

2024年度

グラフィックデザイン科

1年生

授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)				年度	2024 年度	
				科目コード	A1-K04	
時間数は45分換算						
授業科目名				学科・コース		
デザイン編集ツール I				グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	240	8	加藤優作、庄田 緑、小杉和己、大西芙美子	
授業の目的						
<p>【DTP-Ai】 Illustrator を習得することで、パソコンによるデザイン制作の基礎を身につけます。図形の作図、紙面レイアウト、印刷データ作成など基本から応用まで、ステップバイステップで複数の技能を学ぶ。また、後半では Illustrator のパス編集技能を活かす作品制作を行う。</p> <p>【DTP-PSD】 Photoshop を習得することで、パソコンによるデザイン制作の基礎を身につける。画像補正、解像度の理解など基本から応用まで、ステップバイステップで複数の技能を学ぶ。</p> <p>【Ai 検定】【PSD 検定】 サーティファイの主催する Illustrator/ Photoshop クリエイター能力認定試験 (スタンダード級) 合格を目指す。</p>						
授業の到達目標						
<p>【DTP-Ai】【DTP-PSD】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Illustrator と Photoshop を利用した印刷物を作成できる ●Photoshop と Illustrator の連携ができる ●チラシや雑誌誌面のレイアウトができる ●トレースや図形の作図ができる ●デジタル画像の基礎を理解できる ●画像補正やレタッチができる ●画像のコラージュができる <p>【Ai 検定】【PSD 検定】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Illustrator/ Photoshop クリエイター能力認定試験 (スタンダード級) 合格。またはそれと同等の技術を習得する。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						

評価項目	評価観点				配点計
	知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度		
【DTP-Ai】【DTP-PSD】					
課題・作品	60%	%	%	60%	
プレゼンテーション	%	15%	%	15%	
受講態度	%	%	25%	25%	
【Ai 検定】【PSD 検定】					
試験結果	40%	%	%	40%	
模擬問題実施	20%	%	%	20%	
受講姿勢	%	%	40%	40%	
使用テキスト・教材					
【DTP-Ai】【DTP-PSD】 ・Illustrator よくばり入門（できるよくばり入門）、出版社：インプレス、ISBN:9784295010975 ・Photoshop よくばり入門（できるよくばり入門）、出版社：インプレス、ISBN:9784295012429 【Ai 検定】【PSD 検定】 試験対策問題集					
授業内容・授業計画					
内 容		時間	課題 試験	評価	
【DTP-Ai】					
1. DTP とは何か Illustrator でできること Mac の歴史		2			
2. オブジェクトとパス 図形や線を描く		4			
3. 塗りと線		2			
4. フォントの基本 DTP の単位とは		2			
5. 名刺のデザイン・トリムマークとは		6	○	○	
6. クリッピングマスク、レイヤー、アピアランス		4			
7. 地図のデザイン		4	○	○	
8. 写真をトレースする（BB8 を描く）		14	○	○	
9. 段組とレイアウト		2			
10. 画像の配置（リンクと埋め込み）		2			
11. レストランのフライヤーデザイン		10	○	○	
12. 雑誌の構造		2			
13. 雑誌の誌面のレイアウト		10	○	○	
14. インフォメーショングラフィックとは		2			
15. ピクトグラムを作成		4	○	○	
16. フローチャートを作成		8	○	○	
17. 仕方や仕組みをデザインする		12	○	○	

【DTP-PSD】			
1. Photoshop ができることデジタル画像の知識	4		
2. ファイル形式とその特徴	4		
3. 画像の選択の仕方	4		
4. 写真の補正・レタッチ	8		
5. 演習：ポートレートの補正	6	○	○
6. 演習：コラージュ作品	8	○	○
7. レイヤーと文字とシェイプ	10		
8. 演習：Poster 制作	8	○	○
9. 描画モード	4		
10. レイヤースタイル	6		
11. 演習：Web 画像のデザイン	10	○	○
12. 雑誌「花椿」の表紙ビジュアルの作成	20	○	○
【Ai 検定】【PSD 検定】			
1. 初回オリエンテーション	2		
2. 模擬問題 1：実技問題	2		
3. 模擬問題 1：実践問題	2		
4. 模擬問題 2：実技問題	2		
5. 模擬問題 2：実践問題	2		
6. 模擬問題 3：実技問題	2		
7. 模擬問題 3：実践問題	2		
8. 過去問題 1：実技問題	2		
9. 過去問題 1：実践問題	2		
10. 過去問題 2：実技問題	2		
11. 過去問題 2：実践問題	2		
12. 過去問題 3：実技問題	2		△
13. 過去問題 3：実践問題	2		△
14-15. 能力認定試験	2	○	○
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			

シラバス (授業概要)		年度			2024 年度	
		科目コード			A1-K06	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
こうこくちしきいち 広告知識 I					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	60	2	加藤優作、中村真	
授業の目的						
<p>【広告業界知識】 広告やグラフィックデザインに関する知識や業界・職種への理解を深め、今後の制作やキャリア形成につなげていく。</p> <p>【プロジェクトマネジメント】 企業活動をする上で必要となる関連知識を総合的に学習する。ビジネス一般のシステム及び人間の行動の仕組みを理解することで、社会人に求められる基礎的な力の習得を目指す。その上でビジネスの組み立て方、作品と自分のプレゼンの仕方に加え、セルフコントロールと人間関係の構築方法を学び身に付けていくことで、早期離職につながる思い違いや人間関係のトラブルに対応する能力を養う。</p>						
授業の到達目標						
<p>【広告業界知識】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 広告業界の構造やクリエイティブ関連職の役割を理解できる ● 就職活動時に志望業界・職種に関する研究が自発的にできる <p>【プロジェクトマネジメント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 企業の仕組みを理解し、出された指示に対して肯定的に捉える力を持つ。 ● 依存ではなく自立した状態を作れる。 ● 否定的な見方から客観的・肯定的視点に移行できる。 ● 協働の概念を理解し、プロジェクトチームの一員として行動できる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点			知識	思考	関心	配点計

評価項目	技能	判断表現	意欲態度	
【広告業界知識】				
広告・デザインへの基礎知識	40%	%	%	40%
プレゼンテーション	20%	%	%	20%
レポート	%	%	20%	20%
受講態度	%	%	20%	20%
【プロジェクトマネジメント】				
レポート	10%	20%	%	30%
途中課題	10%	20%	%	30%
ワークショップ実践	5%	15%	10%	30%
受講態度	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
・プリント資料、演習課題（講師作成）				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【広告業界知識】				
オリエンテーション	2			
クリエイティブ関連職種について	2	○		△
広告業界について	2	○		△
広告・デザインの役割について	2	○		△
各種広告媒体特性と効果について	2	○		△
企画書制作	16	○		△
プレゼンテーション	4	○		△
【プロジェクトマネジメント】				
オリエンテーション	2			
お金と時間の定義と付加価値について	2	○		△
成果をあげる計画の立て方	2	○		△
共同作業ワークショップ1 (MapGame)	2	○		△
企業の定義と仕組み	2	○		△
Trial&error の重要性を理解する	2	○		△
商品企画を立てる方法	2	○		△
共同作業ワークショップ2 (Achivas)	2	○		△
セルフコントロールするためのシステム思考 (コントロール領域)	2	○		△
人の動機付けと自分の理想願望	2	○		△
行動をコントロールする方法	2	○		△
事実と現実の違い・多様な視点	2	○		△
人間関係構築の習慣・関係を破壊する習慣	2	○		△
問題解決話法	2	○		△
キャリアプランニングとプレゼンテーション	2	○		△
その他	関連科目			

シラバス (授業概要)					年度	2024 年度		
					科目コード	A1-K08		
					時間数は45分換算			
授業科目名					学科・コース			
WEB 基礎					グラフィックデザイン科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
1	後期	必修	30	1	鈴木一穂			
授業の目的								
WEB の世界の楽しさを知り、初歩的な UI デザインやコーディングを理解する。								
授業の到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> ●WEB サイトの構造を理解した上での UI デザインができる。 ●初歩的なコーディング作業を理解できている。 								
授業方式								
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型				
授業形態								
講義		演習	○	実験・実習・実技				
アクティブ・ラーニング								
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション				
ロールプレイ		PBL		反転授業				
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業				
その他								
成績評価の方法								
評価項目		評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
作品制作					15%	15%	%	40%
プレゼンテーション					%	20%	%	20%
受講態度					%	%	40%	40%
					%	%	%	%
					%	%	%	%
					%	%	%	%
					%	%	%	%
使用テキスト・教材								
1冊ですべて身につく HTML & CSS と Web デザイン入門講座 [第2版]								

