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Ⅲ		グラフィックデザイン学科／2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	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の概念を意識したブランディング力により卒業制作等に応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	デザイン会社勤務。デザイン会社を設立。代表取締役社長を務める。

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	CIとは	CIについての講義
3～6	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
7～10	CIの「過去、現在、未来」	時代とともに移り変わる概念の把握
11～16	CI実践1	はじめてのCI「友人のブランディング」
17～21	まとめ	プレゼン～講評
22～27	CI実践2	はじめてのCI「GD学科のブランディング」
28～32	まとめ	プレゼン～講評
33～36	CI実践3	はじめてのCI「企業のブランディング」
37～41	まとめ	プレゼン～講評
42～45	最終まとめ	卒業制作においてのCIの必要性 卒業後、社会においてのCIの重要性

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

作成者:今野　昌浩

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	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	22回	4単位（44時間）	必須	今野　昌浩

授　業　の　概　要

自分が感じたことをどう表現すれば、人により良く伝わるのかを「考える」方法を「メディアデザイン」と呼びます。 言い換えると、感動を人や社会に伝える方法を考えるデザインが「メディアデザイン」になる事から表現力の学習を図ります。

授業終了時の到達目標

自身の脳内で考えた表現を物理化し、それを第３者まで伝えることができる表現力を身に着ける。

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

回	テ　ー　マ	内　　容
1	イントロダクション ビジュアルデザイン定義	現状確認 前期授業における概要説明
2	アイデア創作について	自分らしい作品を作成するにあたり、必要とされる勤勉方法
3	創作絵本作成 １）物語構築について	絵本づくりを通して「ビジュアル」「フォント」「ストーリー構築」を学ぶ
4～7	創作絵本作成 ２）キャラ作成-1	ビジュアルの要になるイラスト作成の訓練
8～11	創作絵本作成 ３）構図/背景について	パースの捉え方、色彩設計において
12～14	トリミング/エディタ	ストーリー/キャラ/背景の合成をはかり、PFとして活用できるデジタル絵本の完成を図る
15～16	実技/絵本制作（１	絵本制作に関する事項として ・ストーリー作成について
17～18	実技/絵本制作（２	キャラ表作成
19～22	実技/絵本制作（３	作画/着色/仕上げ作業

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
講師オリジナル教材	出席率 授業態度 実習・実技評価	70.0% 10.0% 20.0%	

作成者:武市　理恵

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ビジュアル表現Ⅰ		グラフィックデザイン学科／2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
・基本的な絵画技法の復習と新しい技法の学習 ・目で見て楽しめる作品づくり

授業終了時の到達目標
学んだ絵画技法を取り入れて、さまざまな表現方法で作品を制作できるようになる

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	トロンプ＝ルイユ（だまし絵）について学ぶ	福田繁雄の作品について勉強する
2	〃	歌川国芳の作品について勉強する
3	〃	マウリッツ・エッシャーの作品について勉強する
4	〃	ペレ・ボレル・デル・カソの作品について勉強する
5	〃	ジュゼッペ・アルチンボルドの作品について勉強する
6	〃	ルネ・マグリットの作品について勉強する
7	〃	ルビンの壷の作品について勉強する
8～23	トランプの絵札のデザイン	今までに学んだ技法を取り入れた作品を制作する
24～30	１５種類の絵札のデザイン	オリジナルのイラストのトランプを制作する

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%	

作成者:矢田和也

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
webデザイン応用Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2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	矢田　和也

授　業　の　概　要
デジタルコンテンツの企画・制作

授業終了時の到達目標

実務経験有無	実務経験内容
有	web会社勤務。業務で学んだことを元に授業を行う。

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　　容
1～9	プレゼンテーションに向けた制作	Adobe XDなどを使用し、コンテンツのモックアップを制作、プレゼンテーションに利用できる。
10～15	企画したデジタルコンテンツの発表を行う	プレゼンツールとモックアップを使用し、企画やコンテンツの意図、期待効果を明確に伝えることができる。

