

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		
コミュニケーション活動Ⅲ		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
3	通年	必修	90	1	鈴木 宏幸/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。 新入社員としてのビジネスマナー・スキルを身につける。</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。 ビジネスマナーに関する知識の習得。</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					
					時間数
1. フィールドワーク・レクリエーション 等学内行事					8
2. 球技大会					4
3. 就職活動・社会人マナーの習得に絡んだ校内プログラム					15
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)					8
5. 講演会参加					4
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	
マーケティング実践		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
3	前期	必修	30	1	(株) 販売促進研究所
授業の目的・目標					
企業の事例をもとにマーケティング戦略を学び、ビジネスや表現における視野を広げることを目標とする。					
授業の概要					
実在の企業の事例を交え、マーケティングの基礎・戦略を学ぶ。 グループワークでディスカッションを行う。 各社企業に関わりのある方にお話していただき、学生のビジネスに対する興味を高める。					
成績評価の方法					
1. 課題 (企画の内容) 2. 平常点 (出欠席)				課題	80%
				授業態度	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	オリエン: 合同				2
2.	事例①マーケティングの基礎 スタンフォード大学事例				2
3.	事例②「バリ勝男クン」から学ぶマーケティング戦略				4
4.	事例③「星野リゾート」から学ぶマーケティング戦略				4
5.	事例④「ディズニールゾート」から学ぶマーケティング戦略				4
6.	事例⑤「スターバックス」事例から学ぶマーケティング戦略				4
7.	事例⑥「ナイキ」事例から学ぶマーケティング戦略				4
8.	事例⑦「YouTube」事例から学ぶマーケティング戦略 ゲスト YouTube現役デザイナー				4
9.	総評: 合同				2
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。				マーケティング	
※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
コミュニケーションDⅢ			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
3	前期	必修	60	2	前田 ミネオ
授業の目的・目標					
課題に対してあらゆる視点から特長を見いだす力と、表現力に幅ができる。広告の意義・意味を理解し伝えることの大切さを知り、情報を整理する力が身につく。伝えるためのコミュニケーション能力の向上とキャッチフレーズなどのコピーライティング力を養う。					
授業の概要					
静岡新聞広告賞公募部門は、企業研究を通して広告の基礎を学び、課題分析とアイデアの発想法で伝わる造形力を身につけるべく課題に取り組む。オンライン授業では、課題発表を通して考え方を共有しながら進める。取り組んだ成果を発表し、自らの作品の自己評価を行う。					
成績評価の方法					
コンセプトの立て方、テーマに沿った切り口の斬新性と表現力また、取り組む姿勢を評価する。レイアウトに向けフォントの使い方、キービジュアルとしての写真やイラストを効果的に使っているかなど、総合的に評価。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					
過去の受賞作品集					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 静岡新聞広告賞のテーマ研究					2
2. 過去の広告賞入賞作品の傾向と分析					2
3. 課題テーマに向けてグループブレスト					2
4. 課題テーマの情報収集					4
5. マインドマップの作成					4
6. キーワード探し・マインドマップ提出					4
7. 各自テーマ絞り込み・コンセプトづくり					4
8. コンセプトの確認・アイデアの絞り込み					4
9. フレーズ・ラフスケッチ作業					8
10. ビジュアルの具現化・添削					8
11. ビジュアル・デザイン仕上げ作業(1)					6
12. デザイン初案提出・添削					4
13. デザイン修正提出・添削					4
14. フィニッシュデータ作成					2
15. 作品発表・送稿準備					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			アドバタイジングⅠ、アドバタイジング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	
コミュニケーションDIII			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	
3	前期	必修	60	2	草ヶ谷 あつみ	
授業の目的・目標						
<p>社会に出てから役立つ、生きた情報収集の仕方リサーチ力を育み、マナー啓発のための広告作りで人の気持ちを動かす映像とコピー制作を勉強する。企画・絵コンテ作成・動画制作と完成までを構築する技術を学ぶ。動画アプリの活用を修得。マナー啓発の動画を作ることによって他者を意識した良識を学習できる。</p>						
授業の概要						
<p>産学連携授業として、静岡鉄道様からのオリエンテーションを受け、電車内のマナー広告を企画制作する。乗車体験をし、車輦内の電子屋内広告という媒体（デジタルサイネージ）の特性を知った上で動画作成・マナー啓発の広告作りを勉強する。 決められた枠内で、15秒・30秒の動画を作成する。</p>						
成績評価の方法						
企画力・取材力・課題の推進力・提出課題の完成度・出席状況・授業態度					期日・姿勢	50%
					完成度	50%
使用テキスト・教材						
※必要に応じてテキスト配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	実習課題の「デジタルサイネージ」についてのオリエンテーション		2	16.		2
2.			2	17.	企画した広告を動画アプリで制作（15秒・30秒、2セット）	2
3.	各自の広告の切口を決めるための情報収集・取材		2	18.		2
4.			2	19.		2
5.	取材に基づきラフ案作成		2	20.		2
6.	随時教員チェック		2	21.		2
7.	企画内容・コピー案考案		2	22.		2
8.	随時教員チェック		2	23.		
9.			2	24.		
10.				25.	コンセプトをまとめ企画書制作	2
11.	取材、リサーチを元に作業。撮影及びビジュアル（イラスト等）制作		2	26.		2
12.			2	27.		2
13.			2	28.		
