

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	2023/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。 ・Illustrator検定のスタンダードに合格する。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		動画・デザイン会社での1年間の勤務経験あり。実制作の経験を活かして現場での実践的な知識や技術の指導を行う。		
時間外に必要な学修				
テキストの予習・復習や、日常で目にする広告やテレビcm等のデザインの参考になるもの観察				
回	テーマ	内容		
1	Illustratorを入手して起動させる	illustratorのインストールとユーザー設定。ソフトの起動と終了の基礎操作		
2	Illustratorのことを知る	Illustratorの基本ツールを使用する		
3	オブジェクトとパスを使用	長方形ツールと円形ツールの使用。ペンツールの使用		
4	選択ツールとペンツールの使用	ダイレクト選択ツールとペンツールを使用して図形作成		
5	オブジェクトの変形と合体	楕円形を描く練習とブレンドツールの使用		
6	サンプルイラストの作成	複数のツールを使用して教科書にあるイラストを作成		
7	曲線ツールの使用	曲線ツールを使用して自由にイラストを作成		
8~12	Illustrator検定対策	Illustrator検定対策スタンダード取得のための模擬問題		
13~15	Illustrator過去問題実施	Illustrator検定の過去問題を解く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書:きちんと身につくillustratorの教本 教材:Adobe illustrator		出席率 実習・実技評価 資格・検定取得	30.0% 30.0% 40.0%	

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	2023/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				
Photoshopを使用して写真の編集・デザインが出来るようになる Photoshop検定のスタンダードに合格する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		動画・デザイン会社で1年間の勤務。現場で求められる技術や知識、プレゼン能力などを指導していく		
時間外に必要な学修				
テキストの予習と復習。日常生活での写真やデザインの観察・鑑賞 課題外にもPhotoshopを趣味などで操作する				
回	テーマ	内容		
1	Photoshopの導入	Photoshopのインストールと授業用ファイルのダウンロード		
2	Photoshopの起動と終了	Photoshopの起動。基本的なツールの把握		
3	明るさの修整	写真の明るさを修正		
4	テキスト入力	写真に文字を入力。文字の大きさと太さの変更		
5	描画モードの使用	写真の透明度と部分的な明暗の変更		
6	複数レイヤーの組み合わせ	複数レイヤーを使用して一枚の写真にする		
7	マスクの作成と切り抜き	選択マスクの作成と写真の部分的な切り抜きを行う		
8	テキストとオブジェクトの加工	写真に影やフレーム、図形を追加する		
9~12	検定対策	Photoshop検定のテキスト学習		
13~15	過去問題	Photoshop検定の過去問題実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Photoshop基礎入門		出席率 実習・実技評価 確認テスト	20.0% 40.0% 40.0%	

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	2023/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		
有		動画制作会社での勤務経験を活かし、AdobeのPhotoshop、Illustrator、動画編集ソフトのPremiere pro やAfter effectsの操作を授業で伝えていく。		
時間外に必要な学修				
様々な印刷物に目を通して知見を身に付ける。				
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明		
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
トレース&模写で学ぶ デザインのドリル		出席率 実習・実技評価	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webコーディング		グラフィックデザイン学科 /1年	2023/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	高橋 勇雄
授業の概要				
Webデザインの基礎について				
授業終了時の到達目標				
Webデザインの基礎の理解				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~5	Webサイトの基本	Webサイトの仕組みや種類について		
6~10	Webサイトの基本構造	Webの基本構造について		
11~15	Webのデザインを作る	Webデザインの基本について		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につく HTML&CSSとWebデザイン		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 50.0% 30.0%	

