道具、資料、展示試験などを随時 実施				
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29	プレゼンテーションを実施 / 講堂を利用した発表会	発表準備を行う 最終的な調整が発生した場合は それらに対応すること				
30	プレゼンテーションを実施 / 講堂を利用した発表会	"					
評価方法	最終的に完成したモックアップの完成度を評価する。また、その社会性や難易度も加味し意匠計画の段階で目標を設定。 それに応じた達成度で加点評価とする。展示素点30%＋目標に会った衣装設計40%＋展示演出30% 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
	提出作品		◎				100%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	卒業制作B										
科目名(英)	graduation work B										
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		松本 剛太		
実施年度	2023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 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)ビジュアルデザイン全般において、これまでの学んだスキルを活用すると共に、社会的に価値のある視覚情報伝達をめざす。制作展での展示に向けたダミー作品と、それらを捕捉する資料の提出を行う。そのなかで、卒業制作Bにおいては、その計画とプレゼンテーションに重点をおく。										
授業形態	講義:		演習: ○		実習:		実技:		※ 主たる形態:○ 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					
	○	○				本科を代表するスキルが活用できる					
	○	○				社会に向け、価値観や意義を伝える内容となっている					
	○	○				目標に対して適切なプレゼンテーションができる					
テキスト・教材 参考図書	過去の事例、その他事例の写真資料を準備										
授業計画	回数	授業項目・内容						授業外学修指示			
	1	卒業制作の概要 ・展示物のスケール ・テーマ設定						事前に示した、資料写真を閲覧しておく			
	2	意匠設計計画 事例の考察 資料作成						草案を自宅にて作成 および授業後にブラッシュアップ			
	3	意匠設計計画 事例の考察 資料の提出と添削1						提出準備を行い提出 添削後に修正			
	4	意匠設計計画 事例の考察 資料の提出と添削2						修正提出の準備 必要であれば授業後に調整後提出			
	5	意匠設計計画 事例を元に意匠デザインを提案 概要説明						事例サンプルの資料を収集しておく			
	6	意匠設計計画 事例を元に意匠デザインを提案 提案作成						デザイン提案書の草案を事前作成すること			
	7	意匠設計計画 事例を元に意匠デザインを提案 提案作成と添削1						前回授業に伴い必要な調整を提示準備			
	8	意匠設計計画 事例を元に意匠デザインを提案 提案作成と添削2						〃			
	9	意匠設計計画 事例を元に意匠デザインを提案 添削3と提出						提出準備 必要場合は授業後にブラッシュアップを行い提出			
	10	展示物のモックアップの制作 卒業制作は、本学科の科目全ての総合して作成し、各自が設定した目標を達成することが目標。 随時、各自のテーマに沿い個別にディスカッションを行いブラッシュアップを続ける。						各自必要な材料、道具、資料、展示試験などを随時実施			
	11										
	12										
	13										
	14										
	15										
	16										
	17										
	18										
	19										
	20										
	21										
	22	展示モックアップの1次提出 展示計画の準備						衣装デザインと展示計画の準備 必要場合は修正案を計画			

	23	プレゼンテーションの準備を行う 必要な要素の抽出	プレゼンテーションに必要な内容をピックアップし次回に活用できるよう準備する				
	24	プレゼンテーションの準備を行う 内容シートの記入	内容シートの内容を調整する				
	25	プレゼンテーションの準備を行う 内容シートの提出と添削	内容シートの内容を調整する				
	26	プレゼンテーションの準備を行う 内容シートの提出と添削	内容シートの内容を調整する				
	27	プレゼンテーションの準備を行う グラフィカルに伝達する	プレゼンテーションのグラフィックを調整すること				
	28	プレゼンテーションの準備を行う 発表に備えた準備	発表に備え必要な準備を行う				
	29	プレゼンテーションを実施 / 講堂を利用した発表会	発表準備を行う 最終的な調整が発生した場合はそれらに対応すること				
	30	プレゼンテーションを実施 / 講堂を利用した発表会	"				
評価方法	最終的な完成物のプレゼンテーションにて評価する。また、その社会性や難易度も加味し意匠計画の段階で目標を設定。それに応じた達成度で加点評価とする。問題提起のその取り組み40%＋発表演出40%＋理解し易さ20% 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
	制作成果発表	◎	○				100%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	就職実務ⅡB							
科目名(英)	Employment practices 2B							