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% 30.0% 50.0%	

作成者:矢田　和也

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
webデザイン実務Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2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	矢田　和也

授　業　の　概　要
デジタルコンテンツの企画・制作

授業終了時の到達目標

実務経験有無	実務経験内容
有	web会社勤務。業務で学んだことを元に授業を行う。

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　　容
1～9	デジタルコンテンツ立案	デジタルコンテツの企画を立案し、クライアントの意図に沿ったコンテンツ企画ができる
10～15	企画をまとめる	企画の輪郭を明確にまとめる クライアントの意図に基づく企画を何度も練り直すことで、よりニーズに合ったコンテンツとして設定できる。

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% 30.0% 50.0%	

作成者:黒田洋平

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	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	黒田　洋平

授　業　の　概　要

動画編集ソフトAdobe After Effectsを使用してより高いレベルの動画編集を行う

授業終了時の到達目標

After Effects をPremiere Pro と併用してエフェクト付きの動画を作成する
動画コンペで入賞する

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 動画制作会社ではAdobeソフトの内、Illustrator、Photoshop、Premiere Proやafter Effectsを業務で使用し編集作業やその他デザインを行った

時間外に必要な学修

様々な動画媒体を注意深く観察する。気になったものがあればAfter Effectsを使用して制作を行う

回	テ　ー　マ	内　　容
1	Adobe After Effectsのインストール 基本操作画面の説明	After Effectsのインストールと初期設定 各レイヤーやウィンドの基本位置の説明
2	Premiere Proとの連動について プリセットやFr設定について	Premiere Proとの関連性や使いこなし方についての説明 フレームの概念に関しての説明
3	PSDデータとaiデータの取り扱いについて 連番ファイルの読み込みと解像度	他ソフトのデータを読み込む際と読み込んでからの取り扱いについての説明
4～6	テキストアニメーションの作成	自分の好きなテロップを自由に動かす キーフレームの操作を行い位置を細かく調節する
7～8	オリジナル文字の書き出し 操作の復習	完成したテキストアニメーションのプロジェクトファイルを書き出す
9～10	モーションブラーについて ノイズ処理に関して	モーションブラーを使用して素材にブレを追加する
11	文字にエフェクトを適用する	応用編。テキスト技術とモーションブラー技術を応用する
12～13	メタリックなテロップ	機械的な見た目のテロップを作成し動かす
14～17	3Dレイヤーの作成	3Dレイヤーを使用して奥行きのある動画を作成する
18	ペンツールとマスクツールの使用方法	ペンツールとマスクツールを使用して素材の加算・減産を行う
19	レイヤーの描画モード調整	適切な描画モードを使用する
20～21	文字マスク・背景マスクの作成	文字で背景を中抜きを行う
22～25	カメラのアングル変更	カメラのアングルを変更して立体的に演出をする
26～30	自主制作	オリジナル動画の作成

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
一気にビギナー卒業！ 動画でわかるAfter Effects教室	出席率 課題・レポート 実習・実技評価	30.0% 50.0% 20.0%	

作成者:四宮　美佳

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	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	四宮　美佳

授　業　の　概　要

1. ビジネスとコミュニケーションの基本
2. 仕事の実践とビジネスツール
3. 社会常識

授業終了時の到達目標

社会・組織の一員として必要不可欠な社会常識を理解し、初歩的な仕事を処理するために必要な知識やビジネスマナーを学び、社内外の人と良好な関係を築くために求められるコミュニケーション能力を習得する。

