

シラバス(授業概要)			年度		2024年度	
			時間数は45分換算		科目コード	
授業科目名			授業形態		学科・コース	
コミュニケーション活動Ⅱ			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	30	1	橋本 明奈 草ヶ谷 あつみ 川松 夕見子	
授業の目的・目標						
<p>展示会や他校の卒制等を視察して、幅広い技術を学び、視野を広げる。 学年や学科間を交えた行事を通して、幅広い交流と親睦を深める。 セミナーでプロの人たちから業界内の話を聞き、考え方や最新の業界を学ぶ。</p>						
授業の概要						
<p>静岡県内で開催されている展示会や他校の卒業制作展の視察等。 球技大会等学校行事への参加。 デザイン業界に関するセミナーへの参加。</p>						
成績評価の方法						
受講態度・積極性・出席状況を総合的に判断する。					平常点	80%
					レポート提出	20%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
1. フィールドワーク・レクリエーション 等 2. 球技大会 3. 業界セミナー・卒業生講話 等 就職に絡んだ校内プログラム 4. クリエイティブ研究会等・校外研修(美術館見学等その時期にあったもの) 5. 上級生のプレゼン視聴 等						時間数 6 18 4 2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
マーケティング			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	川松 夕見子	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・ビジネスに不可欠な要素を理解し、それをベースとした発想力、構成力、表現力を身に付けること。 ・わかりやすく伝わりやすいビジネス文書が作成できること。 						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・広告表現の裏付けとなるマーケティングの基本概念を学ぶ。 ・社会との接点を意識し、環境・市場・企業の動向や消費者ニーズに対する感度を磨く。 ・プロモーションの目的と効果を考え、具体的な企画としてまとめる。 						
成績評価の方法						
<ul style="list-style-type: none"> ・授業時のワークシート提出 ・課題提出（ポジショニングマップ、プロモーション企画書） 					課題	60%
					平常点	20%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ・スライドデータまたはプリント配布 						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 講座概要、自己表現ツール、ウォーミングアップ課題						2
2. アイデア出し（ブレインストーミング、KJ法）						2
3. 現状分析に必要な情報						2
4. SWOT分析と仮説づくり						2
5. マーケティングリサーチ（目的と手法）						2
6. ターゲット設定とプロファイリング						2
7. ニーズの深掘り（ニーズの三段構造）						2
8. ポジショニング						2
9. コンセプト作り						2
10. マーケティングミックスとプロモーション企画						2
11. 企画書の構成と表現手法						2
12. 企画書作成（コンセプトワーク）						2
13. 企画書作成（具体案の提示）						2
14. 企画書プレゼンと総括						4
15.						
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ソーシャルデザイン			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	甲賀 雅章	
授業の目的・目標						
デザインの社会的役割とは様々な課題を解決するための極めて有効な手段であることを実感すると同時にデザイナーの可能性を知る。また、事例研究により、世界のデザインの現状を知る。それらを通して、自らに足りない要素を発見していく。						
授業の概要						
デザインの新しい領域であるソーシャルデザインを通して、調査・分析・仮説・企画・実施・検証の重要性和様々なステークホルダーとの協働作業の必要性を実感してもらおう。また、Groupワークの有効性と同時に進行の難しさも体感してもらいたい。結果、企画すること、デザイン開発すること、そしてプレゼンすることのイ・ロ・ハを学ぶ。						
成績評価の方法						
グループワークでの参加性。解決アイデアの面白さ、有効性。デザイン、プレゼンツールの完成度、プレゼンテーションを評価。毎回授業で実施される生徒による3分間ミニプレゼンの内容も考慮される。1day1design 10週提出(5.6.7.8.9.10月)も成績に反映。					企画	70%
					プレゼン	30%
使用テキスト・教材						
スケッチブック、色鉛筆						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	講義	デザインの社会的役割と未来。(宿題/社会課題をリサーチ)				2
2.	講義	ソーシャルデザインについて考察する。(事例を通して。ディスカッション)				2
3.	group	実践を通して、Co-Creationの必要性を学ぶ。				6
4.		社会や地域が抱える問題点をチーム別に整理する。マインドマップを使用。				
5.		チーム毎の取り組む課題を決める。				
6.	講義	企画書の書き方とプレゼンテーションテクニックのイロハ				2
7.	講義	Logic Modelについて。先進事例を通して、開発ステップを学ぶ				2
8.	Work	チーム毎決めたテーマに 対しての解決策を各自で考え、企画、デザイン化する。				12
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.	評価	プレゼンテーションとアドバイス、まとめ講義				4
15.						
その他				関連科目		
※単元ごとと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザインスケッチ		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	遠藤 次朗
授業の目的・目標					
<p>「絵を描く」ことの楽しさを追及する。まずはたくさん描く時間とする。ただ描くだけの鍛錬ではなく、テーマに沿った発想力や自分の思い描いた(考えた)世界を具体的に表現し、相手に伝えられるという「視覚伝達」手段をこれら鍛錬から学びたい。</p>					
授業の概要					
<p>表現する制限時間を設け、とにかくたくさん描くことから始めていく。描くお題(テーマ)を定め、①自由に発想する。②自分で描いた発想を表現するためのリサーチをインターネットなどを利用して行いモチーフを決定する。③制限時間内にスケッチをする。④作品タイトルを付ける⑤何作品か描いたら手直しをする時間を設け、手直しをする。⑥皆で他の人の描いた作品を見て回る。⑦アーカイブする(スマホなどで撮影してデジタル保存～提出する) これら一連がワンクールとなる。これを授業内で繰り返していく。</p>					
成績評価の方法					
作品提出状況・作品採点・出欠状況・授業意欲				課題	60%
				授業意欲	20%
				出席率	20%
使用テキスト・教材					
コピー紙(裏紙でもよい)、PMパッド紙、コピックマーカー、鉛筆、色鉛筆、クレヨンなど					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	なぜ発想力とスケッチ力が必要なのか～オリエンテーション～実践				2
2.	スケッチ①				2
3.	スケッチ①				2
4.	スケッチ③				2
5.	スケッチ④				2
6.	スケッチ⑤				2
7.	スケッチ⑥				2
8.	スケッチ⑦				2
9.	スケッチ⑧				2
10.	スケッチ⑨				2
11.	スケッチ⑩				2
12.	スケッチ⑪				2
13.	スケッチ⑫ 後半作品制作				2
14.	スケッチ⑬ 後半作品制作				2
15.	作品制作～プレゼン				2
その他				関連科目	
※单元ごと演習課題を実施する。				クロッキー・スケッチ～着彩	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コピーライティング		講義・ 演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	村松 紳一郎
授業の目的・目標					
コピーの実習を繰り返しながら、コピーを「考える・書く・選ぶ」ことの出来るデザイナーになることを目指す。					
授業の概要					
広告表現に欠かせないコピーの働きを理解するとともに、発想および制作の作法を身につけて、デザインやクリエイティブの質を高める。					
成績評価の方法					
課題コピーの成果を柱に、出欠率や課題提出率、授業を受ける態度なども加味して採点する。				持ち帰り課題	60%
				授業中課題	20%
				授業態度	20%
使用テキスト・教材					
特にテキストは用いないが、ノートや筆記用具は必須。PCを使う場合は事前に連絡します。					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. コピーって何ですか？					2
2. 何を言え方がいいの？その1対象についてたくさん考えてみる。					2
3. 何を言え方がいいの？その2コピーで商品やサービスをどうしたいのか。					2
4. 何を言え方がいいの？その3デメリットもメリットにできる。					2
5. どう言え方がいいの？その1いろんな人や物になってみる。					2
6. どう言え方がいいの？その2できるだけ遠くへジャンプ。					2
7. どう言え方がいいの？その3ほんのちょっとズラしてみる。					2
8. どう言え方がいいの？その4そーそー、そーだよね。					2
9. そろそろたくさん書いてみない？ 30本書く					2
10. ボディコピーも大切です。					2
11. れを選べ方がいいの？その1そのコピーは人をしあわせにしますか。					2
12. どれを選べ方がいいの？その2そのコピーに共感できますか。					2
13. しずおかコピー大賞課題に挑戦 前半					2
14. しずおかコピー大賞課題に挑戦 後半					2
15. まとめ					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コピーライティング		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	北村 祐一
授業の目的・目標					
キャッチコピーが書ける・もしくは選べるようになること。					
授業の概要					
広告におけるコミュニケーションはどうつくるのか?					