14.			2	29.	成果物のプレゼンテーション	2
15.				30.		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	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
WEB実践		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
3	通年	必修	45	3	千葉 法正 宮崎 瀬奈
授業の目的・目標					
「HTML・CSS・jQueryによる中級コーディングスキル」と「WEB実務に必要な知識の習得」を通じて、企画提案から運用までの流れを理解し、小～中規模サイトの構築・サイト運用・レスポンスやユーザビリティを意識したデザイン提案・制作を行うための実践的な力を身につける。					
授業の概要					
提案・デザイン・サイト構築・運用を行う上で必要なスキルを、サイト制作などの演習に重点を置いて学んでいく。WEB基礎からさらに踏み込んだ実践的なサイト制作を行うことで、デザインスキルの向上・基礎コーディングの定着を図り、実際の現場で使われる技術や作業工程も学習する。 ※課題および授業の配分については、理解度・進度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%) 【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 【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				課題	30%
				提出	20%
				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/Googleサーチコンソール・アナリティクス/BASE/WIX 【教科書】 「作って学ぶ HTML&CSSモダンコーディング」					
授業内容・授業計画					
1-10 サイト制作 (教科書) - モバイルファーストを意識したレスポンスのサイト制作 - Webフォント / Webアイコン / フレックス / グリッド / メディアクエリ					時間数 20
11-12 CSSプロパティ「position」の練習					4
13-16 jQuery基礎 - JavaScriptとは? / スライダー / ライトボックス / ハンバーガーボタン					8
17-26 LPサイト制作 - デザイン、構築、サーバーアップ					20
27-28 サイトの分析 - Googleサーチコンソール / Googleアナリティクス					4
29-32 用途に合わせたサービス・ソフトウェア - WIXやBASEなどによる制作					10
33-44 制作のワークフロー - 企画書の制作、デザイン、構築、サーバーアップ					24
45 発表 (講評)					2
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			Web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	
WEB実践			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	
3	通年	必修	120	3	大村 道彦	
授業の目的・目標						
CMS (コンテンツマネジメントシステム) によるWebサイトを制作し、運用する。 グループワークを通じてWebコンテンツの企画・制作を行いながら、サイト運用やデジタル・リテラシーへの理解を深め、ウェブ制作に関連する実践的かつ総合的な能力・技術を習得する。 小規模なCMSサイトの構築や運用・更新が出来るようになる。						
授業の概要						
世界的に広く使われる無料CMS「Wordpress」を使ったWebサイトを企画・制作・運用する。 この授業では、「企画」と「運用」に焦点を当て、どのようなウェブサイトが使いやすいか/見やすいかなど、在学生をターゲットとしたコンテンツ運用を通じて体験し、自身の作品制作にフィードバックするのが狙い。						
成績評価の方法						
【課題】 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】 各自使用している参考書など。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						
						時間数
1-10	「企画」 ウェブサイト企画コンペ					10
	アイデア出し、企画書制作、プレゼンテーション					
11-20	「制作」 グループワークによるサイト制作、コンテンツ制作					6
	グループ分け、プロジェクトリーダー決定、コンテンツ制作					
21~	「運用」 コンテンツ運用					60
	グループディスカッション、運用報告 月1回の特集企画 など					
	「中間報告会」					2
	運用状況のプレゼンテーション、リニューアル検討 など					
	「最終報告会」					2
	反省会、総括					
その他			関連科目			
※単元ごとと演習課題を実施する。			Web実践、Webプログラミング			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			Web企画、Web PR、Webマーケティング			

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	
ユニバーサルデザイン		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
3	前期	必修	30	1	黒住 政雄
授業の目的・目標					
ユニバーサルデザイン、メディアユニバーサルデザイン、バリアフリーデザインなどを正確に理解し、正しく伝える、基本的な知識の習得を目的とする。					
授業の概要					
様々なデザインジャンルの中でユニバーサルデザインの調査、研究、実験、把握することで正しいユニバーサルデザインを理解し、グラフィック科で学んだ様々な技術を駆使し、アイデアを表現・形にできる練習をする。					
成績評価の方法					
1. レポート提出 2. 理解度・製作物 3. 出席・授業態度				レポート	40%
				理解・製作物	40%
				取組姿勢	20%
使用テキスト・教材					
特になし・必要に応じて資料配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. シラバス・授業進行・その他説明					2
2. ユニバーサルデザイン概要・整理・調査・分析					2
3. 1.身の回りのユニバーサルデザインを実例調査(レポート)					2
4. 上記レポートをユニバーサルデザインの観点で再構築(レポート)					2
5. 同上					2
6. 上記レポート提出・個別指導					2
7. 2.ユニバーサルデザインの体験					2
8. 上記体験の問題点分析・調査(レポート)					2
9. 上記レポートをユニバーサルデザインの観点で再構築(レポート)					2
10. 同上					2
11. 上記レポート提出・個別指導					2
12. レポートプレゼンテーション					2
13. ユニバーサルデザインテスト					2
14. ユニバーサルデザイン総括					2
15. メディアユニバーサルデザインについて					2
その他				関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。				メディアユニバーサルデザイン	
※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			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ユニバーサルデザイン		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	
3	前期	必修	30	1	本野 智美	
授業の目的・目標						
ユニバーサルという視点で世の中を見る事で、誰が何を必要としているのかを考える。また、これからの社会にはどんなデザインや仕組み、概念が必要であるのか、それを実現させるにはどうしたら良いのかを研究するプロセスを学ぶ。						
授業の概要						
1) 講義～ワーク～疑似体験～レポート 2) 問題点の整理～テーマ研究～MUDコンペへ向けての問題解決のためのアイデア出し						
成績評価の方法						
授業への取り組みと最終提出物での評価					課題	100%
使用テキスト・教材						
特になし						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	課題オリエンテーション 講義:ユニバーサルデザインとは・SDGsとは					4
2.						
3.	ワーク					4
4.						
5.	疑似体験準備					4
6.						
7.	疑似体験					
8.						8
9.	疑似体験記録を元に問題点の整理～レポート					
10.						
11.	テーマ研究～アイデア出し～アイデアを形にするための骨組み					4
12.						
13.	骨組みから肉付けへ～アイデアを可視化					4
14.						
