

実務経験のある教員等による授業科目一覧

学科名(修業年限)	デザイン科(2年) 映像デザイン専攻
-----------	-----------------------

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	DE1-01
色彩演習	60	○	DE1-02
シルクスクリーン	60	○	DE1-03
ベーシックデザイン	120	○	DE1-04
ホームページ制作(1)	180	○	DE1-05
デザインソフト実習	180	○	DE1-06
文章制作基礎	60	○	DE1-07
写真基礎	60	○	DE1-08
DTP概論	60	○	DE1-09
編集概論	60	○	DE1-10
アイディアワーク	60	○	DE1-11
映像基礎	180	○	DE1-12
合計時間数	1140		

合計時間数 1140

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	DE2-14
撮影技法	60	○	DE2-15
写真实習	120	○	DE2-16
映像制作実践	240	○	DE2-17
広告映像制作	180	○	DE2-18
広告コピー	60	○	DE2-19
デジタルマーケティング	60	○	DE2-20
ブランディング	60	○	DE2-21
取材実習	60	○	DE2-22
編集技法	60	○	DE2-23
合計時間数	960		

合計時間数 960

総合計時間数(2年間) 2100

学科名(修業年限)	デザイン科(2年) グラフィックデザイン専攻
-----------	---------------------------

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	DE1-01
色彩演習	60	○	DE1-02
シルクスクリーン	60	○	DE1-03
ベーシックデザイン	120	○	DE1-04
ホームページ制作(1)	180	○	DE1-05
デザインソフト実習	180	○	DE1-06
文章制作基礎	60	○	DE1-07
写真基礎	60	○	DE1-08
DTP概論	60	○	DE1-09
編集概論	60	○	DE1-10
アイディアワーク	60	○	DE1-11
映像基礎	180	○	DE1-12
合計時間数	1140		

合計時間数 1140

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	DE2-14
写真实習	120	○	DE2-16
広告コピー	60	○	DE2-19
ブランディング	60	○	DE2-21
取材実習	60	○	DE2-22
グラフィック研究	120	○	DE2-24
CI計画論	120	○	DE2-25
編集デザイン	120	○	DE2-26
グラフィックデザイン(実践)	120	○	DE2-27
公募作品制作実習	120	○	DE2-28
POP制作	60	○	DE2-29
合計時間数	1020		

合計時間数 1020

総合計時間数(2年間) 2160

実務経験のある教員等による授業科目一覧

学科名(修業年限)	デザイン科(2年) Webデザイン専攻
-----------	------------------------

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	DE1-01
色彩演習	60	○	DE1-02
シルクスクリーン	60	○	DE1-03
ベーシックデザイン	120	○	DE1-04
ホームページ制作(1)	180	○	DE1-05
デザインソフト実習	180	○	DE1-06
文章制作基礎	60	○	DE1-07
写真基礎	60	○	DE1-08
DTP概論	60	○	DE1-09
編集概論	60	○	DE1-10
アイディアワーク	60	○	DE1-11
映像基礎	180	○	DE1-12
合計時間数		1140	

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	DE2-14
写真实習	120	○	DE2-16
映像制作実践	240	○	DE2-17
広告映像制作	180	○	DE2-18
広告コピー	60	○	DE2-19
デジタルマーケティング	60	○	DE2-20
ブランディング	60	○	DE2-21
取材実習	60	○	DE2-22
編集技法	60	○	DE2-23
合計時間数		900	

総合計時間数(2年間) 2040

授業科目名	キャリアデザイン(1)		担当者名	三浦 貴子			
			実務経験	企業団体教育研修・秘書検定面接審査員			
教科書	2025年ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	3級公式試験問題集	4					
		時間数					
		60					
授業概要	社会人としての基本的な考え方を身に着けると共に、社会人に広く求められるマナー等の知識を身に着け、実践できる事を目指し、社会人としてふさわしい人物像へと成長する事を目的とします。						
学習到達目標	・自身のキャリア形成の中で役立つ知識を習得する。・社会人として必要と言われるマナーやルールを理解する。 ・コミュニケーション能力を修得し他者との円滑な関係を構築する。 ・自己分析を通じ、自己の柱を認識し、社会人として環境の変化に対する対応力を高める。						
評価方法	定期試験(60%)、演習(20%)、平常点(20%)						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	ジョブパス試験概要・期待される社会人、職業人を目指して		試験対策、キャリア形成の基本的考え方の習得				
2	【第1編】第1章 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を理解				
3	第2章 仕事の基本となる8つの意識／顧客意識		お客さま満足度を高める必要性と行動の理解				
4	第2章 仕事の基本となる8つの意識／品質意識・納期意識・時間意識		顧客意識を中心とした7つの意識の理解				
5	第2章 仕事の基本となる8つの意識／目標意識・協調意識・改善意識・コスト意識		顧客意識を中心とした7つの意識の理解				
6	第3章 コミュニケーションの基本		社会人としてのコミュニケーションの重要性を理解				
7	第3章 ビジネスマナーの基本		身だしなみ、出社から退社までの各種ルールを理解				
8	第4章 指示の受け方と報告		仕事の指示の受け方と完了した時点での報告の要点				
9	第4章 連絡;相談の仕方と、忠告の受け方		社内外での連携に必要な各種手段と要点の理解				
10	第5章 話し方のポイント		ビジネスの場にふさわしい話し方、正しい敬語の習得				
11	第5章 聞き方のポイント		聞く・聴く・訊くちからの習得				
12	第6章 来客対応の基本マナー		来客対応の基本、お客様案内の仕方、茶菓対応等理解				
13	第6章 訪問の基本マナー		名刺交換、紹介の仕方、訪問の基本を理解				
14	第7章 会社関係でのつきあい		会食マナー、冠婚葬祭の基本を理解				
15	前期末試験		ジョブパス検定3級レベルの筆記試験で習熟度確認				
16	【第2編】第1章 仕事への取り組み方		スケジュール管理等、正確で計画的な進め方				
17	第1章 パソコンは仕事の基本・電子メールの活用		パソコン活用での要点と注意点の確認				
18	第2章 ビジネス文書の基本・社内文書		社内文書の種類と基本的構成の理解				
19	第2章 ビジネス文書の基本・社外文書		社外文書の種類と基本的構成、郵便の理解				
20	第3章 電話対応 電話の受け方・取り継ぎ方		固定電話の使い方から、電話での言葉遣いの理解				
21	第3章 電話対応 電話のかけ方・携帯電話のマナー		ロールプレイングを通して電話対応の実践を身につける				
22	第4章 統計・データの読み方・まとめ方		表・グラフの役割と特徴、活用方法を理解				
23	第5章 情報収集とメディアの活用 情報の取捨選択・インターネットからの情報収集		情報収集の手段と各特徴の理解				
24	第5章 情報収集とメディアの活用 新聞からの情報収集		新聞の特徴と種類、新聞の読み方の理解				
25	第6章 会社を取り巻く環境と経済の基本		日本経済の基本構造と変化を理解				
26	ビジネス用語の基本		社会人として押さえておきたいビジネス用語を正確に理解				
27	ビジネス能力検定3級試験対策1		過去問題を通して理解度を確認				
28	ビジネス能力検定3級試験対策2		過去問題を通して理解度を確認				
29	ビジネス能力検定3級試験対策3		過去問題を通して理解度を確認				
30	学年末試験		ジョブパス検定3級レベルの筆記試験で習熟度確認				

授業科目名	色彩演習		担当者名	佐藤 暖子			
			実務経験	シルクスクリーンの実務経験あり			
教科書	公式テキスト 色彩検定 3級 過去問題集	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数	デザイン科	1年	通年	必修	講義・実習
		60					
授業概要	講義を通して色彩検定3級レベルを習得。配色の基本実習。						
学習到達目標	色彩検定3級合格を目指す。生活に活かす配色の理解を深める。						
評価方法	出席率・課題提出・期末試験						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	PCCSトーン別一覧表、カラーダイヤル作成			資料の準備			
2	PCCSトーン別一覧表、カラーダイヤル作成			資料の準備			
3	色名、色の分類と三属性			資料の準備			
4	色の分類と三属性、PCCS色相			資料の準備			
5	PCCS明度・彩度・色立体・トーン			資料の準備			
6	色のはたらき、色はなぜ見えるのか			資料の準備			
7	色はなぜ見えるのか、眼のしくみ			資料の準備			
8	照明と色の見え方、混色			資料の準備			
9	色彩心理／色の心理的効果			資料の準備			
10	色彩心理／色の視覚効果			資料の準備			
11	色彩心理／色の視覚効果			資料の準備			
12	色彩心理／色の錯覚			資料の準備			
13	色彩調和／色相から配色を考える			資料の準備			
14	色彩調和／トーンから配色を考える			資料の準備			
15	前期末試験(筆記)			資料の準備			
16	色彩効果、色彩と構成、色彩と生活			公式テキストを学び理解する			
17	ファッションとは、ファッションと色彩			公式テキストを学び理解する			
18	ファッションと色彩、インテリアと色彩			公式テキストを学び理解する			
19	インテリアとカラーコーディネーション			公式テキストを学び理解する			
20	実力試験			本試験に備える			
21	過去問題試験(2022年、2021年)			本試験に備える			
22	イメージスケールを考える			自分の配色を知る			
23	イメージスケールの3色配色演習			自分の配色を知る			
24	イメージスケールを完成させる			自分の配色を知る			
25	イメージスケールについて			一般的な配色を理解する			
26	イメージスケール配色見本を作成			資料を完成させる			
27	イメージスケール配色見本を作成			資料を完成させる			
28	カラーイメージの配色レッスン			配色センスアップ			
29	トーンを基準にした配色			配色センスアップ			
30	後期末試験(実技)			配色センスアップ			