シラバス (授業概要)				年度	2024 年度
				科目コード	A1-K10
時間数は45分換算					
授業科目名					学科・コース
表現基礎 I					グラフィックデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通期	必修	180	6	庄田 緑、横澤朋穂、遠藤鈴江、中島康弘、小杉和己
授業の目的					
<p>【アイデアアウトプット】 一つのモチーフを観察→要素の抽出→再構築し、様々な切り口から表現を生み出す体験する。また、試行錯誤しながら制作に向き合う姿勢を身に着ける。</p> <p>【デッサン】 自己表現の為のデッサンではなく、「他者に伝えるため・見せるためのデッサン」の技術や知識を習得する。また短期間で描画力向上するためにデッサンの技法を理論的に学ぶ。</p> <p>【レイアウト】 紙面、画面などの平面における構図、配置等レイアウト感覚を身につけ、グラフィックデザインに必要なバランスや配色思考方法を習得する。</p> <p>【ベーシックデザイン】 ・グラフィックデザイン、広告制作等を行っていくうえでの基本的な素材の知識や、加工方法など素材との向き合い方を学習する。 ・アナログ手法を使ったタイポグラフィを通じてイラストレーションや写真といった素材を使わないアートワークの作成の仕方を学ぶ。</p> <p>【タイポグラフィ】 文字はデザイン要素の基本ですが、デザインを学ぶ初心者にはその必要性や文字そのものに対する関心が低いのも事実です。街や身の回りに溢れる文字をコレクションする中で文字とデザインの関わりを学び、文字の持つ造形的な美しさ、面白さをアナログ的な技法で表現することで文字そのものと表現の自由さを学ぶ。</p>					
授業の到達目標					
<p>【アイデアアウトプット】。 ・モチーフを客観的に観察し、それを適切に表現する力を身につける。 ・提示された表現方法を糸口に、様々な表現バリエーションを生み出す姿勢を身につける。</p> <p>【デッサン】 ・カタチを捉える観察力を身につける。 ・観察したものを正確に表現する描画力を身につける。</p> <p>【レイアウト】 ・テーマに応じたイメージを構成し、平面を構成してカタチにする基礎を身につける ・発想の方法や、展開、応用のスキルを学習する ・作品提出にあたり、制作意図を的確に表現する力を身につける</p> <p>【ベーシックデザイン】 ・必要に応じて適切に素材を加工できるようになる ・素材を使わなくてもデザイン表現できる ・タイポグラフィを用いた表現の仕方を理解できる</p> <p>【タイポグラフィ】 ・文字に対する関心度を上げる ・アート文字をデザインすることで表現の幅を広げる ・絵の具や切り絵などの手法を使ったアナログ表現を身につける</p>					

授業方式					
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	
その他					
成績評価の方法					
評価項目	評価観点			配点計	
	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
【アイデアアウトプット】					
課題・作品	30%	40%	%	70%	
プレゼンテーション	5%	5%	%	10%	
受講態度	%	%	20%	20%	
【デッサン】					
課題・作品	50%	20%	%	70%	
グループワーク	5%	5%	%	10%	
受講態度	%	%	20%	20%	
【レイアウト】					
授業態度	%	%	20%	20%	
課題制作	40%	%	%	40%	
中間報告	%	10%	10%	20%	
プレゼンテーション	10%	10%	%	20%	
【ベーシックデザイン】					
授業態度	%	%	20%	20%	
課題制作	40%	%	%	40%	
中間報告	%	10%	10%	20%	
プレゼンテーション	10%	10%	%	20%	
【タイポグラフィ】					
文字に対する理解	%	30%	%	30%	
カレンダー制作	25%	%	%	25%	
アナログ表現への理解	30%	%	%	30%	
授業態度	%	%	15%	15%	
使用テキスト・教材					
【アイデアアウトプット】モチーフ（生のアジ）、黒画用紙、コピー紙（A3）					
【デッサン】鉛筆（3H～4B くらい）、練りゴム、カッター、スケッチブック（F4）、イーゼル、画板					
【レイアウト】鉛筆、アクリル絵の具、スケッチブック、ケント紙、Illustrator					

【ベーシックデザイン】 アクリルガッシュ、カッター、ハレパネ			
授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
【アイデアアウトプット】			
1. 初回オリエンテーション（課題：コラージュ材料収集）	2		
2. 観察スケッチ	4	○	○
3. 切り絵ワーク（デフォルメ①②③）	8	○	○
4. コラージュワーク			
4-1. コラージュワーク（文字）	4	○	○
4-2. コラージュワーク（写真）	4	○	○
4-3. コラージュワーク（立体）	4	○	○
5. 合評会（プレゼン・投票）	4		○
【デッサン】			
1. 基本的なデッサンの道具とその使い方			
1-1. 道具の説明と準備	2		
1-2. 道具の使い方	2		
2. デッサンの基礎			
2-1. 立体を捉える、面の方向を意識する描き方：立方体	9	○	
2-2. 回り込みと自然光（環境光）の表現の重要性：円柱か球体	9	○	
3. 目の錯覚と目見当：	4		
4. 観察と記憶力：グループワーク	4		
【レイアウト】			
1. レイアウトについて	4		
2. 平面構成①「季節の平面構成」（線/面/配色/発想）			
3-1. 発想の方法（説明+フレームワーク）	2		
3-2. 演習	10	○	
3. 平面構成②「喜怒哀楽のイメージ構成」（曲線/面/配色/キーオブジェクト）			
4-1. 発想の方法（説明+フレームワーク）	2		
4-2. 演習・中間報告	8	○	△
4-3. プレゼン発表	2	○	
4. 平面構成③「物質の平面構成」（対象物/カタチ/配色/構図）			
5-1. 発想の方法（説明+フレームワーク）	2		
5-2. 演習・中間報告	12	○	△
5-3. プレゼン発表	2	○	
5. ミニマルアート「キャラクターを用いたミニマリズム」MAC			
6-1. 説明講義	1		
6-2. 演習	5	○	
6-3. プレゼン発表（クイズ形式）	2	○	
6. 課題制作			
7-1. 演習中間報告	6	○	
7-2. プレゼン発表	2	○	
【ベーシックデザイン】			

1. 初回オリエンテーション	4		
2. 素材について	8		
3. 実習課題	8	○	△
4. 素材について	8		
5. 実習課題	8	○	△
6. 素材について	8		
7. 実習課題	8	○	△
8. 講評会・確認テスト	8	○	○
【タイポグラフィ】			
身の回りや街に溢れる文字をコレクションする	3		
アート（表現）としての文字	2	○	○
アート表現演習	4	○	○
文字でカレンダーをデザインする	6	○	○
その他		関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。			

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	A1-K12			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
制作演習選択Ⅰ					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通期	必修	60	2	吉田朝麻、庄田 緑	
授業の目的						
<p>【前期選択】</p> <p>●冊子編集技術・情報発信技術の習得 個人出版物「ZINE(ジン)」の制作を通して、簡易ながらも個の表現を形にして拡散できるという魅力に触れ、その可能性を探る。また、グループでも制作を行い、冊子編集プロセスを実践しながらスキルを身に付ける。</p> <p>●印刷技法の知識を深める 印刷の技法「シルクスクリーン印刷」の描画技法を使い実践。版の重なりで印刷物が作られていくシルクスクリーン印刷の特性を学び、印刷についての知識を深める。</p> <p>【後期選択】</p> <p>アナログイラストを用いたCDジャケットデザインの制作を通して、デザイン制作におけるイラストレーションの立ち位置や役割を学ぶ。</p>						
授業の到達目標						
<p>【前期選択】</p> <p>●個人出版物「ZINE(ジン)」の制作を通して、簡易ながらも個の表現を形にし、拡散できる様になる。 ●グループ制作における冊子編集プロセス実施することで編集技術を身につける。 ●シルクスクリーン印刷の印刷工程を理解し、版を作成し、印刷まで実行する技術を身につける。</p> <p>【後期選択】</p> <p>●CDジャケット制作を通して、自分で決めた曲目に対してターゲット設定やコンセプトメイキングができる ●アナログ手法を用いたイラストでビジュアル制作できる</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価観点			知識 技能	思考 判断	関心 意欲	配点計

