

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 I	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生
授業方法	講義: ○	演習:	実習: 実技:
年間時間数	30時間	単位数	2単位 週時間数 1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。</li> <li>・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	SUCCESS		
授業外学習の方法	教科書復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)
	14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など
	15	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。</li> <li>・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	22	企業訪問	5-1,5-2		
	23	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	24	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	25	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	26	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る		
	27	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	28	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	29	期末試験(履歴書)	履歴書提出		
30	期末試験(履歴書)	履歴書提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 I	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業 計画  前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	14	期末試験	期末試験
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</p> <p>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ランサーズ演習		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	前期	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	45時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>多様な職/スキルを知り、学ぶ方向性を獲得する。          Udemy Businessの活用方法を知り、Lancersハックに活用する。          フリーランスの現状を理解し、求められているスキルをアピールするプロフィールを制作する。          1/3/6か月後のキャリアプランを描くまた、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。          期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。          成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。          上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、タブレット、プロジェクトペーパー				
授業外学習の方法	ランサーズプロフィールのリサーチをしておく				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明		
	2	イントロダクション	自己紹介/授業の目的・流れ・評価の概要説明/Udemy Businessの理解/アイスブレイク		
	3	ライフデザイン	ライフデザイン講座/マイキャッチコピー作成・発表		
	4	セルフブランディング	振り返り/セルフブランディング講座/プロフィール制作・発表		
	5	仕事体験トライアル	振り返り/Lancersハック術講座/ライティング仕事紹介・説明/仕事体験		
	6	スキル体験・知識獲得	振り返り/大人のキッズニア講座/UdemyBusiness/ハック術講座/仕事選択/学習講座選択		
	7	仕事実践①	案件選定・提案・実践/個別メンタリング		
	8	仕事実践②	案件選定・提案・実践/個別メンタリング		
	9	仕事実践③	案件選定・提案・実践/個別メンタリング		
	10	リフレクション	リフレクション/進捗報告/全体メンタリング		
	11	振り返り・Next STEP	全体振り返り/質疑応答/Nextstepの作成・発表		
	12	制作1	コンペ用作品制作		
	13	制作2	コンペ用作品制作		
	14	まとめ	レポート作成 ブラッシュアップのための添削		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点          ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない          ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ランサーズ演習		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	45時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>多様な職/スキルを知り、学ぶ方向性を獲得する。          Udemy Businessの活用方法を知り、Lancersハックに活用する。          フリーランスの現状を理解し、求められているスキルをアピールするプロフィールを制作する。          1/3/6か月後のキャリアプランを描くまた、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。          期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。          成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。          上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、タブレット、プロジェクトペーパー				
授業外学習の方法	ランサーズプロフィールのリサーチをしておく				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	16	企画書プレゼン	企画書		
	17	作品撮り1(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	18	作品撮り2(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	19	作品撮り3(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	20	作品撮り4(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	21	中間プレゼン1	制作の進捗状況確認		
	22	中間プレゼン2	制作の進捗状況確認		
	23	中間プレゼン3	制作の進捗状況確認		
	24	作品撮り3(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	25	作品撮り4(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	26	作品撮り5(本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	27	後期課題プレゼン1	各自作品のプレゼン、評価		
	28	後期課題プレゼン2	各自作品のプレゼン、評価		
	29	後期課題プレゼン3	各自作品のプレゼン、評価		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン、評価			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習 I	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	45時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの基礎的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。</li> <li>・作品数を増やす</li> <li>・就職活動用のポートフォリオを制作する</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC、Adobeソフト、プリンター、資料配布		
授業外学習の方法	制作物の整理と管理		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画  後期	1	ポートフォリオ解説	ポートフォリオの説明
	2	レイアウトの基礎	名刺を制作、イラストレーターの使い方
	3	レイアウトの基礎	余白、整頓、行間
	4	レイアウトの基礎	フォーマットをトレースする
	5	レイアウトの基礎	フォーマットをトレースする
	6	作品制作	ロゴマークの解説
	7	作品制作	ロゴマーク制作
	8	作品制作	課題発表、発表
	9	レイアウトの基礎	就活用プロフィールを作る
	10	レイアウトの基礎	オリジナルフォーマットを作る
	11	作品制作	試験課題発表
	12	期末試験準備	課題制作
	13	期末試験	課題提出、プレゼンテーション
	14	振り返り	課題提出、プレゼンテーション
	15	後期フィードバック	フィードバック
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	45時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオの基礎的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。</li> <li>・作品数を増やす</li> <li>・就職活動用のポートフォリオを制作する</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC、Adobeソフト、プリンター、資料配布				
授業外学習の方法	制作物の整理と管理				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	企画書プレゼン	企画書		
	17	作品撮り1(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	18	作品撮り2(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	19	作品撮り3(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	20	作品撮り4(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	21	中間プレゼン1	制作の進捗状況確認		
	22	中間プレゼン2	制作の進捗状況確認		
	23	中間プレゼン3	制作の進捗状況確認		
	24	作品撮り3(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	25	作品撮り4(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	26	作品撮り5(本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	27	後期課題プレゼン1	各自作品のプレゼン、評価		
	28	後期課題プレゼン2	各自作品のプレゼン、評価		
	29	後期課題プレゼン3	各自作品のプレゼン、評価		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン、評価			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する</li> <li>・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得</li> <li>・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定)</li> <li>・イラストレーター検定初級を取得する(7月実施予定)</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応				
授業外学習の方法	・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画  前期	1	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/インターフェース・ツール・パネル		
	2	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/アートワーク・アートボードナビゲーター・ガイド・環境設定		
	3	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/オブジェクトの設定と描画		
	4	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/編集操作(CP・前後関係・グループ化・移動)		
	5	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/カラー設定・レイヤーオブジェクトの組み合わせ		
	6	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/文字の作成・文字関連の機能		
	7	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/パスの基本的な描画と編集		
	8	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/線とアピアランス		
	9	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/レイアウトの補助機能		
	10	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/グラデーション・スウォッチ・パターン		
	11	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説		
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説		
	13	前期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	14	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する</li> <li>・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得</li> <li>・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定)</li> <li>・イラストレーター検定初級を取得する(7月実施予定)</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応				
授業外学習の方法	・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/インターフェース・ドキュメントウィンドウ・ツール・パネル		
	17	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/画面表示・色の選択・環境設定		
	18	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/選択ツール・範囲の読み込み		
	19	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/画像解像度とサイズトリミング		
	20	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/変形・カラーモード色調補正		
	21	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/ペイント・レタッチ・レイヤーの操作		
	22	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/パス・切抜・シェイプ・フィルター・テキストの入力について		
	23	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・ロゴ制作/カスタムシェイプ		
	24	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・フォトカード/アクション		
	25	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/Webページの制作		
	26	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説		
	27	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説		
	28	後期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	29	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	イラスト実習		指導担当者名	陽華	
実務経験	有	書家、SUNNYWRITER、書道パフォーマンスアーティストとして10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	イラストの基礎的実習でイラストについて習得することを目標とする。 プロのアーティストから表現の幅の広げ方を学ぶ				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	各種画材				
