

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD14		
授業科目名	タイポグラフィ		
授業時間数	75		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	該当する		

シラバス

授業内容	<p>広告代理店の制作部でグラフィックデザインを担当した教員がレタリング技能検定の指導する。また検定後は、文字のデザインの基礎からロゴタイプのデザインのバリエーション展開の実習を行う。</p>
到達目標	<p>レタリング検定の取得を目指し、文字デザインの知識、文字表現の技術を習得する。欧文、和文の知識とデザイン力を養い、ロゴタイプのデザインの幅を身につけ、媒体・用途に適した文字のデザイン力を習得する。</p>
授業計画	<p>第1-7回 レタリング過去問題実践（知識、用具、技術の理解）</p> <p>第8-9回 ロゴタイプ欧文実技（欧文書体の理解）</p> <p>第10-12回 ロゴタイプ和文実技（和文書体の理解）</p> <p>第13-14回 フォントを理解するロゴタイプの実技</p> <p>第15-16回 タイプフェイスを理解するロゴタイプの制作</p> <p>第17-18回 デザインの型を理解するロゴタイプの制作</p> <p>第19-20回 ビジュアル化を理解するロゴタイプの制作</p> <p>第21-25回 文字によるメインビジュアル制作（文字のビジュアル化を習得）</p>
教科書	<p>書体サンプル集（国際文化カレッジ）</p>
成績評価方法	<p>各課題における作品評価点80%（レタリング検定の合否結果も評価に含む）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。</p>
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD21		
授業科目名	広告デザイン I		
授業時間数	75		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	デザイナーとして広告デザインや各種企画書などの制作実績を有した教員が、広告デザインの媒体別基礎知識と企画書の作成とともに市場調査分析やポジショニング、ターゲットの設定などに基づくコンセプトメイキングから、カンプの表現手法までを指導する。
到達目標	1) 広告の基礎用語、基礎知識を学習し、企業・商品、社会背景、流行などの情報収集と分析、ターゲット設定、コンセプトメイキングを行い基礎的な企画書の作成法を修得する。2) 広告の媒体の特徴を理解しコンセプトに基づいたビジュアル表現手法を修得する。
授業計画	<p>第1-2回 広告の種類と色彩について</p> <p>広告媒体の種類と特性を知り、広告作成に必要な色の基本知識を学ぶとともに、コーポレートカラーなどを通してCIについても学習する。</p> <p>第3-5回 新聞広告全7段/企画書作成</p> <p>企業、商品、市場、社会の情報収集と分析結果からターゲットの設定とコンセプトを導き出し、考察する力を身につける。</p> <p>第6-7回 新聞広告全7段/アイデア出し</p> <p>コンセプトに基づいて柔軟なアイデアの発想ができる力を養う。</p> <p>第8-9回 新聞広告全7段/原寸ラフスケッチ</p> <p>原寸サイズでレイアウトを行い、余白の使い方や全体のバランスを考える技術を修得する。</p> <p>第10-12回 新聞広告全7段/カンプ制作</p> <p>ラフスケッチに基づき、イメージを具体化させカンプ制作の基礎技術を身につける。</p> <p>第13回 新聞広告全7段/プレゼンテーション</p> <p>プレゼンテーションの技術を身につけ、互いに作品を評価をすることで第三者としての視点を意識する。</p> <p>第14回 ACジャパン学生広告賞/テーマ設定</p> <p>自分なりの視点で社会的な課題やテーマを見つけ出し、意見広告の制作に取り組む。</p> <p>第15回 ACジャパン学生広告賞/テーマ考察</p> <p>過去の受賞作品やテーマについてより深く考察し、多様な視点で物事を捉える力を身につける。</p> <p>第16回 ACジャパン学生広告賞/企画書作成</p> <p>考察をもとにテーマや自分の主張を明確にし、コンセプトを導き出す。</p> <p>第17-19回 ACジャパン学生広告賞/アイデア出し・ラフスケッチ</p> <p>意見広告として主題に基づいた発想ができるよう、表現手法を考察し身につける。</p> <p>第20-24回 ACジャパン学生広告賞/カンプ制作</p> <p>制作を通して自己のイメージを具現化し、第三者に伝える力を養う。</p> <p>第25回 ACジャパン学生広告賞/プレゼンテーション</p> <p>プレゼンテーションを通し自分の考えを客観的に捉え、第三者に伝える力を身につける。他者の作品を鑑賞することで、多角的な視点を身につける。</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（40%）、練習課題点（40%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD25		
授業科目名	DTP基礎		
授業時間数	75		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	該当する		

シラバス

授業内容	<p>広告代理店の制作室でグラフィックソフトを使用し制作してきた教員が、マッキントッシュを使用しIllustratorとPhotoshopのアプリケーションソフトの基本操作法を印刷物制作課題の制作を通して指導する。</p>
到達目標	<p>PCを使用した印刷物制作を通じて、IllustratorとPhotoshopのアプリケーションの基本操作と2つのソフトの相互の関係を理解し操作に関する基本技術を修得する。文字や画像の画面構成や配色、画像加工・補正の操作技能を理解して適切なビジュアル表現を身につける。</p>