実務経験有無	実務経験内容

時間外に必要な学修

社会情勢に関心をもち、新聞などを読む。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	期待される社会人・職業人を目指して	・期待される社会人・職業人とは ・働く意義を考える ・就職先を決めるためにも考え、行動する
2	キャリアと仕事へのアプローチ	・働く意識 ・仕事への取り組み方 ・会社の基本とルール
3	仕事の基本となる８つの意識	・８つの意識 ・顧客意識 ・品質意識、納期意識、時間意識 ・目標意識、協調意識 ・改善意識、コスト意識
4	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	・コミュニケーションの基本 ・円滑なコミュニケーションのために ・コミュニケーションを支えるビジネスマナー ・社会人としての身だしなみ ・感じのよい挨拶 ・おじぎの基本 ・仕事中の態度と健康管理 ・出社から退社までと休暇の基本ルール
5	指示の受け方と報告、連絡、相談	・指示を受けるポイント ・報告・連絡の仕方 ・連絡・相談の仕方と忠告の受け方
6	話し方と聞き方のポイント	・ビジネスにふさわしい話し方 ・ビジネスの場にふさわしいことばづかい ・敬語の種類と必要性 ・尊敬語と謙譲語のつかい方 ・聞き方の基本
7	来客応対と訪問の基本マナー	・来客応対の基本 ・来客応対の流れ ・面談の基本マナー ・名刺交換と紹介の仕方 ・訪問の基本マナー

回	テ　ー　マ	内　　容
8	仕事への取り組み方	・仕事は正確かつ計画的に ・定型業務・非定型業務とマニュアル ・効率的・合理的な仕事の進め方 ・スケジュール管理と情報整理 ・パソコンは仕事の基本 ・電子メール(Eメール)の活用
9	ビジネス文書の基本	・ビジネス文書の役割と書き方 ・ビジネス文書の種類 ・社内文書の種類と作成例 ・社外文書の種類と作成例 ・社外文書の出し方とわかりやすい文章の基本 ・電子メール(Eメール)の書き方
10	ビジネス文書の基本	・ビジネス文書の役割と書き方 ・ビジネス文書の種類 ・社内文書の種類と作成例 ・社外文書の種類と作成例 ・社外文書の出し方とわかりやすい文章の基本 ・電子メール(Eメール)の書き方
11	社会常識	漢字の「読み」「書き」 　社会人の基礎としての漢字 　類義語と対義語 　同音異義語と同訓異字語
12	社会常識	四字熟語とことわざ・慣用句 　四字熟語 　ことわざ・慣用句
13	社会常識	日本語化とするカタカナ用語 　カタカナ用語 各都道府県に関連する基本情報 　都道府県名、各県庁所在地、主要な地名・観光地・ 　特産物・祭りなど
14	社会常識	世界の国名名と首都 　主要国と首都 社会常識としての欧文略語 　欧文略語
15	期末試験	期末試験

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
配布プリント等	期末試験 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

作成者:黒田　洋平

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP実務		グラフィックデザイン学科／2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	黒田　洋平

授　業　の　概　要

DTP(卓上出版)についての知識を深め、実践する。
実際にプリンターを使用して印刷の練習をする。

授業終了時の到達目標

印刷物を完成させてプレゼンを行う
連動して就活用ポートフォリオの質を高める

実務経験有無	実務経験内容
有	動画制作会社にて動画編集者として1年間の勤務。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。 現場で得た知識を授業で伝えていく。

時間外に必要な学修

就職活動に使用するポートフォリオに掲載する作品の作成・選別・印刷を行う

回	テ　ー　マ	内　　容
1	DTPについての復習と準備	前年度学習内容の復習 InDesignソフトのインストールと説明
2～7	ポートフォリオの作成	ポートフォリオの内容確認 ポートフォリオの記載書類の改善・変更・修正
8～12	ポートフォリオの講評	作成したポートフォリオのプレゼントと添削
13～17	産学連携作品の制作	産学連携で制作する作品のコンセプトを決める
18	打ち合わせ予定	今後入ってくる新たなコンテストの打ち合わせ
19	制作のチーム分け チーム内での話し合い	コンテストのチーム分けと今後の話し合い
20～24	コンテスト用作品の制作	コンテストに出展する作品の制作を行う
25	プレゼン	完成した産学連携作品のプレゼン
26～27	ガイダンス	これまでの制作や今後の制作に関して生徒1人1人とガイダンスを行う
28	打ち合わせ	毎年行っている地域自治体との動画コンテストの打ち合わせ
29	撮影説明と意見交換	動画撮影の注意事項の伝達 撮影予定表の紹介と添削
30	撮影スケジュール表の完成	撮影スケジュール表を完成させて先方に送る

