

|                    |  |                      |    |
|--------------------|--|----------------------|----|
| グラフィックデザイン科        |  | 講師名: バックホースト メリッサ 梨奈 |    |
| 科目名: 英語・英会話        |  | 2学年                  | 前期 |
| 担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師 |  | 講義種別: 講義             |    |
| 到達目標               | ①間違いを恐れず話せるようになる。②知っている言葉を使ってできる限りコミュニケーションをとる努力ができるようになる。③アルファベットと数字を使いこなせるようになる。④自己紹介ができるようになる。  |                      |    |
| 回                  | 授業内容   | 課題内容                 | 備考 |
| 1                  | カタカナ語、True or False、Asking questions   |                      |    |
| 2                  | アルファベット・数字の聞き取り  |                      |    |
| 3                  | アルファベット（発音読み）・数字に関するQ&A（日付、スバル、年齢、電話番号、住所、身長、ものの重さ）  |                      |    |
| 4                  | アルファベット・数字に関するQ&A（スバル、誕生日、色、時間）  |                      |    |
| 5                  | ゲーム大会（しりとり、伝言ゲーム、ピクショナリー）  |                      |    |
| 6                  | 単語・数字に関するQ&A（単語、金額）、Making sentences from cards  |                      |    |
| 7                  | 単語・数字に関するQ&A（単語、足し算引き算）、Making sentences from cards  |                      |    |
| 8                  | 単語・数字に関するQ&A（単語、1000以上の数）、Making sentences from cards  |                      |    |
| 9                  | 発音B vs V、接頭辞   |                      |    |
| 10                 | ゲーム大会（かるた、ジェスチャー、True or False）  |                      |    |
| 11                 | Melissaについて説明  |                      |    |
| 12                 | 発音TH vs TH、アンケート   |                      |    |
| 13                 | 広告/HP/看板づくり  |                      |    |
| 14                 | 自己紹介文作成・スピーチ練習   |                      |    |
| 15                 | 自己紹介スピーチ発表   |                      |    |
| 成績評価               | 出席30%、参加・意欲態度40%、プリント20%、スピーチ発表10%<br>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 |                      |    |

|                    |  |                        |                             |
|--------------------|--|------------------------|-----------------------------|
| グラフィックデザイン科        |  | 講師名: バックホースト メリッサ 梨奈   |                             |
| 科目名: 英語・英会話        |  | 2学年                    | 後期                          |
| 担当者実務経験: 翻訳家・英会話講師 |  | 講義種別: 講義               |                             |
| 到達目標               | 到達目標:①英語話者と英語による意思疎通を試みることができるようになる(知っている単語を駆使する、ジェスチャーを使うなど)。②日常生活・海外旅行時の簡単な質疑応答ができるようになる。③読む・書くだけでなく、聴く・話すができるようになる。                     |                        |                             |
| 回                  | 授業内容   | 課題内容                   | 備考                          |
| 1                  | 前半の復習(会話形式)  | 覚えた表現を実際に声に出して言う       | ①ウォームアップ(アルファベット・数字・簡単なQ&A) |
|                    | 自己紹介   | (他進み具合に応じて適宜)<br>(以下同) | ②進み具合に応じてゲーム<br>(以下同)       |
| 2                  | 自己紹介センテンス(年齢など)  |                        |                             |
| 3                  | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 基本ワード(体の部位、学校など)   |                        |                             |
| 4                  | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 教室ワード(もの、活動など)   |                        |                             |
| 5                  | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 学校ワード(先生、科目など)   |                        |                             |
| 6                  | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 家族ワード(成員、家の間取りなど)  |                        |                             |
| 7                  | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 食べ物ワード   |                        |                             |
| 8                  | ゲーム大会  |                        | 復習しながら息抜き                   |
| 9                  | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | お金ワード(ショッピング、買い物など)  |                        |                             |
| 10                 | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 交通ワード  |                        |                             |
| 11                 | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 交換留学生との会話(興味のある内容を尋ねる)   |                        |                             |
| 12                 | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 文化(アメリカの祝日カレンダーなど)   |                        |                             |
| 13                 | これまでの復習  |                        |                             |
|                    | 空港(税関、入国審査など)  |                        |                             |
| 14                 | これまでの復習  | 第15回で発表する好きなテーマ発表内容を作成 | これまで習ったことをもとに(授業の最後+自宅で)作成  |
|                    | テーマ発表内容を作成・練習  |                        |                             |
| 15                 | 総復習  |                        |                             |
|                    | 好きなテーマ発表(各3分)  |                        |                             |
| 成績評価               | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 |                        |                             |

| グラフィックデザイン科                |   | 講師名:河西 香織          |      |
|----------------------------|---|--------------------|------|
| 科目名:デザイン史論                 |   | 2年                 | 前期   |
| 担当者実務経験:ジュエリーデザイナーとして3年間従事 |   | 講義種別:              | 講義   |
| 到達目標                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの歴史を学ぶことによって、自身の制作に新たな視点を取り入れる。</li> <li>・オマージュ制作を通して優れたデザインの特徴を知る</li> </ul>   |                    |      |
| 回                          | 授業内容  | 課題内容               | 備考   |
| 1                          | オリエンテーション<br>産業革命とアーツ&クラフツ運動  |                    |      |
| 2                          | ウィアムモリス模写・オマージュ制作①  |                    |      |
| 3                          | ウィアムモリス模写・オマージュ制作②  |                    |      |
| 4                          | ウィアムモリス模写・オマージュ制作③  |                    |      |
| 5                          | ウィーン工房～アール・デコ   |                    |      |
| 6                          | ウィーン工房～アール・デコ   |                    | 映像鑑賞 |
| 7                          | インダストリアルデザイン～ミッドセンチュリー<br>イームズチェアスケッチ   |                    |      |
| 8                          | CIデザイン～東京オリンピック<br>言葉を超えた視覚サイン 東京五輪から半世紀・第3回  |                    | 映像鑑賞 |
| 9                          | ヒプノシス～現代  |                    |      |
| 10                         | ZINE制作①   | テーマ:任意のデザインの歴史について |      |
| 11                         | ZINE制作②   |                    |      |
| 12                         | ZINE制作③   |                    |      |
| 13                         | ZINE制作④   |                    |      |
| 14                         | ZINE制作⑤   |                    |      |
| 15                         | 講評  |                    |      |
| 成績評価                       | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/>         期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>         各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/>         A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> |                    |      |

|                              |  |           |    |
|------------------------------|--|-----------|----|
| グラフィックデザイン科                  |  | 講師名: 萩原 誠 |    |
| 科目名: カルチャー史論                 |  | 1年        | 後期 |
| 担当者実務経験: ラジオパーソナリティ/番組制作会社代表 |  | 講義種別: 講義  |    |
| 到達目標                         | ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける   |           |    |
| 回                            | 授業内容   | 課題内容      | 備考 |
| 1                            | 講師自己紹介、サブカルチャーの歴史をなぜ学ぶのか?  |           |    |
| 2                            | 大航海時代と植民地、西洋の文化と東洋の文化 幕末の日本の立場 15世紀～   |           |    |
| 3                            | アメリカ大陸への移住と開拓 ブルースやジャズの流行 ヨーロッパの白人文化とアフリカの黒人文化<br>ブルースとは、 ブギウギのリズム ジャンルの話  |           |    |
| 4                            | 戦後の価値観とベビーブーム ダンスミュージックとしてのジャズとR&BJAZZとは   |           |    |
| 5                            | 50年代のアメリカロックンロール 白人の若者が黒人の音楽に触れることによって起きる社会問題  |           |    |
| 6                            | 50年代のアメリカロックンロール エルビスプレスリーの登場 ロックンロールの衰退の理由  |           |    |
| 7                            | 第二次大戦と戦後の冷戦 民主主義、資本主義、社会主義、共産主義とはなぜ民主主義と社会主義が対立するのか  |           |    |
| 8                            | 60年代フォークからフォークロックへ、ボブデユラン登場  |           |    |
| 9                            | 60年代のイギリスロック イギリスとはどんな国なのか?イギリスでは自由な音楽スキップルが人気に、そしてビートルズがデビュー  |           |    |
| 10                           | 60年代のヒット曲を聴くサイモンとガーファンクル、ボブデユラン、ビートルズを中心に  |           |    |
| 11                           | シカゴブルースがロンドンで人気にローリングストーンズが誕生<br>ギターヒーローが誕生するエリッククラプトン、ジェフベック、ジミーペーじ、ジミ・ヘンドリックス  |           |    |
| 12                           | ブリティッシュロックがアメリカでヒットビートルズLIVE活動中止、サイケデリックロックへと  |           |    |
| 13                           | 反戦運動とヒッピーカルチャー、フラワームーブメント  |           |    |
| 14                           | 筆記試験   |           |    |
| 15                           | 授業まとめ、試験のおさらい  |           |    |
| 成績評価                         | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 |           |    |

|                              |  |           |    |
|------------------------------|--|-----------|----|
| グラフィックデザイン科                  |  | 講師名: 萩原 誠 |    |
| 科目名: カルチャー史論                 |  | 2年        | 前期 |
| 担当者実務経験: ラジオパーソナリティ/番組制作会者代表 |  | 講義種別: 講義  |    |
| 到達目標                         | ポピュラーミュージック、ファッション、近代アートの歴史を中心として、その背景にある政治・経済など数々の社会問題を知り一般教養を身につける   |           |    |
| 回                            | 授業内容   | 課題内容      | 備考 |
| 1                            | 映画マルコムXを題材に人種差別と公民権運動を考える前編  |           |    |
| 2                            | 映画マルコムXを題材に人種差別と公民権運動を考える後編  |           |    |
| 3                            | 50年代60年代のおさらい (連休明けになるので)  |           |    |
| 4                            | スペースブーム、レトロフューチャー70年代ロック (グラム、メタル、プログレ) その1  |           |    |
| 5                            | アンディウォーホル、バスキヤ等近代アート70年代ロック (グラム、メタル、プログレ) その2   |           |    |
| 6                            | 70年代の黒人社会ニューソウル&ファンク   |           |    |
| 7                            | レゲエ その1ジャマイカという国、ラスタファリズム  |           |    |
| 8                            | レゲエ その2ボブマーリーとジャマイカンの価値観   |           |    |
| 9                            | 70年代パンク その1 70年代中頃アメリカの社会状況、イギリスの経済状況  |           |    |
| 10                           | 70年代パンク その2レゲエの影響~ニューウエーブ  |           |    |
| 11                           | ニューウエーブと呼ばれる多様な音楽を聴いてみよう (ツートーンスカ、ニューロマンティック、ファンカラティーナ、テクノ)  |           |    |
| 12                           | ヒップホップ1 ジャマイカとニューヨークの関係サウスブロンクスなど黒人達の新しい動き   |           |    |
| 13                           | ヒップホップ2ヒップホップが世界へそして音楽の作り方が変わる   |           |    |
| 14                           | 筆記試験60年代70年代80年代のムーブメントの特徴   |           |    |
| 15                           | これまでのまとめと80年代以降の音楽について   |           |    |
| 成績評価                         | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 |           |    |

|   |   |                     |       |
|---|---|---------------------|-------|
| グラフィックデザイン科   |   | 講師名: 大島 遊季          |       |
| 科目名: デジタルデザイン   |   | 1年                  | 後期    |
| 担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。<br>その他、音楽系専門学校兼任。 |   | 講義種別: 実技            |       |
| 到達目標  | ・ Adobe Premiere Pro・ Adobe After Effectsを使用し、動画制作や動画編集に必要なPC技術を学ぶ。   |                     |       |
| 回   | 授業内容  | 課題内容                | 備考    |
| 1   | Pr基本操作①   | 操作を覚える              | Pr DL |
| 2   | Pr基本操作②   | フリー素材・音源を組み合わせて自由制作 |       |
| 3   | フリー素材・音源を組み合わせて自由制作   | 編集                  |       |
| 4   | CMパロディ②   | 撮影・編集               |       |
| 5   | CMパロディ③   | 編集・書き出し             |       |
| 6   | トレーラー①  | 編集                  |       |
| 7   | トレーラー②  | 編集                  |       |
| 8   | トレーラー③  | 編集・書き出し             |       |
| 9   | Ae基本操作①   | シェイプ・パス             |       |
| 10  | Ae基本操作②   | トランジション             |       |
| 11  | Ae基本操作③   | テキストアニメーション         |       |
| 12  | Ae基本操作④   | 3D・カメラ              |       |
| 13  | 卒展・進級展 告知アニメーション①   | シナリオ作り              |       |
| 14  | 卒展・進級展 告知アニメーション②   | 編集                  |       |
| 15  | 卒展・進級展 告知アニメーション③   | 編集・書き出し・上映会         |       |
| 成績評価  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 |                     |       |

|                    |   |            |    |
|--------------------|---|------------|----|
| グラフィックデザイン科        |   | 講師名: 落合 次郎 |    |
| 科目名: デジタルデザイン      |   | 2年         | 前期 |
| 担当者実務経験: アートディレクター |   | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標               | Adobeソフトを幅広く理解し、映像、紙媒体における表現技術の幅を広げる。   |            |    |
| 回                  | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1                  | 出来上がりをイメージして内容を具体的に制作していく。  |            |    |
| 2                  | 携帯の待ち受け画面を作る  |            |    |
| 3                  | 立体物を作る(紙粘土を使って制作)   |            |    |
| 4                  | ポスター制作(パロディー、オマージュ作品)   |            |    |
| 5                  | 写真合成・ロゴ編集   |            |    |
| 6                  |   |            |    |
| 7                  | 一人一人企画を立ち上げ   |            |    |
| 8                  | フリーペーパー制作   |            |    |
| 9                  | 表紙  |            |    |
| 10                 | 広告  |            |    |
| 11                 | 特集  |            |    |
| 12                 | MAP(イラストレーター)   |            |    |
| 13                 | MAP(イラストレーター)   |            |    |
| 14                 | MAP(イラストレーター)   |            |    |
| 15                 | 総評  |            |    |
| 成績評価               | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/>         期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>         各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/>         A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格</p> |            |    |