授業外学習の方法	様々なアートに積極的に触れる				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画  前期	1	自己紹介、春を感じる	自己紹介、公園に行き、「春」を体感する		
	2	将来の夢	将来の夢を絵の描く		
	3	星座の性質1	星座を調べ、自分の性質を知る		
	4	星座の性質2	太陽星座・月星座を描く		
	5	星座の性質3	ポストカードに仕上げる		
	6	星座の性質4	ポストカードに仕上げる		
	7	星座の性質5	発表		
	8	消えゆくアート1	水で消えるシートに描く 見えないモノ達を考える		
	9	消えゆくアート2	体を動かしながら描く		
	10	テーマ別制作1	エスキース		
	11	テーマ別制作2	カンブ		
	12	テーマ別制作3	制作①		
	13	テーマ別制作4	制作②		
	14	発表	作品のプレゼン、発表		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	イラスト実習		指導担当者名	陽華	
実務経験	有	書家、SUNNYWRITER、書道パフォーマンスアーティストとして10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	イラストの基礎的実習でイラストについて習得することを目標とする。 プロのアーティストから表現の幅の広げ方を学ぶ				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	各種画材				
授業外学習の方法	様々なアートに積極的に触れる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	氏名を描く1	自分の名前の漢字の成り立ちを調べる		
	17	氏名を描く2	氏名の物語を描く		
	18	書名1	書道・名を書く		
	19	書名2	墨・紙の特質を学ぶ		
	20	ソウルカラー1	自分のオーラ、ソウルをパステルで描く		
	21	ソウルカラー2	他者のエネルギー、オーラを描いてみる		
	22	イエロー1	黄色について考える		
	23	イエロー2	相違感の違いについて考える		
	24	みんなで描く1	作品のアイデア出し、グループディスカッション		
	25	みんなで描く2	グループ制作のラフ原案の作成、準備		
	26	みんなで描く3	共同制作		
	27	みんなで描く4	共同制作		
	28	みんなで描く5	修正と制作の完成図の共有		
	29	みんなで描く6	共同制作、完成、撮影		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン、評価			
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	プランニング演習 I		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	前期	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画配信における基礎的な知識の習得</li> <li>・発想力、プランニング力の向上</li> <li>・基本的な動画編集力の取得</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Macintosh PC</li> <li>・Adobe Premiere Pro</li> </ul>				
授業外学習の方法	クリエイターとしての視点で動画やインフルエンサーのリサーチ				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明		
	2	企画の基礎	企画(プランニング)の必要性		
	3	企画の基礎	企画書の基礎的な制作方法		
	4	企画の基礎	コンセプトや制作意図について		
	5	企画の基礎	設定したターゲットにあった規格の重要性		
	6	企画の基礎	現在の流行、需要のリサーチ(年齢、性別指定)		
	7	企画の基礎	自分と他人の価値観のギャップ		
	8	企画の基礎	現状の基本的な企画スタンス(既存+α or 新しいもの)		
	9	企画の基礎	統一性を持たせる意味(ブランディング)		
	10	後期に向けた企画制作	後期に制作する映像の企画書制作		
	11	後期に向けた企画制作	後期に制作する映像の企画書制作		
	12	後期に向けた企画制作	後期に制作する映像の企画書制作		
	13	前期期末試験	課題提出、プレゼンテーション		
	14	前期課題プレゼン	各自作品のプレゼン、評価		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	プランニング演習 I		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画配信における基礎的な知識の習得</li> <li>・発想力、プランニング力の向上</li> <li>・基本的な動画編集力の取得</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Macintosh PC</li> <li>・Adobe Premiere Pro</li> </ul>				
授業外学習の方法	クリエイターとしての視点で動画やインフルエンサーのリサーチ				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	企画書プレゼン	企画書		
	17	作品撮り1(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	18	作品撮り2(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	19	作品撮り3(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	20	作品撮り4(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	21	中間プレゼン1	制作の進捗状況確認		
	22	中間プレゼン2	制作の進捗状況確認		
	23	中間プレゼン3	制作の進捗状況確認		
	24	作品撮り3(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	25	作品撮り4(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	26	作品撮り5(本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	27	後期課題プレゼン1	各自作品のプレゼン、評価		
	28	後期課題プレゼン2	各自作品のプレゼン、評価		
	29	後期課題プレゼン3	各自作品のプレゼン、評価		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン、評価			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	業界研究論 I		指導担当者名	株式会社ル・プロジェ	
実務経験	有	広告代理店制作次長、同社にて10年以上デザイン制作に従事、現在も継続			
開講時期	後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・デザイン業界についての基礎的学習で業界についての知識を習得することを目標とする。</p> <p>・デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、タブレット、プロジェクトペーパー				
授業外学習の方法	デザイン業界についてのリサーチをしておく				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明		
	2	・制作物のコンセプトの考え方について	制作物に対するコンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する		
	3	A&D大学校キャラクタープレゼン	国際A&D大学校のキャラクターデザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	4	A&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保つキャラクターについて	大きい誌面でも保つてキャラクター・イラスト・デザインに必要なことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作		
	5	東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。全建総連福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作		
	6	周年記念ロゴのプレゼンインスタプロモーションについて	お得意へ提出可能なデザインにおいては、修正対応してもらい提出までにブラッシュアップを行うインスタプロモーションPOPの考え方、制作を始めるに当た必要な情報の集めと込み		
	7	父の日POPのプレゼン	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	8	アイデアを盛り込んだイラストプレゼン	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	9	インスタプロモーション POP制作<ハロウィン>	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	10	イベントロゴのプレゼン	イベントタイトルロゴを作る※実務実績案件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する		
	11	スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼン	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	12	コンペ制作・ポートフォリオ制作1	ポートフォリオの制作		
	13	コンペ制作・ポートフォリオ制作2	ポートフォリオの制作 ブラッシュアップのための添削		
	14	まとめ	レポート作成 ブラッシュアップのための添削		
	15	前期課題	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	業界研究論 I		指導担当者名	株式会社ル・プロジェ	
実務経験	有	広告代理店制作次長、同社にて10年以上デザイン制作に従事、現在も継続			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・デザイン業界についての基礎的学習で業界についての知識を習得することを目標とする。</p> <p>・デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、タブレット、プロジェクトペーパー				
授業外学習の方法	デザイン業界についてのリサーチをしておく				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	企画書プレゼン	企画書		
	17	作品撮り1(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	18	作品撮り2(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	19	作品撮り3(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	20	作品撮り4(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	21	中間プレゼン1	制作の進捗状況確認		
	22	中間プレゼン2	制作の進捗状況確認		
	23	中間プレゼン3	制作の進捗状況確認		
	24	作品撮り3(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	25	作品撮り4(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	26	作品撮り5(本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	27	後期課題プレゼン1	各自作品のプレゼン、評価		
	28	後期課題プレゼン2	各自作品のプレゼン、評価		
	29	後期課題プレゼン3	各自作品のプレゼン、評価		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン内容からフィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	DTP概論 I		指導担当者名	石井祐一	
実務経験	有	印刷会社社長として現在も活躍中、10年以上従事している			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	DTPについて基礎知識の習得				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	新詳説 DTP基礎[改訂四版]				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	DTPの概要	DTPとは? DTPの歴史		
	2	DTPの概要	DTPの流れと職種 DTPに必要な知識		
	3	DTPの概要	DTPデータの活用		
	4	印刷の基礎知識	印刷物ができるまで 印刷方式の種類 カラー印刷のしくみと印刷線数		
	5	印刷の基礎知識	印刷用紙 面付けと折り加工 製本		
	6	印刷の基礎知識	特殊印刷と特殊加工 CTPとDDCP オンデマンド印刷		
	7	DTPに必要なもの	DTPシステム ハードウェア(①パソコン本体②インターフェースとディスプレイ)		
	8	DTPに必要なもの	ハードウェア(③入力機器とプリンター④メディアとネットワーク)ソフトウェア(①OS)		
	9	DTPに必要なもの	ソフトウェア(②グラフィック③ページレイアウトとPDF④フォントとその他のソフト)		
	10	グラフィックデータ	グラフィックデータの種類 画像解像度とビット深度 写真原稿とスキャニング		
	11	グラフィックデータ	画像データの修正Photoshopの活用① 画像データの調整Photoshopの活用②画像データの加工Photoshopの活用③		
	12	グラフィックデータ	ベクトル画像のしくみIllustratorの活用① ログや図版などの作成Illustratorの活用② ファイル形式と画像リソースの活用		
	13	前期期末試験	期末試験		
	14	前期の振り返り	前期振り返り		
	15	前期フィードバック	フィードバック、評価		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	DTP概論 I		指導担当者名	石井祐一	
実務経験	有	印刷会社社長として現在も活躍中、10年以上従事している			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	DTPについて基礎知識の習得				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	新詳説 DTP基礎[改訂四版]				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後 期	16	文字組とフォント	テキストデータ 文字の属性		
	17	文字組とフォント	文字詰めと文字の変形 段落の設定		
	18	文字組とフォント	デジタルフォント(①PostScript/TrueType②OpenType)		
	19	文字組とフォント	文字コードと文字セット フォントの管理		
	20	色の基本と印刷	色の原理 色の属性とトーン 特色		
	21	色の基本と印刷	トラッピングとリッチブラック カラーマネジメント		
	22	組版とレイアウトの基本	トンボと裁ち落とし ペラもののレイアウト ページのづくり		
	23	組版とレイアウトの基本	多ページもののフォーマットの作成 多ページもののレイアウト		
	24	組版とレイアウトの基本	スタイル機能の活用 入稿データのチェック		
	25	PDFと電子書籍	PDFとは 閲覧用PDF		
	26	PDFと電子書籍	入稿用PDF 電子書籍①フォーマットと端末(リーダー)		
	27	PDFと電子書籍	電子書籍(②EPUB③PDFとアプリ型)		
	28	後期期末試験	期末試験		
	29	後期の振り返り	後期振り返り		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン内容からフィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	メディアリテラシー概論		指導担当者名	松岡純代	
実務経験	有	制作会社、カメラマンとして写真撮影業務に10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<p>・メディアリテラシーについての基礎的概論でメディアに関する知識を習得する事を目標とする。 前期のポイント(以下の力を身に付ける)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報モラル</li> <li>・メディアに対する自己コントロール力</li> <li>・情報をうのみにせず主体的批判的に受け取る力</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC、ノート、筆記用具				
授業外学習の方法	・メディアに触れること				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	授業の説明	進め方、概要		
	2	メディアリテラシーを考える	メディアリテラシーの意味		
	3	メディアを知る	メディアの種類		
	4	SNSを知る	SNSを使用する上での注意点		
	5	SNSトラブル	SNSトラブルの対処法、ポイント		
	6	ネット犯罪	加害者・被害者にならないために①		
	7	ネットストーカー	加害者・被害者にならないために②		
	8	アンガーマネジメント	自己マインドのコントロールについて		
	9	ネットニュース	ネットニュースの仕組み		
	10	フェイクニュース	文章の編集、画像・動画の編集、切り取りについて		
	11	ネット広告	ネット広告の仕組み		
	12	期末試験準備	試験範囲発表		
	13	前期期末試験	期末試験		
	14	前期振り返り	前期振り返り		