評価項目		表現	態度	
【前期選択】				
提出作品評価	25%	25%	10%	60%
受講姿勢	%	%	40%	40%
【後期選択】				
アイデア・表現	%	20%	%	20%
デザイン・レイアウト	%	15%	%	15%
アナログ技術力	20%	%	%	20%
コンセプト・ターゲット設定	%	20%	%	20%
プレゼンテーション	%	10%	%	10%
受講態度・提出物	%	%	15%	15%
使用テキスト・教材				
【前期選択】				
●ZINEキット(講師自作)				
●サン描画用スクリーン標準判(A6サイズ)、サン描画乳液、サン描画剤スクリーンマーカー、サン描画用洗い液、シルク用インク(ダイカラー)、無地トートバック				
【後期選択】				
CD ケース				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
【前期選択】				
	1. 講師の作品・活動紹介	2		
	2. ZINE制作1「自己紹介ZINE」制作			
	2-1. ZINEについて説明	2		
	2-2. ZINE制作	4	○	△
	3. シルクスクリーン印刷体験「2版を使った印刷」			
	3-1. シルクスクリーン印刷技法説明	2		
	3-2. シルクスクリーン版制作	6	○	○
	4. ZINE制作2「グループZINE」制作			
	4-1. ZINE制作	12		
	4-2. 完成作品プレゼンテーション	2	○	○
【後期選択】				
	1. オリエンテーション			
	1-1. 授業概要、講師紹介、生徒自己紹介	2		
	課題出題: レポート「私の好きなイラストレーター」		○	△
	2. デザイン×イラストの仕事について			
	2-1. 前回課題の提出	2		
	身の回りにあるイラストについて(講義)			
	デザイン×イラストの仕事 ~講師の仕事为例に~(講義)			
	3. CDジャケット制作実習			
	3-1. 実習説明	4		
	課題取組アーティスト・曲選択→調査→			
	→ターゲット・コンセプトメイキング			
	3-2. ラフ案作成	6	○	△

3-3. アナログイラスト制作	10		
3-4. デジタル作業	4		
4. CD ジャケット プレゼンテーション	2	○	○
その他	関連科目		
<p>※本科目は前期・後期それぞれの日程で受講する授業を選択する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。</p>			

シラバス (授業概要)		年度			2024年度	
		科目コード			A1-K14	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
写真基礎					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1年	通期	必須	60	2	若澤明弘	
授業の目的						
<p>コミュニケーションツールにおける写真の役割を理解する。 写真撮影の基礎技術を学び商業フォトの基礎撮影を実践する。 機材の取扱方がしっかり出来る。 商品に合わせた照明・撮影が出来る。</p>						
授業の到達目標						
<p>好きを得意にする。 正しい知識で実技に取り組んでいる。 チームワークを保ち全員で目標遂行が出来る。 テーマに沿ったライティング・レイアウト等が出来る。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
機材の使い方が正確に習得されている			10%	%	%	10%
撮影前に必ず達成目標が出来ている			%	10%	10%	20%
グループワークでの協調性・リーダーシップがある			%	10%	10%	20%
ライティング・レイアウトは自発的に提案が出来る			10%	%	%	10%
疑問点は必ず確認してスキルの積み上げが出来る			10%	%	10%	20%
課題提出に遅れ等がない			%	%	10%	10%
好きを得意に出来る力がある。			%	%	10%	10%
使用テキスト・教材						
カメラ機材 照明機材						
授業内容・授業計画						

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	A1-K16			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
入稿技術 I					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通期	必修	120	4	小杉和己、外山晴一、満森美香	
授業の目的						
<p>【概論】</p> <p>文字はデザイン要素の基本です。文字の基本的な構造を学び、バランスの良い文字組みとはどうい うものか実際に実習を通して理解。さらに応用として文字を表現やイラストレーションの一部とし て文字をイラスト化したタイポグラフィなどデザインの発想を鍛えます。</p> <p>【技術】</p> <p>デザイナーの仕事の中でも印刷との関わりは必須であり、そのための正しい入稿データの制作及び 技術習得を目的とする。</p> <p>【配色トレーニング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックデザインをする上で、狙い通りのイメージを配色できるようになる。 ・イメージの引き出しを増やし、コンセプトやターゲットに応じた配色ができるようになる。 ・色彩検定 UC 級の取得を目指す。 						
授業の到達目標						
<p>【概論】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●基本的な和文・欧文の構造を理解する ●美しいレタリングと仕上げができる ●オリジナルのロゴやタイポグラフィが作成できる <p>【技術】</p> <p>入稿データを作成するうえで必要な用語や技術・手順を学び、実践として印刷会社への入稿（名刺 印刷）が正しくできる。</p> <p>【配色トレーニング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックデザインをする上で、狙い通りのイメージを配色できるようになる。 ・イメージの引き出しを増やし、コンセプトやターゲットに応じた配色ができるようになる。 ・色彩検定 UC 級の資格を取得する。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						

成績評価の方法					
評価項目	評価観点	知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
【概論】					
仕上がりの美しいレタリング		30%	%	%	30%
文字の基本構造の理解		25%	%	%	25%
オリジナルロゴタイプのデザイン		%	30%	%	30%
受講態度		%	%	15%	15%
【技術】					
入稿技術に関わる知識		20%	%	10%	30%
入稿技術に関わる技能（演習を含む）		55%	%	%	55%
受講態度		%	%	15%	15%
【配色トレーニング】					
課題（配色ワーク）		15%	15%	%	30%
全3回のワークの完成度		15%	15%	%	30%
色彩検定 UC 級資格取得		30%	%	%	30%
受講態度		%	%	10%	10%
使用テキスト・教材					
【概論】 プリント資料、演習課題（講師作成）					
【技術】 印刷メディアディレクション、・DTP & 印刷スーパーしくみ事典					
【配色トレーニング】 ・カラーカード ・公式テキスト UC 級 ・過去問題集					
授業内容・授業計画					
	内 容	時間	課題 試験	評価	
【概論】					
	漢字ひらがな、アルファベットの構造を理解する	2			
	明朝体のレタリング	8	○	○	
	アルファベットのセリフ書体をレタリング	6	○	○	
	書籍のタイトルをデザインする	6	○	○	
	映画のタイトルをデザインする	8	○	○	
【技術】					
	入稿データ制作の概要	2			
	講義① 正しい入稿データの作り方 仕上がり寸法／アートボード／トンボ・塗り足しの作成	3			
	講義② 正しい入稿データの作り方 単色、プロセスカラーの違いと設定	3			
	講義③ 正しい入稿データの作り方 適切な画像（解像度）配置／フォントのアウトライン化	3			
	講義④ 正しい入稿データの作り方	3			

フォルダの保存／出力見本（PDF）作成／入稿依頼書の作成			
●演習 学習の習熟度、技術のチェック	6	○	○
●名刺印刷・原稿データの作成	8	○	○
●まとめ（印刷会社への入稿作業含む）	2	○	○
【配色トレーニング】			
1. 初回オリエンテーション（課題：配色ワークⅠ）	2	○	
2. 配色ワークⅠフィードバック	4		
3. 配色ワークⅡ	4	○	○
4. 配色ワークⅡフィードバック	4		
5. コラージュワークⅠ	4	○	○
6. コラージュワークⅠフィードバック	4		
7. コラージュワークⅡ	4	○	○
8. コラージュワークⅡフィードバック	4		
1. 色彩検定 UC 級の紹介・テキスト 1 章～3 章 +ミニテスト	2	○	
2. テキスト 4 章 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
3. テキスト 5 章 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
4. テキスト 6 章 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
5. テキスト 7 章 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
6. テキスト事例集 +ミニテスト（過去問題集から該当の箇所のみ）	4	○	
7. 過去問題に挑戦	4	○	
8. 過去問題に挑戦	4	○	
色彩検定受験		○	○
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			