|                             |   |            |                         |
|-----------------------------|---|------------|-------------------------|
| グラフィックデザイン科                 |   | 講師名: 宮川 ちえ |                         |
| 科目名: 描写 I                   |   | 1学年        | 前期                      |
| 担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、美術予備校講師 |   | 講義種別: 演習   |                         |
| 到達目標                        | デッサンの基礎的な知識から、道具の使い方や質感表現の理解を深める。   |            |                         |
| 回                           | 授業内容  | 課題内容       | 備考                      |
| 1                           | 授業説明  |            | 描いてみたいモチーフ              |
| 2                           | 立方体・球体  |            |                         |
| 3                           | 円柱  |            | 200~300mlくらいの白無地の紙コップ2つ |
| 4                           | スケッチ・クロッキー  |            |                         |
| 5                           | 自然物の観察  |            | りんご、レモンくらいの大きさの果物が野菜1点  |
| 6                           | 透明なものを描く  |            | シンプルなガラスコップ             |
| 7                           | 布を描く  |            | 無地、薄い色のフェイスタオル          |
| 8                           | 金属質を描く  |            | 金属質のスプーン                |
| 9                           | 複雑なものを描く  |            | 毛糸玉                     |
| 10                          | 印刷物を描く  |            | BOXのティッシュ箱              |
| 11                          | 一つのモチーフを細密に描く   |            | 授業内で指示                  |
| 12                          | 続き・講評   |            |                         |
| 13                          | 卓上デッサン  |            | 授業内で指示                  |
| 14                          | つづき   |            |                         |
| 15                          | 仕上げ・講評  |            |                         |
| 成績評価                        | <p>出席と各回の課題提出を評価対象とします。<br/> 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/> A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格</p> |            |                         |



|             |  |          |    |
|-------------|--|----------|----|
| グラフィックデザイン科 |  | 講師名：石崎 幸 |    |
| 科目名：文字構成    |  | 1年       | 前期 |
| 担当者実務経験：    |  | 講義種別：    | 演習 |
| 到達目標        | 文字の基礎的な歴史と、文字のカーニング、視覚調整などをアナログ作業で経験し、デジタルで作品を制作するときに必要なアナログ感覚を身に付ける。  |          |    |
| 回           | 授業内容   | 課題内容     | 備考 |
| 1           | 文字構成オリエンテーション<br>文字とは、文字の歴史等の講義  |          |    |
| 2           | 基礎レタリング／サンセリフ体<br>「Design」HelveticaをB4ケント紙・デザイナーズカラーを使用しレタリング  |          |    |
| 3           | 基礎レタリング／セリフ体<br>「Design」TimesをB4ケント紙・デザイナーズカラーを使用しレタリング  |          |    |
| 4           | 基礎レタリング／日本語 ゴシック体<br>自分の名前を〈小塚ゴシック〉にてB4ケント紙・デザイナーズカラーを使用しレタリング   |          |    |
| 5           | 基礎レタリング／日本語 明朝体<br>自分の名前を〈小塚明朝〉にてB4ケント紙・デザイナーズカラーを使用しレタリング   |          |    |
| 6           | 英文カーニング<br>字間の視覚調整〈カーニング〉  |          |    |
| 7           | 和文カーニング<br>字間の視覚調整〈カーニング〉  |          |    |
| 8           | デジタルデータにてカーニング<br>イラレ上で自動カーニングと、手動でのカーニング練習  |          |    |
| 9           | 文字のみで構成する名刺デザイン<br>自身の情報をまとめた名刺を文字構成を意識して制作  |          |    |
| 10          | 文字のみで構成するフライヤーデザイン<br>イベントフライヤーを文字のみで構成する  |          |    |
| 11          | 「日本デザイナー学院」をオリジナルフォントで制作 #1<br>ニチデらしさを意識して、オリジナルフォントの名前をアナログで制作  |          |    |
| 12          | 「日本デザイナー学院」をオリジナルフォントで制作 #2<br>ニチデらしさを意識して、オリジナルフォントの名前をアナログで制作  |          |    |
| 13          | 自身の名前をオリジナルフォントで制作 #1<br>自分らしさを意識して、オリジナルフォントの名前をアナログで制作の後、デジタル化   |          |    |
| 14          | 自身の名前をオリジナルフォントで制作 #2<br>自分らしさを意識して、オリジナルフォントの名前をアナログで制作の後、デジタル化   |          |    |
| 15          | オリジナルフォント作品発表・プレゼン #3<br>制作したオリジナルフォントの名前をプレゼンテーション  |          |    |
| 成績評価        | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 |          |    |

|  |  |                      |    |
|--|--|----------------------|----|
| グラフィックデザイン科  |  | 講師名: 税田 瑞江、楠原 彰経     |    |
| 科目名: 図学図法  |  | 1学年 前期               |    |
| 担当者実務経験: 工業デザイン事務所、家電メーカー、イタリア建築事務所での実務経後独立、デザイン実務及び企画、アドバイザー。 |  | 講義種別: 演習             |    |
| 到達目標   | デザインや創作活動に必要な造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる<br>手書きによる正確で丁寧な作図の習得で表現の基礎力を身につける<br>段取りを考えた効率的な作業とレイアウト、バランス感覚の習得  |                      |    |
| 回  | 授業内容   | 課題内容                 | 備考 |
| 1  | 授業内容と進め方。製図用具の使い方。 課題の作成方法。  | 平面図学作図<br>線、円の基本作図練習 |    |
| 2  |  |                      |    |
| 3  | 内接正多角形 一辺からなる正多角   | 作図と活用例               |    |
| 4  | 円弧と直線、曲線 スパイラル   | 作図と活用例               |    |
| 5  | 比率と数列による作図、黄金分割、   | 創作応用課題               |    |
| 6  | 立体図学概要と種類、   | 投影図法3面図の理解           |    |
| 7  | 三面図→軸測投影図法(アイソメトリック)   |                      |    |
| 8  | 展開図 1 基本   | 展開図からの立体化            |    |
| 9  | 展開図 2 展開図からの立体製作   | パッケージ作成              |    |
| 10   | 透視図概要/透視図の理解、種類  | 平行透視図                |    |
| 11   | 平行透視図応用  | 室内パース                |    |
| 12   | 有角透視図基礎  |                      |    |
| 13   | 有角透視図応用 実践的パース   |                      |    |
| 14   | 陰影透視図基礎  | 陰影の考え方とその応用          |    |
| 15   | まとめと復習   | 応用課題                 |    |
| 成績評価   | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格 |                      |    |

|                                       |  |                       |                          |
|---------------------------------------|--|-----------------------|--------------------------|
| グラフィックデザイン科                           |  | 講師名： 楠原 彰経            |                          |
| 科目名： 立体構成                             |  | 1学年                   | 前期                       |
| 担当者実務経験： 美術講師、造形作家。過去にデザイン事務所にて業務に従事。 |  | 講義種別： 演習              |                          |
| 到達目標                                  | 立体／空間構成感覚の向上と、それに伴う造形技術の習得。  |                       |                          |
| 回                                     | 授業内容   | 課題内容                  | 備考                       |
| 1                                     | オリエンテーション、立体構成①  |                       |                          |
|                                       | ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（1週目／4週課題）  | 道具と材料の扱い方、制作          |                          |
| 2                                     | 立体構成①  |                       |                          |
|                                       | ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（2週目／4週課題）  | 検討、制作                 |                          |
| 3                                     | 立体構成①  |                       |                          |
|                                       | ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（3週目／4週課題）  | 制作～完成                 |                          |
| 4                                     | 立体構成①  |                       | スケッチブック、筆記用具             |
|                                       | ケント紙を材料に、ユニット構成によるアートパネルの制作（4週目／4週課題）  | 講評会、記録撮影              |                          |
| 5                                     | 立体構成②  |                       |                          |
|                                       | スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（1週目／4週課題）   | 材料の扱い方、検討とアイデアスケッチ、制作 |                          |
| 6                                     | 立体構成②  |                       |                          |
|                                       | スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（2週目／4週課題）   | 制作                    |                          |
| 7                                     | 立体構成②  |                       |                          |
|                                       | スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（3週目／4週課題）   | 制作～完成                 |                          |
| 8                                     | 立体構成②  |                       | スケッチブック、筆記用具             |
|                                       | スチレンボードを材料に、ユニット積層による軌跡充填立体の制作（4週目／4週課題）   | 講評会、記録撮影              |                          |
| 9                                     | 立体構成③  |                       | ペンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具 |
|                                       | ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（1週目／3週課題）   | 道具と材料の扱い方、アイデアスケッチ、制作 |                          |
| 10                                    | 立体構成③  |                       | ペンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具 |
|                                       | ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（2週目／3週課題）   | 制作                    |                          |
| 11                                    | 立体構成③  |                       | ペンチ、ニッパー、軍手、スケッチブック、筆記用具 |
|                                       | ワイヤーを材料に、立体ドローイングの制作（3週目／3週課題）   | 制作～完成、講評会、記録撮影        |                          |
| 12                                    | 立体構成④  |                       | 制作に必要な道具一式               |
|                                       | 任意材料で、ランプシェードの制作（1週目／4週課題）   | アイデアスケッチ、検討、制作        |                          |
| 13                                    | 立体構成④  |                       | 制作に必要な道具一式               |
|                                       | 任意材料で、ランプシェードの制作（2週目／4週課題）   | 制作                    |                          |
| 14                                    | 立体構成④  |                       | 制作に必要な道具一式               |
|                                       | 任意材料で、ランプシェードの制作（3週目／4週課題）   | 制作～完成                 |                          |
| 15                                    | 立体構成④  |                       | スケッチブック、筆記用具             |
|                                       | 任意材料で、ランプシェードの制作（4週目／4週課題）   | 講評会、記録撮影              |                          |
| 成績評価                                  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 |                       |                          |

|  |   |            |              |
|--|---|------------|--------------|
| グラフィックデザイン科  |   | 講師名： 河西 香織 |              |
| 科目名： 描写Ⅱ   |   | 1学年        | 前期           |
| 担当者実務経験： ジュエリーデザイン、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBライティング、基礎実技指導 |   | 講義種別： 演習   |              |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆モチーフを観察することによって発見した固有の表情を着彩で表現する</li> <li>◆陰影と固有色の関係を理解して描写する</li> <li>◆ポートフォリオに載せられる作品を作る</li> </ul>   |            |              |
| 回  | 授業内容  | 課題内容       | 備考           |
| 1  | オリエンテーション<br>絵の具基礎演習  |            | アクリルガッシュ     |
| 2  | モチーフ着彩：バナナ  |            | アクリルガッシュ     |
| 3  | モチーフ着彩：ズッキーニ（きゅうり）  |            | アクリルガッシュ     |
| 4  | モチーフ着彩：トマト  |            | アクリルガッシュ     |
| 5  | モチーフ着彩：パプリカ（黒背景）  |            | アクリルガッシュ     |
| 6  | モチーフ着彩：玉ねぎ  |            | アクリルガッシュ     |
| 7  | 模刻・着彩①  |            | 紙粘土、アクリルガッシュ |
| 8  | 模刻・着彩②  |            | 紙粘土、アクリルガッシュ |
| 9  | 模刻・着彩③  |            | 紙粘土、アクリルガッシュ |
| 10   | モチーフ着彩：グラスとスプーン①<br>透明水彩演習  |            | 透明水彩絵の具      |
| 11   | モチーフ着彩：グラスとスプーン②  |            | 透明水彩絵の具      |
| 12   | 卓上着彩①   |            | 透明水彩絵の具      |
| 13   | 卓上着彩②   |            | 透明水彩絵の具      |
| 14   | モチーフ着彩：パン   |            | アクリルガッシュ     |
| 15   | モチーフ着彩：カボチャ   |            | アクリルガッシュ     |
| 成績評価   | <p>出席と各回の課題提出を評価対象とします。<br/> 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/> A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格</p> |            |              |

| グラフィックデザイン科  |  | 講師名： 辻 政之 |    |
|--|--|-----------|----|
| 科目名： 平面・色彩構成   |  | 1学年       | 前期 |
| 担当者実務経験： 自動車メーカーデザイン部→デザイン事務所→設計事務所→<br>個人デザイン事務所（造形デザイン・模型製作・カラー／グラフィック等） |  | 講義種別： 演習  |    |
| 到達目標   | クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する<br>クリエイターに必要なとなる平面構成の表現方法/技法を習得する  |           |    |
| 回  | 授業内容   | 課題内容      | 備考 |
| 1  | オリエンテーション  |           |    |
|  | 色彩学の基礎   | B3ケントボード  |    |
| 2  | 【制作課題】平面構成1-1  |           |    |
|  | アイデアスケッチ／下描き   | B3ケントボード  |    |
| 3  | 【制作課題】平面構成1-2  |           |    |
|  | 下描き／彩色   | B3ケントボード  |    |
| 4  | 【制作課題】平面構成1-3  |           |    |
|  | 彩色   | B3ケントボード  |    |
| 5  | 【制作課題】平面構成1-4  |           |    |
|  | 彩色仕上げ／作品講評会  | B3ケントボード  |    |
| 6  | 【制作課題】平面構成2-1  |           |    |
|  | 習作課題   | B3ケントボード  |    |
| 7  | 【制作課題】平面構成2-2  |           |    |
|  | アイデアスケッチ／下描き   | B3ケントボード  |    |
| 8  | 【制作課題】平面構成2-3  |           |    |
|  | 彩色   | B3ケントボード  |    |
| 9  | 【制作課題】平面構成2-4  |           |    |
|  | 彩色   | B3ケントボード  |    |
| 10   | 【制作課題】平面構成2-5  |           |    |
|  | 彩色仕上げ／作品講評会  | B3ケントボード  |    |
| 11   | 【制作課題】平面構成3-1  |           |    |
|  | 習作課題   | B3ケントボード  |    |
| 【課題】 平   | 【制作課題】平面構成3-2  |           |    |
|  | アイデアスケッチ／下描き   | B3ケントボード  |    |
| 13   | 【制作課題】平面構成3-3  |           |    |
|  | 彩色   | B3ケントボード  |    |
| 14   | 【制作課題】平面構成3-4  |           |    |
|  | 彩色   | B3ケントボード  |    |
| 15   | 【制作課題】平面構成3-5  |           |    |
|  | 彩色仕上げ／作品講評会  | B3ケントボード  |    |
| 成績評価   | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 |           |    |

