

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	2024/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				
<p>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</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>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</p>				
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		
59~60	気づく、まとめ	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート	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Ⅱ		グラフィックデザイン学科/ 1年	2024/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	永田 広志
授業の概要				
<p>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</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>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</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>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</p>		
時間外に必要な学修				
【準備学習】				
<p>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</p>				
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		
22~26	CI実践2	はじめてのCI「GD学科のブランディング」		
27~30	まとめ	プレゼン~講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

作成者: 黒田 洋平

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	2024/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		アニメーション制作会社で4年間勤務。ディレクター経験あり。 デザイン会社1年間勤務。動画撮影・編集・デザインの経験あり。		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 次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		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

作成者:黒田 洋平

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/ 1年	2024/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		アニメーション制作会社で4年間勤務。ディレクター経験あり。 デザイン会社1年間勤務。動画撮影・編集・デザインの経験あり。		
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	カラーパネルの使用	カラーパネルを使用して自由に彩色		
9	ブラシツール・グラデーション・アートブラシの練習	ブラシツールとグラデーションを駆使して質感のある背景を作成		
10~13	Illustrator検定対策	Illustrator検定対策		
14~15	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:Illustratorよくばり入門		出席率 実習・実技評価 資格・検定取得	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
Photoshop基礎		グラフィックデザイン学/ 1年	2024/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		アニメーション制作会社で4年間勤務。ディレクター経験あり。 デザイン会社1年間勤務。動画撮影・編集・デザインの経験あり。		
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よくばり入門		出席率 実習・実技評価 資格・検定取得	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
文章表現演習		グラフィックデザイン学科/ 1年	2024/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】 次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
		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

作成者:高橋 勇雄

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
webデザイン基礎		グラフィックデザイン学科 /1年	2024/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	20.0% 80.0%	

作成者: 今野昌浩

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	2024/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		
無				
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 実習・実技評価	20.0% 80.0%	

作成者:高橋 勇雄

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	2024/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デザイン及びコーディングの基礎				
授業終了時の到達目標				
Webデザイン基礎及びコーディング基礎の習得				
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	Webサイトの基本	Webサイトの仕組みや制作の流れ		
2~3	Webの基本構造	HTMLの基本及びコーディング		
4~5	Webデザイン	CSSの基本及びコーディング		
6~7	フルスクリーンのWebサイト	Webサイト トップページ作成		
8~10	カラムのWebサイト	Webサイト NEWSページ作成		
11~13	タイル型のWebサイト	Webサイト MENUページ作成		
14~15	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
HTML & CSSとWebデザイン 実践講座(SB Creative)		出席率 実技・実習評価 期末試験	20.0% 50.0% 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	2024/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 課題・レポート 期末試験	20.0% 10.0% 70.0%	

作成者: 眞本 悦子

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	2024/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				
<p>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。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>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。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>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</p>		
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		<p>出席率 課題・レポート 実習・実技評価 期末試験</p>	<p>20.0% 20.0% 20.0% 40.0%</p>	

作成者: 武市 理恵

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	2024/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		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				
回	テーマ	内容		
1	自己紹介	アポロ コラージュによる自己表現(自己紹介)		
2	アポロ 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ティング)		
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	アポロ 画デジ タル画/感情のアポロ 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	"	アクリル絵具の作品		
14	"	"		
15	"	色鉛筆の作品		
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	20.0%	
		実習・実技評価	80.0%	

作成者:馬淵 愛

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	2024/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でデッサンをする		
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:馬淵 愛

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	2024/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	16回	2単位(32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		
12~16	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%	

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	2024/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を用いて動画編集を行える。
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

有

アニメーション制作会社で4年間勤務。ディレクター経験あり。
デザイン会社1年間勤務。動画撮影・編集・デザインの経験あり。

時間外に必要な学修

【準備学習】

次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

Premiere Pro よくばり入門

出席率
課題・レポート

20.0%
80.0%

【準備学習】
次の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

作成者:黒田 洋平

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	2024/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		アニメーション制作会社で4年間勤務。ディレクター経験あり。 デザイン会社1年間勤務。動画撮影・編集・デザインの経験あり。		
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	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。		
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]		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

作成者:黒田 洋平

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	2024/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 課題・レポート 確認テスト	20.0% 50.0% 30.0%	

作成者:黒田 洋平

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	2024/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 課題・レポート	20.0% 80.0%	

作成者: 黒田洋平

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	2024/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		アニメーション制作会社で4年間勤務。ディレクター経験あり。 デザイン会社1年間勤務。動画撮影・編集・デザインの経験あり。		
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 課題・レポート	20.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		情報ビジネス学科/1年	2024/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				
就職活動も含めながら社会人と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		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、テキストを用いて今回の学習内容の復習と予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	・就職活動の世界を知る ・キャリアマップについて	・就職活動の目的、目標を考える ・就職活動の準備として、キャリアマップの理解、登録を行う。		
2	・マイナビ、リクナビの登録	・マイナビ、リクナビを使って就職活動を行う		
3	「闇バイト」注意喚起講演会 徳島県警 生活安全課木村様			
4	適性検査	適性検査		
5	・文章の書き方と構成の仕方	・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		
6	・自己PR作成	・自己PR作成		
7	・自己PR作成	就職の手引き P13-14 自己PR作成(400字)		
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	履歴書の書き方	・履歴書、30問30答、自己PRを完成させる		
13	・プレゼンの基本と応用	・自身の自己PRプレゼンテーションを振り返る		

回	テ ー マ	内 容		
14	<ul style="list-style-type: none"> ・ 話の聴き方 ・ 面接の基本 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 話の聴き方、面接の基本を学ぶ 		
15	<ul style="list-style-type: none"> ・ オンライン面接・グループディスカッション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ オンラインでも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
熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材（穴吹学園） 就職の手引き（穴吹学園）		出席率	100.0%	

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	2024/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				
<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			
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
		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務		情報ビジネス学科/1年	2024/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				
就職関連書類作成 自己PR作成、発表 面接練習 グループワーク				
授業終了時の到達目標				
1. 間もなく始まる就職活動に向けて志気を高める 2. 就職活動に必要な心構えをしっかりと持つ 3. プレゼンテーションがうまくいくよう、立ち居振る舞いから応用内容までの完成を目指す				
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	会社訪問・電話対応ロールプレ	会社訪問ロールプレイング 電話対応ロールプレイング		
2	身だしなみ講座	就職活動にふさわしい身だしなみについて		
3~5	学科プログラム	履歴書、求職票の書き方 プレゼン練習		
6	グループワーク①	自己分析		
7	グループワーク②	面接体験		
8	グループワーク③	グループディスカッション		
9	面接練習	立ち居振る舞い、自己PRなど		
10	模擬面接①	模擬面接を受ける		
11	模擬面接②	模擬面接を受ける		
12	模擬面接③	模擬面接を受ける		
13	模擬面接④	模擬面接を受ける		
14	グループワーク	模擬面接の振り返り、決意表明		
15	振り返り・まとめ	就職研修の振り返り・まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		出席率	100.0%	