シラバス (授業概要)				年度	2024 年度	
				科目コード	A1-K19	
				時間数は45分換算		
授業科目名				学科・コース		
コミュニケーションデザイン				グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通期	必修	50	2	小杉和己、藤田寿浩	
授業の目的						
<p>【コミデk】 デザインは問題解決の手法の一つであり、デザインの持つ意味や概念をより深く知るため、デザイン史を通じてデザインの意味の変化を学び、さらにマーケティング的発想を使い、実際のクライアントワークに倣いデザインする。</p> <p>【コミデf】 ・デザインという見た目をつくるための基本的な思考法を言葉で理解する。 ・デザインの曖昧で感覚的なクリエイティブな部分を言葉で整理する。 ※各授業ごとにチームでテーマについて調べたことを発表する。 ※各授業ごとにまとめをレポートとして提出する。</p>						
授業の到達目標						
<p>【コミデk】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●デザインの持つ多様性や概念を理解できる ●ターゲットや商品特性にあったデザインができる ●マーケティングの基本的な思考がわかる <p>【コミデf】 具体的な用語の理解と抽象的な思考にまみれて考える作業を往復することで、自分なりの知識観を持つこと。デザインのセンスは、知識と経験の集積であることを体現する。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
【コミデk】						
デザインの知識		20%	%	%	20%	
マーケティング的思考		20%	%	%	20%	
デザイン制作		%	45%	%	45%	

受講態度	%	%	15%	15%
【コミデ f】				
情報の分析、整理、構築、テーマ発表	10%	20%	10%	40%
レポート	10%	10%	10%	30%
受講態度	%	5%	10%	15%
チームワーク	%	5%	10%	15%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
	【コミデ k】			
	1. デザインとは何か。役割と目的	2		
	2. 視覚デザインの歴史とこれからのデザイン	6	○	○
	3. マーケティング的思考	2		
	4. パッケージデザインオリエンテーション	2		
	5. デザイン制作	14		
	6. プレゼンテーション	4	○	○
	【コミデ f】			
	1 学生自己紹介 デザインについて思うこと	2		
	2 デザインするとは何か？グラフィックデザインの領域	2	○	○
	3 ビジネスとマーケティング	2	○	○
	4 インフォメーションとコミュニケーション	2	○	○
	5 アイデンティティとは何か	2	○	○
	6 コンセプトとは	6	○	○
	7 課題・実習			
	8 課題・実習			
	9 課題・実習			
	10 課題発表		○	○
その他		関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。				

シラバス (授業概要)					年度	2024 年度
					科目コード	A1-K25
					時間数は45分換算	
授業科目名					学科・コース	
修了制作 I					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	1	加藤優作、庄田 緑	
授業の目的						
1年次の授業の集大成として学びの成果を評価する。マーケティングを意識した企画の中で、Illustrator や Photoshop のオペレーション技能から、写真、イラストレーション、レイアウトの基本スキルを利用した作品制作を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ●Illustrator の基本操作を理解し、的確なデータを作ることができる。 ●物撮り、人物撮りなど撮影の基本技術を素材作りに活かすことができる。 ●各種イラストレーション表現を駆使し、要件にあったイラスト素材をつくることができる。 ●photoshop で補正、レタッチをして適正なサイズの素材をつくることができる。 ●クライアントやユーザー、使用シーンをイメージしたデザインを企画し、より説得力のあるデザイン提案をすることができる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
評価項目						
制作物のクオリティ		35%	%	%	35%	
DTP の基本スキル		30%	%	%	30%	
写真、イラスト、モックアップ等の素材制作		20%	%	%	20%	
授業態度		%	%	15%	15%	
使用テキスト・教材						

2024年度

グラフィックデザイン科

2年生

授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	A2-K05			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
デザイン編集ツールⅡ					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通期	必修	120	4	遠藤鈴江、小杉和己	
授業の目的						
<p>【エディトリアル】 雑誌編集の基礎知識とした編集の流れ、チーム作り、クライアント対応や広告の制作を学び、企画から取材、編集、撮影、広告のやりとりを理解する。 印刷会社への入稿の流れを体験する。</p> <p>【インフォメーション・グラフィック・デザイン (IGD)】 インフォメーショングラフィックとは情報をわかりやすく視覚的に表現かつ、人のコミュニケーションにおける情緒的な側面をもっている。インフォメーショングラフィックとは何かを学び、実際に表現することでデータを読み解く能力、編集能力、デザイン能力をバランスよく身に付ける。</p>						
授業の到達目標						
<p>【エディトリアル】 チームと組織を作り、実際の編集者同様、実務に基づいた編集の流れを理解し、チームワークにおける役割、デザイナーの仕事、および印刷会社とのやりとりを体験。実践を通じて、チームワークの意識を高め、スケジュール管理や、フィニッシュワーク、企画の重要性を学習する。制作した雑誌は就活およびポートフォリオ掲載を目的とする</p> <p>【IGD】 ・インフォメーショングラフィックについて理解する ・データの解析と編集ができる ・視覚的に整理された表現ができる</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他	クライアントワーク					
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
【エディトリアル】						
受講態度			%	%	30%	30%
課題制作		20%	%	%	%	20%
中間報告		%	10%	10%	10%	20%
チームワーク			10%	20%	20%	30%

【IGD】				
ピクトグラムやインフォグラフィックの表現	30%	%	%	30%
情報の解析と編集能力	25%	%	%	25%
インフォグラフィックの意味を正しく理解する	%	30%	%	30%
受講態度	%	%	15%	15%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
	【エディトリアル】			
	1. エディトリアルについて			
	1-1. 授業の流れ進め方（説明）	2		
	1-2. 編集者の仕事について	2		
	2. 編集グループ決定			
	2-1. グループ決め（編集長+服編集長2名+グループ編成）	4		○
	3. 編集作業			
	3-1. 雑誌制作にあたり（説明《テーマ・コンセプト・ターゲット・構成・企画の拾い方》）	3		
	3-2. グループ意見交換	1		○
	4. 編集会議			
	4-1. 編集会議	30		○
	4-2. 中間報告（テーマ、コンセプト、項目、構成）	4	○	○
	4-3. 編集会議および制作	42	○	○
	4-4. 印刷会社様来校による注意事項説明	2		
	【IGD】			
	インフォグラフィックとは何か	2		
	イラストとピクトグラム、インフォグラフィックの関係	4	○	○
	情報の解析と編集	2	○	○
	インフォグラフィックをデザインする	7	○	○
	その他	関連科目		
	※実務経験のある教員が担当する科目である。			

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	A2-K07			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
広告知識Ⅱ					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2		必修	30	1	大場 弘枝	
授業の目的						
<p>学生が働きたい業種（業界）、働きたい職種（仕事内容）に就くだけでなく、就職してから活躍できるようにするために、社会人基礎力（前に踏み出す力・考え抜く力・チームで働く力）を身に付けることを目指します。業界・専門知識と社会人基礎力をバランスよく兼ね備えた人材になることを目指します。</p>						
授業の到達目標						
<p>(1) 就職活動におけるさまざまな手続きについての知識を身に付ける (2) 「自分の強み」「目指す方向」を相手に伝えることができる (3) 相手の話を正しく理解し、自分の考えを相手に正しく伝えることができる (4) 自分の行動に課題意識をもって臨むことができる (5) 就職活動を主体的（自分の意志・判断で行動）に取り組むことができる</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ	○	PBL		反転授業	○	
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
受講態度（取組み姿勢・マナー・礼節・立ち振る舞い）			%	%	50%	50%
授業内での中間課題の提出			20%	30%	%	50%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
・キャリアプランからはじめる 就職活動 実践！ワークブック						

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算			年度	2024年度
					科目コード	A2-K09
授業科目名					学科・コース	
WEB作成ツール					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	金澤 ひかる	
授業の目的						
WEBサイト制作の基礎技術 (HTML, CSS) を習得し、WEBの特性を考慮したデザインスキルの基礎を身につける。						
授業の到達目標						
コーディングソフトを操作し、画像やテンプレート素材を用いてオリジナルのWEBサイトを作成することができる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
最終課題制作		30%	30%		60%	
提出物		30%			30%	
受講態度				10%	10%	
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ・1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 ・Webデザイン良質見本帳 						

シラバス (授業概要)					年度	2024 年度	
					科目コード	A2-K11	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
表現基礎Ⅱ					グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	30	1	小杉和己		
授業の目的							
日本グラフィックデザイン協会 (JAGDA) 主催の国際学生ポスターコンペを通じて色彩とデザインの深い関係やテーマに基づくビジュアル展開の方法、文字や素材による情報の伝え方を学びます。また合わせて2-3年生合同でプレゼンテーション大会を行い、より効果的なプレゼンテーション方法とアイデアの拡がりを学びます。							
授業の到達目標							
グラフィックの新しい表現を研究実践できる テーマをより深く、多角的に展開するための思考方法を学ぶ プレゼンテーションの精度を高める							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○		
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL	○	反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計		
評価項目							
デザイン表現力		%	50%	%	50%		
プレゼンテーション		%	35%	%	35%		
受講態度		%	%	15%	15%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
使用テキスト・教材							

