

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)<br>映像デザイン専攻 |
|-----------|-----------------------|
|-----------|-----------------------|

| 1年次         |     |            |               |
|-------------|-----|------------|---------------|
| 授業科目名       | 単位数 | 実務経験<br>教員 | シラバス<br>ページ番号 |
| キャリアデザイン(1) | 4   | ○          | DE1-01        |
| 色彩演習        | 2   | ○          | DE1-02        |
| シルクスクリーン    | 2   | ○          | DE1-03        |
| ベーシックデザイン   | 4   | ○          | DE1-04        |
| ホームページ制作(1) | 6   | ○          | DE1-05        |
| デザインソフト実習   | 6   | ○          | DE1-06        |
| 文章制作基礎      | 2   | ○          | DE1-07        |
| 写真基礎        | 2   | ○          | DE1-08        |
| DTP概論       | 4   | ○          | DE1-09        |
| 編集概論        | 4   | ○          | DE1-10        |
| アイデアワーク     | 2   | ○          | DE1-11        |
| 映像基礎        | 6   | ○          | DE1-12        |
| 動画広告基礎      | 2   | ○          | DE1-13        |

合計単位数 46

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

| 1年次         |     |            |               |
|-------------|-----|------------|---------------|
| 授業科目名       | 単位数 | 実務経験<br>教員 | シラバス<br>ページ番号 |
| キャリアデザイン(1) | 4   | ○          | DE1-01        |
| 色彩演習        | 2   | ○          | DE1-02        |
| シルクスクリーン    | 2   | ○          | DE1-03        |
| ベーシックデザイン   | 4   | ○          | DE1-04        |
| ホームページ制作(1) | 6   | ○          | DE1-05        |
| デザインソフト実習   | 6   | ○          | DE1-06        |
| 文章制作基礎      | 2   | ○          | DE1-07        |
| 写真基礎        | 2   | ○          | DE1-08        |
| DTP概論       | 4   | ○          | DE1-09        |
| 編集概論        | 4   | ○          | DE1-10        |
| アイデアワーク     | 2   | ○          | DE1-11        |
| 映像基礎        | 6   | ○          | DE1-12        |
| 動画広告基礎      | 2   | ○          | DE1-13        |

合計単位数 46

| 2年次          |     |            |               |
|--------------|-----|------------|---------------|
| 授業科目名        | 単位数 | 実務経験<br>教員 | シラバス<br>ページ番号 |
| キャリアデザイン(2)  | 4   | ○          | DE2-15        |
| 写実実習         | 4   | ○          | DE2-16        |
| グラフィックデザイン実践 | 2   | ○          | DE2-17        |
| デジタルマーケティング  | 2   | ○          | DE2-18        |
| Web制作応用      | 4   | ○          | DE2-19        |
| 広告映像制作       | 2   | ○          | DE2-21        |
| 取材実習         | 2   | ○          | DE2-23        |
| ブランディング      | 2   | ○          | DE2-24        |
| Web活用実践      | 2   | ○          | DE2-25        |
| ホームページ実践     | 2   | ○          | DE2-26        |
| 映像制作実践       | 2   | ○          | DE2-29        |

合計単位数 28

| 2年次          |     |            |               |
|--------------|-----|------------|---------------|
| 授業科目名        | 単位数 | 実務経験<br>教員 | シラバス<br>ページ番号 |
| キャリアデザイン(2)  | 4   | ○          | DE2-15        |
| 写実実習         | 4   | ○          | DE2-16        |
| グラフィックデザイン実践 | 2   | ○          | DE2-17        |
| デジタルマーケティング  | 2   | ○          | DE2-18        |
| Web制作応用      | 4   | ○          | DE2-19        |
| 広告映像制作       | 6   | ○          | DE2-21        |
| 取材実習         | 2   | ○          | DE2-23        |
| ブランディング      | 2   | ○          | DE2-24        |
| ホームページ実践     | 2   | ○          | DE2-26        |
| 公募作品制作実習     | 4   |            | DE2-27        |
| CI計画論        | 4   |            | DE2-28        |

合計単位数 36

総合計単位数(2年間) 74

総合計単位数(2年間) 82

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)<br>Webデザイン専攻 |
|-----------|------------------------|

| 1年次         |     |            |               |
|-------------|-----|------------|---------------|
| 授業科目名       | 単位数 | 実務経験<br>教員 | シラバス<br>ページ番号 |
| キャリアデザイン(1) | 4   | ○          | DE1-01        |
| 色彩演習        | 2   | ○          | DE1-02        |
| シルクスクリーン    | 2   | ○          | DE1-03        |
| ベーシックデザイン   | 4   | ○          | DE1-04        |
| ホームページ制作(1) | 6   | ○          | DE1-05        |
| デザインソフト実習   | 6   | ○          | DE1-06        |
| 文章制作基礎      | 2   | ○          | DE1-07        |
| 写真基礎        | 2   | ○          | DE1-08        |
| DTP概論       | 4   | ○          | DE1-09        |
| 編集概論        | 4   | ○          | DE1-10        |
| アイデアワーク     | 2   | ○          | DE1-11        |
| 映像基礎        | 6   | ○          | DE1-12        |
| 動画広告基礎      | 2   | ○          | DE1-13        |
| 合計単位数       |     | 46         |               |

| 2年次          |     |            |               |
|--------------|-----|------------|---------------|
| 授業科目名        | 単位数 | 実務経験<br>教員 | シラバス<br>ページ番号 |
| キャリアデザイン(2)  | 4   | ○          | DE2-15        |
| 写実実習         | 4   | ○          | DE2-16        |
| グラフィックデザイン実践 | 2   | ○          | DE2-17        |
| デジタルマーケティング  | 2   | ○          | DE2-18        |
| Web制作応用      | 4   | ○          | DE2-19        |
| ホームページ制作(2)  | 2   | ○          | DE2-20        |
| 広告映像制作       | 6   | ○          | DE2-21        |
| 取材実習         | 2   | ○          | DE2-23        |
| ブランディング      | 2   | ○          | DE2-24        |
| Web活用実践      | 2   | ○          | DE2-25        |
| ホームページ実践     | 2   | ○          | DE2-26        |
| 合計単位数        |     | 32         |               |

総合計単位数(2年間) 78

| 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<br>教材 | 2025年ビジネス能力検定ジョブパス<br>3級公式テキスト<br>3級公式試験問題集                                                                                          | 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   |      |
| 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。<br>・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。<br>・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。☑ |       |      |                            |    |      |      |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、ジョブパス3級公式問題集を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。ビジネス能力検定試験合格および技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。                       |       |      |                            |    |      |      |
| 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 ビジスマナーの基本                                                                                                                        |       |      | 身だしなみ、入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                                                                                                                 |       |      | 社内外での連携で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 来客応対の基本マナー                                                                                                                       |       |      | 来客応対の基本、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 電話応対 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 電話応対 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応対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<br>教材 |                                                                                                                               | 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・演習 |
|           |                                                                                                                               | 60  |       |                       |    |      |       |
| 授業概要      | 色彩検定3級レベル習得。3色配色の基本実習。                                                                                                        |     |       |                       |    |      |       |
| 学習到達目標    | 色彩検定3級をめず。訴求力がある配色を提案できる。                                                                                                     |     |       |                       |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、本試験までに慣用色名(64色)を暗記する。 |     |       |                       |    |      |       |
| 評価方法      | 出席率(10%)、実力試験(30%)、期末試験(60%)                                                                                                  |     |       |                       |    |      |       |
| 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                                                                                                         |     |       | 資料作成                  |    |      |       |
| 2         | 同上                                                                                                                            |     |       | 資料完成                  |    |      |       |
| 3         | 色名、色の表示／色の分類と三属性                                                                                                              |     |       | 公式テキストP138.189 P32～35 |    |      |       |
| 4         | 色の表示／色の分類と三属性、PCCS                                                                                                            |     |       | 公式テキストP36～41          |    |      |       |
| 5         | 色の表示／PCCS                                                                                                                     |     |       | 公式テキストP42～48          |    |      |       |
| 6         | 色のはたらき、光と色／色はなぜ見えるのか？                                                                                                         |     |       | 公式テキストP6・7 P10～16     |    |      |       |
| 7         | 光と色／色はなぜみえるのか？ 眼のしくみ                                                                                                          |     |       | 公式テキストP17～21          |    |      |       |
| 8         | 光と色／照明と色の見え方、混色                                                                                                               |     |       | 公式テキストP22～30          |    |      |       |
| 9         | 色彩心理／色の心理効果                                                                                                                   |     |       | 公式テキストP50～57          |    |      |       |
| 10        | 色彩心理／色の視覚効果                                                                                                                   |     |       | 公式テキストP58～65          |    |      |       |
| 11        | 色彩心理／色の視覚効果                                                                                                                   |     |       | 公式テキストP66～68          |    |      |       |
| 12        | 色彩調和／配色の基本的な考え方                                                                                                               |     |       | 公式テキストP70～77          |    |      |       |
| 13        | 色彩調和／色相を手がかりにした配色                                                                                                             |     |       | 公式テキストP78～83          |    |      |       |
| 14        | 色彩調和／トーンを手がかりにした配色                                                                                                            |     |       | 公式テキストP84～91          |    |      |       |
| 15        | 前期末試験(筆記・実技)                                                                                                                  |     |       | 本試験に備える               |    |      |       |
| 16        | 色彩調和／配色の基本的な技法                                                                                                                |     |       | 公式テキストP92～102         |    |      |       |
| 17        | ファッション／ファッションと色彩                                                                                                              |     |       | 公式テキストP110～115        |    |      |       |
| 18        | インテリア／インテリアと色彩                                                                                                                |     |       | 公式テキストP118～125        |    |      |       |
| 19        | 配色イメージ                                                                                                                        |     |       | 公式テキストP104～107        |    |      |       |
| 20        | 実力試験(筆記)                                                                                                                      |     |       | 本試験に備える               |    |      |       |
| 21        | 過去問題試験(2025年度)                                                                                                                |     |       | 同上                    |    |      |       |
| 22        | イメージスケールを考える                                                                                                                  |     |       | 自分の配色を完成させる           |    |      |       |
| 23        | 自分のイメージスケール3色配色見本作成                                                                                                           |     |       | 同上                    |    |      |       |
| 24        | 同上                                                                                                                            |     |       | 同上                    |    |      |       |
| 25        | イメージスケールについて                                                                                                                  |     |       | 一般的な配色を完成させる          |    |      |       |
| 26        | イメージスケール3色配色見本作成                                                                                                              |     |       | 資料作成                  |    |      |       |
| 27        | イメージスケール3色配色見本完成                                                                                                              |     |       | 資料完成                  |    |      |       |
| 28        | 配色イメージ4色配色演習                                                                                                                  |     |       | 配色の提案ができる             |    |      |       |
| 29        | 後期末試験対策演習                                                                                                                     |     |       | 同上                    |    |      |       |
| 30        | 後期末試験(実技)                                                                                                                     |     |       | 同上                    |    |      |       |

| 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<br>教材 |                                                                                                                                                | 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・演習 |
|           |                                                                                                                                                | 60  |       |                                   |    |      |       |
| 授業概要      | 用紙、布(ハンカチ)への印刷実習                                                                                                                               |     |       |                                   |    |      |       |
| 学習到達目標    | シルクスクリーン印刷作業工程の仕組みを説明できる                                                                                                                       |     |       |                                   |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に<br>行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、芸術作品(絵画・版画など)展に足を運<br>び実物の鑑賞をすること。 |     |       |                                   |    |      |       |
| 評価方法      | 出席率(10%)、課題提出(50%)、期末試験(40%)                                                                                                                   |     |       |                                   |    |      |       |
| 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？                                                                                                                                    |     |       | 作業工程を把握する                         |    |      |       |
| 2         | スクリーン生地張り、ポジフィルム作成                                                                                                                             |     |       | 版作り、フィルム完成                        |    |      |       |
| 3         | 同上                                                                                                                                             |     |       | 同上                                |    |      |       |
| 4         | ポジフィルム作成                                                                                                                                       |     |       | 全ての印刷工程を体験し、作品を完成させる              |    |      |       |
| 5         | ↓                                                                                                                                              |     |       |                                   |    |      |       |
| 6         | 感光焼付                                                                                                                                           |     |       |                                   |    |      |       |
| 7         | ↓                                                                                                                                              |     |       |                                   |    |      |       |
| 8         | 水洗い現像                                                                                                                                          |     |       |                                   |    |      |       |
| 9         | ↓                                                                                                                                              |     |       |                                   |    |      |       |
| 10        | 印刷                                                                                                                                             |     |       |                                   |    |      |       |
| 11        | ↓                                                                                                                                              |     |       |                                   |    |      |       |
| 12        | ・オリジナル・ 色料の三原色(YMC)                                                                                                                            |     |       |                                   |    |      |       |
| 13        | ハンカチ作り(1色刷り)                                                                                                                                   |     |       | 校内展示作品を完成させる                      |    |      |       |
| 14        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 15        | 前期末試験(筆記)                                                                                                                                      |     |       |                                   |    |      |       |
| 16        | 紙媒体の4色分解印刷(YMCK)                                                                                                                               |     |       | 紙媒体のカラー印刷構成を完成させる                 |    |      |       |
| 17        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 18        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 19        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 20        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 21        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 22        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 23        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 24        | 自由課題<br>・多色(2色)印刷ポストカード ・紙、布への印刷                                                                                                               |     |       | 今まで学習してきた事を取り入れて<br>オリジナル作品を完成させる |    |      |       |
| 25        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 26        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 27        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 28        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 29        |                                                                                                                                                |     |       |                                   |    |      |       |
| 30        | 後期末試験(筆記)                                                                                                                                      |     |       | 版の返却                              |    |      |       |

| 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  | ING・アイプロジェクト・けやきの街                                |    |      |       |
| 教科書<br>教材 | 坂本伸二著<br>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 | デザイン科 | 1年                                                | 通年 | 必修   | 講義・演習 |
| 授業概要      | デザイン上のルール及びマナーと、イメージの発想を通して実際のデザイン案を制作・提案する。                                                                                                                                          |     |       |                                                   |    |      |       |
| 学習到達目標    | クライアントとターゲットのニーズを分析し、デザイン上のルール及びマナーとイメージをもって、納期を守りながら、視認性と好感度の高いデザインの制作とその根拠とともに相手に説明できる。                                                                                             |     |       |                                                   |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、課題作品のアイディア発想やデザインイメージの予習(約60～90分)と、テキストやグループミーティングでの意見を顧みる復習(約30～60分)を継続的に行う。 |     |       |                                                   |    |      |       |
| 評価方法      | 出席率:5%／授業態度:5%／筆記試験:15%／作品:25%／期末課題制作:45%／プレゼンテーション:5%                                                                                                                                |     |       |                                                   |    |      |       |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                                                                                                               |     |       | 到達目標・学習課題など                                       |    |      |       |
| 1         | デザインとは何か？デザインを仕事にするための心構えとはどのようなものか                                                                                                                                                   |     |       | 制作物のクオリティと共に、最低限提出期限を守るプロ意識を持って制作する               |    |      |       |
| 2         | デザインとアートの違いとは？お互いの作品を見て多彩なイメージを実感する                                                                                                                                                   |     |       | 全員の提出課題を見学。発想の幅広さを実感し、作品に求められるイメージを制作できる          |    |      |       |
| 3         | デザイン制作のための思考及び作業流れ                                                                                                                                                                    |     |       | 作品制作の際、すぐにデザインに手をつけず、不足情報のリサーチから始めることを徹底する        |    |      |       |
| 4         | コンセプトとターゲットの設定方法はどうすればいいのか                                                                                                                                                            |     |       | デザインのゴールを決め、関連キーワードを列記し、デザインの方向性(コンセプト)を決定できる     |    |      |       |
| 5         | デザインを見やすくするためのマージンと版面の設定をする                                                                                                                                                           |     |       | マージンと版面を用いてデザインするスペースを確定させてから制作することができる           |    |      |       |
| 6         | 情報の理解度を増すためのグループ化とデザイン要素を揃える                                                                                                                                                          |     |       | レイアウトの基本の一つとして、関連情報のグループ化と、レイアウトに応じた揃え方の処理ができる    |    |      |       |
| 7         | コントラストと反復効果の活用                                                                                                                                                                        |     |       | イメージと情報の重要度に差をつけて、メリハリの効いた作品を提案できる                |    |      |       |
| 8         | 断ち落とし配置とデザインにおける重心とは                                                                                                                                                                  |     |       | 写真や背景の処理の仕方として断ち落とし処理ができ、紙面全体のバランスがとれる            |    |      |       |
| 9         | デザインで重要な要素の一つである余白の設定とシンメトリー                                                                                                                                                          |     |       | 偶然できた余白ではなく、レイアウト作業において計算された余白を作ることができる           |    |      |       |
| 10        | 比較・対比を活用したレイアウトと黄金比・白銀比を活用したデザイン                                                                                                                                                      |     |       | イメージに使うビジュアルを対比させたレイアウトを制作し、イメージの比較を認識させることができる   |    |      |       |
| 11        | レイアウトテクニックとしての1/3の法則と逆ピラミッドデザイン                                                                                                                                                       |     |       | 視線の誘導を意識した逆ピラミッドデザインと、レイアウトの安定感を保てる1/3の法則を反映させられる |    |      |       |
| 12        | 写真のレイアウト術とトリミング                                                                                                                                                                       |     |       | ビジュアルとしての写真の使い方とトリミングを、コンセプトに沿った形で処理できる           |    |      |       |
| 13        | 前期筆記試験と前期末制作課題の制作                                                                                                                                                                     |     |       | デザイン上の基本ルールの確認と、予習・復習として進めていたラフデザイン案を完成する         |    |      |       |
| 14        | 前期末制作課題のプレゼンテーション                                                                                                                                                                     |     |       | 自分の立てたアイディアと訴えたい内容を、デザイン作品と趣意書にして制作し発表できる         |    |      |       |
| 15        | 写真の構図によるイメージと写真同士の関係性                                                                                                                                                                 |     |       | 写真のどの部分をどの大きさで使うと、ターゲットにとって効果的なデザインになるように実践できる    |    |      |       |
| 16        | 写真による役割の設定と写真と文字との関係                                                                                                                                                                  |     |       | 写真の持つイメージと、文字による説明の相違についてレイアウトして説明できる             |    |      |       |
| 17        | 切り抜き画像とその効果                                                                                                                                                                           |     |       | 写真の切り抜きによって、レイアウトの自由度と余分なイメージの削除処理ができる            |    |      |       |
| 18        | 写真の文字色・書体                                                                                                                                                                             |     |       | 写真の中に文字を挿入する際、視認性の高い書体のセレクトと色設定処理を使いこなせる          |    |      |       |
| 19        | 書体の種類とそれぞれの持つイメージ                                                                                                                                                                     |     |       | 書体の持つ一般的なイメージを、ターゲットの視認性も考慮して使い分けることができる          |    |      |       |
| 20        | 書体の種類と印象                                                                                                                                                                              |     |       | 書体の種類と、特に頻繁に使われる明朝体・ゴシック体のファミリーに関する正しい説明ができる      |    |      |       |
| 21        | 書体使用上の注意(多くの書体を使わない/欧文書体の注意点)                                                                                                                                                         |     |       | 作品内に多くの書体を使って、見る人にイメージの混乱をさせない工夫ができる              |    |      |       |
| 22        | タイトルを美しく組む方法と文字のアイコン化                                                                                                                                                                 |     |       | 見出しやキャッチコピーの本文との差別化の方法と、重要要素のデザインをアイコン化処理できる      |    |      |       |
| 23        | 読みやすい文章の作り方1(書体選びと文字の大きさ)                                                                                                                                                             |     |       | 可読性のための書体セレクトと、コンセプトに乗っ取った文字サイズを使いこなすことができる       |    |      |       |
| 24        | 読みやすい文章の作り方2(字間と行間/行の長さの設定)                                                                                                                                                           |     |       | 読みやすい文章デザインのための文字同士の間隔と、行の間隔の算出方法を活用できる           |    |      |       |
| 25        | 読みやすい文章の作り方3(欧文の処理)                                                                                                                                                                   |     |       | 文章内の欧文は必ず欧文フォントを使う理由を説明でき、実際に使用できる                |    |      |       |
| 26        | グループによるミーティング結果を基に、具体的なデザイン案をミニラフデザインにて説明                                                                                                                                             |     |       | 自分達が設定したコンセプトとターゲットが、デザイン案とマッチしているかの検証する          |    |      |       |
| 27        | 承認されたミニラフデザインを基に、実際のサイズでデザイン制作                                                                                                                                                        |     |       | 修正が的確に行われているか？実サイズになった際のバランスが取れているかを確認し、修正できる     |    |      |       |
| 28        | 後期筆記試験と後期末制作課題の制作                                                                                                                                                                     |     |       | デザイン制作のルールとマナーの確認と、デザイン・広告用語の説明ができる               |    |      |       |
| 29        | 後期末制作課題のプレゼンテーション                                                                                                                                                                     |     |       | コンセプト・ターゲットとイメージが合致し、作品の制作意図を制作し発表できる             |    |      |       |
| 30        | 全作品の見学と、学生相互による提出作品の評価発表                                                                                                                                                              |     |       | 他の作品と自分の作品を比較しながら、他の作品のルールとマナー、イメージの評価ができる        |    |      |       |