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	2023/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	高橋 勇雄
授業の概要				
Webデザインの基礎について				
授業終了時の到達目標				
Webデザインの基礎の理解				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~5	Webサイトの基本	Webサイトの仕組みや種類について		
6~10	Webサイトの基本構造	Webの基本構造について		
11~15	Webのデザインを作る	Webデザインの基本について		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につく HTML&CSSとWebデザイン		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 50.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックデザイン概論		グラフィックデザイン学科 /1年	2023/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	今野 昌浩
授業の概要				
グラフィックデザインは、主として平面の上に表示される文字や画像、配色などを使用し、情報やメッセージを伝達する手段として制作されたデザインの事から、学生独自における発想力を高めるべく基礎デザイン要素を要に概論研究をしていきます。				
授業終了時の到達目標				
アナログ/デジタル、どちらでも可の条件にて基本編として自己表現につながる成果物(例/絵本、キャラクター、簡易的なポスター等)を発表。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	元アニメーターとしてアニメーションの原画作業などを担当。業務で得た経験を元にキャラクター制作の指導を行う。			
時間外に必要な学修				
写真素材として、構図を意識した写真を定期的にスマホにて撮影。				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション 学習内容について	個性の確認意図にて自己紹介を図る 構図基礎知識について		
2~3	構図/構成について	基本的な写真/絵画構図について学習		
4~6	ビジュアル講義(キャラ編)	自己作品制作に活用できるイラスト講義 単純なキャラクターデザイン		
7	構図/構成(基本編)-1	魅せる構図の条件「共感」について		
8	構図/構成(基本編)-2	魅せる構図の条件「共感」について		
9	構図/構成(基本編)-3	構図の9形式(シンメトリー/シンメトリー崩し型)		
10	構図/構成(基本編)-4	構図の9形式(衛星型/囲い込み型/流水型)		
11	構図/構成(基本編)-5	構図の9形式(パノラマ型/対決型/均一型/片流れ型)		
12~13	前期修了制作	作成してきたイラスト素材を基本構図を交え「魅せる」ポスターを作成。		
14	プレゼンテーション	自己作品における作品プレゼンを実施		
15	前期まとめ	前期講義内課題について振り返り 夏季課題発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
講師オリジナル素材		出席率 授業態度 実習・実技評価	70.0% 10.0% 20.0%	

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	2023/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				
<ul style="list-style-type: none"> ・基本画材(水彩色鉛筆、透明水彩絵具、アクリル絵具、オイルパステル、墨など)を使った作品づくり ・紙(水彩紙/ケント紙/色画用紙)の違い、特性を知る ・制作しながらデザインの基本(色、形、配置)を学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・画材の特性を活かした絵画表現ができる ・アイデアを柔軟に出して自分らしい作品(課題)を期限内に完成させることができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーデザイナーを経験後、教員勤務20年以上		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	自己紹介	アトク コラージュによる自己表現(自己紹介)		
2	アトク コラージュ	コラージュ考察→テーマ決め→資料集め		
3	"	コラージュ作品の制作(すべての写真をカット)		
4	"	コラージュ作品の制作(写真を貼る)		
5	"	コラージュ作品を完成させる		
6	"	"		
7	"	コラージュ発表(鑑賞会、他の人の作品に対するコメント)		
8	臨床美術アートプログラムの実践	アトク 画デジ 外画/感情のアトク 画/三原色クロッキー		
9	オイルパステル、絵具、色鉛筆の基本画法を学ぶ	オイルパステルの作品		
10	"	"		
11	"	水彩絵具の作品		
12	"	"		
13	"	"		
14	"	"		
15	"	色鉛筆の作品		

回	テ ー マ	内 容		
16	透明水彩絵具の混色	水彩絵具による模写（パウル・クレー）		
17	透明水彩絵具を使った模写	"		
18	"	"		
19	"	色鉛筆による水彩表現		
20	"	切り絵（アンリ・マティス）		
21～24	基本画法のまとめ	基本画法の研究／見本表をつくる		
25～30	最終課題	最終課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングⅠ		グラフィックデザイン学科 /1年	2023/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	馬淵 愛
授業の概要				
基本的なデッサンを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
基本的な描写力を向上させる 観察と表現、実存感を身に付ける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーでイラスト等の実務経験13年 これまでの経験を活かし、正確な作画を指導		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	はじめにデッサンの準備	自己紹介と鉛筆削り、手のスケッチ		
3~4	立方体のデッサン	形のとり方、パース、タッチ、光と影について学ぶ		
5~6	円柱のデッサン	回り込む所の形、面の向き、楕円の描き方を学ぶ		
7~8	球のデッサン	色々な方向のタッチ、反射光、接地面について学ぶ		
9~10	円錐と立方体のデッサン	2つのモチーフをバランス良く描く		
11~12	リンゴのデッサン	色や質感をとらえる		
13~14	ポカリ缶のデッサン	缶の質感、パッケージデザイン		
15~16	ガラス瓶のデッサン	ガラスの透明感、質感を表現する		
17~20	靴のデッサン	靴全体のバランスと質感を表現する		
21~22	植物のデッサン	全体の形を素早くとらえ、色調の表現力をつける		
23~24	手のデッサン	最初に描いたデッサンと比べて上達を見る		
25~30	ティッシュ箱と静物デッサン	複数のモチーフを組み合わせてデッサンをする		
教科書・教材				その他
デッサンの基礎		出席率 実習・実技評価	20.0% 80.0%	