授業計画	<p>第1回 アプリケーションソフトの主要ツール IllustratorとPhotoshopの主要ツールを学び、ベクタ形式とラスタ形式の描画の違いを理解する。</p> <p>第2～3回 基本操作 Illustratorでの選択、図形の描画、変形等の基本操作を身につける。</p> <p>第4回 ペンツール Illustratorでのベジェ曲線生成やハンドル操作、塗りと線のカラー設定を身につける。</p> <p>第5～6回 平面構成 1 印刷物の制作工程を知り、フォーマット作成、文字入力・設定、図形作成、ファイル管理の操作法を身につける。</p> <p>第7回 ロゴ・地図の作成 Illustratorでの塗りや線の設定を活かした図形作成方法を身につける。またレイヤー分けの利点を理解する。</p> <p>第8回 図形作成、文字設定の応用 Illustratorでのパスファインダーによる効率のよい図形作成方法や字詰めや文字組みの設定方法を身につける。</p> <p>第9回 画像の加工 Photoshopを使った画像変換方法を理解し、Illustratorでの画像の配置、マスクや切り抜きを修得する。</p> <p>第10～11回 平面構成 2 図形、画像、文字の素材をレイアウトし、基本的な印刷物の作成方法を修得する。</p> <p>第12回 画像処理基礎 Photoshopの主要ツールを学習し、選択・切り抜き・合成等の変形や、描画モードによる画像加工の操作法を身につける。</p> <p>第13～14回 平面構成 3 図形、画像、文字を用いた平面構成を通じてIllustratorとPhotoshopの操作法を反復で学習する。</p> <p>第15回 画像合成・加工 Photoshopでの合成や加工の画像処理で、新しい素材を作り出す技術を修得する。</p> <p>第16回 画像補正・解像度 Photoshopでの色調補正や解像度が、見え方や画質に影響することを理解する。</p> <p>第17～19回 コラージュ制作 各自で画像素材を準備しPhotoshopでの画像合成に取り組む。時間配分と完成度向上の必要性を理解する。</p> <p>第20～22回 誌面構成 1 誌面の構成要素やレイアウト上のルール・留意点を学ぶ。調整による印象や精度の違いを把握し、仕上げ工程の重要性を理解する。</p> <p>第23～25回 応用操作 Illustratorのブレンドやグラデーション、Photoshopのフィルタやレイヤースタイル等の応用操作法を学習する。</p>
教科書	<p>担当教員において配布資料作成</p>
成績評価方法	<p>各課題における作品評価点(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。</p>
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD33		
授業科目名	セールスプロモーションⅡ		
授業時間数	45		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	<p>広告代理店においてクリエイティブディレクターとして広告の企画からマネージメントまでを担当した実務経験のある教員が、マーケティングからターゲットの分析、設定、チャート作成、企画書作成、プレゼンテーションまでの一連の流れを指導する。</p>
到達目標	<p>マーケティングの知識を学ぶと共に、その読み取りから分析力を養う。説得力のあるチャートの作成やプレゼンテーションテクニックを身に着けることで交渉力を養う。 現実を把握し、論理的思考に基づく効果的な販売促進計画とデザイン案の制作方法を習得する。</p>
授業計画	<p>第1回 マーケティングとSP、広告の違い、関連用語 基礎的な業界用語としてのマーケティング関連用語を理解し習熟度を深める。</p> <p>第2回 SP計画の立て方／仮想飲食店のSP／話題のSPを分析 雑貨店を仮想の店舗としてセールスプロモーションの計画を立てた時の状況を分析する。</p> <p>第3回 プレゼンテーションとは／気になるSPの魅力プレゼン 自ら企画したセールスプロモーションを学生間でその魅力をプレゼンテーションし伝える力を養う。</p> <p>第4回 ターゲットから考えるSP／広告の企画書をコトバにしてみよう 自らのセールスプロモーションをターゲット側から捉えることにより良い面と悪い面を文章化し確認する。</p> <p>第5回 効果測定について／広告の企画書の文章を分析してみよう マーケティングの検証作業として必要な効果測定について理解を深める。</p> <p>第6回 予算について／広告例からチャートを作ってみよう 具体的なチャートを使用しクライアントに対して予算計上の交渉する力を養う。</p> <p>第7回 課題制作①商品の販売促進 表現制作および企画書の作成 課題の実制作の中で表現方法や企画書のポイントを学ぶ。</p> <p>第8回 課題制作①プレゼンテーションと合評 課題の実制作の中で学内発表をすることでプレゼンテーション力を養う。</p> <p>第9回 課題制作②店舗の販売促進 表現制作および企画書の作成 課題実制作の中で店舗における販売促進の表現方法や企画力の向上を目指す。</p> <p>第10回 課題制作②No.プレゼンテーションと合評 プレゼンテーション技術の向上を目指す。</p> <p>第11回 課題制作③サービスの販売促進 表現制作および企画書の作成 流通やサービスにおける販売促進の表現方法や企画力の向上を目指す。</p> <p>第12回 課題制作③プレゼンテーションと合評 学習した内容を反復することで定着させ実社会で話題のセールスプロモーションを学ぶ。</p> <p>第13回 課題制作④SNSでの販売促進表現制作および企画書の作成 SNS実社会でを通じた話題のセールスプロモーションを学ぶ。</p> <p>第14回 課題制作④プレゼンテーションと合評 プレゼンテーション技術の向上を目指すと共にSNS媒体の広告効果について検証する。</p> <p>第15回 課題制作⑤クライアントを想定した企画書の作成</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題におけるグループ毎のSP企画案評価点(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD11		
授業科目名	セールスプロモーション I		
授業時間数	45		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	<p>広告代理店においてクリエイティブディレクターとして広告の企画からマネジメントまでを担当した実務経験のある教員が指導にあたる。ケーススタディからマーケティングの基礎知識、販売促進の基本を学ぶ。</p>
到達目標	<p>マーケティングの基礎的な知識を習得し、その読み取りからクライアントのニーズを把握した効果的なセールスプロモーションプランとデザイン案を、演習を通じて立案しマーケティングと販売促進の関係と効果の理解を深める。</p>