シラバス (授業概要)					年度	2024 年度
		時間数は45分換算			科目コード	A2-K13
授業科目名					学科・コース	
制作演習選択Ⅱ					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通期	選択	60	2	大西 芙美子、宮田 岳	
授業の目的						
<p>【前期選択】 1年次よりも高度なイラストレーションにおけるデータ制作技術を習得する。 Illustrator の基本機能の習熟と、それ以外の機能も知ることで多彩な表現ができるようになる。</p> <p>【後期選択】 動画制作ツールとして一般的である Premiere Pro の基本操作を習得し、基礎的な動画制作ができる。</p>						
授業の到達目標						
<p>【前期選択】 受け手側を意識した、よりクオリティの高いオリジナルイラストの制作スキルを身に着ける。</p> <p>【後期選択】 ・動画制作に関する脚本、構成、編集等の作業工程を理解することが出来る。 ・Premiere Pro を理解し基本的な操作が出来る。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
【前期選択】						
演習提出		5%	%	15%	20%	
実習課題の中間提出		10%	20%	%	30%	
実習課題提出		20%	20%	%	40%	
受講態度		%	%	10%	10%	

【後期選択】				
受講態度・出席			20%	20%
演習課題提出	20%	30%		50%
プレゼンテーション	10%	10%	10%	30%
使用テキスト・教材				
【後期選択】 ・Premiere Pro よくばり入門 初めてだけど、いっぱいやりたい!				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
【前期選択】				
<input type="checkbox"/>	1. オリジナルの1シーンをIllustratorで制作/制作条件等説明 ◆テーマの選出・決定、表現方法を考える【テーマの提出】	2	○	△
<input type="checkbox"/>	2. 資料収集・下描き制作 【実習課題の中間提出/イメージスケッチ、下描き等の提出】	6	○	△
<input type="checkbox"/>	3. Illustratorトレース制作 【実習課題の中間提出/データの提出】	13	○	○
<input type="checkbox"/>	1. イラスト①を使って販促アイテムの制作/制作条件等説明 ◆タイトル文字のデザイン◆紙面のレイアウト 【実習課題の中間提出/データの提出】	6	○	△
<input type="checkbox"/>	2. 課題発表会【課題最終提出】	3	○	○
	●スキルアップレッスン（実習課題のイラスト・タイトル文字・ポスター制作と並行して、Illustrator操作のレクチャーと演習）／ 全般：効率を上げるショートカットキー使用のすすめ ◆「パペットワークツール」、「ライブペイント」、「3D」機能など	随時	○	△
【後期選択】				
	1. オリエンテーション	2		
	2. Premiere Proの基本操作	4		
	3. 動画編集の基本テクニック	4		
	4. アニメーション・エフェクト編集	4		
	5. オリジナル動画制作	12		
	6. プレゼンテーション	4	○	○
その他			関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。				

シラバス (授業概要)		年度	2024年度			
		科目コード	A2-K15			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
商業写真					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通期	必須	80	3	若澤明弘	
授業の目的						
<p>クライアント・ターゲットユーザーニーズを意識した発想でプランニングが出来るスキルを養う。 コマーシャルベースに適した商品・人物撮影で完成度の高い作品作りが出来る。 独自性・創造性豊かな写真への追求が常に行われている。 グループワークで協調性を重視したイニシアティブが取れるリーダーの育成。</p>						
授業の到達目標						
<p>マルチタレントとして社会での起用場面が確保出来る人材に育てる。 常にグループを牽引出来る人間性を構築させる。 ストロングポイントを必ず1つ身につける。 デザイン・写真の力が社会に貢献する意味を理解させる。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型		オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
撮影知識・機材の使い方が正確に習得されている			10%	%	%	10%
撮影前のプランが正しく進められ考えにブレがない			%	10%	%	10%
企画の内容に訴求ポイント・ニーズが含まれている			%	10%	%	10%
条件に合ったライティング・レイアウトが出来ている			10%	10%	%	20%
トライ&エラーを重ね完成度を高める事が出来る			10%	%	10%	20%
独創性のある作品を生み出すスキルがある			10%	10%	%	20%
協調性がありグループワークでの意思疎通がとれる			%	%	10%	10%
使用テキスト・教材						
カメラ機材 照明機材						

シラバス (授業概要)					年度	2024 年度
					科目コード	A2-K17
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
入稿技術Ⅱ					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通期	必修	210	7	小杉和己、外山晴一、加藤摩由子、加藤優作	
授業の目的						
<p>【広告ビジュアルデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・静岡新聞広告賞をテーマにして新聞広告のメディアの特徴を理解し、広告のアイデアやコピー作成、写真を使ったビジュアル作りを学ぶ。 ・3年生の卒業制作展のメインビジュアルとなるポスターデザインを行う。 ・書籍の装丁を中心に文字やイラスト、写真などのレイアウトを研究、紙素材の選び方で変わるデザインの効果を学ぶ。 <p>【印刷ディレクション】</p> <p>1年時よりも高度なデザイン制作物を仕上げるための入稿データ制作技術の習得と、実践的な課題テーマを受けて、デザインへの探究および計画的な進行管理の習得を目的とする。産学連携授業を通して、実際の仕事に近いリアルな演習を取り入れる。</p> <p>【パッケージデザイン】</p> <p>パッケージ制作を通して、店頭・棚に置かれた際の魅せ方や購買欲求を刺激するデザインの制作技術を身につける。また、立体物のデザイン制作に取り組むことで、多面的な視点も養う。</p> <p>【セールスプロモーション】</p> <p>デザイン工程の上流域で必要となる分析力・企画力・発想力を身につけ、商品やサービスに関わる根本部分を踏まえた販促展開の思考方法を習得する。</p>						
授業の到達目標						
<p>【広告ビジュアルデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新聞広告や駅貼りポスター等のメディアの特徴を理解している ・テーマに沿った広告コピーライティングができる ・テーマに沿ったビジュアルアイデアをカタチにできる ・書籍の構造を理解する ・本文ページのレイアウト、文字組みができる ・紙素材の効果を意識した装丁設計ができる <p>【印刷ディレクション】</p> <p>印刷を想定したデータ管理の仕方、高度な入稿データ制作技術の習得。演習では与えられた課題テーマに沿って、クライアントの要望をしっかりと理解し、本質を捉えた考え方や表現ができること。</p> <p>【パッケージデザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・印刷対象の材質（箱物）の特性を理解した立体デザインができる。 ・商品の魅力を活かしたパッケージデザインができる。 <p>【セールスプロモーション】</p> <p>コンセプトワークやアイデア発想方法のフレームワークを通じ、分析・企画立案・プランニングのプロセスを理解した後、一つの作品としてオリジナルの企画を考え、企画書に仕立て、対外的に発表できるようになる。</p>						
授業方式						

対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	
授業形態					
講義		演習	○	実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○
ロールプレイ		PBL		反転授業	○
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○
その他					
成績評価の方法					
	評価観点	知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
評価項目					
【広告ビジュアルデザイン】					
ビジュアルの企画制作		35%			35%
コピーライティング		10%	20%		30%
プレゼンテーション			20%		20%
受講態度				15%	15%
【広告ビジュアルデザイン：ブックカバーデザイン】					
書籍の構造の理解		20%	%	%	20%
本ページのレイアウトと文字組み		30%	%	%	30%
装丁デザイン		%	35%	%	35%
受講態度		%	%	15%	15%
【印刷ディレクション】					
入稿データ制作における知識と技術		20%			20%
デザインと印刷の関わりを考察			15%		15%
課題テーマに関わる技能（演習を含む）		55%			55%
受講態度				10%	10%
【パッケージデザイン】					
作品制作			15%		15%
中間報告			20%		20%
最終提出（出力・データ）		15%	30%		45%
プレゼンテーション			10%		10%
受講態度				10%	10%
【セールスプロモーション】					
情報の分析・精査・構築		15%	%	%	15%
中間報告		15%	%	%	15%
最終企画立案		%	20%	%	20%
企画書制作		%	20%	%	20%
プレゼンテーション		%	20%	%	20%
受講態度		%	%	10%	10%
使用テキスト・教材					