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/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	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				
回	テーマ	内容		
1~2	オリエンテーション	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	付加価値	課題説明：課題2「付加価値の考察」 チームワーク		
5~6	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		
7~9	色々な色	課題説明：課題4「100色の赤」 チームワーク		
10~12	書体	課題説明：課題5「100書体」 チームワーク		
13~14	物体	課題説明：課題6「100のオリジナリティー」 チームワーク		
15	''	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		
16~17	空間 1	課題説明：課題7「100の間取り」 チームワーク		
18	''	課題7「100の間取り」プレゼンテーション及び講評		
19~20	空間 2	課題説明：課題8「100のリノベーション」 チームワーク		
21	''	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		
22~23	アート	課題説明：課題9「100作品探索」 チームワーク		
24	''	''		
25~26	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		
27	''	''		
28~30	気づく	業まとめ、全課題講評、気づき築く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		課題・レポート	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
文章表現演習		グラフィックデザイン学科 /1年	2023/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				
1. 文章を読む 2. 正しい文章の書き方を学ぶ 3. 人の心を動かす、文章の書き方を理解する				
授業終了時の到達目標				
文章で自分自身を表現したり、自らの作品の世界観を表現し、人の心を動かす文章が書けるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	動機付け 文章を書いてみる	文章力がなぜ必要なのか まずは、文章を書いてみる		
2	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方①		
3	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方②		
4	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方③		
5	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方④		
6	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方⑤		
7	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方⑥		
8	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方⑦		
9	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方⑧		
10	正しい文章の書き方	10分間読書+国語力アップ問題 正しい文章の書き方⑨		
11~12	文章の添削	第1回に書いた文章の見直し		
13~14	文章の作成	マインドマップ(自己分析) 文章の原案作成		
15	まとめをする	今まで書いた文章のまとめを行う		
教科書・教材				その他
配付資料		出席率 課題・レポート	40.0% 60.0%	

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	2023/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				
1. 社会人として求められる心得について学ぶ(手帳の使い方、読書術、文章術、ロジカルシンキング) 2. 基本的なビジネスマナーについて学ぶ(電話対応、訪問のマナー) 3. 就職活動の準備 (自己分析、企業研究、履歴書等書類作成、面接対策)				
授業終了時の到達目標				
1. 3KAN教育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		
有		動画制作会社にて1年間カメラマンアシスタント兼動画編集者として勤務。アニメーション制作会社にて4年間ディレクターとして勤務。 現場で得た知識を元に指導を行っていく。		
時間外に必要な学修				
企業のリサーチやポートフォリオ用のデータまとめなど				
回	テーマ	内 容		
1	就職活動の世界を知る	就職活動の目的、目標を考える 今まで出会ってきた偶然		
2	ものの見方、考え方	自分の癖を知る ものの見方を広げる		
3	記憶からたどる	自身について知るために記憶からたどる		
4	適性検査	適性検査		
5	自己分析	過去/現在/未来の自分から、自分を分析する		
6	文章の書き方と構成の仕方	<ul style="list-style-type: none"> 文章の書き方について学ぶ テーマに沿った文章を構成する 		
7	自己PR作成	自己PR作成		
8	企業の見つけ方	各学科での業界研究、説明		
9	履歴書の書き方と伝え方	自身の基本情報、趣味を書き出す		
10	志望動機	志望動機を書く		
11	30問30答	30問30答の作成		
12	履歴書、30問30答、自己PR	履歴書、30問30答、自己PRを完成させる		

回	テ ー マ	内 容		
13	プレゼンの基本と応用	相手にこちらの意見や考えの伝え方を学ぶ		
14	話の聴き方 面接の基本	話を聞く正しい姿勢・態度についての学習		
15	オンライン面接・グループディス カッション	オンラインでのコミュニケーション方法		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就勝ゼミ教材 就職の手引き		出席率	100.0%	

作成者:高橋 勇雄

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	2023/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			
無				
時間外に必要な学修				
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	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	デザインカンプの作成	デザインを完成させる		
6~14	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
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 30.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
webデザイン応用		グラフィックデザイン学科 /1年	2023/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		
無				
時間外に必要な学修				
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	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
特に無し		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 30.0% 50.0%	

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	2023/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			
有	動画制作会社にて1年間カメラマンとして勤務。撮影と編集を主に行う。 アニメーション制作会社にて4年間ディレクターとして勤務。 現場で得た知識を基に指導を行っていく。			
時間外に必要な学修				
授業外にもコンペなどで入稿するデータ等の試し刷りをして練習などを行う				
回	テーマ	内容		
1~2	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理解する。		
3~4	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。		
5~7	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。		
8~10	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。		
11~15	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
トレース&模写で学ぶ デザインのドリル		出席率 課題・レポート 授業態度	40.0% 50.0% 10.0%	