授業計画	<p>第1回 マーケティングとSP、広告の違い、関連用語／話題のSPの分析 第2回 課題制作①プレゼンテーションと合評 第3回 プレゼンテーションとは／気になるSPの魅力をプレゼン 第4回 SP計画の立て方／仮想雑貨店のSP 第5回 課題制作②プレゼンテーションと合評 第6回 ターゲットから考えるSP／広告の企画書をコトバにする課題演習 第7-8回 課題制作③プレゼンテーションと合評 第9回 予算と競合商品について／広告例からチャートを作成 第10-11回 課題制作④プレゼンテーションと合評 第12-13回 SNS時代のマーケティングとSP、ステマについて 第14-15回 課題制作⑤プレゼンテーションと合評</p>
教科書	<p>担当教員において配布資料作成</p>
成績評価方法	<p>各課題におけるグループ毎のSP企画案評価点（80%）、授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。</p>
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD12		
授業科目名	アイデア発想基礎		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	デザイナーに必要な基本的な考え方、基礎的な知識の習得します。 国内外の秀作デザイン事例、デザインのための参考資料(映像も含む)を数多く紹介します。 言葉によるプレゼンテーション技術の勉強として「広告コピー」「俳句」にも挑戦します。
到達目標	デザイナーとして必要不可欠な考え方と知識の習得。 新鮮な発想力の大切さを理解します。 画像と言葉による初歩的なプレゼンテーション実習(課題②)を体験してプレゼン技術を習得。
授業計画	第1回 4/19水 カリキュラムの解説。講師紹介。発想力演習A 第2回 4/26水 学生自己紹介演習。発想力演習B 第3回 5/10水 いま活躍する日本の若手デザイナー作品紹介。 第4回 5/17水 日本の歴史的な名作デザインの紹介。 第5回 5/24水 日本の名作テレビCM、最新テレビCM紹介。 第6回 5/31水 アイデア発想のための俳句演習。 第7回 6/7水 日本とは異なる発想「海外の広告」紹介。課題① 第8回 6/14水 広告界の革命児デザイナー大貫卓也、コピーライター土屋耕一。 第9回 6/21水 現代のイラストレーター紹介。 第10回 6/28水 絵本の世界の深さを知る。 第11回 7/5水 プレゼンテーション事例紹介。課題② 第12回 7/12水 公共広告ACジャパンの世界。 第13回 7/19水 デザイナーとして知っておくべき広告法規。 第14回 9/6水 課題②プレゼンテーション実施(前半) 第15回 9/20水 仮題②プレゼンテーション実施(後半)。講義
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	講義中に出題の課題①②の合計評価(80%)。授業参加への積極性を重視する平常点(20%)。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD13		
授業科目名	ビジネス概論		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	ビジネスの構造・仕組み、利益構造の基礎的な知識を学習する 経営あるいはプロジェクトを成功させるために必要なプロセスを体系的に学ぶ 経営コンサルタントである中小企業診断士が具体例を交えて指導
到達目標	これからのビジネス社会で活躍するための基礎知識を身につける 企業活動の特徴について理解を深める
授業計画	第1回 ビジネスの基本について 第2回 売上と利益はどちらが大事なのか？ 第3回 利益の種類～営業利益・経常利益 第4回 営業利益を増やすためには？～売上原価・販売費及び一般管理費 第5回 儲けを増やす工夫～小売業 第6回 儲けを増やす工夫～飲食業 第7回 ビジネスプランの基本～計画書作成の重要性 第8回 ビジネスプランの立て方 第9回 アイデアの整理 第10回 ビジネスモデルの検討～3C分析 第11回 売上予測の方法 第12回 事業収支計画の考え方 第13回 税金やビジネスに必要な手続きの話 第14回 今後のビジネス展望について1 第15回 今後のビジネス展望について2
教科書	創業の手引(日本政策金融公庫)ほか
成績評価方法	定期試験(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD15		
授業科目名	写真基礎		
授業時間数	75		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	写真スタジオで広告写真に携わった経験を持つ教員が、カメラの扱い方から写真の基礎知識・技術の指導を行う。
到達目標	カメラやスタジオ等の基本操作、写真の基礎知識、歴史を学び、どのような分野の撮影でも活用できるしっかりとした写真の土台をつくる。また写真家の作品を紹介し、現実の世界を写真をとおしてさらに楽しめる感覚と表現力を養う。
授業計画	<p>第1回 写真はなぜ写るのか。 1眼レフカメラの仕組み 手ぶれ ピント</p> <p>第2～3回 露出 絞りとシャッタースピードの描写の違い ISO感度 写真の歴史</p> <p>第4～6回 露出補正 反射光露出計の特性 測光方式</p> <p>第7～8回 レンズの種類と特性 光源の色とホワイトバランス</p> <p>第9～10回 入射光式露出計とタングステンライト スタジオ撮影</p> <p>第11回 ピクチャーコントロール モノクロの魅力</p> <p>第12回 作品講評</p> <p>第13回 表現1 限られた範囲でいくつ作品がつかれるか。</p> <p>第14回 50問プリント 写真についての基礎問題集をつくって正しく理解する</p> <p>第15回 前期まとめ 実践と復習</p> <p>第16回 表現2 写真の見え方 構図法</p> <p>第17回 表現3 イメージを表現する 「やさしい」「希望」「絶望」etc</p> <p>第18回 表現4-1 組写真をつくる テーマ、イメージを決める</p> <p>第19～21回 表現4-2 組写真をつくる 撮影</p> <p>第22～24回 スタジオ物撮り 大型ストロボの使い方</p> <p>第25回 後期まとめ 表現4-3 組写真をつくる 組写真の見せ方／ステイトメント</p> <p>※天候やスタジオ使用の都合により、順番は前後します。</p>
教科書	フォトグラファーズ・ハンドブック～写真家のための必修基礎知識～
成績評価方法	定期試験（20％）、各課題における作品評価点（60％）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20％）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD16		
