

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワーク I		グラフィックデザイン学科/ 1年	2022/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	8単位(120時間)	必須	永田 広志
授業の概要				
デザインという視点を通して日常を把握するデザイン思考を習得する。 情報を論理的に整理することを習得する。 デザインの中でもグラフィックデザインの基礎を理解する。 プレゼンテーションを通してコミュニケーション能力を習得する。 世界のデザインを知る				
授業終了時の到達目標				
基礎的な理論に基づく課題に対するデザイン能力とプレゼンテーション能力の獲得 「知らない」ことに気づく、知る				
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5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教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	授業概要	オリエンテーションおよび課題説明：課題1「他己紹介」プレゼンテーションおよび講評		
3~4	授業概要	課題説明：課題2「付加価値の考察」 チームワーク		
5~6	付加価値	課題2「付加価値の考察」プレゼンテーション及び講評 課題説明：課題3「デザインとは」		
7~8	付加価値	レポート作成および確認		
9~10	デザインについて	課題3「デザインとは」プレゼンテーション及び講評		
11~ 12	デザインについて	課題説明：課題4「100色の赤」 チームワーク		
13	色々な色	レポート作成および確認		
14~ 17	色々な色	課題4「100色の赤」プレゼンテーション及び講評		
15~ 18	色々な色	課題説明：課題5「100書体」 チームワーク		
19	書体	レポート作成および確認		
20~ 21	書体	課題4「100書体」プレゼンテーション及び講評		
22	書体	課題説明：課題6「100のオリジナリティー」 チームワーク		
23	物体	レポート作成および確認		
24~ 30	物体	課題6「100のオリジナリティー」プレゼンテーション及び講評。前期最終講評		

31	物体	課題説明：課題7「100の間取り」 チームワーク		
32	空間 1	レポート作成および確認		
33～ 35	空間 1	課題7「100の間取り」プレゼンテーション及び講評		
36	空間 1	課題説明：課題8「100のリノベーション」 チームワーク		
37～ 39	空間 2	レポート作成および確認		
40～ 43	空間 2	課題8「100のリノベーション」プレゼンテーション及び講評		
44	空間 2	課題説明：課題9「100作品探索」 チームワーク		
45～ 46	アート	レポート作成および確認		
47～ 48	アート	課題9「100作品探索」プレゼンテーション及び講評		
49	アート	課題説明：課題10「100の自由」 チームワーク		
50～ 51	アートとデザイン	レポート作成および確認		
52～ 55	アートとデザイン	課題10「100の自由」プレゼンテーション及び講評		
56～ 58	アートとデザイン	授業まとめ、全課題講評、気付き築く		
59	気づく			
60	気づく			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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	黒田 洋平
授業の概要				
DTP(デスクトップパブリッシング)について見聞を広げ、基礎知識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
①DTPの基礎知識を身に付ける。 ②入稿データについて理解する。				
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	DTPについて	DTP: デスクトップパブリッシングについて説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について理解する。		
2~4	入稿データ	印刷物が出来上がるまでの流れを説		
5~6	トンボ(トリムマーク)	印刷物を裁断する際の位置指定や、ぬりたしの必要性について学ぶ。コーナー・センタートンボの役割を理解する。		
7~8	アウトライン	フォント情報をオブジェクト(図形)情報に変更する重要性和設定方法について学び、理解する。		
9~12	リンク	リンクの概念について学ぶ。		
13~15	理解度確認	入稿時に必要な知識・技術ついて、理解度の確認をする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
トレース模写で学ぶ デザインのドリル		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Illustrator基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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	黒田 洋平
授業の概要				
Illustratorの機能と基本的な操作を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorを使用して、さまざまなデザインを制作できる。 ・目的に応じてIllustratorの機能を使用できる。 				
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テキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	Adobe Illustratorとは?Illustratorのインターフェースと基本操作	Illustratorの基本操作や各パネルの機能を理解する。		
2	各種ツールの操作確認	各ツールの意味と操作方法を学ぶ。		
4	ペンツールの使い方	ペンツールを用いたベジェ曲線の作成。		
5	文字ツールと文字・段落パネル	文字入力と各種設定について。		
6	理解度確認	Illustratorの知識・技術について、理解度の確認をする。		
8	期末テスト			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Photoshop基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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	黒田 洋平
授業の概要				
Photoshopの基礎を実習を通して学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> Photoshopの基礎と操作を理解し、目標となるの画像を作成できるようになる。 目的に応じてPhotoshopの機能を使用できる。 				
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テキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~4	Photoshopの基礎知識	Photoshopの仕組み、使用用途、基礎概念を理解する。		
5~6	色補正の基本	色補正を行い目標の画像を作成できるようになる。		
7~8	描画の基本	ブラシを使用した画像の作成・調整ができるようになる。		
9~10	保存形式の基本	使用用途による保存形式の設定を理解する。		
11~13	合成の基本	複数の画像を合成し画像を作成できるようになる。		
14~15	理解度確認	Photoshopの知識・技術について、理解度の確認をする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
文章表現演習		グラフィックデザイン学科/ 1年	2022/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)	必須	板東 里枝