授業科目名	シルクスクリーン		担当者名	佐藤 暖子			
			実務経験	シルクスクリーンの実務経験あり			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン科	1年	通年	必修	実習
授業概要	紙、布へのプリント実習を通して、ひとつひとつの作業工程を学ぶ。						
学習到達目標	シルクスクリーン印刷の作業工程を学び、印刷の仕組みの理解を深める。						
評価方法	出席率・課題提出・期末試験						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	シルクスクリーンとは			シルクスクリーンを知る			
2	スクリーン生地張り、フィルム原稿作成			版、ポジフィルムの作成			
3	スクリーン生地張り、フィルム原稿作成			版、ポジフィルムの作成			
4	ポジフィルム完成			・ポジフィルム完成			
5	感光焼き付け、水洗い現像印刷 【オリジナルデザインと色料の三原色】 ※オリジナルデザイン→イエロー→マゼンタ→シアン			・作業工程を覚える ・オリジナルデザイン作品を完成させる ・色料の三原色を理解する			
6							
7							
8	感光焼き付け、水洗い現像印刷 【オリジナルデザインと色料の三原色】 ※オリジナルデザイン→イエロー→マゼンタ→シアン			・作業工程を覚える ・オリジナルデザイン作品を完成させる ・色料の三原色を理解する			
9							
10	感光焼き付け、水洗い現像印刷 【オリジナルデザインと色料の三原色】 ※オリジナルデザイン→イエロー→マゼンタ→シアン			・作業工程を覚える ・オリジナルデザイン作品を完成させる ・色料の三原色を理解する			
11							
12	ハンカチ作成(1色印刷)			・ポジフィルム完成 ・印刷完成と展示			
13							
14							
15	前期末試験、ハンカチ作成						
16	ハンカチ作成						
17	4色分解印刷 ※イエロー→マゼンタ→シアン→ブラック			・4色印刷の仕組みを理解する			
18	4色分解印刷 ※イエロー→マゼンタ→シアン→ブラック			・4色印刷の仕組みを理解する			
19	4色分解印刷 ※イエロー→マゼンタ→シアン→ブラック			・4色印刷の仕組みを理解する			
20	4色分解印刷 ※イエロー→マゼンタ→シアン→ブラック			・4色印刷の仕組みを理解する			
21	4色分解印刷 ※イエロー→マゼンタ→シアン→ブラック			・4色印刷の仕組みを理解する			
22	4色分解印刷 ※イエロー→マゼンタ→シアン→ブラック			・4色印刷の仕組みを理解する			
23	4色分解印刷 ※イエロー→マゼンタ→シアン→ブラック			・4色印刷の仕組みを理解する			
24	多色印刷ポストカード作成(2～4色印刷)			・2～4色印刷の完成 ・今までの応用編			
25	多色印刷ポストカード作成(2～4色印刷)			・2～4色印刷の完成 ・今までの応用編			
26	多色印刷ポストカード作成(2～4色印刷)			・2～4色印刷の完成 ・今までの応用編			
27	多色印刷ポストカード作成(2～4色印刷)			・2～4色印刷の完成 ・今までの応用編			
28	多色印刷ポストカード作成(2～4色印刷)			・2～4色印刷の完成 ・今までの応用編			
29	多色印刷ポストカード作成(2～4色印刷)			・2～4色印刷の完成 ・今までの応用編			
30	後期末試験(筆記)						

授業科目名	ベーシックデザイン		担当者名	大内雅敏			
			実務経験	ソフトボックス・INGにて企画・デザイン・編集を経験。独立後も企画、制作に携わる			
教科書	特別講義 デザイン入門教室	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		120	デザイン科	1年	通年	必修	講義・実習
授業概要	講義を通して、デザインとは何か？イメージとは？～実際のデザイン制作の考え方やルール・マナーを学習。その後、実習として実際に制作物をデザイン・制作し、プレゼンテーションをする。						
学習到達目標	デザイン制作の際に必要な基本的な知識やルール・マナーを理解する。社内外のプレーンとの打ち合わせや、クライアントとの打ち合わせなどにおいて、自分の考えを端的に表現できるようにする。						
評価方法	出欠・筆記試験・作品及びプレゼンテーション・授業態度（ミーティングにおける発言や進行など）						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション(デザイン業界について)。ミーティング(デザインとは？アートとは？など)			デザインとは何かを知る。デザインとアートの違いを理解する。			
2	情報の整理とデザインの関係			デザインを行う上で、最初にしなければならない情報の整理の仕方を学ぶ。			
3	版面とマージンとは何か			デザインを行う上で、まず初めに理解しておかなければならない、マージンと版面を理解する。			
4	グループ化と揃えについて			関連性の強い情報や要素はまとめて近くに配置できるようにする。			
5	コントラスト、反復・繰り返し効果			デザインにメリハリをつけるコントラストと、レイアウトではよく使われる反復をマスターする。			
6	裁ち落とし配置とデザインにおける重心について			広がりのあるデザイン手法と、画面全体のバランスの取り方を身につける。			
7	余白の設定とシンメトリー			デザインする際の最重要ポイント「余白」のとり方と、「シンメトリー」を学ぶ。			
8	比較、黄金比・白銀比			「比較」というレイアウト手法と、海外と日本との感覚の違いを黄金比と白銀比の違いから学ぶ。			
9	1/3の法則、逆ピラミッドレイアウト			実際のレイアウトで使える手法として、誌面構成上のバランスを取る方法として理解する。			
10	モンタージュ理論			複数の写真の組み合わせ方によって、ストーリーやイメージが異なることを理解し、活用する。			
11	写真のトリミングとレイアウト			デザインにおける写真の使い方と、使う部分によるイメージの違いを理解する。			
12	構図の整えと写真の関係性			写真の活用に関して、構図とレイアウトの関係、受けるイメージの違いを理解する。			
13	写真に役割を与える			複数の写真を使う際、大きさの違い写真で訴求するポイントが異なることを理解する。			
14	前期期末試験(筆記)			前期に学んだ、デザインのルールやマナーと写真に関する使い方を総括する筆記試験			
15	前期期末試験(作品・プレゼンテーション)			前期の総括として、作品と趣意書を制作し、プレゼンテーションを行う。			
16	切り抜き画像の活用方法と効果			写真の切り抜き版の活用の仕方とその効果を学ぶ。			
17	写真と文字の関係性			写真に文字を載せる際の注意点と、読みにくくならない為のやり方を学ぶ。			
18	文字と書体、書体とフォント、ファミリーとは？			文字が与える印象、書体とフォントの違い、書体・フォントのファミリーとは何かを理解する。			
19	文字と書体の基本			文字の作りや書体による仮想ボディの違いについての講義。			
20	書体の種類と特徴			大まかな書体の分類と、それぞれの特徴やイメージを学ぶ。			
21	書体選びや文字の大きさ決定のポイント			与えられたスペースにおける適切な文字の大きさや書体決定の理由を理解し、実践できるようにする。			
22	タイトルのデザインと文字のアイコン化			タイトルにインパクトを与えたり、イメージを残すためのデザイン処理の方法を学ぶ。			
23	行送りと行間、行長			文章を組む際の適切な行間と、適切な1行の長さ。行間と行送りの違いを理解する。			
24	文字組の基本と美しい組版とは？			文章をレイアウトする場合の基本と、本文を組んだ際の美しさについての考え方を身につける。			
25	欧文書体と約物の扱い方			欧文を使ったデザインには、ちゃんと欧文書体を使うこと。約物とは何か？その美しい使い方を学ぶ。			
26	文字の揃え方			文章を組む場合や、タイトルやキャッチなど、文字を使用する際の揃え方の基本を身につける。			
27	インフォメーショングラフィックスとは？			インフォメーショングラフィックスとは何か？どんな場合に使うのか？など、基本的な知識を習得。			
28	デザインは誰のためにあるのか？			テクニックや知識・技術論だけではなく、常に誰のためのデザインなのか？をしっかりと意識する。			
29	後期期末試験(筆記)			文字や文章をはじめ、1年間学んできたデザインの基本を総括する筆記試験。			
30	後期期末試験(作品・プレゼンテーション)			1年間学んだ成果を作品として表現する。それをしっかりと説明する。			

授業科目名	ホームページ制作(1)		担当者名	赤間 公太郎			
			実務経験	ウェブ業界25年以上・現役最前線			
教科書	世界一わかりやすい HTML5&CSS3コーディングと サイト制作の教科書	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		6	デザイン	1年	通年	必修	講義・実習
		時間数					
		180					
授業概要	ホームページ制作の基礎を学ぶ。HTML、CSSを中心にハンドコーディングができるレベルまでに学習する						
学習到達目標	HTML、CSSの基礎を理解し、ウェブサイト構築と公開までを目指す						
評価方法	出席・課題取組・発表 試験など総合評価						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション、環境構築			コミュニケーション、学習環境の構築			
2	環境構築、Macの基本操作や各種アプリケーションの登録等			コミュニケーション、学習環境の構築			
3	Lesson01 wwwやwebサイト制作の基本を理解しよう			教科書に沿って解説、実習			
4	Lesson02 HTMLコーディングの基本を学ぼう			教科書に沿って解説、実習			
5	ウェブライティング			文章力向上			
6	フィールドワーク実習			デザインセンス、スキル向上			
7	Lesson03 画像表示とリンクをマークアップしよう			教科書に沿って解説、実習			
8	Lesson04 リストとナビゲーションをマークアップしよう			教科書に沿って解説、実習			
9	【プランニング】サイト解析・レポートिंग			プランニング力向上			
10	【プランニング】サイト解析・レポートिंग			プランニング力向上			
11	Lesson05 表組みをマークアップしよう			教科書に沿って解説、実習			
12	【プランニング】サイト解析・レポートिंग			プランニング力向上			
13	プレゼンテーション実習			プランニング力向上			
14	Lesson06 フォームをマークアップしよう			教科書に沿って解説、実習			
15	Lesson07 CSSコーディングの基本を学ぼう			教科書に沿って解説、実習			
16	Lesson08 見出しや段落をスタイリングしよう			教科書に沿って解説、実習			
17	Lesson09 CSSレイアウトの基本を学ぼう			教科書に沿って解説、実習			
18	フィールドワーク実習			デザインセンス、スキル向上			
19	Lesson10 ページ全体をレイアウトしてみよう			教科書に沿って解説、実習			
20	Lesson10 ページ全体をレイアウトしてみよう			教科書に沿って解説、実習			
21	ペルソナワークショップ			デザインセンス、スキル向上			
22	Lesson11 リストとナビゲーションをスタイリングしよう			教科書に沿って解説、実習			
23	Lesson12 表をスタイリングしよう			教科書に沿って解説、実習			
24	UI・UX実習			デザインセンス、スキル向上			
25	Lesson13 フォームをスタイリングしよう			教科書に沿って解説、実習			
26	Lesson14 webサイト制作を実践してみよう			教科書に沿って解説、実習			
27	Lesson14 webサイト制作を実践してみよう			教科書に沿って解説、実習			
28	Lesson14 webサイト制作を実践してみよう			教科書に沿って解説、実習			
29	Lesson15 webサイトを公開しよう			教科書に沿って解説、実習			
30	Lesson15 webサイトを公開しよう			教科書に沿って解説、実習			

授業科目名	デザインソフト実習		担当者名	鈴木理			
			実務経験	広告業界での実務経験15年			
教科書	Illustratorしっかり入門	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	Photoshopしっかり入門	6					
		時間数 180	デザイン	1年	通年	必修	講義・実習
授業概要	代表的なデザインソフトであるIllustratorとPhotshopの操作方法を習得する						
学習到達目標	頭で描いたイメージをデザインソフトを使用して具現化することが出来る						
評価方法	出席、課題取り組みなどを総合して評価する						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	Lesson1 Illustratorの基礎知識			Illusutratorの概要を理解する			
2	Lesson2 はじめてのIllustrator			新規作成から基本的な操作方法を習得する			
3	Lesson3 基本図形の描き方と変形操作			基本図形の描き方を習得する			
4	Lesson4 パスの描画と編集			ベジェ曲線を理解し自由に描画できる			
5	Lesson5 オブジェクトの編集とレイヤーの基本			自由にオブジェクトを作成し管理できる			
6	Lesson6 色とグラデーションの設定			グラデーションを使った塗り方を理解する			
7	Lesson7 変形・合成・特殊効果			便利な機能を習得する			
8	Lesson8 画像の配置と編集			ビットマップ画像の使いこなし方を習得する			
9	Lesson9 文字操作と段落設定			文字を自由にデザインできる			
10	Lesson10 総合演習			実践的なデザイン制作をする			
11	Lesson11 環境設定とデータ出力			作業効率を向上させる環境設定を行う			
12	課題制作 飲食店のフライヤーを制作する			フライヤーを完成させる			
13	課題制作 ベジェ曲線でイラストを制作する			イラストを完成させる			
14	課題制作 動物園のイベント案内を制作する			イベント案内を完成させる			
15	課題制作 地元PRパンフレットを制作する			パンフレットを完成させる			
16	Lesson1 Photoshopの基礎知識			Photoshopの概要を理解する			
17	Lesson2 はじめてのPhotoshop			新規作成から基本的な操作方法を習得する			
18	Lesson3 色調補正の基本①			色調補正の定番テクニックを習得する			
19	Lesson4 選択範囲の作り方			最重要事項を習得する			
20	Lesson5 レイヤーの基本操作			画像合成の中核機能をしっかりと習得する			
21	Lesson6 色の設定とベイント機能			描画機能をマスターする			
22	Lesson7 画像修正の基本			画像品質の向上を習得する			
23	Lesson8 フィルターの活用			特殊効果を使いこなす			
24	Lesson9 文字、パス、シェイプ			ベクター系機能をマスターする			
25	Lesson10 総合演習			実践的なデザイン制作をする			
26	Lesson11 便利な機能			作業効率を向上させる機能をマスターする			
27	課題制作 Photshopだけで学校のフライヤーを作成する			フライヤーを完成させる			
28	課題制作 Photshopだけで飲食店のフライヤーを作成する			フライヤーを完成させる			
29	課題制作 Photshopだけで音楽イベントのフライヤーを作成する			フライヤーを完成させる			
30	課題制作 Photshopだけで地元紹介のフライヤーを作成する			フライヤーを完成させる			