| 授業科目名     | ホームページ制作                                                                                                                                                                                                    |            | 担当者名  | 赤間公太郎                                                                                                                                            |    |      |       |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|-------|
|           |                                                                                                                                                                                                             |            | 実務経験  | デザイン業界で20年以上勤務                                                                                                                                   |    |      |       |
| 教科書<br>教材 | 世界一わかりやすい HTML&CSS 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          |       |                                                                                                                                                  |    |      |       |
|           |                                                                                                                                                                                                             | 時間数<br>180 | デザイン科 | 1年                                                                                                                                               | 通年 | 必修   | 講義・演習 |
| 授業概要      | 本授業では、ウェブサイト制作の基礎から実践までを体系的に学ぶ。HTMLによるマークアップとCSSによるスタイリングをハンドコーディングで習得し、テキストエディタを使ったファイル作成からサーバーへのアップロード・公開までの一連の工程を経験する。さらに、UIデザインの基礎やウェブライティング、サイト解析など、実務に直結するスキルも身につけ、総合的なウェブ制作者としての素地を養う。               |            |       |                                                                                                                                                  |    |      |       |
| 学習到達目標    | ① HTML・CSSの基本構文を理解し、自力でページをコーディングできる。② CSSレイアウト(Flexboxを含む)を用いて、マルチカラム構成のウェブページを作成できる。③ FTPを使ってサーバーにファイルをアップロードし、ウェブサイトを公開できる。④ サイト設計・プランニングの基礎を理解し、目的に合ったウェブサイトを企画・提案できる。                                  |            |       |                                                                                                                                                  |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、授業前に教科書の該当Lessonを通読し、用語・概念を予習すること。授業後は演習内容をローカル環境で再現・応用し、理解を定着させること。課題は締切までに仕上げ、自己評価コメントを添えて提出すること。 |            |       |                                                                                                                                                  |    |      |       |
| 評価方法      | 課題提出 50%(各回の演習課題・制作物の完成度・提出状況)<br>授業態度 50%(出席状況・積極的な取り組み・発表・グループワークへの貢献)<br>※合計100%。未提出課題は減点対象。                                                                                                             |            |       |                                                                                                                                                  |    |      |       |
| 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   授業の進め方・評価方法の説明。学習環境の構築(テキストエディタ、ブラウザ設定)、コミュニケーションツールの登録                                                                                                                                         |            |       | 【到達目標】授業の目標と進め方を理解する。学習環境を整え、演習にスムーズに参加できる状態にする。<br>次の準備:教科書p.031～052(Lesson02)を通読し、「タグ」「要素」「属性」の言葉の意味をノートにまとめておくこと。                             |    |      |       |
| 2         | Macの基本操作   ファイル・フォルダ管理、アプリケーション操作、日本語入力設定など制作に必要な基本スキルの習得                                                                                                                                                   |            |       | 【到達目標】Macの基本操作を習得し、ウェブ制作に必要な環境を自力でセットアップできる。<br>次の準備:教科書p.011～030(Lesson01)を通読し、「webサイトが表示される仕組み」のイメージをつかんでおくこと。                                 |    |      |       |
| 3         | Lesson01   WWWやウェブサイト制作の基本を理解しよう<br>1-1 webサイトが表示される仕組み / 1-2 webサイト制作のキーワード / 1-3 webサイトに使用される言語                                                                                                           |            |       | 【到達目標】インターネットとウェブの仕組みを説明できる。HTML・CSS・JavaScriptの役割を区別できる。<br>次の準備:教科書p.019～030(1-4～練習問題)を読み、エディタの名前と役割を調べておくこと。                                  |    |      |       |
| 4         | Lesson01(続き)   コーディング環境の準備<br>1-4 コーディングに必要なアプリケーション / 1-5 webサイトに使用される画像 / 1-6 エディタの使い方を学ぶ / 練習問題                                                                                                          |            |       | 【到達目標】VSCode等のエディタを使ってHTMLファイルを作成・保存し、ブラウザで表示できる。画像形式の違いを説明できる。<br>次の準備:教科書p.031～052(Lesson02)を通読し、「タグ」「要素」「属性」の言葉の意味をノートにまとめておくこと。              |    |      |       |
| 5         | Lesson02   HTMLコーディングの基本を学ぼう<br>2-1 HTMLとは / 2-2 マークアップとは / 2-3 タグと要素と属性 / 2-4 head要素とbody要素                                                                                                                |            |       | 【到達目標】HTMLの基本構造を理解し、タグ・要素・属性の概念を正しく説明できる。head/bodyの役割を区別できる。<br>次の準備:教科書p.042～052(2-5～練習問題)を読み、head内に書く要素を3つ以上メモしておくこと。                          |    |      |       |
| 6         | Lesson02(続き)   HTMLファイルの作成と全体像<br>2-5 head要素の中に入る要素 / 2-6 webサイトを構成するファイルの管理 / 2-7 HTMLファイルを作成して保存する / 2-8 webサイトの全体像を見てみる / 練習問題                                                                           |            |       | 【到達目標】metaタグ・titleタグなどhead内の要素を記述できる。ファイル・フォルダ構成を意識してHTMLを作成・保存できる。<br>次の準備:教科書p.053～076(Lesson03)を通読し、imgタグとaタグの書き方をノートに写しておくこと。                |    |      |       |
| 7         | Lesson03   画像表示とリンクをマークアップしよう<br>3-1 画像を表示する / 3-2 リンクを設定する / 3-3 パスを指定する / 練習問題                                                                                                                            |            |       | 【到達目標】img・aタグを正しく記述できる。相対パス・絶対パスの違いを理解し使い分けられる。<br>次の準備:教科書p.077～092(Lesson04)を通読し、ul・ol・dlの違いをノートにまとめておくこと。                                     |    |      |       |
| 8         | Lesson04   リストとナビゲーションをマークアップしよう<br>4-1 順不同リストを作る / 4-2 順序付きリストを作る / 4-3 定義リストを作る / 4-4 リストでナビゲーションを作る / 練習問題                                                                                               |            |       | 【到達目標】ul・ol・dl・navタグを使い分けてリスト構造を作成できる。リストを使ったナビゲーションを組み立てられる。<br>次の準備:教科書p.093～110(Lesson05)を通読し、tableタグの基本構造(table・tr・th・td)を図に描いておくこと。         |    |      |       |
| 9         | Lesson05   表組みをマークアップしよう<br>5-1 シンプルな表組みを作る / 5-2 セルを結合する / 5-3 より高度な表組みを作る / 練習問題                                                                                                                          |            |       | 【到達目標】table・tr・th・tdタグで表を作成できる。colspan・rowspanでセルを結合できる。<br>次の準備:教科書p.111～134(Lesson06)を通読し、フォームで使うタグの種類をリストアップしておくこと。                           |    |      |       |
| 10        | Lesson06   フォームをマークアップしよう<br>6-1 フォームの基本を身につける / 6-2 入力形式に合わせたフォームパーツを作る / 6-3 お問い合わせフォームを作る / 練習問題                                                                                                         |            |       | 【到達目標】form・input・select・textareaなど各フォーム部品役割を理解し、お問い合わせフォームをHTMLのみで作成できる。                                                                         |    |      |       |
| 11        | プランニング実習①   実在するウェブサイトのサイト解析・レポーティング<br>ページ構成・ターゲット・ユーザー導線の分析、競合サイトとの比較                                                                                                                                     |            |       | 【到達目標】ウェブサイトを分析・評価する視点を持ち、調査結果をレポートにまとめられる。<br>次の準備:分析対象のウェブサイトを1～2件選び、どんなページ構成になっているかスクリーンショットを撮ってメモしておくこと。                                     |    |      |       |
| 12        | プランニング実習②   サイト解析の深掘りと改善提案<br>比較分析の続き、改善案の立案とスライド資料の作成                                                                                                                                                      |            |       | 【到達目標】複数サイトを比較分析し、改善提案を論理的にまとめてスライドに表現できる。<br>次の準備:プレゼンテーションの流れ(導入→分析→提案→まとめ)をスライド構成として下書きしておくこと。                                                |    |      |       |
| 13        | プランニング実習③   プレゼンテーション<br>調査・分析結果の発表と質疑応答、相互フィードバック                                                                                                                                                          |            |       | 【到達目標】調査内容を人前で発表し、質問に対して根拠をもって回答できる。<br>次の準備:教科書p.135～152(Lesson07)を通読し、FCSSとは何かを自分の言葉で説明できるよう準備しておくこと。                                          |    |      |       |
| 14        | ウェブライティング①   読まれるウェブ文章の書き方<br>見出しの役割・文章構成・キーワードを意識したコピーライティング基礎                                                                                                                                             |            |       | 【到達目標】ウェブ向けの文章構成を理解し、目的に合った短いライティング課題に取り組める。<br>次の準備:取材先の情報(地図・営業時間・写真など)を事前に調べ、質問したい内容を3つ以上書き出しておくこと。                                           |    |      |       |
| 15        | ウェブライティング②   フィールドワーク実習<br>校外の店舗・施設を取材し、ウェブ掲載を想定した文章・写真素材を収集する                                                                                                                                              |            |       | 【到達目標】取材・撮影を通じて実務に近い素材収集の流れを体験できる。素材を整理してウェブ掲載用に整えられる。<br>次の準備:教科書p.153～198(Lesson07)を通読し、CSSの基本ルールとセレクトの種類の種類をノートにまとめておくこと。                     |    |      |       |
| 16        | Lesson07   CSSコーディングの基本を学ぼう<br>7-1 CSSとは / 7-2 CSSの基本ルールを身につける / 7-3 HTMLにCSSを組み込む3つの方法                                                                                                                     |            |       | 【到達目標】CSSの役割を説明できる。インライン・内部・外部スタイルシートの違いを理解し、外部CSSとして適用できる。<br>次の準備:教科書p.143～152(7-4～練習問題)を読み、よく使うセレクトを5種類以上書き出しておくこと。                           |    |      |       |
| 17        | Lesson07(続き)   セレクトの種類と疑似クラス<br>7-4 よく使うセレクトを知る / 7-5 特殊なセレクト「疑似クラス」と「疑似要素」 / 練習問題                                                                                                                          |            |       | 【到達目標】要素・クラス・ID・子孫セレクトを使い分けられる。:hover等の疑似クラスをCSSに適用できる。<br>次の準備:教科書p.153～198(Lesson08)を通読し、文字サイズ・行間・色を指定するプロパティ名をメモしておくこと。                       |    |      |       |
| 18        | Lesson08①   見出しや段落をスタイリングしよう(文字・色・書体)<br>8-1 文字サイズを調整する / 8-2 行間を調整する / 8-3 書体を指定する / 8-4 文字の色を指定する                                                                                                         |            |       | 【到達目標】font-size・line-height・font-family・colorプロパティを使い、読みやすいテキストスタイルを設定できる。<br>次の準備:教科書p.167～182(8-5～練習問題)を読み、見出しの装飾パターン(背景色・線・先頭装飾)を3種類確認しておくこと。 |    |      |       |
| 19        | Lesson08②   見出しや段落をスタイリングしよう(装飾・段落)<br>8-5 見出しを背景色で装飾する / 8-6 見出しを線で装飾する / 8-7 見出しの先頭を装飾する / 8-8 段落のスタイルを整える / 練習問題                                                                                         |            |       | 【到達目標】background・border::beforeなどを組み合わせ、見出しをデザインできる。段落の余白・インデントを整えられる。<br>次の準備:教科書p.183～198(Lesson09)を通読し、「ボックスモデル」の図を自分で描いておくこと。                |    |      |       |
| 20        | Lesson09①   CSSレイアウトの基本を学ぼう(ボックスモデル・余白)<br>9-1 ボックスモデルを理解する / 9-2 余白を調整する / 9-3 ボックスサイズを計算する                                                                                                                |            |       | 【到達目標】Margin・padding・borderで構成されるボックスモデルを理解し、意図通りに余白・サイズを設定できる。<br>次の準備:教科書p.196～198(9-4～練習問題)を読み、ヘッダー・メイン・フッターの基本レイアウト構造をノートに描いておくこと。           |    |      |       |
| 21        | Lesson09②   CSSレイアウトの基本を学ぼう(基本レイアウト)<br>9-4 webサイトの基本レイアウト / 練習問題                                                                                                                                           |            |       | 【到達目標】ヘッダー・メイン・フッターで構成されるページの基本的なレイアウトをCSSで組み立てられる。<br>次の準備:教科書p.199～224(Lesson10)を通読し、4つのレイアウトパターンの特徴をメモしておくこと。                                 |    |      |       |
| 22        | Lesson10   ページ全体をレイアウトしてみよう<br>10-1 4つのwebレイアウトパターン / 10-2 段組みでレイアウトする / 10-3 自由に要素を配置する / 10-4 要素を回り込ませる / 練習問題                                                                                            |            |       | 【到達目標】float・positionを使ったレイアウト手法を理解し、2カラム構成のページを組み立てられる。<br>次の準備:教科書p.225～246(Lesson11)を通読し、グローバルナビゲーションとパンくずリストの違いをまとめておくこと。                     |    |      |       |
| 23        | Lesson11   リストとナビゲーションをスタイリングしよう<br>11-1 リストの装飾について学ぶ / 11-2 ナビゲーションを装飾する / 11-3 グローバルナビゲーションを作る / 11-4 パンくずリストを作る / 練習問題                                                                                   |            |       | 【到達目標】CSSでナビゲーションバーを装飾し、グローバルナビ・パンくずリストを実装できる。<br>次の準備:教科書p.247～264(Lesson12)を通読し、表の装飾で使うCSSプロパティ名を書き出しておくこと。                                    |    |      |       |
| 24        | Lesson12   表をスタイリングしよう<br>12-1 表の装飾について学ぶ / 12-2 横線・縦線のみを表を作る / 12-3 さまざまな装飾の表を作る / 練習問題                                                                                                                    |            |       | 【到達目標】CSSでテーブルをスタイリングし、ストライプ・ホバー・カーサなど実用的なデザインの表を作成できる。<br>次の準備:教科書p.265～282(Lesson13)を通読し、フォーム部品(input・button等)に適用できるCSSプロパティをメモしておくこと。         |    |      |       |
| 25        | Lesson13   フォームをスタイリングしよう<br>13-1 フォームの装飾について学ぶ / 13-2 使いやすい装飾を施す / 13-3 ボタンをデザインする / 練習問題                                                                                                                  |            |       | 【到達目標】入力フィールド・ボタンをCSSでデザインし、フォーカス時のスタイル変更を実装できる。                                                                                                 |    |      |       |
| 26        | CSS自由演習   シャドウ・角丸・グラデーション・アニメーションなどCSSの表現技法<br>box-shadow・border-radius・linear-gradient・transitionを使ったビジュアル演習                                                                                               |            |       | 【到達目標】CSSの装飾系プロパティを組み合わせ、デザインの幅を広げる表現ができる。<br>次の準備:教科書p.283～310(Lesson14)を通読し、複数ページ構成のサイトのファイル構成(フォルダ・ファイル名)をメモしておくこと。                           |    |      |       |
| 27        | Lesson14①   webサイト制作を実践してみよう(準備・HTML)<br>14-1 コーディングの準備をする / 14-2 トップページHTMLを記述する                                                                                                                           |            |       | 【到達目標】複数ページ構成のサイトを想定し、ファイル設計とトップページのHTMLマークアップができる。<br>次の準備:教科書p.294～310(14-3～14-5)を読み、トップページのCSS構成とサブページの違いを確認しておくこと。                           |    |      |       |
| 28        | Lesson14②   webサイト制作を実践してみよう(CSS・サブページ)<br>14-3 トップページCSSを記述する / 14-4 ご利用案内ページを作る / 14-5 交通アクセスページを作る                                                                                                       |            |       | 【到達目標】トップページのCSSを仕上げ、サブページも含めた複数ページ構成のサイトを完成させられる。<br>次の準備:教科書p.311～330(Lesson15)を通読し、FTPの仕組みとサーバーへのアップロード手順をイメージしておくこと。                         |    |      |       |
| 29        | Lesson15①   webサイトを公開しよう(サーバー・FTP)<br>15-1 サーバーとドメインを準備する / 15-2 FTPソフトでアップロードする                                                                                                                            |            |       | 【到達目標】サーバーとドメインの仕組みを説明できる。FTPを使って制作ファイルをサーバーにアップロードし公開できる。<br>次の準備:公開したサイトのURLをスマートフォンでも確認し、気になる点や改善したい箇所をメモしておくこと。                              |    |      |       |
| 30        | Lesson15②   公開後の管理と総仕上げ<br>15-3 webサイトのデータをチェックする / 15-4 webサイトを管理する<br>授業のふりかえり                                                                                                                            |            |       | 【到達目標】公開後のチェック・修正・管理の流れを理解できる。                                                                                                                   |    |      |       |