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
【広告ビジュアルデザイン】			
1. 静岡新聞広告賞オリエンテーション	2		
2. 静岡県のイメージや文化、産業、歴史等の調査	2		
3. テーマを深める。企画書の作成	4		
4. 企画のプレゼン	2	○	○
5. ビジュアルアイデアの作成	6		
6. 中間審査	2		
7. デザイン制作	8		
8. 最終プレゼン	2	○	○
9. デザイン仕上げ、出力、応募準備	2		
10. 卒業制作展ポスターデザイン	22		
11. 卒業制作展ポスターデザインプレゼンテーション	8	○	○
【広告ビジュアルデザイン：ブックカバーデザイン】			
1. オリエンテーション	2		
2. 書籍の仕組み、構成要素	2		
3. 本文のデザイン・レイアウト	8		
4. 造本について	2		
5. 本の装丁	12		
6. プレゼンテーション	4	○	○
【印刷ディレクション】			
1. 入稿データ制作と印刷の関わり、概要	2		
●演習 入稿技術（データ作成）の復習	10	○	○
●講義 VI マニュアル制作を考察	2		
●演習 印刷物を様々な視点から分析レポート	6	○	○
2. 課題テーマについて オリエンテーション・施設見学	4		
●講義 課題のコンセプトを整理する	4		
●演習 アイデア、デザインの立案	8		
アイデアの絞り込みとデザイン制作	8		
フィニッシュワーク	10	○	○
●まとめ（プレゼンテーション、作品展示のための準備含む）	6	○	○
【パッケージデザイン】			
1. パッケージデザインについて	2		
2. 「魅力的な商品とは」各自発表（課題）	2		△
3. 作品制作	8		
4. 中間報告（商品概要、ターゲット、販売チャネル等）	4		△
5. 作品制作、提案資料作成	8		
6. 最終プレゼンテーション（商品立体合成、販売シーンイメージ）	4	○	○
7. 入稿データ提出	2	○	○
【セールスプロモーション】			

1. コンセプトについて			
1-1. コンセプトワーク(説明+フレームワーク)	2		
1-2. 演習	2	○	
2. アイデアについて			
2-1. アイデア発想(説明+フレームワーク)	2		
2-2. 演習	2	○	
3. 企画実践			
3-1. グループ結成、取組課題選択	2		
3-2. 課題与件整理作業	4		
3-3. 企画立案	6		
3-4. 中間報告	2	○	△
3-5. 最終企画立案、企画書作成	4	○	△
4. プレゼンテーション	4	○	○
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			

シラバス (授業概要)					年度	2024 年度	
					科目コード	A2-K20	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
アートディレクション I					グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通期	必修	90	3	廣住和良、藤田寿浩		
授業の目的							
<p>【コピーライティング】 広告制作をはじめ、あらゆるコミュニケーション活動に必要なコピー（言葉）の技術を身につける。感性だけに頼らず、再現可能な方法によって、社会活動の中で機能する言葉を創りあげる技術を身につける。</p> <p>【ブランディングデザイン】 ビジネスとして、コミュニケーションをデザインする基本的視点、思考法を言葉で理解する。コミュニケーションを成立させるための情報の整理、分析、再構築と表現方法を実践を通して学ぶ。</p>							
授業の到達目標							
<p>【コピーライティング】 広告制作の軸となるコンセプトを見つけ出し、キャッチコピーとして表現できるようになる。キャッチコピーだけでなく、パンフレットやWebサイト等に必要となる文章表現の基礎を身につける。</p> <p>【ブランディングデザイン】 ・CI（コーポレート アイデンティティ システム）の概念を理解できる ・企業イメージ向上を目的としたビジュアルを具現化できる</p>							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション			
ロールプレイ		PBL	○	反転授業			
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業			
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
【コピーライティング】							
課題として提出するキャッチコピー			10%	10%	%	20%	
課題として提出するボディコピー			10%	10%	%	20%	
課題として提出するコピーのレイアウト			10%	10%	%	20%	
コピー制作のための総合的な理解			15%	15%	%	30%	

取り組み姿勢	%	%	10%	10%
【ブランディングデザイン】				
調査学習、発表	10%	10%	5%	25%
受講態度（チームワーク）		5%	5%	10%
課題・実習	10%	10%	10%	30%
プレゼンテーション	5%	10%	5%	20%
レポート提出	5%	5%	5%	15%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
	【コピーライティング】			
	1. 「何を言うか」のトレーニング	2		
	2. 「どう言うか」のトレーニング	2		
	4. キャッチコピー制作	3	○	○
	5. ボディコピー制作	2	○	○
	6. コピーのレイアウト	2	○	○
	7. コピー課題への取り組み	4	○	○
	【ブランディングデザイン】			
	1 学生自己紹介 好きなロゴを集めて発表	2		
	2 講義デザインの視点と思考	2	○	○
	3 シンボルマークを集めよう①	2		
	4 シンボルマークを集めよう②	2		
	5 シンボルマークを集めよう③	2		
	6 シンボルマークを集めよう④	2		
	7 講義 CI 概論	2	○	○
	8 シンボルマークを集めよう⑤	2		
	9 シンボルマークを集めよう⑥	2		
	10 シンボルマークを集めよう⑦	2		
	11 シンボルマークを集めよう⑧	2		
	12 講義 コミュニケーションをデザインする	2	○	○
	13 実習課題1 ロゴをつくる オリエンテーション	2	○	
	14 実習 情報の整理・分析	2		
	15 実習 情報構築 何を伝えるか、	2		
	16 実習 表現コンセプトを考える	2		
	17 実習 ビジュアル制作	2		
	18 実習 ビジュアル制作	2		
	19 実習 プレゼンテーション	2		
	20 実習課題2 VI 計画 オリエンテーション	2		
	21 実習 情報の整理・分析	2		

22	実習	アイデンティティは何か	2		
23	実習	何を表現すればいいか	2		
24	実習	表現コンセプトを考える	2		
25	実習	アイデアスケッチ	2	○	○
26	実習	アイデアスケッチ	2		
27	実習	ビジュアル制作	2		
28	実習	ビジュアル制作	2		
29	実習	ビジュアル制作	2		
30	実習	プレゼンテーション	2	○	○
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)					年度	2024 年度	
					科目コード	A2-K22	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
WEB 実践					グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通期	必修	60	2	鈴木一穂、加藤摩由子		
授業の目的							
<p>【Figma 基礎】 最新の Web デザイン制作ツールである Figma の基礎知識を習得し、Web サイト制作に活かす事が出来る。</p> <p>【Photoshop 実践】 1 年次での Photoshop の基礎知識を踏まえ、よりデザイン実務に即した技術を実践的に学び、習得する。</p>							
授業の到達目標							
<p>【Figma 基礎】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Figma の基礎知識、レイアウト知識、Web の仕組みを理解することが出来る。 ・ ツールを理解し、基本的な操作が出来る。 ・ 最新の Web サイトについて理解することが出来る。 <p>【Photoshop 実践】 1 年次での Photoshop の基礎知識を踏まえ、よりデザイン実務に即した技術を実践的に学び、習得する。</p>							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義		演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		P B L		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
【Figma 基礎】							
提出作品評価			10%	10%	10%	30%	
プレゼンテーション			%	10%	10%	20%	
スケジュール管理			20%	%	%	20%	
受講態度			%	%	30%	30%	

【Photoshop 実践】				
作品制作（広告デザイン）	30%	20%	%	50%
提出物（レタッチ演習画像データ）	20%	10%	%	30%
技術共有・発表	10%	%	%	10%
受講態度	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
【Figma 基礎】初心者からちゃんとしたプロになる Figma 基礎入門				
授業内容・授業計画				
	時間	課題 試験	評価	
【Figma 基礎】				
1. ワイヤフレーム作成	3			
2. ワイヤフレームからサイトデザイン制作 トップページからサブページデザイン	5			
3. プロトタイプ作成	1			
4. 画像書き出し	1			
5. Figma を使ったサイトデザイン制作	16			
6. サイトデザイン発表	4	○	○	
【Photoshop 実践】				
1. デザインの現場で求められる Photoshop の技術とは	2			
2. 演習（色補正・色変更等）、技術共有	2			
3. 演習（合成等）、技術共有	2			
4. 演習（モノトーン・ダブルトーン加工等）、技術共有	2			
5. 演習（モックアップ、立体加工等）、技術共有	2			
6. 演習（デジタルメイク等）、技術共有	2			
7. 演習（世界観の演出技術）、技術共有	2			
8. 魅力的な画像を効果的に使用した広告デザインとは	2			
9. 作品制作（広告制作-1）	4	○	○	
10. プレゼンテーション	2			
11. 作品制作（広告制作-2）	6	○	○	
12. プレゼンテーション	2			
その他		関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。				