	15	前期フィードバック	フィードバック、評価		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	メディアリテラシー概論		指導担当者名	松岡純代	
実務経験	有	制作会社、カメラマンとして写真撮影業務に10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メディアリテラシーについての基礎的概論でメディアに関する知識を習得する事を目標とする。</li> <li>前期のポイント(以下の力を身に付ける)</li> <li>・情報モラル</li> <li>・メディアに対する自己コントロール力</li> <li>・情報をうのみにせず主体的批判的に受け取る力</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC、ノート、筆記用具				
授業外学習の方法	・メディアに触れること				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後 期	16	SNSマーケティング	SNSマーケティングの説明		
	17	SNSマーケティング	バズらせるための考察		
	18	情報発信をしてみよう	記事を書くコツと注意点		
	19	情報発信をしてみよう	記事を読んで分析しよう		
	20	SNSを分析してみよう	アカウント分析		
	21	SNSを分析してみよう	インサイト		
	22	SNSを分析してみよう	マーケティング		
	23	JARO	景品表示法について		
	24	JARO	優良誤認		
	25	JARO	有利誤認		
	26	JARO	薬機法		
	27	期末試験準備	試験範囲発表		
	28	後期期末試験	期末試験		
	29	年間の講評	講評		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン内容からフィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論 I		指導担当者名	松岡純代	
実務経験	有	制作会社、カメラマンとして写真撮影業務に10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	色彩検定3級合格を目指す				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	色彩概論テキスト				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、簡単な実習		
	2	確認テスト番号	教科書、問題集PCCS		
	3	確認テスト色のはたらきについて	教科書、問題集色のはたらき、色とイメージ		
	4	確認テスト光と色	教科書、問題集色はなぜ見えるのか、目のしくみ		
	5	確認テスト混色	教科書、問題集照明と色の見え方、加法混色、減法混色		
	6	確認テスト色の分類と三属性	教科書、問題集色の三属性、等色相面		
	7	確認テストPCCS色相	教科書、問題集色相、明度、彩度、トーンのイメージ		
	8	確認テストトーン記号	教科書、問題集色相とトーンによる色の表示方法		
	9	確認テスト慣用色名①	教科書、問題集慣用色名、暖色と寒色		
	10	確認テスト色彩心理	教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色		
	11	確認テスト色対比と錯視	教科書、問題集色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視		
	12	確認テスト色彩調和	教科書、問題集配色、色相から配色を考える		
	13	確認テスト色彩効果	教科書、問題集配色技法、色彩と構成		
	14	レポート作成	まとめ		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論 I		指導担当者名	松岡純代	
実務経験	有	制作会社、カメラマンとして写真撮影業務に10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	色彩検定3級合格を目指す				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	色彩概論テキスト				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後 期	16	確認テスト授業説明	教科書、問題集		
	17	確認テスト色彩と生活	教科書、問題集生活環境と色彩、生活環境とカラーコーディネーション		
	18	確認テストファッションと色彩	教科書、問題集ファッションとは、ファッションコーディネートにおける色彩、基本的なカラーコーディネート		
	19	確認テストインテリアと色彩	教科書、問題集インテリアとは、住宅インテリアの色彩		
	20	確認テストインテリアのカラーコーディネーション	教科書、問題集インテリアのカラーコーディネーション、インテリアにおける色の心理的効果		
	21	確認テストコーポレートカラー	教科書、問題集インテリアの配色、インテリアにおける色彩検討、コーポレートカラー		
	22	確認テスト慣用色名②	教科書、問題集慣用句名説明		
	23	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説		
	24	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説		
	25	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説		
	26	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説		
	27	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説		
	28	色彩検定2級についての説明	次年度概要説明		
	29	レポート作成	まとめ		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	コマーシャルフォト実習 I		指導担当者名	阿部 治	
実務経験	有	写真スタジオにて撮影業務に3年間従事。現在カメラマンとして撮影業務に10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真撮影の基礎を学び、カメラ・スタジオ機材を使えるようになる</li> <li>・撮影した写真を使用してコマーシャル作品を作る</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授 業 計 画  前 期	1	機材の使い方の復習	カメラ・撮影機材		
	2	セットの組み立て	カメラ・撮影機材		
	3	撮影の復習	カメラ・撮影機材		
	4	テスト撮影1	カメラ・撮影機材		
	5	企画書プレゼン	各自企画書のプレゼンを行う		
	6	テスト撮影1	カメラ・撮影機材		
	7	テスト撮影2	カメラ・撮影機材		
	8	テスト撮影3	カメラ・撮影機材		
	9	中間プレゼン口	制作の進捗状況確認		
	10	本番撮影1	カメラ・撮影機材		
	11	本番撮影2	カメラ・撮影機材		
	12	本番撮影3	カメラ・撮影機材		
	13	本番撮影4	カメラ・撮影機材		
	14	前期課題プレゼン	各自作品のプレゼン、評価		
	15	後期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	コマーシャルフォト実習 I		指導担当者名	阿部 治	
実務経験	有	写真スタジオにて撮影業務に3年間従事。現在カメラマンとして撮影業務に10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真撮影の基礎を学び、カメラ・スタジオ機材を使えるようになる</li> <li>・撮影した写真を使用してコマーシャル作品を作る</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	企画書プレゼン	企画書		
	17	作品撮り1(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	18	作品撮り2(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	19	作品撮り3(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	20	作品撮り4(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	21	中間プレゼン1	制作の進捗状況確認		
	22	中間プレゼン2	制作の進捗状況確認		
	23	中間プレゼン3	制作の進捗状況確認		
	24	作品撮り3(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	25	作品撮り4(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	26	作品撮り5(本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	27	後期課題プレゼン1	各自作品のプレゼン、評価		
	28	後期課題プレゼン2	各自作品のプレゼン、評価		
	29	後期課題プレゼン3	各自作品のプレゼン、評価		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン、評価			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	webデザイン実習		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	Webデザインの応用的実習でWebデザインについて習得する事を目標とする。 近年メインとされるWEBレイアウトサイトの構造理解 CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	サーバー設定の理解	サーバーの仕組み		
	2	サーバー設定の理解	ドメインの仕組み、Wordpressのインストール方法		
	3	サーバー設定の理解	FTP接続、データベースの理解		
	4	CMSの理解	Wordpressのテーマ選定		
	5	CMSの理解	Wordpressのテーマ構造		
	6	ECサイトの理解	ECの構築		
	7	CMSを用いて自主サイト制作	サイト内容に基づき、WEBサイト構築		
	8	CMSを用いて自主サイト制作	サイト内容に基づき、WEBサイト構築		
	9	CMSを用いて自主サイト制作	サイト内容に基づき、WEBサイト構築		
	10	CMSを用いて自主サイト制作	サイト内容に基づき、WEBサイト構築		
	11	サーバー設定の理解	環境間の移行設定		
	12	制作発表	課題提出、プレゼンテーション		
	13	前期期末試験	プレゼンテーション		
	14	前期試験の振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	webデザイン実習		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	Webデザインの応用的実習でWebデザインについて習得する事を目標とする。 近年メインとされるWEBレイアウトサイトの構造理解 CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	企画書プレゼン	企画書		
	17	作品撮り1(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	18	作品撮り2(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	19	作品撮り3(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	20	作品撮り4(セット組み立て・テスト撮影)	物各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	21	中間プレゼン1	制作の進捗状況確認		
	22	中間プレゼン2	制作の進捗状況確認		
	23	中間プレゼン3	制作の進捗状況確認		
	24	作品撮り3(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	25	作品撮り4(テスト撮影・本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	26	作品撮り5(本番撮影)	各自、撮影する商品を決めてスタジオ撮影		
	27	後期課題プレゼン1	各自作品のプレゼン、評価		
	28	後期課題プレゼン2	各自作品のプレゼン、評価		
	29	後期課題プレゼン3	各自作品のプレゼン、評価		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン、評価			
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン実習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	デザイン理論の理解。 クリエイティブプロセスの習得 主要なデザインソフトウェア (Illustrator、Photoshop、InDesignなど) を使いこなすスキルを獲得する。 デザインの意図やコンセプトをクライアントやチームメンバーに効果的に伝えるためのコミュニケーションスキルを向上させる。 プロジェクト管理の能力				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	PC				
授業外学習の方法	PCを使つての事前予習 ・PCを使つての実技練習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  前期	1	イントロダクションとプロジェクトブリーフィング	イントロダクションとプロジェクトブリーフィング		
	2	クライアントニーズの理解とブレインストーミング	クライアントニーズの理解とブレインストーミング		
	3	イメージリサーチとコンセプト開発	イメージリサーチとコンセプト開発		
	4	カラーパレットとタイポグラフィの選定	カラーパレットとタイポグラフィの選定		
	5	レイアウトデザインの基礎	レイアウトデザインの基礎		
	6	デザインツールの実践的な使用法	デザインツールの実践的な使用法		
	7	クライアントプレゼンテーションの準備	クライアントプレゼンテーションの準備		
	8	フィードバックの受け入れとプロジェクトの修正	フィードバックの受け入れとプロジェクトの修正		
	9	印刷物の準備とプロジェクトのフィニッシュ	印刷物の準備とプロジェクトのフィニッシュ		
	10	最終成果物のプレゼンテーションと評価	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	11	最終成果物のプレゼンテーションと評価	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	12	最終成果物のプレゼンテーションと評価	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	13	期末試験	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	14	前期振り返り	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン実習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	デザイン理論の理解。 クリエイティブプロセスの習得 主要なデザインソフトウェア (Illustrator、Photoshop、InDesignなど) を使いこなすスキルを獲得する。 デザインの意図やコンセプトをクライアントやチームメンバーに効果的に伝えるためのコミュニケーションスキルを向上させる。 プロジェクト管理の能力				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	PC				
授業外学習の方法	PCを使つての事前予習 ・PCを使つての実技練習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画  後期	16	ブレインストーミング	イントロダクションとプロジェクトブリーフィング		
	17	クライアントニーズ	クライアントニーズの理解とブレインストーミング		
	18	イメージリサーチ	イメージリサーチとコンセプト開発		
	19	コンセプト開発	カラーパレットとタイポグラフィの選定		
	20	レイアウトデザイン	レイアウトデザインの基礎		
	21	レイアウトデザイン	デザインツールの実践的な使用法		
	22	レイアウトデザイン	クライアントプレゼンテーションの準備		
	23	デザインツール	フィードバックの受け入れとプロジェクトの修正		
	24	クライアント	印刷物の準備とプロジェクトのフィニッシュ		
	25	プレゼンテーション	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	26	フィードバック	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	27	クリエイティブアプローチ	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	28	期末試験	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
	29	後期振り返り	最終成果物のプレゼンテーションと評価		
30	後期フィードバック	各自作品のプレゼン、評価			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	修了制作実習 I	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	180時間	単位数	6単位 週時間数
学習到達目標	・1年生:1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。		
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。          期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。          成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。          上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画  前期	1	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き		
