

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジュアルデザイン表現Ⅰ		グラフィックデザイン学科/ 2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	武市 理恵
授業の概要				
作品展開催をとおして、視覚的表現の可能性を考える				
授業終了時の到達目標				
自主的に企画を立てることができるようになる 目的にあった作品を作ることができる 実際に作品展を開催する力がつく				
実務経験有無		実務経験内容		
有		イラストレータ、デザイナーとして15年の実務経験。これまでのデザイン分野の経験を活かし、画材の基本的な使用方法について指導。		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、事前準備を行う。				
回	テーマ	内容		
1~4	個展/グループ展について考える	資料収集の良い方法とは/実現可能な個展について7行7出しテーマに沿ってどんな作品展にするか決めていく→資料収集		
5~7	作品制作	まず1点目の制作をする 1点目の作品を振りかえり再度方向性を決める		
8~9	作品発表	他の人の意見を聞き、この方向性で良いのか再度考える 今後の方向性について発表		
10~ 24	作品制作			
25	作品発表			
26	作品の最終調整(仕上げ)			
27~ 28	作品展準備(装飾品、展示台、額、額立てなど)			
29	作品展の発表			
30	まとめ			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20%	
		授業態度	40%	
		実技・実習評価	40%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
動画制作演習Ⅱ		グラフィックデザイン学科/ 2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
AfterEffectsの基本操作とモーショングラフィック制作テクニックを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
AfterEffectsを用いて印象的なタイトルアニメーションや印象的な視覚効果を適用した動画を制作できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	モーショングラフィックスとは?	<ul style="list-style-type: none"> ・アンカーポイント。 ・複数のモーションを組み合わせる。 		
3~6	移動	<ul style="list-style-type: none"> ・直線・曲線移動 ・バウンド ・エクスペッション 		
7~10	回転	<ul style="list-style-type: none"> ・永久に回転させる ・シェイプの回転 ・立体の回転 		
11~14	文字	<ul style="list-style-type: none"> ・手書き文字のアニメーション ・立体文字のアニメーション 		
15~18	出現	<ul style="list-style-type: none"> ・広がって現れる ・地平線から現れる ・立体文字 ・ランダムな数字の表示 		
19~22	立体	<ul style="list-style-type: none"> ・物体の3D移動 ・立体的な回転 ・カメラを使った表現 		
23~26	効果	<ul style="list-style-type: none"> ・動く霧 ・サウンドの波形アニメーション ・パーティクル 		
27~30	課題作品制作	地域のPR動画制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	15%	
		授業態度	15%	
		課題・レポート	50%	
		実技・実習評価	20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワークⅡ		グラフィックデザイン学科/ 2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	必須	永田 広志
授業の概要				
デザインという論理的思考で課題を整理、解決することを目指す。 CIの概念を把握し卒業制作等に活用できるようにする。				
授業終了時の到達目標				
課題を論理的に把握、解決するディレクション(監督)の目線の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイナーとして4年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	CIとは	CIについての講義		
3~12	CI事例リサーチ	各単語毎のリサーチとともに 過去事例の洗い出し		
13~ 22	CIの「過去、現在、未来」	時代とともに移り変わる概念の把握		
23~ 30	CI実践1	はじめてのCI「友人のブランディング」		
31~ 40	CI実践2	はじめてのCI「GD学科のブランディング」		
41~ 44	CI実践3	はじめてのCI「企業のブランディング」		
45	まとめ	卒業制作におけるCIの必要性 卒業後、社会におけるCIの重要性		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	15%	
		授業態度	15%	
		課題・レポート	50%	
		実技・実習評価	20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
メディアデザイン I		グラフィックデザイン学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	37回	4単位(74時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
1年次で学んだデザインや動画の制作技法をベースに、より高度な課題へ取り組む。さまざまなツールを連携し、グラフィックやWeb、動画の制作練習を行う。企業と連携したデザイン課題やコンペティションへ挑戦する。				
授業終了時の到達目標				