授業の概要

就職活動や社会人生活に向けて、自分の考えを文章として表現するポイントを学ぶ。

要点をまとめ、簡潔で分かりやすい文章が書ける。

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】

今回の授業内容を踏まえ配布資料を用いて予習する

回	テーマ	内容
1	文の基本形を作る・演習課題	文章の構造を理解する。(主語、述語、目的語)
2	簡潔に書く①	伝えることの絞り込み 重複を避ける
3	簡潔に書く②	文末をシンプルにする 削れるところを削る
4	簡潔に書く・演習課題	無駄な部分の多い文章を簡潔に書きなおす。
5	分かりやすく書く	短く言い切る 同じ話はまとめて書く 修飾語は直前に置く
6	分かりやすく書く・演習課題	語順に気を配る 読点を活かす 箇条書きや表にする
7	的確に書く・演習課題	テーマを明確にする 順接と逆説 てにおは
8	共感を得る	本題から入る エピソードから始める 五感に働きかける
9	共感を得る・演習課題	修飾語・強調語 凝った表現を避ける 比喻と定型句
10	話し言葉の影響を避ける	無意味な装飾の削除
11	自己PRを考える①	自分のPRポイントをピックアップする。
12	自己PRを考える②	エピソードを加え、文章の肉付けを行う。
13	自己PRを考える③	PRを400字でまとめる。
14	自己PR発表	自己PRを1分程度で発表する。
15	期末試験・学んだことを振り返る	成長を実感したポイントを考える。