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
パワーデザイン 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	40.0% 60.0%	

作成者:黒田洋平

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	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	8回	1単位（16時間）	必須	黒田　洋平

授　業　の　概　要

就職活動を控え、これから、社会人になるにあたって、必要なｽｷﾙを身につける
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

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
有	動画制作会社で編集者及びカメラマンアシスタントとして１年の勤務、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。現場で得た経験を元に授業を行う。

時間外に必要な学修

就職活動全般(企業訪問・面接・インターネットでの応募・履歴書の郵送・添削など)

回	テ　ー　マ	内　　容
1	企業訪問/就職試験について/ 企業が欲しい人材/自己分析	企業が求める人材の理解と自分を理解する
2～3	仕事の基本	１）ほうれんそう 「報告」「連絡」「相談」のポイントについて ２）５Ｗ３Ｈ 仕事における「５Ｗ３Ｈ」の使い方について 新入社員ノートをつくる ３）ＰＤＣＡ 学習における「ＰＤＣＡ」　日常における「ＰＤＣＡ」新社会人における「ＰＤＣＡ」
4	グループディスカッション・ワーク	NASAゲーム、ノベルティ決めを用いてディスカッションを体験する。 森ゼミ資料のディスカッションを用いて就職研修のディスカッションを行う
5	就職や社会におけるSNSの活用	①SNSとはどのようなものか ②SNSを利用した就職活動の方法例 ③SNSの利用を誤った場合の失敗例
6	新聞を通して、情報の入手の仕方や、新聞の読み方を学ぶ	①仕事に必要な基礎能力とは ②基礎能力向上に新聞がなぜ役立つか ③新聞と他メディアの違い ④慣れない新聞の読み方 ⑤１日１０分で基礎能力のトレーニングになる新聞の使い方

回	テ　ー　マ	内　　容
7	社会に出た際に必要となる知識を学び理解する（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
8	社会人と学生の違いを理解する	①徳島県の世代別平均年収 ②徳島県の生涯賃金 ③学生と社会人の比較

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
授業担当者によるレジュメ	出席率	100.0%	【準備学習】 就活で必要な力は、多岐に及ぶので、毎回の授業で習った事を見直していこう

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Ⅳ		グラフィックデザイン学科／2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	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。
・ビシネスを意識したデザイン力により卒業制作等に応用できるようにする。
・AIについて概論的知識を習得する。

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	デザイン会社勤務。デザイン会社を設立。代表取締役社長を務める。

時間外に必要な学修

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」
12～16	ブランディング実践2	「穴吹カレッジのブランディング」
17～22	ブランディング実践3	「徳島のブランディング」
23～28	ブランディング実践4	「日本のブランディング」
29～34	ブランディング実践5	「起業体験」
35～40	ブランディング実践6	「社会貢献」
41～43	ブランディング実践7	「卒業制作」
44～45	まとめ	卒業制作においてのCIの必要性 卒業後、社会においてのCIの重要性

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

作成者:黒田　洋平

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP応用		グラフィックデザイン学科／2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

各種コンペの応募作品を作成する
DTPに関する知識を深めるため実際に印刷を行ってデータの仕上がりと見比べる

授業終了時の到達目標

コンペの応募作品をそれぞれ完成させる
学校から与えられた課題以外にも時間を見つけてコンペに自主的に参加する

実務経験有無	実務経験内容
有	動画制作会社にてカメラマン兼動画編集者として１年間の勤務。主に動画撮影と動画編集を行う。 アニメーション制作会社にてディレクターとして４年間勤務。アニメーション制作のプロデュースを行う。 現場で得た知識と経験を基に指導を行っていく。