| 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  | 14年広告業界でデザイナーとして就業                          |    |      |       |
| 教科書<br>教材 |                                                                                                                                                       | 単位数        | 学科    | 学年                                          | 学期 | 科目種別 | 授業方法  |
|           |                                                                                                                                                       | 6          |       |                                             |    |      |       |
|           |                                                                                                                                                       | 時間数<br>180 | デザイン科 | 1年                                          | 通年 | 必修   | 講義・演習 |
| 授業概要      | 代表的なデザインソフトであるIllustratorとPhotoshop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                                                                                                                     |            |       |                                             |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、期間を通じてビジュアルの視認性向上やブランドイメージに沿った細部の修正作業を継続すること。 |            |       |                                             |    |      |       |
| 評価方法      | 課題提出(40%)・出席(40%)・授業態度(20%)での総合評価。                                                                                                                    |            |       |                                             |    |      |       |
| 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の概要を理解し、説明することが出来る              |    |      |       |
| 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し、必要な大きさのアートボードを作成することが出来る |    |      |       |
| 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し、図形を作成することが出来る                  |    |      |       |
| 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し、説明することが出来る               |    |      |       |
| 7         | Lesson7 変形・合成・特殊効果                                                                                                                                    |            |       | 便利な機能を習得し、制作時に活用することができる                    |    |      |       |
| 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し、配置と編集をすることが出来る          |    |      |       |
| 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ことが出来る                     |    |      |       |
| 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し、制作で活用出来る                 |    |      |       |
| 18        | Lesson3 色調補正の基本☑                                                                                                                                      |            |       | 色調補正の定番テクニックを習得し、制作で活用出来る                   |    |      |       |
| 19        | Lesson4 選択範囲の作り方                                                                                                                                      |            |       | 最重要事項を習得し、自由に選択範囲を作ることが出来る                  |    |      |       |
| 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し、レイヤーを活用出来る               |    |      |       |
| 21        | Lesson6 色の設定とペイント機能                                                                                                                                   |            |       | 描画機能をマスターし、作成することが出来る                       |    |      |       |
| 22        | Lesson7 画像修正の基本                                                                                                                                       |            |       | 画像品質の向上を習得し、実際に活用出来る                        |    |      |       |
| 23        | Lesson8 フィルターの活用                                                                                                                                      |            |       | 特殊効果を使いこなすことが出来る                            |    |      |       |
| 24        | Lesson9 文字、パス、シェイプ                                                                                                                                    |            |       | ベクター系機能をマスターし、自由に描画出来る                      |    |      |       |
| 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し、活用出来る                    |    |      |       |
| 27        | 課題制作 Photoshop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 Photoshop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 Photoshop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 Photoshop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。年史、社史、社内報、フリーペーパー、各種企画等を手掛ける |    |      |          |
| 教科書<br>教材 | ・マジ文章書けないんだけど<br>・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<br>60 | デザイン科 | 1年                                             | 通年 | 必修   | 講義<br>実習 |
| 授業概要      | 社会人としてプロの制作者として必要な、文章づくりができる基本を知り、自由に使いこなせることを目標にする。                                                                                                                        |           |       |                                                |    |      |          |
| 学習到達目標    | 雑誌見開き程度のテキスト分量制作と、読み手の興味を誘う内容の原稿制作ができる。                                                                                                                                     |           |       |                                                |    |      |          |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、日常的なデザインサンプルの収集(スクラップ)を習慣化し、制作したデザインの「言語化」とプレゼンテーション資料の磨き上げを継続すること。 |           |       |                                                |    |      |          |
| 評価方法      | 作品40%、ペーパー試験(前期・後期)40%、出席率10%、授業態度10%                                                                                                                                       |           |       |                                                |    |      |          |
| 週数        | 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テーション                                                                                                                                               |           |       | 社会人として必要な文章を理解している                             |    |      |          |
| 2         | 自己分析(クライアントと想定)し、自己PRをテキストで表現                                                                                                                                               |           |       | ターゲットの分析方法を理解している                              |    |      |          |
| 3         | 2の実習                                                                                                                                                                        |           |       | 2の分析の実践                                        |    |      |          |
| 4         | 一文一情報と、ねじれない文章                                                                                                                                                              |           |       | 主語述語、読み易い文章が作れる                                |    |      |          |
| 5         | 4の実習                                                                                                                                                                        |           |       | 4の実践                                           |    |      |          |
| 6         | 正確に伝える文章                                                                                                                                                                    |           |       | 正確な文章が作れる                                      |    |      |          |
| 7         | 5の実習                                                                                                                                                                        |           |       | 6の実践                                           |    |      |          |
| 8         | 指示語、接続的表現を使わない文章づくり                                                                                                                                                         |           |       | あれ、これ、しかし等を使用しないで文章が書ける                        |    |      |          |
| 9         | 8の実習                                                                                                                                                                        |           |       | 8の実践                                           |    |      |          |
| 10        | 簡潔な文章を目指す                                                                                                                                                                   |           |       | 思いを簡潔に伝えることができる                                |    |      |          |
| 11        | 10の実習                                                                                                                                                                       |           |       | 10の実践                                          |    |      |          |
| 12        | 重複単語、重複内容の問題点                                                                                                                                                               |           |       | 重複表現に注意することができる                                |    |      |          |
| 13        | 12の実習                                                                                                                                                                       |           |       | 12の実践                                          |    |      |          |
| 14        | 前期学習内容の復習と、試験説明                                                                                                                                                             |           |       | 覚えた技術を利用できる                                    |    |      |          |
| 15        | 前期末試験                                                                                                                                                                       |           |       | 経験した技術を確認する                                    |    |      |          |
| 16        | 作品制作説明と企画立案、作品制作                                                                                                                                                            |           |       | 前期で経験した技術をアウトプットした作品制作を目標にする                   |    |      |          |
| 17        | 作品制作①エディトリアルデザイン(編集デザイン)の基礎                                                                                                                                                 |           |       | 雑誌デザインの基礎を理解する                                 |    |      |          |
| 18        | ②雑誌の見開きデザインへの取り組み                                                                                                                                                           |           |       | デザインの基本を実践する                                   |    |      |          |
| 19        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |          |
| 20        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |          |
| 21        | ③写真・イラスト・テキストの制作                                                                                                                                                            |           |       | 作品コンテンツ(材料)制作ができる                              |    |      |          |
| 22        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |          |
| 23        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |          |
| 24        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |          |
| 25        | ④DTPオペレーション開始・校正・修正                                                                                                                                                         |           |       | コンテンツの配置、校正や修正を行える                             |    |      |          |
| 26        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |          |
| 27        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |          |
| 28        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |          |
| 29        | ⑤作品最終修正 /1年次総復習、試験説明                                                                                                                                                        |           |       | 重要項目確認と作品を作ることができる                             |    |      |          |
| 30        | 後期末試験                                                                                                                                                                       |           |       | 技術力アップを確認できる                                   |    |      |          |

| 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、美術写真撮影等の経験がある |    |      |       |
| 教科書       | 必要な資料は授業時に配布、またはプロジェクターでの提示する                                                                                                            | 単位数       | 学科    | 学年                          | 学期 | 科目種別 | 授業方法  |
|           |                                                                                                                                          | 2         |       |                             |    |      |       |
|           |                                                                                                                                          | 時間数<br>60 | デザイン科 | 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、撮影および編集・デザイン、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デザイン制作に活用できる                                                                                      |           |       |                             |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 写真集のみならず様々なデザイン、印刷物を注視し触れることが不可欠である。また、写真集用の写真課題については基本的に授業外での撮影となる。日々の中で見ているもの、見ているが記憶していないものについて掘り下げ、自らの勘や感覚(または好み)について継続して考えることが必要である |           |       |                             |    |      |       |
| 評価方法      | 課題制作60%、出席率30%、授業態度10%で評価                                                                                                                |           |       |                             |    |      |       |
| 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、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        | デジタル写真の基礎知識(1)                                                                                                                           |           |       | ホワイトバランス、ファイル形式を理解する        |    |      |       |
| 28        | デジタル写真の基礎知識(2)                                                                                                                           |           |       | RAWファイル(課題写真)を現像する          |    |      |       |
| 29        | デジタル写真の基礎知識(3)                                                                                                                           |           |       | 現像した画像の補正。完成                |    |      |       |
| 30        | デジタル写真の基礎知識(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<br>教材 | DTPメディアディレクション                                                                                                                                                                                  | 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 | 1年                                                   | 通年 | 必修   | 講義   |
| 授業概要      | 紙媒体をメインに、制作する誰が必要とする用語や知識やノウハウを学びます                                                                                                                                                             |     |       |                                                      |    |      |      |
| 学習到達目標    | 効率よくデータ作成ができ、トラブルのないスムーズな入稿、質のよい印刷物が作れるようになる                                                                                                                                                    |     |       |                                                      |    |      |      |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、日常的に既存の印刷物から、仕様や見やすく読みやすくするための工夫・文字や写真の使い方(大きさの違いやジャンプ率・フォント)など、制作者側の視点で観察することを繰り返し行うこと |     |       |                                                      |    |      |      |
| 評価方法      | 出席率10%、授業態度20%、確認テスト20%、期末試験50% で評価                                                                                                                                                             |     |       |                                                      |    |      |      |
| 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(DTPとは何か、自己紹介)                                                                                                                                                                         |     |       |                                                      |    |      |      |
| 2         | 印刷プロジェクトに携る各々の役割、DTPソフト                                                                                                                                                                         |     |       | どのような制作スタッフがいて、どのようなソフトを使用して制作しているかを説明できる            |    |      |      |
| 3         | 印刷・DTPの歴史(活版印刷・mac・PostScript)                                                                                                                                                                  |     |       | アナログ時代の制作手順や方法、デジタル化の発展から、印刷工程を簡略に説明できる              |    |      |      |
| 4         | DTPのシステム構成(macとWindows、byte)                                                                                                                                                                    |     |       | (特に)画像データ作成時に、「この数値は何を表しているのか」を説明できる                 |    |      |      |
| 5         | 確認テスト・復習                                                                                                                                                                                        |     |       |                                                      |    |      |      |
| 6         | データファイル形式(アプリケーションソフト・圧縮・画像)                                                                                                                                                                    |     |       | 目的に応じたファイル形式を選択することで、データのやり取りや入稿がスムーズにできる            |    |      |      |
| 7         | 確認テスト・復習                                                                                                                                                                                        |     |       |                                                      |    |      |      |
| 8         | 企画と編集作業                                                                                                                                                                                         |     |       | ディレクターの役割が明確になり、制作スタッフ各々の役割を説明できる                    |    |      |      |
| 9         | 紙のサイズ(規格判と規格外判型)                                                                                                                                                                                |     |       | 印刷物を無駄なく制作できる                                        |    |      |      |
| 10        | 書籍・雑誌の構成(折丁と製本・台割表、綴じと開き)                                                                                                                                                                       |     |       | 複数ページのデータを書物の形に整える製本作業でミスやトラブルのないデータを作ることができる        |    |      |      |
| 11        | 折り加工の印刷物(種類、紙の目)                                                                                                                                                                                |     |       | 紙の特性を活かし、利用する人が手に取り持ち帰ってもらえるリーフレットを作ることができる          |    |      |      |
| 12        | 折り加工の印刷物(トンボと折りトンボ)                                                                                                                                                                             |     |       |                                                      |    |      |      |
| 13        | 確認テスト・復習                                                                                                                                                                                        |     |       |                                                      |    |      |      |
| 14        | 期末試験に向けての復讐                                                                                                                                                                                     |     |       | 模擬問題                                                 |    |      |      |
| 15        | 前期末試験実施                                                                                                                                                                                         |     |       |                                                      |    |      |      |
| 16        | デザインと校正作業(画像サイズ／解像度／線数、トンボの役割)                                                                                                                                                                  |     |       | 画像加工のルールに基づき、画像の大きさ・きめ細かさを設定し、印刷条件にあった画像を作ることができる    |    |      |      |
| 17        | 確認テスト・復習                                                                                                                                                                                        |     |       |                                                      |    |      |      |
| 18        | タイポグラフィの基礎知識(和文・欧文、フォント形式の種類)                                                                                                                                                                   |     |       | 見出しや文章などの、文字の大きさ・内容にあったフォント選びなど「読みやすいような」紙面を作ることができる |    |      |      |
| 19        | デジタルフォントの基礎知識(文字の視認性と可読性)                                                                                                                                                                       |     |       |                                                      |    |      |      |
| 20        | 確認テスト・復習                                                                                                                                                                                        |     |       |                                                      |    |      |      |
| 21        | 入稿と印刷(製版・印刷・製本、プロセスカラー・特色)                                                                                                                                                                      |     |       | DTPデータにミスがないかチェックし、「完全データ」として入稿することができる              |    |      |      |
| 22        | 四大版式(凸版・凹版・平版・孔版、オフセット・オンデマンド)                                                                                                                                                                  |     |       | 印刷部数やコストや納期などから、その時に必要な印刷方式を選択することができる               |    |      |      |
| 23        | 確認テスト・復習                                                                                                                                                                                        |     |       |                                                      |    |      |      |
| 24        | 印刷用紙(種類と特徴)                                                                                                                                                                                     |     |       | 目的や用途にあわせた印刷用紙を選択し、手触りなどそのイメージにあう印刷物を作ることができる        |    |      |      |
| 25        | 印刷加工(折り加工、折りトンボ)                                                                                                                                                                                |     |       | 折ることで、バラエティ豊かなデザインの印刷物を作ることができる                      |    |      |      |
| 26        | 確認テスト・復習                                                                                                                                                                                        |     |       |                                                      |    |      |      |
| 27        | エコロジーへの取り組み                                                                                                                                                                                     |     |       | 印刷物での地球環境への取り組み等を説明できる                               |    |      |      |
| 28        | クロスメディア                                                                                                                                                                                         |     |       | 広告で利用されるメディアについて説明できる                                |    |      |      |
| 29        | 期末試験に向けての復讐                                                                                                                                                                                     |     |       | 模擬問題                                                 |    |      |      |
| 30        | 後期末試験実施                                                                                                                                                                                         |     |       |                                                      |    |      |      |

| 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。年史、社史、社内報、フリーペーパー、各種企画等を手掛ける |    |      |       |
| 教科書<br>教材 | ・編集者ライターのための必修基礎知識<br>・配布資料(プリント)<br>・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<br>60 | デザイン科 | 1年                                             | 通年 | 必修   | 講義・実習 |
| 授業概要      | 編集分野と共に、その他のデザイン分野でも必要となる、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を理解し、一連の作業ができるようになる。                                                                                   |           |       |                                                |    |      |       |
| 学習到達目標    | 講義と実習を通し、作品づくりを行いながら、企画から納品までの作業の流れを知り、現場の仕事ができることを目標にする。                                                                                                                   |           |       |                                                |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、日常的なデザインサンプルの収集(スクラップ)を習慣化し、制作したデザインの「言語化」とプレゼンテーション資料の磨き上げを継続すること。 |           |       |                                                |    |      |       |
| 評価方法      | 作品40%、期末試験40%、出席率10%、授業態度10%                                                                                                                                                |           |       |                                                |    |      |       |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                                                                                                     |           |       | 到達目標・学習課題など                                    |    |      |       |
| 1         | 年間スケジュール、授業目標と内容の説明                                                                                                                                                         |           |       | 目標とするプロの技術を理解できる                               |    |      |       |
| 2         | 紙媒体その他の媒体の存在と連携関係                                                                                                                                                           |           |       | 各デザイン分野の特性と、住み分けを理解できる                         |    |      |       |
| 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                                                                                                                                                |           |       | 編集デザインを一例に、各デザイン分野が連携していることを理解する               |    |      |       |
| 4         | 企画を立てる                                                                                                                                                                      |           |       | アイデアがあって企画が生まれることを知り、企画の立ち上げができる               |    |      |       |
| 5         |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 6         |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 7         | 取材とは何か                                                                                                                                                                      |           |       | 資料収集から人物等の取材まで、取材にはさまざまな形があることが理解でき、取材の準備ができる  |    |      |       |
| 8         |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 9         | 台割(ページネーション)とは                                                                                                                                                              |           |       | 編集の開始作業を理解・体験する                                |    |      |       |
| 10        | 製品制作のための原稿(テキスト・画像・イラスト)とはなに？                                                                                                                                               |           |       | 原稿制作の意味が理解でき、制作に向けた準備ができる                      |    |      |       |
| 11        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 12        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 13        | 原稿整理と校正・校閲                                                                                                                                                                  |           |       | 正確な情報の原稿作りができる                                 |    |      |       |
| 14        | 前期総復習、後期作品制作の説明                                                                                                                                                             |           |       | 前期の振り返りと後期作業確認                                 |    |      |       |
| 15        | 前期末試験                                                                                                                                                                       |           |       | 前期で経験した内容の確認                                   |    |      |       |
| 16        | 作品づくりの方針解説。企画立案と制作の方法をレクチャー                                                                                                                                                 |           |       | 製品制作の全体像を把握できる                                 |    |      |       |
| 17        | 作品制作①製品企画の情報収集と企画確定                                                                                                                                                         |           |       | 作りたい作品のイメージを、具体的にアウトプットできる                     |    |      |       |
| 18        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 19        | 作品制作②ラフレイアウトから正式レイアウト制作                                                                                                                                                     |           |       | 雑誌を想定したイメージをデザインへ落とし込みができる                     |    |      |       |
| 20        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 21        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 22        | 作品制作③材料(テキスト)の制作                                                                                                                                                            |           |       | テキスト制作のための情報収集とテキスト(原稿)制作ができる                  |    |      |       |
| 23        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 24        |                                                                                                                                                                             |           |       |                                                |    |      |       |
| 25        | 作品制作④材料(画像・イラスト)の収集・制作                                                                                                                                                      |           |       | 画像の準備または制作ができる                                 |    |      |       |
| 26        | 作品制作⑤DTPオペレーション、校正、修正                                                                                                                                                       |           |       | 材料を配置デザインし、作りたいものを具体的に、作品としてアウトプットできる          |    |      |       |
| 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<br>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。                                                                                                                                          |           |       |                                           |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、日常的なデザインサンプルの収集(スクラップ)を習慣化し、制作したデザインの「言語化」とプレゼンテーション資料の磨き上げを継続すること。 |           |       |                                           |    |      |       |
| 評価方法      | 学習態度40%、作品提出40%、出席率20%                                                                                                                                                      |           |       |                                           |    |      |       |
| 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                    |    |      |       |