授業科目名	文章制作基礎		担当者名	大内範子			
			実務経験	編集、コピー、ライターとして35年の経験を有する。年史、社史、社内報、フリーペーパー、企画等を手掛ける			
教科書	・マジ文章書けないんだけど ・配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン科	1年	通年	必修	講義 実習
授業概要	グラフィック、Webデザイン等すべての制作で不可欠な「テキスト」制作の基礎と、テキストジャッジメントの基礎能力を育成する。社会人としての基礎的文章能力のレベルアップを図る。						
学習到達目標	ビジネス文書を基本に、クリエイティブとして必要なテキストの制作基礎と感覚を養う						
評価方法	出席率、課題、期末試験						
時数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	実務で使用する文章とは。年間スケジュールオリエン			目標とする技術を認識			
2	自己分析(クライアント想定)自己PRをテキスト表現			クライアント分析の基本を理解			
3	実習			2の定着を狙う			
4	一文一情報とねじれない文章			主語述語重複の危険性			
5	実習			4の定着を狙う			
6	正確に伝える文章			歪曲の危険性			
7	実習			6の定着を狙う			
8	指示語、接続的表現			ビジネス文章の原点			
9	実習			8の定着を狙う			
10	簡潔な文章を目指す			伝える文章、デコらない文章			
11	実習			10の定着を狙う			
12	重複単語、重複内容			同じ表現に注意			
13	実習			12の定着を狙う			
14	視点の置き方、実習			何を書くかで評価が異なる			
15	前期末試験			前期授業全般の確認			
16	試験解答と説明			知識の定着(前期授業)			
17	過去形と現在形の使い方と効果			臨場感のある原稿づくり			
18	実習			18の定着を狙う			
19	句点読点の使い方と留意点			確実に伝達する手法			
20	実習			20の定着を狙う			
21	切り口の考え方			プロでも悩ましい切り口の考え方			
22	実習			22の定着を狙う			
23	文章の流れを整理整頓・ビジネスメールの注意点			読み手が納得する流れを			
24	実習			24の定着を狙う			
25	シンプルにダイエツト			読みやすい文章づくりハ			
26	実習			26の定着を狙う			
27	画像とテキストのマッチング			デザインとテキストの融合			
28	実習			28の定着を狙う			
29	1年次総復習			重要項目の確認と定着			
30	後期末試験			1年間の知識と実習の確認			

授業科目名	写真基礎		担当者名	小岩勉			
			実務経験	出版、作品制作・発表、広告、美術写真等の経験がある			
教科書	授業時に配布またはプロジェクターでの提示	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン	1年	通年	必修	講義・実習
授業概要	写真の特性を学び理解し、基礎的な技術習得と写真集の制作を通して、撮影および、印刷から製本までををトータルに体験する						
学習到達目標	視覚情報としての写真を理解するとともに、自ら撮影した写真を写真集編集やその他の制作に活用できる						
評価方法	出席、課題取り組みなどを総合して評価する						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション、写真の歴史		写真の180年を駆け足で学ぶ				
2	戦後日本の写真家の写真を見る(1)		木村伊兵衛の写真から情報を読みとり、その思想を知る				
3	戦後日本の写真家の写真を見る(2)		牛腸茂雄の構成の意図を読みとり、写真の可能性を知る				
4	展覧会鑑賞(日程の都合で前後する可能性あり)		ギャラリーで展示されている写真の展覧会を鑑賞				
5	ブックデザイン解体レポートの作成。写真集のための写真撮影(課題説明)		本の構造と各部名称を知り、装丁の基礎を学ぶ				
6	ブックデザイン解体レポートの作成／写真集のための写真撮影		写真撮影開始				
7	ブックデザイン解体レポートの作成／写真集のための写真撮影		レポート提出。撮影経過確認				
8	写真集のための写真撮影／製本実習(1)		製本方法と種類を学ぶ。撮影経過確認				
9	写真集のための写真撮影／製本実習(2)		糸かがり製本で束見本を制作する				
10	写真集のための写真撮影／編集用プリントを制作する		写真集編集用のプリントを制作し、構成の準備をする				
11	編集用プリントを制作する		編集用プリントが完成後、順次構成を開始				
12	写真集の編集(1)		写真集の構成を考える。二枚ずつのペアを考える				
13	過去に出版された様々な写真集を見る／写真集の構成(2)		様々な写真集から構成の意図を読みとり、構成に活かす				
14	写真集の構成(3)		全体の流れを考えながら写真の構成を進める				
15	写真集の構成(4)／ダミー本の制作(1)		構成した写真を、束見本に仮貼りし、全体の流れを確認する				
16	ダミー本の制作(2)		仮貼りで確認、決定したら、タイトル案を考える				
17	ダミー本の制作(3)／タイトルの決定		複数のタイトル案からタイトルを絞り込む				
18	ダミー本の制作(4)／デザインスケッチ		ダミー本に表紙、扉、奥付、裏表紙のデザインスケッチ				
19	写真集制作(1)		しまうま出版のサイトで入稿方法を確認				
20	写真集制作(2)		写真をダミーに沿ってアップロードする				
21	写真集制作(3)		本文ページの写真をレイアウトする				
22	写真集制作(4)		表紙、カバーデザイン				
23	写真集制作(5)		表紙、カバーデザイン				
24	写真集制作(6)		表紙、カバーデザインのプレゼンを行い、細部を確認				
25	写真集制作(7)		デザインの修正と確認				
26	写真集制作(8)		データの入稿				
27	カメラの基礎知識(1)		ホワイトバランス、ファイル形式を理解する				
28	カメラの基礎知識(2)		RAWファイル(課題写真)を現像する				
29	カメラの基礎知識(3)		現像した画像の補正。完成				
30	カメラの基礎知識(予備日)		現像した画像の補正				

授業科目名	DTP概論		担当者名	大和田礼子			
			実務経験	広告制作の経験がある			
教科書	印刷メディアディレクション	単位数 4	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60	デザイン	1年	通年	必修	講義
授業概要	DTPによるデザイン制作をスムーズに行うための基礎知識を学ぶ						
学習到達目標	デザイン用語を学び、データ作成の知識を理解し習得する						
評価方法	期末試験の結果を主とし、授業に取り組む姿勢等を加味する						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション／DTP 自己紹介など						
2	広告メディア、制作ワークフロー			制作担当の役割を知る			
3	印刷・DTPの歴史			活版印刷を理解する			
4	DTPのシステム構成 ソフトとハードなど			OS、アプリケーションソフトのバージョン			
5	DTPのシステム構成 bitとbyte、2進数など			データサイズや容量の仕組みを理解する			
6	拡張子 アプリケーション、画像、圧縮			ファイル形式の違いと特徴を理解する			
7	拡張子 アプリケーション、画像、圧縮			ファイル形式の違いと特徴を理解する			
8	色の基本知識			RGBとCMYK、特色			
9	紙の大きさ・判型			規格判、規格外判型を知る			
10	画像解像度と印刷線数			ピクセルと網点			
11	画素数と画像サイズ			画素数とその寸法			
12	タイポグラフィーの基礎知識			和文・欧文の構造			
13	タイポグラフィーの基礎知識 1バイトフォントと2バイトフォントなど			和文・欧文の構造			
14	デジタルフォントの基礎知識			PS、TT、Oの区別 ファミリー分類			
15	前期末試験						
16	製版・印刷・製本のワークフロー			データ入稿			
17	印刷の基礎知識 四大印刷方式：凸版、凹版、平版、孔版			凸版、凹版、平版、孔版			
18	印刷の基礎知識 オンデマンド印刷とプリンター			レーザープリンターとインクジェットプリンター			
19	印刷の基礎知識 その他の印刷とサイズ			新聞、折り込み広告			
20	印刷用紙の種類と特徴			紙取り計算、面付			
21	印刷用紙の種類と特徴 紙の目、紙の厚さ			紙取り計算、面付			
22	印刷加工 書籍・雑誌等の構成要素など			折り加工など			
23	オーバープリントとノックアウトなど			多色刷りでの処理			
24	書籍・雑誌の構成要素			ページ物の制作、印刷を理解する			
25	製本の知識			折丁、台割表			
26	校正			レイアウトと色、文字など			
27	クロスメディア展開			レイアウトと色、文字など			
28	期末試験対策						
29	後期末試験						
30	年度末試験						

授業科目名	編集概論		担当者名	大内範子			
			実務経験	編集、コピー、ライターとして35年の経験を有する。年史、社史、社内報、フリーペーパー、企画等を手掛ける			
教科書	・編集者ライターのための必修基礎知識 ・配布資料(プリント) ・校正記号の使い方、練習帳	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 60	デザイン科	1年	通年	必修	講義 実習
授業概要	編集デザイン分野だけでなく、その他のデザイン分野に必須な、制作作業の手順、ルール、企画など、制作に携わるスタッフが知っておかなければならない事柄の概略の習得を目指す						
学習到達目標	編集物の企画から納品までの作業の流れを講義・実習を通し、できる限り現場に近い感覚を培う						
評価方法	出席率、課題、期末試験						
時数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	年間スケジュール説明、自己紹介			目標とする技術を認識			
2	紙媒体その他の媒体の存在と連携関係			出版・デザイン業界の実情			
3	編集と編集デザイン、その他のデザイン分野との相違と関係性			編集の詳細と制作物を知る			
4	企画って難しい？企画のための引き出しづくり			アイディア卵を知る			
5							
6	編集者の仕事とその他の制作現場(Webデザインとの相違と類似を含む) 実習			作るものを知る、イメージを形に			
7							
8							
9	台割ってなに？ 目的と表現			台割の意味と読み方、作成			
10	進行表			スケジュール、人材管理			
11	原稿依頼(テキスト、撮影、イラスト) 実習			依頼文章のETC. 作成			
12							
13	原稿整理で制作スケジュールをスムーズに			原稿整理の意味			
14	前期総復習			試験の準備により知識の定着			
15	前期末試験			14の定着を狙う			
16	試験解答と説明			前期授業全般の確認			
17	見出しとキャッチで印象をUP、実習			テキストとデザインの融合を知る			
18							
19	テーマ別制作実習1			雑誌を想定した原稿制作とデザインへの落とし込み			
20							
21	デザインの難しさは、テキスト処理にあり			テキスト処理の詳細			
22							
23	ラフレイアウトのシミュレーション、実習			編集デザインの基本を認識			
24	フォーマットデザインについて、実習			編集デザインの基本を認識			
25	テーマ別制作実習2			編集デザイン上のテキストとは			
26	作品制作・社会に接点を持つ制作物			一般社会におけるデザイン・編集の立ち位置を体感する			
27							
28							
29							
30	後期末試験			1年間の知識と実習の確認			