成績評価の方法					
演習・課題に対するコピーの出来栄と、努力に対して評価します。					課題 100%
使用テキスト・教材					
講師(北村)の自分の体験・作品を中心に、世の中の旬の制作物も教材として活用します。					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	目的-忘れられない!をつくる。	2	演習・シズデのあの先生のキャッチ		
2.	信念-相手の心を動かすものとは。	2	演習・お母さんのキャッチ		
3.	方法-真面目な不良になること。	2	演習・シズデ学生募集のキャッチ		
4.	存在意義-誰かの頑張るを応援する。	2	演習・リサイクルのキャッチ		
5.	コト売り→モノ売り	2	演習・お仏壇のキャッチ		
6.	ユーザー目線→メーカー目線	2	演習・私のおいしいものキャッチ		
7.	ネガティブ→ポジティブ	2	演習・私のお気に入りのキャッチ		
8.	情緒的価値→機能的価値	2	演習・私が売ってみたい商品のPOPキャッチ		
9.	ブランディング→プロモーション	2	演習・あるあるキャッチコピー		
10.	クリエイティブは山登りまたは針通し	2	演習・私のまちのアレのキャッチ		
11.	プロの世界の微差は大差	2	演習・お父さん・お母さんの仕事のキャッチ		
12.	助走してジャンプする	2	演習・自分のキャッチコピー		
13.	自分のアタマで考え、自分のコトバで書く	2	演習・自分のキャッチコピー+ビジュアル		
14.	コピー大賞応募制作	2			
15.	コピー大賞応募制作	2			
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		2024年度	
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
WEB基礎A			講義・演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ/写真	
時間数は45分換算						
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	宮崎 瀬奈	
授業の目的・目標						
「HTML・CSSによる初級コーディングスキル」と「WEBの基礎的な知識」の習得を通じて、コードがどのような意味を持ちどのように表示されるか、またWEBサイトがどのような仕組みでできているかを理解し、コーディング・SEOを意識したデザイン制作を行うための基礎的な力を身につける。						
授業の概要						
WEBデザインを行う上で重要なHTML・CSSの基礎およびWEBサイトの仕組みについて、ページ制作・サイト制作などの演習に重点を置いて学んでいく。デザインアプリIBから一歩踏み込み、制作の流れを意識した演習を行うことで、将来に向けた作業経験や成果物を増やしていく。 ※課題および授業の配分については、理解度・進捗等に応じて随時調整を行う。						
成績評価の方法						
【課題】 表示時の完成度 (15%) コードの正確性 (15%)					課題	30%
【提出】 提出期限が守られているか、提出方法・仕様は正しいか					提出	20%
【平常点】 平常における授業態度は適切か、主体的に参加できているか					平常点	50%
使用テキスト・教材						
【使用ソフト】 VisualStudioCode / CyberDuck / XD / Illustrator / Photoshop 【使用サービス】 Xfreeサーバー						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	オリエンテーション		2	16.	フレックスボックス	2
2.	↓ 導入/ソフト・サーバーの確認		2	17.	バックグラウンドイメージ	2
3.	ページ制作 Mission01		2	18.		2
4.	基礎のタグ・プロパティ		2	19.	▶ 一人でコーディングしてみよう	2
5.	インデント		2	20.	↓	2
6.			2	21.	サイト制作 Mission04	2
7.	▶ 一人でコーディングしてみよう		2	22.	▶ デザイン～コーディング	2
8.	↓		2	23.		2
9.	ページ制作 Mission02		2	24.		2
10.	リスト/テーブル		2	25.	▶ 中間チェック	2
11.	リンク		2	26.		2
12.	幅の制御		2	27.		2
13.	▶ 一人でコーディングしてみよう		2	28.		2
14.	↓		2	29.		2
15.	ページ制作 Mission03		2	30.	▶ サーバーアップ	2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			Web実践			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度			
			科目コード				
授業科目名			授業形態		学科・コース		
WEB基礎B			講義・演習		グラフィックデザイン科 Webデザイン専攻		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必修	90	3	大村 道彦		
授業の目的・目標							
課題制作を通じて、HTML・CSSの基礎力を深めていく。 単ページ～小規模ウェブサイトを構築できる。 インターネット上にサイトを公開し、情報発信ができる。							
授業の概要							
ウェブデザインの基礎となるリテラシー（専門知識）と技術を習得する。							
成績評価の方法							
【制作】企画力（15%）・理解力・技術力（15%）・完成度（30%） 【提出】課題意図の理解と、提出期限の遵守（30%） 【平常点】ノート・意欲姿勢・授業態度（10%） *未提出・未完成の課題がある場合、総合成績が合格点に達していてもペナルティ対象となる。					制作	60%	
					提出	30%	
					平常点	10%	
使用テキスト・教材							
【テキスト・教材】教科書（別途通知）、必要に応じてサンプルデータを配布。 【ツール】VisualStudioCode/Adobe Illustrator/Adobe Photoshop/Adobe XD/Figma/CyberDuck ほか							
授業内容・授業計画							
	教科書を基にリテラシーと技術を学び、演習で復習し確実な基礎力を身につける					時間数	
1-20	HTML・CSS基礎～Webレイアウトのおさらい【教科書:Ch2～Ch3】					30	
	<ul style="list-style-type: none"> 基本のマークアップ、Webフォント、カラー、背景 ボックスシステム(単位、幅や高さ、余白、枠線)、リスト、表組み レイアウト(余白、文字アライメント、レイアウト(Flex/Float/Position)) 						
21-40	基本的なWebサイト制作Ⅰ(フルスクリーン/ロングページ型)【教科書:Ch4+演習】					30	
	<ul style="list-style-type: none"> head要素(タイトル、説明、ファビコン)/ウェブサイト構成(ヘッダー、フッター、コンテンツ) メールフォーム(リストやラベル、PHPを使用したメールフォームの設定) テーマ演習(デザイン～コーディング) 						
41-60	基本的なWebサイト制作Ⅱ(2カラムレイアウト、レスポンスデザイン)【教科書:Ch5+演習】					30	
	<ul style="list-style-type: none"> カラム(列)レイアウト、レスポンスデザイン、リセットCSSの活用 SNSの埋め込み(Facebook、Twitter、YouTube)、GoogleMapsの活用 テーマ演習(デザイン～コーディング) 						
61-90	基本的なWebサイト制作Ⅲ【テーマ演習】					30	
	<ul style="list-style-type: none"> テーマ演習(デザイン～コーディング) 						
*授業の進行状況により内容の変更や時間数の調整を行うことがある							
その他			関連科目				
※单元ごと演習課題を実施する。			Web実践				
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス(授業概要)				年度	
				2024年度	
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
WEB基礎B		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 動画・CG専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	90	2	千葉 法正
授業の目的・目標					
「HTML・CSSによる初級コーディングスキル」と「WEBの基礎的な知識」の習得を通じて、コードがどのような意味を持ちどのように表示されるか、またWEBサイトがどのような仕組みでできているかを理解し、コーディング・SEOを意識したデザイン制作を行うための基礎的な力を身につける。					
授業の概要					
WEBデザインを行う上で重要なHTML・CSSの基礎およびWEBサイトの仕組みについて、ページ制作・サイト制作などの演習に重点を置いて学んでいく。デザインアプリIBから一歩踏み込み、制作の流れを意識した演習を行うことで、将来に向けた作業経験や成果物を増やしていく。 ※課題および授業の配分については、理解度・進捗等に応じて随時調整を行う。					
成績評価の方法					
【課題】 表示時の完成度 (15%) コードの正確性 (15%)				課題	30%
【提出】 提出期限が守られているか、提出方法・仕様は正しいか				提出	20%
【平常点】 平常における授業態度は適切か、主体的に参加できているか				平常点	50%
使用テキスト・教材					
【使用ソフト】 VisualStudioCode / CyberDuck / XD / Illustrator / Photoshop 【使用サービス】 シン・クラウドサーバー					
授業内容・授業計画					
					時間数
1-2 オリエンテーション (導入とツール類の確認)					4
3-8 ページ制作 Mission01 (一緒に作業→確認問題を一人で作業) - 基本のタグ・プロパティのおさらい / インデントのおさらい					12
9-14 ページ制作 Mission02 (一緒に作業→確認問題を一人で作業) - リセットCSS / 幅の制御					12
15-18 ページ制作 Mission03 (一緒に作業→確認問題を一人で作業) - flexbox / background					12
21-28 お知らせページ・フォーム制作 Mission04 (一緒に作業→確認問題を一人で作業) - ページ内リンク / dl・dt・dd / フォームのコーディング					16
29-32 サイト制作 Mission05 - 飲食店サイト デザイン - Webデザインのポイント / XD等でデザイン					8
33-34 サイト制作 Mission05 - 飲食店サイト デザインチェック・修正 - クライアントを想定したチェック					4
35-45 サイト制作 Mission05 - 飲食店サイト 構築 - コーディング～確認～サーバーアップ					20
その他				関連科目	
※単元ごとと演習課題を実施する。				Web実践	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
セールスプロモーション			講義・ 演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	橋本 明奈	
授業の目的・目標						
身近にある商品等の販売促進やマーケティング要素のものを知り、その目的と効果、デザインとの関係性について考える。また、設定されたクライアントのターゲットに合わせた、新しい販売促進ツールの企画・提案を自ら考えることで、媒体に捉われない柔軟な発想と提案力を身につける。						
授業の概要						
テーマに沿った販売促進ツールの企画・提案を考える。 プロトタイプを作成し、企画書と併せて発表する。 (※企業案件が動く場合、計画が少し変更となる場合もあります。)						
成績評価の方法						
平常点：出席率・授業態度・取り組み姿勢(グループワークの場合、協力姿勢と積極性) 課題：完成度・アイデア・データの作り(プレゼンがある場合、伝わるプレゼンができていくかどうか)					平常点	50%
					課題	50%
使用テキスト・教材						
必要に応じて資料配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 販売促進・マーケティング基礎知識のおさらい・身近な販売促進ツールを研究						2
2. 課題発表・課題先について調べる(現状と課題を知る)						2
3. 課題発表・課題先について調べる(現状と課題を知る)						2
4. ターゲットに沿った企画内容を考える						2
5. ターゲットに沿った企画内容を考える						2
6. ターゲットに沿った企画内容を考える						2
7. ターゲットに沿った企画内容を考える						2
8. 企画内容のチェック・企画書作成のポイント						2
9. 企画内容のチェック・企画書作成のポイント						2
10. 企画書作成・プロトタイプ作成(順次個別チェック)						2
11. 企画書作成・プロトタイプ作成(順次個別チェック)						2
12. 企画書作成・プロトタイプ作成(順次個別チェック)						2
13. 企画書作成・プロトタイプ作成・仕上げ(順次個別チェック)						2
14. プレゼン前最終チェック(順次個別チェック)						2
15. プレゼン・総評						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			マーケティング、マーケティング実践			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ポートフォリオ			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	橋本 明奈 鈴木 宏幸	
授業の目的・目標						
希望就職先の傾向や、コースごとの特徴に合わせたポートフォリオ制作を行い、就職活動で活用していく作品集を完成させる。						
授業の概要						
効果的なポートフォリオのまとめ方について学び、2年間の学習成果をポートフォリオにまとめ、就職活動のツールとして役立てる。						
成績評価の方法						