企業の連携を通して、クライアントの要望を反映させたデザイン制作ができるようになる。コンペティションに取り組むことで、主催者の背景をリサーチし、デザインに活かすことができる。IllustratorやPhotoshopでWebや動画の素材をつくり、より高い訴求力をもった作品が制作できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~10	1年次の復習と応用①	文字組み(タイトル・見出し・本文) フライヤーデザイン トラブルのない入稿データの作り方		
11~28	1年次の復習と応用②	Adobe Premiereを使用した動画制作技法。 基本操作 店舗紹介 インタビュー PV制作		
29~45	企業連携課題への取り組み コンペティション挑戦	例年取り組んでいる日本郵便株式会社 暑中見舞い・年賀状デザイン 他、企業からの依頼案件やコンペティションに取り組む。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30%	
		課題・レポート	70%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス実務		グラフィックデザイン学科/2年	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	四宮 直子
授業の概要				
<p>社会人として求められる基本的なマナーを学ぶ。 あいさつの仕方、正しい敬語の使い方、電話対応、来客対応、冠婚葬祭、ビジネス文書等</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>基本的なマナーを習得し、周囲とコミュニケーションを取りながら、円滑に業務を進めることができる社会人になる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<p>【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて資料を用いて予習する</p>				
回	テーマ	内容		
1	動機付け	マナーの必要性		
2	感じのよい人のポイント	表情、身だしなみ		
3	感じのよい人のポイント	挨拶、返事、指示の受け方		
4	接客の言葉遣い	接客10大用語、敬語		
5	接客の言葉遣い	敬語練習問題		
6	電話対応	電話対応の基本		
7	電話対応	電話対応の練習		
8	来客対応	名刺交換、案内、お茶の出し方		
9	冠婚葬祭	慶事の対応		
10	冠婚葬祭	弔事の対応、贈答のマナー		
11	ビジネス文書	基本的なビジネス文書 社内文書、社外文書、メールの作成		
12~14	確認問題	確認問題を解く		
15	期末テスト			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
配布プリント等		出席率	20.0%	
		授業態度	20.0%	
		期末試験	60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
カメラワーク		グラフィックデザイン学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	富永 正志
授業の概要				
使用目的、コンセプトを明確にしての写真撮影写真作品を制作し、コンテストに応募する				
授業終了時の到達目標				
使用目的に応じた写真が撮影できるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて準備・予習する				
回	テーマ	内容		
1	動機付け写真使用目的の種類について	商業写真と芸術写真の違い		
2~3	コンテストのリサーチ(デジタルで応募できるもの)	応募するコンテストを探す 作品傾向を研究する		
4~6	応募写真の撮影	それぞれのコンテストにあわせた写真を撮影する		
7	応募作品の仕上げ	画像調整		
8~9	コンテストのリサーチ(プリントで応募できるもの)	応募するコンテストを探す 作品傾向を研究する		
10~12	応募写真の撮影	それぞれのコンテストにあわせた写真を撮影する		
13~15	応募作品の仕上げ	画像調整、印刷		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	10%	
		授業態度	20%	
		課題・レポート	70%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		グラフィックデザイン学科/2年	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	8回	1単位(16時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
3KAN教育の後半として、就職活動を通して社会人に必要なスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
3KAN教育(1.自己効力感 2.成長実感 3.学び続ける習慣)により企業が求める人材を育成する 基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて予習する				
回	テーマ	内 容		
1	就職活動の動きを知る	就職活動の動き 求人票の見方 企業訪問 就職試験 企業が欲しい人材 自己分析		
2	実社会をシミュレーション(疑似体験)	①PDCA 社会人に求められるもの ほう・れん・そう → かく・れん・ぼう 5W3H ②PDCA 学習における『PDCA』 日常における『PDCA』 新社会人における『PDCA』		
3	実社会をシミュレーション(疑似体験) 討論(聴く、考える、話すの訓練)	ディスカッション (インバケット思考)		
4	就職や社会におけるSNSの活用	(前半) 1. SNSとはどのようなものか 2. SNSを利用した就職活動の方法例 3. SNSの利用を誤った場合の失敗例 (後半) ・著作権とは? ・肖像権とは? ・SNSへ画像や動画を投稿する際の注意点		
5	人と人が力を合わせて、問題解決する (グループワーク)	～聴く力をつけ、いい質問をする～ 1. グループワーク 2. Win-Winの関係 3. 7つの習慣		
6	働くことの基礎知識～労働・給与・税金～	給与計算の基礎知識 給与に関する法律 給与支払いの5原則 給与明細の見方 残業時間の計算法定労働時間と変形労働時間制残業時間を計算する 時間外労働の割増率税金について		
7	新聞の読み方	徳島新聞社		

8	就職するにあたっての準備や心構え	ジョブカフェ徳島		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		出席率	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワークⅢ		グラフィックデザイン学科/ 2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	選択	永田広志