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	2023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 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。							
授業形態	講義： ○		演習：	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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	就職ガイドブック 社会人研修ノート							
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1	就職活動の状況報告・就職の求人情報の伝達				活動・経過報告書を記入しておく		
	2	就職活動の状況報告・就職の求人情報の伝達				活動・経過報告書を記入しておく		
	3	就職活動の状況報告・就職の求人情報の伝達				活動・経過報告書を記入しておく		
	4	就職活動の状況報告・就職の求人情報の伝達				活動・経過報告書を記入しておく		
	5	就職活動の状況報告・就職の求人情報の伝達				活動・経過報告書を記入しておく		
	6	就職活動の状況報告・就職の求人情報の伝達				活動・経過報告書を記入しておく		
	7	就職活動の状況報告・就職の求人情報の伝達				活動・経過報告書を記入しておく		
	8	就職活動の状況報告/就職の求人情報の伝達 ビジネスマナー 復習				活動・経過報告書を記入しておく		
	9	就職活動の状況報告/就職の求人情報の伝達 ビジネスマナー 復習				活動・経過報告書を記入しておく		
	10	就職活動の状況報告/就職の求人情報の伝達 ビジネスマナー 復習				活動・経過報告書を記入しておく		
	11	就職活動の状況報告/就職の求人情報の伝達 ビジネスマナー 復習				活動・経過報告書を記入しておく		
	12	就職活動の状況報告/就職の求人情報の伝達 ビジネスマナー 復習				活動・経過報告書を記入しておく		
	13	就職活動の状況報告/就職の求人情報の伝達 ビジネスマナー 復習				活動・経過報告書を記入しておく		
	14	就職活動の状況報告/就職の求人情報の伝達 ビジネスマナー 復習				活動・経過報告書を記入しておく		
	15	社会人研修				レポート提出あり		
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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない							

科目名	ビジュアルデザイン演習ⅡB							
科目名(英)	Visual Design exercise ⅡB							
単位数	4単位		時間数	60時間		担当者	松本 剛太	
実施年度	2023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 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学ぶ。一般商業デザインにおける実用的なビジュアル設計を目指し、前期より通年の科目となる。後期では、より実務的なプレゼンテーションを意識したモックアップ作成テクニックを高めていく。							
授業形態	講義: △		演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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		
	○	○				デザイナー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		
		○				モックアップとして、商的に通用するレベルのグラフィックを作成できる		
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	【課題1】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		
	3,4	【課題1】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		
	5,6	パッケージ企画コンセプト提出				提出の準備を実施		
	7,8	【課題1】企画を元に、現物を作成				現物作成の素材を準備		
	9,10	【課題1】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		
	11,12	【課題1】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		
	13,14	【課題1】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		
	15,16	【課題2】展開キャンペーン周知を企画 / 導入 課題範囲説明				草案を複数検討しておく		
	17,18	【課題2】展開キャンペーン周知を企画 / 企画作成と添削				企画作成において、添削内容を調整しておくこと		
	19,20	【課題2】展開キャンペーン周知を企画 / 企画作成と添削 制作内容の確定				制作内容を参考に資料や素材を準備すること		
	21,22	【課題2】展開キャンペーン周知を企画 / 制作 適時アドバイス				進捗を考え自宅学習しておく		
	23,24	【課題2】展開キャンペーン周知を企画 / 提出 講評				提出できる状態に準備すること		
	25,26	【課題3】ポートフォリオへ課題1-2を追記 導入: 自己作品管理の意味と今後への保存				ポートフォリオを準備すること		
	27,28	【課題3】ポートフォリオへの追記作業				作品を追記し、閲覧できるように事前準備すること		
	29,30	【課題3】ポートフォリオ提出				データ提出が可能な状態とする データサイズを50MB以下で調整		