授業科目名	アイディアワーク		担当者名	木村 良			
			実務経験	デザインプロダクション経営の実績あり			
教科書		単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン科	1年	通年	必修	講義・実習
授業概要	平面表現だけにとどまらない幅広い課題を設定。ワークショップ的な作業を通して柔軟な発想を鍛え、新しい表現を想像する。						
学習到達目標	情報デザイン全般の基礎とも言える発想力・表現力を育成。向上を目指す。						
評価方法	学習態度						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション・デザイン入門			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
2	ビジュアルコミュニケーション入門、ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
3	ビジュアルコミュニケーション入門、ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
4	ビジュアルコミュニケーション入門、ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
5	ビジュアルコミュニケーション入門、ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
6	ビジュアルコミュニケーション入門、ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
7	ビジュアルコミュニケーション入門、ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
8	観察する、創造する。ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
9	観察する、創造する。ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
10	観察する、創造する。ドローイングから立体まで			自分の手から生まれる多様なカタチや表現を体感する観察力を高め、より表現を深めていく			
11	CI入門			ビジュアルコミュニケーションを体感する			
12	CI入門			ビジュアルコミュニケーションを体感する			
13	表現研究			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
14	表現研究			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
15	表現研究			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
16	表現研究			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
17	表現研究			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
18	表現研究			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
19	表現研究			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
20	課題への独自の切り口を見つけてみる			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
21	課題への独自の切り口を見つけてみる			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
22	課題への独自の切り口を見つけてみる			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
23	複合デザイン入門			より豊かで多彩な表現世界に挑む			
24	複合デザイン入門			チーム制作を通してコミュニケーション能力、コラボレーション能力を育成する			
25	複合デザイン入門			チーム制作を通してコミュニケーション能力、コラボレーション能力を育成する			
26	複合デザイン入門			チーム制作を通してコミュニケーション能力、コラボレーション能力を育成する			
27	複合デザイン入門			チーム制作を通してコミュニケーション能力、コラボレーション能力を育成する			
28	文字と表現、書き初めから文字創作まで			デザイン要素のひとつである文字について考える			
29	文字と表現、書き初めから文字創作まで			デザイン要素のひとつである文字について考える			
30	文字と表現、書き初めから文字創作まで			デザイン要素のひとつである文字について考える			

授業科目名	キャリアデザイン(2)		担当者名	鈴木 理			
			実務経験	14年の業界経験あり			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 60	デザイン科	2年	通年	必修	講義
授業概要	卒業年度生に対し、働くことへの理解を深め、企業から内定をもらうためのビジネスマナーを身につける。						
学習到達目標	自分が希望する企業からの内定獲得と社会人としての常識を身につける						
評価方法	課題提出・出席・授業態度などの総合評価。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	働くとは			働く事への理解と動機づけ			
2	履歴書の記載＋個人面談			履歴書の完成			
3	履歴書の記載＋個人面談			履歴書の完成			
4	履歴書の記載＋個人面談			履歴書の完成			
5	応募書類郵送のための封筒の記載			封筒の完成			
6	応募書類郵送のための封筒の記載			封筒の完成			
7	応募書類郵送のための添え状の作成			添え状の完成			
8	応募書類郵送のための添え状の作成			添え状の完成			
9	メールの署名の作成			署名の完成			
10	メールの署名の作成			署名の完成			
11	志望動機の書き方			志望動機の完成			
12	志望動機の書き方			志望動機の完成			
13	面接指導			面接への対応力を身につける			
14	面接指導			面接への対応力を身につける			
15	面接指導			面接への対応力を身につける			
16	電話のかけ方			電話のかけ方の習得			
17	電話のかけ方			電話のかけ方の習得			
18	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
19	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
20	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
21	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
22	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
23	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
24	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
25	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
26	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
27	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
28	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
29	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			
30	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			

授業科目名	撮影技法		担当者名	小岩勉			
			実務経験	出版、作品制作・発表、広告、美術写真等の経験がある			
教科書	授業毎に資料配布	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 60	デザイン科	2年	通年	必修	講義・実習
授業概要	それぞれの作品制作を行いながら、写真の撮影技術を理論から学び、撮影表現へとつなげる。また、撮影した作品を編集し、作品集を制作する。						
学習到達目標	写真や映像の基礎技術を理解し、企画から制作までを計画的に進めることができる。						
評価方法	作品集制作、出席を総合して評価する						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	カメラの原理と種類。標準露出(アンダー／オーバー適正)			カメラの構造的原理、露出について知る			
2	既存の映像作品、写真作品、CM、MVを各自推薦し、鑑賞、制作方法を検証する			制作する側に立って鑑賞することで、理解を深める			
3	露出の基礎(感度、絞り、シャッタースピード、露出計について) / 作品集企画書作成			露出の3要素を理解する			
4	撮影実習。オーバー、アンダー、適正を撮影する / 作品集企画書提出			露出の変化による表現を考え、制作する			
5	ピントと被写界深度 / 絞り値と表現 / 作品集撮影を開始(以降、随時作品提出)			ピントの深さ(深度)を理解する			
6	撮影実習。被写界深度を段階的に変化させて撮影する			ピントの深度の違いを表現に取り入れる			
7	シャッター速度と表現の違い			シャッター速度による変化を理解する			
8	撮影実習。シャッター速度を段階的に変化させて撮影する			シャッター速度の違いを表現に取り入れる			
9	AE(自動露出)と露出補正について			自動露出の特性を知る			
10	既存の映像作品、CM、MVを各自推薦し、鑑賞、制作方法を検証する			制作する側に立って鑑賞することで、理解を深める			
11	ファインダーとモニターの知識			それぞれの特徴を理解し、使い分ける			
12	既存の映像作品、写真作品、CM、MVを各自推薦し、鑑賞、制作方法を検証する			制作する側に立って鑑賞することで、理解を深める			
13	レンズの焦点距離とF値。画角について			画角とF値による表現の違いを知る			
14	撮影実習。焦点距離による変化とF値の変化の効果			実写を通して画角とF値の変化を確認する			
15	レンズの特性(発色、階調、コントラスト、解像度、収差、ボケ味)について			レンズの特性を理解する			
16	撮影実習。レンズの特性を効果として検証する			実写を通して効果を表現に取り入れる			
17	レンズのコーティング、球面レンズと非球面レンズ			高度なレンズの仕組みを理解する			
18	既存の映像作品、写真作品、CM、MVを各自推薦し、鑑賞、制作方法を検証する			制作する側に立って鑑賞することで、理解を深める			
19	レンズの種類①広角レンズ / 作品集編集(以降、授業と並行して各自が制作進行)			焦点距離による表現の違いを知る			
20	撮影実習。広角レンズの特性			実写を通して効果を表現につなげる			
21	レンズの種類②標準レンズ			焦点距離による表現の違いを知る			
22	撮影実習。標準レンズの特性			実写を通して効果を表現につなげる			
23	レンズの種類③望遠レンズ			焦点距離による表現の違いを知る			
24	撮影実習。望遠レンズの特性			実写を通して効果を表現につなげる			
25	レンズの種類④マクロ、シフト、ソフト、魚眼レンズ			特殊レンズの種類を知り、特性を理解する			
26	撮影実習。特殊レンズの特性 / 作品集入稿			実写を通して効果を表現につなげる			
27	フィルターとフードの種類と効果			多くの種類があるフィルターとフードの特徴を知る			
28	撮影実習。フィルターの特性とフードの効果(ハレーションカット等)			実写を通して効果を表現につなげる			
29	ホワイトバランス。撮影実習ホワイトバランスの設定と効果 / 作品集完成			ホワイトバランスを理解する。実写を通して理解を深める			
30	作品合評			制作した作品の発表と批評ができる			

授業科目名	写真実習		担当者名	小岩勉			
			実務経験	出版、作品制作・発表、広告、美術写真等の経験がある			
教科書	授業毎に資料配布	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 120	デザイン	2年	通年	必修	講義・実習
授業概要	スタジオ撮影、屋外撮影を通じ、デジタル一眼レフを使用して貴金属を含む商品撮影や人物撮影を行い、インタビュー形式の誌面を制作する。また、その間撮影した写真を、ブックデザインや就職活動に持参するポートフォリオに活用する。						
学習到達目標	実習形式で、課題制作を中心に行う。						
評価方法	出席、課題取り組みなどを総合して評価する						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	露出の補完関係について			絞り、シャッタースピード、感度の関係を理解する			
2	レンズの焦点距離と画角について			斜横転距離による撮影効果を理解する			
3	一眼レフで写真を撮る(1)			互いにポートレート撮影することによって一眼レフに慣れる			
4	一眼レフで写真を撮る(2)			背景に配慮しながら絞り優先での撮影を習得する			
5	一眼レフで写真を撮る(3)			フォーカスポイントに左右されない構図優先に慣れる			
6	一眼レフで写真を撮る(4)			シャッター優先で多彩な表現を体験する			
7	RAW現像実習			撮影したRAWファイルを現像し、作品に仕上げる			
8	撮影実習(1)／画像補正実習(1)			スタジオ撮影後、補正実習			
9	撮影実習(2)／画像補正実習(2)			スタジオ撮影後、補正実習			
10	撮影実習(3)／画像補正実習(3)			スタジオ撮影後、補正実習			
11	撮影実習(4)／画像補正実習(4)			スタジオ撮影後、補正実習			
12	撮影実習(5)／画像補正実習(5)			屋外撮影後、補正実習			
13	撮影実習(6)／画像補正実習(6)			屋外撮影後、補正実習			
14	画像補正実習(7)			補正実習/ポートフォリオ用シート提出			
15	インタビュー記事の制作について			実際のインタビュー記事等を複数みながら、誌面の構想を立てる。			
16	インタビュー記事の制作(1)			インタビュー対象の決定、誌面構想			
17	インタビュー記事の制作(2)			誌面のラフスケッチ完了。必要な写真と文字量の検討。撮影開始			
18	インタビュー記事の制作(3)			撮影。インタビュー			
19	インタビュー記事の制作(4)			撮影。インタビュー。他の学生は補正			
20	インタビュー記事の制作(5)			撮影。インタビュー。他の学生は補正			
21	インタビュー記事の制作(6)			撮影。インタビュー。他の学生は補正と文字入力			
22	インタビュー記事の制作(7)			写真の補正と文字入力			
23	インタビュー記事の制作(8)			写真の補正と文字入力			
24	インタビュー記事の制作(9)			誌面の完成。提出。合評			
25	インタビュー記事の制作(10)			合評を基に、修正			
26	撮影実習(7)／画像補正実習(10)			ポートフォリオ用シート制作			
27	撮影実習(8)／画像補正実習(11)			ポートフォリオ用シート制作			
28	撮影実習(9)／画像補正実習(10)			ポートフォリオ用シート制作			
29	まとめ			ポートフォリオ用課題提出			
30	まとめ			ポートフォリオ用課題提出			