授業科目名	ドローイング		
授業時間数	90		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	該当する		

シラバス

授業内容	鉛筆の削り方・描き方から始まり、練り消しによる消し方・描き方、対象物を用紙に入れ込む構図の取り方、紙質、画材の特徴を理解し、デッサンの基礎的知識と技術の修得する。対象物の観察する力に必要となる自然現象や人工的現象の知識を巡らせ、正確な描写技術とともに対象の存在感や空気感までを平面に定着する描く力を身につける。デッサン力を身につけた上で、短時間で形と構図を線の抑揚で描き表すクロッキーの力を身につける。
到達目標	1) デッサンの基礎的な知識と技術を身につける。2) 対象物を取り巻く現象の法則を踏まえた観察力を養う。3) モチーフの素材による質感の描き分け技法を修得する。4) 絵画的な解釈を学習する。立体感、空間表現、構図等の絵画技術を修得する。
授業計画	第1～2回 鉛筆の削り方／グレースケール 第3～5回 石膏デッサン／立方体 第6～8回 プラスチック素材のデッサン／りんご 第9～11回 柔らかい紙素材のデッサン／ トイレットペーパー 第12～14回 瓶のデッサン 第15回 人物クロッキー 第16～18回 金属＋レンガの組モチーフのデッサン 第19～24回 紙コップ・テープ・ボールの組モチーフのデッサン 第25回 人物クロッキー2 第26～30回 レモンとガラスの組モチーフ着彩デッサン
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(10%)、出席点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD17		
授業科目名	知的財産学		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義・演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	弁理士として知的財産業務に携わった経験を持つ教員が、知的財産の基礎知識と活用方法、対処方法について、様々な具体的事例をもとに講義する。
到達目標	本講義はデザイン業界はもとより社会的に重要とされている著作権、意匠権、商標権などの知的財産に関わる基礎知識や活用方法を履修し、自らが制作した著作物や創作物の管理を円滑に行えるための基礎知識を履修する。また、自らが創作した著作物や創作物を模倣された場合の対処方法についても検討できる基礎知識を身につける。
授業計画	第1回/知的財産権について 第2回/知的財産権法の意義と概要 第3回/知的創造物についての権利 第4回/営業上の標識についての権利 第5回/権利者と権利侵害者 第6回/商標調査ワークショップ① 第7回/商標調査ワークショップ② 第8回/意匠権・商標権の取得までの流れ 第9回/権利を行使する方法 第10回/定期試験の検証とアドバイス 第11回/商標調査ワークショップ① 第12回/商標調査ワークショップ② 第13回/意匠権・商標権の取得までの流れ 第14回/権利を行使する方法 第15回/J-プラットフォームの使用方法について
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD18		
授業科目名	造形演習		
授業時間数	45		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	描く・貼る・切る・組み立てるなどの手作業の演習を通して、造形の基礎を学ぶ。 主観的なイメージの想起から、客観的な複数の視点に耐えうる洗練されたデザインへ、ディスカッションを含めながらクラス全体で講評していく。
到達目標	手を動かしながらアナログでのものづくりの感覚を養う。 感性を軸に他者へ伝えるための技術の向上を目指す。アイデアや構成の引き出しを増やす。
授業計画	第1回～第3回 課題① アナログ技法によるブックカバー 第4回～第8回 課題② 幾何学模様のパズル 第9回～第15回 課題③ 詩から想起される構成、クラフトボックス
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各製図課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD19		
授業科目名	社会人基礎		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	どんな仕事（職種）であれ、それを行っていく上で必要とされる力＝社会人基礎力を磨く。社会の出来事を知る→その背景を考える→考えたことを他人に伝える（知る→考える→伝える）という流れを重視し、実社会にそのままつながる学びの場とする。新聞記事などを使ったワークショップを多彩に取り入れ、仲間同士で学び合う雰囲気大切にす。
到達目標	人まねでない、自分ならではのものの見方・考え方ができるようになる。自分の思いを他人にきちんと伝えられる力（話す、書く力）を身につける。
授業計画	<p>第1回/答えは一つじゃない～正解のない問題にどう答えるか</p> <p>第2回/ニュース検定～社会への関心度をチーム対抗で競う</p> <p>第3回/「伝える」と「伝わる」は別～「伝える」で終わらず、相手に「伝わる」ための表現法</p> <p>第4回/気分はコメンテーター～ニュースについての自分ならではの意見を言う、書く</p> <p>第5回/シンポン（新聞+本）バトル～新聞記事と図書館の本を組み合わせたプレゼンゲーム。図書館に親しむ</p> <p>第6回/言葉を楽しむ～記事の見出しを自由に組み合わせる「見出し川柳」コンテスト</p> <p>第7回/要点をつかむ～何について、何を言いたいのかという要約のコツ</p> <p>第8回/結論ファースト～結論を先に示し、理由・根拠を後で述べる表現スタイル</p> <p>第9回/名文より明文～実社会で求められる「明文」の書き方</p> <p>第10、11回/チーム面接～面接される側、する側の双方をグループで体験</p> <p>第12、13回/就活マンダラート～内定ゲットに必要な要素を言葉で立体化</p> <p>第14回/「座右の銘」～具体的な体験を盛り込みプレゼン</p> <p>第15回/まとめ</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD20		