|                           |   |            |    |
|---------------------------|---|------------|----|
| グラフィックデザイン科               |   | 講師名: 森 賢太郎 |    |
| 科目名: センスアップ・スタイリング        |   | 2年         | 後期 |
| 担当者実務経験: フリーランススタイリスト歴28年 |   | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標                      | セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト  |            |    |
| 回                         | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1                         | イメージマップ制作   | イメージマップ制作  |    |
|                           | セルフイメージマップ制作  |            |    |
| 2                         | 2024 SS TREND MAP1/4回   |            |    |
|                           | マップ制作   |            |    |
| 3                         | 2024 SS TREND MAP2/4  |            |    |
|                           | マップ制作   |            |    |
| 4                         | 2024 SS TREND MAP3/4  |            |    |
|                           | マップ制作   |            |    |
| 5                         | 2024 SS TREND MAP4/4  |            |    |
|                           | マップ制作およびプレゼンテーション   |            |    |
| 6                         | 2024 SUMMER TREND MAP1/4  |            |    |
|                           | RESEARCH  |            |    |
| 7                         | 2024 SUMMER TREND MAP2/4  |            |    |
|                           | MAP制作   |            |    |
| 8                         | 2024 SUMMER TREND MAP3/4  |            |    |
|                           | MAP制作   |            |    |
| 9                         | 2024 SUMMER TREND MAP4/4  |            |    |
|                           | MAP制作及びプレゼンテーション  |            |    |
| 10                        | セルフスタイリングMAP1/4   |            |    |
|                           | アイデア出し  |            |    |
| 11                        | セルフスタイリングMAP2/4   |            |    |
|                           | 撮影  |            |    |
| 12                        | セルフスタイリングMAP3/4   |            |    |
|                           | マップ制作   |            |    |
| 13                        | セルフスタイリングMAP4/4   |            |    |
|                           | マップ制作及びプレゼンテーション  |            |    |
| 14                        | 2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP1/4   |            |    |
|                           | RESEARCH  |            |    |
| 15                        | 2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP2/4   |            |    |
|                           | MAP制作   |            |    |
| 成績評価                      | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/> A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |            |    |

| グラフィックデザイン科               |   | 講師名: 森 賢太郎 |    |
|---------------------------|---|------------|----|
| 科目名: センスアップ・スタイリング        |   | 3年         | 後期 |
| 担当者実務経験: フリーランススタイリスト歴28年 |   | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標                      | セルフプロデュース力の向上・トレンドを意識したクリエイト  |            |    |
| 回                         | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1                         | セルフイメージマップ制作  | イメージマップ制作  |    |
|                           | イメージマップ制作   |            |    |
| 2                         | 2024 SS TREND MAP 1/4回  |            |    |
|                           | マップ制作   |            |    |
| 3                         | 2024 SS TREND MAP 2/4   |            |    |
|                           | マップ制作   |            |    |
| 4                         | 2024 SS TREND MAP 3/4   |            |    |
|                           | マップ制作   |            |    |
| 5                         | 2024 SS TREND MAP 4/4   |            |    |
|                           | マップ制作およびプレゼンテーション   |            |    |
| 6                         | 2024 SUMMER TREND MAP 1/4   |            |    |
|                           | RESEARCH  |            |    |
| 7                         | 2024 SUMMER TREND MAP 2/4   |            |    |
|                           | MAP制作   |            |    |
| 8                         | 2024 SUMMER TREND MAP 3/4   |            |    |
|                           | MAP制作   |            |    |
| 9                         | 2024 SUMMER TREND MAP 4/4   |            |    |
|                           | MAP制作及びプレゼンテーション  |            |    |
| 10                        | セルフスタイリングMAP 1/4  |            |    |
|                           | アイデア出し  |            |    |
| 11                        | セルフスタイリングMAP 2/4  |            |    |
|                           | 撮影  |            |    |
| 12                        | セルフスタイリングMAP 3/4  |            |    |
|                           | マップ制作   |            |    |
| 13                        | セルフスタイリングMAP 4/4  |            |    |
|                           | マップ制作及びプレゼンテーション  |            |    |
| 14                        | 2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP 1/4  |            |    |
|                           | RESEARCH  |            |    |
| 15                        | 2024-2025AUTUMN/WINTER TREND MAP 2/4  |            |    |
|                           | MAP制作   |            |    |
| 成績評価                      | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/> A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |            |    |

|   |   |            |  |
|---|---|------------|--|
| グラフィックデザイン科                             |   | 講師名： 阿比留 潔 |  |
| 科目名： グラフィックデザイン基礎                       |   | 1学年        | 前期   |
| 担当者実務経験： グラフィックデザイナー歴35年日本デザイナー学院講師歴19年 |   | 講義種別： 演習   |  |
| 到達目標                                    | グラフィックデザインの表現に関する基礎的な知識と技術を習得しながら、創作する力を身につける。  |            |  |
| 回                                       | 授業内容  | 課題内容       | 備考   |
| 1                                       | グラフィックデザイン業界の世界～3年間の授業について  |            | 筆記用具   |
|   | その後自己紹介   |            |  |
| 2                                       | 点・線・面～筆記用具と思える道具を使って①点②線③面 の表現  |            | 筆記用具っぽいものを持参   |
|   | 「ベタ、ほかし、にじみ、かすれ、マーブル、ふきつけ」などの技法も習得  |            | 木製パネル、B3ケント紙<br>(パネル用紙) 1枚、木   |
| 3                                       | 自然形態をデザインする (植物)  |            | B3ケント紙   |
|   | 自由曲線の組み合わせによる構成   |            | 雲型定規、曲線定規など  |
| 4                                       | 人工形態をデザインする (時計)  |            | B3ケント紙、コンパス、三<br>角定規や直定規   |
|   | 円弧・直線を生かした組み合わせによる構成  |            |  |
| 5                                       | ビットグラフィック (文字のデザイン)   |            |  |
|   |   |            |  |
| 6                                       | グラフィックデザインのスケッチ   |            | 筆記用品、B4サイズのド<br>レーシングペーパー3枚、<br>各自Mサイズのコンパス<br>※WEBやデータからA4サイ<br>ズへのプリントも可 |
|   |   |            |  |
| 7                                       | 公募展覧会出品に向けた作品制作 テーマ LIFE  |            |  |
|   | アイデアフラッシュ   |            |  |
| 8                                       | 公募展覧会出品に向けた作品制作 テーマ LIFE  |            |  |
|   | スケッチアップ   |            |  |
| 9                                       | 公募展覧会出品に向けた作品制作 テーマ LIFE  |            |  |
|   | スケッチチェック～ブラッシュアップ   |            |  |
| 10                                      | 公募展覧会出品に向けた作品制作 テーマ LIFE  |            |  |
|   | 制作 (Macまたは手描き)  |            |  |
| 11                                      | 公募展覧会出品に向けた作品制作 テーマ LIFE  |            |  |
|   | 中間プレゼンテーション   |            |  |
| 12                                      | グラフィック表現1   |            | Mac作業  |
|   | タイトルタイポグラフィ   |            |  |
| 13                                      | グラフィック表現2   |            | Mac作業  |
|   | 紙面グラフィック基礎 (グリッド)   |            |  |
| 14                                      | 自伝のグラフィックデザイン (※これからはじまる青春篇)  |            | Mac作業  |
|   | ラフデザイン  |            |  |
| 15                                      | 自伝のグラフィックデザイン (※これからはじまる青春篇)  |            | Mac作業  |
|   | Macによる仕上げ   |            |  |
| 成績評価                                    | <p>コンセプトワーク (5) ディレクションワーク (10) デザインワーク (40) 総合評価 (30) 出席・課題提出期限 (15)</p> <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p> |            |  |



|   |  |            |    |
|---|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科   |  | 講師名: 岡崎 友則 |    |
| 科目名: ビジュアルデザイン  |  | 1年         | 後期 |
| 担当者実務経験: 現役グラフィックデザイナー<br>K-ADCアワード総合グランプリ受賞/JAGDA賞2021 パッケージ部門入選<br>日本グラフィックデザイン協会会員/九州アートディレクターズクラブ会員 |  | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標  | 様々なビジュアル表現方法を知り、ビジュアル表現における様々な技術を身につけ、表現方法の幅を広げる   |            |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1   | オリエンテーション  |            |    |
| 2   | ビジュアルデザイン概論<br>ビジュアルデザインについて   |            |    |
| 3   | ビジュアルデザイン概論<br>近代のビジュアルデザイン  |            |    |
| 4   | ビジュアルデザイン概論<br>現代のビジュアルデザイン  |            |    |
| 5   | ビジュアルデザイン概論<br>これからのビジュアルデザインについて  |            |    |
| 6   | ビジュアルデザイン演習1<br>アート表現  |            |    |
| 7   | ビジュアルデザイン演習1<br>イラストレーション  |            |    |
| 8   | ビジュアルデザイン演習1<br>イラストレーション  |            |    |
| 9   | ビジュアルデザイン演習1<br>イラストレーション  |            |    |
| 10  | 課題提出<br>プレゼンテーション  |            |    |
| 11  | ビジュアルデザイン演習2<br>アート表現  |            |    |
| 12  | ビジュアルデザイン演習2<br>アート表現  |            |    |
| 13  | ビジュアルデザイン演習2<br>アート表現  |            |    |
| 14  | ビジュアルデザイン演習2<br>プレゼンテーション  |            |    |
| 15  | 課題提出<br>プレゼンテーション  |            |    |
| 成績評価  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 |            |    |

|   |  |            |    |
|---|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科   |  | 講師名: 岡崎 友則 |    |
| 科目名: ビジュアルデザイン  |  | 2年         | 前期 |
| 担当者実務経験: 現役グラフィックデザイナー<br>K-ADCアワード総合グランプリ受賞/JAGDA賞2021 パッケージ部門入選<br>日本グラフィックデザイン協会会員/九州アートディレクターズクラブ会員 |  | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標  | 様々なビジュアル表現方法を知り、ビジュアル表現における様々な技術を身につけ、表現方法の幅を広げる   |            |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1   | オリエンテーション  |            |    |
|   | 1年時振り返り  |            |    |
| 2   | ビジュアルデザイン演習3   |            |    |
|   | 写真表現   |            |    |
| 3   | ビジュアルデザイン演習3   |            |    |
|   | 写真・映像表現  |            |    |
| 4   | ビジュアルデザイン演習3   |            |    |
|   | 写真・映像表現  |            |    |
| 5   | ビジュアルデザイン演習3   |            |    |
|   | 写真・映像表現  |            |    |
| 6   | 課題提出   | 演習3の作品提出   |    |
|   | プレゼンテーション  |            |    |
| 7   | ビジュアルデザイン演習4   |            |    |
|   | 3次元立体表現  |            |    |
| 8   | ビジュアルデザイン演習4   |            |    |
|   | 3次元立体表現  |            |    |
| 9   | ビジュアルデザイン演習4   |            |    |
|   | 3次元立体表現  |            |    |
| 10  | ビジュアルデザイン演習4   |            |    |
|   | 3次元立体表現  |            |    |
| 11  | 課題提出   | 演習4の作品提出   |    |
|   | プレゼンテーション  |            |    |
| 12  | ビジュアルデザイン演習5   |            |    |
|   | テーマをもとに作品制作  |            |    |
| 13  | ビジュアルデザイン演習5   |            |    |
|   | テーマをもとに作品制作  |            |    |
| 14  | ビジュアルデザイン演習5   |            |    |
|   | テーマをもとに作品制作  |            |    |
| 15  | 課題提出   | 演習5の作品提出   |    |
|   | プレゼンテーション  |            |    |
| 成績評価  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 |            |    |

|   |   |            |    |
|---|---|------------|----|
| グラフィックデザイン科                             |   | 講師名: 阿比留 潔 |    |
| 科目名: アドバイジング                            |   | 1年         | 後期 |
| 担当者実務経験: グラフィックデザイナー歴35年日本デザイナー学院講師歴19年 |   | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標                                    | 広告制作におけるアイデアの育み方、コミュニケーションのためのヴィジュアル表現を学び身につける。   |            |    |
| 回                                       | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1                                       | 1: 広告の種類と広告のデザインについて<br>2: コンペ作品制作「サイバーセキュリティポスター・リーフ」制作について  |            |    |
| 2                                       | サイバーセキュリティポスター・リーフ制作  |            |    |
| 3                                       | サイバーセキュリティポスター・リーフの公開プレゼンテーションに向けて  |            |    |
| 4                                       | 広告入門「媒体ってなんだろう?~広告におけるデザイン要素ってなんだろう?」   |            |    |
| 5                                       | モノを売ってみよう①〇〇をダイレクトに広告してみよう<br>課題説明~デザイン制作   |            |    |
| 6                                       | モノを売ってみよう①〇〇をダイレクトに広告してみよう<br>データ制作完成・提出  |            |    |
| 7                                       | モノを売ってみよう②〇〇をイメージだけで広告をしてみよう<br>課題説明~デザイン制作   |            |    |
| 8                                       | モノを売ってみよう②〇〇をイメージだけで広告をしてみよう<br>データ制作完成・提出  |            |    |
| 9                                       | 〇〇を紹介してみよう①折加工と小型グラフィックス<br>課題説明~デザイン制作   |            |    |
| 10                                      | 〇〇を紹介してみよう②折加工と小型グラフィックス<br>制作  |            |    |
| 11                                      | 〇〇を紹介してみよう③折加工と小型グラフィックス<br>データ制作完成・提出  |            |    |
| 12                                      | キャンペーンやイベントの広告について①<br>キービジュアル制作  |            |    |
| 13                                      | キャンペーンやイベントの広告について②<br>キービジュアルの展開の仕方  |            |    |
| 14                                      | キャンペーンやイベントの広告について③<br>キービジュアル展開制作  |            |    |
| 15                                      | キャンペーンやイベントの広告について④<br>プレゼンテーション  |            |    |
| 成績評価                                    | <p>コンセプトワーク (5) ディレクションワーク (10) デザインワーク (40) 総合評価 (30) 出席・課題提出期限 (15)</p> <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。</p> <p>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。</p> <p>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。</p> <p>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |            |    |