授業科目名	映像制作実践		担当者名	山本勇・寺嶋朋幸			
			実務経験	(山本)CM・VP・MV制作など (寺嶋)TV-CM・番組制作など			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
		時間数					
		240					
授業概要	・映像制作全般に関する、知識および技術について ・撮影および編集全般に関する基本的考え方について ・MV(ミュージックビデオ)制作に関する知識および技術について						
学習到達目標	企画・制作および撮影・編集に関する基本的な知識・技術を修得し、「伝える」ことが出来る作品作りを目指す MV制作で映像ディレクターとしての基礎的な知識・技術を修得し、チームワークの大切さを身につける						
評価方法	出席率、課題提出						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	生徒同士で自己紹介をカメラ撮影・機材の取扱い方、トラブル対処方与えられた(他の人が撮影した)素材で編集			機材の使い方を理解する 編集ソフトの使い方を再確認			
2	MV制作に伴う映像の基本・楽曲のイメージを映像で表現する映像制作で必要な姿勢(人に伝える姿勢など)			仮想ヒアリング・構想・コンテ制作 カットの意味を理解する			
3	楽曲に合わせた映像表現とは・アイデアの出し方・テーマ、コンセプト・WEB資料の使い方。課題を与えた撮影(何かを撮ってみようレベルで)～撮影したものを編集			コンテをブラッシュアップ・実現可能な構成力 基本的な撮影・編集を理解する			
4	MV 向けのカメラ基礎・撮影と映像ディレクション 映像構成 撮影設計について			カメラの基本とアレンジ・チームワーク・タイムテーブル制作 企画意図、伝え方について考察する			
5	MV 向けライティング基礎 音声・照明機材の取り扱い方			光の特性・テーマに合ったライティング 基本的な照明・録音について理解する			
6	MV 向け音声基礎 企画構成・台本作成の基本			音声同期・リップシンクロ・倍速リップ・SE・環境音の収集 「伝える」事を念頭に置いた構成を理解する			
7	スタッフリング・事前準備 インタビュー撮影について～撮影・編集・再構成を考える			必要機材のピックアップ・最終ロケハン 人物撮影およびインタビューの基本を理解する			
8	MV 撮影実践・メイキング撮影実践 前期課題制作:企画(うみの杜水族館の紹介動画予定)			MV 撮影・チームの連携・演者とのコミュニケーション 紹介動画の企画・構成をする			
9	MV 撮影実践・メイキング撮影実践 前期課題制作:構成(うみの杜水族館の紹介動画予定)			MV 撮影・チームの連携・タイムキープ・プレビューの実践 紹介動画の構成台本を作成する			
10	前期課題制作:撮影(7/8)うみの杜水族館予定			取材先に迷惑をかけない撮影 撮りこぼしの無いスムーズな進行を心掛ける			
11	MV 編集① 前期課題制作:編集①			音声同期 タイムラインの基礎		うみの杜水族館を訪れた事 が無い方にも伝わる作品 (行ってみたい!と思われる) を目指す 必要であればナレーションも 検討	
12	MV 編集② 前期課題制作:編集②			カラーコレクション カラーグレーディング			
13	MV 編集③ 前期課題制作:編集③			カット編集・トランジション モーショングラフィックス			
14	MV 編集④ 前期課題制作:編集④			ディティール補正・ラウドネス 補正・完パケ作業			
15	前期課題制作:制作発表・相互評価(提出締切)			コンセプト、テーマ説明・言語化してのプレゼン 何をどう伝えたかったを説明			
16	CM 制作実践(デジタルアーツ仙台のCM 予定) 構成作成の応用編			クライアントワークの基礎・テーマ、コンセプトの決定 基本的ではない構成を考察			
17	CM 制作実践(デジタルアーツ仙台のCM 予定) 撮影・編集に係る法令について			クライアントワークの基礎・コンテ制作・共感を得るために 著作権・肖像権などを理解する			
18	卒業制作:企画 CM 制作実践 撮影準備①			リサーチ・ロケハン			
19	卒業制作:企画 CM 制作実践 撮影準備②			3 人のチームに分散・役割分担・撮影、音声、照明			
20	卒業制作:企画 CM 制作実践 撮影準備③			香盤表制作・チームに協力してもらう心構え			
21	卒業制作:企画 CM 制作実践 撮影①			テーマに沿った撮影・20 倍の素材量を目指す			
22	卒業制作:企画 CM 制作実践 撮影②			失敗から学ぶ教訓・リカバリー方法・ナレーション録音			
23	卒業制作:企画 CM 制作実践 撮影③			テーマに沿った編集とは・素材プレビュー			
24	卒業制作:企画 CM 制作実践 編集①			タイムラインの基礎・別案の作り方・相互プレゼン			
25	卒業制作:企画 CM 制作実践 編集②			音声を基準とした編集 モーショングラフィックスとの連携			
26	卒業制作:企画 CM 制作実践 編集③			カラーコレクション・カラーグレーディング			
27	卒業制作:企画 CM 制作実践 編集④			メディアリテラシーについて・知識、理解、分析			
28	卒業制作:企画 CM 制作実践 編集⑤			覚える、試す、失敗するの繰り返しで復活力を身につける			
29	卒業制作:制作発表・相互評価(提出締切)			前期課題と併せ就職活動に使用出来るか含め 皆で意見交換			
30	実習:自由制作			実習:友達ではなく仲間を作る			

授業科目名	広告映像制作		担当者名	梶田 博之			
			実務経験	主にブライダル映像制作、企業VP、TV番組制作			
教科書		単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		6					
		時間数					
		180	デザイン科	2年	通年	必修	講義 実習
授業概要	TVCMだけでなく多様化する動画広告の出稿先を意識し、様々なジャンルやフォーマットの映像を制作し、幅広い動画制作テクニックや動画を用いたPRについての考え方を身につける。実作業を意識した編集の効率化、編集速度のアップ。						
学習到達目標	TVだけでなくWebメディア、SNSを見据えたPR動画制作の知識と技術を身につける。						
評価方法	出席率、課題提出、期末試験、編集速度						
時数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーションと広告映像について			オリエンテーションの実施 事業の概要説明			
2	身近なものを題材にした広告映像制作			身近なもので広告映像を作ってみよう			
3	自分の住んでいる地域のPR映像制作			地域の情報を発信する映像を作る			
4	広告映像を企画から撮影・編集の実践			映像を面白くする企画と、カメラの使い方、音声の収録環境を学ぶ			
5							
6	学校周辺地域を題材にPR映像を制作			より深くカメラの使用方法を理解する。企画力を鍛える			
7							
8	ライティングを用いた食品のプロモーション動画制作			ライティングを駆使したより良い商品の見せ方を学ぶ。食品を使った映像の制作を行う			
9							
10	ミュージックPV制作			logを使用した映像の撮影と、グレーディングの基本を学ぶ			
11							
12	インタビュー動画の制作			ペアを作ってインタビュー動画や対談動画コンテンツの制作を行う			
13							
14							
15	前期末試験			筆記試験			
16	タイムラプスやストップモーションを使用した映像制作			特殊な撮影技法を用いた映像制作を学ぶ			
17							
18	合成を使った映像制作			クロマキー合成を使用した映像制作			
19							
20	モーショングラフィックスを使った広告映像			イラストやアニメーションを使った広告制作			
21							
22	ショートムービーの制作			好きな書籍やポエムをベースに、世界観を表現する短編映像を作成する。			
23							
24							
25							
26	卒業制作(実際の店舗をモデルに広告映像を作成する)			これまでの授業で学んだことを活かし、クリエイティブな映像を制作する。			
27							
28							
29							
30							

授業科目名	広告コピー		担当者名	木村 良			
			実務経験	デザインプロダクション経営の実績あり			
教科書		単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン科	2年	通年	必修	講義・実習
授業概要	届く・伝わる「ことば」の表現力を見る(読む)・作る。発表するをインターバル的に実施して育成する。						
学習到達目標	「ことば」の表現力を育成し、伝え方・コミュニケーション力の向上を目指す						
評価方法	学習態度						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション、コピー入門						
2	身近なコピー入門			ノンフィクションとフィクションを織り交ぜながら具体的な文章表現を学ぶ			
3	身近なコピー入門			ノンフィクションとフィクションを織り交ぜながら具体的な文章表現を学ぶ			
4	特別課題【コンペ】にトライする			作品を完成させ応募する			
5	特別課題【コンペ】にトライする			作品を完成させ応募する			
6	特別課題【コンペ】にトライする			作品を完成させ応募する			
7	特別課題【コンペ】にトライする			作品を完成させ応募する			
8	特別課題【コンペ】にトライする			作品を完成させ応募する			
9	特別課題【コンペ】にトライする			作品を完成させ応募する			
10	物語をつくる			文章を完成させる			
11	物語をつくる			文章を完成させる			
12	物語をつくる			文章を完成させる			
13	伝わる「ことば」をつくるトレーニング			効果的な「ことば」力を学ぶ			
14	伝わる「ことば」をつくるトレーニング			効果的な「ことば」力を学ぶ			
15	伝わる「ことば」をつくるトレーニング			効果的な「ことば」力を学ぶ			
16	伝わる「ことば」をつくるトレーニング			効果的な「ことば」力を学ぶ			
17	伝わる「ことば」をつくるトレーニング			効果的な「ことば」力を学ぶ			
18	伝わる「ことば」をつくるトレーニング			効果的な「ことば」力を学ぶ			
19	複合デザイン入門、チームによる課題取り組み			他ジャンルとのコラボ的関わりを学ぶ			
20	複合デザイン入門、チームによる課題取り組み			他ジャンルとのコラボ的関わりを学ぶ			
21	複合デザイン入門、チームによる課題取り組み			他ジャンルとのコラボ的関わりを学ぶ			
22	複合デザイン入門、チームによる課題取り組み			他ジャンルとのコラボ的関わりを学ぶ			
23	複合デザイン入門、チームによる課題取り組み			他ジャンルとのコラボ的関わりを学ぶ			
24	ビジュアル&コピー			コピー表現の可能性を探る			
25	ビジュアル&コピー			コピー表現の可能性を探る			
26	ビジュアル&コピー			コピー表現の可能性を探る			
27	ビジュアル&コピー			コピー表現の可能性を探る			
28	2024コピーはじめ			自分と「ことば」との関わり方を考える			
29	エッセイを書いてみる						
30	贈ることば						