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%

6

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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	田中 健介
授業の概要				
HTML、CSSを使用してWebサイトを制作できる。また、AdobeXDを使用したプロトタイプデザインを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
Webの概念や現在の状況を説明できる。 HTML、CSSを用いてWebサイトを構築できる。 AdobeXDを使用して、Webの基本デザインを制作できる。				
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教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	Webサイトの概念と基本構造	Webとは何か? どのように運営されているか? Webの現状(モバイルファースト、Web広告)		
2~3	Webの基本構造を制作する	HTMLの基本 到達度確認テスト		
4~5	Webのデザインを制作する	CSSの基本 到達度確認テスト		
6~7	フルスクリーンのWebサイトを制作する	ヒーローイメージの設定		
8	2カラムのWebサイトを制作する	Display:flexを用いたカラム作成		
9	タイル型のWebサイトを制作する	Display:gridを用いたグリッドレイアウト		
10	外部メディアを利用する	Googlemapの挿入		
11~15	オリジナルサイトデザイン ※修了制作と連携可	ラフデザイン Adobe XDを使用してプロトタイプを作成 その準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
一冊で全てが身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webコーディング基礎		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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	田中 健介
授業の概要				
Webコーディングの基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
HTML, CSSの記述を理解して、適切なコーディング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教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	HTML講義	Webの仕組み、基本的なHTMLタグの種類、文意に合わせたマークアップの概念を理解する。		
2~3	HTML演習	HTMLのマークアップ手順を学ぶ、HTML要素の入れ子構造を理解して適切なコーディングができるようになる。		
4~5	CSS講義	CSSについてその役割と記述のルールを学び理解する。		
6~7	CSS演習	CSSによるレイアウト方法を学ぶ、定番のレイアウトテクニックを身につけ適切なコーディングができるようになる。		
8	理解度確認	HTMLマークアップ、CSSレイアウトの理解度を確認する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
一冊で全てが身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画		グラフィックデザイン学科 1年	2022/通年	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	眞本 悦子
授業の概要				
色彩学の基礎をマスターし、混色による色作成(混色)や配色技法を学ぶ実習を行う。 色彩の配色計画について学び、実際に色彩計画を行う。 加えて色彩計画に合格する。				
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			
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		
1~4	光と色について 太陽光とスペクトル	色はなぜ見えるのか?科学的に学び、スペクトルを彩色して光と色の関係を知る。		
5~6	PCCSカラーシステム	各単語毎のリサーチとともに過去事例の洗い出し		
7~10	マンセルカラーシステム	時代とともに移り変わる概念の把握		
11~12	色相とトーンと三属性 トーンイメージと配色カードの使い方	「GD学科のブランディング」		
13~14	トーンとグレイスケール	「穴吹カレッジのブランディング」		
15~16	無彩色の色彩	「徳島のブランディング」		
17~19	色の心理的効果	「日本のブランディング」		
20~23	色の対比、同化、現象、効果	「起業体験」		
24~25	ユニバーサルデザイン	「社会貢献」		
26~27	色相・明度・彩度とカラーダイアルの 使い方と色彩計画	「卒業制作」		
28~29	色相・配色			
30~31	トーン配色			
32~33	配色技法			
34~35	色彩と生活の関わりを学ぶ			
36~45	色彩検定模擬試験と解答・復習など			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定3級テキスト		出席率	10.0%	
過去問題集		授業態度	10.0%	
ユニバーサルデザインの手引き		課題・レポート	10.0%	
		実習・実技評価	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ベーシックデザイン		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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				
基本画材(水彩色鉛筆、透明水彩絵の具、アクリル絵の具、オイルパステル他)を使ってみる 紙の違い(水彩紙/ケント紙など)を知る 画面(平面)構成(一部立体作品)				
授業終了時の到達目標				
デッサンを通して対象物の形や色・質感、陰影を正確に捉え、表現することができる				
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教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内 容		
1	オイルパステルの基本画法と感情表現	アナログ画デジタル画/感情のアナログ画		
2	アナログカラーズ	カラーズ考察→テーマ決め→資料集め		
3	アナログカラーズ	カラーズ作品を制作(すべての写真をカッティング)		
4	アナログカラーズ	カラーズ作品を完成させる(写真を貼る)		
5	アナログカラーズ	カラーズ発表(他の人の作品にコメントをつける)		
6	透明水彩絵具の混色	透明水彩三原色の混色		
7~9	透明水彩絵具を使った模写	透明水彩三原色のみを使ったクーの模写		
10	臨床美術アートプログラムの実践	紙粘土の立体作品		
11~24	臨床美術アートプログラムの実践	臨床美術アートプログラム		
25~27	ホルバンのモノクロイスト	アルファベットのパターンアート		
28~30	基本画法のまとめ	基本画法の研究		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		授業態度	40.0%	
		実習・実技評価	40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング		グラフィックデザイン学科/ 1年	2022/通年	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	46回	6単位(92時間)	必須	馬淵 愛
授業の概要				
デッサンを通して対象物の形や色・質感、陰影を正確に捉え、表現するための知識・技術。				
授業終了時の到達目標				
デッサンを通して対象物の形や色・質感、陰影を正確に捉え、理にかなったデザインに活用できる制作ができる。				