|   |  |               |  |
|---|--|---------------|--|
| グラフィックデザイン科                             |  | 講師名: 阿比留 潔    |  |
| 科目名: アドバイジング                            |  | 2年            | 前期   |
| 担当者実務経験: グラフィックデザイナー歴35年日本デザイナー学院講師歴19年 |  | 講義種別: 実技      |  |
| 到達目標                                    | ブランドを発信する表現はどうあるべきか、どのように活用していくかを多角的に捉えデザインを構築する力を身につける。   |               |  |
| 回                                       | 授業内容   | 課題内容          | 備考   |
| 1                                       | TEAM R5のヴィジュアルアイデンティティを構築する<br>Visual Identityとは? ~Visual Identity Systemとは?   | タグラインを設定してみよう | TEAM R5 は令和5年(2023年)に結成されたグラフィックデザイナーを目指す芸術活動集団です。 |
| 2                                       | Basic Design System①<br>シンボル1: カラー   |               |  |
| 3                                       | Basic Design System②<br>シンボル2: マーク   |               |  |
| 4                                       | Basic Design System③<br>シンボル3: ログタイプ   |               |  |
| 5                                       | Basic Design System④<br>キービジュアル、グラフィックエレメント・パターン   |               |  |
| 6                                       | Basic Design System⑤<br>専用タイプフェイス~指定書体   |               |  |
| 7                                       | Basic Design System⑥<br>シグネチャシステム  |               |  |
| 8                                       | Application Design System<br>ビジネスフォーム (名刺・封筒・送付状・レターヘッド+セカンドレター)   |               |  |
| 9                                       | Application Design System<br>ウェブサイト (ホームページ   コンテンツ・アイコン・素材)   |               |  |
| 10                                      | Application Design System<br>ウェブサイト (ホームページ   コンテンツ・アイコン・素材)   |               |  |
| 11                                      | Application Design System<br>ウェブサイト (ポートフォリオページ①   コンテンツ・アイコン・素材)  |               |  |
| 12                                      | Application Design System<br>ウェブサイト (ポートフォリオページ②   コンテンツ・アイコン・素材)  |               |  |
| 13                                      | オリジナルデザインマニュアルの制作1   |               |  |
| 14                                      | オリジナルデザインマニュアルの制作2   |               |  |
| 15                                      | オリジナルデザインマニュアル完成発表会<br>プレゼンテーション   |               |  |
| 成績評価                                    | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格 |               |  |

|   |   |   |    |
|---|---|---|----|
| グラフィックデザイン科                             |   | 講師名： 阿比留 潔  |    |
| 科目名： アドバタイジング                           |   | 2年後期  | 前期 |
| 担当者実務経験： グラフィックデザイナー歴35年日本デザイナー学院講師歴19年 |   | 講義種別： 実技  |    |
| 到達目標                                    | 企画・デザインが社会に対して担う必要性や責任、重要性などを考えながら制作する力を身につける。  |   |    |
| 回                                       | 授業内容  | 課題内容  | 備考 |
| 1                                       | Design Plan1 公衆浴場（♨️銭湯）を盛り上げるためのプランニングとデザイン開発   | <small>(注) 過去の授業内容の記載は、掲載していない。(注) 課題別に2つある内容は、</small> |    |
|   | 企画書作成（背景～目的～デザイン展開内容）   | <small>(内訳) コミュニケーションツール（情報デザイン）の使い出しと展開</small>        |    |
| 2                                       | Design Plan1 公衆浴場（♨️銭湯）を盛り上げるためのプランニングとデザイン開発   |   |    |
|   | ベーシックデザインの開発  |   |    |
| 3                                       | Design Plan1 公衆浴場（♨️銭湯）を盛り上げるためのプランニングとデザイン開発   |   |    |
|   | アプリケーションデザインの開発   |   |    |
| 4                                       | Design Plan1 公衆浴場（♨️銭湯）を盛り上げるためのプランニングとデザイン開発   |   |    |
|   | プレゼンテーション   |   |    |
| 5                                       | Design Plan2 パッケージデザインのプランニングとデザイン開発（テーマ：GIFT）  | <small>(注) 過去の授業内容の記載は、掲載していない。(注) 課題別に1つある内容は</small>  |    |
|   | 企画書作成（背景～目的～デザイン展開内容）   | <small>(内訳) コミュニケーションツール（情報デザイン）の使い出しと展開</small>        |    |
| 6                                       | Design Plan2 パッケージデザインのプランニングとデザイン開発（テーマ：GIFT）  |   |    |
|   | ベーシックデザインの開発  |   |    |
| 7                                       | Design Plan2 パッケージデザインのプランニングとデザイン開発（テーマ：GIFT）  |   |    |
|   | アプリケーションデザインの開発   |   |    |
| 8                                       | Design Plan2 パッケージデザインのプランニングとデザイン開発（テーマ：GIFT）  |   |    |
|   | プレゼンテーションデザイン   |   |    |
| 9                                       | Design Plan3 普及啓発事業とコミュニケーションデザインツールのデザイン開発   | <small>(注) 過去の授業内容の記載は、掲載していない。(注) 課題別に2つある内容は</small>  |    |
|   | 企画書作成（背景～目的～デザイン展開内容）   | <small>(内訳) コミュニケーションツール（情報デザイン）の使い出しと展開</small>        |    |
| 10                                      | Design Plan3 普及啓発事業とコミュニケーションデザインツールのデザイン開発   |   |    |
|   | ベーシックデザインの開発  |   |    |
| 11                                      | Design Plan3 普及啓発事業とコミュニケーションデザインツールのデザイン開発   |   |    |
|   | アプリケーションデザインの開発   |   |    |
| 12                                      | Design Plan3 普及啓発事業とコミュニケーションデザインツールのデザイン開発   |   |    |
|   | プレゼンテーション   |   |    |
| 13                                      | デザインテーマを考える①  |   |    |
|   | 企画書作成（背景～目的～制作内容・ラフ挿入）  |   |    |
| 14                                      | デザインテーマを考える②  |   |    |
|   | 企画書作成（背景～目的～制作内容・ラフ挿入）  |   |    |
| 15                                      | デザインテーマを考える③  |   |    |
|   | 企画書作成（背景～目的～制作内容・ラフ挿入）  |   |    |
| 成績評価                                    | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/> A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格<br/> コンセプトワーク (5) ディレクションワーク (10) デザインワーク (40) 総合評価 (30) 出席・課題提出期限 (15)</p> |   |    |

|                                       |   |            |    |
|---------------------------------------|---|------------|----|
| グラフィックデザイン科                           |   | 講師名: 杉村 武則 |    |
| 科目名: グラフィックデザインⅠ                      |   | 2年         | 前期 |
| 担当者実務経験: 熊本で東京や全国のデザインを手掛ける、現役クエリエーター |   | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標                                  | グラフィックデザインのアイデアの出し方や技術を磨く   |            |    |
| 回                                     | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1                                     | デザイン事務所・アルジュナの特別講義&「自己紹介」ポスター講評会  |            |    |
| 2                                     | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 3                                     | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 4                                     | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 5                                     | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 6                                     | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 7                                     | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 8                                     | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 9                                     | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 10                                    | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 11                                    | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 12                                    | JAGDA国際学生ポスターアワード対策授業   |            |    |
| 13                                    | ロゴデザインを学ぶ   |            |    |
| 14                                    | ロゴデザインをデザインする   |            |    |
| 15                                    | ロゴマークプレゼン会  |            |    |
| 成績評価                                  | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/>         期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>         各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/>         A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |            |    |

|                                     |  |           |    |
|-------------------------------------|--|-----------|----|
| グラフィックデザイン科                         |  | 講師名 杉村 武則 |    |
| 科目名：グラフィックデザイン I                    |  | 2年        | 後期 |
| 担当者実務経験：熊本で東京や全国のデザインを手掛ける、現役クリエイター |  | 講義種別：     | 演習 |
| 到達目標                                | グラフィックデザインにおいて、「アイデアの「考え方」や「引き出し」がないとデザインはできません。3年時に行う実践に向けてまずは1年間デザインの基礎的な知識を学びます。  |           |    |
| 回                                   | 授業内容   | 課題内容      | 備考 |
| 1                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | ロゴデザイン   |           |    |
| 2                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | ロゴデザイン   |           |    |
| 3                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | ロゴデザイン(最終提出)   |           |    |
| 4                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | カードデザイン  |           |    |
| 5                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | カードデザイン  |           |    |
| 6                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | カードデザイン(最終提出)  |           |    |
| 7                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | パッケージデザイン  |           |    |
| 8                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | パッケージデザイン  |           |    |
| 9                                   | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | パッケージデザイン(最終提出)  |           |    |
| 10                                  | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | エディトリアルデザイン ※チームで進める   |           |    |
| 11                                  | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | エディトリアルデザイン ※チームで進める   |           |    |
| 12                                  | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | エディトリアルデザイン ※チームで進める   |           |    |
| 13                                  | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | エディトリアルデザイン(最終提出)  |           |    |
| 14                                  | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | サインデザイン  |           |    |
| 15                                  | デザイン実践   | 各自進行      |    |
|                                     | サインデザイン  |           |    |
| 成績評価                                | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 |           |    |

|                                       |   |            |    |
|---------------------------------------|---|------------|----|
| グラフィックデザイン科                           |   | 講師名: 杉村 武則 |    |
| 科目名: グラフィックデザイン I                     |   | 3年         | 前期 |
| 担当者実務経験: 熊本で東京や全国のデザインを手掛ける、現役クエリエイター |   | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標                                  | グラフィックデザインのアイデアの出し方や技術を磨く   |            |    |
| 回                                     | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1                                     | デザイン事務所・アルジュナの特別講義&「自己紹介」ポスター講評会  |            |    |
| 2                                     | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 3                                     | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 4                                     | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 5                                     | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 6                                     | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 7                                     | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 8                                     | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 9                                     | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 10                                    | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 11                                    | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 12                                    | JAGDA国際学生ポスターワード対策授業  |            |    |
| 13                                    | トータルブランディングデザイン (ロゴから各種ツールまで)   |            |    |
| 14                                    | トータルブランディングデザイン (ロゴから各種ツールまで)   |            |    |
| 15                                    | トータルブランディングデザイン (ロゴから各種ツールまで)   |            |    |
| 成績評価                                  | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/>         期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>         各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/>         A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |            |    |



|   |  |            |    |
|---|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科   |  | 講師名: 岡崎 友則 |    |
| 科目名: グラフィックデザインⅡ  |  | 2学年        | 後期 |
| 担当者実務経験: 現役グラフィックデザイナー<br>K-ADCアワード総合グランプリ受賞/JAGDA賞2021 パッケージ部門入選<br>日本グラフィックデザイン協会会員/九州アートディレクターズクラブ会員 |  | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標  | グラフィックデザイナーとして企画の立案からその展開表現までの知識・技術を身につける  |            |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第一回)   |            |    |
|   | 各自テーマ設定を行い物事の「背景」「目的」「内容」「効果」を考える  |            |    |
| 2   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第二回)   |            |    |
|   | 三案の企画書の作成  |            |    |
| 3   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第三回)   |            |    |
|   | 三案の企画書の作成  |            |    |
| 4   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第四回)   |            |    |
|   | プレゼンテーション  |            |    |
| 5   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第五回)   |            |    |
|   | 一案目の制作   |            |    |
| 6   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第五回)   |            |    |
|   | 一案目の制作   |            |    |
| 7   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第五回)   |            |    |
|   | プレゼンテーション  |            |    |
| 8   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第六回)   |            |    |
|   | 二案目の制作   |            |    |
| 9   | 企画「社会の役に立つデザイン」(第七回)   |            |    |
|   | 二案目の制作   |            |    |
| 10  | 企画「社会の役に立つデザイン」(第八回)   |            |    |
|   | プレゼンテーション  |            |    |
| 11  | 企画「社会の役に立つデザイン」(第九回)   |            |    |
|   | 三案目の制作   |            |    |
| 12  | 企画「社会の役に立つデザイン」(第十回)   |            |    |
|   | 三案目の制作   |            |    |
| 13  | 企画「社会の役に立つデザイン」(第十一回)  |            |    |
|   | プレゼンテーション  |            |    |
| 14  | 企画「社会の役に立つデザイン」(第七回)   |            |    |
|   | 「社会の役に立つデザイン」展示会のポスター制作  |            |    |
| 15  | 企画「社会の役に立つデザイン」(第七回)   |            |    |
|   | 「社会の役に立つデザイン」展示会のポスター制作  |            |    |
| 成績評価  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 |            |    |

|   |  |            |    |
|---|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科   |  | 講師名： 岡崎 友則 |    |
| 科目名： グラフィックデザインⅡ  |  | 3学年        | 前期 |
| 担当者実務経験： 現役グラフィックデザイナー<br>K-ADCアワード総合グランプリ受賞/JAGDA賞2021 パッケージ部門入選<br>日本グラフィックデザイン協会会員/九州アートディレクターズクラブ会員 |  | 講義種別： 実技   |    |
| 到達目標  | これまで学んだことを生かしつつ、自身のグラフィックデザイン研究課題に取り組み、社会に発表する   |            |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1   | 企画・デザインの確認・指導  |            |    |
| 2   | 各自制作の指導  |            |    |
| 3   | 各自制作の指導  |            |    |
| 4   | 各自制作に指導  |            |    |
| 5   | 各自制作に指導  |            |    |
| 6   | 各自制作に指導  |            |    |
| 7   | 各自制作に指導  |            |    |
| 8   | 各自制作に指導  |            |    |
| 9   | 各自制作に指導  |            |    |
| 10  | 各自制作に指導  |            |    |
| 11  | 各自制作に指導  |            |    |
| 12  | 各自制作に指導  |            |    |
| 13  | 卒業制作に向けた課題を考える   |            |    |
| 14  | 卒業制作に向けた課題を考える   |            |    |
| 15  | 卒業制作に向けた課題を考える   |            |    |
| 成績評価  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 |            |    |