授業科目名	広告概論		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	様々な広告サンプルや事例を通じて広告媒体の展開方法を学ぶ。また、広告業界で使用されている専門用語を各ジャンルの事例や資料を通じて深く理解する。
到達目標	広告業界の流れや専門用語、広告心理、各媒体の特長を理解し、現代社会において効果的な広告提案ができる力を養う。また、様々なクリエイターを紹介することによりアイデアや表現の幅を広げるきっかけをつくる。
授業計画	<p>第1回 広告の役割</p> <p>第2回 広告の種類</p> <p>第3回 購買の心理と広告心理</p> <p>第4回 心理に作用する広告の作り方</p> <p>第5回 広告媒体の特長1（マスコミ4媒体）</p> <p>第6回 広告媒体の特長2（SNSと交通広告、屋外広告等）</p> <p>第7回 印刷について1（各印刷媒体の特性）</p> <p>第8回 印刷について2（各印刷媒体の特性）</p> <p>第9-11回 マーケティングについて（ペルソナマーケティング等）</p> <p>第12-13回 ブランディングについて</p> <p>第14回 校正について（文字校正記号など）</p> <p>第15回 これからの広告業界とデザインの関係</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験・小テスト・レポートにおける点数での評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD22		
授業科目名	現代デザイン史		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	現代グラフィックデザインの基礎的な用語、歴史、思想、運動、デザインスタイル、時代を代表する作者とその作品の知識を修得する。また過去の歴史が現在のグラフィックデザインに活用されている事例を学ぶことからデザインスタイルの応用力の理解を深める。
到達目標	美術史の中から生まれるデザインの歴史を学び、基礎的な知識を学ぶ。過去を踏まえ、これから発信していくデザインに何が求めらえるのか考察する。
授業計画	<p>第1回 ルネッサンス、ゴシック様式、ロココ調</p> <p>第2回 アートアンドクラフト運動と民藝運動、ウィリアム・モリス、柳宗理</p> <p>第3回 アールヌーボーとアールデコ、ガウディ建築とフランクロイドライト</p> <p>第4回 キュビズムとは何か、シュールレアリズム、</p> <p>第5回 バウハウス</p> <p>第6回 サイケデリック、ポップアート</p> <p>第7回 日本美術（日本の造形美、神社、祭り、琳派など）</p> <p>第8回 北欧デザイン</p> <p>第9回 グラフィティ（キースヘリング、バスキア、バンクシー）</p> <p>第10回 ポストモダン（スーパーリアリズムなど）</p> <p>第11回 ユニバーサルデザイン（無印良品）</p> <p>第12回 ソーシャルデザイン（しくみデザインの例）</p> <p>第13回 日本のオールスターデザイナー</p> <p>第14-15回 演習</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD23		
授業科目名	ホームページ基礎		
授業時間数	90		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習 該当する		
実務経験のある教員による授業科目			

シラバス

授業内容	HTMLとCSSの基礎を学び、コーディングの基礎スキルを身につける。Webデザインの基礎知識を身につけ、Webデザイン技術を習得する。
到達目標	業務フロー全体の理解ができ、指示された仕様に合わせたWebデザインを作成できる。完成イメージを見て、どういったコーディングをすればいいのかわ自分で組み立てができる。
授業計画	<p>第1回／Webサイトの仕組み、HTMLとは、コードエディタについて</p> <p>第2回／HTML演習</p> <p>第3回／HTML演習</p> <p>第4回／Webデザインのワークフロー、CSSとは</p> <p>第5回／CSS演習</p> <p>第6回／レスポンシブとは</p> <p>第7回／レスポンシブ作成演習</p> <p>第8回／Adobe XDについて、サイトマップ作成</p> <p>第9回／テーマ別課題レイアウト（1／2）</p> <p>第10回／テーマ別課題レイアウト（2／2）</p> <p>第11回／テーマ別課題ヘッダー（1／2）</p> <p>第12回／テーマ別課題ヘッダー（2／2）</p> <p>第13回／Adobe XD、ワイヤーフレーム作成</p> <p>第14回／GitHubについて</p> <p>第15回／Web用画像について、アセット、CDN</p> <p>第16回／作成課題ランディングページ（1／3）</p> <p>第17回／作成課題ランディングページ（2／3）</p> <p>第18回／作成課題ランディングページ（3／3）</p> <p>第19回／WEBフレームワーク実習（1／2）</p> <p>第20回／WEBフレームワーク実習（2／2）</p> <p>第21回／ポートフォリオ作成（1／3）</p> <p>第22回／ポートフォリオ作成（2／3）</p> <p>第23回／ポートフォリオ作成（3／3）</p> <p>第24回／ワイヤーフレーム、モックアップ作成（1／2）</p> <p>第25回／ワイヤーフレーム、モックアップ作成（2／2）</p> <p>第26回／課題作成（1／4）</p> <p>第27回／課題作成（2／4）</p> <p>第28回／課題作成（3／4）</p> <p>第29回／課題作成（4／4）</p> <p>第30回／実習</p>
教科書	HTML5&CSS3ポケットリファレンス（技術評論社）
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD24		
授業科目名	ビジネスマナー		
授業時間数	30		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	接遇指導の実績のある教員が、社会人としての基礎力を指導する。ビジネスマナーにおける基本的な知識を学び、第一印象の重要性から挨拶や身だしなみ、表情や立居 振る舞い、正しい言葉遣い「話す」・「聞く」等の表現を実践的に身に付け、公的な場面で好感を持たれるマナーやコミュニケーション力を習得する。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的なビジネスマナーを学び、コミュニケーション能力を向上させ、社会人として円滑な人間関係を築くための基礎力を身に付ける。 ・ 自ら考えて行動する力や、自己の考えを表現する力を育む。