出席状況・授業態度。 完成したポートフォリオの提出とその完成度。					提出	50%
					完成度	50%
使用テキスト・教材						
各自の作品集テーマに合わせたファイルを用意						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	ポートフォリオとは		2			
2.	必須項目について・先輩の作品閲覧		2			
3.	これまでの制作作品の確認		2			
4.	各自掲載作品のリストアップと		2			
5.	制作サイズの確定		2			
6.	フォーマット制作		3			
7.	↓		3			
8.	↓ 随時作品データをまとめる		3			
9.	↓		3			
10.	↓ フォーマットチェック・修正		3			
11.	↓ 各自のペースで制作		3			
12.	↓		3			
13.	↓ 随時チェック		3			
14.	↓ 印刷・まとめ		4			
15.	↓ 提出・講評		2			
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
知的所有権		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	宮崎 宏治
授業の目的・目標					
自分の権利を守り、他者の権利を侵害しないよう、知的財産権の知識と意識を持った制作者を目指します。					
授業の概要					
著作権、意匠権、商標権、不正競争防止法等の事例や法令を通して、知的所有権に関する基本的な概念について学びます。					
成績評価の方法					
試験の結果にて評価(80%) ノート(20%)				平常点	20%
				試験	80%
使用テキスト・教材					
「著作権テキスト」(令和5年度:文化庁発行) 「クリエイターのための権利の本」					
授業内容・授業計画					
					時間数
1	知的財産権とは/ビジネスと法/§1-4:著作権制度の概要と沿革				2
2	§5-7:著作物/著作者/著作者の権利1				2
3	§8:著作隣接権				2
4	§9-12:保護期間/著作物の注意点/他者の著作物/外国の著作物				2
5	§13-16:著作者の権利制限/著作権の侵害/肖像権/パブリシティ権				2
6	著作権ワークシート				2
7	クリエイティブコモンズライセンスについて				2
8	chap2:写真・イラスト・デザインの著作権				2
9	chap3:文書・コピーの著作権				2
10	chap5:契約・権利の所在				2
11	chap6:トラブル発生時の対処				2
12	chap7:デジタルにおける著作権の考え方				2
13	テスト前復習				2
14	試験/結果発表/解説				2
15	再試				2
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
			時間数は45分換算			
授業科目名		授業形態	学科・コース			
広告メディア論		講義・演習	グラフィックデザイン科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	2	岡本 國治	
授業の目的・目標						
メディアもまた道具です。使い次第で、大きなプラスにもマイナスになります。有効に使うためには、それぞれのメディア特性を知り、そのメディアを使ってどう伝えるか=“伝え方”を知る必要があります。メディアを学ぶことは、“伝え方”=コミュニケーションを学ぶことでもあります。この講義では、これまでの時代背景の中で、広告がどんなメディアを使い、どんな表現で人の心理をとらえ、動かしてきたか。その実例を蓄積したり、現在進行形で日々進化を続けるメディアを研究することで、広告関連業界はもちろん幅広い実社会で役立つ「考え方」「表現アイデア」、および自分の気持ちや意図を他者に伝えるコミュニケーション能力を身に付けることを目標とします。						
授業の概要						
1) 基本知識：メディアとは？メディアの使いこなし方、メディアの種類と特性、出稿計画と経費など、基本的な知識を身に付けます。 2) 時代のメディアと広告表現：広告の始まりから、社会の再出発となった戦後から今日までのメディアと表現を、それぞれの時代を押さえながら考察していきます。時代によって変わる部分と変わらない部分を押さえることで、新しい時代の仕事における応用力を付けます。 3) インターネット広告の研究：進化と変容を繰り返すインターネット広告が始まって約30年。その基本からこれから起きていくこと、主流になっていくことを取り上げながら、実社会に出るから役立つ「メディアとの付き合い方、思考能力」を身に付けます。						
成績評価の方法						
1. 受講レポート（6，8，10，11の各回終了時提出） ※レポート提出回に欠席して未提出になると、点数が必然的に下がるので、毎回欠席しないように！（出席していないとレポートは書けません） ※提出期限を過ぎたら評価外となります。 2. 修了試験（最終15回目に実施、20分程度） ※評価の60%を占めるので、全員欠席しないように。受講レポートで提出の少なかった人は特に！					受講レポート	40%
					期末修了テスト	60%
使用テキスト・教材						
パワーポイントによる講義。映像あり。 ※オリジナル資料は該当する授業でデータにて配布。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	広告メディアの概要					2
2.	(1) ●なぜメディアを知ることが重要なのか？ ●メディアとは何か？ ●マーケティングとは何か？ ●メディアの使いこなし方 (2) ●旧4大メディアからインターネットまで、メディアの種類とそれぞれの特性 ●日本のメディア別広告費の推移と最近の傾向(2023データ) ●メディア別構成比 ●各メディアの表現例 (3) ●メディアの特性を生かした出稿計画と最近の新しい流れ ●新聞広告・テレビ&ラジオCM・チラシオリコミ料、各インターネット広告出稿経費概要					2
3.						2
4.	時代のメディアと広告表現 (1) ●広告メディアの出現と発展～江戸・明治・大正・昭和戦前まで ●広告は人間心理を考える。→1.マズローの欲求5段階説と広告 2.認知から感情に至る7段階の心理関門と広告表現					2
5.	(2) 新商品が続々と生まれた戦後・播磨期から成長前期の広告戦略と表現 ●商品にも時代にもライフサイクルがある。サイクルで検証する一連の流れと動き					2
6.	(3) 戦後・播磨期から成長前期のテレビCM ・テレビでマス宣伝すれば売れる時代(60年代まで)のCM表現 ●主体視点、客体視点、メタ視点の違い ・思考バイアスを理解する。					2
7.	(4) 成長後期&成熟期の広告戦略と表現 ・ライフスタイルの提案で消費拡大した70年代、巧みな表現で差別化した80年代の広告 ●マス広告で“売る。とはどういうことか”を考える					2
8.	(5) 成長後期&成熟期のテレビCM ・大量生産大量販売大量消費とバブル時代のCM表現 ●人とAIを分かちつもの=身体性とメタ視点と表現について。					2
9.	(6) 衰退(転換)期の広告戦略と表現 ・マスマーケティングからパーソナルマーケティングへ模索するメディアと広告 ●モノ消費、コト消費、ココロ消費、物語消費=パラダイムが変わる時、新旧、何が変わったのか。					2
10.	(7) 衰退(転換)期のテレビCM ・パーソナルマーケティングを模索するCM表現 ●テレビとインターネット広告との棲み分け ・コネクティッドTVとインターネット広告との共存 ・情報を売る=新しい店舗、新しいビジネス					2
11.	インターネット広告の研究					2
12.	(1) インターネット広告の基本～その種類、特性、活用 ●動画で学ぶ：アメリカインターネット販促キャンペーン、検索連動型広告の仕組みなど					2
13.	(2) SNSを使ったインターネット販促事例とマーケティング手法 ●ブル型&ブッシュ型 客層別メディア活用					2
14.	(3) Web動画を使った販促事例と、その訴求力と活用法 ●5 (6) G通信とストーリーミング方式で変わる表現					2
15.	(4) オンラインとオフラインを結ぶメディアの新しい動き ●オムニチャネル、リアルメディア、オウンドメディア、デジタルサイネージなど、データが価値を持つ時代のメディアの在り方					2
15.	修了試験と全講義の振り返り ●修了テスト20分 ●1～14講の重要ポイントを再度インプットしておこう					2
その他			関連科目			
※単元ごとと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
DTP演習 I A			講義・ 演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ/写真	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	橋本 明奈	
授業の目的・目標						
様々なテーマの印刷物制作にチャレンジすることで、DTPや印刷に関わる基礎的な知識・技術を学びながら、デザイン制作力の定着と応用力を身につけていく。 また、たくさんの印刷物を見ることで、視野を広げ、アイデアの引き出しを増やす。						
授業の概要						
①Illustrator、Photoshopのオペレーション理解度の定着。 ②様々なタイプの課題を通し、レイアウト力(文字組・配置・見た目のクオリティ)を向上させ、応用力を身につける。完成作品はポートフォリオへ入れる。 ③課題を通して現場と同じ印刷物の制作過程を学ぶ。						
成績評価の方法						
平常点：出席率・授業態度・取り組み姿勢 課題：①印刷データとしての正確さ25%②見た目の完成度25%(文字組・情報の優先順位の理解度・レイアウトの綺麗さ)					平常点	40%
					提出期限	10%
					課題	50%
使用テキスト・教材						
【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop 【教科書】 「デザイン入門教室[特別講義]」 ※各自が集めた印刷物						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 印刷データ作成方法のおさらい、基本の復習、印刷物制作の工程						2
2. テキストボックス/グリッド等配置のポイント 講義+課題①						2
3. MAPについて 講義+課題②						2
4. レイアウトのポイント(優先順位の付け方・文字選びのポイント等)						2
5. 印刷物から見るデザインパーツのポイント/文字校正記号について						2
6. 2色印刷・DICについて 講義+課題③						2
7. 2色印刷・DICについて 順次チェック・修正						4
8. 課題④⑤テーマと仕様 発表						2
9. ↓ 順次チェック・修正						4
10. ↓ 順次チェック・修正						4
11. ↓ 印刷データとして提出						2
12. 課題⑥テーマと仕様 発表						2
13. ↓ 順次チェック・修正						4
14. ↓ 順次チェック・修正						4
15. ↓ 印刷データとして提出						2
その他			関連科目			
※单元ごとと演習課題を実施する。			デザインアプリケーション I A、DTP演習 II			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度		2024年度	
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
DTP演習 I B			講義・演習		グラフィックデザイン科 Webデザイン/動画・CG	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	千葉 法正	
授業の目的・目標						
<p>テーマの違う印刷物制作にチャレンジすることで、DTPや印刷に関わる基礎的な知識・技術を学びながら、デザイン制作力の定着と応用力やデザインの仕事に対する姿勢を身につけていく。また、たくさんの印刷物を見ることで、視野を広げ、アイデアの引き出しを増やす。</p>						
授業の概要						
<p>Illustrator、Photoshopを使用し、現場で起こり得る様々なタイプの問題にチャレンジすることで、ソフト使用の理解度を高め、定着させる。印刷物の制作過程を学び、応用力をつける。</p>						
成績評価の方法						
【課題】 デザインの完成度 (20%) 印刷データとしての正確性 (20%)					課題	40%
【提出】 提出期限が守られているか、提出方法・仕様は正しいか					提出	40%
【平常点】 平常における授業態度は適切か、主体的に参加できているか					平常点	20%
使用テキスト・教材						
<p>【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop 【教科書】 「デザイン入門教室[特別講義]」</p>						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 導入 授業について						2
2. Mission01 校正と修正【冊子のページ】 校正記号 テキストボックス						2
3. Mission02 【A4チラシ】						2
4. ガイドトンボと塗り足しの役割 色調整と切り抜き						2
5. ▶ 順次チェック・修正						2
6. ↓						2
7. ↓						2
8. ▶ 印刷データとして提出						2
9. 講評(データ修正・再提出)						2
10. Mission03 【3つ折パンフレット】						2
11. 折トンボ						2
12. ▶ 順次チェック・修正						2
13. ↓						2
14. ▶ 印刷データとして提出						2
15. 講評(データ修正・再提出)						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			デザインアプリケーション I A、DTP演習 II			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2023年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
キャリアプラン I			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	桑原 祐介	
授業の目的・目標						
デジタル造型を行いながら、造形を把握する。 スカルプトモデリングの基本を理解する。						
授業の概要						