|                           |  |            |    |
|---------------------------|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科               |  | 講師名： 藤田 公一 |    |
| 科目名： タイポグラフィ              |  | 1年         | 後期 |
| 担当者実務経験： グラフィックデザイナー／大学講師 |  | 講義種別： 実技   |    |
| 到達目標                      | 1学年後期：字形および文字組に対する理解を深め、グラフィックデザインへの応用について学ぶ。  |            |    |
| 回                         | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1                         | ガイダンス/課題1 「モノグラムデザイン」  |            |    |
|                           | 出題・アイデア出し  |            |    |
| 2                         | 試作案制作  |            |    |
|                           | アイデアチェック   |            |    |
| 3                         | 試作案のブラッシュアップ   |            |    |
|                           | 検討・修正・仕上げ  |            |    |
| 4                         | 最終提出・講評  |            |    |
|                           | 仕上げ  |            |    |
| 5                         | 課題2 「バリエーション」  |            |    |
|                           | 出題・アイデア出し  |            |    |
| 6                         | 試作案制作  |            |    |
|                           | アイデアチェックから検討・修正・仕上げ  |            |    |
| 7                         | 最終提出・講評  |            |    |
|                           | 仕上げ  |            |    |
| 8                         | 課題3 「告知カードのデザイン」   |            |    |
|                           | 出題・アイデア出し  |            |    |
| 9                         | 試作提出・修正  |            |    |
| 10                        | 最終提出・講評  |            |    |
| 11                        | 課題4 「ステーションナリー等のデザイン」  |            |    |
|                           | 出題・アイデア出し  |            |    |
| 12                        | 試作提出・修正  |            |    |
| 13                        | 試作提出・修正  |            |    |
| 14                        | 制作（仕上げ）  |            |    |
| 15                        | 最終提出：講評  |            |    |
| 成績評価                      | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上<br>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 |            |    |

|                           |  |            |    |
|---------------------------|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科               |  | 講師名： 藤田 公一 |    |
| 科目名： タイポグラフィ              |  | 2年         | 前期 |
| 担当者実務経験： グラフィックデザイナー／大学講師 |  | 講義種別： 実技   |    |
| 到達目標                      | 字形を使った表現分野としてのタイポグラフィを学ぶ。  |            |    |
| 回                         | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1                         | 授業の趣旨および課題内容。既存の字形を観察しデザイン案の検討。<br>ガイダンス／課題1：字形を使ったデザイン  |            |    |
| 2                         | デザインの検討・修正<br>試作1-1 講評   |            |    |
| 3                         | ブラッシュアップ<br>試作1-2 講評   |            |    |
| 4                         | 文字を素材に表現方法を検討。<br>課題2：文字の意味表現としてのタイポグラフィ   |            |    |
| 5                         | デザインの検討・修正<br>試作2-1 講評   |            |    |
| 6                         | ブラッシュアップ<br>試作2-2 講評   |            |    |
| 7                         | 文字要素の配置をテーマに課題制作。 ※課題1・2の応用を兼ねる<br>課題3：カレンダー（予定）をテーマに作品制作  |            |    |
| 8                         | 表現方法を模索し、必要な文字要素を準備<br>デザイン草案の作成   |            |    |
| 9                         | デザインの検討・修正<br>試作3-1 講評   |            |    |
| 10                        | ブラッシュアップ<br>試作3-2 講評   |            |    |
| 11                        | 文字要素の配置をテーマに課題制作。 ※課題1・2の応用を兼ねる<br>課題4：詩（予定）をテーマに作品制作  |            |    |
| 12                        | 表現方法を模索し、必要な文字要素を準備<br>デザイン草案の作成   |            |    |
| 13                        | デザインの検討・修正<br>試作4-1 講評   |            |    |
| 14                        | ブラッシュアップ<br>試作4-2 講評   |            |    |
| 15                        | 講評・提出<br>仕上げ・微調整を行い完成  |            |    |
| 成績評価                      | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 |            |    |

|                           |  |            |    |
|---------------------------|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科               |  | 講師名: 藤田 公一 |    |
| 科目名: エディトリアルデザイン          |  | 2年         | 後期 |
| 担当者実務経験: グラフィックデザイナー/大学講師 |  | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標                      | 編集について理解を深め、グラフィックデザインへの応用について学ぶ。  |            |    |
| 回                         | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1                         | ガイダンス 課題1 装幀デザイン_1   |            |    |
| 2                         | アイデアチェック<br>カバーデザインのアイデア出し、試作案制作   |            |    |
| 3                         | 試作提出・修正  |            |    |
| 4                         | 最終提出: 講評   |            |    |
| 5                         | 本文、扉、目次デザインのアイデア出し<br>課題2 装幀デザイン_2   |            |    |
| 6                         | 制作<br>アイデアチェック、試作案制作   |            |    |
| 7                         | 試作提出・修正  |            |    |
| 8                         | 最終提出: 講評   |            |    |
| 9                         | レイアウト要素の情報収集<br>課題3 グリットデザインの活用  |            |    |
| 10                        | グリット作成のアイデア出し  |            |    |
| 11                        | 制作<br>アイデアチェック、試作案制作   |            |    |
| 12                        | 試作提出・修正  |            |    |
| 13                        | 検討・修正・仕上げ<br>試作案のブラッシュアップ  |            |    |
| 14                        | 本提出を念頭に、仕上げ・微調整を行う<br>仕上げ  |            |    |
| 15                        | 最終提出: 講評   |            |    |
| 成績評価                      | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格<br>各授業の3分の2以上 |            |    |

|                           |  |            |    |
|---------------------------|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科               |  | 講師名： 藤田 公一 |    |
| 科目名： エディトリアルデザイン          |  | 3年         | 前期 |
| 担当者実務経験： グラフィックデザイナー／大学講師 |  | 講義種別： 実技   |    |
| 到達目標                      | 冊子形式を念頭にしたデザインの基礎的な理解  |            |    |
| 回                         | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1                         | テーマを設けた冊子をデザインする（エディトリアルデザイン）  |            |    |
|                           | 課題説明。2年後期「エディトリアルデザイン」の学びを土台にデザインに取り組む   |            |    |
| 2                         | テーマ立案  |            |    |
|                           | テーマ候補案発表～決定（対象物を決める）   |            |    |
| 3                         | 原稿の収集  |            |    |
|                           | テーマに沿った原稿収集・編集準備   |            |    |
| 4                         | 原稿の整理  |            |    |
|                           | 写真原稿・文字原稿を整理し、編集方針やレイアウトの構想を練る   |            |    |
| 5                         | 頁割の検討  |            |    |
|                           | 編集方針を踏まえた頁割りを検討  |            |    |
| 6                         | グリットシステムの草案作成  |            |    |
|                           | 編集方針に沿ったグリットを設計する  |            |    |
| 7                         | 試作1 提出・講評  |            |    |
|                           | グリットシステムの検討・修正   |            |    |
| 8                         | 試作2 提出・講評  |            |    |
|                           | ブラッシュアップ   |            |    |
| 9                         | レイアウト作業  |            |    |
|                           | 作成したグリットに沿ったレイアウト作業（試作1）   |            |    |
| 10                        | レイアウト（試作1）提出   |            |    |
|                           | レイアウトの検討・修正を繰り返す。  |            |    |
| 11                        | レイアウト（試作2）提出   |            |    |
|                           | レイアウトの検討・修正を繰り返す。  |            |    |
| 12                        | レイアウト（試作3）提出 ※表紙を含む  |            |    |
|                           | レイアウトの検討・修正を繰り返す。  |            |    |
| 13                        | レイアウト（試作4）提出 ※製本を含む  |            |    |
|                           | レイアウトの検討・修正を繰り返す。  |            |    |
| 14                        | 仕上げ・仮提出  |            |    |
|                           | 本提出を念頭に、仕上げ・微調整を行う   |            |    |
| 15                        | 本提出  |            |    |
|                           | 講評   |            |    |
| 成績評価                      | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格<br>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上 |            |    |

|  |  |               |    |
|--|--|---------------|----|
| グラフィックデザイン科  |  | 講師名： 中山 智幸    |    |
| 科目名： コピーライティング   |  | 1年            | 後期 |
| 担当者実務経験： 広告制作業従事者。コピーライター、クリエイティブディレクター、プランナー、ライターとして活動。 |  | 講義種別： 実技      |    |
| 到達目標   | コピーについて基礎的な知識を習得するとともに、実践を通じてコピーとデザインの関係性を理解します。   |               |    |
| 回  | 授業内容   | 課題内容          | 備考 |
| 1  | ◆コピーの種類<br>広告コピーの種類について解説します。  |               |    |
| 2  | ◆コピーの出発点<br>コピーを考えるにあたってのテクニックについて解説します。   | 連想の実践         |    |
| 3  | ◆広告の中のコピー<br>既存広告におけるコピーの役割等について解説します。   | アイデアサムネの制作    |    |
| 4  | ◆標語に学ぶ<br>標語の特徴を学び、コピーとの関係性を考えます。  | 標語を考える        |    |
| 5  | ◆コピーを評価する<br>他人の書いたコピーの「良さ」を言語化します。  | 他人の作品の評価      |    |
| 6  | ◆コピーを説明する<br>コピーの「良さ」を意識して言語化します。コピーの解説  | コピーの解説        |    |
| 7  | ◆切り口を考える<br>コピーを考える前段階として「切り口」を考えます。   | 販促コピーの制作      |    |
| 8  | ◆見出しを考える<br>長文の要約としての「見出し」を考えます。   | web記事の見出しの制作  |    |
| 9  | ◆売り方を考える<br>「売り手」の立場から売り方について考えます。   | フリマベースの販促制作   |    |
| 10   | ◆独自性の発見<br>ユーザー分析を通じて、新しい価値を探す方法について考えます。  | 人物の設定         |    |
| 11   | ◆新しい価値の提案<br>コピーを通じて新しい価値を提示する方法について考えます。  | POPの制作        |    |
| 12   | ◆公募について<br>公募から学べることについて解説します。   | 応募作品の制作       |    |
| 13   | ◆ブラッシュアップ<br>第12回で考えたコピー案をブラッシュアップします。   | 応募作品の磨き上げ     |    |
| 14   | ◆タグラインとロゴ<br>既存のタグラインとロゴをもとにタグラインの役割を学びます。   | タグラインとロゴのトレース |    |
| 15   | ◆まとめ<br>1学年前期のまとめ  |               |    |
| 成績評価   | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 |               |    |

|  |  |             |    |
|--|--|-------------|----|
| グラフィックデザイン科  |  | 講師名： 中山 智幸  |    |
| 科目名： コピーライティング   |  | 2年          | 前期 |
| 担当者実務経験： 広告制作業従事者。コピーライター、クリエイティブディレクター、プランナー、ライターとして活動。 |  | 講義種別： 実技    |    |
| 到達目標   | 「書く」と「読む」の回数を重ねることで、「広告コピー」にとどまらない「言葉の使われ方」について学び、自身の意見や考え、アイデアを言葉に置き換えられるようになります。   |             |    |
| 回  | 授業内容   | 課題内容        | 備考 |
| 1  | ◆2学年前期の授業の流れについての説明◆広告コピーの現在置についての解説<br>広告コピーの現在位置を確認し、今後の「コピー＝言葉」の役割について概観します。  |             |    |
| 2  | ◆表現意図の解説とライティング①<br>既存広告をもとに表現意図を考え、自分なりの文章としてまとめます。   | 表現意図のライティング |    |
| 3  | ◆表現意図の解説とライティング②<br>既存広告をもとに表現意図を考え、自分なりの文章としてまとめます。   | 表現意図のライティング |    |
| 4  | ◆既存文章のリライト①<br>指定した文章を手書きで書き写します。その後、指定した文字数にリライトします。  | 手書き+リライト    |    |
| 5  | ◆既存文章のリライト②<br>指定した文章を手書きで書き写します。その後、指定した文字数にリライトします。  | 手書き+リライト    |    |
| 6  | ◆取材と記事執筆①<br>指定したテーマに基づいて、クラス内で互いに取材を行い、その内容を記事にまとめます。   | 取材記事執筆      |    |
| 7  | ◆取材と記事執筆②<br>指定したテーマに基づいて、クラス内で互いに取材を行い、その内容を記事にまとめます。   | 取材記事執筆      |    |
| 8  | ◆作品のレビュー①<br>既存作品に対するレビュー記事を書きます。  | レビュー記事      |    |
| 9  | ◆作品のレビュー②<br>既存作品に対するレビュー記事を書きます。  | レビュー記事      |    |
| 10   | ◆キャッチコピーの制作と講評①<br>指定した題材に関するキャッチコピーを考案し、発表。その後、互いに講評を行います。  | キャッチコピー制作   |    |
| 11   | ◆キャッチコピーの制作と講評②<br>指定した題材に関するキャッチコピーを考案し、発表。その後、互いに講評を行います。  | キャッチコピー制作   |    |
| 12   | ◆ネーミング実践<br>指定した題材に関するネーミング案を考えます。   | ネーミング       |    |
| 13   | ◆エッセイ鑑賞<br>指定したエッセイを読み、エッセイの書き方について学びます。   | ネーミング       |    |
| 14   | ◆エッセイ執筆<br>第13回の学習に基づき、各自でエッセイ文章を書きます。   |             |    |
| 15   | ◆エッセイ執筆とデザイン<br>第14回で書いたエッセイにデザインを加えてひとつの作品として仕上げます。   |             |    |
| 成績評価   | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 |             |    |



|  |  |            |                                      |
|--|--|------------|--------------------------------------|
| グラフィックデザイン科  |  | 講師名: 中山 智幸 |                                      |
| 科目名: 広告コミュニケーション論  |  | 1年         | 後期                                   |
| 担当者実務経験: 広告制作業従事者。コピーライター、クリエイティブディレクター、プランナー、ライターとして活動。 |  | 講義種別: 講義   |                                      |
| 到達目標   | <p>広告の歴史を知るとともに、それぞれの時代でどのようなコミュニケーションを成立させてきたかを把握します。<br/>また、「広報的観点」を実践的に学ぶため、プレスリリースの制作を行います。</p>  |            |                                      |
| 回  | 授業内容   | 課題内容       | 備考                                   |
| 1  | ◆広告とは何か?<br>広告の役割と起源について紹介します。   |            |                                      |
| 2  | ◆広告と広告業の歴史<br>近現代における広告の歴史について概観します。   |            |                                      |
| 3  | ◆広告会社について<br>広告会社の種類とそれぞれの業務について解説します。   |            |                                      |
| 4  | ◆広告業務の基本的な流れ<br>クライアントからの発注に始まる広告業務の流れについて解説します。   |            | アンケートの作成から実施: 全報はグループで、広告制作は個人で行います。 |
| 5  | ◆ブランドマーケティング<br>ブランドを主軸とした広告展開について解説します。   |            |                                      |
| 6  | ◆広告会社の行う調査<br>広告制作に必要な調査の内容や手法について解説します。   |            |                                      |
| 7  | ◆ビジネスとしての広告<br>広告を介した商流について解説します。  |            |                                      |
| 8  | ◆デジタル広告①<br>インターネットの普及に伴って進展してきたデジタル広告について解説します。   |            |                                      |
| 9  | ◆デジタル広告②<br>近年のデジタル広告の特徴等について解説します。  |            |                                      |
| 10   | ◆広報・PRについて①<br>広告会社以外が行う広報・PRについて解説します。  |            |                                      |
| 11   | ◆広報・PRについて②<br>広告会社以外が行う広報・PRについて解説します。  |            |                                      |
| 12   | ◆広報・PRについて③<br>広告会社以外が行う広報・PRについて解説します。  |            |                                      |
| 13   | ◆プレスリリースの制作①<br>プレスリリースの制作を行います。   |            |                                      |
| 14   | ◆プレスリリースの制作②<br>プレスリリースの制作を行います。   |            |                                      |
| 15   | ◆1学年後期まとめ<br>広告の歴史を振り返りつつ、今後の広告の在り方について考えます。   |            |                                      |
| 成績評価   | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |            |                                      |