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字		
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句		
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史		
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理		
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済		
	7	小テスト	中学レベル小テスト		
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2		
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算		
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率		
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学		
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学		
	14	期末試験	一般常識総ざらい		
	15	期末試験	一般常識総ざらい		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	個別指導6	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅱ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業 計画  前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	14	期末試験	期末試験
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後 期	16	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン実習Ⅱ		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	デザイン理論の理解。 クリエイティブプロセスの習得 主要なデザインソフトウェア (Illustrator、Photoshop、InDesignなど) を使いこなすスキルを獲得する。 デザインの意図やコンセプトをクライアントやチームメンバーに効果的に伝えるためのコミュニケーションスキルを向上させる。 プロジェクト管理の能力				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	PC				
授業外学習の方法	PCを使つての事前予習・PCを使つての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	WEBサイトの基本	WEBサイトの仕組み、テキストエディターの導入		
	2	HTMLの基本	HTMLとは、HTMLファイルの骨組み		
	3	HTMLの基本	基礎タグ演習		
	4	HTMLの基本	基礎タグ演習		
	5	HTMLの基本	基礎タグ演習		
	6	CSSの基本	CSSとは、CSSファイルの書き方		
	7	CSSの基本	文字の修飾		
	8	CSSの基本	要素、画像の装飾		
	9	CSSの基本	余白、レイアウトの調整		
	10	サイト制作:個人でのサイト構築	フルスクリーンのWEBサイトを制作する		
	11	サイト制作:個人でのサイト構築	2カラムのWEBサイトを制作する		
	12	サイト制作:個人でのサイト構築	タイル型のWEBサイトを制作する		
	13	前期期末試験	プレゼンテーション		
	14	前期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン実習Ⅱ		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>デザイン理論の理解。                  クリエイティブプロセスの習得                  主要なデザインソフトウェア (Illustrator、Photoshop、InDesignなど) を使いこなすスキルを獲得する。                  デザインの意図やコンセプトをクライアントやチームメンバーに効果的に伝えるためのコミュニケーションスキルを向上させる。                  プロジェクト管理の能力</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。                  期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。                  成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。                  上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC				
授業外学習の方法	PCを使つての事前予習・PCを使つての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後 期	16	外部メディアの利用	フォーム、地図の設置		
	17	外部メディアの利用	SNSの外部利用		
	18	JavaScriptの基本	JavaScriptとは、JavaScriptの書き方		
	19	JavaScriptの基本	モーダルの表示		
	20	JavaScriptの基本	条件分岐		
	21	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	22	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	23	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	24	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	25	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	26	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	27	後期期末試験	制作発表		
	28	後期の振り返り	プレゼンテーション		
	29	年間の講評	課題とプレゼンテーションについて講評		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点                  ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない                  ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習Ⅱ		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルにおけるイラスト表現の応用を習得する</li> <li>・アプリケーションのアドバンススキル習得</li> <li>* 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す</li> <li>* 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応				
授業外学習の方法	・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 2部応用編 チャプター1 オブジェクトの描画 線 レイアウトの補助機能		
	2	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター2 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス		
	3	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター3 レイヤー応用 チャプター4 パス上文字入力、文字種類、文字関連機能 チャプター5 パスの編集		
	4	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター1 制作		
	5	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター2 制作		
	6	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター3 WEB用に保存する、WEBパーツデザインをする		
	7	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする		
	8	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする		
	9	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター5 DTPのための環境設定、名刺デザイン		
	10	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター5 写真を配置したDM、見開きパンフレットのデザイン		
	11	過去問題	一昨年の問題の実践と解説		
	12	過去問題	昨年の問題の実践と解説		
	13	期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	14	前期振り返り	検定試験前の最終確認授業		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習Ⅱ		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルにおけるイラスト表現の応用を習得する</li> <li>・アプリケーションのアドバンススキル習得</li> <li>* 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す</li> <li>* 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応				
授業外学習の方法	・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画  後期	16	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター 第2部 コンテンツ制作編 チャプター1 色調補正ツールの基本ワザ、食べ物の写真を補正する		
	17	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン		
	18	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター2 ロゴデザイン、カスタムシェイプとカスタムスタイルで制作、煤けたナンバープレートの制作		
	19	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター3 アクションで作るミニフォトカード、写真から作る立体ポップ、フィルターで作るブックカバー		
	20	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター4 フォトコラージュ		
	21	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター5 WEBサイトデザイン		
	22	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P10~59		
	23	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P60~119		
	24	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P120~181		
	25	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P182~246		
	26	過去問題	一昨年前の過去問題の実施と解説		
	27	過去問題	昨年度の過去問題の実施と解説		
	28	期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	29	後期振り返り	検定試験前の最終確認授業		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク実習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックデザインにおけるクライアントワークの基本的な流れを理解できる。</li> <li>・依頼内容から、目的・ターゲット・使用媒体・納期・サイズ・必要情報を整理できる。</li> <li>・クライアントの要望を踏まえ、チラシ、ポスター、ロゴ、SNS画像などの制作方針を考えることができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC				
授業外学習の方法	・街中やWeb上のチラシ、ポスター、パンナー、ロゴなどを観察し、目的やターゲットを考える。				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション／クライアントワークとは	授業目的、評価方法、グラフィックデザインにおける依頼制作の基本を理解		
	2	デザイン制作の流れ	依頼確認、ヒアリング、企画、ラフ、制作、修正、納品までの流れを学習		
	3	依頼内容の読み取り	目的、ターゲット、媒体、サイズ、納期、掲載情報などを整理		
	4	ヒアリングの基本	不明点を確認し、クライアントの要望を引き出す質問の作り方を学習		
	5	制作仕様書の作成	制作物の条件、必要情報、スケジュール、納品形式を仕様書にまとめる		
	6	ターゲットと目的の整理	誰に何を伝えるデザインかを明確にし、表現方針を考える		
	7	参考資料収集と方向性決定	競合・類似事例を調べ、デザインの方向性やトーンを整理		
	8	ラフ・構成案の作成	レイアウト案、情報の優先順位、視線誘導を意識したラフを作成		
	9	デザイン提案の方法	ラフ案や方向性を説明し、制作意図を言語化する練習		
	10	修正指示の受け取り方	修正内容を整理し、意図をくみ取った改善方法を学習		
	11	模擬案件制作① 依頼確認	架空のクライアント案件を読み取り、要件と制作条件を整理		
	12	模擬案件制作② ラフ提案	目的とターゲットに合わせて複数のラフ案を作成		
	13	模擬案件制作③ デザイン制作	採用案をもとに、Illustrator・Photoshop等でデザインを制作		
	14	前期まとめ／制作・添削	制作物の修正、誤字脱字確認、提出データの整理		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、模擬案件の制作物と仕様書を提出		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク実習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックデザインにおけるクライアントワークの基本的な流れを理解できる。</li> <li>・依頼内容から、目的・ターゲット・使用媒体・納期・サイズ・必要情報を整理できる。</li> <li>・クライアントの要望を踏まえ、チラシ、ポスター、ロゴ、SNS画像などの制作方針を考えることができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC				
授業外学習の方法	・街中やWeb上のチラシ、ポスター、バナー、ロゴなどを観察し、目的やターゲットを考える。				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画  後期	16	前期の振り返り／後期制作説明	前期課題を振り返り、後期ではより実務に近い制作を行う		
	17	媒体別デザインの特徴	チラシ、ポスター、SNS画像、名刺、ロゴなど媒体ごとの役割を学習		
	18	チラシ制作の基本	情報整理、タイトル、写真、本文、問い合わせ情報の配置を学習		
	19	ポスター制作の基本	視認性、キャッチコピー、ビジュアルの見せ方を意識した構成を学習		
	20	SNS・Webバナー制作	小さい画面でも伝わる構成、文字量、画像サイズを意識して制作		
	21	ロゴ・シンボルの考え方	企業・イベント・企画の印象を伝えるロゴ制作の基本を学習		
	22	提案資料の作成	デザイン案、コンセプト、ターゲット、使用イメージを資料にまとめる		
	23	プレゼンテーション演習	制作意図や改善点をクライアントに伝える発表練習		
	24	総合模擬案件① 依頼確認	指定案件の依頼内容を読み取り、ヒアリング項目と仕様書を作成		
	25	総合模擬案件② 企画・方向性決定	ターゲット、目的、媒体に合わせたデザイン方針を決定		
	26	総合模擬案件③ ラフ制作	複数案のラフを作成し、情報整理とレイアウトを検討		
	27	総合模擬案件④ デザイン制作	Illustrator・Photoshop等を用いてデザイン制作を進める		
	28	総合模擬案件⑤ 修正・納品準備	修正指示を反映し、印刷用・Web用データとして整える		
	29	後期まとめ／講評・修正	完成物、提案資料、納品データを講評し、改善点を反映		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、総合模擬案件の制作物一式を提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	業界研究論Ⅱ		指導担当者名	株式会社ル・プロジェ	
実務経験	有	広告代理店制作次長、同社にて10年以上デザイン制作に従事、現在も継続			
開講時期	前期	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・デザイン業界についての応用的学習で業界についての知識を習得することを目標とする。</p> <p>・デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、タブレット、プロジェクトペーパー				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  前期	1	オリエンテーション	授業説明		
	2	・制作物のコンセプトの考え方について	制作物に対するコンセプトの重要性やコンセプトの立て方を理解する。		