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テキストを用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	デッサンの準備・用具について	デッサンとは何か 用意するもの 道具の使い方		
3~4	幾何形態の描画	円柱のデッサン		
5~6	幾何形態の描画	立方体のデッサン		
7~8	幾何形態の描画	球体のデッサン		
9~12	明暗の表現	紙コップと卵のデッサン		
13~ 14	質感・色の表現	無色透明ガラスコップのデッサン		
15~ 16	質感・色の表現	有色透明ガラスコップのデッサン		
17~ 18	質感・色の表現	リンゴのデッサン		
19~ 22	質感・色の表現	トマト・ナス・レモンのデッサン		
23~ 26	遠近(構図)・立体感・陰影の表現	円柱・立方体・球体のデッサン		
27~ 28	モチーフの正確な描画	缶のデッサン		
29~ 32	静物デッサン	ペットボトルとモチーフを組み合わせたデッサン		
33~ 34	石膏デッサン	手の石膏像のデッサン		
35~ 36	石膏デッサン	足の石膏像のデッサン		
37~ 40	石膏デッサン	石膏像のデッサン		
41~ 46	自画像	自画像		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
初めてでも楽しくできるデッサンの基本 自作プリント		授業態度	10.0%	
		課題・レポート	20.0%	
		実習・実技評価	70.0%	
		11		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
動画制作演習 I		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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	2単位(60時間)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
PremiereやAfterEffectsを用いた基礎編集技術を学ぶ。コンパクトデジタルカメラやスマートフォンなど身近なツールを使ったPR動画制作ができる。				
授業終了時の到達目標				
Adobe Premiereを用いで動画編集を行える。 テーマに基づいた動画制作が行える。				
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教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	なぜ動画編集を学ぶのか？ Premiereを使ってみよう	動画編集スキルを身につけるメリットとは？ Premiereで動画制作する作業の流れを確認。		
2	動画データの仕組み	静止画データと動画データの違いは？ 動画のファイル形式について。		
3~6	情報番組を作ってみよう！	1 カット編集とインサート編集 2 基本的な色補正 3 基本的な音声補正 4 用途に合わせた動画の書き出し		
7~10	さまざまな動画の制作	1 インタビュー動画の作り方 2 さまざまなルックス(色調)の作り方 3 インパクトのある画面切り替え 4 タイムリマップの作り方 5 手ブレ補正 6 自動モザイクの作り方 7 フリーズフレームを使用した分身動画 8 エンドロールの作り方 9 手書き風タイトルの作り方		
11~14	効果的な映像の演出	1 スマホの画面を使ったシーンの切り替え 2 グラフィックの作り方と合成 3 タイトルアニメーションの作り方 4 360度VR動画の作り方 5 縦動画の作り方 6 イラストアニメーションの作り方		
15~30	コースPV作成	グラフィックデザイン、マンガ・イラスト、高度調理コースのPVを制作。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える！PremiereProデジタル映像編集講座		授業態度	30.0%	【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
		課題・レポート	70.0%	
		12		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実践		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
DTPの仕組みについて学び、正しい情報の整理を行えることを目的とし展開する。				
授業終了時の到達目標				
①適切なデータ制作と管理が行える。 ②情報の整理が行える。				
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】 今回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	DTP業務について	DTP業務の役割について説明を行い、学ぶ理由と授業到達目標について		
2~6	データ管理について	入稿データの管理方法について理解し、適切なデータ管理の重要性を理解する。		
7~9	クオリティー管理について	デザインを行う目的を明確化できる。 レイアウトを行う際、情報の整理を的確に行うことを理解する。		
10~11	スケジュール管理について	品質、コスト、納期、リスクを明確にし、手戻りの少ない計画の重要性を理解する。		
12~15	理解度確認	DTPオペレーターに必要な知識・技術について、理解度の確認をする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
[デザイン技法図鑑]		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン実務 I		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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)	必須	高橋 勇雄
授業の概要				
Webサイト制作のワークフローに沿ってサイトを制作する。				
授業終了時の到達目標				
一連の制作を通して、これまでに学んだ実務的な技能、知識を発揮する。				
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】 今回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	Webサイト立案	サイトの企画を立案する		
3~4	ワイヤーフレーム作成	情報分布の設計を行い、ある程度のレイアウトを決める		
5~6	デザインカンプの作成	デザインを完成させる		
7~14	コーディング	HTMLコーディングを組む		
15	プレゼンテーション	制作したサイトの発表を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
一冊で全てが身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン応用 I		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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)	必須	高橋 勇雄
授業の概要				
Webサイト制作のワークフローに沿ってサイトを制作する。				
授業終了時の到達目標				
一連の制作を通して、これまでに学んだ実務的な技能、知識を発揮する。				
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】 今回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~2	デジタルコンテンツ立案	デジタルコンテンツの企画を立案する		
3~4	企画をまとめる	企画の輪郭を明確にまとめる		
5~6	プレゼンテーションに向けた制作	企画の内容を伝えるツールを制作する		
7~14	プレゼンテーション	企画したデジタルコンテンツの発表を行う		
15	プレゼンテーション	制作したサイトの発表を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
一冊で全てが身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	