15.	アイデア検証					2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			メディアユニバーサルデザイン			
※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			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
メディア ユニバーサルデザイン		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	
3	前期	必修	30	1	黒住 政雄	
授業の目的・目標						
ユニバーサルデザインの実証実験・実例研究・分析を踏まえ、ユニバーサルデザインの理解度の確認を目的とし、ここで学んだメディアユニバーサルデザインという考え方・表現を卒業後に現場で発揮し正しく伝えることを目的とする。						
授業の概要						
ユニバーサルデザインの理解と実習から、グラフィック科らしく「視覚情報」「アイデア」を具体的に表現する。過去の作品、身の回りの調査、研究、分析から、メディアユニバーサルデザインコンテストへの応募作品を制作する。						
成績評価の方法						
コンテストへの応募作品を主に授業中の理解度				完成度	60%	
				理解度	30%	
				取組姿勢	10%	
使用テキスト・教材						
特になし						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. シラバス・授業進行・その他説明						2
2. メディアユニバーサルデザイン概要・意見交換						2
3. 本年度資料・過去資料調査・分析						2
4. 調査・分析・質疑応答(理解度の確認)						2
5. アイデアフラッシュ・提出(個別対応)						2
6. アイデアフラッシュ・作業開始(制作・修正・分析・意見交換)						2
7. 作業(個別対応並び質疑応答)						2
8. 作業(個別対応並び質疑応答)						2
9. 作業(個別対応並び質疑応答)						2
10. 作業(個別対応並び質疑応答)						2
11. 作業(個別対応並び質疑応答)						2
12. 作業(個別対応並び質疑応答)						2
13. 応募用作品チェック・確認作業						2
14. 最終チェック・提出						2
15. これからのデザイン！メディアユニバーサル？						2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			ユニバーサルデザイン			
※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			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
メディア ユニバーサルデザイン		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	
3	前期	必修	30	1	本野 智美	
授業の目的・目標						
前半の「ユニバーサルデザイン」で習得した知識や情報をもとに、コンペティションへ作品を出品する事で、学びを挑戦に変える。						
授業の概要						
研究テーマに沿ってSDGsを含むユニバーサルデザイン作品を制作し、「静岡県メディア・ユニバーサルデザイン デザインコンテスト」(主催:静岡県印刷工業組合)へ作品を出品する。						
成績評価の方法						
授業への取り組みと最終提出物での評価					課題	100%
使用テキスト・教材						
特になし						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	課題オリエンテーション 講義:ユニバーサルデザインとは・SDGsとは					4
2.						
3.	ワーク					4
4.						
5.	擬似体験準備					4
6.						
7.	擬似体験					
8.						8
9.	擬似体験記録を元に問題点の整理～レポート					
10.						
11.	テーマ研究～アイデア出し～アイデアを形にするための骨組み					4
12.						
13.	骨組みから肉付けへ～アイデアを可視化					4
14.						
15.	アイデア検証					2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			ユニバーサルデザイン			
※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			
授業科目名			授業形態		学科・コース	
キャラクタービジネス			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	
3	前期	必修	30	1	塩澤 義彦	
授業の目的・目標						
戦後手塚治虫氏が確立した漫画・アニメ文化を通して、キャラクター事業やライセンス事業を学習する。また手塚作品の底流にある、反戦・反核・平和・人種や環境による差別の撤廃・環境破壊に対する警鐘等を学習し、人間性の向上を模索する。それに加えて国連が提唱しているSDGsを学習し、手塚治虫の作品を使用した作品に反映させる。						
授業の概要						
手塚治虫氏の作品を通じて、戦後の漫画・出版事情を学習し、作品とキャラクターを認知する。その上で手塚治虫キャラクターを使用した商品（ものに限らず、自分が社会に訴求したい事やイベントなども可）を企画し、企画書作成まで完成する。なお企画書については、手塚プロダクションからクリエイティブ事業部の石渡部長に來校して頂き、校内でプレゼンテーションを実施する。						
成績評価の方法						
要所で課題提出を求めるが、提出期日までに一定レベル以上の課題を完成しているかが第一となる。その積算によって最終成績が確定する。					課題	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. オリエンテーション。授業概要の説明。SDGsについての説明						2
2. 手塚治虫作品と時代背景、漫画・アニメ文化の変遷 *宿題：手塚作品読み込み						2
3. SDGsに関連する手塚作品の解説とテーマ						2
4. アイデアメモ作成・回収						2
5. イラストレーションとしての画面レイアウト表現（ポージングなど）						2
6. 面談2（待機者は返却された添削を研究）						2
7. 企画書作成についての説明・イメージ画作成へ						2
8. イメージ画完成・企画書コンテ完成・提出						2
9. 企画書本体完成のための面談1（待機者は企画書本体作成へ）						2
10. 同上 面談2 塩澤担当完了(夏季休暇前)						2
11. 夏季休暇中の指導を挟み、企画書完成およびブラッシュアップ。						2
12. *手塚作品の研究については各自授業外で。なお教材も各自で揃える。						2
13. *企画書本体制作についてのキャラクターデータは、昨年同様の貸与。						2
14. ↓						2
15. プレゼンテーション						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	
ビジュアルデザインⅢ			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	
3	前期	必修	30	1	宮沢 千夏子	
授業の目的・目標						
パッケージなどの商品を単体として見るのではなく、置かれている状況や販売ブースの空間を考慮することで、展示方法まで意識した考える力を養い、卒業制作時など、自身の作品展示の空間ブースを意識した作品づくりができるようにする。						
授業の概要						
商品をより魅力的にみせる展示テーマやコンセプトを考え、さまざまな展示方法を理解しながら、展示計画をし、展示ブースの制作していく。						