就活～社会人で必要なビジネスマナーの基本を書籍や演習学ぶとともに、マナーの意味合いや必要性を理解することで、学生から社会人への円滑な移行を図る。また、選考段階において必須である履歴書、自己PR、面接に関する講義や演習を通じ、就職に向けた動機づけと必要なスキルの習得を行う。						
成績評価の方法						
授業態度 提出課題の内容 (自己PR準備シート、自己PRシート、授業内で完成できなかった資料) 提出課題の提出期限遵守					平常点	40%
					課題の内容	40%
					期限遵守	20%
使用テキスト・教材						
書籍「入社1年目ビジネスマナーの教科書」 講師が作成するワークシート						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	ビジネスマナー(1)挨拶、お辞儀、身だしなみ等		2			
2.	ビジネスマナー(2)報連相、対人関係等		2			
3.	ビジネスマナー(3)電話実務・電話の受け方・掛け方等		2			
4.	ビジネスマナー(4)ビジネス文書の書き方・送り方等		2			
5.	ビジネスマナー(5)企業実務その他		2			
6.	ビジネスマナー(6)企業実務その他		2			
7.	履歴書の書き方(1)自己紹介のネタ探し・自己分析		2			
8.	履歴書の書き方(2)自己紹介を文章にする・書き方のポイント		4			
9.	面接練習(1)模擬面接・面接官のチェックポイント		4			
10.	面接練習(2)模擬面接		4			
11.	キャリアシミュレーションプログラム・社会で求められる力		4			
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			マナー講座			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ビジュアルデザイン II			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	黒住 政雄	
授業の目的・目標						
グラフィックデザインを制作するにあたってのデザインソフト数種類のオペレーション及びPCの最低限のテクニック習得。またその前段であるアイデア創出やクライアントとのコミュニケーション能力向上を反復練習により習得。半歩でも1歩でも生徒の意識改革が進み、個人意識向上を目指す。						
授業の概要						
卒業後、就職先であるデザイン関連業界の求めるオーダーへの確かな対応ができる技術・プレゼンテーション力を身につけ、学生によくある「課題の終了、ただできた」という意識からさらにワンランクアップした「完成度」を自ら求める意識改革。モノづくりに必要不可欠な柔軟な思考回路を育成する授業内容を提案していきます。						
成績評価の方法						
1_作品提出(クオリティ評価)					完成度	60%
2_提出期限					提出期限	20%
3_出席(授業態度も含む)					取組姿勢	20%
使用テキスト・教材						
必要時にコピー等配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 授業進行説明、頭の体操(紙コップ10の使い方)質疑応答、次回制作課題説明						2
2. コラージュ作成(現段階の学生のスキル確認)制作時間、質疑応答						2
3. コラージュ作品の発表評価(一部修正作業)、頭の体操(4つの丸を使いイラスト制作)、次回課題説明						2
4. デザインおよび製作物の考え方						2
5. 装丁デザイン(作業並びに質疑応答)基本的DTPのポイント						2
6. 装丁デザイン(作業並びに質疑応答)						2
7. 装丁デザインの発表評価(修正と再提出)						2
8. 架空商品のブランディング(柔軟な発想力)						2
9. 架空商品のブランディング(ビジュアル制作)						2
10. 架空商品のブランディング(デザインから～プレゼンテーションまで総合デザイン)						2
11. パッケージデザイン(2次元制作と3次元制作物の見え方・DTP)						2
12. パッケージデザイン(作業並びに質疑応答)						2
13. パッケージデザイン(作業並びに質疑応答)						2
14. パッケージデザイン講評、修正、提出、まとめ						2
15. 就活に向けての地元業界の現状と対応策(求められているモノとは?)						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度		2023年度	
			時間数は45分換算		科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース		
アドバタイジング		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ/写真		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	1	草ヶ谷 あつみ	
授業の目的・目標						
啓蒙広告に取り組むことで社会と向き合う力を養う。情報収集のやり方・企画から表現に着地させるプロセスを体験と広告の構築力を身につける。						
授業の概要						
啓蒙広告の在り方を学習。新聞媒体の特性を活かした企画力、色表現（カラー・モノクロ）の可能性を広げ、文字とヴィジュアルのレイアウトデザイン力を養う。 新聞広告5段・15段を完成。15段は公共広告ACの学生賞に応募をする。						
成績評価の方法						
企画や取材など提出課題の推進力、完成度での評価。 出席状況・授業態度					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
※必要に応じてプリント配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	前年度の優秀作を講評しオリエンテーション		2	16.	プレゼン準備・原寸出力・ボード貼り	2
2.				17.		2
3.	テーマの選定・企画テーマの決定		2	18.	プレゼンテーション・講評	2
4.				19.		
5.	企画した内容をラフで表現		2	20.		
6.	企画案アイデアチェック		2	21.		
7.	(コピー考案)		2	22.		
8.	↓		2	23.		
9.			2	24.		
10.	Mac作業 (随時コピーチェック)		2	25.		
11.				26.		
12.	↓		2	27.		
13.			2	28.		
14.	原寸出力チェック		2	29.		
15.	作品ブラッシュアップ		2	30.		
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名			授業形態		学科・コース
アドバタイジングⅡ			講義・演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ/写真
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	前田 ミネオ
授業の目的・目標					
インバウンドの活性を目的としたアドバタイジング（広告活動）におけるマーケティングの把握と、ニーズに応えるべく表現技術のスキルアップにつなげる。					
授業の概要					
課題テーマの研究とポスター表現のための切り口を探るとともに、チラシによる募集要項のまとめ方を習得する。コピー表現、造形力、DTPスキルを高めるべく取組をおこなう。					
成績評価の方法					
完成度に対する評価：情報収集力10、文章力10%、技術力20%、構成力20%、アイデア表現力40%の5段階で評価				学習態度	20%
				期日順守	20%
				完成度	60%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 課題オリエンテーション			2		
2. インバウンド対策の現状把握			2		
3. 情報のまとめ、マインドマップ作成			4		
4. コンセプト創出作業			2		
5. コンセプト提出			2		
6. マインドマップ提出・添削指導			4		
7. インバウンド向けメディア実制作 (1)			2		
8. インバウンド向けメディア実制作 (2)			2		
9. デザイン添削			2		
10. デザイン添削			4		
11. 完成作品提出			2		
12. プレゼンテーション			2		
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)		年度	2024年度		
		科目コード			
授業科目名		授業形態	学科・コース		
C I		講義・演習	グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	長谷川 緑
授業の目的・目標					
CI・ロゴマークについて基本的概念を学び、演習を通して企画、ロゴマーク作成、デザイン展開までを意識した一貫したイメージの構築ができるようになる。					
授業の概要					
企業やブランドのシンボルマークやロゴデザインのベースとなるCIについて理解し、ロゴマークの制作を通して企業の理念やブランドのビジョンをどのように可視化し統一していくかを学び、ガイドラインとしてまとめる。					
成績評価の方法					
授業への取り組み（出席状況・授業態度・学習意欲）			課	取り組み	50%
課題（提出・作品のクオリティ・理解度）				課題	50%
使用テキスト・教材					
なし。※必要に応じて資料のコピー等をプリント又はデータ（PDF等）で配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. CIの基礎知識① CIとはなにか					2
2. CIの基礎知識② 実例から学ぶ効果					2
3. 既存ロゴの研究・分析・発表					2
4. 練習課題① シンボルマーク					2
5. 練習課題② ロゴタイプ					2
6. 練習課題③ ガイドライン					2
7. 練習課題の相互評価・ブラッシュアップ					2
8. 課題の説明・リサーチ					2
9. 課題の制作① プランニング・ラフ制作					2
10. 課題の制作② ラフチェック・ロゴデザイン制作					2
11. 課題の制作③ ロゴデザイン制作・ブラッシュアップ					2
12. 課題の制作④ ガイドライン制作・展開					2
13. 課題成果の発表①					2
14. 課題成果の発表②					2
15. 課題成果の講評・CIのまとめ					2
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
パッケージデザイン I		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ/写真	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	鳥羽 均
授業の目的・目標					
発想やコンセプトから制作、プレゼンテーションまでのデザインプロセスを演習課題を通して経験し実行できるようになる。 様々な形態のパッケージの構造を理解し、作成できるようになる。					
授業の概要					
商品の運搬、携帯、保護といった容器としてのパッキングから、より商品価値を高いものにしていくパッケージデザインまで、パッケージの機能や基本的な素材と技術に関する知識を演習課題を通じて体験し、考察する。					
成績評価の方法					
制作物の完成度、課題提出状況、出席状況、授業態度				その他	20%
				課題	80%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
1. パッケージの目的の確認					時間数
2. 大量生産を前提とするパッケージを作成					1
3. ●清涼飲料などのラベルを使用したデザインの作成 (3コマ)					6
4. ●チョコレートなど箱を利用したデザインの作成 (3コマ)					6
5. ●袋を利用したデザイン (3コマ)					6
6. 2年次に習得した種類の素材・技法を使った作品の作成					
7. ●各自の企画した商品のためのパッケージ (5コマ)					10
8. 全ての作品を提出時に講評					1
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他				関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。				立体構成、パッケージデザイン II	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		2024年度	
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
デザインアプリⅡ			講義・演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ/写真	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	寺尾 真紀	
授業の目的・目標						
InDesignの初級～中級操作を実習し、基本的な文字組みと画像配置で誌面をレイアウトできること、入稿用データを自力で完成できることを目指す。ページ物(雑誌・カタログ・書籍etc.)の構成を理解して、作品作りや将来の仕事に活かせる知識を身につける。						
授業の概要						
前半では、演習を通して基本的なツールの使い方を学ぶ。雑誌やカタログ等を模したレイアウトを演習することで、誌面の構成と、初歩的なツールの使用方法や作業の進め方を学習する。後半では、B5・8ページの冊子制作の流れを、編集・レイアウト・印刷・製本まで実習する。						
成績評価の方法						
基本操作を学ぶ課題演習および作品提出＝評価全体の50% (提出期限・技術習得度・授業態度) / 学習した技術を用いてB5サイズ8ページの冊子をレイアウトして製本＝評価全体の50% (提出期限・技術習得度・完成度・意欲と創意工夫) ※後半の課題では、技術の復習と共に、作品づくりへの意欲や創意工夫を期待したい。					提出期限	20%
					技術習得度	50%
					意欲・創意	30%
使用テキスト・教材						
<ul style="list-style-type: none"> ●『初心者からちゃんとしたプロになる InDesign基礎入門』(MdN刊) ●授業内で配布する素材データ、プリント等 						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. InDesignの概要/チラシやハガキ等(1枚物)と冊子(ページ物)の制作の違いを学ぶ						2