[illegible]

| 授業科目名     | 動画広告基礎                                                                                                                                                    |           | 担当者名  | 岩田和輝                                                               |    |      |       |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|--------------------------------------------------------------------|----|------|-------|
|           |                                                                                                                                                           |           | 実務経験  | 株式会社コナインテッドにて10年勤務<br>Youtube事業責任者を経験、現在ではメタバースでの事業展開              |    |      |       |
| 教科書<br>教材 |                                                                                                                                                           | 単位数       | 学科    | 学年                                                                 | 学期 | 科目種別 | 授業方法  |
|           |                                                                                                                                                           | 2         |       |                                                                    |    |      |       |
|           |                                                                                                                                                           | 時間数<br>60 | デザイン科 | 1年                                                                 | 通年 | 必修   | 講義・演習 |
| 授業概要      | 昨今の社会全体で、SNSを活用した広報活動が盛んになっているためその基礎知識を身につける。<br>YouTubeを中心とした動画コンテンツの作り方、再生数を伸ばすための基礎的な考え方を身につけてもらい実践につける技能を習得してもらう<br>用語の理解を深め業界での会話が成り立つ基礎知識を身につけてもらう  |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 学習到達目標    | 意図を持ったSNS運用を通して動画による広告効果の言語化を実演できる<br>その一連の過程を実演できる                                                                                                       |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。<br>専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、期間を通じてビジュアルの視認性向上やブランドイメージに沿った細部の修正作業を継続すること。 |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 評価方法      | 出席率20%、課題提出80%                                                                                                                                            |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                                                                                   |           |       | 到達目標・学習課題など                                                        |    |      |       |
| 1         | 自己紹介/認知度チェック                                                                                                                                              |           |       | Googleフォームにて現状の知識確認                                                |    |      |       |
| 2         | チャンネルの分析実習 プレゼン資料作成(パワポによるデザイン実習)                                                                                                                         |           |       | プレゼン資料作成の実演<br>ターゲット設定の理由を説明できる                                    |    |      |       |
| 3         |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 4         | チャンネルプレゼン 分析方法のレクチャー                                                                                                                                      |           |       | 任意chのプレゼン パワポ3ページ以内<br>伸びている要因など分析を発表できる                           |    |      |       |
| 5         | 専門用語解説 / チャンネルの再分析                                                                                                                                        |           |       | 専門用語を用いた多角的な分析を実演できる                                               |    |      |       |
| 6         | 新チャンネル設計実習                                                                                                                                                |           |       | 人気ジャンルリサーチ、ペルソナ設定、サムネイルイメージ等<br>戦略設計を実演できる                         |    |      |       |
| 7         |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 8         |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 9         | Photoshop/Illustrator によるサムネイル作成                                                                                                                          |           |       | 課題のサムネイルを真似る実演ができる                                                 |    |      |       |
| 10        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 11        | Illustratorによるロゴデザイン実習                                                                                                                                    |           |       | チャンネルのロゴを制作する                                                      |    |      |       |
| 12        | ChatGPTを活用しコンテンツの題材案を複数個作成する                                                                                                                              |           |       | ChatGPTへの指示の出し方、可否判断のスキルを実演する                                      |    |      |       |
| 13        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 14        | 実習課題の取りまとめ                                                                                                                                                |           |       | チャンネル設計の提出準備                                                       |    |      |       |
| 15        | 実習課題提出                                                                                                                                                    |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 16        | 動画編集実習1 カット編集                                                                                                                                             |           |       | 基本操作を覚えてカット編集を行えるようにする                                             |    |      |       |
| 17        | 動画編集実習1 BGM/効果音                                                                                                                                           |           |       | BGMと効果音のバランス、調整の仕方を実演<br>SNSにおける音楽などの著作権の取り扱いを説明できる                |    |      |       |
| 18        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 19        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 20        | 動画編集実習1 文字起こし                                                                                                                                             |           |       | テキストによる効果の説明と実演ができる                                                |    |      |       |
| 21        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 22        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 23        | 動画編集実習2 カット編集                                                                                                                                             |           |       | 基本操作を覚えてカット編集を実演できる                                                |    |      |       |
| 24        | 動画編集実習2 BGM/効果音                                                                                                                                           |           |       | 長尺の編集を実演できる<br>BGMと効果音のバランス、調整の仕方を実演<br>SNSにおける音楽などの著作権の取り扱いを説明できる |    |      |       |
| 25        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 26        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 27        | 動画編集実習2 文字起こし                                                                                                                                             |           |       | 長尺の編集を実演できる<br>テキストをつけ、効果的に訴求する方法を身につける<br>テキストによる効果の説明と実演ができる     |    |      |       |
| 28        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 29        |                                                                                                                                                           |           |       |                                                                    |    |      |       |
| 30        | 実習課題提出                                                                                                                                                    |           |       |                                                                    |    |      |       |

[illegible]

| 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、美術写真撮影等の経験がある    |    |      |       |
| 教科書       | 必要な資料は授業時に配布、またはプロジェクトでの提示する                                                                                                    | 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      | 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。<br>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    | デジタル一眼レフの特性を理解し、様々な撮影に取り組みながら撮影技術を身につけ、制作に活用できる                                                                                 |     |       |                                |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 実際にカメラを手にしていない時でも、ウェブや印刷物で日常的に目に触れる写真が「どのようにして撮影されているか」という視点で見ることで新たな視点や技法を獲得する。また、撮影後のRAW現像、画像補正を撮影と同じ比重で取り組むことも写真技術の向上には重要である |     |       |                                |    |      |       |
| 評価方法      | 課題制作60%、出席率30%、授業態度10%で評価                                                                                                       |     |       |                                |    |      |       |
| 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を撮影することで一眼レフに慣れる      |    |      |       |
| 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     | グラフィックデザイン実践                                                                                                                                          |     | 担当者名  | 鈴木理                          |    |      |      |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|------------------------------|----|------|------|
|           |                                                                                                                                                       |     | 実務経験  | 14年広告業界でデザイナーとして就業           |    |      |      |
| 教科書<br>教材 |                                                                                                                                                       | 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 | 2年                           | 通年 | 必修   | 演習   |
|           |                                                                                                                                                       | 60  |       |                              |    |      |      |
| 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。                                                                              |     |       |                              |    |      |      |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、期間を通じてビジュアルの視認性向上やブランドイメージに沿った細部の修正作業を継続すること。 |     |       |                              |    |      |      |
| 評価方法      | 課題提出(40%)・出席(40%)・授業態度(20%)での総合評価。                                                                                                                    |     |       |                              |    |      |      |
| 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。                                                                                                                             |     |       | デザイン業界の傾向を理解し、説明することが出来る     |    |      |      |
| 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を理解し、実践で活用出来る       |    |      |      |
| 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を理解し、制作に活用出来る       |    |      |      |
| 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を完成させる           |    |      |      |
| 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何かを理解し、実践出来る        |    |      |      |
| 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し、制作へ活かすことが出来る |    |      |      |
| 7         | 型も考慮したデザイン。抜き型を使ったりフレットの制作。                                                                                                                           |     |       | 型も考慮したデザインを理解し、制作へ活用出来る      |    |      |      |
| 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し、実践出来る      |    |      |      |
| 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ち、実制作へ活かすことが出来る  |    |      |      |
| 10        | サック式のカード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を理解し、制作出来る     |    |      |      |
| 11        | サック式のカード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を理解し、制作出来る     |    |      |      |
| 12        | 身フタ式のカード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し、制作することが出来る        |    |      |      |
| 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を実制作に活かす        |    |      |      |
| 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。                                                                                                                        |     |       | 手提げ袋の構造を理解し、制作することが出来る       |    |      |      |
| 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し、完成させることが出来る   |    |      |      |
| 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を説明できる       |    |      |      |
| 17        | 展示用作品制作                                                                                                                                               |     |       | 演出方法を考えて、実制作へ活かす             |    |      |      |
| 18        | 展示用作品制作                                                                                                                                               |     |       | 演出方法を考えて、実制作へ活かす             |    |      |      |
| 19        | 展示用作品制作                                                                                                                                               |     |       | 演出方法を考えて、実制作へ活かす             |    |      |      |
| 20        | 展示用作品制作                                                                                                                                               |     |       | 演出方法を考えて、実制作へ活かす             |    |      |      |
| 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を制作することが出来る      |    |      |      |
| 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     | 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<br>教材 | 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<br>60 | デザイン科 | 2年                                         | 通年 | 必修   | 実習   |
| 授業概要      | 企業のマーケティングではどのような情報を発信をし、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。マーケティング事例を学び自分で問題解決できる提案書を作成していきます。                                                              |           |       |                                            |    |      |      |
| 学習到達目標    | ターゲットのニーズを分析し、ターゲットに合った情報収集・情報選別から共感性の高い広告デザインを制作できる。                                                                                                            |           |       |                                            |    |      |      |
| 時間外に必要な学修 | 日常的なデザインサンプルの収集(スクラップ)を習慣化し、デザインの見え方だけでなく、ターゲット分析・デザイン効果・ブランド展開まで読み解き、制作したデザインの「言語化」とプレゼンテーション資料の磨き上げを継続すること。                                                    |           |       |                                            |    |      |      |
| 評価方法      | ● 1.出席率(20点)<br>● 2.授業への参加意欲(10点)提出内容について:<br>● 3.期日内に提出したか(10)<br>● 4.提出物の評価・提案物が社会の実情など事実に基づいて制作しているか(25点)・提案物が見る人に伝わりやすく工夫して制作しているか(25点)・ビジュアル広告制作のテクニック(10点) |           |       |                                            |    |      |      |
| 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？                                                                                                                                          |           |       | デジタルマーケティングとは何か説明できる                       |    |      |      |
| 2         | 課題1(1)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」マーケティングの基本を知る                                                                                                                    |           |       | 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から今のマーケティングを説明できる |    |      |      |
| 3         | 課題1(2)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」企業のマーケティング実例1                                                                                                                    |           |       | 企業がマーケティングをどの様に使用しているか説明できる                |    |      |      |
| 4         | 課題1(3)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」企業のマーケティング実例2                                                                                                                    |           |       | 成果を出すマーケティングはどのような情報を発信しているか説明できる          |    |      |      |
| 5         | 課題1(4)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」企業のマーケティング実例3                                                                                                                    |           |       | 成果を出すマーケティングはどのような情報を発信しているか提案できる          |    |      |      |
| 6         | 課題1(5)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」Webデザインの事例1                                                                                                                      |           |       | 成果を出すWebデザインのレイアウトを説明できる                   |    |      |      |
| 7         | 課題1(6)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」Webデザインの事例2                                                                                                                      |           |       | 成果を出すWebデザインのUIとUXを説明できる                   |    |      |      |
| 8         | 課題1(7)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」Webデザインの事例3                                                                                                                      |           |       | ターゲットニーズに合ったデザインレイアウトにできる                  |    |      |      |
| 9         | 課題1(8)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」プレゼンテーション方法を知る                                                                                                                   |           |       | 企画提案をプレゼンテーション用に作れる                        |    |      |      |
| 10        | 課題1(9)「秋保ワイナリー 若者の認知向上を促す企画案を提案」プレゼンテーションを行う                                                                                                                     |           |       | 課題1提案書のプレゼンテーションを実践できる                     |    |      |      |
| 11        | 課題2(1)「お米に関する意識調査を実施」情報とな何か学ぶ1                                                                                                                                   |           |       | お米に関する若者の意識調査アンケートを実施するため、お米に関する現状説明できる    |    |      |      |
| 12        | 課題2(2)「お米に関する意識調査を実施」情報とな何か学ぶ2                                                                                                                                   |           |       | 現状を踏まえたお米に関する若者の意識調査アンケートを実施するためテーマを提案     |    |      |      |
| 13        | 課題2(3)「お米に関する意識調査を実施」アンケート制作を学ぶ1                                                                                                                                 |           |       | 現状を踏まえたお米に関する若者の意識調査アンケート項目を提案             |    |      |      |
| 14        | 課題2(4)「お米に関する意識調査を実施」アンケート制作を学ぶ2                                                                                                                                 |           |       | お米に関する若者の意識調査アンケート項目の提案書をプレゼンテーションとして提案    |    |      |      |
| 15        | 課題2(5)「お米に関する意識調査を実施」アンケート制作を学ぶ3                                                                                                                                 |           |       | お米に関する若者の意識調査アンケートを実施するためのPOPを提案           |    |      |      |
| 16        | 課題3(1)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」アンケート制作を実施1                                                                                                                       |           |       | Googleフォームを使用しアンケートを制作                     |    |      |      |
| 17        | 課題3(2)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」アンケート制作を実施2                                                                                                                       |           |       | アンケートを実施                                   |    |      |      |
| 18        | 課題3(3)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」アンケート集計方法と分析を学ぶ1                                                                                                                  |           |       | 分析方法を学び、アンケート分析方法を説明できる                    |    |      |      |
| 19        | 課題3(4)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」アンケート集計方法と分析を学ぶ2                                                                                                                  |           |       | アンケートを回収。実施したアンケート結果を集計・分析できる              |    |      |      |
| 20        | 課題3(5)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」必要な情報から企画を立案                                                                                                                      |           |       | 実施したアンケート結果から企画テーマを提案                      |    |      |      |
| 21        | 課題3(6)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」企画を広告として制作1                                                                                                                       |           |       | 企画テーマから企画広告を提案1                            |    |      |      |
| 22        | 課題3(7)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」企画を広告として制作2                                                                                                                       |           |       | 企画テーマから企画広告を提案2                            |    |      |      |
| 23        | 課題3(8)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」広告をWebページとして制作1                                                                                                                   |           |       | 企画広告をWebページとして提案1                          |    |      |      |
| 24        | 課題3(9)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」広告をWebページとして制作2                                                                                                                   |           |       | 企画広告をWebページとして提案2                          |    |      |      |
| 25        | 課題3(10)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」広告をWebページとして制作3                                                                                                                  |           |       | 企画広告をWebページとして提案3                          |    |      |      |
| 26        | 課題3(11)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」広告Webページ発信のためのPOP制作1                                                                                                             |           |       | 企画テーマから企画広告を発信する校内POPの提案1                  |    |      |      |
| 27        | 課題3(12)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」広告Webページ発信のためのPOP制作2                                                                                                             |           |       | 企画テーマから企画広告を発信する校内POPの提案2                  |    |      |      |
| 28        | 課題3(13)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」掲載実施                                                                                                                             |           |       | 企画広告を掲載                                    |    |      |      |
| 29        | 課題3(14)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」ポートフォリオにまとめる1                                                                                                                    |           |       | 企画提案書をポートフォリオとして提案                         |    |      |      |
| 30        | 課題3(15)「みやぎ米 若者の米離れを防止を促す企画案を提案」プレゼンテーションを実施                                                                                                                     |           |       | プレゼンテーションとして実践                             |    |      |      |