成績評価の方法						
課題提出とその完成度。出席状況、授業態度。					課題	50%
					平常点	30%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
必要に応じてプリント配布、ミニ什器、課題制作に必要な材料や道具の用意、配色カード（色彩学で使用了もの）						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. オリエンテーション。空間について、現在の店舗のあり方について						2
2. VMDについて（1）ディスプレイの必要性						2
3. VMDについて（2）陳列、演出方法						2
4. ディスプレイについて（1）フィールドワーク						2
5. ディスプレイについて（2）ディスプレイと色の見せ方						2
6. ディスプレイについて（3）POPについて						2
7. ディスプレイについて（4）照明 ※店舗照明セミナーを行う予定						2
8. 展示計画（1）展示計画の記入①						2
9. 展示計画（2）展示計画の記入②						2
10. 課題制作（1）展示計画計画のチェック、展示テーマに沿った材料の準備						2
11. 課題制作（2）						2
12. 課題制作（3）						2
13. 課題制作（4）						2
14. 課題プレゼンテーション（1）審査、講評						2
15. 課題プレゼンテーション（2）審査、講評						2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			卒業制作			
※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	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
パッケージデザイン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
3	前期	必修	30	1	鳥羽 均
授業の目的・目標					
卒業制作などの作品に応用できる、完成度の高い作品を制作できるようになる。パッケージを応用した、パッケージ以外の作品への応用ができるようになる。					
授業の概要					
2年次に学習したパッケージデザインの力をより高め、完成度の高い作品作りを目指す。					
成績評価の方法					
作品・授業態度・出欠席				課題	80%
				その他	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 2年次の量産を目的としたパッケージだけでなく、卒業制作に応用できるパッケージの作成					2
2. 貼り箱技術を習得するための演習					2
3. 製本とハードカバーの作成					2
4. ●接着剤の有効利用					2
5. どのようなところに、どのような接着剤を使用することが望ましいかの演習					2
6. ●機械での制作と遜色ない仕上がりを追及					2
7. 貼り箱の技法で名刺入れの作成					2
8. ●正確な設計と緻密な仕上がりの追及					2
9. ●名刺を取り出しやすい機能を盛り込む					2
10. ●商品としての品質と見栄えの良さを追求					2
11. お菓子のパッケージ					2
12. ●和菓子などの手作り風パッケージ					2
13. ●中身を象徴するような包装					2
14. ●一枚の紙から折り、切れ目などを使用したもの					2
15. ●紙の質感を最大限主張する					2
その他				関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。				立体基礎、パッケージデザイン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
デザインアプリケーションⅣ			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
3	通年	必修	90	3	三浦 英介
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> CG、実写を含めた実践的な動画コンテンツの制作技術を習得する ポートフォリオに向けた動画コンテンツ制作 					
授業の概要					
企画から撮影、編集、完成まで、動画コンテンツ制作全般の理解を深める 素材作成、撮影、ライティング、合成、エフェクト表現のために必要な技術を習得する					
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					
講義スライド 必要に応じ、教材、素材を配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 動画コンテンツ制作とは					6
2. 企画1					6
3. 絵コンテ1					6
4. 撮影、ライティング					6
5. CG・合成					6
6. エフェクト表現					6
7. 課題制作1					6
8. 講評1					6
9. 企画2					6
10. 絵コンテ2					6
11. 音楽・ナレーション					6
12. テロップ、デザイン、モーショングラフィックス					6
13. 編集					6
14. 課題制作2					6
15. 講評2					6
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			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	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	
3	前期	必修	30	1	千葉 法正 浅岡 昇平	
授業の目的・目標						
DTP実習課題としてDTPソフトを使用し、テーマに沿った物を制作。印刷物に必要な知識・技術を習得する。また、DTP技術向上を目的ではなく手段として習得し、表現手段に造詣を深めてもらう。						
授業の概要						
【千葉】クライアントを想定した印刷物制作のワークフローを通して、クライアントの要望に即したデザイン提案と正しいデータ作成の仕方を学ぶ。 【浅岡】講義と実習（基本的に授業時間内での制作）を軸に、現場で使える知識や技術を学ぶ。						
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%） 【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 【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					課題	40%
					提出	40%
					平常点	20%
使用テキスト・教材						
【使用ソフト】 Illustrator / Photoshop						
授業内容・授業計画						
1. 導入 授業について			2	16. デザインのゴール設定(講義/実習)		2
2. イベント用ツールの制作			2	17. デザインのゴール設定(講義/実習)		2
3. (リアル脱出ゲームイベントの			2	18. トーン&マナー(講義/実習)		2
4. ↓ グッズ・チラシ)			2	19. トーン&マナー(講義/実習)		2
5. ↓			2	20. ブラッシュアップ(講義/実習)		2
6. ▶ 中間チェック			2	21. ブラッシュアップ(講義/実習)		2
7. ↓			2	22. まとめの授業(講義/実習)		2
7. 講評(データ修正・再提出)			2	23.		
8.				24.		
9.				25.		
10.				26.		
11.				27.		
12.				28.		
13.				29.		
14.				30.		
15.						