シラバス (授業概要)		年度	2024 年度			
		科目コード	A2-K24			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
ポートフォリオ					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	90	2	加藤優作、宮田岳	
授業の目的						
<p>【DTP】</p> <p>就職内定を目指し、効果的なポートフォリオ作りを行う。</p> <p>【WEB】</p> <p>Webでのユーザへの情報発信が必須となり、デザイナー職には印刷媒体だけではなくWebサイトなどのデジタルメディアの制作も求められる。 ポートフォリオサイト制作を通じて、Webサイトを制作する上で大切なコンセプトデザインやフロー、制作技術を学び、コンテンツを発信するための技術を身につける。</p>						
授業の到達目標						
<p>【DTP】</p> <p>ポートフォリオを制作し、企業にプレゼンテーションできる状態になる。</p> <p>【WEB】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ホームページ制作ツールを使用したWebサイト制作ができる ・Web制作フローを理解し、実践できる ・ポートフォリオサイトを制作し、自身の作品をWeb上で発信できる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
【DTP】						
作品の精査・構成			15%	%	%	15%
中間報告			%	15%	%	15%
ポートフォリオ完成			%	30%	%	30%
プレゼンテーション			%	30%	%	30%
受講態度			%	%	10%	10%

シラバス (授業概要)					年度	2024年度
					科目コード	A2-K26
					時間数は45分換算	
授業科目名					学科・コース	
修了制作Ⅱ					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	2	小杉和己	
授業の目的						
2年次の集大成として学びの成果を評価する授業です。ブランディングやマーケティングをベースにした企画を立案し、デザインによる問題解決を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・企業や社会の問題点を調査・見つけることができる ・ブランディング、マーケティングの考え方を理解している ・理論的思考をベースにしたプレゼンテーションスライドが制作できる ・問題解決としてデザインの提案ができる 						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	オンデマンド型	<input type="radio"/>	
授業形態						
講義	<input type="radio"/>	演習		実験・実習・実技	<input type="radio"/>	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	<input type="radio"/>	フィールドワーク	<input type="radio"/>	プレゼンテーション	<input type="radio"/>	
ロールプレイ		PBL	<input type="radio"/>	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	<input type="radio"/>	教えあい授業	<input type="radio"/>	
その他						
成績評価の方法						
評価観点			知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
評価項目						
企画能力					25%	25%
デザイン制作能力					40%	40%
ブランディングやマーケティングの理解					10%	10%
プレゼンテーション能力					10%	10%
受講態度					15%	15%
使用テキスト・教材						

2024年度

グラフィックデザイン科

3年生

授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)				年度	2024 年度
				科目コード	A3-K18
時間数は45分換算					
授業科目名					学科・コース
入稿技術Ⅲ					グラフィックデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	通期	必修	310	12	遠藤鈴江、小杉和己、加藤優作、加藤摩由子
授業の目的					
<p>【入稿技術Ⅲ-1】 実際の企業と産学連携を行い、企業研究およびヒアリングを通じて課題および解決策を企画・具現化する。デザイナーやプランナーの役割を理解し、必要に応じてその役割を担うことができる。</p> <p>【入稿技術Ⅲ-2】 メディアユニバーサルデザインという視覚を中心とした UD を学び、卒業制作の前哨戦として自らテーマを見つけデザインで問題解決する手法を身につける。最終的にメディアユニバーサルデザイン大賞に応募入選を目指す。</p> <p>【入稿技術Ⅲ-3】 課題実習を通じ、問題点、解決策、デザインの見せ方を遂行し、実践型広告デザインについて学習する。「新しい価値」「美しいデザイン」および「情報の伝達方法」をゼミ形式で実践する。</p> <p>【入稿技術Ⅲ-4】 広告視点での思考方法を用いて魅力的かつ効果的な企画をプランニングし、わかりやすい企画書にまとめることができる。</p> <p>【入稿技術Ⅲ-5】 2年次でのパッケージ制作を踏まえ、より高度な材質である「フィルム」を使用したパッケージデザインに挑戦する。</p> <p>【入稿技術Ⅲ-6】 製品の売り上げは最終的なタッチポイントにより売上に大きく影響が出ること理解し、購買を後押しするようなディスプレイツールを作る技術を身につける。また、身に付けた知識・技術を卒業制作展示に活用する。</p>					
授業の到達目標					
<p>【入稿技術Ⅲ-1】 実際のクライアントワーク、実務に基づいたデザイナーまたはプランナーの仕事を理解し、課題を見出し、解決策を学生の目線で斬新にプレゼンテーションする。</p> <p>【入稿技術Ⅲ-2】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ユニバーサルデザインの概念を理解できる ・メディアユニバーサルデザインに基づいた色彩やフォントの使い方が理解できる ・メディアユニバーサルデザインに基づいた社会性のあるテーマを見つけることができる <p>【入稿技術Ⅲ-3】 与えられた内容に従って、デザインのコンセプト、テーマ、クライアント、ターゲットを明確にし、カタチに変える。コンペ、コンテストへの作品出品、そして受賞を目指す。 JAGDA 国際学生ポスターアワード 2022 への応募、および2年生との合同プレゼン発表をする。</p> <p>【入稿技術Ⅲ-4】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現性があり、生活者を引きつける企画が考えられる ・効果的な企画書が作成でき、聴衆に訴えかけるプレゼンテーションができる <p>【入稿技術Ⅲ-5】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・印刷対象の材質（フィルム）の特性を理解した立体デザインができる ・企業のマーケティング戦略を考慮したパッケージデザインができる 					

【入稿技術Ⅲ-6】 ・見やすく魅力的なディスプレイのツールを作ることができる ・制作したツールを効果的に展示できる					
授業方式					
対面	○	ライブ型	○	対面	○
授業形態					
講義	○	演習		実験・実習・実技	
アクティブ・ラーニング					
グループワーク	○	フィールドワーク		グループワーク	○
ロールプレイ		PBL		ロールプレイ	
対話・議論型授業	○	調査学習		対話・議論型授業	○
その他	クライアントワーク				
成績評価の方法					
	評価観点				
評価項目	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
【入稿技術Ⅲ-1】					
受講態度	%	%	20%	20%	
課題制作	20%	%	%	20%	
中間報告	%	10%	10%	20%	
チームワーク		10%	10%	20%	
プレゼンテーション	10%	%	10%	20%	
【入稿技術Ⅲ-2】					
MUD 概念の理解度	%	30%	%	30%	
デザイン表現力	25%	%	%	25%	
プレゼンテーション	%	20%	%	20%	
受講態度	%	%	15%	15%	
受賞結果	10%	%	%	10%	
【入稿技術Ⅲ-3】					
情報の分析・精査・構築	20%	%	%	20%	
課題・作品制作	10%	20%	%	30%	
企画書制作	%	20%	%	20%	
プレゼンテーション	%	20%	%	20%	
受講態度・提出物	%	%	10%	10%	
【入稿技術Ⅲ-4】					
受講態度	%	%	20%	20%	
課題制作	30%	10%	%	40%	
中間報告	%	10%	10%	20%	
プレゼンテーション	10%	10%	%	20%	
【入稿技術Ⅲ-5】					
情報の分析・精査・構築	15%	%	%	15%	
中間報告	15%	%	%	15%	