	3	A&D大学校キャラクタープレゼン	国際A&D大学校のキャラクターデザインをコンセプトから構築する。コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	4	A&D大学校キャラクタープレゼン大きい誌面でも保つキャラクターについて	大きい誌面でも保つキャラクター・イラスト・デザインに必要なことなど解説。東邦銀行ビッグサマーキャンペーンポスター制作		
	5	東邦銀行ビッグサマーキャンペーンデザインプレゼン実務紹介	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施。全建総連福島60周年記念誌制作に伴う、周年記念ロゴの制作		
	6	周年記念ロゴのプレゼンインスタプロモーションについて	お得意へ提出可能なデザインにおいては、修正対応してもらい提出までにブラッシュアップを行う。インスタプロモーションPOPの考え方。制作を始めるに当たり必要な情報の集め方		
	7	父の日POPのプレゼン	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	8	アイデアを盛り込んだイラストプレゼン	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	9	インスタプロモーション POP制作<ハロウィン>	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	10	イベントロゴのプレゼン	イベントタイトルロゴを作る※実務実績案件を用いて、タイトル案を提示し、イラレを使用しタイトルロゴを制作する		
	11	スノーボード早期販売会チラシデザインプレゼン	コンセプト、デザインについてプレゼンを実施		
	12	コンペ制作・ポートフォリオ制作1	ポートフォリオの制作		
	13	コンペ制作・ポートフォリオ制作2	ポートフォリオの制作 ブラッシュアップのための添削		
	14	まとめ	レポート作成 ブラッシュアップのための添削		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	業界研究論Ⅱ		指導担当者名	株式会社ル・プロジェ	
実務経験	有	広告代理店制作次長、同社にて10年以上デザイン制作に従事、現在も継続			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・デザイン業界についての応用的学習で業界についての知識を習得することを目標とする。</p> <p>・デザイン業界の現状を理解し、求められているスキルをアピールするポートフォリオを制作する。また、企業連携課題に取り組み自身のアピール素材とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、タブレット、プロジェクトペーパー				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
	30	後期フィードバック	書類添削、面接指導		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	プランニング演習Ⅱ	指導担当者名	青木 龍太郎
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動	
開講時期	後期	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	30時間	単位数	2単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画配信における応用的な知識の習得</li> <li>・制作活動における企画(プランニング)の重要性の理解</li> <li>・より柔軟な発想力の向上</li> <li>・企画力、プレゼン力の向上</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	Machintosh PC		
授業外学習の方法	クリエイターとしての視点で企画のリサーチ		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 後期	1	オリエンテーション	授業説明
	2	映像について	映像の種類と授業で学ぶ映像の種類の説明
	3	映像について	興味を持つきっかけ(サムネイル等)
	4	映像について	人間の集中力の持続と映像の関連性
	5	企画について	コンセプトや制作意図について
	6	企画について	設定したターゲットにあった規格の重要性
	7	企画について	現在の流行、需要のリサーチ(年齢、性別指定)
	8	企画について	自分と他人の価値観のギャップ
	9	企画について	現状の基本的な企画スタンス(既存+α or 新しいもの)
	10	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削
	11	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削
	12	企画書制作	企画書を実際に制作、個別指導・添削
	13	後期期末試験	課題提出、プレゼンテーション
	14	後期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評
	15	後期フィードバック	フィードバック
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	プランニング演習Ⅱ		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画配信における応用的な知識の習得</li> <li>・制作活動における企画(プランニング)の重要性の理解</li> <li>・より柔軟な発想力の向上</li> <li>・企画力、プレゼン力の向上</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC				
授業外学習の方法	クリエイターとしての視点で企画のリサーチ				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画  後期	16	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター 第2部 コンテンツ制作編 チャプター1 色調補正ツールの基本ワザ、食べ物の写真を補正する		
	17	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン		
	18	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター2 ロゴデザイン、カスタムシェイプとカスタムスタイルで制作、煤けたナンバープレートの制作		
	19	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター3 アクションで作るミニフォトカード、写真から作る立体ポップ、フィルターで作るブックカバー		
	20	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター4 フォトコラージュ		
	21	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター5 WEBサイトデザイン		
	22	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P10~59		
	23	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P60~119		
	24	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P120~181		
	25	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P182~246		
	26	過去問題	一昨年前の過去問題の実施と解説		
	27	過去問題	昨年度の過去問題の実施と解説		
	28	期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	29	後期振り返り	検定試験前の最終確認授業		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習Ⅱ		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<p>・ポートフォリオの応用的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。</p> <p>前期のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動用のポートフォリオを完成 (希望する職種によって作り分けが出来るようになる)</li> <li>・商品制作と販売の経験と知識を得る</li> <li>・実践的なデザイン制作を行う</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	MACPC、Adobeソフト、プリンター、その他				
授業外学習の方法	・作品のデータ管理とカテゴリ分けを実施する事				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	ポートフォリオ開設	ポートフォリオ制作のスケジュール説明		
	2	就活先の合わせた作品制作①	個人面談、進捗状況確認		
	3	就活先の合わせた作品制作②	個人面談、進捗状況確認		
	4	就活先の合わせた作品制作③	個人面談、進捗状況確認		
	5	就活用ポートフォリオ制作①	個別指導・添削		
	6	就活用ポートフォリオ制作②	個別指導・添削		
	7	就活用ポートフォリオ制作③	個別指導・添削		
	8	就職活動用ポートフォリオ中間発表	課題進捗確認、プレゼンテーション		
	9	就活用ポートフォリオ制作④	個別指導・添削		
	10	就活用ポートフォリオ制作⑤	個別指導・添削		
	11	就活用ポートフォリオ制作⑥	個別指導・添削		
	12	期末試験準備(就活用ポートフォリオ制作⑦)	試験課題発表、課題制作		
	13	期末試験(ポートフォリオプレゼン)	課題提出、プレゼンテーション		
	14	前期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習Ⅱ		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<p>・ポートフォリオの応用的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。</p> <p>前期のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動用のポートフォリオを完成 (希望する職種によって作り分けが出来るようになる)</li> <li>・商品制作と販売の経験と知識を得る</li> <li>・実践的なデザイン制作を行う</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	MACPC、Adobeソフト、プリンター、その他				
授業外学習の方法	・作品のデータ管理とカテゴリ分けを実施する事				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画  後期	16	オリジナル作品集制作①	個別指導・添削(DTP中心)		
	17	オリジナル作品集制作②	個別指導・添削(DTP中心)		
	18	オリジナル作品集制作③	個別指導・添削(写真中心)		
	19	オリジナル作品集制作⑤	個別指導・添削(写真中心)		
	20	合同作品制作①	同学科、学年による共同制作を実施し、ポートフォリオに入れ込む		
	21	合同作品制作②	同学科、学年による共同制作を実施し、ポートフォリオに入れ込む		
	22	中間発表前のまとめ	個別指導・添削		
	23	中間発表	課題進捗確認、プレゼンテーション		
	24	オリジナル作品集制作⑤	個別指導・添削(WEB中心)		
	25	オリジナル作品集制作⑥	個別指導・添削(WEB中心)		
	26	オリジナル作品集制作⑦	個別指導・添削(WEB中心)		
	27	期末試験準備(オリジナル作品集制作⑧)	試験課題発表、課題制作		
	28	期末試験	課題提出、プレゼンテーション		
	29	振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	DTP概論Ⅱ		指導担当者名	石井祐一	
実務経験	有	印刷会社社長として現在も活躍中、10年以上従事している			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DTPIについて基礎知識の習得</li> <li>・印刷技術の知識の習得</li> <li>・入稿データの知識の習得</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。          期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。          成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。          上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。				
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	印刷工程	印刷の方法		
	2	印刷工程	コストについて		
	3	フォント	フォントの種類について		
	4	フォント	アウトライン作成について		
	5	画像	拡張子と画像のサイズについて		
	6	画像	入稿データ(埋め込み方法について)		
	7	カラー	CMYKとRGBについて		
	8	カラー	カラーマネジメントについて		
	9	保存形式	デザインソフトの入稿データ保存について		
	10	保存形式	PDFデータの保存方法について		
	11	制作実習	Illustratorで課題制作		
	12	制作実習	Illustratorで課題制作		
	13	前期期末試験	期末試験		
	14	前期振り返り	前期振り返り		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	DTP概論Ⅱ		指導担当者名	石井祐一	
実務経験	有	印刷会社社長として現在も活躍中、10年以上従事している			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DTPIについて基礎知識の習得</li> <li>・印刷技術の知識の習得</li> <li>・入稿データの知識の習得</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。				
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	印刷の種類	紙質の違いによる印刷		
	17	印刷の種類	紙以外への素材による印刷		
	18	製本の種類	並製本と上製本		
	19	製本の種類	面付けと折り加工		
	20	インクの種類	オフセット印刷と活版印刷のインクについて		
	21	インクの種類	グラビア印刷とシルクスクリーン印刷、その他特殊のインクについて		
	22	定型用紙の種類	塗工紙について		
	23	定型用紙の種類	非塗工紙について		
	24	特殊加工の種類	オフセット印刷、活版印刷、グラビア印刷について		
	25	特殊加工の種類	シルクスクリーン印刷、凸版印刷と箔押しについて		
	26	制作実習	Photoshopで課題制作		
	27	制作実習	Photoshopで課題制作		
	28	後期期末試験	期末試験		
	29	後期振り返り	後期振り返り		
30	後期フィードバック	期末試験			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅱ		指導担当者名	大坂 美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>色彩検定2級合格のための学習            テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポートごうかくを目指していく。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。            期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。            成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。            上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、学習方法確認・3級振り返り・色彩動画観賞・次回準備		
	2	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色	教科書、問題集、豆テスト・トーン別色相環制作・配色イメージと色彩調和		
	3	確認テスト配色イメージ・色彩調和生活と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和		
	4	確認テスト色彩調和・色のUD光と色	教科書、問題集・豆テスト・色彩調和と色のUD		
	5	確認テスト色のUD・光と色	教科書、問題集・豆テスト・色のUDと光と色		
	6	確認テスト光と色・マンセル表色系	教科書、問題集・豆テスト・光と色とマンセル表色系		
	7	確認テストマンセル・色彩心理・ビジュアル	教科書、問題集・豆テスト・マンセル表色系と色彩心理とビジュアル		
	8	確認テストビジュアル・ファッション	教科書、問題集・豆テスト・ビジュアルとファッション・テキスト前半部確認テストインフォメーション		
	9	テキスト確認テストファッション・インテリア	・テキスト前半部確認テスト実施・教科書、問題集ファッションとインテリア・期末テストインフォメーション		
	10	確認テスト・インテリア・景観	教科書、問題集 インテリア・景観色彩		
	11	確認テスト景観	教科書、問題集景観色彩		
	12	テキストまとめ	・テキストまとめ・アンケート実施・夏休み中の宿題インフォメーション		
	13	前期期末試験	期末試験・インフォメーションとアンケート実施		