| 授業科目名     | Web制作応用                                                                                                                                               |     | 担当者名  | 鈴木清敬                                                                                                                                                         |    |      |       |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|-------|
|           |                                                                                                                                                       |     | 実務経験  | デザイン会社勤務                                                                                                                                                     |    |      |       |
| 教科書<br>教材 | 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・演習 |
| 120       |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 授業概要      | Webサイト制作を軸に、ポートフォリオ制作、既存サイトの改善、クライアントワークの再現課題などを通じて、実務を想定した総合的なデザイン力と制作力の習得を目的とする。ポスターやチラシなどの印刷物へ展開することで、Webとグラフィックを横断したデザイン力を養う。                     |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 学習到達目標    | コーディングからプレゼンテーションまで一貫して行える。さらに、構図やデザイン原則を踏まえたバナーやメインビジュアルの制作、およびWebデザインをもとにしたポスター・チラシへの展開ができ、その意図や改善点を具体的に説明できる。                                      |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、期間を通じてビジュアルの視認性向上やブランドイメージに沿った細部の修正作業を継続すること。 |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 評価方法      | 出席率:10%、授業態度:40%、課題の出来:50%                                                                                                                            |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                                                                               |     |       | 到達目標・学習課題など                                                                                                                                                  |    |      |       |
| 1         | 授業の環境設定(アプリ整備)                                                                                                                                        |     |       | 授業を進めていくために必要なアプリの用意が整う。                                                                                                                                     |    |      |       |
| 2         | CMS(Studioなど)を使ったポートフォリオサイト作成                                                                                                                         |     |       | 採用担当者の視点を踏まえ、評価されるポートフォリオサイトの要素(構成・掲載内容・見せ方)を具体的に説明できるとともに、CMS(Studio等)を用いて自身のポートフォリオサイトの構成を設計し、トップページの基本レイアウトを作成できる。                                        |    |      |       |
| 3         | Webおよびグラフィックデザインにおける比率の学習、バナー作成                                                                                                                       |     |       | 目的や訴求内容に応じて適切な構図を選択し、要素の配置や視線誘導を意識したバナーを作成できる。また、使用した構図の意図や効果(どこに視線を誘導しているか、なぜその配置にしたか)を具体的に説明できる。                                                           |    |      |       |
| 4         | 比率を活用したメインビジュアル作成                                                                                                                                     |     |       | 目的や訴求内容に応じて適切な構図を選択し、要素の配置や視線誘導を意識したメインビジュアルを作成できる。また、使用した構図の意図や効果(どこに視線を誘導しているか、なぜその配置にしたか)を具体的に説明できる。                                                      |    |      |       |
| 5         | ページのリニューアル<br>実在するサイトのあるページ改善点案を出し、CMSで改善版を作成                                                                                                         |     |       | Webページに対して、見た目や情報設計、操作性の観点から課題を抽出し、その改善案を具体的に提案できるとともに、CMSを用いて改善内容を反映したページを作成できる。また、どの課題に対してどのような意図で改善を行ったのかを説明できる。                                          |    |      |       |
| 6         | ページのリニューアル<br>実在するサイトのあるページ改善点案を出し、CMSで改善版を作成                                                                                                         |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 7         | AIを活用したコーディング(Gemini または ChatGPT)<br>・スムーズスクロール・トップへ戻るボタン・ドロワーメニュー・見出しつきの切り替えタブ                                                                       |     |       | AIツール(Gemini または ChatGPT)を活用し、インタラクティブ要素について、目的に応じたコードを自ら生成・修正しながら実装できる。                                                                                     |    |      |       |
| 8         | AIを活用したコーディング(Gemini または ChatGPT)<br>・スムーズスクロール・トップへ戻るボタン・ドロワーメニュー・見出しつきの切り替えタブ                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 9         | 既存ページをLP風にリデザイン(ページデザイン作成のみ)                                                                                                                          |     |       | 「世界観を伝える」という目的に応じてLP形式へ再構成し、視線誘導や情報の流れを設計したうえでページデザインを作成できる。また、ビジュアルやレイアウト、余白、配色などの工夫によってどのように世界観を表現しているかを具体的に説明できる。                                         |    |      |       |
| 10        | 既存ページをLP風にリデザイン(ページデザイン作成のみ)                                                                                                                          |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 11        | リデザインしたページのコーディング(AI活用可能) ☒                                                                                                                           |     |       | 自身が作成したデザインをHTML・CSS・Javascriptなどを使用してWebページとして実装できる。                                                                                                        |    |      |       |
| 12        | リデザインしたページのコーディング(AI活用可能)                                                                                                                             |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 13        | 作成したLPの相互フィードバック・反映                                                                                                                                   |     |       | ヒアリングシートの内容をもとに、目的やターゲットを整理したうえでワイヤーフレームおよびデザインカンパを作成し、HTML・CSSでページとして実装できる。また、その制作意図や設計の根拠を整理し、5分程度のプレゼンテーションとして第三者にわかりやすく説明できる                             |    |      |       |
| 14        | "クライアントワーク体験<br>ヒアリングシートを基にしたワイヤーフレーム作成、カンパ作成、コーディング、プレゼン"                                                                                            |     |       | ヒアリングシートの内容をもとに、目的やターゲットを整理したうえでワイヤーフレームおよびデザインカンパを作成し、HTML・CSSでページとして実装できる。また、その制作意図や設計の根拠を整理し、5分程度のプレゼンテーションとして第三者にわかりやすく説明できる                             |    |      |       |
| 15        |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 16        |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 17        |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 18        | 以前作成したポートフォリオサイトのブラッシュアップ                                                                                                                             |     |       | これまでに制作した作品やスキルの変化を踏まえて、自身のポートフォリオサイトの掲載内容や構成を見直し、強みや成果が伝わるように再設計・改善できる。                                                                                     |    |      |       |
| 19        | 既存サイトの改善点調査、改善点を反映したデザインのビフォーアフター作成                                                                                                                   |     |       | 既存サイト全体を確認し、視認性・情報設計・導線・デザイン表現の観点から複数の改善点を抽出できるとともに、それらの改善案を反映したビフォーアフターのデザイン(パーツ単位)を作成できる。                                                                  |    |      |       |
| 20        | 既存サイトの改善点調査、改善点を反映したデザインのビフォーアフター作成                                                                                                                   |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 21        | 単発のイベントページ作成(デザイン作成)                                                                                                                                  |     |       | 提供された原稿および写真素材をもとに、訴求内容を踏まえて情報の優先順位を整理し、ページの構成およびデザインを作成できる。<br>また、不足している要素については自ら適切な素材を選定・追加し、その配置やデザイン意図を説明できる。                                            |    |      |       |
| 22        | 単発のイベントページ作成(デザイン作成)                                                                                                                                  |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 23        | 単発のイベントページ作成(コーディング・AI活用可能)                                                                                                                           |     |       | 作成したイベント告知用のページデザインをもとに、HTML・CSSを用いてPC閲覧を前提としたページとして再現できる。また、ChatGPT等のAIツールを活用してコードの生成・修正を行いながら、レイアウトや余白、視線誘導などのデザイン意図を保った実装を行い、表示崩れや不具合が生じた場合にも自力で調整・改善できる。 |    |      |       |
| 24        |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 25        |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 26        |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 27        | 作成したイベントページを基にポスター作成                                                                                                                                  |     |       | 作成したイベント用ページや原稿をもとに、ポスターおよびチラシとして効果的に情報が伝わるよう再構成し、媒体特性(サイズ・閲覧距離・視認性)を踏まえたレイアウトでデザインを作成できる。また、掲載情報の取捨選択や強調の方法について、その意図を具体的に説明できる。                             |    |      |       |
| 28        |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 29        | 作成したイベントページを基にチラシ作成                                                                                                                                   |     |       | 作成したイベント用ページや原稿をもとに、ポスターおよびチラシとして効果的に情報が伝わるよう再構成し、媒体特性(サイズ・閲覧距離・視認性)を踏まえたレイアウトでデザインを作成できる。また、掲載情報の取捨選択や強調の方法について、その意図を具体的に説明できる。                             |    |      |       |
| 30        |                                                                                                                                                       |     |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |

| 授業科目名     | ホームページ制作(2)                                                                                                                                                                                                                                     |     | 担当者名  | 狩野 咲                                                                                                                                                                                                                          |    |      |      |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|------|
|           |                                                                                                                                                                                                                                                 |     | 実務経験  | デザイン会社勤務10年ほど                                                                                                                                                                                                                 |    |      |      |
| 教科書<br>教材 | 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 | 2年                                                                                                                                                                                                                            | 通年 | 必修選択 | 実習   |
| 授業概要      | 実在する店舗やサービスの既存Webサイトを対象に、プロの視点で課題を発見し、戦略的なリニューアル案を構築・実装する実践的演習。リサーチに基づいたターゲット設定、目的達成のためのデザイン設計、そしてマルチデバイスに対応したレスポンスコーディング技術を習得する。                                                                                                               |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 学習到達目標    | 【基礎・知識・理解】既存Webサイトの競合調査やターゲット分析の手法を理解し、現在の問題点を論理的な根拠に基づいて説明できる。<br>【応用・技能・習得】企画意図に沿ったレスポンスレイアウトを、メディアクエリやFlexboxを活用してデバイスを問わず正確にコーディングできる。<br>【実践・統合・創造】クライアントの目的(集客・成約等)を達成するためのデザイン案を構築し、プロトタイプ(デザインカンパ)から実装、公開可能な品質のコーディングデータ制作までを一貫して完遂できる。 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 時間外に必要な学修 | 各回の到達目標を達成するため、配布資料やWebリファレンスを用いた15～30分程度の復習を継続し、専門用語の習得と技術定着を図ること。具体的には、毎日1つWebサイトを選びデザインの意図を300文字程度で言語化する習慣をつけ、授業で扱ったコードは検証ツールでエラー0件になるまで修正を繰り返すとともに、次回の実習で即座に制作着手できるように画像素材の収集やファイル整理などの事前準備を完了させておくこと。                                      |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 評価方法      | 課題提出(60%): 提出物の完成度(企画に沿ったデザイン案の妥当性、コーディングの正確性、納期遵守)。<br>受講態度・小課題(40%): 授業内の演習への取り組み。                                                                                                                                                            |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 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<br>第1課題:ポートフォリオサイトの作成(トップページ)                                                                                                                                                                                                         |     |       | 【到達目標】5ページ以上のWebサイトのフォルダ・ファイル(ディレクトリ)を作成できる。Webフォント(Googlefont)を読み込み、CSSで書体を指定できる。<br>【復習】1年次に制作したサイトのコードを見返し、今の自分が改善したいと感じる箇所を3点書き出す。                                                                                        |    |      |      |
| 2         | 第1課題:ポートフォリオサイトの作成(トップページ)                                                                                                                                                                                                                      |     |       | 【到達目標】ブラウザサイズによって可変するメインビジュアルを実装できる(単位vw、vhを使用)。要素の重なり順を指定できる(z-index)。ボックスモデルを理解し、サイズ・余白を指定できる(margin、padding、width、height)。jQueryの記述例を見ながら、スクロール量に応じたイベントをミスなく記述できる。<br>【予習】自身の作品を整理し、掲載する作品の候補を5つ以上選び、サムネイル用のスクリーンショットを撮る。 |    |      |      |
| 3         | 第1課題:ポートフォリオサイトの作成(下層ページ)                                                                                                                                                                                                                       |     |       | 【到達目標】メディアクエリを理解し、スマートフォンの画面サイズに応じた要素のスタイルの切り替えを記述できる。<br>jQueryの記述例を見ながら、画面幅に応じたイベントをミスなく記述できる。下層ページのHTML・CSSの作成・記述ができる。<br>【復習】ポートフォリオサイトに掲載する自己紹介文を、第三者が読みやすいよう300文字以内で作成する。                                               |    |      |      |
| 4         | 第1課題:ポートフォリオサイトの作成(メールフォーム)                                                                                                                                                                                                                     |     |       | 【到達目標】Googleフォームを使用して、メールフォームを作成できる。メールフォームは送信でき、管理者へメール通知が届く仕様。<br>【復習】スマートフォン表示を確認し、リンクの押しやすさや文字の読みやすさをチェックする。                                                                                                              |    |      |      |
| 5         | 第2課題:課題説明・スケジュール作成                                                                                                                                                                                                                              |     |       | 【到達目標】Webサイトの制作スケジュール作成できる。<br>【予習】リニューアル対象の既存サイトの現状の不満点をユーザー視点で3つメモする。                                                                                                                                                       |    |      |      |
| 6         | 第2課題:サイトマップ書き出し・参考サイトリサーチ                                                                                                                                                                                                                       |     |       | 【到達目標】Webサイトのサイトマップ(ページ構成)をドキュメントにまとめられる。ベンチマークサイト(参考サイト)の選定ができる。<br>【予習】ベンチマークしたWebサイトを3つピックアップし、共通して配置されているボタンや機能をリストアップする。                                                                                                 |    |      |      |
| 7         | 第2課題:デザインテイスト・ターゲット                                                                                                                                                                                                                             |     |       | 【到達目標】Webサイトの対象の店舗を訪問し、店舗・商品・ターゲットを観察し、デザインテイストの選定ができる。<br>【復習】設定したターゲット(バルソナ)が、サイト訪問時に最も求める情報を優先順位1位～3位まで整理する。                                                                                                               |    |      |      |
| 8         | 第2課題:サイトマップ案                                                                                                                                                                                                                                    |     |       | 【到達目標】Webサイトの掲載コンテンツを分解・グルーピングし、ユーザビリティに配慮したリニューアルサイトマップ案を計画できる。<br>【予習】同業他社のWebサイトを2つ選び、ヘッダー・フッターに配置されている主要なメニュー項目をすべて書き出す。                                                                                                  |    |      |      |
| 9         | 第2課題:ラフデザイン                                                                                                                                                                                                                                     |     |       | 【到達目標】ターゲット・視線誘導・回遊性を意識し、Webサイトの目的・指定したデザインテイストに応じたラフデザインとして、A4用紙1枚以上に、主要なコンテンツ配置を描き出せる。<br>【復習】コンセプトに合う配色を「Adobe Color」等で3案作成し、メインカラーの根拠を言語化する。                                                                              |    |      |      |
| 10        | 第2課題:デザインカンパ                                                                                                                                                                                                                                    |     |       | 【到達目標】作成したラフデザインを元に、配色・書体を選択できる。ユーザーの操作性に配慮したデザインをfigmaで作成できる。<br>【復習】デザインカンパから書き出した画像パーツのファイル名を半角英数字に統一し、imagesフォルダへ保存する。                                                                                                    |    |      |      |
| 11        | 第2課題:コーディング(HTML)                                                                                                                                                                                                                               |     |       | 【到達目標】制作したデザインカンパに基づき、HTMLマークアップを構造的なミスなく、ユーザーの操作性を考慮して制作できる。<br>【復習】授業で記述したHTMLをW3Cバリデーターでチェックし、文法エラーをすべて修正して0件にする。                                                                                                          |    |      |      |
| 12        | 第2課題:コーディング(CSS)                                                                                                                                                                                                                                |     |       | 【到達目標】作成したデザインカンパで指定したデザインを正確に反映できる。スマートフォン表示に対応したレスポンスデザインのコーディングができる。<br>【復習】PC・スマートフォン間の表示切り替えが正常に行われるか、全ページのレスポンス動作を検証ツールで確認する。                                                                                           |    |      |      |
| 13        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 14        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 15        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 16        | 第3課題:課題説明・スケジュール作成                                                                                                                                                                                                                              |     |       | 【到達目標】Webサイトの制作スケジュール作成できる。<br>【復習】授業で作成したスケジュールに基づき、各週の「完了目標(マイルストーン)」を明確にし、遅れが出た際の予備日をカレンダーに記入する。                                                                                                                           |    |      |      |
| 17        | 第3課題:サイトマップ書き出し・参考サイトリサーチ                                                                                                                                                                                                                       |     |       | 【到達目標】Webサイトのサイトマップ(ページ構成)をドキュメントにまとめられる。ベンチマークサイト(参考サイト)の選定ができる。<br>【予習】リニューアル対象と同業他社同業他社のWebサイトを2つ選び、ヘッダー・フッターに配置されている主要なメニュー項目をすべて書き出す。                                                                                    |    |      |      |
| 18        | 第3課題:デザインテイスト・ターゲット                                                                                                                                                                                                                             |     |       | 【到達目標】Webサイトの目的を理解し、ターゲット・テイスト・コンセプトを計画できる。<br>【予習】設定したターゲット層(年齢、性別、職業、ライフスタイル)が普段好んで利用しているWebサイトやアプリ、雑誌を3つ探し、そのデザインの共通点(色使いやフォントの雰囲気)をメモする。                                                                                  |    |      |      |
| 19        | 第3課題:サイトマップ案・コンセプト                                                                                                                                                                                                                              |     |       | 【到達目標】Webサイトの掲載コンテンツを分解・グルーピングし、ユーザビリティに配慮したリニューアルサイトマップ案を計画できる。<br>【予習】リニューアル対象とする既存サイトを実際に操作し、「目的の情報に辿り着くまでに何クリック必要か」「どこで迷ったか」を3箇所以上特定してメモする。(例:営業時間、電話番号、所在地)                                                              |    |      |      |
| 20        | 第3課題:ラフデザイン                                                                                                                                                                                                                                     |     |       | 【到達目標】訴求力・ターゲット・視線誘導・回遊性を意識し、Webサイトの目的・指定したデザインテイストに応じたラフデザインとして、A4用紙1枚以上に、トップページと下層ページの主要なコンテンツ配置を描き出せる。<br>【予習】訴求力を高めるための強烈な配色や、大きなCV(注文)ボタンのデザイン事例を3つ収集する。                                                                 |    |      |      |
| 21        | 第3課題:デザインカンパ                                                                                                                                                                                                                                    |     |       | 【到達目標】作成したラフデザインを元に、配色・書体を選択できる。トップページと下層ページで、ユーザーの操作性に配慮したデザインをfigmaで作成できる。<br>【予習】デザインに使用する写真素材をフリー素材サイト等で5枚以上探し、アセットとして整理する。                                                                                               |    |      |      |
| 22        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 23        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 24        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 25        | 第3課題:コーディング(HTML)                                                                                                                                                                                                                               |     |       | 【到達目標】制作したデザインカンパに基づき、トップページと下層ページのHTMLマークアップを構造的なミスなく、ユーザーの操作性を考慮して制作できる。<br>【復習】リンク切れがないか全導線をテストし、余計な空白や不要なコメントアウトを削除してデータを整理する。                                                                                            |    |      |      |
| 26        | 第3課題:コーディング(CSS)                                                                                                                                                                                                                                |     |       | 【到達目標】作成したデザインカンパで指定したトップページと下層ページのデザインを正確に反映できる。スマートフォン表示に対応したレスポンスデザインのコーディングができる。<br>【復習】フォントのサイズ感や行間を調整し、長文でもストレスなく読めるか、PC・スマホ両面で検証する。                                                                                    |    |      |      |
| 27        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 28        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 29        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |
| 30        |                                                                                                                                                                                                                                                 |     |       |                                                                                                                                                                                                                               |    |      |      |