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・レポート		○				10%	
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない							

科目名	DTP演習 II B						
科目名(英)	DTP Exercise 2B						
単位数	4単位		時間数	60時間		担当者	森 秀樹
実施年度	2023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 2年						
授業概要	DTP演習ⅡAでは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した。その中で各種トレーニングを課題として行い制作スキルを養った。Bにおいては、その延長として、自身で計画し、その計画をビジュアルライズし、かつDTPとして適切なデータを作成するスキルに重点を置く。						
授業形態	講義: △		演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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。	
		○				計画を適切にビジュアルライズすることができる。	
	○					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	DTPに関する資料をコピーまたはデータにて配布						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1,2	オリエンテーション 前期の振りかえり/前期最終提出課題の鑑賞及び評価				前期制作作品の準備(データ)	
	3,4	1.イベント応援ビジュアルポスターデザイン 2.前期課題の品質チェックと修正アドバイス				必要な撮影、素材などの準備 前期制作作品の準備(データ)	
	5,6	1.イベント応援ビジュアルポスターデザイン 2.前期課題の品質チェックと修正アドバイス				"	
	7,8	1.イベント応援ビジュアルポスターデザイン 2.前期課題の品質チェックと修正アドバイス				"	
	9,10	1.イベント応援ビジュアルポスターデザイン 2.前期課題の品質チェックと修正アドバイス				"	
	11,12	1.イベント応援ビジュアルポスターデザイン 2.前期課題の品質チェックと修正アドバイス				"	
	13,14	1.イベント応援ビジュアルポスターデザイン 2.前期課題の品質チェックと修正アドバイス				"	
	15,16	1.イベント応援ビジュアルポスターデザイン 2.提出と講評会				各自指定された作品の提出準備	
	17,18	1.作品自己分析 /導入:自分の弱みを知る				前期制作作品の準備(データ)	
	19,20	自己分析シートの提出 随時添削を実施				添削可能な状態のシート準備する	
	21,22	1.自己分析に沿った既存作品のリメイク /改善箇所をプレゼンテーション 可能な状況でまとめる				"	
	23,24	1.自己分析に沿った既存作品のリメイク /改善箇所をプレゼンテーション 可能な状況でまとめる				適宜アドバイスを実施するので、添削が可能状態まで仕上げておくこと	
	25,26	1.自己分析に沿った既存作品のリメイク /改善箇所をプレゼンテーション 可能な状況でまとめる				"	
	27,28	1.自己分析に沿った既存作品のリメイク /改善箇所をプレゼンテーション 可能な状況でまとめる				"	
29,30	最終プレゼンテーション / 自分の強みをテーマとした作品発表				発表の資料の準備を各自実施		
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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない ・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	ペイント技法 B						
科目名(英)	Paint techniques B						
単位数	4単位		時間数	60時間		担当者	西守 泉
実施年度	2023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 2年						
授業概要	前期から制作してきた作品を完成させ、搬入する。自分のイメージを他者に伝えることができるように表現の幅を広げることを目的とし、色鉛筆、ペン、パステルなど画材の使い方を学習し、カード制作より、スムーズにカッターが使えるようになり、基本的技術を身につける。						
授業形態	講義:		演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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	
		○	○			期限内にパネルを完成させ市展に搬入することができる	
		○	○			色鉛筆の使い方を習得し、課題とまたそれを応用し別のモチーフを描くことができる	
		○	○			パステルの使い方を習得し、人物を描くことができる	
	○		○			水彩画の描き方を学び描けるようになる	
		○				カッターの使い方やカードの仕組みを学び、オリジナルカードを制作できる	
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	パネル制作 / 仕上げ					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
	3-4	パネル制作 / 搬入作業					〃
	5-6	色鉛筆で描く / ペンと色鉛筆を使って光とテクスチャ表現の練習					色鉛筆とモチーフを準備すること
	7-8	色鉛筆で描く / 各自モチーフを描く					次回で終了するよう各自進行すること
	9-10	パステルで描く / 人物 単色					各自の状況にて進捗調整を行う