|   |  |                  |    |
|---|--|------------------|----|
| グラフィックデザイン科   |  | 講師名: 中山 智幸       |    |
| 科目名: 広告コミュニケーション論   |  | 2年               | 前期 |
| 担当者実務経験: 担当者実務経験: 広告制作業従事者。コピーライター、クリエイティブディレクター、プランナー、ライターとして活動。 |  | 講義種別: 講義         |    |
| 到達目標  | 「表現」を介してコミュニケーションを図る、そのための経験を積み、何に対しても自分の考えを整理し、他者に伝えるようになることが到達目標です。授業では大きく3つの対象を設定し「対ユーザー」「対クライアント」「対チーム」へのコミュニケーションの取り方について学んでいきます。                                     |                  |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容             | 備考 |
| 1   | ◆2学年前期の授業の流れについての説明◆「対ユーザー」広告の分解と再構築①<br>「広告の分解と再構築」は、既存広告を素材に、その意図等を言語化し、それを踏まえて自分なりに再構築を行います。  | 再構築した広告表現についての説明 |    |
| 2   | ◆「対ユーザー」広告の分解と再構築②<br>「広告の分解と再構築」は、既存広告を素材に、その意図等を言語化し、それを踏まえて自分なりに再構築を行います。   | 再構築した広告表現についての説明 |    |
| 3   | ◆「対ユーザー」広告の分解と再構築③<br>「広告の分解と再構築」は、既存広告を素材に、その意図等を言語化し、それを踏まえて自分なりに再構築を行います。   | 再構築した広告表現についての説明 |    |
| 4   | ◆「対ユーザー」アンケートの作成と実施と分析①◆「対ユーザー」アンケートをもとにした広告制作①<br>ユーザーの意向を知るためのアンケートを作成し、クラス内で実施したうえで、結果を分析し、その結果をもとに広告を制作します。  | アンケート結果に基づく広告制作  |    |
| 5   | ◆「対ユーザー」アンケートの作成と実施と分析②◆「対ユーザー」アンケートをもとにした広告制作②<br>ユーザーの意向を知るためのアンケートを作成し、クラス内で実施したうえで、結果を分析し、その結果をもとに広告を制作します。  | アンケート結果に基づく広告制作  |    |
| 6   | ◆「対クライアント」オリエンシートの作成①◆「対クライアント」オリエンシートに沿った広告制作①<br>グループでオリエンシートを作成し、別グループに対してオリエンを実施。その後、オリエンに従って個々人で広告制作に取り組みます。  | オリエンに従った広告制作     |    |
| 7   | ◆「対クライアント」オリエンシートの作成②◆「対クライアント」オリエンシートに沿った広告制作②<br>グループでオリエンシートを作成し、別グループに対してオリエンを実施。その後、オリエンに従って個々人で広告制作に取り組みます。  | オリエンに従った広告制作     |    |
| 8   | ◆「対クライアント」企画書の作成①<br>既存の広告をもとに、そこから逆算して、企画書を作成します。   | 企画書              |    |
| 9   | ◆「対クライアント」企画書の作成②<br>既存の広告をもとに、そこから逆算して、企画書を作成します。   | 企画書              |    |
| 10  | ◆「対チーム」プレゼンの実施①<br>1人15分でプレゼンを行っていただきます。プレゼン内容は自由です。   |                  |    |
| 11  | ◆「対チーム」プレゼンの実施②<br>1人15分でプレゼンを行っていただきます。プレゼン内容は自由です。   |                  |    |
| 12  | ◆「対チーム」プレゼンの実施③<br>1人15分でプレゼンを行っていただきます。プレゼン内容は自由です。   |                  |    |
| 13  | ◆「まとめ」オリエンシートの作成③<br>ここまでの授業内容を踏まえて、個別にオリエンシートを作成します。  | オリエンシート制作        |    |
| 14  | ◆「まとめ」企画書の作成③<br>第13回で作成したオリエンシートをクラス内で交換し、他者のオリエンに従って企画立案を行い、企画書の体裁にまとめます。  | オリエンシート制作        |    |
| 15  | ◆「まとめ」企画書に基づいた広告制作<br>第14回で作成した企画書に基づき、広告表現を形にします。   | 広告制作             |    |
| 成績評価  | 出席と各回の課題提出を評価対象とします。<br>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70～79点 C(評価) 60～69点 D(評価) 不合格 |                  |    |

|                  |  |            |    |
|------------------|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科      |  | 講師名: 落合 次郎 |    |
| 科目名: 動画編集・作成     |  | 2学年        | 前期 |
| 担当者実務経験: プロデューサー |  | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標             | 基本的にプレミア、アフターエフェクトを使用。   |            |    |
| 回                | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1                | <音楽制作>premia   |            |    |
| 2                | aftereffect  |            |    |
| 3                | <グリーンバック>コマンドの確認<br>基本操作の復習  |            |    |
| 4                | <アフターエフェクトを使用し、動きを持たせる><br>何本も作って、映像編集に興味を持ってもらう。  |            |    |
| 5                | <アフターエフェクト><br>撮影期間  |            |    |
| 6                | <アフターエフェクト><br>撮影期間  |            |    |
| 7                | <アフターエフェクト><br>撮影期間  |            |    |
| 8                | <オリジナル短編><br>撮影期間  |            |    |
| 9                | 企画<br>撮影期間   |            |    |
| 10               | タイトル<br>撮影期間   |            |    |
| 11               | 本編<br>撮影期間   |            |    |
| 12               | 撮影   |            |    |
| 13               | 撮影   |            |    |
| 14               | 全体構成   |            |    |
| 15               | 上映採点<br>ディレクターの立場となり、パッケージを仕上げていく。   |            |    |
| 成績評価             | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 |            |    |

|   |  |                           |    |
|---|--|---------------------------|----|
| グラフィックデザイン科                                   |  | 講師名:落合 次郎                 |    |
| 科目名:動画編集・作成                                   |  | 2年                        | 後期 |
| 担当者実務経験:グラフィックデザインをはじめ様々なデザインを手掛ける現役マルチクリエイター |  | 講義種別:                     | 演習 |
| 到達目標  | 映像制作の簡単な実務の経験・撮影、編集技術の向上   |                           |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容<br>(授業時間内での設定<br>課題) | 備考 |
| 1   | 個人面談、映像制作を取り巻く状況、撮影・編集の基本  |                           |    |
| 2   | ライブ配信番組の制作   | プレゼン資料                    |    |
|   | 番組内容の企画  |                           |    |
| 3   | ライブ配信番組の制作   | プレゼン資料                    |    |
|   | 企画プレゼン、配信の設定(youtube)  |                           |    |
| 4   | ライブ配信番組の制作   | サムネール等                    |    |
|   | サムネール画像・その他の制作、準備  |                           |    |
| 5   | ライブ配信番組の制作   |                           |    |
|   | 番組配信   |                           |    |
| 6   | 一眼レフカメラによる撮影のポイント  |                           |    |
|   | 機材の使い方、絵コンテの書き方  |                           |    |
| 7   | 一眼レフカメラによる撮影のポイント  |                           |    |
|   | 撮影の構図、意図など   |                           |    |
| 8   | プレミアプロ、アフターエフェクトの編集ポイント  |                           |    |
|   | タイトル、音声、特殊な技術  |                           |    |
| 9   | 音楽ライブの撮影   |                           |    |
|   | ゲストをお呼びしてのライブ演奏を撮影   |                           |    |
| 10  | 音楽ライブの編集   | ライブ編集                     |    |
|   | 編集のポイント  |                           |    |
| 11  | 音楽ライブの編集   | ライブ編集                     |    |
|   | 編集のポイント  |                           |    |
| 12  | 音楽ライブの編集   | ライブ編集                     |    |
|   | 完成・プレゼン  |                           |    |
| 13  | アフターエフェクトによるテキストアニメーションの制作   | テキストアニメーション               |    |
|   | 編集のポイント  |                           |    |
| 14  | アフターエフェクトによるテキストアニメーションの制作   | テキストアニメーション               |    |
|   | 編集のポイント  |                           |    |
| 15  | アフターエフェクトによるテキストアニメーションの制作   | テキストアニメーション               |    |
|   | 完成・プレゼン  |                           |    |
| 成績<br>評価                                      | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 |                           |    |

|                      |  |            |    |
|----------------------|--|------------|----|
| グラフィックデザイン科          |  | 講師名: 齊藤 昌平 |    |
| 科目名: ソーシャルデザイン       |  | 2年         | 後期 |
| 担当者実務経験: 建築デザイナー 24年 |  | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標                 | 学生一人ひとりの中に、何が課題かを探究し、自ら課題設定するマインドを養う。  |            |    |
| 回                    | 授業内容   | 課題内容       | 備考 |
| 1                    | チーム分け<br>ガイダンス   |            |    |
| 2                    | チームの課題を企画化する<br>企画書にまとめる   |            |    |
| 3                    | 企画の発表、対話の技法<br>企画のブラッシュアップ(その1) 発表の結果を踏まえて、チーム内で企画を再検討   |            |    |
| 4                    | 企画のブラッシュアップ(その2) レビューの結果を反映  |            |    |
| 5                    | ゲスト講演(卒業生社会人)  |            |    |
| 6                    | 企画のブラッシュアップ(その3)   |            |    |
| 7                    | 企画のブラッシュアップ(その4)<br>中間発表準備   |            |    |
| 8                    | 中間発表1  |            |    |
| 9                    | 中間発表2  |            |    |
| 10                   | ゲスト講演(ソーシャルデザイン分野で活躍する社会人)   |            |    |
| 11                   | プレゼン準備   |            |    |
| 12                   | プレゼン準備   |            |    |
| 13                   | 企業や自治体へのプレゼン!(その1)   |            |    |
| 14                   | 企業や自治体へのプレゼン!(その2)   |            |    |
| 15                   | 全体振り返り   |            |    |
| 成績評価                 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 |            |    |

|                              |  |         |    |
|------------------------------|--|---------|----|
| グラフィックデザイン科                  |  | 講師名 大熊充 |    |
| 科目名:ソーシャルデザイン                |  | 3年      | 前期 |
| 担当者実務経験:うきはの宝代表取締役/WEB制作会社代表 |  | 講義種別:   | 演習 |
| 到達目標                         | SDGsの基礎的な知識を身に着ける。SDGsの掲げる目標に如何にデザイン視点から事業を生み出していくのか、考え方を知る。SDGsを通して2030年の未来がどうあるのか、未来を予測しながら行動することを心がける。授業に生徒で学んでもらいたいのはこの3点です。SDGsはこれから新規事業やイノベーション、経済を動かす点においてなくてはならない視点であり、そこにはデザインの思考が必要とされ、これからデザインを志す者からすればブルーオシャン(未開拓市場)が広がっています。(個人的には成熟した経済ではそこでしか発展する余地はないように思える。)講師である自分自身もSDGsについては深い見識を持つわけではなく生徒と共に学ぶ意識で取り組みます。 |         |    |
| 回                            | 授業内容   | 課題内容    | 備考 |
| 1                            | SDGsの基礎的な知識を知る。これまでとこれからの世界の動きをデータから学ぶ。  |         |    |
| 2                            | SDGsの基礎的な知識を知る。これまでとこれからの世界の動きをデータから学ぶ。  |         |    |
| 3                            | SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。(外部講師:SDGs協会 高木征太郎氏)   |         |    |
| 4                            | SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。(外部講師:SDGs協会 高木征太郎氏)   |         |    |
| 5                            | SDGsカードゲームを体験し、より身近なものとしてSDGsを捉える。(外部講師:SDGs協会 高木征太郎氏)   |         |    |
| 6                            | SDGsの掲げる目標について具体的事例やプロジェクトを学ぶ。   |         |    |
| 7                            | SDGsの掲げる目標について具体的事例やプロジェクトを学ぶ。   |         |    |
| 8                            | 課題:2名1チームになってSDGsの目標から1つを選び、リサーチしてSDGsデザインボード(仮)を作成する。   |         |    |
| 9                            | 課題:2名1チームになってSDGsの目標から1つを選び、リサーチしてSDGsデザインボード(仮)を作成する。   |         |    |
| 10                           | テーマとリサーチ内容を発表。   |         |    |
| 11                           | テーマとリサーチ内容を発表。   |         |    |
| 12                           | 途中経過を発表。   |         |    |
| 13                           | 途中経過を発表。   |         |    |
| 14                           | 最終発表。  |         |    |
| 15                           | 最終発表。  |         |    |
| 成績評価                         | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格   |         |    |

|                            |   |                 |    |
|----------------------------|---|-----------------|----|
| グラフィックデザイン科                |   | 講師名: 斉藤 昌平、大熊 充 |    |
| 科目名: ソーシャルデザイン             |   | 3年              | 後期 |
| 担当者実務経験: うきはの宝代表/WEB制作会社代表 |   | 講義種別: 実技        |    |
| 到達目標                       | 課題解決のアプローチや企画立案、解決手段、出口としてのデザインを学ぶ  |                 |    |
| 回                          | 授業内容  | 課題内容            | 備考 |
| 1                          | 課題解決型のビジネスプランの創出  |                 |    |
| 2                          | 課題解決型のビジネスプランの創出  |                 |    |
| 3                          | 課題解決型のビジネスプランの創出  |                 |    |
| 4                          | 課題解決型のビジネスプランの創出  |                 |    |
| 5                          | 課題解決型のビジネスプランの創出  |                 |    |
| 6                          | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 7                          | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 8                          | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 9                          | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 10                         | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 11                         | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 12                         | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 13                         | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 14                         | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 15                         | SDGsを学ぶ   |                 |    |
| 成績評価                       | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/> A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |                 |    |