授業計画	<p>第1回 オリエンテーション(授業の目的、社会人としての心構え、マナーの基本)</p> <p>第2回 第一印象の重要性、好印象を与えるマナーの5原則</p> <p>第3回 基本動作 立ち振る舞い、お辞儀の仕方、語先語礼、あいさつ</p> <p>第4回 言葉遣いの基本1 会話のポイント、話の仕方、話の聞き方、敬語の使い方</p> <p>第5回 言葉遣いの基本2 感じの良い言い回しのポイント、好感を持たれる話し方</p> <p>第6回 電話対応 電話の掛け方、受け方、伝言メモの作成、アポイントの取り方</p> <p>第7回 面接対策 就職活動に向けて、将来を考えるための自己理解</p> <p>第8回 面接対応1 面接時の入退室、好印象を与える自己紹介の仕方</p> <p>第9回 面接対応2 質問に対してのビジネスマナーを意識した返答の仕方</p> <p>第10回 インターンに向けて、インターンシップの目的を理解する</p> <p>第11回 会社訪問時のマナー(会社説明会やインターンシップ、オンライン面接に向けて)</p> <p>第12回 ビジネスマナー基礎1 名刺の受け取り方、渡し方、来客案内時の席次を知る</p> <p>第13回 ビジネスマナー基礎2 仕事の取り組み方、報告・連絡・相談、指示命令の受けかた</p> <p>第14回 第1～13回までのまとめを確認、前期期末テスト実施</p> <p>第15回 前期の総括、前期期末テストのフィードバック</p>
教科書	担当教員による配布資料作成
成績評価方法	テーマに沿った演習評価（80%）及び、授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD26		
授業科目名	ベーシックデザイン		
授業時間数	75		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	通年
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	色彩検定に向けての学習と共に、色彩の基礎的な知識をアクリル絵の具による実技課題を通して、修得していく。色彩検定の基礎的な知識と職能的な知識を生かして、平面構成の図案の構成力、配色計画、アナログ技法の技術表現力を修得する。
到達目標	色の基礎知識を習得するための色彩検定取得と、その知識を生かしテーマに沿った色彩計画、平面構成力、画材による表現技法を修得する。
授業計画	第1回 色の分類と三属性
	第2回 混色
	第3回 光と色
	第4回 視覚構造
	第5回 照明・混色
	第6回 PCGS
	第7-8回 心理効果・視覚効果・知覚効果
	第9-10回 色彩調和
	第11回 地と図
	第12-13回 色彩効果
	第14回 色名
	第15-19回 色彩検定対策
	第20-25回 平面構成
教科書	文部科学省後援AFT公式テキスト対応 最短合格 色彩検定2・3級 テキスト&問題集 (ナツメ社)
成績評価方法	各課題における作品評価点 (70%)、色彩検定合否 (10%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点 (20%) により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD27		
授業科目名	社会研究 I		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	働くことの意義、業界研究、自己分析を経て自己の社会的確立を目的とし、進路決定の基本となる考え方と就職活動の具体的方法を学ぶ。
到達目標	就職活動に行なう上で必要とされる知識やマナー(礼儀作法)、コミュニケーションを習得し、前向きに取り組む力を身に付ける。
授業計画	<p>第1回 オリエンテーション(就職対策について)</p> <p>第2回 職業理解①(職種について理解する)</p> <p>第3回 職業理解②(業界研究・企業研究のやり方について)</p> <p>第4回 コミュニケーションの技法①(傾聴 聞き方)</p> <p>第5回 コミュニケーションの技法②(伝え方:自己紹介文)</p> <p>第6回 自己分析① 自分のこれまでを考えてみる(長所と短所 リフレーミングのワーク)</p> <p>第7回 自己分析② 自分のこれからを考えてみる(はたかちカードのワーク)</p> <p>第8回 自己分析③ 役割と適性(好きなこと得意なことを活かして働く)</p> <p>第9回 自己分析④ 自己PRを作成する</p> <p>第10回 履歴書①(履歴書やESの書き方について)</p> <p>第11回 履歴書②(履歴書の作成)</p> <p>第12回 面接対策①(面接試験に向けての対策、面接の方法、準備の方法)</p> <p>第13回 面接対策②(実践:集団面接)</p> <p>第14回 面接対策③(実践:集団面接)</p> <p>第15回 文書作成(お礼状の書き方)</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	定期試験(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD28		
授業科目名	修了制作		
授業時間数	135		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	広告の実務経験がある教員が、地域活性化と社会貢献を目標に自らテーマを求め、グラフィックデザインによる解決策を指導する。問題を提起し、解決策の企画立案から調査分析、デザイン制作、プレゼンテーションまでの広告の一連の流れを修得する。
到達目標	グラフィックデザインで地域活性化や社会貢献を目標に、企画を立案し、調査分析を元に企画書作成、広告媒体計画を経てデザイン制作、プレゼンテーションまで一連の流れを理解し、グラフィックデザインによる問題解決能力を修得する。
授業計画	第1-6回/ テーマの検討
	第7-18回/ 企画書作成
	第19-21回/ 広告媒体計画
	第22-29回/ 広告媒体デザイン制作
	第30-37回/ プレゼンテーション用企画書
	第38-40回/ プレゼンテーション
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	課題における作品評価点(70%)プレゼンテーション(10%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD29		