授業の概要				
デザインという論理的思考で課題を整理、解決することを目指す。 CIの概念を把握し卒業制作等に活用できるようにする。				
授業終了時の到達目標				
課題を論理的に把握、解決するディレクション(監督)の目線の習得				
実務経験有無	実務経験内容			
有	グラフィックデザイナーとして4年の実務経験 これまでの経験を活かして、プレゼンテーション技術を指導			
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	ブランディングとは	ブランディングについての講義		
2~3	ブランディング事例リサーチ	各単語毎のリサーチとともに過去事例の洗い出し		
4~5	ブランディングの「過去、現在、未来」	時代とともに移り変わる概念の把握		
6~11	ブランディング実践1	「GD学科のブランディング」		
12~17	ブランディング実践2	「穴吹カレッジのブランディング」		
18~23	ブランディング実践3	「徳島のブランディング」		
24~29	ブランディング実践4	「日本のブランディング」		
30~35	ブランディング実践5	「起業体験」		
36~41	ブランディング実践6	「社会貢献」		
42~43	ブランディング実践7	「卒業制作」		
44~45	まとめ	卒業制作におけるCIの必要性 卒業後、社会におけるCIの重要性		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
参考図書 及び 自作プリント		出席率	15%	
		授業態度	15%	
		課題・レポート	50%	
		実技・実習評価	20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
メディアデザインⅡ		グラフィックデザイン学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
1年次で学んだデザインや動画の制作技法をベースに、より高度な課題へ取り組む。 さまざまなツールを連携し、グラフィックやWeb、動画の制作練習を行う。 企業と連携したデザイン課題やコンペティションへ挑戦する。				
授業終了時の到達目標				
企業の連携を通して、クライアントの要望を反映させたデザイン制作ができるようになる。 コンペティションに取り組むことで、主催者の背景をリサーチし、デザインに活かすことができる。 IllustratorやPhotoshopでWebや動画の素材をつくり、より高い訴求力をもった作品が制作できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてリサーチを行う				
回	テーマ	内容		
1~15	産学連携課題への取り組み(適時) コンペティションへの挑戦	企業からの依頼案件やコンペティションに取り組む。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30%	
		課題・レポート	70%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジュアル表現Ⅱ		グラフィックデザイン学科/ 2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	選択	武市 理恵
授業の概要				
有名画家の代表作を研究し、さまざまな表現方法で作品を制作する				
授業終了時の到達目標				
広く資料・アイデアを収集、消化して自分の制作物に取り入れることができる 作品制作や鑑賞をする中で芸術作品を楽しむことができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		これまでの経験を活かし、画材の基本的な使用方法について指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、事前準備を行う。				
回	テーマ	内容		
1~2	パステルと水彩画、パブリックアートについて	パステルと水彩画、パブリックアートについて比較し考察しよう		
3~9	ピカソの代表作を引用した作品をつくる	ピカソの代表作を調べる(作品が作られた背景/作品に対する自分の意見) 他の人の意見を聞き、自分の考えをアップデート ピカソの代表作を引用しパステルまたは水彩画作品をつくる どうする→アクリル?デジタール?画材?大きさ?		
10~16	写楽の代表作を引用した作品をつくる	写楽の代表作を研究しパステルまたは水彩画作品をつくる		
17~23	アルチンボルトの代表作を引用した作品をつくる	アルチンボルトの代表作を研究しパステルまたは水彩画作品をつくる		
24~30	横尾忠則の代表作を引用した作品をつくる	横尾忠則の代表作を研究しパステルまたは水彩画作品をつくる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20%	
		授業態度	40%	
		実技・実習評価	70%	

作成者:松尾 誠司

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
InDesign演習		グラフィックデザイン学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
Adobe InDesignを使用してページ物のレイアウトデザイン、ページ管理、デジタルコンテンツの制作ができる。				
授業終了時の到達目標				
Inesignを使用し、冊子の組版が作成できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 前回の授業内容を見直し、次の回に応用できるように準備する。				
回	テーマ	内容		
1	動機付け			
2	インターフェース・基本操作の説明			
7~8	観光情報記事のレイアウト			
9	InDesignの基本機能①	罫線 段落スタイル		
10	InDesignの基本機能②	見出しの設定。二行どり、三行取りの設定。		
11	Illustratorとの連動	Illustratorで作成したデータの利用。		
12	PDFデータの作成	入稿、Web出版など様々なケースに対応したPDFデータの作成。		
13~15	課題 観光情報誌の制作	学んだ内容をベースに情報誌のレイアウトデザイン作成。		