授業科目名	デジタルマーケティング		担当者名	板持彰			
			実務経験	グラフィックデザイナー			
教科書	デジタルマーケティング見るだけノート	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン科	2年	通年	必修	実習
授業概要	企業はどのような情報を発信をして目的を達成しているのかを学びながらデジタルマーケティングを実習していきます。						
学習到達目標	情報選別力を高め、デジタルメディアを活用した広告企画を立てることができるようになる。☑						
評価方法	課題の問題解決をしっかりと考えているか 出席状況(20%)・授業態度(30%)・課題提出状況(50%)で評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	デジタルマーケティングとは？何のためにあるの？		消費者と企業との関係を理解して一年間学ぶデジタルマーケティングを知っていく				
2	課題1(1)「コカ・コーラの企業ブランドが向上する企画案を提案」		過去のマーケティングとデジタルマーケティングの違いを理解して課題の問題解決を図る				
3	課題1(2)「コカ・コーラの企業ブランドが向上する企画案を提案」		企業のデジタルマーケティング事例を学び理解して課題の問題解決を図る				
4	課題1(3)「コカ・コーラの企業ブランドが向上する企画案を提案」		商品を購入するまでのカスタマージャーニーを考えることで課題の問題解決を図る				
5	課題1(4)「コカ・コーラの企業ブランドが向上する企画案を提案」		購買欲を上げるためのWebサイトとはを学び課題の問題解決を図る				
6	課題1(5)「コカ・コーラの企業ブランドが向上する企画案を提案」		課題1のプレゼンテーションを行い、提案力を上げる				
7	課題2(1)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」		東北の企業がWeb広告をどの様に使用しているか学んで課題の問題解決を図る				
8	課題2(2)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」		成果を出すWebデザインはどのような情報を発信しているか学んで課題の問題解決を図る				
9	課題2(3)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」		成果を出すWebデザインはどのようなレイアウトで工夫をしているのか学んで課題の問題解決を図る				
10	課題2(4)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」		成果を出すWebデザインのUIとUXを学んで課題の問題解決を図る				
11	課題2(5)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」		課題2のプレゼンテーションを行い、提案力を上げる				
12	課題3(1)「TOYOTAプロモーション webサイトを提案」		実際のコンペで選ばれた企画案(見本企画案)を見て、今まで制作した企画案を見直す				
13	課題3(2)「TOYOTAプロモーション webサイトを提案」		見本企画案をWebサイトにデザインして、企画案の魅力を学ぶ				
14	課題3(3)「TOYOTAプロモーション webサイトを提案」		見本企画案をWebサイトにデザインして、企画案の魅力を知り魅力的なWebサイト制作を学ぶ				
15	課題3(4)「TOYOTAプロモーション webサイトを提案」		課題3のプレゼンテーションを行い、提案力を上げる				
16	課題4(1)「みやぎ米 米離れを防止を促す企画案を提案」		行政などがWeb広告をどの様に使用しているか学んで課題の問題解決を図る				
17	課題4(2)「みやぎ米 米離れを防止を促す企画案を提案」		購買の動機付けなるブランディングを学んで課題の問題解決を図る				
18	課題4(3)「みやぎ米 米離れを防止を促す企画案を提案」		顧客ニーズを満たしたマーケティング戦略でリピートのユーザーの育成を学んで課題の問題解決を図る				
19	課題4(4)「みやぎ米 米離れを防止を促す企画案を提案」		IoT「モノのインターネット」などいろいろなビジネス展開を学んで課題の問題解決を図り学ぶ				
20	課題5(1)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		今まで学んできたことを使い「より良い学園生活を過ごせる情報誌」を制作。そのためにどのような情報を発信していくか考える				
21	課題5(2)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		どんな情報を発信していけばいいか、ターゲットの実情を知るためにアンケートを実施して情報を得るための準備をする				
22	課題5(3)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		アンケートを実施。多くの人にアンケートを答えていただけるようにアンケート実施方法などを考え実施する				
23	課題5(4)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		アンケート実施期間。2週間の間に掲載する記事の関係者に取材などをして情報収集をする				
24	課題5(5)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		取材などの情報をまとめてWeb構成を考える				
25	課題5(6)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		アンケート結果を分析して、再度ターゲットが必要とする情報は何かとめる				
26	課題5(7)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		必要な情報をターゲットに届くようにするためにどうすればいいか考えWebサイト制作をしていく				
27	課題5(8)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		発信情報をチェックしてターゲットに魅力的に届く様に制作をしていく				
28	課題5(9)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		Webサイト制作の提案書を制作し、Webサイトのデザインも同時にブラッシュアップしていく				
29	課題5(10)「デジタルアーツ仙台 Web広報誌を制作」		デジタルアーツ仙台広報誌を多くの人の目につくように校内に発信掲載、効果的な掲載場所を考える				
30	課題まとめ「自分の情報発信」		自分のWebサイトを制作して課題をまとめる Web広報誌の評価を確認し次に繋げる				

授業科目名	ブランディング		担当者名	鈴木範子			
			実務経験	編集、コピー、ライターとして35年の経験を有する。経験を活かしバーバルアイデンティティ構築に携わる			
教科書	・配布資料(プリント) ・商品ブランディング	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン科	2年	通年	必修	講義 実習
授業概要	ブランドとは何か？から、ブランドの体系、メリットデメリット、ブランディングの必要性を知り、ビジネスベースで制作ができる感覚を養い、理論に基づいた制作ができるプロフェッショナルの基盤醸成を目指す						
学習到達目標	ブランディング遂行の表現要素「ブランドエレメント」を知り、VI(ビジュアルアイデンティティ・視覚)とVI(バーバルアイデンティティ・言語)の重要性を認識。ことに近年注目されるVI(バーバルアイデンティティ)を含め制作に取り込む感覚を養う						
評価方法	出席率、課題、期末試験						
時数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ブランディングとは？(モノづくり日本の限界)			グローバルなブランディング			
2							
3	口下手な日本ブランド、殊に中小零細企業における企業・商品ブランディングの必要性を理解、実習			最良から最愛のブランディング			
4							
5	ブランディングの種類と対象を実例で認識、実習			ブランディングをより身近に			
6							
7	既存ブランディングの失敗と最先端ブランディングの方向性			必要とされるブランド(日本発)は			
8							
9	ブランド価値の説明(ブランド体系も具体例で認知)			金銭感覚を養い、ビジネスアセットとしてのブランドを認識			
10							
11	ブランディングのフレームワーク			外堀を埋めることを知る、ストーリー性を構築			
12							
13	ブランドエレメント説明とブランドに命を吹き込むクリエイティブ開発			クリエイティブとブランドとの関わり。殊に近年注目されている言語アイデンティティ			
14							
15	前期末試験			前期授業全般の確認			
16	試験解答と説明			知識の定着(前期授業)			
17	バーバルアイデンティティの説明、実習			トーン&マナーと共に、トーンofボイスを実践			
18							
19	ブランドマネジメント、だれでも認識できるガイドラインとは			ブランドタッチポイントにおけるトータルイメージ・表現を知る			
20							
21	ブランディング実例を体感する			さまざまな実例を紹介し、講義内容の復讐と定着を図る			
22							
23	実習(さまざまなパターンを、簡略化した内容で体験し、編集物などを広報手段とするブランディングの一部分を実践)			ビジュアルアイデンティティは他講義で。この時間では、バーバルアイデンティティに軸足を置いて指導。VI授業と連携(可能であれば)し、言語面でのブランディング効果を付加し、制作物のクオリティ向上を狙う			
24							
25							
26							
27							
28							
29	2年次総復習			重要項目の確認と定着			
30	後期末試験			1年間の知識と実習の確認			

授業科目名	取材実習		担当者名	鈴木範子			
			実務経験	編集、コピー、ライターとして35年の経験を有する。経験を活かしバーバルアイデンティティ構築に携わる			
教科書	・配布資料(プリント) ・教科書	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン科	2年	通年	必修	講義 実習
授業概要	取材企画から取材活動の基礎、実践、製品に仕上げるまで一連の流れを、座学にて指導。加えて、社会とのコンタクトポイントを実践実習し、体験することで即戦力となる基本的能力の習得を目指し、就職活動へとつなげる。						
学習到達目標	取材企画から取材活動の基礎、知っ専、製品に仕上げるまでの一連の流れを座学にて指導。加えて、実習を体験することで即戦力となる基本的能力の習得を目指し、就職活動へとつなげる。						
評価方法	座学では取材のポイントとなる指導を主とする。授業の中核となる指導は、作品制作を通じた実践形式の実習になる。シミュレーションではない、実社会との交流の中で現場即応の技術と対応力を培う。						
時数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	取材実習年間オリエンテーション、取材アイデア			取材～ライティング、デザイン概論			
2	取材のノウハウ説明			取材準備、アポ、メモ等の説明			
3	取材ライティング説明			取材ソースによるライティング説明			
4	取材実習作品1(1)			取材企画、編集デザインラフとは			
5	取材実習作品1(2)			取材依頼、アポについて			
6	取材実習作品1(3)			取材とライティング			
7	取材実習作品1(4)			取材とライティング			
8	取材実習作品1(5)			取材とライティング			
9	取材実習作品1(6)			デザイン制作			
10	取材実習作品1(7)			デザイン制作			
11	取材実習作品1(8)			デザイン制作			
12	取材実習作品1(9)			校正、修正			
13	作品講評、再修正、校了、終了			作品(1)終了			
14	文章制作復習			文章基礎の復讐と実践準備			
15	取材準備			社会人の行動シミュレーション			
16	取材実習(1)			取材企画、編集デザインラフ			
17	取材実習(2)			取材依頼状作成			
18	取材実習(3)			取材先アポ訓練、実践			
19	取材実習(4)			取材			
20	取材実習(5)			取材、ライティング			
21	取材実習(6)			取材、ライティング			
22	取材実習(7)			取材ライティング、修正			
23	取材実習(8)			取材ライティング、修正			
24	取材実習(9)			画像選択、トリミング、補正他			
25	取材実習(10)			DTP作業			
26	取材実習(11)			DTP作業			
27	取材実習(12)			DTP作業			
28	取材実習(13)			先方確認、修正			
29	取材実習(14)			先方確認、修正、校了			
30	作品講評(15)			1年間の知識と実習の確認			

授業科目名	編集技法		担当者名	大和田礼子			
			実務経験	広告制作の経験がある			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60	デザイン科	2年	通年	必修	実習
授業概要	文字組の基礎を理解し、組版のルールを学ぶ						
学習到達目標	1枚もので折り加工仕上げ、ページものの冊子制作						
評価方法	課題の提出、レイアウトやデータ作成に取り組む姿勢等を評価基準とする						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	レイアウト用紙作成			フォーマットの作成			
2	割付計算練習 オペレート 1			フォントサイズ・行送りの大きさの違い			
3	割付計算練習 オペレート 2			可読性(文字数等)			
4	組版のルール(1ページ、見開きページ)			タイポグラフィーの基礎知識			
5	割付計算練習 オペレート 1			版面と余白、版面率			
6	仕上げ			横組・縦組の視線の流れ			
7	デザイン-割付計算-オペレート 2			文字サイズと書体			
8	仕上げ			デジタルフォント			
9	デザイン-割付計算-オペレート 3			禁則文字・禁則処理			
10	仕上げ			文字詰め			
11	デザイン-割付計算-オペレート 4			文字組の設定			
12	仕上げ			レイアウトスタイルのバリエーション			
13	デザイン-割付計算-オペレート 5			目的やイメージに応じた配色			
14	オペレート			折り加工のバリエーション			
15	仕上げ						
16	ページものの作成-1 デザイン			台割表、折丁、進行表を作成			
17	データ作成			綴じ方に応じた余白の設定			
18	データ作成			製本			
19	仕上げ			製本			
20	ページものの作成-2 デザイン			製本			
21	データ作成			製本			
22	データ作成			製本			
23	データ作成			製本			
24	仕上げ			製本			
25	ページものの作成-3 デザイン			製本			
26	データ作成			製本			
27	データ作成			製本			
28	データ作成			製本			
29	データ作成			製本			
30	仕上げ						