| 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<br>教材 |                                                                                                               | 単位数        | 学科    | 学年                           | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
|           |                                                                                                               | 6          |       |                              |    |      |      |
|           |                                                                                                               | 時間数<br>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。                                                                    |            |       |                              |    |      |      |
| 時間外に必要な学修 | 授業で扱う事例映像の視聴・分析、企画立案・絵コンテ作成、撮影準備、編集課題の復習・自主制作を行う。必要に応じて作品のリサーチと改善点の整理を行う。                                     |            |       |                              |    |      |      |
| 評価方法      | 出席率20%、課題提出40%、期末試験20%、編集速度・制作技能20%                                                                           |            |       |                              |    |      |      |
| 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と広告映像について                                                                                            |            |       | オリエンテーションの実施／授業概要を理解する       |    |      |      |
| 2         | 身近なペンを題材にした広告映像制作                                                                                             |            |       | 身近なものを題材に広告映像の発想と構成を学ぶ       |    |      |      |
| 3         | 事例をもとにした広告映像の捉え方 1                                                                                            |            |       | 実際の事例から広告映像の特徴を学ぶ            |    |      |      |
| 4         | 映像広告の解剖学                                                                                                      |            |       | 既存のCMを分解し、広告表現を分析する          |    |      |      |
| 5         | 模写制作                                                                                                          |            |       | 既存CMの模写を通して構成・演出・編集を学ぶ       |    |      |      |
| 6         | 自分の地元をPRする映像制作(企画・撮影)                                                                                         |            |       | 地域の魅力を再認識し、PR映像の企画と撮影を実践する   |    |      |      |
| 7         | 自分の地元をPRする映像制作(編集・講評)                                                                                         |            |       | 撮影素材を編集し、PR映像として仕上げて改善点を整理する |    |      |      |
| 8         | カメラワーク基礎と表現                                                                                                   |            |       | 実写映像の撮影技法を学ぶ                 |    |      |      |
| 9         | ライティングと音                                                                                                      |            |       | 光と音の使い方を学び、世界観の作り方を理解する      |    |      |      |
| 10        | ライティングを用いた食品のプロモーション動画制作(企画・撮影)                                                                               |            |       | ライティングを活用し、食品を魅力的に見せる表現を実践する |    |      |      |
| 11        | ライティングを用いた食品のプロモーション動画制作(編集・講評)                                                                               |            |       | 食品プロモーション映像を編集し、見せ方と構成を改善する  |    |      |      |
| 12        | インタビュー動画を用いたデジタルアーツ仙台のPR映像制作(企画)                                                                              |            |       | インタビュー動画・対談動画の構成を考え、企画を立案する  |    |      |      |
| 13        | インタビュー動画を用いたデジタルアーツ仙台のPR映像制作(撮影)                                                                              |            |       | ペアで協力し、インタビュー撮影を実践する         |    |      |      |
| 14        | インタビュー動画を用いたデジタルアーツ仙台のPR映像制作(編集・講評)                                                                           |            |       | 素材を編集し、PR映像として完成させる          |    |      |      |
| 15        | 前期末試験                                                                                                         |            |       | 筆記試験により前期内容の理解度を確認する         |    |      |      |
| 16        | 事例をもとにした広告映像の捉え方 2                                                                                            |            |       | 企画の作り方を学び、広告発想を深める           |    |      |      |
| 17        | ロングとショート役割と運用                                                                                                 |            |       | SNSにフィットした映像運用を理解する          |    |      |      |
| 18        | タイムラプスやストップモーションを使った映像表現(基礎)                                                                                  |            |       | 変化のある映像表現の基礎を学ぶ              |    |      |      |
| 19        | タイムラプスやストップモーションを使った映像表現(制作)                                                                                  |            |       | 技法を用いた映像制作を実践する              |    |      |      |
| 20        | 合成を使った映像表現(基礎)                                                                                                |            |       | クロマキーやAI合成の基礎を理解する           |    |      |      |
| 21        | 合成を使った映像表現(制作)                                                                                                |            |       | 合成技法を活用した映像制作を行う             |    |      |      |
| 22        | モーショングラフィックスを使った広告映像(基礎)                                                                                      |            |       | イラストやアニメーションを用いた広告表現を学ぶ      |    |      |      |
| 23        | モーショングラフィックスを使った広告映像(制作)                                                                                      |            |       | 印象的な広告映像制作を実践する              |    |      |      |
| 24        | アーティストの世界観を表現したPR映像制作(企画)                                                                                     |            |       | 学んだ映像表現を活かし、コンセプトを設計する       |    |      |      |
| 25        | アーティストの世界観を表現したPR映像制作(制作・講評)                                                                                  |            |       | 作品として完成させ、世界観の伝達を検証する        |    |      |      |
| 26        | 卒業制作(実在店舗をモデルにした広告映像)企画立案                                                                                     |            |       | 広告として成立する映像企画を立てる            |    |      |      |
| 27        | 卒業制作(リサーチ・構成)                                                                                                 |            |       | 店舗理解を深め、構成・絵コンテを具体化する        |    |      |      |
| 28        | 卒業制作(撮影)                                                                                                      |            |       | 企画に基づき必要な映像素材を撮影する           |    |      |      |
| 29        | 卒業制作(編集)                                                                                                      |            |       | これまで学んだ技術を活かして作品を編集する        |    |      |      |
| 30        | 卒業制作(仕上げ・講評)                                                                                                  |            |       | 広告映像として完成させ、発表と振り返りを行う       |    |      |      |

| 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。経験を活かし書籍・社史制作や、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)<br>・必修基礎知識                                                                                                                                             | 単位数       | 学科    | 学年                                                                                | 学期 | 科目種別 | 授業方法     |
|           |                                                                                                                                                                    | 2         |       |                                                                                   |    |      |          |
|           |                                                                                                                                                                    | 時間数<br>60 | デザイン科 | 2年                                                                                | 通年 | 必修   | 講義<br>実習 |
| 授業概要      | 取材企画から取材作業、製品制作までの手順を理解し、作品制作を体験し、製品に仕上げるまでの一連の作業を理解できる。                                                                                                           |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 学習到達目標    | 取材作業と取材に必要なコミュニケーション力、ルールを知り、制作物としてアウトプットする。見る人読む人の興味を惹き、伝えることができる製品を作ることができる。                                                                                     |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、発声・滑舌の自主トレーニングを毎日30分はする。配布された台本を読み込み、内容を理解しセリフを練習する。(60分～) |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 評価方法      | 出席率20%・授業態度30%・実習実技50%                                                                                                                                             |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                                                                                            |           |       | 到達目標・学習課題など                                                                       |    |      |          |
| 1         | 取材実習年間スケジュール。取材とは何かを考える                                                                                                                                            |           |       | 授業の目標を認識する                                                                        |    |      |          |
| 2         | 取材依頼の方法を知る                                                                                                                                                         |           |       | 協力依頼の正式文書作成ができる<br>取材後の正式な礼状作成ができる                                                |    |      |          |
| 3         |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 4         |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 5         | 取材の前の取材(取材のための事前準備)を行う                                                                                                                                             |           |       | 事前の下調べができる<br>情報入手の方法が理解できる                                                       |    |      |          |
| 6         |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 7         |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 8         | 質問項目を考える                                                                                                                                                           |           |       | 的確な質問事項を考えることができる                                                                 |    |      |          |
| 9         | 取材当日の準備と身だしなみ                                                                                                                                                      |           |       | 取材道具と身だしなみを準備できる                                                                  |    |      |          |
| 10        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 11        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 12        | 取材先での社会人としてのルール説明                                                                                                                                                  |           |       | 時間、挨拶など、基本的なルールを知り実践できる                                                           |    |      |          |
| 13        | 取材シミュレーション実習(学友が対象)                                                                                                                                                |           |       | 取材作業一連の行動ができる                                                                     |    |      |          |
| 14        | インタビュー(対談・座談会など)の分類認識と、取材ポイントを知る                                                                                                                                   |           |       | 取材全体の概略を理解している                                                                    |    |      |          |
| 15        | 前期末試験                                                                                                                                                              |           |       | 作業進行全体の流れが理解できている                                                                 |    |      |          |
| 16        | 取材実習(1)企画からデザイン、協力者への文書作成                                                                                                                                          |           |       | 取材企画、編集デザインラフ<br>取材協力依頼書が作成できる                                                    |    |      |          |
| 17        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 18        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 19        | 取材実習(2)取材アポイントメントの技術                                                                                                                                               |           |       | 取材先アポイント技術訓練しアポイントが実践できる                                                          |    |      |          |
| 20        | 取材実習(3)取材実践                                                                                                                                                        |           |       | ①取材シミュレーション後、取材(会話・音源収集・撮影)を遂行することができる<br>②取材原稿を制作できる<br>③製品に使用する画像選択、トリミング補正ができる |    |      |          |
| 21        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 22        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 23        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 24        | 取材実習(4)DTPで作品データ制作                                                                                                                                                 |           |       | 2年間で経験したデザインの基礎とDTP作業を理解し、作品としてアウトプットできる                                          |    |      |          |
| 25        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 26        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 27        | 取材実習(5)校正と修正で、最終データ制作                                                                                                                                              |           |       | 校正と修正のポイントを理解している                                                                 |    |      |          |
| 28        | 取材実習(6)取材先校正と修正、校了へ                                                                                                                                                |           |       | 先方確認、修正、校了を理解し実践できる                                                               |    |      |          |
| 29        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                   |    |      |          |
| 30        | 学年末試験                                                                                                                                                              |           |       | 取材の意味と作業を理解している                                                                   |    |      |          |

| 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。経験を活かしバーバルアイデンティティ構築等に携わる                                      |    |      |       |
| 教科書       | ・配布資料(プリント)<br>・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<br>60 | デザイン科 | 2年                                                                               | 通年 | 必修   | 講義・実習 |
| 授業概要      | 「ブランド」とは何かを理解し、「ブランディング」の必要性を知り、デザイン分野がブランディングの一連の作業の中で、どのような役割を担うのかを理解する                                                                                          |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 学習到達目標    | 基礎的な提案書が作成できる、またはデザイン作品にブランディング内容を流用した作品が制作できる                                                                                                                     |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、発声・滑舌の自主トレーニングを毎日30分はする。配布された台本を読み込み、内容を理解しセリフを練習する。(60分～) |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 評価方法      | 出席率20%・授業態度30%・実習実技50%                                                                                                                                             |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                                                                                            |           |       | 到達目標・学習課題など                                                                      |    |      |       |
| 1         | ブランディングとは？                                                                                                                                                         |           |       | ブランドの意味を知り、ブランディングの一連の作業を認識できる                                                   |    |      |       |
| 2         |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 3         | ブランディングはコミュニケーション活動                                                                                                                                                |           |       | 広報活動(デザイン分野を含めた)が、ブランディングに必要な要素であることを理解できる                                       |    |      |       |
| 4         |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 5         | ブランディングの種類と一貫性                                                                                                                                                     |           |       | ブランディングは、分野に関わらず、一貫性を持たなければならないことを理解できる                                          |    |      |       |
| 6         |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 7         | 解説・実習①コンセプト作り                                                                                                                                                      |           |       | ワンフレーズでコンセプトが作れる                                                                 |    |      |       |
| 8         |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 9         | 解説・実習②ペルソナ(平均的顧客)作り・BtoCタイプ                                                                                                                                        |           |       | 企業が理想とする平均的顧客(一般ユーザー)をイメージできる                                                    |    |      |       |
| 10        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 11        | 解説・実習③ペルソナ(平均的顧客)作り・BtoBタイプ                                                                                                                                        |           |       | 企業が理想とする平均的顧客(企業ユーザー)をイメージできる                                                    |    |      |       |
| 12        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 13        | 解説・実習④新カテゴリの発見とポジショニングマップ                                                                                                                                          |           |       | ブランディング対象の競合他社との住み分けを考えることができる                                                   |    |      |       |
| 14        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 15        | 前期末試験                                                                                                                                                              |           |       | ブランドとブランディングの意味を理解できるかの確認                                                        |    |      |       |
| 16        | 解説・実習⑤ブランディングとデザインとの関係性                                                                                                                                            |           |       | デザイン使用でブランド構築の意味が理解できる                                                           |    |      |       |
| 17        | 作品制作<br>広報用・雑誌誌面制作」で対象のブランドイメージを構築する<br>※取材実習と連携した作品作り                                                                                                             |           |       | 企業や店舗とコンタクトができ、担当者とのやりとりができる<br><br>担当者の意向を理解し、ブランディング作業の一例として広報用編集物を作り上げることができる |    |      |       |
| 18        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 19        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 20        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 21        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 22        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 23        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 24        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 25        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 26        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 27        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 28        |                                                                                                                                                                    |           |       |                                                                                  |    |      |       |
| 29        | ブランディングとデザイン作業との関係性                                                                                                                                                |           |       | デザインの立ち位置が理解できる                                                                  |    |      |       |
| 30        | 後期末試験                                                                                                                                                              |           |       | 1年間の知識と実習の確認                                                                     |    |      |       |