|                              |  |           |    |
|------------------------------|--|-----------|----|
| グラフィックデザイン科                  |  | 講師名: 萩原 誠 |    |
| 科目名: 企画デザイン                  |  | 2年        | 後期 |
| 担当者実務経験: ラジオパーソナリティ/番組制作会社代表 |  | 講義種別: 実技  |    |
| 到達目標                         | 企画とは何なのか?企画書とプレゼンテーションの力をアップする事によって仕事をトータルでプロデュースする力を身につける   |           |    |
| 回                            | 授業内容   | 課題内容      | 備考 |
| 1                            | 企画とは何か?何のために企画書は合うのか?  |           |    |
| 2                            | プレゼンテーションと企画書の関係   |           |    |
| 3                            | 企画書の書き方1   |           |    |
| 4                            | 企画書の書き方2   |           |    |
| 5                            | 自分の好きな映画をプレゼンしよう プレゼン用企画書の制作の仕方  |           |    |
| 6                            | 自分の好きな映画をプレゼンしよう プレゼンする作品が被らないように作品発表と決定   |           |    |
| 7                            | 自分の好きな映画をプレゼンしよう プレゼン用企画書の制作1  |           |    |
| 8                            | 自分の好きな映画をプレゼンしよう プレゼン用企画書の制作2  |           |    |
| 9                            | 自分の好きな映画をプレゼンしよう プレゼン用企画書の制作3  |           |    |
| 10                           | 自分の好きな映画をプレゼンしよう プレゼン用企画書の制作4  |           |    |
| 11                           | 自分の好きな映画をプレゼンしよう プレゼン用企画書の制作5  |           |    |
| 12                           | 好きな映画プレゼン大会 プレゼン終了後投票上位2作品を決定翌週から観賞  |           |    |
| 13                           | 2位の映画鑑賞 観賞レポート提出   |           |    |
| 14                           | 1位の映画鑑賞 観賞レポート提出   |           |    |
| 15                           | プレゼンテーションまとめ   |           |    |
| 成績評価                         | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格 |           |    |



|                              |   |           |    |
|------------------------------|---|-----------|----|
| グラフィックデザイン科                  |   | 講師名: 萩原 誠 |    |
| 科目名: 企画デザイン                  |   | 3年        | 前期 |
| 担当者実務経験: ラジオパーソナリティ/番組制作会社代表 |   | 講義種別: 実技  |    |
| 到達目標                         | ●著作権と言うと法律の話が先行しますが法律としての問題は弁護士や専門家に任せるもので、実際仕事としては権利の保護や運用の仕方が大事です。そこで音楽業界の仕組みを元に著作権の保護運用、著作権に関するお金の流れについて学びます。また、ソンの産業財産権の知っておいた方が良い基本的な部分を学びます。期末試験は知的財産権の基本知識に関して試験を行います。●また、実際の企業からの案件などの依頼があった場合は、企画制作を行い実社会での仕事のしかたなどを指導します。 |           |    |
| 回                            | 授業内容  | 課題内容      | 備考 |
| 1                            | 知的財産権とは何か?著作権ってなんだろう?どうして音楽業界の話をするか?  |           |    |
| 2                            | レコード会社を中心とした話 原盤権や隣接著作権レコード会社と芸能事務所の関係の変化   |           |    |
| 3                            | 芸能事務所とライブ、グッツ販売音楽出版社(音楽における著作物とは)   |           |    |
| 4                            | 日本著作権協会は何をしているのか?(作曲家協会、作詞家協会)著作権と著作権料  |           |    |
| 5                            | プロモーション活動ネットを含むメディアとの関係   |           |    |
| 6                            | 著作権には人格権など様々な権利がある著作権は権利の束である   |           |    |
| 7                            | 著作権と著作権料について著作権管理事業者  |           |    |
| 8                            | その他の知的財産権産業財産権  |           |    |
| 9                            | 意匠、弁理士について  |           |    |
| 10                           | 商標について  |           |    |
| 11                           | 著作物の使用に関して  |           |    |
| 12                           | 著作物の二次使用について脚本、写真、動画など  |           |    |
| 13                           | 著作権おさらい   |           |    |
| 14                           | 著作権に関して筆記試験   |           |    |
| 15                           | 試験答え合わせと知的財産権と企画書まとめ  |           |    |
| 成績評価                         | 出席と各回の課題提出を評価対象とします。<br>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格  |           |    |

|                   |   |            |    |
|-------------------|---|------------|----|
| グラフィックデザイン科       |   | 講師名: 平塚 翔太 |    |
| 科目名: Webデザイン      |   | 2学年        | 後期 |
| 担当者実務経験: WEBデザイナー |   | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標              | WEBデザイナーに必要な基礎知識を理解する<br>簡単なHTML,CSSが書けるようになる   |            |    |
| 回                 | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1                 | WEBデザインとは?  |            |    |
|                   | デザイン基礎  |            |    |
| 2                 | WEBデザイン基礎 サイトのパーツ分析   |            |    |
|                   | Adobe XDの使い方(基礎)  |            |    |
| 3                 | Adobe XDの使い方(応用)  |            |    |
|                   | ワイヤーフレームを作成してみよう  |            |    |
| 4                 | HTML基礎  |            |    |
|                   | ピクセルと画面解像度  |            |    |
| 5                 | WEBで使う画像  |            |    |
|                   | CSS基礎(前編)   |            |    |
| 6                 | CSS基礎(後編)   |            |    |
|                   | WEBカラー  |            |    |
| 7                 | WEBフォント・WEBアイコンとは?  |            |    |
|                   | Googleフォント・Fontawesomeを使いこなそう   |            |    |
| 8                 | リンクとは?  |            |    |
|                   | いろんなボタンを作ってみよう  |            |    |
| 9                 | ボックスレイアウトとは?  |            |    |
|                   | いろんなレイアウトを組んでみよう  |            |    |
| 10                | グローバルナビゲーションとは?   |            |    |
|                   | ナビゲーションをつくってみよう   |            |    |
| 11                | ポジションレイアウトとは?   |            |    |
|                   | positionプロパティを理解しよう   |            |    |
| 12                | ファーストビューとは?   |            |    |
|                   | ファーストビューをつくってみよう  |            |    |
| 13                | 記事ページを作ってみよう(デザイン編)   |            |    |
|                   | 記事ページを作ってみよう(デザイン編)   |            |    |
| 14                | 記事ページを作ってみよう(HTML編)   |            |    |
|                   | 記事ページを作ってみよう(HTML編)   |            |    |
| 15                | 記事ページを作ってみよう(CSS編)  |            |    |
|                   | 記事ページを作ってみよう(CSS編)  |            |    |
| 成績評価              | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/> A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |            |    |

|   |   |                      |                  |
|---|---|----------------------|------------------|
| 学科:グラフィックデザイン科                          |   | 講師名:平塚 翔太            |                  |
| 教科名:WEBデザイン                             |   | 3年                   | 前期               |
| 担当者実務経験:デザイン会社にてwebデザイナーとして活躍する現役クリエイター |   | 講義種別:                | 演習               |
| 到達目標                                    | ・2年次に制作したデザインを基にサイトを完成させる   |                      |                  |
| 回                                       | 授業内容  | 課題内容                 | 備考               |
| 1                                       | ・HTMLのおさらい  |                      |                  |
|   | ・head要素(title, meta, linkなど)・body要素(ブロック要素・インライン要素)   |                      |                  |
| 2                                       | ・CSSのおさらい1(レイアウト関連)   |                      |                  |
|   | ・width, height, margin, padding, position   |                      |                  |
| 3                                       | ・CSSのおさらい2(レイアウト関連)   |                      |                  |
|   | ・display, flex  |                      |                  |
| 4                                       | ・CSSのおさらい3(テキスト・色・背景関連)   |                      |                  |
|   | ・background, border, color, font-family, font-size, font-weight   |                      |                  |
| 5                                       | ・コーディング   |                      |                  |
|   |   |                      |                  |
| 6                                       | ・コーディング   |                      |                  |
|   |   |                      |                  |
| 7                                       | ・コーディング   |                      |                  |
|   |   |                      |                  |
| 8                                       | ・コーディング   |                      |                  |
|   |   |                      |                  |
| 9                                       | ・コーディング   |                      |                  |
|   |   |                      |                  |
| 10                                      | ・コーディング   |                      |                  |
|   |   |                      |                  |
| 11                                      | ・コーディング   |                      | 最低でもトップページは完成させる |
|   |   |                      |                  |
| 12                                      | ・コーディング   | 完成した生徒から順にソースファイルを提出 |                  |
|   | ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授  |                      |                  |
| 13                                      | ・コーディング   | 完成した生徒から順にソースファイルを提出 |                  |
|   | ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授  |                      |                  |
| 14                                      | ・コーディング   | 完成した生徒から順にソースファイルを提出 |                  |
|   | ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授  |                      |                  |
| 15                                      | ・コーディング   | 完成した生徒から順にソースファイルを提出 |                  |
|   | ※完成した生徒から個別にサイト公開手順を教授  |                      |                  |
| 成績評価                                    | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/>         期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>         各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/>         A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> |                      |                  |

|   |  |             |      |
|---|--|-------------|------|
| グラフィックデザイン科                               |  | 講師名:        | 池田美保 |
| 教科名: プレゼンスキル                              |  | 1年          | 後期   |
| 担当者実務経験: TV・ラジオの番組制作やイベント企画を手掛けている。ラジオDJ。 |  | 講義種別:       | 講義   |
| 到達目標                                      | 発想と要約力を強化し、説明するチカラを身につける。  |             |      |
| 回   | 授業内容   | 課題内容        | 備考   |
| 1   | 説明型プレゼン/提案型プレゼン/オリジナリティーとは/クレイジー8/オズボーンのリスト  | 多角的発想を意識    |      |
|   | 評価基準など前期内容について/グループワーク実習   |             |      |
| 2   | グループワーク実習結果発表/情報の視覚化/グラフィックレコーディング   | 伝えたいことを明確に  |      |
|   | タイムスケジュールのコツ   | 思考の可視化      |      |
| 3   | 情報のグルーピング/アイデアの具体化/分析について  | 分析・要約・説明・説得 |      |
|   | 提案型プレゼンテーション課題発表   | 再確認         |      |
| 4   | 図解表現力の重要性/図解(チャート)の種類/左右の効果的配置   | 思考の整理       |      |
|   | 提案型プレゼンテーション準備   |             |      |
| 5   | 企画の定義/キャッチフレーズ(キーワードの提示)   | 要約力を意識      |      |
|   | 提案型プレゼンテーション準備   |             |      |
| 6   | 訴え方証明方法/提案型のベネフィット表現/表現を高めるポイント  | 魅力的な企画を意識   |      |
|   | 提案型プレゼンテーション準備   |             |      |
| 7   | 演出プランを立てる/ケースストーリーの活用  | 提案思考の活用     |      |
|   | 提案型プレゼンテーション準備   |             |      |
| 8   | チェックポイント リストの活用/企画・提案で大切な3つ/パフォーマンスのコツ   | 客観的に見つめる    |      |
|   | Aグループリハーサル   |             |      |
| 9   | 臨機応変の重要性/効果的な発問方法  | 聞き手に近づく方法   |      |
|   | Bグループリハーサル   |             |      |
| 10  | Aグループ 提案型プレゼンテーション 実習  | 収録          |      |
|   |  |             |      |
| 11  | Bグループ 提案型プレゼンテーション 実習  | 収録          |      |
|   |  |             |      |
| 12  | A・Bグループ 提案型プレゼンテーション 再生指導/問題解決思考/ニーズとシーズ   | 思考の見直し      |      |
|   | 夏休み課題発表  |             |      |
| 13  | Aグループ夏休み課題プレゼン   | 短期間で仕上げること  |      |
|   |  | 収録          |      |
| 14  | Bグループ夏休み課題プレゼン   | 短期間で仕上げること  |      |
|   |  | 収録          |      |
| 15  | A・Bグループ夏休み課題プレゼン 再生指導  | 再生チェック      |      |
|   | 一年(1年後期・2年前期)まとめ   |             |      |
| 成績評価                                      | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 |             |      |

|  |   |                 |   |
|--|---|-----------------|---|
| グラフィックデザイン科                                  |   | 講師名: 池田 美保      |   |
| 科目名: プレゼンスキル                                 |   | 2年              | 前期  |
| 担当者実務経験: 元ラジオ局アナウンサー/現ラジオ番組パーソナリティー/番組ディレクター |   | 講義種別: 実技        |   |
| 到達目標   | 発想と要約力の強化。<br>相手を意識して「説得するチカラ」を身につける。   |                 |   |
| 回  | 授業内容  | 課題内容            | 備考  |
| 1  | 【4/17】説明型プレゼンテーションと提案型プレゼンテーション   | 多角的発想を意識        | 1年後期と同様の備品 (付箋/ノート/筆記用具/ノートパソコン又はタブレット)   |
|  | 発想トレーニング法について   |                 | 発想トレーニング使用の為、付箋は20枚以上準備/ノート(A4サイズ程度)も使用予定 |
| 2  | 【4/24】プチ・アイデアで遊ぶ/情報の視覚化/タイムスケジュールのコツ  | 思考の可視化          |   |
|  | セルフブランディングについて  | 分析・要約・説明・説得の再確認 |   |
| 3  | 【5/8】価値提案思考<ニーズとシーズ>/「やりたいこと」を見つける(自己分析)  | 自分の価値を見出す       |   |
|  | 提案型プレゼンテーション課題発表  |                 |   |
| 4  | 【5/15】課題の作業手順について/クリエイティブ職の採用ポイント   | 情報収集で重要な事を知る    |   |
|  | 提案型プレゼンテーション準備(個別指導)  |                 |   |
| 5  | 【5/22】企業研究のコツ   | 相手(企業)を知る       |   |
|  | 提案型プレゼンテーション準備(個別指導)  |                 |   |
| 6  | 【5/29】企画の定義/提案型のベネフィット表現ほか  | 魅力的な企画を意識       |   |
|  | 提案型プレゼンテーション準備(個別指導)  |                 |   |
| 7  | 【6/5】ビジュアルツールの傾向  | 魅力的な企画を意識       |   |
|  | 提案型プレゼンテーション準備(個別指導)  |                 |   |
| 8  | 【6/12】チェックポイント リストの活用 / 伝わるパフォーマンスのコツ   | 客観的に見つめる        |   |
|  | Aグループ リハーサル(個別指導)   |                 |   |
| 9  | 【6/19】効果的な発問方法/臨機応変の重要性   | 聞き手に近づく方法       |   |
|  | Bグループ リハーサル(個別指導)   |                 |   |
| 10   | 【6/26】Aグループ 提案型プレゼンテーション実習  | 録画対応を意識         |   |
|  |   |                 |   |
| 11   | 【7/3】Bグループ 提案型プレゼンテーション実習   | 録画対応            |   |
|  |   |                 |   |
| 12   | 【7/10】A・Bグループ 提案型プレゼンテーション フィードバック  | 思考の見直し          |   |
|  | 問題解決思考/夏休み課題発表  |                 |   |
| 13   | 【8/28】夏休み課題ショートプレゼンテーション  | 短時間で仕上げること      |   |
|  |   |                 |   |
| 14   | 【9/4】夏休み課題ショートプレゼンテーション実習   | 短時間で仕上げること      |   |
|  |   | 録画対応            |   |
| 15   | 【9/11】夏休み課題ショートプレゼン フィードバック/1年間(プレゼンスキル)のまとめ  | 再生チェック          |   |
|  | 社会人としてのプレゼンテーション  | 総まとめ            |   |
| 成績評価   | 課題提出点50%、意欲態度20%、出席点30% *「提出期限」や「課題の条件」など対応できているかは最重視<br>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価)80点以上 B(評価)70~79点 C(評価)60~69点 D(評価)不合格 |                 |   |