2. 演習1/ドキュメント設定・テキスト入力・画像配置等の基本ツールの使い方を学ぶ						2
3. 演習2/雑誌風レイアウトの演習としてタイトル・本文・小見出し等のパーツを理解し、作成する						2
4. 演習3/雑誌風レイアウトの演習としてインデント・行取り・縦中横等、文字組みの基本的な設定方法を学ぶ						2
5. 演習4/雑誌風レイアウトの演習として禁則処理・アキ量設定等の組版の初歩を学ぶ						2
6. 演習5/カタログ風レイアウトの演習としてフォーマット・親ページ概念を学ぶ						2
7. 演習6/企画編集や割付など作業の流れを学び、台割で構成作りを実習する						2
8. 演習7/学んだ技術を使ってオリジナルの紙面レイアウトを実践する						2
9. 演習8/書籍風レイアウトの演習として自動流し込み・文字組みの設計・目次の作り方等を学ぶ						2
10. 演習9/入稿用データの準備としてリンク画像の確認やプリフライト・パッケージ等を学ぶ						2
11. オリジナル冊子制作課題/1テーマ選定・素材集め～編集・割付						2
12. オリジナル冊子制作課題/2編集・割付～InDesignによるレイアウト						2
13. オリジナル冊子制作課題/3InDesignによるレイアウト						2
14. オリジナル冊子制作課題/4レイアウト仕上げ～印刷・製本						2
15. オリジナル冊子制作課題/5講評と授業の振り返り						2
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。				エディトリアルデザイン		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度	
				科目コード		
時間数は45分換算						
授業科目名			授業形態	学科・コース		
デザインアプリケーションⅢ			講義・(演習)	グラフィックデザイン科 Webデザイン/動画・CG		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	大川 直樹	
授業の目的・目標						
デジタル造型を行いながら、造形を把握する。 スカルプトモデリングの基本を理解する。						
授業の概要						
AdobeAfterEffectsの操作を中心に、モーショングラフィクスの制作手法を・学び、映像、Webにおける動画コンテンツ制作の理解を深めます。						
成績評価の方法						
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢					課題提出	80%
					学習姿勢	20%
使用テキスト・教材						
Adobe Aftereffects ガイド本 必要に応じて随時プリントを配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. AfterEffects基本操作(コンポジション、規格設定、各種パネル解説)						2
2. アニメーションの基本(キーフレーム設定、ショートカットキー、パラメーター設定)						4
3. データ管理(命名規則、フォルダ・レイヤ設定・リンクデータ・プリコンポーズ等)						2
4. モーション動画制作(親子関係、レイヤー操作、ループ処理)						6
5. トランジション制作(画面の切り替え演出)						6
6. Web用動画の制作(バナー・バンパー広告など)						6
7. AfterEffectsのエフェクト解説(標準、追加プラグインエフェクト)						6
8. エクスプレッションの活用(適用方法、素材の引用)						6
9. レンダリング設定と動画出力(MediaEncoder)						2
10. 総合課題(デジタルコンテンツ制作)						20
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デジタルイラスト I		講義・演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	山田 ケンジ
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ●デジタル描画技法の習得。液晶タブレットを使用しデジタルイラストレーション制作の技術を身につける。 ●人物描写とパースペクティブをメインのテーマに作品制作。それを通して人体構造と空間認識を習得する 					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> ●液晶タブレット+ペンと主にPhotoshopを使用し(iPad+プロクリエイトなども予定) デジタル描写技法を学ぶ ●人物描写力、空間認識力の向上を目指す。 					
成績評価の方法					
授業態度、提出課題作品の評価				授業態度	25%
				課題	75%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. シラバスを元に授業概要説明。液晶タブレットの設定					2
2. ブラシのカスタマイズ、デジタルペンメント技法のショートカット他を学ぶ					2
3. 空間認識(透視図法、アイソメ図法) 演習					2
4. "					2
5. 人体構造について学ぶ 人物描写演習					2
6. "					2
7. "					2
8. "					2
9. 透視図法またはアイソメトリック図法を用いその空間に人物を配置した作品制作					2
10. "					2
11. "					2
12. "					2
13. "					2
14. "					2
15. 提出					2
その他				関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。				イラストレーション I	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態	学科・コース			
デジタルイラスト		講義・ 演習	グラフィックデザイン科 動画・CG専攻			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	清水 めぐみ	
授業の目的・目標						
液晶タブレット+CLIP STUDIO PAINTのスキルを学び、基礎的な操作方法の習得とデジタルツールを利用した表現方法を身につける。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ●液晶タブレットを使用しデジタルイラストレーション制作の技術を身につける。 ●CLIPSTUDIOと(状況によってPhotoshopなど)ブラシやテキストャーのカスタマイズ法を学び、効果や表現や自分に合った設定を探る。 ●授業終盤ポストカード作品の制作(各自50枚の印刷) 						
成績評価の方法						
授業態度、提出課題作品の評価					授業態度	20%
					完成度	80%
使用テキスト・教材						
テキストは教員が用意 教科書：プロ絵師の技を完全マスター クリスタ 操作術 決定版						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 授業概要。液晶タブレット設定など						2
2. 実際に顔を描きながらデジタルツールの使い方を実践する						2
3. 顔を描く(色んな表情、角度、年齢別の描き分け)						2
4. //						2
5. 全身を描く1(いろいろな年齢層、体型)						2
6. //						2
7. デジタルツールを利用して地図や模様などを作ってみる						2
8. //						2
9. エフェクトを描く(デジタルツールを効果的に利用してエフェクト表現を描いてみる)						2
10. //						2
11. 背景を描く3(自然物を描く)						2
12. //						2
13. ポストカードを描く(習得したスキルを利用して一枚イラストを完成させる)						2
14. //						2
15. //						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
3Dデザイン			講義・ 演習		グラフィックデザイン科 動画・CG専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	1	深野 暁雄	
授業の目的・目標						
映画、CM、アニメ、ゲームなど広い分野で国内外で広く使われている3DCGツール「Maya」(マヤ)のモデリング(立体造形)ができるようになることを目標とする。						
授業の概要						
Mayaの基本操作、モデリングの手順、テクスチャーマッピング、レンダリングというワークフローを理解し、習得する。また、3DCG(3次元コンピュータグラフィクス)の基礎理論も併せて講義で理解を深める。さらに、Photoshop・Illustratorなどの2DCGを活用する方法、ゲームエンジンのUnrealEngine5(UE5)を使いリアルタイムレンダリングを学ぶ。						
成績評価の方法						
1. 課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) ・2. 平常点(主体的な授業参加度) ・3. 学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) ・課題が未提出の場合、成績の評価は行われない。					課題	60%
					平常点	15%
					学習意欲	15%
使用テキスト・教材						
1. AUTODESK(MAYAの販売会社)提供の公式チュートリアルビデオ教材						
2. 講師の所属する株式会社スタジオプロスのオリジナル作成のオリジナルテキスト						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	MayaのUIと基本操作		2	マニピレータとグループ、コンポーネント		2
2.	3DCG基礎理論とMayaでの関係		2	画像を置いて簡単な道具のモデリング		2
3.	マテリアルエディタによる質感と理論		2	テクスチャーマッピングの基礎		2
4.	課題1:指定された道具を作る=モデリング→テクスチャー展開→PhotoShopテクスチャー					4
5.	ライティングとレンダリングの理論			Arnoldレンダリングの基礎とプロジェクト管理		2
6.	リアルな工業製品のモデリング1		2	→続き		2
7.	リアルな工業製品のモデリング2		2	→続き		2
8.	ディティールを整える		2	→続き		2
9.	テクスチャーを貼るUV展開をする		2	→続き		2
10.	リアルなマテリアル設定		2	→続き		2
11.	PhotoShopでテクスチャーを描く		2	→続き		2
12.	ライティングとレンダリング(応用)		3	Arnoldレンダリングの実践とプロジェクト管理		2
13.	課題2:ここまでの作品に各自オリジナルの改造・質感とテクスチャーで完成させる					4
14.	UnrealEngineでの物理レンダリング		2	UEでのアニメーション基礎		2
15.	UEでの動画編集		2	→AfterEffectsとの連携		2
その他				関連科目		
UEはゲームエンジンですが、映像制作に活用します ※実務経験のある教員が担当する科目である。				UnrealEngine・PhotoShop・AfterEffects デザイン・クレイ・カメラ・色彩学		

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態	学科・コース			
Webレイアウト I		講義・演習	グラフィックデザイン科 Webデザイン専攻			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	遠藤 次朗	
授業の目的・目標						
クライアントニーズに応じたWEBデザイン提案スキルを習得する。 様々なニーズに応えられるよう発想力と提案力、表現力、サイト構成演出力へと繋げていくプロセスを大切に した実践演習を行う。						
授業の概要						
テーマと要望（クライアント要件を想定）、サイト制作条件を提示し、そのテーマに沿った①発想出し（訓練） ②コンセプト・アイデア出しへと繋げ、③教科書やインターネットを活用したデザインリサーチを徹底的に行 い、サイト構築に必要な事項を入念な準備と事前研究・検証を行った後、④サイト全体の構成を構築し（サイト マップ作成）XDアプリを用いて⑤サイトデザインを完成させていく。						
成績評価の方法						
①作品提出と作品評価 ②出席 ③取組姿勢					課題	60%
					提出	20%
					平常点	20%
使用テキスト・教材						
XDチュートリアル（アドビ提供） WEBデザイン良質見本帳 HTML5&CSS3デザイン 現場の新標準ガイド						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 自己紹介授業コンセプト説明 WEBサイトデザインについての解説 発想練習						2
2. テーマ設定①発想・コンセプト設定・デザインリサーチ・サイト構成						2
3. テーマ①XDデザイン						2
4. テーマ設定②発想・コンセプト設定・デザインリサーチ・サイト構成						2
5. テーマ②XDデザイン						2
6. テーマ設定③発想・コンセプト設定・デザインリサーチ・サイト構成						2
7. テーマ③XDデザイン						2
8. テーマ設定④発想・コンセプト設定・デザインリサーチ・サイト構成						2
9. テーマ④XDデザイン						2
10. テーマ設定⑤発想・コンセプト設定・デザインリサーチ・サイト構成						2
11. テーマ⑤XDデザイン						2
12. テーマ設定⑥発想・コンセプト設定・デザインリサーチ・サイト構成						2
13. テーマ⑥XDデザイン						2
14. テーマ設定⑦発想・コンセプト設定・デザインリサーチ・サイト構成						2
15. テーマ⑦XDデザイン						2
その他			関連科目			
※単元ごとと演習課題を実施する。			WebレイアウトII			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			XD等WEB系アプリケーション			

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
WebレイアウトⅡ		講義・演習		グラフィックデザイン科 Webデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	鈴木 宏幸