|           |                |                                                                                                                                                                                                 | DE2-25         |    |                                                                                                                                                       |      |      |
|-----------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|
|           |                |                                                                                                                                                                                                 | ※事務局使用         |    |                                                                                                                                                       |      |      |
| 授業科目名     |                |                                                                                                                                                                                                 | 赤間公太郎          |    |                                                                                                                                                       |      |      |
|           |                |                                                                                                                                                                                                 | デザイン業界で20年以上勤務 |    |                                                                                                                                                       |      |      |
| 教科書<br>教材 | なし、レンタルサーバーを活用 | 単位数                                                                                                                                                                                             | 学科             | 学年 | 学期                                                                                                                                                    | 科目種別 | 授業方法 |
|           | 2              |                                                                                                                                                                                                 |                |    |                                                                                                                                                       |      |      |
|           | 時間数            | 60                                                                                                                                                                                              |                |    |                                                                                                                                                       |      |      |
| 授業概要      |                | 1年次に習得したHTML・CSSの知識を土台に、ウェブサイトにもつわる幅広い技術と運用スキルを体系的に学ぶ。サーバー・ドメインの仕組みからFTP操作、WordPressによるサイト構築、Googleアナリティクス・サーチコンソールを用いたアクセス解析、AIツールを活用したウェブアプリ制作まで、実務直結の演習を通して総合的なウェブ活用力を養う。                    |                |    |                                                                                                                                                       |      |      |
| 学習到達目標    |                | ① サーバー・ドメインの基礎を理解し、FTPを使ったファイル管理・公開ができる。② WordPressをインストールし、テーマ選定からコンテンツ作成・公開設定まで一連の構築ができる。③ Googleアナリティクス・サーチコンソールを設定し、アクセスデータを読み取って改善提案ができる。④ AIツールを活用してウェブアプリのテーマ立案・制作・公開の流れを体験できる。          |                |    |                                                                                                                                                       |      |      |
| 時間外に必要な学修 |                | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、授業で扱ったサーバー操作・WordPress設定・解析ツールの設定内容を復習し、自分の環境で再現・確認すること。課題は締切までに仕上げ、制作意図や工夫点を添えて提出すること。 |                |    |                                                                                                                                                       |      |      |
| 評価方法      |                | 課題提出 50%(各回の演習課題・制作物の完成度・提出状況)<br>授業態度 50%(出席状況・積極的な取り組み・発表・グループワークへの貢献)<br>※合計100%。未提出課題は減点対象。                                                                                                 |                |    |                                                                                                                                                       |      |      |
| 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   授業の目標・進め方・評価方法の説明<br>Mac環境構築(IME設定・アプリ整備)、2年次の学習ロードマップの確認                                                                                                                           |                |    | 【到達目標】2年次の授業方針を理解する。Mac環境を整備し、演習にスムーズに参加できる状態にする。<br>次の準備:1年次に使ったFTPクライアントやテキストエディタが引き続き使える状態が確認し、必要に応じて再インストールしておくこと。                                |      |      |
| 2         |                | 環境構築   制作・学習に必要なアプリの導入と設定<br>Ferdium(情報集約)・Antigravity Joplin(ノート管理)などのセットアップと基本操作                                                                                                              |                |    | 【到達目標】業務効率化ツールの役割を理解し、自分の環境に導入・設定できる。<br>次の準備:Ferdium・Joplinが正常に動作しているか確認し、よく見るウェブサイトやニュースをFerdiumに1つ登録しておくこと。                                        |      |      |
| 3         |                | パスワード管理   情報セキュリティの基礎とパスワード管理ツールの導入<br>C2 Passwordの導入、安全なパスワード運用のルールと実践                                                                                                                         |                |    | 【到達目標】パスワード管理の重要性を説明できる。パスワードマネージャーを導入し安全に運用できる。<br>次の準備:これから使うさくらインターネットのサービスページを開き、どんなプランがあるか眺めておくこと。                                               |      |      |
| 4         |                | サーバー基礎①   サーバー・ドメインの基礎知識<br>レンタルサーバーの仕組み、ドメインとは何か、さくらインターネットのアカウント契約・初期設定                                                                                                                       |                |    | 【到達目標】サーバー・ドメインの役割を説明できる。レンタルサーバーの契約と初期設定を完了できる。<br>次の準備:授業で契約したさくらインターネットの管理画面にログインできることを確認し、メニュー構成を眺めておくこと。                                         |      |      |
| 5         |                | サーバー基礎②   サブドメイン・SSL・セキュリティ設定<br>サブドメインの発行、SSL証明書の設定、WAF(ウェブアプリケーションファイアウォール)、ネームサーバー・DNS設定                                                                                                     |                |    | 【到達目標】サブドメインを発行し、SSL・WAFを設定してHTTPS化できる。DNSの仕組みを説明できる。<br>次の準備:FTPクライアント(FileZilla等)を起動し、前回設定したサーバーへの接続情報が手元にあることを確認しておくこと。                            |      |      |
| 6         |                | サーバー基礎③   FTP演習・メール設定<br>FTPクライアントの使い方、ファイルのアップロード・ダウンロード、サーバーメールアカウントの設定と送受信確認                                                                                                                 |                |    | 【到達目標】FTPを使ってファイルをサーバーに転送できる。サーバーのメールアカウントを設定し送受信できる。<br>次の準備:Joplinを開き、「Markdown練習」ノートを作成。見出し・箇条書き・太字の書き方を試し書きしておくこと(10分程度)。                         |      |      |
| 7         |                | スキルアップ実習   マークダウン記法とアプリケーション活用<br>Markdown記法の基礎、Joplinでのメモ・ドキュメント作成、情報整理のワークフロー構築                                                                                                               |                |    | 【到達目標】Markdown記法を使って構造化されたドキュメントを作成できる。情報管理ツールを業務に活用できる。<br>次の準備:Googleアカウントにログインできる状態を確認し、サーチコンソールのトップページ(search.google.com/search-console)を開いておくこと。 |      |      |
| 8         |                | アクセス解析①   Googleサーチコンソールの導入と活用<br>サーチコンソールの登録・確認、検索パフォーマンスの見方、インデックス状況の確認                                                                                                                       |                |    | 【到達目標】サーチコンソールをサイトに設定できる。検索流入データを読み取り基本的な分析ができる。<br>次の準備:Googleアナリティクスのトップページ(analytics.google.com)を開き、アカウント作成の流れを眺めておくこと。                            |      |      |
| 9         |                | アクセス解析②   Googleアナリティクスの導入と活用<br>アナリティクスの設定、主要指標(セッション・直帰率・CVなど)の確認、レポートの読み方                                                                                                                    |                |    | 【到達目標】アナリティクスをサイトに設定できる。主要指標の意味を説明し、データを基に改善点を提案できる。<br>次の準備:WordPressとは何かを調べ、自分の言葉で説明できるよう3分程度でメモしておくこと。                                             |      |      |
| 10        |                | WordPress①   インストールと初期設定<br>WordPressのサーバーへのインストール、データベース設定、管理画面の初期設定(一般・パーマリンク等)                                                                                                               |                |    | 【到達目標】WordPressをサーバーにインストールし、管理画面にアクセスして初期設定を完了できる。<br>次の準備:WordPressの管理画面にログインし、左サイドバーのメニュー項目を眺め、知らない言葉を書き出しておくこと。                                   |      |      |
| 11        |                | WordPress②   管理画面の基本と最初に行うこと<br>不要プラグインの削除、セキュリティ設定、必須プラグインの導入(SEO・バックアップ・問い合わせ等)                                                                                                               |                |    | 【到達目標】WordPressの管理画面を一通り操作できる。最初に行うべきセキュリティ・環境整備ができる。<br>次の準備:WordPressの「投稿」と「固定ページ」の違いを調べ、どんな場面で使い分けられるかメモしておくこと。                                    |      |      |
| 12        |                | WordPress③   固定ページと投稿の作成<br>固定ページ(About・Contact等)と投稿(ブログ記事)の違い、ブロックエディタ(Gutenberg)の使い方、メディアの追加                                                                                                  |                |    | 【到達目標】固定ページと投稿を使い分けてコンテンツを作成・公開できる。ブロックエディタを基本操作できる。<br>次の準備:自分のサイトのグローバルナビに入りたいメニュー項目を3～5個考え、どんなページが必要かメモしておくこと。                                     |      |      |
| 13        |                | WordPress④   メニュー設定とサイトの公開準備<br>グローバルナビゲーションの設定、フッターメニューの構成、サイトアイコン・タイトルの整備、公開前チェックリスト                                                                                                          |                |    | 【到達目標】WordPressのメニューを設定し、サイト全体の構造を整えて公開準備が整った状態にできる。<br>次の準備:制作するサイトのテーマ候補(ヘアサロン・家事代行・体操教室など)を1～2つに絞り、そのお店や業種の実際のウェブサイトを3件以上を見ておくこと。                  |      |      |
| 14        |                | WordPressサイト制作①   テーマ選定とサイト設計<br>サイトテーマの選定(ヘアサロン・家事代行・子供向け体操教室・車修理工場・内装工事・鍼灸院などから選択)<br>ターゲット設定・サイトマップ・ページ構成の企画                                                                                 |                |    | 【到達目標】制作するサイトのテーマを決定し、ターゲットとページ構成をドキュメントにまとめる。<br>次の準備:決定したテーマに合うWordPressテーマをWordPress公式ディレクトリで2～3件探し、候補をメモしておくこと。                                   |      |      |
| 15        |                | WordPressサイト制作②   テーマ設定とトップページ制作<br>WordPressテーマの選定・インストール・カスタマイズ、トップページのビジュアル・キャッチコピーの設定                                                                                                       |                |    | 【到達目標】テーマを選択・適用し、サイトの基本的な外観を整えられる。トップページのコンテンツを作成できる。<br>次の準備:制作サイトのサービス紹介・会社概要・アクセスの各ページに載せる内容を箇条書きで書き出しておくこと。                                       |      |      |
| 16        |                | WordPressサイト制作③   各ページのコンテンツ作成<br>サービス紹介・会社概要・アクセスなど主要ページの文章・画像素材を制作・配置                                                                                                                         |                |    | 【到達目標】各ページに適切なコンテンツを作成・配置し、サイトの骨格を完成させられる。<br>次の準備:自分のサイトをブラウザで表示し、カラーや雰囲気や気になる点を3つメモしておくこと。カスタマイザーで変えたい箇所を意識しておくこと。                                  |      |      |
| 17        |                | WordPressサイト制作④   テーマカスタマイザーでデザインを整える<br>テーマのカスタマイザー機能を使ったカラー・フォント・ヘッダー画像の変更、ウィジェットの配置調整などテーマが提供する範囲でのデザイン調整                                                                                    |                |    | 【到達目標】テーマのカスタマイザーを操作し、サイトの見た目を自分のテーマに合ったデザインに整えられる。<br>次の準備>Contact Form 7プラグインが有効化されているか確認し、管理画面の「お問い合わせ」メニューが表示されていることを確認しておくこと。                    |      |      |
| 18        |                | WordPressサイト制作⑤   問い合わせフォームの設置<br>Contact Form 7を使った問い合わせフォームの作成・設置、メール送信確認、プライバシーポリシーページのテンプレート活用と掲載                                                                                           |                |    | 【到達目標】プラグインを使って問い合わせフォームを設置し、メールが届くことを確認できる。プライバシーポリシーをテンプレートから作成して掲載できる。<br>次の準備:自分のサイトの全ページを開き、文章の抜け・写真の未設定・リンク切れがないか確認してメモしておくこと。                  |      |      |
| 19        |                | WordPressサイト制作⑥   各ページのコンテンツ仕上げ<br>サービス紹介・会社概要・アクセスなど各ページの文章・画像を見直し、不足しているコンテンツを追加して全ページを眺める状態に整える                                                                                              |                |    | 【到達目標】全ページのコンテンツを確認・補完し、訪問者が読める状態に整えられる。<br>次の準備:スマートフォンで自分のサイトのURLを開き、気になる表示の崩れや読みにくい箇所をスクリーンショットで記録しておくこと。                                          |      |      |
| 20        |                | WordPressサイト制作⑦   ブラウザ・スマートフォン表示の確認と調整<br>PCとスマートフォンでの表示をブラウザの開発者ツールで確認し、テーマの設定範囲で気になる箇所を調整する。表示の大きな崩れがないことを確認する                                                                                |                |    | 【到達目標】PC・スマートフォンでの表示を確認し、テーマの設定で調整できる範囲の表示を整えられる。                                                                                                     |      |      |
| 21        |                | WordPressサイト制作⑧   全体の見直しとサイト公開<br>リンク切れ・誤字脱字・画像の抜け・フォームの動作を自分なりに確認し、問題がなければサイトを公開する。公開後にURLを確認してアクセスできることを検証する                                                                                  |                |    | 【到達目標】制作したWordPressサイトを公開し、URLでアクセスして正しく表示されることを確認できる。<br>次の準備:公開したサイトのURLをスマートフォンやタブレットで開き、実際に使う側の視点で気になる点をメモしておくこと。                                 |      |      |
| 22        |                | WordPressサイト制作⑨   公開後の解析とふりかえり<br>アナリティクス・サーチコンソールでの公開後データ確認、改善点の洗い出しと発表                                                                                                                        |                |    | 【到達目標】公開サイトのアクセスデータを読み取り、改善点を発表・共有できる。<br>次の準備:生成AIツール(ChatGPT等)を開き、「〇〇(自分のサイトのテーマ)向けのウェブアプリのアイデアを3つ出して」と入力して結果を見ておくこと。                               |      |      |
| 23        |                | AI活用①   AIの種類・基本・プロンプトの書き方<br>生成AIの概要(テキスト・画像・コード生成)、効果的なプロンプト設計、ウェブ制作への活用事例                                                                                                                    |                |    | 【到達目標】主要な生成AIツールの特徴を説明できる。目的に応じたプロンプトを書いてアウトプットを引き出せる。<br>次の準備:作りたいウェブアプリのサービス名・ターゲット・主な機能を3点、自分の言葉でメモしておくこと。                                         |      |      |
| 24        |                | AI活用②   ウェブアプリのテーマ立案とブランド設計<br>AIを活用した簡易ウェブアプリのアイデア出し、サービス名・コンセプト・ターゲットのブランド設計                                                                                                                  |                |    | 【到達目標】AIツールを使ってアプリのコンセプトを整理し、サービス名・ターゲット・機能概要を文書化できる。                                                                                                 |      |      |
| 25        |                | AI活用③   ウェブアプリの制作①<br>AIコーディング支援ツールを活用したHTML・CSS・JavaScript実装、UIデザインの作成                                                                                                                         |                |    | 【到達目標】AIの補助を受けながらウェブアプリのフロントエンドを実装できる。<br>次の準備:前回制作したアプリを自分のスマートフォンで開き、使いにくいと感じた箇所を2～3点メモしておくこと。                                                      |      |      |
| 26        |                | AI活用④   ウェブアプリの制作②・公開<br>アプリの完成・動作確認、サーバーへのアップロードと公開、URLの共有                                                                                                                                     |                |    | 【到達目標】制作したウェブアプリをサーバーに公開し、URLで共有できる状態にできる。<br>次の準備:WordPressサイトのアナリティクス・サーチコンソールにデータが蓄積されているか確認し、気になるデータを1つメモしておくこと。                                  |      |      |
| 27        |                | アクセス解析③   Googleサーチコンソール・アナリティクス実践<br>WordPressサイトの実データを使った分析演習、改善提案レポートの作成                                                                                                                     |                |    | 【到達目標】実データを基にサイトの課題を特定し、具体的な改善策をレポートにまとめる。<br>次の準備:WordPressサイト・ウェブアプリそれぞれについて、「作ってよかった点」「難しかった点」「次に改善したい点」を箇条書きでまとめておくこと。                            |      |      |
| 28        |                | プレゼンテーション準備   発表資料の作成<br>WordPressサイト・ウェブアプリの制作過程と成果をまとめたプレゼンテーション資料の作成                                                                                                                         |                |    | 【到達目標】制作物の概要・工夫点・成果・課題を整理し、聴衆に伝わるスライド資料を作成できる。<br>次の準備:発表の流れをスライド順に声に出して練習し、3分以内に収まる時間を測っておくこと。                                                       |      |      |
| 29        |                | 成果発表   WordPressサイト・ウェブアプリの発表<br>制作物のプレゼンテーション、デモ、質疑応答、相互フィードバック                                                                                                                                |                |    | 【到達目標】制作物を人前で発表し、質問に根拠をもって回答できる。他者の発表に対して建設的なフィードバックができる。                                                                                             |      |      |
| 30        |                | 総仕上げ・クロージング   授業のふりかえりと今後の学習指針<br>2年間の学習の振り返り、ポートフォリオ用領域の整備、卒業作品展の準備、今後のキャリアに向けた学習指針                                                                                                            |                |    | 【到達目標】2年間の学習成果を自己評価できる。ポートフォリオを整備し、今後の学習・制作活動の方針を言語化できる。                                                                                              |      |      |

| 授業科目名     | ホームページ実践                                                                                                                                              |           | 担当者名  | 鈴木清敬                                                                                                                                                         |    |      |       |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|-------|
|           |                                                                                                                                                       |           | 実務経験  | デザイン会社勤務                                                                                                                                                     |    |      |       |
| 教科書<br>教材 | なし                                                                                                                                                    | 単位数       | 学科    | 学年                                                                                                                                                           | 学期 | 科目種別 | 授業方法  |
|           |                                                                                                                                                       | 2         | デザイン科 | 2年                                                                                                                                                           | 通年 | 必修   | 講義・演習 |
|           |                                                                                                                                                       | 時間数<br>60 |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 授業概要      | Webサイト制作を軸に、ポートフォリオ制作、既存サイトの改善、クライアントワークの再現課題などを通じて、実務を想定した総合的なデザイン力と制作力の習得を目的とする。ポスターやチラシなどの印刷物へ展開することで、Webとグラフィックを横断したデザイン力を養う。                     |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 学習到達目標    | コーディングからプレゼンテーションまで一貫して行える。さらに、構図やデザイン原則を踏まえたバナーやメインビジュアルの制作、およびWebデザインをもとにしたポスター・チラシへの展開ができ、その意図や改善点を具体的に説明できる。                                      |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、期間を通じてビジュアルの視認性向上やブランドイメージに沿った細部の修正作業を継続すること。 |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 評価方法      | 出席率:10%、授業態度:40%、課題の出来:50%                                                                                                                            |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                                                                               |           |       | 到達目標・学習課題など                                                                                                                                                  |    |      |       |
| 1         | デザインの良し悪しを判断するクイズ(全3問)                                                                                                                                |           |       | 提示されたデザイン事例に対して、見た目の良し悪しを判断し、配色・余白・文字組・視線誘導など複数の観点からその理由を具体的に説明できる。また、改善が必要なデザインについては、どの要素をどのように修正すべきかを提案できる。                                                |    |      |       |
| 2         | CMS(Studioなど)を使ったポートフォリオサイト作成☑                                                                                                                        |           |       | 採用担当者の視点を踏まえ、評価されるポートフォリオサイトの要素(構成・掲載内容・見せ方)を具体的に説明できるとともに、CMS(Studio等)を用いて自身のポートフォリオサイトの構成を設計し、トップページの基本レイアウトを作成できる。☑                                       |    |      |       |
| 3         | Webおよびグラフィックデザインにおける比率の学習、バナー作成                                                                                                                       |           |       | 目的や訴求内容に応じて適切な構図を選択し、要素の配置や視線誘導を意識したバナーを作成できる。また、使用した構図の意図や効果(どこに視線を誘導しているか、なぜその配置にしたか)を具体的に説明できる。☑                                                          |    |      |       |
| 4         | 比率を活用したメインビジュアル作成                                                                                                                                     |           |       | 目的や訴求内容に応じて適切な構図を選択し、要素の配置や視線誘導を意識したメインビジュアルを作成できる。また、使用した構図の意図や効果(どこに視線を誘導しているか、なぜその配置にしたか)を具体的に説明できる。☑                                                     |    |      |       |
| 5         | ページのリニューアル<br>実在するサイトのあるページ改善点案を出し、CMSで改善版を作成                                                                                                         |           |       | Webページに対して、見た目や情報設計、操作性の観点から課題を抽出し、その改善案を具体的に提案できるとともに、CMSを用いて改善内容を反映したページを作成できる。また、どの課題に対してどのような意図で改善を行ったのかを説明できる。                                          |    |      |       |
| 6         | ページのリニューアル<br>実在するサイトのあるページ改善点案を出し、CMSで改善版を作成                                                                                                         |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 7         | AIを活用したコーディング(Gemini または ChatGPT)<br>・スムーズスクロール・トップへ戻るボタン・ドロワーメニュー・見出しの切り替えタブ                                                                         |           |       | AIツール(Gemini または ChatGPT)を活用し、インタラクティブ要素について、目的に応じたコードを自ら生成・修正しながら実装できる。                                                                                     |    |      |       |
| 8         | AIを活用したコーディング(Gemini または ChatGPT)<br>・スムーズスクロール・トップへ戻るボタン・ドロワーメニュー・見出しの切り替えタブ                                                                         |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 9         | 既存ページをLP風にリデザイン(ページデザイン作成のみ)                                                                                                                          |           |       | 「世界観を伝える」という目的に応じてLP形式へ再構成し、視線誘導や情報の流れを設計したうえでページデザインを作成できる。また、ビジュアルやレイアウト、余白、配色などの工夫によってどのように世界観を表現しているかを具体的に説明できる。                                         |    |      |       |
| 10        | 既存ページをLP風にリデザイン(ページデザイン作成のみ)                                                                                                                          |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 11        | リデザインしたページのコーディング(AI活用可能)                                                                                                                             |           |       | 自身が作成したデザインをHTML・CSS・Javascriptなどを使用してWebページとして実装できる。                                                                                                        |    |      |       |
| 12        | リデザインしたページのコーディング(AI活用可能)                                                                                                                             |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 13        | 作成したLPの相互フィードバック・反映                                                                                                                                   |           |       | ヒアリングシートの内容をもとに、目的やターゲットを整理したうえでワイヤーフレームおよびデザインカンプを作成し、HTML・CSSでページとして実装できる。また、その制作意図や設計の根拠を整理し、5分程度のプレゼンテーションとして第三者にわかりやすく説明できる                             |    |      |       |
| 14        | "クライアントワーク体験<br>ヒアリングシートを基にしたワイヤーフレーム作成、カンプ作成、コーディング、プレゼン"                                                                                            |           |       | ヒアリングシートの内容をもとに、目的やターゲットを整理したうえでワイヤーフレームおよびデザインカンプを作成し、HTML・CSSでページとして実装できる。また、その制作意図や設計の根拠を整理し、5分程度のプレゼンテーションとして第三者にわかりやすく説明できる                             |    |      |       |
| 15        |                                                                                                                                                       |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 16        |                                                                                                                                                       |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 17        |                                                                                                                                                       |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 18        | 以前作成したポートフォリオサイトのブラッシュアップ                                                                                                                             |           |       | これまでに制作した作品やスキルの変化を踏まえて、自身のポートフォリオサイトの掲載内容や構成を見直し、強みや成果が伝わるように再設計・改善できる。                                                                                     |    |      |       |
| 19        | 既存サイトの改善点調査、改善点を反映したデザインのビフォーアフター作成                                                                                                                   |           |       | 既存サイト全体を確認し、視認性・情報設計・導線・デザイン表現の観点から複数の改善点を抽出できるとともに、それらの改善案を反映したビフォーアフターのデザイン(パーツ単位)を作成できる。                                                                  |    |      |       |
| 20        | 既存サイトの改善点調査、改善点を反映したデザインのビフォーアフター作成                                                                                                                   |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 21        | 単発のイベントページ作成(デザイン作成)                                                                                                                                  |           |       | 提供された原稿および写真素材をもとに、訴求内容を踏まえて情報の優先順位を整理し、ページの構成およびデザインを作成できる。<br>また、不足している要素については自ら適切な素材を選定・追加し、その配置やデザイン意図を説明できる。                                            |    |      |       |
| 22        | 単発のイベントページ作成(デザイン作成)                                                                                                                                  |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 23        | 単発のイベントページ作成(コーディング・AI活用可能)☑                                                                                                                          |           |       | 作成したイベント告知用のページデザインをもとに、HTML・CSSを用いてPC閲覧を前提としたページとして再現できる。また、ChatGPT等のAIツールを活用してコードの生成・修正を行いながら、レイアウトや余白、視線誘導などのデザイン意図を保った実装を行い、表示崩れや不具合が生じた場合にも自力で調整・改善できる。 |    |      |       |
| 24        |                                                                                                                                                       |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 25        |                                                                                                                                                       |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 26        |                                                                                                                                                       |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 27        | 作成したイベントページを基にポスター作成                                                                                                                                  |           |       | 作成したイベント用ページや原稿をもとに、ポスターおよびチラシとして効果的に情報が伝わるよう再構成し、媒体特性(サイズ・閲覧距離・視認性)を踏まえたレイアウトでデザインを作成できる。また、掲載情報の取捨選択や強調の方法について、その意図を具体的に説明できる。                             |    |      |       |
| 28        |                                                                                                                                                       |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |
| 29        | 作成したイベントページを基にチラシ作成                                                                                                                                   |           |       | 作成したイベント用ページや原稿をもとに、ポスターおよびチラシとして効果的に情報が伝わるよう再構成し、媒体特性(サイズ・閲覧距離・視認性)を踏まえたレイアウトでデザインを作成できる。また、掲載情報の取捨選択や強調の方法について、その意図を具体的に説明できる。                             |    |      |       |
| 30        |                                                                                                                                                       |           |       |                                                                                                                                                              |    |      |       |