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。				デザインアプリⅠA、DTP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	
エディトリアル			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	
3	通年	必修	90	3	橋本 明奈	
授業の目的・目標						
<p>企画から取材・原稿整理及び管理・印刷手配まで全てを行うことで、雑誌制作のノウハウを理解する。現場と同様のグループワークの勉強ができる。</p> <p>InDesignをはじめとしたillustrator、Photoshopの基本操作の定着。</p> <p>外部の人と接することでの社会人としての話し方、接し方を学ぶ。</p>						
授業の概要						
<p>雑誌制作の手順（企画・取材・制作・印刷）を行い、制作の流れを学習する。</p> <p>グループワークにて各自の役割分担を理解し仲間と連携することで、責任感と実行力を身につける。</p> <p>ページ物のデザインDTP系ソフトの操作の習得と定着。</p>						
成績評価の方法						
<p>平常点：出席状況・取組姿勢（チームでの積極性と協調性・責任感）</p> <p>完成度：①担当ページのクオリティ②冊子全体のクオリティ</p>					平常点	50%
					完成度	50%
使用テキスト・教材						
必要に応じて資料配布、二年次のDアプリⅡで使用した教科書						
授業内容・授業計画						
		時間数			時間数	
1.	雑誌の構成・役割分担	2				
2.	グループ分け・担当者決め	2	24.	↓ ラフ完成		
3.	雑誌のテーマ・企画を考える	14	25.	デザイン制作	32	
4.	↓ 各ページ企画・担当者決め 取材先選び・ラフ案制作			取材交渉・随時取材		
12.	↓			デザイン制作		
13.	↓ ソフトの使い方おさらい	2		初校・修正		
14.	↓ フォーマット制作			再校・修正		
15.	↓	20				
	↓ フォーマット共有・ラフ制作	6		取材先への校正出し		
	↓					
	↓ 随時ラフチェック・修正		44.	↓ 最終修正・入稿準備・入稿	10	
	↓		45.	取材先への雑誌お渡し	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	
広告イラストⅡ			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	
3	前期	必修	60	3	東京モノノケ	
授業の目的・目標						
各媒体広告などに使用する「商業用イラスト」を描くスキルの向上を目的とする。 ツールを使い分け、ターゲットや商品内容に相応しいイラストを提案し、作成できるようにする。						
授業の概要						
「各種広告などに使用する商業用イラストの制作」 課題を全5回(予定)設定し、提示された依頼内容、指定のツールに沿ってイラストを制作する。 全課題でラフ段階の確認を必須とする。						
成績評価の方法						
課題提出(5回)及びラフ段階の確認の有無とその完成度、理解度。出席状況・授業態度。					授業態度	20%
					課題	80%
使用テキスト・教材						
Adobe Illustrator/Adobe Photoshop/CLIP STUDIO PAINT 他						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 事業の概要説明・第1回課題「新校舎での生活をテーマにしたカットイラスト」ラフ確認						4
2. 第1回課題「新校舎での生活をテーマにしたカットイラスト制作」						4
3. 第2回課題「静デ10学科のキャラクター制作」ラフ確認						4
4. 第2回課題「静デ10学科のキャラクター制作」						4
5. 第2回課題「静デ10学科のキャラクター制作」						4
6. 第3回課題「任意の店舗のDMイラスト制作」ラフ確認						4
7. 第3回課題「任意の店舗のDMイラスト制作」						4
8. 第3回課題「任意の店舗のDMイラスト制作」						4
9. 第4回課題「解説イラスト制作」ラフ確認						4
10. 第4回課題「解説イラスト制作」						4
11. 第4回課題「解説イラスト制作」						4
12. 第5回課題「イベントのメインビジュアルと広告制作物の作成」ラフ確認						4
13. 第5回課題「イベントのメインビジュアルと広告制作物の作成」						4
14. 第5回課題「イベントのメインビジュアルと広告制作物の作成」						4
15. 第5回課題「イベントのメインビジュアルと広告制作物の作成」						4
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	
デジタルイラストⅡ			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	
3	前期	必修	30	1	清水 めぐみ	
授業の目的・目標						
デジタルスキルの応用力を身につける。人体の構造理解とその表現力を身につける。・世界観を表現できる背景をデザインする力をつける。						
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。デジタルイラストレーションの発想力、技術力の応用力を身につける。特にデジタル表現でも人体構造の研究、的確な人体のデッサンと空間認識力の二つをメインのテーマとして授業を進める。						
成績評価の方法						
授業態度、提出課題作品の評価					授業態度	30%
					完成度	70%
使用テキスト・教材						
適時、講師が用意する教材を使用。 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.	授業概要(人体構造と空間認識をテーマでの制作)					2
2.	人体の描き方1(年齢性別体型別、アタリの取り方など)					2
3.	人体の描き方2 2(いろんなポーズの全身を描く)					2
4.	“ ”					2
5.	動物を描く(動物の骨格を考えながら描いてみる)					2
6.	動物の骨格を考えながら人外キャラ、幻獣をデザインする					2
7.	背景研究(パースベクティブ、空気遠近法)					2
8.	キャラクターの性格や世界観に合わせた室内をデザインする					2
9.	” ”					2
10.	” ”					2
11.	仮想ゲームのポスター作成					2
12.	” ”					2
13.	” ”					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。			デジタルイラスト			
※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	
写真Ⅲ		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
3	前期	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、展示で写真の見せ方を学習。					
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		6		
4.	撮影		10		
5.	セレクト		2		
6.	RAW現像		4		
7.	仕上げ		2		
8.	講評		2		
9.					