	14	前期振り返り	前期内容振り返り		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点            ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない            ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論Ⅱ		指導担当者名	大坂 美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>色彩検定2級合格のための学習            テキスト、問題集、過去の検定試験などで学習を進める。カラーカードを使用した実技を取り入れて、配色に関する知識を身に付けていく。前期1回・後期1回アンケート実施し。疑問質問に答える時間をつくり受験に対する不安を減らしてサポートごうかくを目指していく。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。            期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。            成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。            上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	2級テキスト、3級テキスト、問題集、カラーカード等				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	後期フィードバック	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点            ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない            ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン実習		指導担当者名	大坂 美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物を観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える基礎力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、立体感のある描写ができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・素材ごとの質感の違いを観察し、布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆、練り消し、消しゴム</li> <li>・スケッチブック、画用紙</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手なモチーフについて、形の取り方や陰影の付け方を反復練習する。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	オリエンテーション/デッサンとは	授業目的、評価方法、デッサンの役割と基本道具の使い方を理解		
	2	鉛筆の使い方	鉛筆の濃淡、筆圧、線の引き方、グラデーションを練習		
	3	形を取る基礎	対象物の大きさ、比率、位置関係を測りながら描く方法を学習		
	4	幾何形体① 立方体	立方体を描き、面の向き、パース、明暗を理解		
	5	幾何形体② 球体	球体を描き、光源、陰影、反射光、落ち影を学習		
	6	幾何形体③ 円柱	円柱を描き、楕円、側面の陰影、立体感を理解		
	7	幾何形体④ 複数モチーフ	複数の形体を組み合わせ、位置関係と構図を意識して描写		
	8	静物デッサン① 基本形	箱、瓶、布などを観察し、形と明暗を整理して描く		
	9	静物デッサン② 質感	紙、布、金属、ガラスなどの質感の違いを観察し表現		
	10	構図と余白	モチーフの配置、画面内の大きさ、余白の取り方を学習		
	11	クロッキー基礎	短時間で形や動きを捉えるクロッキーを練習		
	12	人物パーツ観察	手、足、顔のパーツなど、人体の一部を観察して描写		
	13	前期課題制作① 静物デッサン	指定モチーフを用いて、形・明暗・構図を意識した作品を制作		
	14	前期まとめ/課題制作・添削	前期課題の仕上げ、個別添削、提出準備		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、指定モチーフのデッサンを実施		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン実習		指導担当者名	大坂 美智子	
実務経験	有	パソコン教室でデザイナー業務に10年従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物を観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える基礎力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、立体感のある描写ができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・素材ごとの質感の違いを観察し、布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆、練り消し、消しゴム</li> <li>・スケッチブック、画用紙</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手なモチーフについて、形の取り方や陰影の付け方を反復練習する。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	前期の振り返り／後期目標確認	前期課題を振り返り、形・明暗・構図の課題を確認		
	17	複雑な静物の描写	複数のモチーフを組み合わせ、奥行きと重なりを意識して描く		
	18	質感表現① 布・紙	柔らかい素材や折れ目、しわ、薄さを観察して描写		
	19	質感表現② 金属・ガラス	反射、光沢、透明感を観察し、硬質素材を描き分ける		
	20	自然物の描写	植物、木材、石などの自然物を観察し、形と質感を表現		
	21	人物クロッキー① 全身	人物の全身バランス、重心、ポーズを短時間で捉える		
	22	人物クロッキー② 動き	動きのあるポーズを観察し、流れやシルエットを描写		
	23	手のデッサン	手の構造、関節、立体感を観察し、表情のある手を描く		
	24	顔のデッサン	顔の比率、目鼻口の位置、立体感を理解して描写		
	25	石膏・立体物デッサン	石膏や立体物を用いて、面の切り替わりと明暗を学習		
	26	空間と奥行き	モチーフ同士の距離感、床面、背景を意識して描写		
	27	制作物への応用	デッサンで学んだ観察力をイラスト・デザイン・背景制作に活かす方法を確認		
	28	後期課題制作① 総合デッサン	複数モチーフを用いて、形・構図・質感を総合的に表現		
	29	後期まとめ／講評・修正	完成作品を講評し、形・明暗・質感表現を修正		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、総合デッサン課題を実施			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	画材習得実習 I		指導担当者名	大町 亨	
実務経験	有	モダンアート展会員、福島県美術協会常任幹事 自身の制作と絵画教室などを10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物を観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える基礎力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、立体感のある描写ができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・素材ごとの質感の違いを観察し、布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆、練り消し、消しゴム</li> <li>・スケッチブック、画用紙</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手なモチーフについて、形の取り方や陰影の付け方を反復練習する。</li> </ul>				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	キャンバスについて	規格と構造、使用について		
	2	キャンバスを張る	ロールキャンバス、木枠		
	3	アクリル絵の具	特性と効果		
	4	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	5	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	6	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	7	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	8	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	9	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	10	油彩1	自画像		
	11	油彩2	自画像		
	12	油彩3	自画像		
	13	油彩4	自画像		
	14	油彩5	自画像		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、指定モチーフのデッサンを実施		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	画材習得実習 I		指導担当者名	大町 亨	
実務経験	有	モダンアート展会員、福島県美術協会常任幹事 自身の制作と絵画教室などを10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物を観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える基礎力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、立体感のある描写ができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・素材ごとの質感の違いを観察し、布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆、練り消し、消しゴム</li> <li>・スケッチブック、画用紙</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手なモチーフについて、形の取り方や陰影の付け方を反復練習する。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	前期の振り返り／後期目標確認	前期課題を振り返り、形・明暗・構図の課題を確認		
	17	複雑な静物の描写	複数のモチーフを組み合わせ、奥行きと重なりを意識して描く		
	18	質感表現① 布・紙	柔らかい素材や折れ目、しわ、薄さを観察して描写		
	19	質感表現② 金属・ガラス	反射、光沢、透明感を観察し、硬質素材を描き分ける		
	20	自然物の描写	植物、木材、石などの自然物を観察し、形と質感を表現		
	21	人物クロッキー① 全身	人物の全身バランス、重心、ポーズを短時間で捉える		
	22	人物クロッキー② 動き	動きのあるポーズを観察し、流れやシルエットを描写		
	23	手のデッサン	手の構造、関節、立体感を観察し、表情のある手を描く		
	24	顔のデッサン	顔の比率、目鼻口の位置、立体感を理解して描写		
	25	石膏・立体物デッサン	石膏や立体物を用いて、面の切り替わりと明暗を学習		
	26	空間と奥行き	モチーフ同士の距離感、床面、背景を意識して描写		
	27	制作物への応用	デッサンで学んだ観察力をイラスト・デザイン・背景制作に活かす方法を確認		
	28	後期課題制作① 総合デッサン	複数モチーフを用いて、形・構図・質感を総合的に表現		
	29	後期まとめ／講評・修正	完成作品を講評し、形・明暗・質感表現を修正		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、総合デッサン課題を実施			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	HTML/CSS演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webの基礎的実習でWebについて習得する事を目標とする。</li> <li>・HTML、基礎コードの理解と応用の習得</li> <li>・CSSの知識と技術の習得</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC, HTML&CSSとWEBデザイン入門講座				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	WEBサイトの基本	WEBサイトの仕組み、テキストエディターの導入		
	2	HTMLの基本	HTMLとは、HTMLファイルの骨組み		
	3	HTMLの基本	基礎タグ演習		
	4	HTMLの基本	基礎タグ演習		
	5	HTMLの基本	基礎タグ演習		
	6	CSSの基本	CSSとは、CSSファイルの書き方		
	7	CSSの基本	文字の修飾		
	8	CSSの基本	要素、画像の装飾		
	9	CSSの基本	余白、レイアウトの調整		
	10	サイト制作:個人でのサイト構築	フルスクリーンのWEBサイトを制作する		
	11	サイト制作:個人でのサイト構築	2カラムのWEBサイトを制作する		
	12	サイト制作:個人でのサイト構築	タイル型のWEBサイトを制作する		
	13	前期期末試験	プレゼンテーション		
	14	前期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	HTML/CSS演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webの基礎的実習でWebについて習得する事を目標とする。</li> <li>・HTML、基礎コードの理解と応用の習得</li> <li>・CSSの知識と技術の習得</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC, HTML&CSSとWEBデザイン入門講座				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後期	16	外部メディアの利用	フォーム、地図の設置		
	17	外部メディアの利用	SNSの外部利用		
	18	JavaScriptの基本	JavaScriptとは、JavaScriptの書き方		
	19	JavaScriptの基本	モーダルの表示		
	20	JavaScriptの基本	条件分岐		
	21	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	22	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	23	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	24	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	25	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	26	自主サイト制作	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	27	後期期末試験	制作発表		
	28	後期の振り返り	プレゼンテーション		
	29	年間の講評	課題とプレゼンテーションについて講評		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	修了制作実習Ⅱ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 2年生	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数
学習到達目標	・3年の2年生:2年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画  後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作③	中間発表	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅲ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  前期	1	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き		
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字		
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句		
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史		
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理		
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済		
	7	小テスト	中学レベル小テスト		
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2		
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算		
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率		
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学		
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学		
	14	期末試験	一般常識総ざらい		
	15	期末試験	一般常識総ざらい		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅲ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	後期フィードバック	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅲ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 3年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業 計画  前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	14	期末試験	期末試験