最終企画立案	%	20%	%	20%
企画書制作	%	20%	%	20%
プレゼンテーション	%	20%	%	20%
受講態度	%	%	10%	10%
【入稿技術Ⅲ-6】				
作品制作	%	15%	%	15%
中間報告	%	20%	%	20%
最終提出（出力・データ）	15%	30%	%	45%
プレゼンテーション	%	10%	%	10%
受講態度	%	%	10%	10%
【入稿技術Ⅲ-7】				
ディスプレイ計画	15%	%	%	15%
中間報告	15%	%	%	15%
最終成果物	%	30%	%	30%
展示・プレゼンテーション	%	30%	%	30%
受講態度	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
	【入稿技術Ⅲ-1】			
	1. 授業の流れについて			
	1-1. 授業の流れ・進め方（説明）	1		
	1-2. クライアントワークについて	1		
	2. 企業研究			
	2-1. 企業研究（独自）	2		○
	2-2. 企業研究発表	2		
	3. ファーストミーティング（学内ミーティング）	4	○	
	4. グループ会議			
	4-1. グループ決定・会議	6		
	4-2. 中間報告（方向性、テーマ、コンセプト、企画）	2		○
	4-4. グループ会議および企画書制作	14		
	5. 中間プレゼン	4	○	○
	6. グループ会議および制作	14		
	7. 最終プレゼン	4	○	○
	8. フィッシュワーク	6		
	【入稿技術Ⅲ-2】			
	ユニバーサルデザインとは。定義と事例	2		
	街中のユニバーサルデザインをフィールドワーク	4		
	メデュニバーサルデザインのテーマ企画	16		
	MUD セミナー開催	4		

その他	関連科目
※実務経験のある教員が担当する科目である。	

シラバス (授業概要)					年度	2024 年度	
					科目コード	A3-K21	
					時間数は45分換算		
授業科目名					学科・コース		
アートディレクションⅡ					グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	通期	必修	150	4	小杉和己、藤田寿浩、加藤優作		
授業の目的							
<p>【アートディレクションⅡ-1】 商業デザインという狭義のデザインではなく、デザインの持つ可能性を広げ、問題を見つけ解決する手法「ソーシャルデザイン」を身につける。</p> <p>【アートディレクションⅡ-2】 消費者やステークホルダーに対し、自社や製品・サービスのブランド・アイデンティティを認知してもらうために、情報を視覚化し発信する活動「ブランディング」を学び、中でも大きな役割を占める“デザインの考え方”を知識として習得する。</p> <p>【アートディレクションⅡ-3】 上位の制作者視点を養うため、ディレクター役とデザイナー役に分かれて制作作業を行う。「情報の取捨選択」「ターゲティング」「表現コンセプトの設定」等を体験し、実制作の前段作業がいかに重要かを理解することで、より深みのある表現を可能にする。</p>							
授業の到達目標							
<p>【アートディレクションⅡ-1】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ソーシャルデザインの考え方を理解する ・ 社会の問題を見つけ、デザイン思考で解決方法を考えることができる ・ 企画書やプレゼンテーションスキルをアップできる <p>【アートディレクションⅡ-2】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ブランドの意味とブランディングの方法論を身につける。 ・ デザインの思考法を活かしたコミュニケーションの情報の整理/分析/構築ができる <p>【アートディレクションⅡ-3】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 他者に対して明確な制作オリエンテーションができる ・ プロジェクト成功に向かって他者と協働およびハンドリングができる 							
授業方式							
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	対面	<input type="radio"/>		
授業形態							
講義		演習	<input type="radio"/>	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	<input type="radio"/>	フィールドワーク		グループワーク	<input type="radio"/>		
ロールプレイ		PBL		ロールプレイ			
対話・議論型授業	<input type="radio"/>	調査学習		対話・議論型授業	<input type="radio"/>		
その他	クライアントワーク						
成績評価の方法							
評価観点				知識	思考	関心	配点計

評価項目	技能	判断表現	意欲態度	
【アートディレクションⅡ-1】				
企画力	%	35%	%	35%
デザイン制作	30%	%	%	30%
プレゼンテーション	%	20%	%	20%
受講態度	%	%	15%	15%
【アートディレクションⅡ-2】				
課題への取り組み	10%	15%	10%	35%
受講態度	%	5%	10%	15%
チームワーク	%	%	10%	10%
プレゼン	5%	5%	5%	15%
レポート提出	10%	10%	5%	25%
【アートディレクションⅡ-3】				
情報の分析・精査・構築	15%	%	%	15%
中間報告	15%	%	%	15%
最終企画立案	%	20%	%	20%
企画書制作	%	20%	%	20%
プレゼンテーション	%	20%	%	20%
受講態度	%	%	10%	10%
使用テキスト・教材				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【アートディレクションⅡ-1】				
1. ソーシャルデザインとは。定義と事例	2			
2. 現状を知る	2			
3. 調査・企画	8			
4. 企画デザイン	6			
5. 企画発表	4			
6. デザイン制作	14			
7. 中間チェック・中間プレゼンテーション	4			
8. デザイン修正	4			
9. プレゼンツール制作	12			
10. 最終プレゼンテーション	4	○		○
【アートディレクションⅡ-2】				
1 好きなブランドを発表する	2			
2 講義 ブランドとは何か	2	○		○
3 講義 ブランドの方法論	2	○		○
4 課題実習 オリエンテーション	2	○		
5 課題実習 情報分析①	2			
6 課題実習 情報分析②	2			

7	課題実習 情報整理	2		
8	課題実習 情報構築（問題を解決するための取り組みやテーマ）	2		
9	課題実習 表現コンセプト（考え方の方向性）	2		
10	課題実習 ビジュアル制作	2		
11	課題実習 ビジュアル制作	2		
12	課題実習 中間発表	2		○
13	課題実習 コンセプト再考	2		
14	課題実習 ビジュアル制作	2		
15	プレゼンテーション	2		○
【アートディレクションⅡ-3】				
1.	初回オリエンテーション	4		
2.	課題共有（1回目）	4		
3.	オリエンテーション資料制作	12		
4.	制作	12		
5.	発表	4	○	△
6.	課題共有（2回目）	4		
7.	オリエンテーション資料制作	8		
8.	制作	8		
9.	発表	4	○	○
その他		関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。				

シラバス (授業概要)				年度	2024 年度	
				科目コード	A3-k23	
				時間数は45分換算		
授業科目名				学科・コース		
WEB ビジネス				グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通期	必修	80	3	宮田岳	
授業の目的						
<p>Web 領域でのユーザへの情報発信が必須となり、デザイナー職には印刷媒体だけではなく Web サイトなどのデジタルメディアの制作も求められる。</p> <p>各自が選定した商品やサービスを PR する Web ページ（ランディングページ）と動画コンテンツの制作を通じて、コンセプトデザインやフロー、制作技術を学び、コンテンツを効果的に発信するための技術を身につける。</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・ ホームページ制作ツールを使用した Web サイトが制作できる ・ Web 制作フローを理解し、実践できる ・ 企業の商品やサービスを理解し、ターゲットに合わせた Web コンテンツをデザインできる ・ 動画コンテンツを制作できる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
評価項目						
課題 (LP 及び動画・個人制作)		25%	25%	%	50%	
途中課題		10%	10%	%	20%	
プレゼンテーション		%	20%	%	20%	
受講態度		%	%	10%	10%	
使用テキスト・教材						
ホームページ制作ツール studio 等使用						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. イントロダクション	2		
2. Web デザインの基本	2		
3. LP サイト制作			
3-1. LP 調査・まとめ	4		
3-2. サイト構成（コンセプトデザイン、ワイヤーフレーム制作）	10	○	△
3-3. 動画制作の基本	4		
3-4. 動画構成（シナリオ、コンテ作成）	8	○	△
3-5. デザインカンパ作成	8		
3-6. 動画制作	8	○	△
3-7 Wix 制作	8	○	△
4. ランディングページプレゼンテーション	6	○	○
その他	関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			

シラバス (授業概要)					年度	2024年度
					科目コード	A3-K27
					時間数は45分換算	
授業科目名					学科・コース	
卒業制作					グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通期	必修	360	12	遠藤 鈴江、小杉 和己、 加藤 優作、庄田 緑	
授業の目的						
3年間の集大成として自らテーマを選定・企画立案し、卒業制作に相応しい制作と展示を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> 卒業制作に相応しい企画立案ができる 正確なスケジュール管理を行い、制作マネジメントができる 卒業制作に相応しいクオリティの制作物ができる 第三者に見せることを前提とした展示やプレゼンテーションができる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
企画立案			%	20%	%	20%
制作物			25%	%	%	25%
展示			20%	%	%	20%
プレゼンテーション			%	20%	%	20%
受講態度			%	10%	%	10%
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. 卒業制作オリエンテーション	2		
2. 調査・企画	8		
3. 企画書プレゼンテーション	6	○	○
4. 制作	16		
5. 中間審査	6	○	○
6. 制作	22		
7. 最終審査	8	○	○
8. 展示計画	8		
9. 展示審査	6	○	○
その他	関連科目		