授業の目的・目標					
紙面と画面それぞれの特性を理解し、操作の伴うWeb特有のレイアウトを理解する。					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> 紙面と画面の特性の違いとUIデザイン バナー、LP、ウェブサイトのデザインとレイアウト 					
成績評価の方法					
学習意欲、課題の提出と作品の評価				学習意欲	30%
				課題の提出	40%
				課題の評価	40%
使用テキスト・教材					
Macbook, Figma, Photoshop, Illustrator					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 紙面と画面の特性の違い・操作を伴う画面のレイアウト・UIデザインとUX					2
2. バナー広告の種類、バナーのデザイン					2
3. 情報設計と情報の伝わりやすさ					2
4. LPのデザイン・レイアウト					4
5. UIデザインとUX					2
6. グループワーク：商品開発、ウェブサイトの企画					8
7. ウェブサイトの企画、デザイン					8
8. 講評					2
その他				関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態		学科・コース
Web概論			講義・演習		グラフィックデザイン科 Webデザイン専攻
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	2	宮崎 宏治
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> インターネットおよびWebに関する専門用語・仕組み等の知識を習得 サイトの設計、デザイン・制作に関する基礎知識の習得 Web広告、Webマーケティング（アクセス解析）に関する基礎知識の習得 					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> インターネット技術（仕組みやどのように使われているかなど）全般における講義 ウェブサイト構築に関する基礎知識およびワークフローの講義 WEB広告とアクセス解析についての講義 					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> 試験 平常点（ノートまたは、小テスト） 				試験	70%
				平常点	30%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1-2 インターネット、各種サーバー・クライアント、OSとアプリ等の仕組みと働き					4
3-4 プロトコル/IPアドレス/DNS等の役割					4
5-6 サイト構築におけるサイトマップ/ワイヤフレーム/ワークフロー等の役割					4
7-8 ネット広告の種類とSEO、アドネットワーク/ランディングページ等の役割					4
9-10 アクセス解析/検索エンジン/クッキー等の仕組み/セキュリティ					4
11-12 ネットショップ/SNS/各種商用サービスの現状					4
13-14 試験/試験結果の解説					4
15 再試/現場の最新情報					2
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。			デザインアプリケーション1B、Web概論 Web基礎、Web実践		

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
Web企画			講義・演習		グラフィックデザイン科 Webデザイン専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	高塚 伊織	
授業の目的・目標						
クライアントとの打合せから既存webサイトの課題を見つけ、改善案を企画書に落とし込み顧客にとって有益となるweb企画の提案ができるクリエイターの育成を目標とする。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> webリニューアルの企画書作成 webコンテンツの提案企画書作成 プレゼンテーション資料の作成 webサイトのデザイン構成案作成 						
成績評価の方法						
【課題/レポート】 企画提案書の完成度 (40%) デザイン構成案 (40%)					課題/レポート	80%
【提出期限】 提出期限が守られているか (10%)					提出期限	10%
【学習意欲】 学習意欲の有無・授業に取り組む姿勢 (10%)					学習意欲	10%
使用テキスト・教材						
Webリテラシー第3版						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 自己紹介 授業概要の説明 実際のweb企画提案書・制作の流れ・仕事内容を紹介						2
2. 既存サイトの課題抽出・把握分析 / クライアントの要望整理 / ディスカッション						2
3. (Google Analytics によるサイト分析から現状を把握する)						
4. リニューアル目標設定とKPI設計 (webサイトの最終的な目標を決める)						2
5. WEB広告・SNS運用・動画コンテンツ等のwebデザイン以外の提案						2
6. リニューアル提案書作成						10
7. 表紙 / プロローグ / 既存サイトの課題点 / 競合サイトの傾向 / 改善提案						
8. ディレクトリ作成 / 制作フロー / スケジュール / 概算見積						
9. リニューアルデザイン構成案作成						10
10. トップページデザイン / スマートフォンデザイン /						
11. web・SNS広告用バナーデザイン / LPデザイン (キャンペーンページ)						
12. web企画提案書プレゼンテーション						2
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態	学科・コース			
モバイルコンテンツ制作		講義・ 演習	グラフィックデザイン科 Webデザイン専攻			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	90	3	宮崎 宏治	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> 商品カタログサイトの制作を通じ、複数ページのWebサイトの構築方法を習得 LightBoxやSlickSlider、drower.jsなど、jQueryプラグインの使い方の習得 PHP、JavaScript (jQueryプラグイン)等の初級レベルの使い方を習得 						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> 商品カタログサイト (ミスドのWEBサイト) の構築およびメンテナンス 商品カタログサイト (ミスドのWEBサイト) をカスタマイズして「静岡名産品」サイトを作成 						
成績評価の方法						
課題の完成度および、カスタマイズにより評価 (80%) 提出期限 (10%) 平常点 (10%)					課題	80%
					提出期限	10%
					平常点	10%
使用テキスト・教材						
使用ソフト：VS Code / Cyberduck / Adobe XD / Illustrator / Photoshop / Excel サーバー環境：Xfree						
授業内容・授業計画						
						時間数
1-2 既存のカタログサイト (ミスドのWEBサイト) の修正および商品の追加、削除						4
3-6 カタログサイトの概要説明・サイトマップ作成・ワイヤーフレーム作成						8
7-10 コーディング (ヘッダー部・フッター部)						8
11-14 コーディング (商品詳細ページ)						8
15-18 コーディング (テンプレート (共通パーツページ) の作成)						8
19-22 コーディング (レスポンス対応/HOMEページ/プライバシーポリシー)						8
23-26 コーディング (特定商取引/お問い合わせフォーム) /サーバーへUPして、確認						8
27-28 店舗一覧						4
29-34 各種jQueryプラグイン導入 (スライダー/スマホ用ナビ) CTAボタン						12
35-42 静岡名産品オリジナルサイト						16
43-44 最終チェック&提出 (サーバーにUP)						4
45 講評						2
※授業の進捗具合や新技術導入により、前倒しまたは一変更する場合があります。						
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
写真Ⅱ		講義・演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ/写真	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	萩原 一浩
授業の目的・目標					
自分で紙面デザイン(パンフレット、DM等)して、それに基づき撮影した写真をレイアウト後、作品(印刷物)を制作する。					
授業の概要					
デザインをする過程において 写真の撮り方(カメラマンへの指示の方法)を理解した上で、紙面構成を出来る様にする。					
成績評価の方法					
作品熟成度 40% 授業態度 10% 提出作品 50% (サムネ=12.5p 最終作品=37.5p) 出席率MAX△10%有り				授業態度	10%
				提出	50%
				熟成度	40%
使用テキスト・教材					
デジタルカメラ・メディア・ストロボ・メーター・レフ・トレパ・ケト紙・三脚					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 制作課題の説明～サムネイルの作成					2
2. サムネイルの確認～提出					2
3. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
4. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
5. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
6. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
7. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
8. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
9. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
10. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
11. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
12. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
13. PCにて切り抜き及びレイアウト作業～出力～製本					2
14. PCにて切り抜き及びレイアウト作業～出力～製本					2
15. 自分の作品の意図を発表～総評～提出(2クラス合同授業)					2
その他				関連科目	
※単元ごとと演習課題を実施する。				写真演習Ⅰ、コマーシャルフォト	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
フォトレタッチ		講義・演習		グラフィックデザイン科 写真専攻		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	萩原 和幸	
授業の目的・目標						
デジタル造型を行いながら、造形を把握する。 スカルプトモデリングの基本を理解する。						
授業の概要						
デジタルでの現像方法を学ぶことで適切な補正方法を理解する。レタッチの基礎を学ぶ。						
成績評価の方法						
出席状況・授業態度。作品評価。					取り組み	50%
					課題	50%
使用テキスト・教材						
一眼レフカメラ、パソコン (Photoshop, Illustrator)						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. デジカメの現像RAWとJPGの違い。印刷知識RGB, CMYKの画像について						2
2. 現像ソフトの使い方【1】…現像ソフトの種類、Photoshopを使用するの現像方法						2
3. 現像ソフトの使い方【2】…基本補正・カラー補正						2
4. RAWデータで撮影してみよう①						2
5. 撮影した画像を現像・加工してみよう①						2
6. フォトレタッチ【1】…画像の合成						2
7. フォトレタッチ【2】…画像の修復・加工：人物編①						2
8. フォトレタッチ【3】…画像の修復・加工：人物編②						2
9. フォトレタッチ【4】…画像の修復・加工：物編①食品						2
10. フォトレタッチ【5】…画像の修復・加工：物編②食品						2
11. フォトレタッチ【4】…画像の修復・加工：物編①反射製品						2
12. フォトレタッチ【5】…画像の修復・加工：物編②反射製品						2
13. フォトレタッチ【6】…特殊加工編						2
14. RAWデータで撮影してみよう②						2
15. 撮影した画像を現像・加工してみよう②						2
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ファッションフォト		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 写真専攻		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	萩原 和幸	
授業の目的・目標						
撮影方法と判断・現場の作り方を感じとれるようにする。						
授業の概要						
撮影イメージの決定～準備～撮影～処理・完成の手順と決定を学習する。						
成績評価の方法						
講義での積極性、作品評価					期末試験	20%
					課題	80%
使用テキスト・教材						