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	2023/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				
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		
有		アニメーション会社で4年間、動画会社で1年間の勤務経験あり		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	動機付け	写真使用目的の種類について		
2~3	コンテストのリサーチ	応募するコンテストを探す		
4~6	応募写真の撮影	それぞれのコンテストに合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	応募するコンテストを探す		
10~12	応募写真の撮影	それぞれのコンテストに合わせた写真を撮影する		
13~15	応募作品の仕上げ	画像調節と印刷		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	30.0%	
		実習・実技評価	30.0%	
		授業態度	10.0%	
		課題・レポート	30.0%	

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	2023/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)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
動画編集ソフトの「Adobe Premiere Pro」を使用し、実践的な動画制作を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・自分で撮影した動画を自分で1から自由に編集して完成させられるようになる。 ・動画コンペに作品を出展しし入場する 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		動画制作会社で1年間勤務。カメラでの撮影経験とPCを使用しての動画編集の経験を活かして、現場で役に立つ実践的な動画編集を指導していく。		
時間外に必要な学修				
授業内容の復習と次回の予習。YouTube動画などで流行りの動画やプロモーション動画を視聴して感性を鍛えるなどの自主学習。				
回	テーマ	内容		
1	Adobe Premiere Proの導入と起動	Adobe Premiere Proをインストールして起動させる		
2	動画素材の読み込みと保存	動画ファイルをAdobe Premiere Proで起動させて別形式で保存する		
3	クリップの切り貼り追加・削除	動画データを切り貼りしてムービーの長さや使用箇所を自由に編集		
4	クリップの移動ツールとトランジションの使用	移動・選択ツールを使用して使いたい動画を前後左右に移動させる		
5	RGBカーブとホワイトバランスの調整	ホワイトバランスやRGBカーブをいじって自分の好きな色に調整する		
6	BGMとテキストの追加	テキストツールを使って動画のタイトルやテロップを入力		
7	キーフレームの使用と写真素材の取り込み	写真のデータや他ソフトで作成したロゴ等の素材を取り込んで動画に挿入		
8	再生速度の変化と逆再生機能の使用	速度・デュレーションの変化ツールを使用してスローな映像を作成		
9~12	動画サンプルを使用する自主制作	ダウンロードファイルの中にある動画データを使用して、ショートムービーの作成		
13	ネスト化と水平修正	ネスト化機能を使用して2つのクリップを1つにまとめる		
14	モザイクの適用とSEの挿入	モザイク機能を使用して一部分を修整する		
15	映画の様な色味の修整	カラー調整機能を使用して「映画の様な質感にする」		
16	フィルム調の色に変更	カラー調整機能を使用して「フィルム写真の様な質感にする」		
17	Adobe テンプレートを使用してタイトル作成	Adobeのテンプレートを使用してタイトルの出現エフェクトを作成		

回	テ ー マ	内 容		
18	アスペクト比とシーケンス設定の調整	アスペクト比とシーケンス設定の調整		
19~21	サンプル素材を使用して料理動画を作成	教科書の付属サンプルデータを使用して料理の動画を作成する		
22	講評会・プレゼン	作成した動画のプレゼンテーションとクラスメイトが作った動画の講評		
23~30	コンペ用動画作成	コンペに出展用の作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Adobe Premiere Pro よくばり入門		出席率 授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 10.0% 40.0% 30.0%	