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/1年	2022/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)	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 I		グラフィックデザイン学科 1年	2022/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	黒田 洋平
授業の概要				
就職活動も含めながら社会人になるための基礎力を身につける				
授業終了時の到達目標				
1)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 2)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 3)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		
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教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	動機づけ	・3KAN教育について ・動機づけ ・担当紹介 ・服装身嗜み *就職の手引き配布		
2	スケジュール管理/適性検査	・就職活動に向けた目標設定を行い、その目標を達成するための計画を立てる ・適性検査実施 ・就職の手引き説明 就職活動手順フローチャート P1 スケジュール確認 P5 身だしなみ確認		
3	スラスラ書ける文章術	・就職活動に備えた7x24時間中心の訓練 書く、話す、考える 文章の「型」を体得する ・論理的思考 ・考えを掘り下げる (「結論」→「根拠・事実」) ・文章の型の例「なたもだ」		
4	自己分析	就職の手引 P6~P9 自己分析		
5	自己分析	就職の手引 P10~P12 自己分析 過去~未来		
6	ロジカルシンキング	・「ものの見方で状況は良くもなり、悪くもなる。だったら、良くなる考え方をマスターして人生がもっと楽しくなる」ためのきっかけにする。		
7	自己PR作成	就職の手引 P13~P14 自己PR作成(400文字)		
8	企業研究	就職の手引 P19~P24 就職相談室やインターネットを使って研究		
9	読書が楽しくなる読書術(1)	1.読書の楽しみ方・本の選び方 1)読書の楽しみ 2)本の選び方 3)書店・図書館利用法 2.読書の活かし方 読んだだけで終わらない読書法 マスターして人生がもっと楽しくなる」ためのきっかけにする。		
10	自己PR作成及び50問50答作成	就職の手引き(P53~P64) ・50問50答のポイントについて説明 【課題】 自己PRの記入		
11	ホスピタリティマインド 社会人としての心得	・ホスピタリティマインドとは ・日本のもてなし文化について ・身近なシーンでのホスピタリティ ・実践例 ・基本的なビジネスマナー ・会社訪問 ・電話対応 ・メールでのマナー など		
12	履歴書	・履歴書の記入の仕方について 【課題】 履歴書の記入		
13	50問50答、自己PR完成、求職票	・50問50答見直し ・自己PR完成 ・求職票の説明と下書き		
14	50問50答、自己PR完成、求職票	・50問50答見直し ・自己PR完成 ・求職票の説明と下書き		
15	振り返り	・目標管理シートに基づき自己の就職活動への準備について振り返る ・今後の活動に向けた新たな目標設定を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	
				7

				作成者:黒田 洋平
科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		グラフィックデザイン学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	37回	2単位(74時間)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
1年次に学んだ技術や知識の総決算として、広告、パッケージ、Web、PVなどのデザイン作品が制作できる。				
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】 次回の授業内容を踏まえて教材や参考図書を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~6	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。		
7~29	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		
30	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	30.0%	
		課題・レポート	70.0%	