| 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 | 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。<br>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。                                                                                              |     |       |             |    |      |      |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、期間を通じてビジュアルの視認性向上やブランドイメージに沿った細部の修正作業を継続すること。 |     |       |             |    |      |      |
| 評価方法      | 出席状況20%・授業態度20%・課題提出状況60%                                                                                                                             |     |       |             |    |      |      |
| 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     | CI計画論                                                                                           |     | 担当者名  | 大内雅敏                                             |    |      |       |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|--------------------------------------------------|----|------|-------|
|           |                                                                                                 |     | 実務経験  | ING・アイプロジェクト・けやきの街                               |    |      |       |
| 教科書<br>教材 | 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・演習 |
| 授業概要      | デザイン上のルール及びマナーと、イメージの発想を通して実際のデザイン案を制作・提案する。                                                    |     |       |                                                  |    |      |       |
| 学習到達目標    | 企業・団体のアイデンティティーを調査・分析し、社内のほか社会へも企業理念に伴う統一したイメージのビジュアルを制作し、その考え方とともに相手に説明できる。                    |     |       |                                                  |    |      |       |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、課題作品のアイデア発想やデザインイメージの予習(約60～90分)と、リサーチ結果をまとめ、企業理念やトータルイメージを整理し直す復習(約30～60分)を継続的に行う。 |     |       |                                                  |    |      |       |
| 評価方法      | 出席率:5%／授業態度:5%／筆記試験:15%／作品:25%／期末課題制作:45%／プレゼンテーション:5%                                          |     |       |                                                  |    |      |       |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                         |     |       | 到達目標・学習課題など                                      |    |      |       |
| 1         | CIとは何か？CIに含まれるVIとはどのようなものか                                                                      |     |       | ターゲットのニーズを把握し「牛乳普及のためのポスター(第1回課題)」デザインのゴールを説明できる |    |      |       |
| 2         | CIとブランドの違いは何か                                                                                   |     |       | 社内への発信か、販売のための発信かの差別化を図るための考え方を説明できる             |    |      |       |
| 3         | アメリカにおけるCIの登場背景と、日本におけるCIの導入契機は何か                                                               |     |       | なぜCIという経営戦略が生まれたのか？日本ではどのような目的で実施するのかを説明できる      |    |      |       |
| 4         | CIやVIにおける企画提案の内容はどのようなものか                                                                       |     |       | 「懐石料理店(第2回課題)」の店舗イメージや商品構成のコンセプトが説明できる           |    |      |       |
| 5         | 一般業務の企画書とCI・VIの場合の企画書の違い                                                                        |     |       | CIにおける企画の構成が、クライアントの企業理念に基づいて制作できる               |    |      |       |
| 6         | CI・VIの場合の企画内容のうちCI導入背景を確認する                                                                     |     |       | クライアントの企業情報から、CIを導入するための理由をリサーチし、企画のゴールを設定できる    |    |      |       |
| 7         | CI・VIの場合の企画内容のうち、CI開発目標の設定を行う                                                                   |     |       | 企画内容が社内向けに行うのか？社会に向けたものか中心になるのかを判断し、説明できる        |    |      |       |
| 8         | CI・VIの場合の企画内容のうち、クライアントの企業活動上の現状把握                                                              |     |       | クライアントのさまざまな企業活動におけるイメージ戦略をリサーチできる               |    |      |       |
| 9         | CI・VIの場合の企画においてリサーチした結果を分析                                                                      |     |       | 企業活動のリサーチ結果を基に、営業的側面とイメージ的側面からCI開発目標が正しいか検証する    |    |      |       |
| 10        | CI・VIの企画の核になるアイデンティティーの目標を設定する                                                                  |     |       | 企業理念に通ずる企画の本質と言える企業の現在のポジショニングと将来の方向性を提案できる      |    |      |       |
| 11        | 前期町制作課題の企画案の整理とまとめ                                                                              |     |       | CI導入の条件把握やリサーチ結果から、アイデンティティー目標に沿った企画をまとめることができる  |    |      |       |
| 12        | 前週でまとめた内容に基づく、デザイン案(ラフデザイン)の制作                                                                  |     |       | 立案した企画案に沿ったイメージで、企業アイテムのデザイン案を構築できる              |    |      |       |
| 13        | 前期末制作課題の実作品のデザイン制作                                                                              |     |       | 発想したアイデアを企業理念を通して検証し、修正を加え、実際のサイズでデザイン制作を実践できる   |    |      |       |
| 14        | 前期末制作課題のプレゼンテーション                                                                               |     |       | クライアントの社会的価値を高める企画とデザイン作品を完成させ、発表ができる            |    |      |       |
| 15        | CI・VIの企画制作におけるネーミングの発想法と評価システム                                                                  |     |       | 実際の商品や企業名を見ながら、発音や目視でのイメージを実体験しながら検討する           |    |      |       |
| 16        | 企業におけるスローガン制作の考え方                                                                               |     |       | 企業や商品スローガンの役割を説明でき、オリジナルのスローガンを制作・提案できる          |    |      |       |
| 17        | 企業・団体などのシンボルマークの発想法                                                                             |     |       | 企業イメージをいくつかのモチーフに絞り込んだ上で、それぞれを抽象化してデザイン提案ができる    |    |      |       |
| 18        | 企業・団体のロゴタイプデザインの基本と書体イメージの関係                                                                    |     |       | 企業イメージに合わせた文字デザインを考え、オリジナル化させたロゴタイプを提案できる        |    |      |       |
| 19        | シンボルマークとロゴタイプを組む際のバランス                                                                          |     |       | マークとロゴタイプの組み合わせ方や大きさのバランスを意識して見やすくデザインできる        |    |      |       |
| 20        | コーポレートカラー設定の考え方とカラーハーモニーによるイメージの変化                                                              |     |       | 色の持つ意味とイメージを使って、クライアントにマッチしたカラーハーモニーを提案できる       |    |      |       |
| 21        | プロセスカラーと特色の違いとは                                                                                 |     |       | 印刷の際のインクの種類と使用目的、コスト、効果を把握して提案することができる           |    |      |       |
| 22        | 企業におけるアプリケーションの役割とデザインの考え方                                                                      |     |       | 企業の求めるアプリケーションを、企業イメージにふさわしいデザインとして制作・提案できる      |    |      |       |
| 23        | 会社案内とパンフレットの相違を、内容とイメージの点から検討する                                                                 |     |       | 企業の経営的な方向性と販売促進の違いを説明でき、具体的にデザイン提案ができる           |    |      |       |
| 24        | SNSによる企業イメージの発信とマスメディアによる発信の違い                                                                  |     |       | 企業情報を発信するメディアの役割の相違を説明できた上で、双方を状況に合わせて使いこなせる     |    |      |       |
| 25        | 後期末制作課題の企画内容のミニプレゼンテーション                                                                        |     |       | 企業の将来に向けた経営の方向性と、具現化したデザインを提案できる                 |    |      |       |
| 26        | 後期末制作課題のマーク・ロゴなど、基本アイテムのラフデザイン制作                                                                |     |       | 素材同士のバランスを重視し、企業の顔になるシグネチャーを制作し提案・説明できる          |    |      |       |
| 27        | 後期末制作課題のトータルデザインのラフデザイン制作と確認                                                                    |     |       | 企業のシグネチャーを使い、求められる企業イメージと情報を発信するデザインを発想できる       |    |      |       |
| 28        | 後期末制作課題の実制作                                                                                     |     |       | メディアごとの特性とサイズによるバランスを考慮し、統一したイメージの作品をデザインできる     |    |      |       |
| 29        | 後期末制作課題の企画書の最終仕上げとプレゼンテーションの準備                                                                  |     |       | 企画内容と、提案するデザイン案の統一ができていないか？方向性は正しいのか？説明できる       |    |      |       |
| 30        | 後期末制作課題のプレゼンテーション                                                                               |     |       | 企業のグッドウィルを象徴するデザイン案を制作し、クライアントへの企画内容を説明できる       |    |      |       |

|           |                                                                                                                                                       |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|--------|--|
|           |                                                                                                                                                       |            |    | ※事務局使用 |                                                                                                                                            |      |      | DE2-29 |  |
| 授業科目名     | 映像制作実践                                                                                                                                                |            |    | 担当者名   | 山本 イサム・寺嶋 朋幸                                                                                                                               |      |      |        |  |
|           |                                                                                                                                                       |            |    | 実務経験   | (山本)CM・VP・MV制作など<br>(寺嶋)TV-CM・番組制作など                                                                                                       |      |      |        |  |
| 教科書<br>教材 | なし                                                                                                                                                    | 単位数        | 学科 | 学年     | 学期                                                                                                                                         | 科目種別 | 授業方法 |        |  |
|           |                                                                                                                                                       | 8          |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
|           |                                                                                                                                                       | 時間数<br>240 |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
| 授業概要      | ・映像制作全般に関する、基本的な知識および技術について。<br>・撮影および編集全般に関する基本的考え方について。個性を生かした応用方法について。<br>・CMや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。AIを活用した制作について。                        |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
| 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・活用し、「伝える」作品を制作できる。<br>CM・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、チームでの制作ができる。                                                    |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
| 時間外に必要な学修 | 各回の授業内容に基づき、テキストの該当箇所の予習(約30～60分)と、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、期間を通じてビジュアルの視認性向上やブランドイメージに沿った細部の修正作業を継続すること。 |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
| 評価方法      | 出席率(40%)<br>課題提出:基本的な技術が身についているか。伝わるか。自分なりの構成ができて、その理由を説明できるか(60%)                                                                                    |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
| 週数        | 授 業 内 容                                                                                                                                               |            |    |        | 到達目標・学習課題など                                                                                                                                |      |      |        |  |
| 1         | インタビュー撮影の基礎・カメラの設定・照明の基礎・マイク録音の基礎<br>与えられた(他の人が撮影した)素材で編集                                                                                             |            |    |        | 一人で撮影・照明・音声のセッティングが可能<br>編集ソフトを使いこなす                                                                                                       |      |      |        |  |
| 2         | インタビュー撮影実践1・撮影者・照明・音声・ディレクターを担当し撮影<br>映像制作に必要な姿勢(人に伝える姿勢など)                                                                                           |            |    |        | 台本作成・ディレクションまで習得する<br>カットの意味を理解し、使った理由を説明できる                                                                                               |      |      |        |  |
| 3         | インタビュー撮影実践2・データチェック・音声管理・撤収作業などを実施<br>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                                                                               |            |    |        | 現場を想定した行動ができるようになる<br>基本的な撮影・編集、応用的な操作ができる                                                                                                 |      |      |        |  |
| 4         | インタビュー撮影実践3・編集実践・約2分のインタビュー動画を制作<br>映像構成 撮影設計について                                                                                                     |            |    |        | カット編集の基礎・テロップ・音声を適切に処理<br>企画意図、伝え方について考察・提案できる                                                                                             |      |      |        |  |
| 5         | インタビュー撮影実践4・編集実践・プレビュー・修正・仕上げ<br>音声・照明機材の取り扱い方                                                                                                        |            |    |        | 修正点を適切に処理できるようになる<br>照明・録音機材を一人で操作できる                                                                                                      |      |      |        |  |
| 6         | AIによるMV制作1・MV構想・コンテ・AIの使い方・映像・音声について<br>企画構成・台本作成の基本                                                                                                  |            |    |        | AIについての理解を深め実践で使用可能に<br>「伝える」事を念頭に置いた構成ができる                                                                                                |      |      |        |  |
| 7         | AIによるMV制作2・オリジナル楽曲制作・作詞作曲・動画のための画像制作<br>前期課題制作:企画(うみの杜水族館の紹介動画予定)                                                                                     |            |    |        | AIでの動画制作と楽曲制作を構成できる<br>紹介動画の企画・構成ができる                                                                                                      |      |      |        |  |
| 8         | AIによるMV制作3・縦動画と横動画についての理解・ショート動画について<br>前期課題制作:企画(うみの杜水族館の紹介動画予定)                                                                                     |            |    |        | SNSの動画運用を商業ベースで学び再現できる<br>紹介動画の構成台本を作成できる                                                                                                  |      |      |        |  |
| 9         | AIによるMV制作4・楽曲に合わせた素材収集・実際の映像やAI動画<br>前期課題制作:企画(うみの杜水族館の紹介動画予定)                                                                                        |            |    |        | 適切な素材を見極め、ターゲットに沿った選択可能<br>紹介動画の構成台本を作成できる                                                                                                 |      |      |        |  |
| 10        | 前期課題制作:撮影(6/30)うみの杜水族館予定                                                                                                                              |            |    |        | 取材先に迷惑をかけない撮影ができる<br>撮りこぼしの無いスムーズな進行ができる                                                                                                   |      |      |        |  |
| 11        | 前期課題制作:編集①                                                                                                                                            |            |    |        | うみの杜水族館を訪れた事が無い方にも<br>伝わる作品(行ってみたい!と思われる)を<br>制作する<br><br>テロップの効果的な入れ方ができる<br>(説明・強調などを使い分けることができる)<br><br>ナレーション原稿を起こし、自分で読み、<br>録音・編集できる |      |      |        |  |
| 12        | 前期課題制作:編集②                                                                                                                                            |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
| 13        | 前期課題制作:編集③                                                                                                                                            |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
| 14        | 前期課題制作:編集④                                                                                                                                            |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |
| 15        | 前期課題制作:制作発表・相互評価(提出締切)                                                                                                                                |            |    |        | コンセプト、テーマを言語化して説明できる<br>(何をどう伝えたいかを説明できる)                                                                                                  |      |      |        |  |
| 16        | AIによるMV制作5・MV編集・プレミアプロMV用の設定と使い方<br>構成作成の応用編                                                                                                          |            |    |        | 編集ソフトを目的別に使用できるようになる<br>基本的ではない構成を考察・作成できる                                                                                                 |      |      |        |  |
| 17        | AIによるMV制作6・MV編集・楽曲と映像のリンク・モーショングラフィック<br>撮影・編集に係る法令について                                                                                               |            |    |        | より実践的に編集ソフトを使うようになる<br>著作権・肖像権などを理解、制作に反映できる                                                                                               |      |      |        |  |
| 18        | ショート動画制作1・街紹介・日常・趣味などをテーマにSNS用の動画を制作                                                                                                                  |            |    |        | 自由テーマを見られる動画まで高める                                                                                                                          |      |      |        |  |
| 19        | ショート動画制作2・SNS用の動画・素材収集                                                                                                                                |            |    |        | 素材の選別・音声・テロップを適切に処理できる                                                                                                                     |      |      |        |  |
| 20        | ショート動画制作3・SNS用の動画・縦動画の特性・スマホの活用                                                                                                                       |            |    |        | ターゲットに合わせた編集が可能になる                                                                                                                         |      |      |        |  |
| 21        | ショート動画制作4・SNS用の動画・編集・プレビュー・仕上げ                                                                                                                        |            |    |        | 仕上がりをプレゼンし共有できるようになる                                                                                                                       |      |      |        |  |
| 22        | 卒業制作1・CM制作実践・デジタルアーツのCM予定                                                                                                                             |            |    |        | クライアントワークの実践・リサーチ・ヒアリング                                                                                                                    |      |      |        |  |
| 23        | 卒業制作2・CM制作実践・コンテ制作・15秒の時間感覚                                                                                                                           |            |    |        | ツールを駆使して適切なコンテが制作可能に                                                                                                                       |      |      |        |  |
| 24        | 卒業制作3・CM制作実践・撮影・素材収集                                                                                                                                  |            |    |        | 目的に合わせた素材を収集できるようになる                                                                                                                       |      |      |        |  |
| 25        | 卒業制作4・CM制作実践・撮影・素材収集・音声・テロップ構想                                                                                                                        |            |    |        | CM全体をディレクター目線で俯瞰できるように                                                                                                                     |      |      |        |  |
| 26        | 卒業制作5・CM制作実践・編集・放送用のタイムコード・音声処理                                                                                                                       |            |    |        | テレビCM用に納品可能なデータを制作できる                                                                                                                      |      |      |        |  |
| 27        | 卒業制作6・CM制作実践・編集・カット編集・音声処理・テロップ処理                                                                                                                     |            |    |        | 適切なマージンや音量に調整できる                                                                                                                           |      |      |        |  |
| 28        | 卒業制作7・CM制作実践・編集・エフェクト・動画加工・カラーコレクション                                                                                                                  |            |    |        | 色の調整、音量、目的に沿った内容に制作できる                                                                                                                     |      |      |        |  |
| 29        | 卒業制作8・CM制作実践・編集・納品データの理解・プレビュー                                                                                                                        |            |    |        | クライアントを想定したプレゼンができる                                                                                                                        |      |      |        |  |
| 30        | 実習・自由課題                                                                                                                                               |            |    |        |                                                                                                                                            |      |      |        |  |