時間外に必要な学修

必要に応じてコンペ申し込み用の作品の作成・予習を行う。

回	テ　ー　マ	内　　容
1～10	クリエイターズフェスティバルのポスター作成	2024年の2月に行うクリエイターズフェスティバルのポスターやダイレクトメールのデザイン・制作を行う
11～20	産学連携作品の制作	産学連携で依頼を受けたポスターやハガキなどのデザインを行う
21～30	クリエイターズフェスティバルの展示物制作	クリエイターズフェスティバルの展示物の制作を行う

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	80.0% 20.0%	

作成者:今野　昌浩

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
情報モラル		グラフィックデザイン学科／2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	今野　昌浩

授　業　の　概　要

人が情報を扱う上で求められる道徳。特に、情報機器や通信ネットワークを通じて社会や他者と情報をやり取りするにあたり、危険を回避し責任ある行動ができるようになるために身に付けるべき基本的な態度や考え方を身につけるよう学ぶ概要。

授業終了時の到達目標

著作権の扱いに関することの理解度を深め、SNSを活用する上で必要とされるマナーを習得。

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

回	テ　ー　マ	内　　容
1	イントロダクション 主なソーシャルメディアの使い方（１	・スマホのマナー ・ソーシャルメディアの活用 ・コミュニケーションアプリの活用
2	主なソーシャルメディアの使い方（２	・ネット上のコミニケーション ・情報の選択と活用 ・情報の信ぴょう性 ・ネットの活用と依存
3	ネット社会での生活（１	・位置情報システムの活用 ・画像の共有と発信 ・動画の共有と発信
4	ネット社会での生活（２	・ネット上での売買 ・ソーシャルゲーム ・迷惑メッセージ
5	ネット社会での生活（３	・キャッシュレス決済 ・不当請求・オンライン詐欺 ・ネット上での誹謗中傷
6	個人情報と知的財産（１	・個人情報と情報提供 ・個人情報の流出 ・個人情報の保護
7	個人情報と知的財産（２	・個人データの活用 ・文章や画像の利用 ・音楽や映像の利用
8	個人情報と知的財産（３	・学習と著作権
9	情報サービスとセキュリティ（１	・個人認証 ・クラウドサービス ・アプリケーションの活用

回	テ　ー　マ	内　　容
10	情報サービスとセキュリティ（２	・コンピューターウイルス ・アクセス管理と不正アクセス
11	情報サービスとセキュリティ（３	・フィルタリング ・無線LANと暗号化
12～13	著作権	著作権について
14	試験対策	総括を交えた総復習講義
15	期末試験	情報モラル総括試験

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
ビジネス著作権検定（サーティーファイ）	出席率 課題・レポート 授業態度	30.0% 40.0% 30.0%	

作成者:武市　理恵

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	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	武市　理恵

授　業　の　概　要
・古典作品の研究と再解釈

授業終了時の到達目標
絵画のテーマを理解し、自分の作品に取り入れることができるようになる

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	名画の研究	パブロ・ピカソ『泣く女』、レオナルド・ダ・ヴィンチ『モナ・リザ』などの名画を研究する
2～9	名画の再構築	リサーチした名画を参考にして現代風に再構築する
10～30	名画を再解釈した作品づくり	葛飾北斎、アンディ・ウォーホル、フィンセント・ファン・ゴッホなどのオマージュ作品を制作

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% 40.0% 40.0%	

作成者:黒田　洋平

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Indesign		グラフィックデザイン学科／2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

InDesignの機能と基本的な操作を学ぶ。

授業終了時の到達目標

・InDesign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InDesignの機能を使用できる。
・卒業制作展示用の印刷物を作成する。