|                            |  |                  |           |
|----------------------------|--|------------------|-----------|
| グラフィックデザイン科                |  | 講師名: 中津 弘起、加藤 千尋 |           |
| 科目名: 写真基礎                  |  | 1学年              | 前期        |
| 担当者実務経験: 商業カメラマン、フォトレタッチャー |  | 講義種別: 演習         |           |
| 到達目標                       | 写真略史・カメラ操作・露光感覚・撮影演習   |                  |           |
| 回                          | 授業内容   | 課題内容             | 備考        |
| 1                          | スマホカメラ操作法レクチャー<br>授業の進め方ガイダンス  |                  | ※内容は全て順不同 |
| 2                          | 写真略史<br>折り紙で鶴などを折り、撮ってみる   |                  |           |
| 3                          | 公園の新緑をスナップしてフォトアルバムを想定   |                  |           |
| 4                          | 晴れの日差しによる光と影のコントラストを撮る   |                  |           |
| 5                          | アートとしての写真、コマーシャルフォト<br>肖像写真など解説  |                  |           |
| 6                          | カメラ・レンズの構造について<br>カメラオブスキュラ (カメラオブスクラ) とは  |                  |           |
| 7                          | カメラレンズの光軸とは<br>パースペクティブの概念   |                  |           |
| 8                          | 持参した写真 (30枚以上) 出力<br>プリントでレイアウト遊び  |                  |           |
| 9                          | 夕日はなぜ赤いか<br>風景写真の深さと光の波長の話   |                  |           |
| 10                         | 物の質感に迫り、デザインのメリハリを意識   |                  |           |
| 11                         | フィルターについて説明<br>昨今のプリセットとは、オリジナルフィルター   |                  |           |
| 12                         | 美しい光を探してスナップフォトを撮る<br>ナチュラルさを意識  |                  |           |
| 13                         | 諧調が大切という命題を解説<br>コントラストと諧調の関係  |                  |           |
| 14                         | 自撮りポジションで自分が回転して光を見る (タイムラプスに挑戦)   |                  |           |
| 15                         | 今後やってみたい撮影実験をプレゼンテーション   |                  |           |
| 成績評価                       | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A(評価) 80点以上 B(評価) 70~79点 C(評価) 60~69点 D(評価) 不合格 |                  |           |

|   |   |                             |    |
|---|---|-----------------------------|----|
| グラフィックデザイン科   |   | 講師名： 大島 遊季                  |    |
| 科目名： Adobe検定  |   | 1学年                         | 前期 |
| 担当者実務経験： 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。<br>その他、音楽系専門学校兼任。 |   | 講義種別： 演習                    |    |
| 到達目標  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。</li> <li>・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。</li> </ul>     |                             |    |
| 回   | 授業内容  | 課題内容                        | 備考 |
| 1   | Illustrator①環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作  | オブジェクトの基本操作を理解する            |    |
| 2   | Photoshop①選択ツール・その他の選択方法  | 選択範囲の作成を理解する                |    |
| 3   | Illustrator②色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成   | オブジェクト編集の基本操作文字編集の基本操作を理解する |    |
| 4   | Photoshop②画像解像度・リサイズ・色調補正   | 画像の移動と変形色調補正を理解する           |    |
| 5   | Illustrator③パスの基本的な描画・パスの編集   | パスの基本操作を理解するトレース練習          |    |
| 6   | Photoshop③☒ラシツール・レイヤー機能   | ペイント系ツールレイヤーを理解する           |    |
| 7   | Illustrator④☒繰・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション   | オブジェクトの応用操作カラー設定の応用操作を理解する  |    |
| 8   | Photoshop④☒キスト・フィルター・パス   | パス・テキストフィルターの概要を理解する        |    |
| 9   | Illustrator⑤☒ピアランス・透明パネル・パス上文字・テキスト   | カラー設定の応用操作文字編集の応用操作を理解する    |    |
| 10  | Photoshop⑤☒オートレタッチ  | 色調補正を理解する                   |    |
| 11  | Illustrator⑥☒スの応用・イラストレーション・タイポグラフィ   | パスの応用操作を理解するコンテンツ制作         |    |
| 12  | Photoshop⑥☒ゴデザイン  | レイヤー効果を理解する                 |    |
| 13  | Illustrator⑦☒ラフ作成・アピアランス応用  | コンテンツ制作                     |    |
| 14  | Photoshop⑦☒イヤーマスク・合成  | フォトコラージュ                    |    |
| 15  | Illustrator⑧☒リムマーク・アウトライン化・DM作成   | 印刷原稿の作成                     |    |
| 成績評価  | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/>         期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/>         各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/>         A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p> |                             |    |

| グラフィックデザイン科   |  | 講師名:大島 遊季 |    |
|---|--|-----------|----|
| 科目名:Adobe検定   |  | 1年        | 後期 |
| 担当者実務経験: 3DCG制作会社を経て、現在フリーランスのイラストレーターとして活動中。その他、音楽系専門学校兼任。 |  | 講義種別:     | 演習 |
| 到達目標  | ・ Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作から検定に必要なPC技術を身に着ける。<br>・ Illustratorクリエイター能力認定試験・Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の合格を目指す。                    |           |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容      | 備考 |
| 1   | Photoshop  |           |    |
|   | ミニフォトカード   |           |    |
| 2   | Illustrator  |           |    |
|   | web用パーツの作成・保存  |           |    |
| 3   | Photoshop  |           |    |
|   | 立体ポップのデザイン   |           |    |
| 4   | Illustrator  |           |    |
|   | グラフィックデザインのカスタマイズ  |           |    |
| 5   | Photoshop  |           |    |
|   | フィルターで作るブックカバー   |           |    |
| 6   | Illustrator  |           |    |
|   | 名刺のデザイン  |           |    |
| 7   | Photoshop  |           |    |
|   | 写真の合成  |           |    |
| 8   | Illustrator  |           |    |
|   | 写真を配置したDM  |           |    |
| 9   | Photoshop  |           |    |
|   | コラージュポストカード制作  |           |    |
| 10  | Illustrator  |           |    |
|   | 見開きパンフレットのデザイン   |           |    |
| 11  | Photoshop  |           |    |
|   | web用の画像の保存と書き出し  |           |    |
| 12  | Illustrator  |           |    |
|   | 検定対策   |           |    |
| 13  | Photoshop  |           |    |
|   | 検定対策   |           |    |
| 14  | Illustrator  |           |    |
|   | 検定対策   |           |    |
| 15  | Photoshop  |           |    |
|   | 検定対策   |           |    |
| 成績評価  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 |           |    |



| グラフィックデザイン科   |  | 講師名： 財津 香壽子      |    |
|---|--|------------------|----|
| 科目名： 就職対策   |  | 2年               | 後期 |
| 担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験/技能検定試験委員。 |  | 講義種別： 講義         |    |
| 到達目標  | ①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。   |                  |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容             | 備考 |
| 1   | オリエンテーション  | 「学生生活マトリックス」作成   |    |
|   | 自己分析1  |                  |    |
| 2   | 自己分析2  | ワーク「エゴグラム」       |    |
|   | アセスメントから自分を知る  |                  |    |
| 3   | 他己分析   |                  |    |
|   | ワーク「ジョハリの窓」  |                  |    |
| 4   | 仕事理解   | ワーク「職業興味検査」(VPI) |    |
|   | 職業に対する興味を知る  |                  |    |
| 5   | 自己分析・他己分析から自己PRシートを作成  |                  |    |
|   | 自己PRシート作成  |                  |    |
| 6   | 履歴書作成の基本   | 学校様式履歴書 基本項目記入   |    |
|   | 学校様式履歴書 基本事項の書き方   |                  |    |
| 7   | 趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方  | 個別対応             |    |
|   | 学校様式履歴書 趣味・特技・参加イベント 記入  |                  |    |
| 8   | 自己PRの書き方   |                  |    |
|   |  |                  |    |
| 9   | 自己PR作成   |                  |    |
|   | 個別対応   |                  |    |
| 10  | ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）の書き方   |                  |    |
|   |  |                  |    |
| 11  | ガクチカ（学生時代に力を入れたこと）作成   |                  |    |
|   | 個別対応   |                  |    |
| 12  | ES（エントリーシート）とは？  |                  |    |
|   | ESの書き方/応募書類作成の手順・郵送の知識   |                  |    |
| 13  | 面接とは？  | 個別対応             |    |
|   | 面接の基本と流れ   |                  |    |
| 14  | web（うえぶ）面接・グループディスカッションのポイント   |                  |    |
|   | 個別対応   |                  |    |
| 15  | 履歴書作成・提出   |                  |    |
|   | 個別対応   |                  |    |
| 成績評価  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 |                  |    |

|   |  |             |    |
|---|--|-------------|----|
| グラフィックデザイン科   |  | 講師名： 財津 香壽子 |    |
| 科目名： 就職対策   |  | 3学年         | 前期 |
| 担当者実務経験： 朝日新聞宣伝部、複数の企業人事部に勤務。大学キャリアセンターでキャリアカウンセラーとして勤務。厚労省国家試験／技能検定試験委員。 |  | 講義種別： 講義    |    |
| 到達目標  | ①卒業後の進路を自ら選択・決定できるようになる。<br>②社会人として求められる能力・姿勢を理解し、就職活動の流れ・ポイントを理解する。   |             |    |
| 回   | 授業内容   | 課題内容        | 備考 |
| 1   | オリエンテーション<br>自己PRの書き方／自己PR作成   |             |    |
| 2   | 自己PR作成／個別指導  |             |    |
| 3   | ガクチカの書き方／ガクチカ作成  |             |    |
| 4   | ガクチカ作成<br>ガクチカ作成／個別指導  |             |    |
| 5   | 趣味・特技・参加イベント、志望動機の書き方<br>趣味・特技・参加イベント作成／個別指導   |             |    |
| 6   | 学校様式履歴書作成<br>学校様式履歴書（除：志望動機）作成および提出／個別指導   |             |    |
| 7   | 他己分析<br>ジョハリの窓／個別指導  |             |    |
| 8   | 面接とは？<br>面接の形式と流れ／身だしなみ／個別指導   |             |    |
| 9   | ウェブ面接・グループディスカッションのポイント<br>ウェブ面接・グループディスカッションのポイント／個別指導  |             |    |
| 10  | 面接の質問と答え方<br>面接の質問と答え方／個別指導  |             |    |
| 11  | 自己分析ワーク<br>自己分析ワーク※状況に応じて履歴書・ES作成、模擬面接など個別指導を実施  |             |    |
| 12  | ビジネスに必要な8つの意識と義務<br>ビジネスに必要な8つの意識と義務／個別指導  |             |    |
| 13  | プロフェッショナルとは？<br>DVD視聴・レポート作成／個別指導  |             |    |
| 14  | 組織人としての心構え①<br>共に働く力：コミュニケーションゲームを通して学ぶ  |             |    |
| 15  | 組織人としての心構え②<br>まとめ／3年後のキャリアプラン作成   |             |    |
| 成績評価  | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br>期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br>各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br>A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 |             |    |

| グラフィックデザイン科  |   | 講師名: 河西 香織 |    |
|--|---|------------|----|
| 科目名: ポートフォリオ制作   |   | 2年         | 後期 |
| 担当者実務経験: ジュエリーデザイン、グラフィックデザイン、WEBデザイン、WEBライティング、基礎実技指導 |   | 講義種別: 実技   |    |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆志望進路に合わせてポートフォリオのクオリティを上げる</li> <li>◆ポートフォリオのプレゼンスキルを身につける</li> <li>◆自己分析を深め広く就職活動をし、各々の進路を確定させる</li> </ul>         |            |    |
| 回  | 授業内容  | 課題内容       | 備考 |
| 1  | オリエンテーション   |            |    |
|  | 自己分析、個別面談   |            |    |
| 2  | 自己分析、個別面談   |            |    |
|  |   |            |    |
| 3  | ソーシャルスタイル理論   |            |    |
|  |   |            |    |
| 4  | ポートフォリオプレゼン練習   |            |    |
|  |   |            |    |
| 5  | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 6  | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 7  | 個別面談  |            |    |
|  |   |            |    |
| 8  | 個別面談  |            |    |
|  |   |            |    |
| 9  | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 10   | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 11   | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 12   | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 13   | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 14   | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 15   | 自主制作  |            |    |
|  |   |            |    |
| 成績評価   | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。<br/> 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。<br/> 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。<br/> A評価) 80点以上 B評価) 70~79点 C評価) 60~69点 D評価) 不合格</p> |            |    |