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅲ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後 期	16	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	HTML/CSS演習Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webの応用的実習でWebについて習得する事を目標とする。</li> <li>・HTML、基礎コードの理解と応用の習得。</li> <li>・CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	1年次の振り返り	HTML、CSS、JavaScriptについて振り返り		
	2	jQueryの基本	jQueryとは、jQueryの書き方		
	3	jQueryの基本	フォームの操作、アニメーションの付与		
	4	CMSの理解	CMSとは、Wordpressの仕組み		
	5	CMSの理解	Wordpressの使い方		
	6	CMSの理解	Wordpressの使い方		
	7	ECサイトの理解	ECの構築		
	8	CMSを用いて自主サイト制作	サイト内容に基づき、WEBサイト構築		
	9	CMSを用いて自主サイト制作	サイト内容に基づき、WEBサイト構築		
	10	CMSを用いて自主サイト制作	サイト内容に基づき、WEBサイト構築		
	11	CMSを用いて自主サイト制作	サイト内容に基づき、WEBサイト構築		
	12	制作発表	課題提出、プレゼンテーション		
	13	前期期末試験	プレゼンテーション		
	14	前期試験の振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	HTML/CSS演習Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Webの応用的実習でWebについて習得する事を目標とする。</li> <li>・HTML、基礎コードの理解と応用の習得。</li> <li>・CSSやJavascript等を用いて、商業サイトの制作を完成させる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC、HTML&CSSとWEBデザイン入門講座				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	商業サイト制作:コンセプトシート作成	指定されたカテゴリに基づき、サイト内容を決定		
	17	商業サイト制作:コンセプトシート作成	サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成		
	18	商業サイト制作:コンセプトシート作成	サイト内容に基づくワイヤーフレームを作成		
	19	商業サイト制作:素材収集・作成	サイト内容に基づく素材を収集・作成		
	20	商業サイト制作:素材収集・作成	サイト内容に基づく素材を収集・作成		
	21	商業サイト制作:素材収集・作成	サイト内容に基づく素材を収集・作成		
	22	中間審査	プレゼン、添削		
	23	商業サイト制作:サイト構築	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	24	商業サイト制作:サイト構築	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	25	商業サイト制作:サイト構築	サイト内容に基づき、ソースコード構築		
	26	制作発表	制作発表、プレゼンテーション		
	27	制作発表	制作発表、プレゼンテーション		
	28	後期制作課題の振り返り	課題提出、プレゼンテーション		
	29	年間の講評	課題とプレゼンテーションについて講評		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク実習Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クライアントの目的、課題、ターゲットを整理し、デザインによる解決策を提案できる。</li> <li>・ヒアリング内容をもとに、コンセプト、制作方針、デザイン案を論理的に組み立てることができる。</li> <li>・チラシ、ポスター、SNS画像、ロゴ、パンフレット等、複数媒体に応じたデザイン展開ができる。</li> <li>・修正指示やフィードバックを適切に受け止め、目的に沿って改善することができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作仕様書、ヒアリングシート</li> <li>・提案資料テンプレート</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で受けた講評や修正指示を整理し、次回授業までに制作物へ反映する。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション／実務制作の確認	授業目的、評価方法、クライアントワークⅠの復習とⅡで求められる制作水準を確認		
	2	クライアント課題の読み取り	依頼内容から目的、課題、ターゲット、使用媒体、納期を整理		
	3	ヒアリング応用	クライアントの要望を深掘りし、制作に必要な情報を引き出す質問を作成		
	4	コンセプト設計	誰に何をどのように伝えるかを整理し、制作コンセプトを立案		
	5	参考資料・競合調査	類似事例や競合デザインを分析し、方向性や差別化ポイントを整理		
	6	提案資料の作成	コンセプト、ターゲット、デザイン方向性、参考ビジュアルを資料化		
	7	ラフ案制作	複数のラフ案を作成し、情報整理とレイアウトの方向性を検討		
	8	中間提案・講評	ラフ案と提案資料を発表し、講評をもとに制作方針を決定		
	9	デザイン制作① ベース作成	採用案をもとに、Illustrator・Photoshop等でデザインの土台を制作		
	10	デザイン制作② ビジュアル調整	写真、イラスト、配色、フォントを調整し、訴求力を高める		
	11	デザイン制作③ 情報整理	文字量、視線誘導、余白、優先順位を見直し、伝わりやすさを改善		
	12	修正対応	講評や想定クライアント指示をもとに、目的に沿ってデザインを修正		
	13	納品データ作成	印刷用・Web用データの書き出し、ファイル整理、入稿前確認を行う		
	14	前期まとめ／プレゼンテーション	完成物と提案資料を発表し、制作意図と改善点を説明		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、制作物・提案資料・納品データを提出		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク実習Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クライアントの目的、課題、ターゲットを整理し、デザインによる解決策を提案できる。</li> <li>・ヒアリング内容をもとに、コンセプト、制作方針、デザイン案を論理的に組み立てることができる。</li> <li>・チラシ、ポスター、SNS画像、ロゴ、パンフレット等、複数媒体に応じたデザイン展開ができる。</li> <li>・修正指示やフィードバックを適切に受け止め、目的に沿って改善することができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作仕様書、ヒアリングシート</li> <li>・提案資料テンプレート</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内で受けた講評や修正指示を整理し、次回授業までに制作物へ反映する。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画  後期	16	前期の振り返り／後期案件説明	前期課題を振り返り、後期では複数媒体展開を想定した制作を行う		
	17	ブランディングの基礎	ロゴ、色、フォント、写真、言葉を統一し、ブランドイメージを考える		
	18	媒体展開の考え方	ポスター、チラシ、SNS、Webバナー等へ展開する際の共通点と違いを学習		
	19	キービジュアル制作	複数媒体に展開できる中心ビジュアルを企画・制作		
	20	ロゴ・タイトル周りの設計	イベント名、企画名、ロゴタイプ、見出しの見せ方を検討		
	21	紙媒体デザイン制作	チラシ、ポスター、リーフレットなど印刷媒体のデザインを制作		
	22	Web・SNS媒体デザイン制作	SNS投稿画像、バナー、告知画像など画面表示を意識したデザインを制作		
	23	統一感の調整	紙媒体とWeb媒体で配色、フォント、写真、レイアウトの統一感を整える		
	24	総合案件制作① 依頼確認・仕様整理	指定案件をもとに、制作条件、媒体展開、納品物を整理		
	25	総合案件制作② 企画・コンセプト	目的、ターゲット、訴求内容を整理し、制作コンセプトを立案		
	26	総合案件制作③ ラフ・提案	複数媒体のラフを作成し、提案資料としてまとめる		
	27	総合案件制作④ デザイン制作	紙媒体・Web媒体を想定し、各種デザインを制作		
	28	総合案件制作⑤ 修正・納品準備	講評をもとに修正し、入稿用・掲載用データを整える		
	29	後期まとめ／最終プレゼン	完成物一式を発表し、コンセプト、展開方法、制作意図を説明		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、総合案件の制作物一式を提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>・ポートフォリオの実践的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。 前期のポイント</p> <p>・就職活動用のポートフォリオを完成 (希望する職種によって作り分けが出来るようになる)</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	MACPC、Adobeソフト、プリンター、その他				
授業外学習の方法	・作品のデータ管理とカテゴリ分けを実施する事				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	ポートフォリオ開設	ポートフォリオ制作のスケジュール説明		
	2	就活先の合わせた作品制作①	個人面談、進捗状況確認		
	3	就活先の合わせた作品制作②	個人面談、進捗状況確認		
	4	就活先の合わせた作品制作③	個人面談、進捗状況確認		
	5	就活用ポートフォリオ制作①	個別指導・添削		
	6	就活用ポートフォリオ制作②	個別指導・添削		
	7	就活用ポートフォリオ制作③	個別指導・添削		
	8	就職活動用ポートフォリオ中間発表	課題進捗確認、プレゼンテーション		
	9	就活用ポートフォリオ制作④	個別指導・添削		
	10	就活用ポートフォリオ制作⑤	個別指導・添削		
	11	就活用ポートフォリオ制作⑥	個別指導・添削		
	12	期末試験準備(就活用ポートフォリオ制作⑦)	試験課題発表、課題制作		
	13	期末試験(ポートフォリオプレゼン)	課題提出、プレゼンテーション		
	14	前期振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>・ポートフォリオの実践的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。 前期のポイント</p> <p>・就職活動用のポートフォリオを完成 (希望する職種によって作り分けが出来るようになる)</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	MACPC、Adobeソフト、プリンター、その他				
授業外学習の方法	・作品のデータ管理とカテゴリ分けを実施する事				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画  後期	16	オリジナル作品集制作①	個別指導・添削(DTP中心)		
	17	オリジナル作品集制作②	個別指導・添削(DTP中心)		
	18	オリジナル作品集制作③	個別指導・添削(写真中心)		
	19	オリジナル作品集制作⑤	個別指導・添削(写真中心)		
	20	合同作品制作①	同学科、学年による共同制作を実施し、ポートフォリオに入れ込む		
	21	合同作品制作②	同学科、学年による共同制作を実施し、ポートフォリオに入れ込む		
	22	中間発表前のまとめ	個別指導・添削		
	23	中間発表	課題進捗確認、プレゼンテーション		
	24	オリジナル作品集制作⑤	個別指導・添削(WEB中心)		
	25	オリジナル作品集制作⑥	個別指導・添削(WEB中心)		
	26	オリジナル作品集制作⑦	個別指導・添削(WEB中心)		
	27	期末試験準備(オリジナル作品集制作⑧)	試験課題発表、課題制作		
	28	期末試験	課題提出、プレゼンテーション		
	29	振り返り	課題とプレゼンテーションについて講評		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ディレクション実習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	90時間	単位数	3単位 週時間数 3時間
学習到達目標	ディレクションの基礎的実習でディレクションについて習得する事を目標とする。 1. 演出技術の習得 2. コミュニケーション能力の向上 3. ビジョンの実現		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	Machintosh PC、ノート、筆記用具		
授業外学習の方法	・メディアに触れること		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	授業の説明	進め方、概要
	2	プロジェクト計画の作成	プロジェクトの目標を明確にし、タスクのリストアップを行う。
	3	メディアを知る	メディアの種類
	4	スケジュール管理とリソース割り当て	スケジュール管理とリソース割り当て
	5	チームの役割と責任の明確化	各メンバーの役割と責任を明確にし、チームのコミュニケーションを促進する。
	6	プロジェクトリスクの評価と管理	プロジェクトのリスクを特定し、それに対処する計画を策定する。
	7	プロジェクトマネジメントの基礎	プロジェクトマネジメントの基本原則と手法の理解。
	8	アンガーマネジメント	自己マインドのコントロールについて
	9	ネットニュース	ネットニュースの仕組み
	10	フェイクニュース	文章の編集、画像・動画の編集、切り取りについて
	11	ネット広告	ネット広告の仕組み
	12	期末試験準備	試験範囲発表
	13	前期期末試験	期末試験
	14	前期振り返り	前期振り返り
	15	前期フィードバック	フィードバック
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ディレクション実習		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	ディレクションの基礎的実習でディレクションについて習得する事を目標とする。 1. 演出技術の習得 2. コミュニケーション能力の向上 3. ビジョンの実現				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Machintosh PC、ノート、筆記用具				
授業外学習の方法	・メディアに触れること				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画  後期	16	SNSマーケティング	SNSマーケティングの説明		
	17	SNSマーケティング	バズらせるための考察		
	18	情報発信をしてみよう	記事を書くコツと注意点		
	19	情報発信をしてみよう	記事を読んで分析しよう		
	20	SNSを分析してみよう	アカウント分析		
	21	SNSを分析してみよう	インサイト		
	22	SNSを分析してみよう	マーケティング		
	23	JARO	景品表示法について		
	24	JARO	優良誤認		
	25	JARO	有利誤認		
	26	JARO	薬機法		
	27	期末試験準備	試験範囲発表		
	28	後期期末試験	期末試験		
	29	年間の講評	講評		
30	後期フィードバック	フィードバック			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習Ⅲ		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルにおけるイラスト表現の実践を習得する</li> <li>・アプリケーションのアドバンススキル習得</li> <li>* 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す</li> <li>* 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応				
授業外学習の方法	・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 2部応用編 チャプター1 オブジェクトの描画 線 レイアウトの補助機能		
	2	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター2 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス		
	3	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター3 レイヤー応用 チャプター4 パス上文字入力、文字種類、文字関連機能 チャプター5 パスの編集		
	4	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター1 制作		
	5	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター2 制作		
	6	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター3 WEB用に保存する、WEBパーツデザインをする		
	7	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする		
	8	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする		
	9	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター5 DTPのための環境設定、名刺デザイン		