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			
COMMERCIALPHOTO II		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	
3	前期	必修	30	1	萩原 一浩	
授業の目的・目標						
多灯のストロボを使い、1灯では出来なかった物の質感及び立体感を表現出来る様になる。						
授業の概要						
物のシズル感を表現し、より多くの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為のセッティングを考える。						
成績評価の方法						
授業態度 10% Report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・トレーシングペーパー・霧吹き						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 大型ストロボの扱い方～多灯セッティング～マニュアルWBの設定						2
2. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
3. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
4. Studioにて食撮の実技=(角版)						2
5. Studioにて食撮の実技=(角版)						2
6. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
7. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
8. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
9. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
10. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
11. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
12. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						2
13. Studioにて物撮の実技(被写体=自分たちで選択)						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
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			COMMERCIALPHOTO 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	
3DデザインII			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	
3	前期	必修	90	3	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)のリギング(アニメーション付けの準備)とアニメーションができるようになることを目標とする。アニメーションから動画作成するにはMayaだけでなく、ゲームエンジンであるUnrealEngine5(UE5)を使う方法も学ぶ。						
授業の概要						
Mayaによるアニメーション設定の基礎、ジョイント(骨)、スキン(皮)の機能を使ったアニメーションを付ける設定や仕組み(リギング)の理解。リギングされたキャラクターを使い、様々なアニメーションの反復練習。カメラアニメーションによる演出。UnrealEngineを用いることでリアルタイムレンダリングとインタラクションのあるアニメーションを同時に学ぶ。						
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、他						
2. EpicGames(UnrealEngine5の開発会社)提供の公式チュートリアルビデオ教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	MayaのUIと基本操作の復習		2	Mayaでのアニメーション基礎		2
2.	グラフなどアニメーション用UIの基礎		2	ジョイント、スキン、ウエイト、IKなどの機能		2
3.	Mayaキャラクターリギング基礎		2	→続き		2
4.	UnrealEngine5(UE5)基礎		2	UEマテリアル設定		2
5.	キャラクターアニメーション演習1		2	MayaからUE5へアニメーションを変換して確認する		2
6.	キャラクターアニメーション演習2		2	〃		2
7.	キャラクターアニメーション演習3		2	〃		2
8.	キャラクターアニメーション演習4		2	〃		2
9.	課題1:キャラクターアニメーションを事例に従い自分で作成し、UE5へ変換する					4
10.	UE5で背景作成		2	UE5マテリアル設定応用		2
11.	UEで動画編集とレンダリング1		2	Mayaリギング応用・ドリブンキ・ブレンドシェイプ		2
12.	UEで動画編集とレンダリング2		2	Mayaリギング応用・エクスプレッション(機械)		2
13.	課題2:UnrealEngineでキャラクターアニメーションし、リアルタイムレンダリングする					2
14.	UEでのインタラクション設定1		2	→続き		2
15.	UEでのインタラクション設定2		2	→続き		2
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。				3DCG		
※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Ⅱ			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	
3	前期	必修	30	1	星野 裕司	
授業の目的・目標						
さまざまな画像を想定したレタッチ技術の向上を目指す。 Photoshopの習熟度を上げる。						
授業の概要						
撮影および画像処理における、経験、技術、表現力を身に付ける。意思を視覚化した作品作り。						
成績評価の方法						
出席状況・授業態度。作品評価。					課題提出	70%
					学習姿勢	30%
使用テキスト・教材						
一眼レフカメラ、パソコン (Adobe Photoshop Bridge CaptureOne)						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	Photoshop、デジタル知識	基礎再確認 ①	ツール	解像度		2
2.	Photoshop、デジタル知識	基礎再確認 ②	作品イメージ	企画考察する		2
3.	Studio 作品人物撮影 ①	カメラ設定	レンズ	アングル		2
4.	Studio 作品人物撮影 ②	光を意識したライティング				2
5.	PhotoRetouch	色補正	トーン調整			2
6.	PhotoRetouch	肌修正 ①	コピースタンプ	ブラシ		2
7.	PhotoRetouch	肌修正 ②	修復ブラシ			2
8.	PhotoRetouch	選択範囲	レイヤーマスク	ブラシ	パス	切り抜き ①
9.	PhotoRetouch	選択範囲	レイヤーマスク	ブラシ	パス	切り抜き ②
10.	PhotoRetouch	選択範囲	レイヤーマスク	チャンネル	馴染ませ	切り抜き ③
11.	PhotoRetouch	画像合成 ①	描画モード			2
12.	PhotoRetouch	画像合成 ②	デザイン	文字要素追加		2
13.	PhotoRetouch	プリント設定	作品出力			2
14.	PhotoRetouch	作品制作				2
15.	PhotoRetouch	作品制作	プリント			2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			フォトレタッチ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		
PV企画			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	
3	前期	必修	30	1	星野 裕司	
授業の目的・目標						
Webサイトや商品PR等、さまざまなシーンで使用されている動画での広告表現について学ぶ。広告のみならず表現方法の一つとして、一眼レフカメラを活用した撮影を想定し、構成を企画する体験を通して学ぶ。						
授業の概要						
広告映像を企画から学ぶ事により、撮影、構成、編集、一貫した動画表現を身に付ける						
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	70%	
				学習姿勢	30%	
使用テキスト・教材						
一眼レフカメラ Adobe PremirePro						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 広告における映像、動画表現の種類を知る TV CM Youtube SNS WEB PV V-log						4
2. 作品Ⅰ 30秒動画 企画構成 ① 作品テーマ リサーチ ストーリー 絵コンテ						4
3. 作品Ⅰ 30秒動画 企画構成 ② BGM選曲 スクリプト インサート						4
4. 撮影実習 ① 映像制作 30秒動画						4
5. 作品Ⅱ 120秒動画 企画構成 ③ 作品テーマ ストーリー 絵コンテ BGM						4
6. 撮影実習 ② シネマティック映像制作 V-log 120秒動画						4
7. 撮影実習 ③ シネマティック映像制作 V-log 120秒動画						4
8. 作品発表						2
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。				動画実習		
※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	
動画実習			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	
3	後期	必修	30	1	星野 裕司	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> 一眼レフカメラで撮影をする動画制作 動画編集の基礎を習得する 						
授業の概要						
動画撮影に必要な基礎知識と撮影機材の使い方を習得する AdobePremierePro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	70%
					学習姿勢	30%
使用テキスト・教材						
PremierePro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. 動画撮影の仕組み フレームレート ビットレート						4
2. Premiere Pro ① 動画編集 基本設定 30秒動画 BGM カット トーン調整						4
3. Premiere Pro ② 動画編集 30秒動画 タイムライン トランジション エフェクトコントロール						4
4. Premiere Pro ③ 動画編集 30秒動画 テロップ 文字要素 タイムラプス 書き出し						4
5. Premiere Pro ④ 動画編集 120秒動画 シネマティック v-log						4
6. Premiere Pro ⑤ 動画編集 120秒動画 シネマティック v-log						4
7. Premiere Pro ⑤ 動画編集 120秒動画 シネマティック v-log						4
8. 作品発表						2
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。				PV企画		
※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	
CM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	
3	前期	必修	60	2	草ヶ谷 あつみ	
授業の目的・目標						
「静岡デザイン専門学校」のTVCM・サイネージの制作を通して、商業的な作品を制作し、一貫した映像制作の流れの理解を促す。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> 企画&コンテ制作 コンテに沿った撮影実習(アニメーション制作) モーショングラフィックス制作 映像編集制作 						
成績評価の方法						
CM制作					平常点	30%
					課題	70%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	オリエンテーション(映像制作全体の説明)		2	16.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集⑧	
2.	CM制作方法説明・チーム、個人、制作方法の確認		2	17.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集⑨	
3.	チーム、個人、制作方法の確認・コンテ作成		2	18.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集⑩	
4.	コンテ作成		10	19.	授業内プレビュー・修正箇所チェック	4
5.	コンテ作成			20.		