授業科目名	グラフィック研究		担当者名	板持彰			
			実務経験	デザイン事務所を運営			
教科書	絵ときデザイン史	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数	デザイン科	2年	通年	必修	実習
授業概要	絵画・グラフィックデザインの歴史を学ぶ事で、社会とデザインの密接な関係を理解し、デザイン・絵画技法・制作意図を学びます。						
学習到達目標	時代にあった発信方法・表現方法・絵画技法を学ぶ事で、現在の複雑な広告デザインに対応できるようになる。そして今後の制作活動・活動意欲の向上を目指します。						
評価方法	課題の問題解決をしっかりと考えているか 出席状況(20%)・授業態度(30%)・課題提出状況(50%)で評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	(1)グラフィックとは？何のためにあるの？		社会と絵画の関わりを理解して、これからの創作にプラスできる様にする				
2	(2)グラフィックとは？何のためにあるの？		過去の絵画の技法が現在も使われていることを理解して、これからの創作にプラスできる様にする				
3	課題1(1)「ゴシック・ルネサンスの時代背景と絵画の関係を知る」		ゴシックの時代背景とその時代の絵画を読み解き理解していく				
4	課題1(2)「ゴシック・ルネサンスの時代背景と絵画の関係を知る」		ゴシック時代に使われた技法を理解して、有効に使えるようになる				
5	課題1(3)「ゴシック・ルネサンスの時代背景と絵画の関係を知る」		自分の制作物を提案しブラッシュアップしていく				
6	課題2(1)「バロック・ロココの時代背景と絵画の関係を知る」		ロココ時代の時代背景とその時代の絵画を読み解き理解していく				
7	課題2(2)「バロック・ロココの時代背景と絵画の関係を知る」		ロココ時代に使われた技法を理解して、有効に使えるようになる				
8	課題2(3)「バロック・ロココの時代背景と絵画の関係を知る」		自分の制作物を提案しブラッシュアップしていく				
9	課題3(1)「ジャポニスム・アールヌーヴォーの時代背景と絵画の関係を知る」		ジャポニズムの時代背景とその時代の絵画を読み解き理解していく				
10	課題3(2)「ジャポニスム・アールヌーヴォーの時代背景と絵画の関係を知る」		ジャポニズム時代に使われた技法を理解して、有効に使えるようになる				
11	課題3(2)「ジャポニスム・アールヌーヴォーの時代背景と絵画の関係を知る」		自分の制作物を提案しブラッシュアップしていく				
12	課題4(1)「印象派・アールデコの時代背景と絵画の関係を知る」		近代の時代背景とその時代の絵画を読み解き理解していく				
13	課題4(2)「印象派・アールデコの時代背景と絵画の関係を知る」		近代に使われた技法を理解して、有効に使えるようになる				
14	課題4(3)「印象派・アールデコの時代背景と絵画の関係を知る」		自分の制作物を提案しブラッシュアップしていく				
15	前期課題のまとめ 後期課題に向けて		前期で学んだ技法や知識を再確認して、後期の授業にどのように反映していくか考え応用できる様にする				
16	課題5(1)「スイススタイル・ピクトグラムの時代背景と絵画の関係を知る」		多様化したデザインスタイルの時代背景とその時代の絵画を読み解き理解していく				
17	課題5(2)「スイススタイル・ピクトグラムの時代背景と絵画の関係を知る」		多様化したデザインスタイルに使われた技法を利用し、住宅広告を制作する				
18	課題5(3)「スイススタイル・ピクトグラムの時代背景と絵画の関係を知る」		どのようなデザイン技法を使用したか、制作した住宅広告がいかに魅力的な広告か提案書を制作する				
19	課題5(4)「スイススタイル・ピクトグラムの時代背景と絵画の関係を知る」		提案書をプレゼンし、自分の提案に自信をつける				
20	課題5(5)「スイススタイル・ピクトグラムの時代背景と絵画の関係を知る」		提案の結果からブラッシュアップして、魅力的で希望に答え得る広告に仕上げる				
21	課題6(1)「CIデザイン・多様なスタイルの時代背景と絵画の関係を知る」		CIデザインの時代背景とその時代の絵画を読み解き理解していく				
22	課題6(2)「CIデザイン・多様なスタイルの時代背景と絵画の関係を知る」		CIデザインの時代に使われた技法を利用して、架空の生花店のWeb広告を制作する				
23	課題6(3)「CIデザイン・多様なスタイルの時代背景と絵画の関係を知る」		制作した生花店Web広告がいかに魅力的で、見た人にどのような効果を発揮するWebサイトなのか提案書を制作する				
24	課題6(4)「CIデザイン・多様なスタイルの時代背景と絵画の関係を知る」		提案書をプレゼンし、自分の提案に自信をつける				
25	課題6(5)「CIデザイン・多様なスタイルの時代背景と絵画の関係を知る」		提案の結果からブラッシュアップして、魅力的で希望に答え得る広告に仕上げる				
26	課題7(1)「ソーシャルデザインの時代背景と絵画の関係を知る」		ソーシャルデザインの時代背景とその時代の絵画を読み解き理解していく				
27	課題7(2)「ソーシャルデザインの時代背景と絵画の関係を知る」		ソーシャルデザインの時代に使われた技法を利用して、TOYOTAの企画案(見本企画案)をWeb広告に制作する				
28	課題7(3)「ソーシャルデザインの時代背景と絵画の関係を知る」		企画案を発信するためのWebサイトを制作しながら、見本の企画案を理解し学ぶ				
29	課題7(4)「ソーシャルデザインの時代背景と絵画の関係を知る」		Webサイト提案書をプレゼンし、自分の提案に自信をつける				
30	課題7(5)「ソーシャルデザインの時代背景と絵画の関係を知る」		提案の結果からブラッシュアップして、魅力的で希望に答えられるWebサイトに仕上げ自信をつける				

授業科目名	CI計画論		担当者名	大内雅敏			
			実務経験	ソフトボックス・INGにて企画・デザイン・編集を経験。独立後も企画、制作に携わる			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 120	デザイン科	2年	通年	必修	講義・実習
授業概要	実際のデザインは、全て各クライアントのCIに則って制作されている。講義を通してイメージアップや販売促進の基本戦略としてのCI(VI)を学び、実制作を通して身につけていく。						
学習到達目標	CIにおけるVI(ビジュアルアイデンティティー)の考え方と、VIに則ったデザイン制作を習得する。						
評価方法	出欠・作品及びプレゼンテーション・授業態度(ミーティングにおける発言や進行など)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション(デザインと社会、企業とイメージについて)			どのような事を学ぶのか？ 社会の中のデザインの位置付けや企業とイメージの関連について学ぶ。			
2	CIとブランディングの相違は？ VIとは？			CIとVIの違い。ブランドとの違いについて学ぶ。			
3	企業活動・経済活動としてのCI			CIとは単なるマーク作りではなく、企業のイメージ戦略の核になることを理解する。			
4	CIの誕生と経営戦略化としての世界的な広がり			CIが単なるマークのデザインではなく、企業そのものの存在意義を表す物であると理解する。			
5	日本におけるCI導入契機と歴史的背景			日本国内におけるCIの歴史と、なぜCIが日本国内で求められたのか？を理解する。			
6	企画書とは何か？趣意書との違いは何か？			企画書と趣意書の違いを知り、これからは企画書を中心とした制作にシフトする。			
7	一般的な企画書とCIでの企画書の相違			一般的な企画書とCIにおける企画書の構成の違いを理解する。			
8	CIにおける企画書の内容1(導入背景の確認)			CI導入背景が、企業・団体によってさまざまなパターンがある事を理解する。			
9	CIにおける企画書の内容2(CI開発目標の設定)			実施するCIが、インナーを中心とするものにするか、アウト向けの考え方にするのかを学ぶ。			
10	CIにおける企画書の内容3(現状把握と分析)			対象の企業・団体の現状を把握・分析し、CI開発目標が適切かどうかを確認する。			
11	CIにおける企画書の内容4(アイデンティティー目標の設定)			CIにおける核心部分。目指す姿を定義し実行に向けてのプロセスなどもまとめる。			
12	CIにおける企画書の内容5(企画・制作コンセプトの設定)			新たなテーマや考え方を受けて、デザインなどをまとめるコンセプトを制作する。			
13	ネーミングの評価と考え方			ネーミング制作上のポイントや発音・聴音などの音部分と、筆記の際の字面を検討する。			
14	前期期末試験(作品・プレゼンテーション)			1年次に学んだことや前期に理解したノウハウで作品を制作し、プレゼンテーションを行う。			
15	シンボルマークとは？ デザインのポイントはどこにあるのか？			シンボルマークデザインのポイントと、ワードマークとの相違を理解する。			
16	ロゴタイプとは？ どうデザインするべきなのか？			ロゴタイプとは何か？どう考えればいいのか？を学ぶ。			
17	スローガンとキャッチフレーズ			スローガンとキャッチフレーズの違いとは？を学び、最終課題に生かす。			
18	コーポレートカラーの考え方			コーポレートカラーセレクトの条件や考え方を理解する。			
19	プロセスカラーと特色の違い			通常のCMYKの4色と特色の違いを学ぶ。(特にDIC、TOYO、PANTONE)			
20	企業における封筒や名刺のデザイン			統一感のあるステーションナリーグッズのデザインとは？またどう考えればいいのか？を学ぶ。			
21	マス・コミュニケーションと媒体広告について			マスコミュニケーションの役割とメディアとの関連についてを学ぶ。			
22	新聞広告の役割とデザイン			マスメディアの中でもCI関連広告が多い新聞広告の特徴を理解する。			
23	会社案内とパンフレットの違いとは？			文章を組む際の適切な行間と、適切な1行の長さ。行間と行送りの違いを理解する。			
24	最終課題のミニプレゼンテーション			学年末最終制作課題のネーミングやスローガン・企画の考え方などのミニプレゼンテーションを実施。			
25	ラフデザインのチェック・修正指摘			前回のラフ案の修正指示や重要ポイントの指摘など、本番に向けてのミーティング。			
26	ラフデザインの再確認			ラフデザインの修正確認を含めた校正を実施。			
27	実制作の出力確認と企画書の内容チェック			ラフデザインから実制作に移行した作品を出力して、確認する。			
28	作品全体の確認及び修正			最終課題 プレゼンテーション前の最終チェックを行う。			
29	後期末試験(学年末プレゼンテーション及び作品提出)			2年間の総決算としてのプレゼンテーションと作品提出。			
30	在学中に学んだことを、実社会でどのように活用するのか？などのミーティング			今まで学んだことを社会においてどう生かすのか。また、デザイナーはどうあるべきか。を考える。			