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	2023/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	38回	5単位(75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				
<p>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。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	動画制作会社にて1年間の勤務。動画編集及びカメラマン業務を行う。アニメーション制作会社にて4年間ディレクターとして勤務。アニメーション制作のマネジメントを行う。			
時間外に必要な学修				
授業時間外にも卒業制作を進める(アイデア収集、材料調達など)				
回	テーマ	内容		
1~6	制作テーマ及びコンセプトの決定	修了制作のテーマ決定。 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。		
7~35	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		
36~38	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
特に無し		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画 I		グラフィックデザイン学科 /1年	2023/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	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や配色技法を学ぶ。 色彩の配色計画について学び、実際に色彩計画を行う。 色彩検定3級に合格する。				
授業終了時の到達目標				
色彩計画を様々な課題に活かすことができるようになる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	インテリアコーディネーターとして24年の実務経験 これまでの経験を活かし、カラーコーディネートを指導			
時間外に必要な学修				
検定テキストの復習				
回	テーマ	内容		
1~4	光と色について、太陽光とスペクトル	色が何故見えるのか?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	PCCSカラーシステムと色の三属性を学び実際に色相環を彩色する		
7~10	マンセルカラーシステム	マンセルシステムを学び、色相環を作成、配色する		
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	色立体で学ぶトーン、三原色混色の実習と配色カードの使い方を実習		
13~14	トーンとグレースケール	様々なトーンの色を創る方法を学習し実際にトーンを彩色する		
15~16	無彩色の色彩	無彩色を使った配色の特徴や配色の方法を実際に行う		
17~19	色の心理的効果	色の心理的効果を使用した配色を絵具を使って作成し、デザインしてみる		
20~23	色の対比・同化・現象・効果	様々な対比現象を学び、実際に対比で起こる色の変化を体験する課題作成		
24~25	ユニバーサルデザイン	ユニバーサルデザイン色彩計画を理解し、課題を作成		
26~27	色相・明度・彩度とカラーダイヤルの使い方と色彩計画	カラーダイヤルを作成し使い方を学び色彩計画の方法を理解する		
28~30	色相配色	色相配色の基本を学び、テキスト演習を貼り込みながら理解する		
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 授業態度 課題・レポート 期末試験	10.0% 10.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画Ⅱ		グラフィックデザイン学科 /1年	2023/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	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や配色技法を学ぶ。 色彩の配色計画について学び、実際に色彩計画を行う。 色彩検定3級に合格する。				
授業終了時の到達目標				
色彩計画を様々な課題に活かすことができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		インテリアコーディネーターとして24年の実務経験 これまでの経験を活かし、カラーコーディネートを指導		
時間外に必要な学修				
検定テキストの復習				
回	テーマ	内容		
1~2	トーン配色	トーン配色の基礎を学び、テキスト演習を貼り込みながら理解する		
3~4	配色方法	様々な配色のテクニックを学び、テキスト演習を貼り込みながら理解する		
5~6	色彩と性格のかかわりを学ぶ	インテリア・ファッションなど色彩と実際の生活とのかかわりを学ぶ		
7~15	色彩検定模擬試験と解答、復習など	色彩検定3級対策授業		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定3級の教科書		出席率 授業態度 課題・レポート 実習・実技評価 期末試験	10.0% 10.0% 10.0% 60.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングⅡ		グラフィックデザイン学科 /1年	2023/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	馬淵 愛
授業の概要				
デッサンの基本を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
基本的な表現力を向上させる 観察と表現、実存感を身に付ける				
実務経験有無	実務経験内容			
有	フリーでイラスト等の実務経験13年 これまでの経験を活かし、正確な作画を指導			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~4	石膏デッサン	複雑な陰影を表現する		
5~11	人物	好きな人物をモデルに選んでよく見て描く		
12~15	石膏デッサン(人物)	モチーフをよく見て描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デッサンの基礎		出席率 確認テスト 実習・実技評価	10.0% 30.0% 60.0%	

作成者：永田広志

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	実習
授業時間	コマ数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
1コマ90分	60	4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				
回	テーマ	内容		コマ数
1~2	授業概要	オリエンテーション		2
3~4	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		2
5~6	付加価値	課題説明：課題2「付加価値の考察」チームワーク		2
7~8	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」		2
9~10	デザインについて	レポート作成および確認		2
11~12	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		2
13~14	色々な色	課題説明：課題4「100色の赤」チームワーク		2
15~16	色々な色	レポート作成および確認		2
17~18	色々な色	課題4「100色の赤」プレゼンテーション及び講評		2
19~20	書体	課題説明：課題5「100書体」チームワーク		2
21~22	書体	レポート作成および確認		2
23~24	書体	課題4「100書体」プレゼンテーション及び講評		2
25~26	物体	課題説明：課題6「100のオリジナリティー」チームワーク		2
27~28	物体	レポート作成および確認		2
29~30	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		2
31~32	空間 1	課題説明：課題7「100の間取り」チームワーク		2
33~34	空間 1	レポート作成および確認		2
35~36	空間 1	課題7「100の間取り」プレゼンテーション及び講評		2
37~38	空間 2	課題説明：課題8「100のリノベーション」チームワーク		2
39~40	空間 2	レポート作成および確認		2
41~42	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		2

回	テ ー マ	内 容		コマ数
43~44	アート	課題説明：課題9「100作品探索」 チームワーク		2
45~46	アート	レポート作成および確認		2
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		2
49~50	アートとデザイン	課題説明：課題10「100の自由」 チームワーク		2
51~52	アートとデザイン	レポート作成および確認		2
53~54	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		2
55~57	気づく	授業まとめ、全課題講評、気付き築く		3
58~60	気づく	授業まとめ、全課題講評、気付き築く		3
30	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	参考図書及び資料プリント	出席率 課題・レポート	40% 60%	課題を全て 提出した学 生のみ成績 評価を行 う。