	10	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター5 写真を配置したDM、見開きパンフレットのデザイン		
	11	過去問題	一昨年の問題の実践と解説		
	12	過去問題	昨年の問題の実践と解説		
	13	期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	14	前期振り返り	検定試験前の最終確認授業		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習Ⅲ		指導担当者名	青木 龍太郎	
実務経験	有	映像クリエイターとしてカメラマン、動画撮影、動画編集者として6年間従事			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルにおけるイラスト表現の実践を習得する</li> <li>・アプリケーションのアドバンススキル習得</li> <li>* 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す</li> <li>* 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応				
授業外学習の方法	・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター 第2部 コンテンツ制作編 チャプター1 色調補正ツールの基本ワザ、食べ物の写真を補正する		
	17	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン		
	18	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター2 ロゴデザイン、カスタムシェイプとカスタムスタイルで制作、煤けたナンバープレートの制作		
	19	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター3 アクションで作るミニフォトカード、写真から作る立体ポップ、フィルターで作るブックカバー		
	20	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター4 フォトコラージュ		
	21	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター5 WEBサイトデザイン		
	22	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P10~59		
	23	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P60~119		
	24	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P120~181		
	25	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P182~246		
	26	過去問題	一昨年前の過去問題の実施と解説		
	27	過去問題	昨年度の過去問題の実施と解説		
	28	期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	29	後期振り返り	検定試験前の最終確認授業		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	プロダクション実習		指導担当者名	矢吹 裕美	
実務経験	有	イラストレーターとしてキャラクターデザイン、デザイン制作など10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	プロダクションの応用的実習でプロダクションについて習得する事を目標とする。 作品を売り込むための、ルート検索 また売り込み方法の学習				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	各種画材				
授業外学習の方法	アートに触れる機会を多く持つ				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	オリエンテーション		
	2	ヴィジュアルマーケティングとは	ヴィジュアルマーケティング実習		
	3	ヴィジュアルマーケティングについて	ヴィジュアルマーケティング実習		
	4	ヴィジュアルマーケティングについて	ヴィジュアルマーケティング実習		
	5	ストックフォト とは	ストックフォト解説 スtockフォトのメリット マーケティング方法検索・発表		
	6	ストックフォト とは	ストックフォト解説 スtockフォトのメリット マーケティング方法検索・発表		
	7	Tシャツでのヴィジュアルマーケティング	Tシャツのデザインに採用時のメリット 受けやすいデザインとは? マーケティング方法検索・発表		
	8	プレゼン	プレゼン		
	9	LINEスタンプ	説明		
	10	LINEスタンプ	キャラクターとバリエーションの設定		
	11	LINEスタンプ	制作		
	12	LINEスタンプ	制作		
	13	LINEスタンプ	制作		
	14	LINEスタンプ	完成、発表		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	プロダクション実習		指導担当者名	矢吹 裕美	
実務経験	有	イラストレーターとしてキャラクターデザイン、デザイン制作など10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	プロダクションの応用的実習でプロダクションについて習得する事を目標とする。 作品を売り込むための、ルート検索 また売り込み方法の学習				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	各種画材				
授業外学習の方法	アートに触れる機会を多く持つ				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授 業 計 画  後 期	16	Tシャツでのヴィジュアルマーケティング	CDやレコードに写真が採用されるメ리트アートディレクターにマーケティングする場合の作品形態とはマーケティング方法検索・発表		
	17	音楽を通してのヴィジュアルマーケティング	CDやレコードに写真が採用されるメ리트アートディレクターにマーケティングする場合の作品形態とはマーケティング方法検索・発表		
	18	音楽を通してのヴィジュアルマーケティング	CDやレコードに写真が採用されるメ리트アートディレクターにマーケティングする場合の作品形態とはマーケティング方法検索・発表		
	19	後期末課題説明	CDやレコードに写真が採用されるメ리트 アートディレクターにマーケティングする場合の作品形態とはマーケティング方法検索・発表		
	20	課題制作1	テーマ別個人制作		
	21	課題制作2	テーマ別個人制作		
	22	課題提出・プレゼン	プレゼン資料作成、準備		
	23	提出・プレゼン	発表、講評		
	24	作品制作(コンペ出品)	課題:実際に授業中作品持参でマーケティングをしよう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択)		
	25	作品制作(コンペ出品)	課題:実際に授業中作品持参でマーケティングをしよう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択)		
	26	作品制作(コンペ出品)	課題:実際に授業中作品持参でマーケティングをしよう(作品は過去のものでも可但し前期に学んだいづれから課題を選択)		
	27	インスタ映えを考える	インスタ映えする写真撮影会		
	28	チラシ、ポスター	制作		
	29	チラシ、ポスター	発表		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	映像コンテンツ制作実習		指導担当者名	宗像愛望	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	AdobePremiereProの基本操作の習得 ショート動画作品の制作 テロップ入れ、切り方等のテクニックを作品制作を通して身に付ける。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	PC、Adobeソフト、動画編集ソフト、撮影素材など				
授業外学習の方法	様々な映像作品を見て知見を広げる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	PremierePro基礎講座	授業内容説明、環境設定、ワークスペース、編集の流れ		
	2	PremierePro基礎講座	インポート、カット編集、BGM挿入(音量調整)		
	3	PremierePro基礎講座	トランジション、簡単な字幕、書き出し		
	4	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	5	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	6	YouTubeshortをPremiereProで作ってみよう	好きなもの紹介動画、キーフレーム解説		
	7	作品視聴、発表会	好きなもの、テーマ、雰囲気の方針を固める		
	8	作品視聴、発表会	発表		
	9	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	好きな曲を選び、テロップのデザイン		
	10	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	①映像、音の編集②テロップのデザイン		
	11	YouTubeshort用のリリックビデオを作ってみよう	視認性、フォント、色味調整		
	12	作品視聴、発表会	動画の方針、曲紹介、工夫店の明示		
	13	期末試験、課題	評価・フィードバック		
	14	佐久間さん特別授業①	プロの作品から学ぼう		
	15	前期フィードバック	フィードバック		
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	映像コンテンツ制作実習		指導担当者名	宗像愛望	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	AdobePremiereProの基本操作の習得 ショート動画作品の制作 テロップ入れ、切り方等のテクニックを作品制作を通して身に付ける。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	PC、Adobeソフト、動画編集ソフト、撮影素材など				
授業外学習の方法	様々な映像作品を見て知見を広げる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	前期振り返り	後期内容の紹介		
	17	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	テロップ、色味調整、など分かりやすい動画の解説		
	18	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	テロップ、色味調整、など分かりやすい動画の解説		
	19	学科紹介YouTubeshortを作ろう	各学科を簡単に紹介する動画を作ろう		
	20	学科紹介YouTubeshortを作ろう	画像、映像の収集、実際に撮影		
	21	切り抜きYouTubeshortを作ろう	ゲーム配信やYoutubeの切り抜き動画を作ろう		
	22	切り抜きYouTubeshortを作ろう	場面選択、文字起こし、効果音		
	23	Vlog風YouTubeshortを作ろう	旅の記録をvlog風にまとめよう		
	24	Vlog風YouTubeshortを作ろう	BGMの選択、テロップデザイン、色味調整		
	25	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	講師より素材提供、絵コンテをもとに動画を作ろう		
	26	依頼を受けてYouTubeshortを作ろう	OCの様子を動画にする		
	27	期末試験	作品紹介(リリックビデオ、切り抜き、vlogなど)		
	28	期末試験	コンセプトシート提出のうえ、制作、提出		
	29	佐久間さん特別授業②	プロの作品から学ぼう		
30	後期フィードバック	フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	画材習得実習Ⅱ		指導担当者名	大町 亨	
実務経験	有	モダンアート展会員、福島県美術協会常任幹事 自身の制作と絵画教室などを10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物を観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える基礎力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、立体感のある描写ができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・素材ごとの質感の違いを観察し、布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆、練り消し、消しゴム</li> <li>・スケッチブック、画用紙</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手なモチーフについて、形の取り方や陰影の付け方を反復練習する。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	キャンバスについて	規格と構造、使用について		
	2	キャンバスを張る	ロールキャンバス、木枠		
	3	アクリル絵の具	特性と効果		
	4	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	5	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	6	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	7	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	8	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	9	ターナーアワード出品作品制作	コンペ出品作品の制作		
	10	油彩1	自画像		
	11	油彩2	自画像		
	12	油彩3	自画像		
	13	油彩4	自画像		
	14	油彩5	自画像		
	15	期末試験	前期で学習した内容をもとに、指定モチーフのデッサンを実施		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	画材習得実習Ⅱ		指導担当者名	大町 亨	
実務経験	有	モダンアート展会員、福島県美術協会常任幹事 自身の制作と絵画教室などを10年以上活動			
開講時期	通年	対象学科学年	グラフィックデザイン科3年制3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象物を観察し、形・比率・位置関係を正確に捉える基礎力を身につける。</li> <li>・鉛筆の使い方、線の強弱、濃淡表現を理解し、立体感のある描写ができる。</li> <li>・構図や余白を意識し、画面全体のバランスを考えて制作できる。</li> <li>・素材ごとの質感の違いを観察し、布・金属・ガラス・木材などを描き分けることができる。</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉛筆、練り消し、消しゴム</li> <li>・スケッチブック、画用紙</li> </ul>				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手なモチーフについて、形の取り方や陰影の付け方を反復練習する。</li> </ul>				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後期	16	前期の振り返り／後期目標確認	前期課題を振り返り、形・明暗・構図の課題を確認		
	17	複雑な静物の描写	複数のモチーフを組み合わせ、奥行きと重なりを意識して描く		
	18	質感表現① 布・紙	柔らかい素材や折れ目、しわ、薄さを観察して描写		
	19	質感表現② 金属・ガラス	反射、光沢、透明感を観察し、硬質素材を描き分ける		
	20	自然物の描写	植物、木材、石などの自然物を観察し、形と質感を表現		
	21	人物クロッキー① 全身	人物の全身バランス、重心、ポーズを短時間で捉える		
	22	人物クロッキー② 動き	動きのあるポーズを観察し、流れやシルエットを描写		
	23	手のデッサン	手の構造、関節、立体感を観察し、表情のある手を描く		
	24	顔のデッサン	顔の比率、目鼻口の位置、立体感を理解して描写		
	25	石膏・立体物デッサン	石膏や立体物を用いて、面の切り替わりと明暗を学習		
	26	空間と奥行き	モチーフ同士の距離感、床面、背景を意識して描写		
	27	制作物への応用	デッサンで学んだ観察力をイラスト・デザイン・背景制作に活かす方法を確認		
	28	後期課題制作① 総合デッサン	複数モチーフを用いて、形・構図・質感を総合的に表現		
	29	後期まとめ／講評・修正	完成作品を講評し、形・明暗・質感表現を修正		
30	期末試験	後期で学習した内容をもとに、総合デッサン課題を実施			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作実習		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	
学習到達目標	・卒業生:2, 3, 4年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A, B, Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。				
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる		
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく		
	3	作品制作③	中間発表		
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施		
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施		
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					