カメラ、モデル						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	撮影構想		2			
2.	撮影構想		2			
3.	ロケハン		2			
4.	ロケハン		2			
5.	ロケハン		2			
6.	撮影		2			
7.	撮影		2			
8.	撮影		2			
9.	撮影		2			
10.	撮影		2			
11.	セレクト・RAW現像		2			
12.	セレクト・RAW現像		2			
13.	セレクト・RAW現像		2			
14.	仕上げ		2			
15.	講評		2			
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。				写真Ⅲ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度	
				科目コード		
時間数は45分換算						
授業科目名			授業形態		学科・コース	
COMMERCIALPHOTO I			講義・演習		グラフィックデザイン科 写真専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	萩原 和幸	
授業の目的・目標						
ストロボ1灯で物の立体感と質感を出し、三次元を二次元にした時の表現を出来る様になる。						
授業の概要						
物のシズル感を表現し、エンドユーザーに理解して貰える写真を撮影出来る様になる。						
成績評価の方法						
授業態度 10% 課題提出 50% Report熟成度 40% 出席率MAX△10%有り					授業態度	10%
					提出作品	50%
					熟成度	40%
使用テキスト・教材						
デジタルカメラ・メディア・大型ストロボ・三脚・フラッシュメーター・レフ板 ケント紙(白&黒)・トレーシングペーパー・霧吹き・テープ各種						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. フラッシュ灯ライティングの可能性についての講義						2
2. Studioにて物撮の実技・お茶の水色を色々試し撮影を行う=(角版)						2
3. Studioにて物撮の実技・卵を白背景で立体的に見せる撮影を行う=(角版)						2
4. Studioにて物撮の実技・卵を割って質感を表現して撮影を行う=(角版)						2
5. Studioにて物撮の実技・CD録等の光る素材を美しく撮影を行う=(切り抜き)						2
6. Studioにて物撮の実技・サングラスの写り込みを綺麗に作り撮影を行う=(切り抜き)						2
7. Studioにて食撮の実技・お弁当を設定値段に見合う撮影を行う=(角版)						2
8. Studioにて食撮の実技・お弁当を設定値段に見合う撮影を行う=(角版)						2
9. Studioにて物撮の実技・口紅を高級感+質感を出し消費者に訴える撮影を行う=(切り抜き)						2
10. Studioにて物撮の実技・口紅を高級感+質感を出し消費者に訴える撮影を行う=(切り抜き)						2
11. Studioにて物撮の実技・服等の布製品の質感を表現して撮影を行う=(角版)						2
12. Studioにて物撮の実技・靴等の皮製品の質感を表現して撮影を行う=(角版)						2
13. Studioにて物撮の実技・水のペットボトルの透明感と立体感を出す撮影を行う=(切り抜き)						2
14. Studioにて物撮の実技・水のペットボトルの透明感と立体感を出す撮影を行う=(切り抜き)						2
15. Studioにて人物撮の実技・目の中に形を写し込んで可愛さを演出する撮影を行う=(角版)						2
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
COMMERCIALPHOTO W			講義・演習		グラフィックデザイン科 Webデザイン/動画・CG	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	萩原 一浩	
授業の目的・目標						
身近な明かり(定常光)を使い、一枚の写真で他人にインパクトを与え、商品がより良く見える様な撮影が出来るようになる～数枚の写真を用い、より判り易く説明が出来るようになる。						
授業の概要						
商品の特徴を引き出して、より良い写真で紹介する。						
成績評価の方法						
授業態度 10% 課題提出 50% Report熟成度 40% 出席率MAX△10%有り					授業態度	10%
					提出	50%
					熟成度	40%
使用テキスト・教材						
デジタル一眼カメラ・メディア・ケント紙・レフ・トレペ・テープ 他						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. カメラの扱い方,F・SS・ISOの配列と関係のおさらい～マニュアルで適正露出を導く						2
2. 身の回りの品(オークションに出せる様な)を、身近な明かりで撮影する=角版1cut 撮影後A4にプリントアウトして提出						4
3. 上記プリントを基にレクチャーを受けて、より良く再撮影する=角版1cut 初めのshotと再撮shotを並べて比較したプリントを作り発表～提出						4
4. 皮製品(財布・鞆等)を身近な明かりで撮影する=角版3cut以上 撮影後A4にプリントアウトして提出						4
5. 上記プリントを基にレクチャーを受けて、より良く再撮影する=角版1cut 初めのshotと再撮shotを並べて比較したプリントを作り提出～次回発表						4
6. 食べ物(弁当・果物・ケーキ等)を身近な明かりで撮影する=角版1cut 撮影後A4にプリントアウトして提出						4
7. 上記プリントを基にレクチャーを受けて、より良く再撮影する=角版1cut 初めのshotと再撮shotを並べて比較したプリントを作り発表～提出						4
8. 雑貨を身近な明かりで撮影する=角版3cut以上～撮影後A4にプリントアウトして提出						2
9. 上記プリントを基にレクチャーを受けて、より良く再撮影する=角版3cut以上～提出						2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			写真演習 I			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
編集技術			講義・演習		グラフィックデザイン科 写真/Webデザイン	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	萩原 和幸	
授業の目的・目標						
動画撮影方法と動画編集ソフトを用いての動画編集技術を身につけることで、自己の表現の幅を広げることを目的とする。						
授業の概要						
デジタル一眼レフカメラおよびミラーレス一眼カメラによる動画撮影法。動画編集ソフトによる編集技術。						
成績評価の方法						
出席状況・授業態度。作品評価					平常点	100%
使用テキスト・教材						
デジタル一眼レフカメラ、パソコン (Photoshop, Premiere Pro)						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	講義の手順・動画撮影・編集概論		2			
2.	デジタル一眼レフカメラによる撮影実習1		2			
3.	デジタル一眼レフカメラによる撮影実習2		2			
4.	ミラーレス一眼による動画撮影実習1		2			
5.	ミラーレス一眼による動画撮影実習1		2			
6.	編集1		2			
7.	編集2		2			
8.	講評		1			
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			映像基礎			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
編集技術		講義・演習		グラフィックデザイン科 動画・CG専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	鈴木 宏幸
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> 動画制作における企画～納品までのワークフローを理解する。 動画制作における基本的な演出や技術を習得する 					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> 動画制作に必要な知識と撮影機材の使い方の習得。 Adobe PremierePro を使い、動画の編集技術を覚える。 					
成績評価の方法					
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢				課題提出	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
Premiere Pro ガイド本 必要に応じて随時プリント・データを配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 動画制作の知識(映像のセオリー・CM分析など)					4
2. カメラワーク・カットワーク演習					4
3. Adobe PremierePro 編集操作（カット編集）					4
4. Adobe PremierePro 編集操作（テロップ、エフェクト）					6
5. Adobe PremierePro 編集操作（音源編集）					4
6. 習得度課題					8
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
写真表現			講義・演習		グラフィックデザイン科 写真専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	2	うちだ しんのすけ	
授業の目的・目標						
自分が決めた独自のテーマで撮影を行い、一冊のフォトブックを制作できるようにする。						
授業の概要						
撮影テーマの決め方-撮影方法-写真のセレクト方法-レイアウトの組み方-イラストレーターを使ったページの作成-業者への発注までを学習。						
成績評価の方法						
講義での積極性、出席率、作品評価					平常点	100%
使用テキスト・教材						
カメラ、イラストレーター						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	講師自己紹介・授業の目的		1	仮6月		
2.	写真講座・実習		2	仮6月		
3.	写真講座・実習		2	仮6月		
4.	写真集のテーマ選定		2	夏休み前7月上旬		
5.	実際に撮影した写真の確認		2	仮9月頭		
6.	写真集制作レイアウト確認		2	仮9月中旬		
7.	写真集制作レイアウト確認		2	仮10月上旬		
8.	写真集の入稿		1	仮11月中旬または下旬		
9.	写真集の講評		1	仮11月上旬		
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
映像企画		講義・演習		グラフィックデザイン科 動画・CG専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	望月 伸晃
授業の目的・目標					
TVCMにおけるプランニングノウハウの構築					
授業の概要					
訴求したいテーマを絞り、テレビCMとしての効果、意味付け、ノウハウを理解し、実際に企画立案する。					
成績評価の方法					
立案した企画・絵コンテのクオリティ				課題提出	70%
				学習姿勢	30%
使用テキスト・教材					
講師持参の映像素材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 広告プランニングという考え方					3
2. CMにおけるプランニングの重要度					3
3. アイディアのシミュレーション					8
4. CM企画のシミュレーション					8
5. CM企画実施					8
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			映像演出		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2023年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
映像制作			講義 (演習)		グラフィックデザイン科 動画・CG専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	草ヶ谷 あつみ	
授業の目的・目標						
映像編集ソフト、AfterEffects、Premiere Pro等の操作方法を演習。映像の企画、制作、放映まで全体の流れを勉強する。卒展来場者が若者の感性を楽しめる各ショーの合間動画を制作することで、自分の個性を發揮した動画創りが体験できる。						
授業の概要						
卒業制作展にて開催されるファッションビジネス科、フラワーデザイン科、ファッションデザイン科、プライダル・ビューティー科共同のファッションショー&フラワーショーの合間映像を担当。映像制作一環のノウハウを学習する。						
成績評価の方法						
映像関連ソフトの操作の習得度・提出課題・出席状況・授業態度					課題	100%
使用テキスト・教材						
※必要に応じてプリント配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	実習課題の「卒展ショー映像」についてのオリエンテーション		2	16.		
2.			2	17.	・デザインア・ラ・モード(卒展)本番にて担当者(リーダー)が制作したショー映像を放映(オペレーション)する。	
3.	各科のプレゼンテーションを受け内容を把握した上で役割担当を決定。		2	18.		
4.			2	19.		
5.	各科の学生もしくは先生と相談をして映像の企画考案。		2	20.		
6.			2	21.		
7.	企画内容・絵コンテ考案 ・随時教員チェック		2	22.		
8.	相談、リサーチに基づき映像編集作業。撮影及びビジュアル(イラスト等)など制作		2	23.		
9.			2	24.		
10.			2	25.		
11.	企画した内容を動画アプリで映像編集		2	26.		
12.	制作作業(タイトルロゴモーション・4学科の映像)		2	27.		
13.	4学科の全ての映像を完成しメディアにデータを移す。		2	28.		
14.			2	29.		
15.			2	30.		