授業科目名	総合デザイン論		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	1年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	多岐に渡るデザイン分野の各専門知識や技術を、各専門分野の講師陣からオムニバス形式により具体的実例を専門家の考え方や手法を理解する。
到達目標	建築、インテリア、芸術、グラフィック、ファッション、インターネット、ディレクションなど各デザイン分野の専門知識を広く理解し、視野の広い発想力を養う。
授業計画	第1回 広告写真について
	第2回 ファッションスタイリングについて
	第3回 サインについて
	第4回 インターネットリテラシーについて
	第5回 フォトショップについて
	第6回 建築とデザインについて
	第7回 映像について
	第8回 雑貨デザインとブランディングについて
	第9回 彫刻について
	第10回 アールブリュッドとデザインについて
	第11回 雑貨デザインとブランディングについて
	第12回 ファッションブランドについて
	第13回 デザインとアートについて
	第14回 伝統工芸とデザインについて
	第15回 インテリアデザインについて
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	受講レポート(70%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(30%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD32		
授業科目名	社会研究Ⅱ		
授業時間数	15		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期
授業方法	講義		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	将来の職業への関心を更に深め、働くことの意義や構造について学ぶと同時に、社会におけるコミュニケーションのあり方を修得し、意欲的な人生設計への実現に向けた選択行動が取れるようになることを目的とする。
到達目標	自分の将来像を具体的にイメージできるようになる為に、職業観、将来設計能力を養い、人間力社会人基礎力を身に付ける。
授業計画	<p>第1回 働く意味について考える（仕事や働き方を選ぶ基準について）</p> <p>第2回 社会に必要な基礎知識①（労働条件・賃金）</p> <p>第3回 社会に必要な基礎知識②（社会保険制度）</p> <p>第4回 社会に必要な基礎知識③（解雇と退職）</p> <p>第5回 社会に必要な基礎知識④（関係法令）</p> <p>第6回 キャリアデザイン 実現したい将来像について</p> <p>第7回 ライフプランの作成 自己の今後の在り方・生き方について</p> <p>第8回 キャリアデザインの評価 職業人生について主体的に構想・設計したことを振り返る</p> <p>第9回 人間関係とコミュニケーション コミュニケーション技術を習得し人間関係作りを学ぶ</p> <p>第10-12回 スピーチ訓練①（自信をもって伝える）</p> <p>第13-14回 スピーチ訓練②（魅力あるプレゼンテーション）</p> <p>第15回 早期研修について/まとめ</p>
教科書	担当教員による配布資料作成
成績評価方法	定期試験（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD34		
授業科目名	ホームページデザイン		
授業時間数	60		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	該当する		

シラバス

授業内容	印刷会社の制作部でWebデザインを担当し制作した経験のある教員がその経験を生かして、HTMLマークアップによる情報の階層化をすることでプログラミングへの検索エンジン最適化をさせ、CSSコーディングによるウェブデザインのトレンドを踏襲しUI、UXを最適化することを指導する。
到達目標	インターネット上に情報を発信する際、検索エンジンへの最適化を図るためHTMLマークアップの階層化による構築と人間工学を踏まえたユーザーインターフェイスをCSSコーディングすることでデザインのトレンドを踏襲しながらウェブサイトデザインを学習する。
授業計画	第1回／HTMLの基本構造 第2回／スタイルシートの外部リンク、リセット 第3回／webデザインのトレンド解説・タイポグラフィ 第4回／トレンドに基づいたWEBサイトの実制作 第5回／webデザインのトレンド解説・流体シェイプ 第6回／トレンドに基づいたWEBサイトの実制作 第7回／webデザインのトレンド解説・ミニマルデザイン 第8回／トレンドに基づいたWEBサイトの実制作 第9回／webデザインのトレンド解説・マイクロインタラクション 第10～11回／トレンドに基づいたWEBサイトの実制作 第12回／webデザインのトレンド解説・グリッドデザイン 第13～14回／トレンドに基づいたWEBサイトの実制作 第15回／webデザインのトレンド解説・ノングリッドデザイン 第16～17回／トレンドに基づいたWEBサイトの実制作 第18回／webデザインのトレンド解説・フラットデザイン2.0 第19回～第20回／トレンドに基づいたWEBサイトの実制作
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD35		
授業科目名	DTP演習		
授業時間数	60		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	該当する		

シラバス

授業内容	Macintoshを用いてIllustrator、Photoshop、InDesignの基本的操作と技術を修得する。雑誌の誌面、チラシ、パンフレットのデザイン制作を通して、文字の優先順位や可読性を理解し、素材のレイアウト、配色計画、デザインの素材制作の技術を、校正を繰り返しながら習熟する。
到達目標	1) Illustrator、Photoshop、InDesignの基礎的知識と操作技術を修得する。2) DTPによる広告物、誌面制作のデザイン技能を身につける。3) 文字と画像、素材のレイアウト力と配色計画の技能を身につける。4) アイキャッチがあり一つの世界観としてまとまりがあるビジュアルデザイン力を養う。
授業計画	第1回 誌面レイアウト（雑誌見開き） 第2-3回 InDesignによる旅行チラシ 第4-6回 InDesignによる誌面レイアウト 第7-9回 取寄チラシレイアウト 第10-11回 残暑見舞いデザイン（DM） 第12-14回 旅行チラシレイアウト 第15-17回 レシピ誌面見開きレイアウト 第18-20回 観光ポスターレイアウト