教科書・教材		評価基準	評価率	
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	
情報モラル		グラフィックデザイン学科/ 2年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
クリエイターやコンテンツ制作に従事する者が知っておかなければならない権利や法律について、具体的に「やっていいこととやってはいけないこと」「トラブルになってしまった時の対処方法」を、事例を踏まえながら学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
著作権、ライセンス、契約といった権利のトラブルによる大きな損失を事前に防ぐことができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		石見 麻衣:フリーでイラスト制作7年の経験 これまでの経験を活かし、作品制作の上でのモラルを指導		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する				
回	テーマ	内 容		
1	動機付け	クリエイティブ業務における「権利」に関する知識の重要性について。		
2	写真・イラスト・デザイン①	街並みなどで無関係の人が写り込んだ写真は使えないの？		
3	写真・イラスト・デザイン②	東京スカイツリーなどの写真を利用する際は許可が必要？ キャラクターが写り込んでいる写真は利用できる？		
4	写真・イラスト・デザイン③	ウェブサイトのスクリーンショットは自由に使えるの？		
5	写真・イラスト・デザイン④	社内資料ならネット上の画像を使用してもいいの？		
6	文章・コピー①	どの程度の引用なら許されるの？		
7	文章・コピー②	本や新聞の紙面を撮影して掲載するのは引用に当たるの？ 転載と引用ってどう違うの？		
8	文章・コピー③	リライトした記事なら著作権侵害にならない？ メールや手紙、メールマガジンからの引用はできるの？		
9	プログラムコード・ライセンス①	ウェブサイトに掲載されているコードはコピーしても大丈夫？ オープンソースを使って作ったものは販売しても大丈夫？		
10	プログラムコード・ライセンス②	ソースコードには、どの場合に、どのライセンスを選択すべき？ オープンソースだから安くして」と言われたらどうする？		
11	プログラムコード・ライセンス③	ライセンス条件に違反して制作を行った場合の責任は？		
12	契約・権利の所在①	納品した成果物の著作権はクライアントのもの？		
13	契約・権利の所在②	自分の作品を公開するのにクライアントの許可は必要？ 納品したデザインが勝手に改変されて使われていた		
14	契約・権利の所在③	不採用だったコンペの企画やデザインは他社に出してもOK？ コンペで採用されなかったデザインが勝手に使われた		
15	期末試験			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート 期末試験	10% 20% 70%	



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		グラフィックデザイン学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
2年間学んだことの総決算として、テーマに基づいたデザイン制作を企画から制作、プレゼンテーションまで一貫して行う。 完成した作品は、2月に実施する「穴吹クリエイターズフェスティバル」に展示する。				
授業終了時の到達目標				
案件の問題点を考察し、解決手段を導き出せる。 設定コンセプトに基いたデザインができる。 ポスター、パッケージ、動画、Webなど目的にあったデザインを制作できる。 作品のポイントをわかりやすくプレゼンテーションできる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 前回の授業内容を見直し、次の回に応用できるように準備する。				
回	テーマ	内容		
1~10	制作テーマ及びコンセプトの決定	卒業制作のテーマ決定。 リサーチと問題点の洗い出し。 コンセプトの確立。 制作アイテムの決定。		
11~44	制作作業	ラフデザイン 制作作業 プレゼンテーション準備		
45	プレゼンテーション	PRポイントの整理。 伝わりやすい資料作成。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネスツール演習		グラフィックデザイン学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	23回	3単位(46時間)	選択	松尾 誠司
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・各種ビジネスアプリの連携 ・効果的なアンケートフォームの作成とデータ利用 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・Office、Google workspace、MacApp(Keynote、Pages、Numbers)が連携できる。 ・Google Formでアンケートを制作し、目的に合ったデータ収集ができる。 				
実務経験内容				
無				
時間外に必要な学修				
【準備学習】 前回の授業内容を見直し、次の回に応用できるように準備する。				
回	テーマ	内容		
1~4	GoogleFormsの使い方	<ul style="list-style-type: none"> ・アンケートの作成と実施方法 ・データ加工について 		
5~10	Excel・スプレッドシート・Numbersの使い方と連携について	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの特徴 ・データの互換方法 		
11~17	Word・ドキュメント・Pagesの使い方と連携について	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの特徴 ・データの互換方法 		
18~23	PowerPoint・スライド・Keynoteの使い方と連携について	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの特徴 ・データの互換方法 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	80.0%	