授業科目名	編集デザイン		担当者名	大和田礼子			
			実務経験	広告制作の経験がある			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 120	デザイン科	2年	通年	必修	実習
授業概要	文字組の基礎を理解し、組版のルールを学ぶ						
学習到達目標	1枚もので折り加工仕上げ、ページものの冊子制作						
評価方法	課題の提出、レイアウトやデータ作成に取り組む姿勢等を評価基準とする						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	レイアウト用紙作成			フォーマットの作成			
2	割付計算練習 オペレート 1			フォントサイズ・行送りの大きさの違い			
3	割付計算練習 オペレート 2			可読性(文字数等)			
4	組版のルール(1ページ、見開きページ)			タイポグラフィーの基礎知識			
5	割付計算練習 オペレート 1			版面と余白、版面率			
6	仕上げ			横組・縦組の視線の流れ			
7	デザイン-割付計算-オペレート 2			文字サイズと書体			
8	仕上げ			デジタルフォント			
9	デザイン-割付計算-オペレート 3			禁則文字・禁則処理			
10	仕上げ			文字詰め			
11	デザイン-割付計算-オペレート 4			文字組の設定			
12	仕上げ			レイアウトスタイルのバリエーション			
13	デザイン-割付計算-オペレート 5			目的やイメージに応じた配色			
14	オペレート			折り加工のバリエーション			
15	仕上げ						
16	ページものの作成-1 デザイン			台割表、折丁、進行表を作成			
17	データ作成			綴じ方に応じた余白の設定			
18	データ作成			綴じ方に応じた余白の設定			
19	仕上げ			製本			
20	ページものの作成-2 デザイン			台割表、折丁、進行表を作成			
21	データ作成			台割表、折丁、進行表を作成			
22	データ作成			綴じ方に応じた余白の設定			
23	データ作成			綴じ方に応じた余白の設定			
24	仕上げ			製本			
25	ページものの作成-3 デザイン			台割表、折丁、進行表を作成			
26	データ作成			台割表、折丁、進行表を作成			
27	データ作成			綴じ方に応じた余白の設定			
28	データ作成			綴じ方に応じた余白の設定			
29	データ作成			製本			
30	仕上げ			製本			

授業科目名	グラフィックデザイン(実践)		担当者名	鈴木 理			
			実務経験	フリーのグラフィックデザイナーとして35年活動			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数	デザイン科	2年	通年	必修	講義・実習
		120					
授業概要	1 回の授業毎に課題を与え、仕上がった作品に対する批評とアドバイスをを行い、作品例なども実際に見せて解説する。その狙いと必要性をレクチャー ーして制作に入る。						
学習到達目標	現場で要求される技術と知識、ノウハウを身につける。長所を見つけてあげて、発想の差別化を図り、コミュニケーション能力を高めるように会話を励行する。						
評価方法	提出された課題・制作態度・コミュニケー ション能力						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	デザイン業界の現在の傾向などの講話。自己紹介など。						
2	デザイン ・ レイアウトの基礎(A4チラシをカスタムカラーで)			情報の重要度の判別			
3	具体的なレイアウト、ジャンプ率 ・ グリッド拘束率など			デザインの基本知識			
4	訴求対象を絞ったデザインを小学校向けのポスターにて制作。			訴求対象を絞ったデザイン			
5	伝わるデザインとは？クリアファイルのテンプレートを使用			伝わるデザインとは			
6	メディアユニバーサルデザインについて画像を使って説明し実習。			ビジュアルの持つ効果の実体験			
7	型も考慮したデザイン。抜き型を使ったり ー フレットの制作。			型も考慮したデザイン			
8	ラミネ ー ト袋の制作を形態(背貼り)の理解と共に。			現場で最も必要とされる知識の習得			
9	ラベルデザイン＝コストを意識して型から考え制作。			デザインにコスト意識を持つ			
10	サック式のカートンをレトルトカレーのパッケージで制作。			消費者に直接訴求するノウハウ			
11	サック式のカートンをレトルトカレーのパッケージで制作。			消費者に直接訴求するノウハウ			
12	身フタ式のカー トンの構造を展開図により理解し、制作 ・ 組み立て。			代表的な構造の理解			
13	包装紙の基本をエンドレスパター ンにて学び制作。			基本的なエンドレスパターン			
14	手提げ袋の構造と印刷の特殊性、用紙についてなどを理解し制作。			印刷方法の違いで不可能なデザイン			
15	立体POPについて販促ツールとして理解し、コピーも考えて制作。			より簡易的な組み立ての考察			
16	ピクトグラムの制作。表現対象の本質の把握の仕方をレクチャー。			余分なものを削ぎ落としたデザイン			
17	展示用作品制作			演出方法			
18	展示用作品制作			演出方法			
19	展示用作品制作			演出方法			
20	展示用作品制作			演出方法			
21	お勧めの書籍を図書館POPにて訴求。			自分の完成を形と言葉に			
22	外国人観光客向けの抹茶パッケージ			近年必要となったアイテム			
23	その時点のトレンドに合わせた作品制作			デザインのフレキシブル性			
24	その時点のトレンドに合わせた作品制作			デザインのフレキシブル性			
25	その時点のトレンドに合わせた作品制作			デザインのフレキシブル性			
26	その時点のトレンドに合わせた作品制作			デザインのフレキシブル性			
27	その時点のトレンドに合わせた作品制作			デザインのフレキシブル性			
28	その時点のトレンドに合わせた作品制作			デザインのフレキシブル性			
29	その時点のトレンドに合わせた作品制作			デザインのフレキシブル性			
30	その時点のトレンドに合わせた作品制作			デザインのフレキシブル性			

授業科目名	公募作品制作実習		担当者名	鈴木 理			
			実務経験	14年の業界経験あり			
教科書		単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 120	デザイン科	2年	通年	必修	講義
授業概要	様々なデザインコンテストに応募し、実際に世に出すことができるデザイン制作を行います。 またこの授業では企業や団体から依頼されたデザイン物も制作していきます。						
学習到達目標	数多くのコンテストや企業や団体からの制作依頼に応えられるようなデザインを制作し、実際に使用されることが目標です。						
評価方法	出席状況・授業態度・課題提出状況						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	コンペ① ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
2	コンペ① データ制作／提出			応募作品の制作／応募①			
3	コンペ② ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
4	コンペ② データ制作／提出			応募作品の制作／応募②			
5	コンペ③ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
6	コンペ③ データ制作			応募作品の制作			
7	コンペ③ データ制作／提出			応募作品の制作／応募③			
8	コンペ④ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
9	コンペ④ データ制作			応募作品の制作			
10	コンペ④ データ制作／提出			応募作品の制作／応募④			
11	コンペ⑤ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
12	コンペ⑤ データ制作			応募作品の制作			
13	コンペ⑤ データ制作／提出			応募作品の制作／応募⑤			
14	コンペ⑥ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
15	コンペ⑥ データ制作／提出			応募作品の制作／応募⑥			
16	コンペ⑦ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
17	コンペ⑦ データ制作			応募作品の制作			
18	コンペ⑦ データ制作／提出			応募作品の制作／応募⑦			
19	コンペ⑧ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
20	コンペ⑧ データ制作			応募作品の制作			
21	コンペ⑧ データ制作／提出			応募作品の制作／応募⑧			
22	コンペ⑨ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
23	コンペ⑨ データ制作			応募作品の制作			
24	コンペ⑨ データ制作／提出			応募作品の制作／応募⑨			
25	コンペ⑩ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
26	コンペ⑩ データ制作			応募作品の制作			
27	コンペ⑩ データ制作／提出			応募作品の制作／応募⑩			
28	コンペ⑪ ラフデザイン制作／データ制作			応募作品の制作			
29	コンペ⑪ データ制作			応募作品の制作			
30	コンペ⑪ データ提出／提出			応募作品の制作／応募⑪			

授業科目名	POP制作		担当者名	鈴木理			
			実務経験				
教科書	書体サンプル集	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	POPクリエイター作品集	時間数					
		60	デザイン	2年	通年	必修	講義・実習
授業概要	グラフィックレタリングの技術をマスターし、共にPOP広告の基礎的技術、知識を深めながら制作する能力を身につける						
学習到達目標	グラフィックレタリングの基本的な技術を学習しながら文字を美しく表現することを目指すと共にPOP広告の基礎的な技術を学習しながら、実践的なPOP広告を制作できるようになることを目指す						
評価方法	出席、課題提出、試験の結果を総合評価						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	グラフィックレタリングの基本書体の骨組み			文字の骨格を知り基本書体をマスターする			
2	グラフィックレタリングの基本用具の使い方			グラフィックレタリングに必要な用具の使い方を知る			
3	和文、欧文書体のエレメント			ゴシック体、明朝体(漢字)ローマン体、サンセリフ(欧文)の各エレメントを知る			
4	書体の拡大視写(ゴシック体)			文字のバランスを考えながら拡大レタリング			
5	書体の拡大視写(明朝体)			文字のバランスを考えながら拡大レタリング			
6	スペーシングについて			文字のアキを考えながら文章を制作			
7	POP広告の役割について			種類や役割等POP広告の意味を理解			
8	ソフトペン(角マジック)(丸マジック)でのPOP文字の練習(数字)			ソフトペンを使いこなすテクニックとPOP文字を美しく描く練習			
9	ソフトペン(ひらがな)(カタカナ)でのPOP文字の練習(数字)			ソフトペンを使いこなすテクニックとPOP文字を美しく描く練習			
10	ソフトペン(漢字)(アルファベット)でのPOP文字の練習(数字)			ソフトペンを使いこなすテクニックとPOP文字を美しく描く練習			
11	POP広告レイアウトの基本(ブライスカード)			見やすく読みやすい客を引きつけるレイアウトを理解			
12	POP広告レイアウトの基本(ショーカード)			見やすく読みやすい客を引きつけるレイアウトを理解			
13	POP広告レイアウトの基本(装飾文字)(タイトル文字)			見やすく読みやすい客を引きつけるレイアウトを理解			
14	POP広告レイアウトの基本(ポスター的POP)			見やすく読みやすい客を引きつけるレイアウトを理解			
15	前期末試験						
16	POP広告の色彩について			季節感、商品を引き立てる色、色の組み合わせ等を理解			
17	年間行事ごとのPOP広告の役割について			年間販促計画を考えながら、POP広告計画を考える			
18	キャッチフレーズの使い方			消費者の心をつかむキャッチコピーやセールスポイントを考える			
19	アイキャッチャーの入れ方			より目を引くPOPにする為の写真やイラストの入れ方を理解			
20	飾り罫を使用したPOP制作			より目立つPOPにする為の飾り罫を使用しせいさく			
21	看板POP(サービスサイン、ディスプレイ用)のPOP制作			看板的な大きめの店内POP(主にシーリングPOP)の制作			
22	フラッピングの制作			商品を目立たせる為、人の動きによって揺れるPOPの制作			
23	手書きPOP広告の市場調査(ドン・キホーテ)			一番手書きPOPに重点をおいているドン・キホーテに行き市場調査			
24	実践POP広告制作①			季節の行事に合わせすぐ実践的に使えるPOP制作			
25	実践POP広告制作②			季節の行事に合わせすぐ実践的に使えるPOP制作			
26	実践POP広告制作③			季節の行事に合わせすぐ実践的に使えるPOP制作			
27	実践POP広告制作④			季節の行事に合わせすぐ実践的に使えるPOP制作			
28	実践POP広告制作⑤			季節の行事に合わせすぐ実践的に使えるPOP制作			
29	卒業POP広告制作			1年の集大成としての個人的POP制作			
30	後期末試験						