	11-12	パステルで描く / 人物 単色					〃
	13-14	パステルで描く / 人物 カラー①					〃
	15-16	パステルで描く / 人物 カラー②					次回で終了するよう各自進行すること
	17-18	パステルで描く / 人物 カラー③					提出準備
	19-20	水彩画を描く / 水彩絵具による基本的な技法					水彩絵具セットを準備 セット外に必要な色があれば準備
	21-22	エンボス制作 / アイデアスケッチ 型紙作り					カッターを準備すること スケッチの準備
	23-24	エンボス制作 / 制作					制作進捗に合わせ自宅で進行すること
	25-26	カード制作 / 参考例を作りパターンの研究をする					〃
	27-28	カード制作 / アイデアスケッチをして試作を作る					〃
	29-30	カード制作 / 各自のアイデアを紙選びをし制作する					提出準備
評価方法	演習授業なので、課題への取り組み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。出席が授業回数の2/3に満たない場合、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	ブランディングデザイン						
科目名(英)	Branding design						
単位数	2単位		時間数	30時間	担当者	井上 勝義	
実施年度	2023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 2年						
授業概要	デザイン構成における、ブランド構築を前提とした講義と演習を行う。 デザインにおいて、クライアントの商材運用を意識した、継続した使用・展開の設計が目的となる。						
授業形態	講義: △		演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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	
	○					デザイナーとクライアントの関係性を理解し説明することができる	
	○					ブランドイメージの必要性和活用方法を理解し説明することができる	
		○				ブランドイメージを伴ったビジュアルデザインを制作できる	
		○				ブランドイメージを伴った展開デザインを制作できる	
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	講義:デザイナーとクライアント テーマの関連性とブランディングについて				講義内容のプリントを事前予習及び復習すること	
	2	講義:ブランドイメージ構築の意義 目的と手段の実例				実例を提示 事前に予習しつつ、受講後は各自 実例を収集しまとめる	
	3	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 プレミアム版マーケティングの提案 色彩の考察				カラーテーマ案を準備、改善する	
	4	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 企画提出 各自提出後に添削を随時行う				企画案の準備 授業後に添削の調整を行う	
	5	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 企画提出 各自提出後に添削を随時行う/企画が完成した学生は制作へ				企画案の準備 授業後に添削の調整を行う	
	6	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 企画提出 各自提出後に添削を随時行う/企画が完成した学生は制作へ				企画案の準備 授業後に添削の調整を行う	
	7	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 デザイン制作 と 添削				添削可能な段階のスケッチを最低ラインとして 添 削準備を行う	
	8	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 提出と次回課題の導入				提出準備を行う LPサイトに関してリサーチを行う	
	9	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 LPサイトを構成する マーケティングポイントをまとめる				マーケティングポイントをまとめた資料を作成する 可能なものはワイヤフレームに	
	10	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 LPサイトを構成する 優先順位の決定				優先順位を決定した段階でのワイヤフレーム作成を 各自実施	
	11	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 LPサイトを構成する ワイヤフレームの提出と添削				添削にを受けラル状態を最低ラインとし準備、及び 支持を受けた上での調整	
	12	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 LPサイトを構成する ビジュアルデザインの作成				ビジュアルデザインを作成する	
	13	色彩表現とブランディング「商品パッケージのリデザイン」 LPサイトを構成する 提出				提出準備と、作品集への収録を実施	
	14	ポートフォリオへの作品格納作業				ポートフォリオの準備 持参すること	
	15	ポートフォリオへの作品格納作業				ポートフォリオのデータ提出準備 最適な圧縮を 検 討すること	
評価方法	(1)授業課題を提出する(レポート形式は自分の方法でまとめて提出) (2)指定要件を踏まえた課題デザインの提出 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
	レポート	○	○				30%
	課題提出		○				70%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	イラストレーション演習Ⅱ						