6.	コンテ作成			21.	修正作業①	8
7.	コンテ作成			22.	修正作業②	
8.	コンテ作成			23.	修正作業③	
9.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集①		20	24.	修正作業④	
10.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集②			25.	課題発表	4
11.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集③			26.		
12.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集④			27.	修正作業⑤	4
13.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集⑤			28.	修正作業⑥	
14.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集⑥			29.		
15.	撮影・モーショングラフィックス制作・編集⑦			30.	修正作業・完成納品作業	4
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2024年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
Webマーケティング		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	
3	前期	必修	30	2	宮崎 宏治	
授業の目的・目標						
ウェブマーケティングの基礎知識と各種デジタルマーケティング手法を理解し、実践的なスキルを習得する。また、市場分析、戦略立案から実行までを学び、デジタル時代のマーケティングに必要な思考力と技術を養う。						
授業の概要						
この授業では、ウェブマーケティングの基本概念から始め、SEO、SMM、Eメールマーケティング、ウェブ解析など、多岐にわたるデジタルマーケティング戦略を網羅。実例を交えて各手法の理解を深める。						
成績評価の方法						
試験 (80%) ノート・意欲姿勢・授業態度 (20%)				試験	80%	
				平常点	20%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. ウェブマーケティングの基本						2
2. マーケティング戦略の基礎						2
3. コンテンツマーケティングの基本						2
4. SEO(検索エンジン最適化)の基礎						2
5. ソーシャルメディアマーケティング						2
6. Eメールマーケティング						2
7. ウェブ広告						2
8. アフィリエイトマーケティング						2
9. ウェブ解析の基本						2
10. ユーザーエクスペリエンス(UX)とユーザーインターフェース(UI)の基礎						2
11. モバイルマーケティング						2
12. オンラインレピュテーションマネジメント						2
13. ウェブマーケティングプロジェクトの計画と実行						2
14. テスト/採点/解説						2
15. 再試						2
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			Web基礎、Web実践、Webレイアウト			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			Web概論Ⅱ			

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 PR			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
3	前期	必修	60	2	桜井 貴斗
授業の目的・目標					
Web PRを学ぶことでグラフィックデザインのより良い見せ方・伝え方を知ることができる。その結果、消費者・生活者（ブランド・商品・サービスを買ってくれる人）にの魅力を伝えることができるようになることを目指す。					
授業の概要					
①様々な事例を通してWeb PRとは何か？を理解する ②自分たちのWebPR戦略をつくる					
成績評価の方法					
・課題提出（WebPRに関する課題）				課 題	50%
・学習意欲（授業に取り組む姿勢）				学習意欲	50%
使用テキスト・教材					
配布資料					
授業内容・授業計画					
コマ			時間数	時間数	
01 授業概要&全体像説明&ウォーミングアップ			2		
02 マーケティングとは			2		
03 Webマーケティング&WebPRとは			2		
04-05 Webプロモーション概論			4		
06-07 Web PR戦略概論(Who・What・How)			4		
08 中間プレゼン準備・ディスカッション			2		
09-10 中間プレゼン・講評			4		
11 WebPR事例&ディスカッション			2		
12-13 プレゼン前準備・ブラッシュアップ			4		
14-15 プレゼン・講評（課題提出）			4		
			30		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			マーケティング		
※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企画・運営			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	
3	前期	必修	90	2	大村 道彦	
授業の目的・目標						
CMS (コンテンツマネージメントシステム) によるWebサイトを制作し、運用する。グループワークを通じてWebコンテンツの企画・制作を行いながら、サイト運用やデジタル・リテラシーへの理解を深め、ウェブ制作に関連する実践的かつ総合的な能力・技術を習得する。小規模なCMSサイトの構築や運用・更新が出来るようになる。						
授業の概要						
世界的に広く使われる無料CMS「Wordpress」を使ったWebサイトを企画・制作・運用する。この授業では、「企画」と「運用」に焦点を当て、どのようなウェブサイトが使いやすいか/見やすいかなど、在学生をターゲットとしたコンテンツ運用を通じて体験し、自身の作品制作にフィードバックするのが狙い。						
成績評価の方法						
【課題】 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。					課題	60%
					提出	30%
					平常点	10%
使用テキスト・教材						
【テキスト・教材】 各自使用している参考書など。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						
1-10 「企画」 ウェブサイト企画コンペ アイデア出し、企画書制作、プレゼンテーション						時間数 10
11-20 「制作」 グループワークによるサイト制作、コンテンツ制作 グループ分け、プロジェクトリーダー決定、コンテンツ制作						6
21～ 「運用」 コンテンツ運用 グループディスカッション、運用報告 月1回の特集企画 など						60
「中間報告会」 運用状況のプレゼンテーション、リニューアル検討 など						2
「最終報告会」 反省会、総括						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。			Web実践、Webプログラミング、 Web企画、Web PR、Webマーケティング			

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プログラミング		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	
3	前期	必修	90	3	宮崎 宏治	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> JavaScriptおよびPHP言語についてプログラミングの基礎知識と基礎技術を身につけ、小規模のWebサイトで利用されている簡単なプログラムコードの解説と修正ができるようにする。 WordPress (ワードプレス) にてテンプレートを使った、シンプルなWebサイトの構築ができるようにする。 						