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	スマートガイドを使用	スマートガイドやプレーンテキストフレーム、フレームグリッドを活用する
2	テキストに書式を設定	テキスト入力スペースや改行・段落を使用する
3	テキストの設定を微調整	字取り・行取りを設定する 段落境界線を設定する
4	テキストフレームの調整	フレームサイズをテキスト内容に合わせる テキストフレームに段落設定をする
5	特色を作成	インキを混合したオリジナルカラーをスウォッチに登録する
6	オブジェクト操作の復習	オブジェクトの作成・複製・操作
7	ページの基本的操作	ページパネルの使用 マスターページとドキュメントページの使い分け
8	スタートページの調整	見開き箇所の調整 ページサイズの調整
9	段落スタイルを作成 文字スタイルを作成	文字の段落などのスタイルを再定義
10	画像の配置と編集	リンク機能を管理する 画像の回り込み機能を設定
11	illustratorのパスオブジェクトを使用 アルファチャンネルを用いた切り貼り	illustratorのオブジェクトを併用する Photoshopの画像を併用する
12	Excelの表を読み込む セルとテキストの選択	Excelのファイルを適用してサイズ調整 行や列の調整
13～15	自由制作	これまでの応用でコンペ出展作品を作成する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
教科書:In Design 基礎入門 教材:Adobe InDesign	出席率 授業態度 実習・実技評価 課題・レポート	20.0% 10.0% 30.0% 40.0%	

作成者:黒田　洋平

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	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	45回	6単位（90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
有	動画制作会社にてカメラマン兼編集者として１年間の勤務。撮影と動画編集を主に行う。 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。アニメーション制作のプロデュース業務を行う。

時間外に必要な学修

作品完成までに必要な作業量を逆算し、必要ならば授業時間外にも制作を行う。

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。
7～43	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
44～45	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
特に無し	課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	

作成者:黒田　洋平

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	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	23回	4単位（46時間）	必須	黒田　洋平

授　業　の　概　要

・Google workspaceの活用
・PowerPointの活用
・配信ツールOBSの使用方法

授業終了時の到達目標

Google workspaceの各アプリケーションが操作でき、チームで共有できる。
PowerPointの操作ができ、プレゼン資料を作成できる。
OBSを使用して、Youtube配信の動画作成及びライブ配信ができる。

実務経験有無	実務経験内容
有	動画制作会社にてカメラマン兼動画編集者として１年間の勤務。主に動画撮影と動画編集を行う。 アニメーション制作会社にてディレクターとして４年間勤務。アニメーション制作のプロデュースを行う。 現場で得た知識と経験を基に指導を行っていく。

時間外に必要な学修

必要に応じて共有情報などを教員やクラスメイトとスプレッドシートでやり取りを行う

回	テ　ー　マ	内　　容
1	Googleスプレッドシートの活用	Googleスプレッドシートを使用する スプレッドシートの仕組みを理解する
2	シートの追加と削除	ワークシート名の変更・追加・削除
3	一定のセル範囲の操作・ワークシートとブックの書式設定	ワークシートやブックの初期設定の変更方法。ページサイズの設定や印刷サイズの調整
4	ヘッダーとフッダーの挿入	ヘッダーとフッダーの挿入、編集。列や行の挿入と削除
5	ウィンドウの表示変更。印刷範囲の指定	ブック全体、ブックの一部の印刷をする。別のファイル形式でブックを保存
6	データの挿入、切り取り、貼り付け	セルやセル範囲にデータを挿入。形式を選択してデータの貼り付け
7	セルの書式設定。罫線の変更と調整	罫線の変更と調整。セル位置の調整
8	テーブルの作成。テーブルスタイルの変更・挿入	テーブルスタイルの変更・挿入方法。関数を使用して平均値の算出
9	関数を使用して初期の設定。グラフを作成	グラフを作成・スタイルやレイアウトの適用。オブジェクトや画像の挿入
10～12	データ管理表の作成	学習してきた機能をそれぞれ用いて成績管理表などを作成する
13	パワーポイントの体験版を使用	Microsoft公式サイトのパワーポイント体験版をダウンロード
14～16	パワーポイントの基本機能紹介	画像の配置方法やスタイル変更方法の学習 スライドショーについての学習

回	テ　ー　マ	内　　容
17～20	自由課題。プレゼン資料の作成	テーマを自由に決めて分かりやすいプレゼン資料をまとめる
21～23	OBSの使い方	基本的な設定 シーンやメディアの作成 Youtubeとの連携

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	80.0% 20.0%	