科目名(英)	Illustration exercise 2						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	松本 剛太		
実施年度	2023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 2年						
授業概要	2年目に受講するイラストレーションということになり、より商業デザインに即したりテラシーを求める。演習として実際に紙媒体へのレイアウトを前提とした制作を行い、実践に近いかたちでのイラストレーションワークと計画を学ぶ。						
授業形態	講義：△	演習：○	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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	
	○					商業イラストのバリエーションと利用シーンを説明できる	
	○					商業イラストを企画することができる	
		○				商業イラストを企画し、DTPデータ形式で作成することができる	
		○				商業イラストのテーマに沿って必要な演出で描画することができる	
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	【導入】商業イラストのバリエーションと利用シーン			Photoshopに関するブラシ・レイヤーワーク関連の復習をしておく		
	2	【課題1】パンフレットイラスト企画 テーマ：保育園			自身が制作したいと思っている商業イラストをピックアップしておく		
	3	イラスト企画シートの添削			イラスト企画シートの作成をしておく		
	4						
	5	イラスト企画シートの提出			企画シートのブラッシュアップを行い、最終的なものにしておく		
	6	継続して、ラフスケッチの作成			予習として、ラフスケッチの作成		
	7	ラフスケッチをパンフレットとしてレイアウト			ラフスケッチと、媒体へのレイアウトの調整を随時実施し、次段階へシフトできるように準備をする		
	8	この段階で添削を行い、媒体としての仕上がりを考察					
	9	レイアウト完成から、イラスト部分の仕上げに入る			随時、仕上げ作業を時間内で終了するように調整を行う 必要な画像素材などの収集		
	10						
	11	〃 1次提出 添削			〃		
	12						
	13	最終提出 随時提出確認と最終調整			最終提出に相応しい状態まで課題を仕上げる		
	14						
15	ポートフォリオへの追加 企画シートとともにまとめる			企画シートと作品集を準備しておく			
評価方法	最終的な課題提出にて評価(企画力20% 画面構成力20% 目的達成20% 仕上げ40% を評価点とする) 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
	発表・作品	○	◎				100%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	パッケージデザイン演習ⅡB					
科目名(英)	Packaging Design 2B					
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	小網 梨恵	
実施年度	2023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 2年					
授業概要	パッケージデザイン制作において、1年次の本科目の延長線上の科目となる。 基本制作スキルを前提として、パッケージデザインにおける、商的な意図をビジュアルするという部分に重点をおいて科目となる。					
授業形態	講義：△	演習：○	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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
	○					自身で計画を立て、デザイン制作を進め提出することができる
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	パッケージデザイン作成(モチーフ自由) 課題条件の提示と参考資料の閲覧			事前通達した、課題モチーフに関して、草案を検討しておくこと	
	2	企画案提出 随時添削			企画案を添削できる状態で授業をスタートすること	
	3	"			添削を受けたものをブラッシュアップして持参すること	
	4	制作 随時アドバイスを実施			制作に必要な素材や資料を収集しておく	
	5	一次提出 中間報告			制作報告が可能な状態で望むこと	
	6	制作 随時アドバイスを実施			進捗を踏まえ、自宅にてデータ作成を進めること	
	7	"			"	
	8	提出と講評会			講評が可能な状態で作品を準備すること	
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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない					

科目名	デジタルフォト演習ⅡB						
科目名(英)	Digital Photo exercise 2B						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	井上 勝義		
実施年度	2023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 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。後期Bにおいては、自分自身での撮影企画による撮影意図をより強く押し出し、効率的かつ効果的な撮影を目指します。						