その他			関連科目			
※单元ごとと演習課題を実施する。			編集技術、デザインアプリケーションⅢ			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2023年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
映像演出			講義 (演習)		グラフィックデザイン科 動画・CG専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	2	ウンノ ヨウジ	
授業の目的・目標						
CM企画の構成から映像の完成を目指し。 撮影機材の種類から使い方、ソフトによる基本編集のテクニックを理解する。						
授業の概要						
映像の企画から編集までを実践して完成させる ACジャパン広告学生賞に応募する。						
成績評価の方法						
企画内容と制作したCMの映像それぞれの評価					企画	30%
					作品	50%
					姿勢	20%
使用テキスト・教材						
編集ソフト (プレミア等)						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	CM制作時の注意事項		2	16.	映像の編集	2
2.	企画の検証、作成した絵コンテ修正		2	17.	エフェクトやテンプレートの話	2
3.	企画のアドバイスと案の決定		2	18.	映像の編集	2
4.	企画のアドバイスと案の決定		2	19.	特殊効果やグリーンバック合成の話	2
5.	演出コンテの作成 (前編)		2	20.	映像の編集	2
6.	演出コンテの作成 (後編)		2	21.	グレーティングの話	2
7.	構図の決め方、カメラの撮影方法		2	22.	映像の編集	2
8.	企画したCM映像制作の準備		2	23.	光やノイズの合成で変わる映像表現	2
9.	校内で撮影。撮影を体験		2	24.	映像の編集	2
10.	校内で撮影。撮影を体験		2	25.	映像の編集	2
11.	映像設定、編集時の注意事項		2	26.	完成	2
12.	企画したCM映像制作		2	27.	映像の修正	2
13.	撮影時のマイクの種類と音の違い		2	28.	ACに応募 (サイトにアップする)	2
14.	映像の編集		2	29.	完成した映像の試写	2
15.	過去の優れたCMを見て学ぶ		2	30.	映像についての評価	2
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。				音楽演習、編集技術、映像企画		

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
音楽演習		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 動画・CG専攻		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	大畑 秀人	
授業の目的・目標						
オーディオトラックを制作する際に、自身のアイデアを表現できるようにする。						
授業の概要						
DAW (Digital Audio Workstation) を使った音楽制作や、マイクを使った録音などの基礎を学び、映像制作におけるオーディオトラックの制作に役立てるようにする。						
成績評価の方法						
課題に関して ①課題の完成度 (単元30%、最終30%)、②提出状況 (10%) 授業態度に関して ①意欲 (30%)					授業態度	30%
					課題	70%
使用テキスト・教材						
テキスト (支給)、教材・ソフトウェア (支給) 録音機材 (学校備品)						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	音楽基礎		2			
2.	DAW基礎		4			
3.	制作実習 (基礎)		4			
4.	MIDI基礎		2			
5.	制作実習 (Plugin/音源)		4			
6.	エフェクター基礎		4			
7.	制作実習 (Plugin/EFF.)		4			
8.	最終課題制作		6			
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デジタル造型		講義・演習		グラフィックデザイン科 動画・CG専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	大川 直樹
授業の目的・目標					
デジタル造型を行いながら、造形を把握する。 スカルプトモデリングの基本を理解する。					
授業の概要					
3DCGスカルプトモデリングの手法入門編を履修し、制作ツールの1つとして使用できるようになる。					
成績評価の方法					
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢				課題提出	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
必要に応じて随時プリントを配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. スカルプト基本操作(画面構成・使用する機能について)					4
2. スカルプトモデリング チュートリアル					11
3. スカルプト作品制作					15
4.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他				関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ストーリー構成			講義・演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	さいとう しげき	
授業の目的・目標						
イラストを必要に応じて動かせるよう、ストーリーの構成や画面の構成を考え自分のイメージをアウトプットし、イメージを他者と共有できるようにし実際の仕事に活かせるようにする。						
授業の概要						
漫画が好きで絵が上手いというのも強みではあるが、それだけでは仕事として成立する機会は少ない。自分の絵を必要に応じ漫画として動かすことにより需要も高まります。そのために必要なストーリーの構成や画面の構成を考え自分のイメージをアウトプットし、イメージを他者と共有できるようにし実際の仕事に活かせるようにする。						
成績評価の方法						
授業態度50%作品の出来栄50%					平常点	10%
使用テキスト・教材						
基本的にTeamsに必要なデータアップ。学生持ち物：筆記用具、定規、 ネーム用紙（コピー用紙）、ノートパソコン（資料検索、Teamsの確認等に使用）						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 担当ルーシー:授業内容と進め方説明、マンガの基本構成説明、4コマ漫画ネーム作成						1
2. 1ページ・2ページ漫画の構成説明：見開き・目立たせるコマを学ぶ。次回授業の説明						1
3. 2ページのネーム講評、4ページ漫画の基本構成の説明						1
4. 4ページのネームを描く：ヒキ・めくり・盛り上げ・まとめを学ぶ。次回授業の説明						1
5. 8ページ・16ページ漫画についての構成説明						4
6. 講師が用意したシナリオをもとにコミカライズネームの構成を考えページを割りふる						12
7. 最終課題8ページ漫画のネームを描くにあたりストーリーの作り方の説明						
8. プロット・キャラ表の講評。最終課題の説明						2
9. 最終課題：8ページの漫画のネームを描く：実践						
10. 最終課題：8ページの漫画のネームを描く：打ち合わせ体験						
11. 最終課題：8ページの漫画のネームを描く：打ち合わせをもとに修正						
12. 最終課題：8ページの漫画のネームを描く：打ち合わせ						6
13. 最終課題：8ページの漫画のネームを描く：打ち合わせ2						
14. 最終課題：8ページの漫画のネームを描く：打ち合わせをもとに完成度を上げる						
15. 最終課題：8ページの漫画の最終納品、ネーム講評						2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			マンガ制作			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
マンガ制作		講義・ 演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	東京モノノケ
授業の目的・目標					
クライアントを設定したマンガ制作を通して、広告ツールとしてのマンガの制作過程を学び、クライアントの狙いやターゲット層を意識した漫画作ができるようになる。					
授業の概要					
「ターゲットを想定した広告漫画の制作」クライアントから広告マンガの制作を依頼されたことを仮定し、デジタルで2P以上のカラー漫画を完成させる。マンガのテーマとなる商品やサービスは各自で選出する。					
成績評価の方法					
課題提出およびラフ段階の確認。作品の完成度・出席状況・授業態度。				授業態度	20%
				課題	80%
使用テキスト・教材					
CLIPSTUDIOPAINT他					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 事前講義・課題趣旨説明・プロット作成					4
2. プロット作成→確認					4
3. ネーム作成→確認					4
4. ネーム作成→確認・本制作					4
5. 本制作					4
6. 本制作・仕上げ作業					4
7. 課題提出準備（出力など）・提出					2
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			ストーリー構成		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
広告イラスト			講義・ 演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ専攻	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	清水 めぐみ	
授業の目的・目標						
液晶タブレット+CLIP STUDIO PAINTに基礎的な使い方、それを利用したイラストの作成方法を習得する。						
授業の概要						
ClipStudio (状況によってはPhotoshop) +液晶タブレット+ペンを使用。デジタルツールの基礎力、デジタルイラストレーションの発想力、技術力を身につける。						
成績評価の方法						
1、授業態度。 2、作品の完成度。					授業態度	20%
					課題	80%
使用テキスト・教材						
課題提出とその完成度、授業理解度。。出席状況・授業態度 教科書：プロ絵師の技を完全マスター クリスタ 操作術 決定版 使用ソフトはCLIP STUDIO、Photoshopのみ許可とする。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. デジタルツール使い方の説明						2
2. いろいろな表情、年齢の顔を描きながらツールの使い方を確認する						2
3. いろいろな状況の人物を描く (働く人、いろいろな年齢の人など)						2
4. ”						2
5. 日常生活を描く (それに付随する小物や行動の表現)						2
6. ”						2
7. 自然物を描く (花、草木など)						2
8. ”						2
9. 動物を描く						2
10. ”						2
11. 建造物や乗り物を描く						2
12. ”						2
13. MAP作成						2
14. ”						2
15. ”						2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
サインデザイン		講義・演習		グラフィックデザイン科 イラスト・マンガ/写真	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	秋山 景子
授業の目的・目標					
日常生活の中のさまざまなサイン・表示の目的や、使用方法を理解し、使用シーンに合わせたデザイン、また、多様な人に合わせたデザイン提案ができるようになる。					
授業の概要					
サインの実例の研究を通し、世の中のデザインを知る。 ・日常の中で活用されるピクトサインのデザイン、誘導のサインデザインを考え制作する。 ・Illustratorのパスツールを使用したビジュアル制作スキルの向上を目指す。					
成績評価の方法					
授業態度、課題提出、デザインのオリジナリティ 完成度、パス制作の完成度、提出締切厳守				平常点	10%
				課題	60%
				締切厳守	30%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. サインの種類や実例を知る(ピクトグラムについて・パスの使い方の講義)					2
2. 課題①オリエンテーション(商業施設のピクトを作ろう)					2
3. 手描きラフ制作					2
4. 手描きラフ制作チェック, 参考作品説明					2
5. デザイン制作、パス講義(パステスト)					2
6. デザイン制作、ピクトの理解を深める講義					2
7. デザインデータプリントアウト、提出					2
8. 講評会、課題②オリエンテーション(シズデの学科サインピクトを作ろう)					2
9. 手描きラフ制作、昨年の作品を使つての講義					2
10. 手描きラフ制作チェック、ピクトとアイコンの違いの復習					2
11. 手描きラフ制作チェック、簡略するコツの講義					2
12. デザイン制作、いらないパスを消す重要性について					2
13. デザイン制作、個別チェックでブラッシュアップ					2
14. デザインデータプリントアウト、提出					2
15. 講評会					2
その他			関連科目		
※単元ごとと演習課題を実施する。			デザインアプリ I A		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2024年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
産学連携Ⅱ		講義 (演習)		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	鳥羽 均 鈴木 宏幸
授業の目的・目標					
基礎学習を活かし、学校外部の方に対して企画～納品までが出来るようになる。 イベントの企画やデザインの制作を通じて、地域の活性化を目指す。					
授業の概要					
①伝馬町発展会や御幸町町内会・発展会と連携して、地域活性化につながる、それぞれの通りのバナーデザインの制作をする。 ②産官学連携として外部から依頼された案件のデザイン制作をする。					
成績評価の方法					
1. 提出物 (提出率と完成度) 2. 学習姿勢				課題提出	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
MacBook、Illustrator、Photoshop、一眼レフカメラ 必要に応じて随時プリントを配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	①オリエンテーション (伝馬町発展会、御幸町町内会・発展会からヒアリング)				2
2.	①プロジェクトチーム編成(役割分担とチーム編成)				2
3.	①情報収集・分析 (実地調査、関係各所へのヒアリング)				2
4.	①制作・打合せ・修正等				7
5.	①デザイン発表				2
6.	②オリエンテーション(外部課題案件)				2
7.	②情報収集・ラフ案制作				2
8.	②ビジュアル制作・レイアウト制作				5
9.	②デザインチェック、修正、ブラッシュアップ作業				4
10.	②デザイン発表				2
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
広告ゼミ			講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	遠藤 次朗	
授業の目的・目標						
クライアントからの要望を想定し、ニーズに応えるための広告手法を学ぶ。描く、表現する、だけでなくどうしたら広報できるのか、ブランディングを含めた「思い」が伝わるのかを多角的に検証する。						
授業の概要						
企業や社会は今何を欲しているのか。困っていることとは一体何か。そしてデザインを用いた手段で一体何ができるのか。具体的な問題提起を行い、その事例に沿って解決策を ①発想 ②コンセプト設定～企画 ③リサーチ ④解決するテーマ設定とデザイン策定 ⑤制作へと導いていく。誰に向けどんな問題を解決するためにデザインするのかという原点に立ち返った視点でポスター・チラシ・パッケージ等のデザイン制作を通して学ぶ。						
成績評価の方法						
授業姿勢・出席・制作課題評価点					意欲	20%
					課題評価	60%
					出席	20%
使用テキスト・教材						
必要な場合はプリント配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	自己紹介授業コンセプト説明 発想・コンセプト決め・リサーチ・テーマ策定について					2
2.	課題①企業や社会の要望・問題点を具体的に提示し発想・コンセプト決め・リサーチ・テーマ策定					2
3.	課題①デザイン制作～提出 プレゼン (作品紹介)					2
4.	課題②企業や社会の要望・問題点を具体的に提示し発想・コンセプト決め・リサーチ・テーマ策定					2
5.	課題②デザイン制作～提出 プレゼン (作品紹介)					2
6.	課題③企業や社会の要望・問題点を具体的に提示し発想・コンセプト決め・リサーチ・テーマ策定					2
7.	課題③デザイン制作1 (まとめ デザイン制作のボリューム中)					2
8.	課題③デザイン制作2～提出 プレゼン (作品紹介)					2
9.	課題④企業や社会の要望・問題点を具体的に提示し発想・コンセプト決め・リサーチ・テーマ策定					2
10.	課題④デザイン制作1 (まとめ デザイン制作のボリューム中)					2
11.	課題④デザイン制作2～提出 プレゼン (作品紹介)					2
12.	課題⑤企業や社会の要望・問題点を具体的に提示し発想・コンセプト決め・リサーチ・テーマ策定					2
13.	課題⑤デザイン制作1 (まとめ デザイン制作のボリューム大)					2
14.	課題⑤デザイン制作2					2
15.	課題⑤デザイン制作3～提出 プレゼン (作品紹介)					2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			ソーシャルデザイン、SP			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						