授業の概要						
JavaScriptおよびPHPによる、初級プログラミングの講義および実習 jQuery各種プラグインの概要と実装 CSSアニメーションの概要と実装 WordPress：インストール/設定/デフォルトテンプレートの利用/オリジナルテンプレートの作成						
成績評価の方法						
【試験】テスト(80%)				試験	80%	
【提出】授業ごとの提出(10%)				提出	10%	
【平常点】意欲姿勢・授業態度(10%)				平常点	10%	
使用テキスト・教材						
サンプルデータ、解説資料を用意						
授業内容・授業計画						
						時間数
1-2 JavaScriptとjQuery/環境設定						4
3-6 JavaScriptのfor/if/while/真偽値						8
7-10 JavaScriptの配列/多条件分岐(switch/case)/データの型/組み込み関数						8
11-12 JavaScriptでTwitterもどき						4
13-14 JavaScriptの自作関数						4
15-17 JavaScriptでおみくじプログラム						6
18-22 JavaScriptでじゃんけんプログラム						10
23-24 JavaScriptでサザエさんとのじゃんけんプログラム						4
25-26 PHPの基礎/JavaScriptとの違い						4
27-28 PHPによる12星座を調べるプログラム						4
29-30 ミスドサイトのPHP化(ヘッダー&フッター)						4
31-38 ローカル開発環境(MAMP/LOCAL等)/WPテンプレート各種(underscores/lightning等)						16
39-42 JavaScriptで九九の表/カレンダープログラムの作成						8
43-44 テスト&提出						4
45 講評・再試						2
その他				関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。				Web基礎、Web実践、Webレイアウト、Web概論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	
動画研究			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	
3	後期	必修	15	2	佐伯 尚久	
授業の目的・目標						
映像で表現する際の引き出しを増やし、伝えたいことを明確にし視聴者に伝えること。						
授業の概要						
今までに学習した映像制作の知識をベースに映像コンテンツの企画・制作を行う。						
成績評価の方法						
完成した映像コンテンツの視聴にて評価。ポイントとしては、伝えたいことが効果的に伝わるかどうか？					課題	100%
使用テキスト・教材						
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			
2.	企画		4			
3.	制作準備		2			
4.	制作		6			
5.	プレゼン・試写		1			
6.						
7.						
8.						
9.						
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。			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	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Ⅲ		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	
3	前期	必修	60	1	黒住 政雄 甲賀 雅章	
授業の目的・目標						
<p>クライアントからの依頼である各種広告媒体を制作する。 実践を通してコンセプトワークから制作、完成までを一貫して学ぶ。 デザイン開発の50%以上は、リサーチ、分析、コンセプトの抽出、つまり考えることにある。 ここがブレると、先進的なアイデアも効果ある表現も出てこないことを身を以て覚える。</p>						
授業の概要						
<p>「大道芸ワールドカップin静岡」ポスター制作 「リバウエル井川スキー場」ポスター制作 これらの案件の制作を通し、実践的デザイン開発のプロセスを学ぶ。</p>						
成績評価の方法						
<p>依頼物件の理解度、アイデアの独自性、デザインのインパクト、完成度、課題提出状況、授業態度の総合評価。</p>					平常点	50%
					課題	50%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
		時間数			時間数	
1.	大道芸実行委員会によるオリエンテーション	2	15.	リバウエル井川スキー場オリエンテーション	2	
2.	アイデア出し	10	16.	アイデア出し	10	
3.	↓		17.	↓		
4.			18.			
5.			19.			
6.	↓		20.	↓		
7.	制作・確認・修正	14	21.	制作・確認・修正	14	
8.	↓		22.	↓		
9.			23.			
10.			24.			
11.	↓		25.	↓		
12.	文字校正・データ提出		26.	文字校正・データ提出		
13.	企画書作成		27.	企画書作成		
14.	一次審査		28.	一次審査		
15.	最終審査プレゼンテーション	4	29.	最終審査プレゼンテーション	4	
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	
卒業制作			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	
3	通年	必修	240	8	鈴木・草ヶ谷・橋本 鳥羽・宮崎・東京モノノケ	
授業の目的・目標						
<p>【企画】3年間での習内容（紙・Web・動画等）を活かし、社会に通じる商業的デザイン表現・提案を行えるようになる。</p> <p>【制作】現物制作（場合によってはプロトタイプ）までの制作を行い、作品として完成させる。</p> <p>【展示】企画内容を分かりやすく伝える展示計画を考え、実施できるようになる。</p>						
授業の概要						
<p>①社会にある問題に目を向け、デザインの力でどんな問題解決ができるか考え、企画を立てる。</p> <p>②企画テーマに基づいたデザインを長期スケジュールで作成し、完成させる。</p> <p>③企画を分かりやすく伝えるパネルを作成し、見る人に分かりやすいツールを完成させ展示する。</p>						
成績評価の方法						
企画、完成度、プレゼンテーション能力・学習姿勢					作品	80%
					学習姿勢	20%
使用テキスト・教材						
必要に応じてプリントや資料配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. オリエンテーション(卒制概要の説明)						2
2. 企画案を考える						38
3. 【収集】社会にある問題に目を向け、キーワードから自身の研究テーマを探す						
4. 【分析】見つけた問題からテーマの本質を捉え、必要なデザインを検討する。						
5. 【表現】「テーマ×デザイン」で表現する研究内容を企画書にまとめる						
6. 中間審査①(企画案の審査)						8
7. 修正						8
8. 企画書最終発表						4
9. 制作(材料発注、外注先の手配、取材 等含む)						100
10. 中間審査②(制作物の進捗状況確認)						
11. 制作・修正						8
12. 最終審査③(不合格の場合展示不可)						30
13. コンセプトボード制作・チェック・大判印刷						8
14. 展示審査④						30
15. 講評会						4
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。						