授業形態	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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	
		○				写真表現にて撮影意図明確にすることができる	
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	撮影に関する基礎知識の復習/撮影基礎 ライティングなど				1年次に履修したデジタルフォト専攻を復習しておく	
	2	イメージ撮影実習<テーマ:対象的> 撮影ラフ作成				撮影ラフの草案をまとめておく	
	3	イメージ撮影実習 スタジオ利用可能				撮影素材など、各自必要なものを準備しておく	
	4	イメージ撮影実習<テーマ:食品> 撮影ラフ作成				撮影ラフの草案をまとめておく	
	5	イメージ撮影実習 スタジオ利用可能				撮影素材など、各自必要なものを準備しておく	
	6	イメージ撮影実習 スタジオ利用可能 随時アドバイス				提出を見据え、時間外での撮影を実施	
	7	講評会				講評会用の作品を準備	
	8	界限撮影 校外にてスナップを行う				スナップ撮影の資料を復習 その他、既存フォト グラフの閲覧などでリテラシーを高めておく	
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	○	◎	○			80%
	撮影への取り組み		○	◎			20%
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	エディトリアル上級演習ⅡB						
科目名(英)	Editorial design exercise 2B						
単位数	1単位		時間数	15時間		担当者	小網 梨恵
実施年度	2023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 2年						
授業概要	本科目では、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制作する。 前期に行われる同科目Aよりも、企画・撮影・レイアウトなど各要点にて専門性と効率性を高めた制作物のデザインを目的とする。						
授業形態	講義：△		演習：○	実習：	実技：	※ 主たる形態：○ 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	
	○	○				自分の力で紙面制作の段取りができる	
	○	○				素材写真などの撮影準備ができる	
	○	○				紙面構成を意識した素材準備ができる	
	○	○				紙面レイアウトをまとめ、印刷データを作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	既存折パンフレットのリメイク ターゲットを変更してリデザインする。				必要素材の準備	
	2	デザインラフの作成と提出				ラフ草案を自宅学習にて準備	
	3	制作時間とする 随時アドバイスを実施				各自進捗を確認し、自宅にて制作を進める	
	4	提出日 講評会を実施				提出の準備を行うこと	
	5	雑誌見開きレイアウトの作成 テーマ自由とし受講期間内での撮影及びレイアウトを実施				草案を自宅にてまとめておく	
	6	課題作成 随時アドバイス				進捗を意識し自宅にて進めること 合わせて、必要素材の撮影などを実施	
	7	〃				〃	
	8	作品提出 講評会				提出の準備を行うこと	
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	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない						

科目名	Webデザイン演習ⅡB							
科目名(英)	Web Design exercise 2B							
単位数	1単位		時間数	15時間		担当者	八尋 誠	
実施年度	2023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 2年							
授業概要	WEBデザイン専攻ⅡAで学んだことを活かし、トレンドにあったWEBデザインを制作する。 デザインしたデータを元に、マークアップ(HTML5,CSS3,javascript)を使用しより魅力的なWEBデザイン制作のスキル習得を目指す。							
授業形態	講義: △		演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる形態:○ 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		
		○				トレンドにあったWEBデザインを制作することができる。		
		○				デザインデータを元に適切なマークアップで制作することができる。		
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マークアップ導入と効率的な制作手順について				LPの構成を理解しHTMLを復習しておく		
	2	LPマークアップ(jQueryなどの動的コンテンツ導入)				LPのマークアップを事前に進めておく		
	3	全体的なデザインの統一				LPデザインのマークアップを終わらせておく		
	4	某建築事務所WEBサイトマークアップ導入				WEBサイトの構成を理解しておく		
	5	各ページのマークアップ				TOPページのマークアップを終わらせておく		
	6	ページブラッシュアップと動的コンテンツ導入				各ページのマークアップを事前に準備しておく		
	7	サーバーアップし動作確認				ブラッシュアップと動的コンテンツを導入しておく		
	8	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	
	授業課題の提出		◎				100%	
履修上の注意	出席が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を認めない							