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD36		
授業科目名	広告デザインⅡ		
授業時間数	60		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	<p>広告代理店の制作部で広告デザインを担当した教員が、基礎的な広告の概論から、パーパスデザインなど最新の広告のトレンドを踏まえたクリエイティブワークを指導する。</p>
到達目標	<p>1) 各広告媒体の特色を理解し、各広告媒体に効果的な表現手法を修得する。2) 企業の背景を分析し、パーパスを的確に設定する力を身につける。3) パーパス、コンセプトに基づいた広告を企画発案し、訴求力を習得する。4) 社会的課題の解決に繋がられる、ソーシャルグッドな広告の考え方を習得する。</p>
授業計画	<p>第1回/ 広告デザイン概論（従来広告媒体と、新たな広告媒体について） 第2-3回/ 広告制作（個人課題（架空クライアントを用意） 第4回/ プレゼンテーション&講評・投票 第5回/ 広告デザイン概論（社会課題解決型クリエイティブについて事例に学ぶ） 第6-7回/ 広告制作（グループ課題（架空クライアントを用意） 第8回/ プレゼンテーション&講評・投票 第9回/ パーパスデザイン概論（パーパス・ブランディングについて） 第10-13回/ パーパス制作（グループ課題（架空クライアントを用意） 第14回/ プレゼンテーション&講評 第15回/ パーパスデザイン概論（パーパスから展開する企業広告） 第16-19回/ パーパス制作（個人課題（10～14回でパーパス設定したクライアント） 第20回/ プレゼンテーション&講評・投票</p>
教科書	<p>担当教員において配布資料作成</p>
成績評価方法	<p>各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。</p>
備考	<p>授業前後の取材、制作も評価の対象とする。</p>

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD37		
授業科目名	CIデザイン		
授業時間数	60		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	ブランディングデザインの基本的な考え方であるCIデザインのプロセスを学習。演習課題や産学連携課題に取り組むことで社会におけるブランディングの位置づけや重要性を理解する。
到達目標	コンセプトメイキング、コンセプトを踏まえたマークやシンボルの制作の仕方を理解する。また、制作されたデザインの管理方法、展開方法を理解しブランディングの一連の流れを履修する。
授業計画	<p>第1回 CIデザインとは</p> <p>第2回 産学連携課題（マークデザイン）オリエンテーション、調査</p> <p>第3回 産学連携課題（コンセプトワーク、ラフスケッチ）</p> <p>第4回 産学連携課題（コンセプトワーク、ラフスケッチ）</p> <p>第5回 産学連携課題（デザイン制作）</p> <p>第6回 産学連携課題（デザイン制作、ブラッシュアップ）</p> <p>第7回 名刺デザイン（文字とホワイトスペースの関係）</p> <p>第8回 セルフブランディング（コンセプトワーク）</p> <p>第9回 セルフブランディング（デザイン制作）</p> <p>第10回 セルフブランディング（シグネチャシステムについて）</p> <p>第11回 セルフブランディング（アプリケーションについて）</p> <p>第12回 セルフブランディング（プレゼンテーションと講評）</p> <p>第13回～19回 企業（クライアントを設定したデザイン制作）</p> <p>第20回 企業課題プレゼンテーションと講評会</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD38		
授業科目名	Web演習		
授業時間数	60		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	Web制作業務に携わった経験を持つ教員がその経験を生かしてWebフレームワークに関する技術を指導する。
到達目標	UIKit Frameworkを基礎としたHTMLマークアップ、CSSコードやJavaScriptコードの汎用型の定型スクリプトをフレームワークとし、煩雑で手間がかかる単純なコーディングの部分をフレームワークに任せ、よりデザインに集中できるようスクリプト技術を学習する。
授業計画	<p>第1回 最新のWeb制作の動向とツール群の紹介</p> <p>第2回 Studio基礎・ノーコードとは</p> <p>第3回 Studio 画像操作とレイアウト・画像加工について</p> <p>第4回 Studio レイアウト模写(1)</p> <p>第5回 Studio レイアウト模写(2)</p> <p>第6回 Studio レスポンシブと計算法</p> <p>第7回 Studio ポジションレイアウトとは？</p> <p>第8回 スマホデザイン模写(制作者のデザイン意図、ユーザー心理を考察する)</p> <p>第9-11回 疑似案件 デザイン制作(スマートフォンサイトの制作実践)</p> <p>第12回 Frameworkの考え方と世界のツール群</p> <p>第13回 UIKit Framework基礎</p> <p>第14回 UIKit Framework 初期設定とclassについて</p> <p>第15回 UIKit Framework コントロール系class</p> <p>第16回 UIKit Framework レイアウト系class</p> <p>第17~20回 疑似案件 デザイン制作(レスポンシブサイトの制作実践)</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点(80%)及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD39		
授業科目名	卒業制作		
授業時間数	375		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	<p>広告媒体においてグラフィックデザイン制作の実務経験のある教員が指導にあたる。卒業制作は各自が自由に設定したテーマに対し、これまで習得してきたグラフィックデザイン領域に関する専門的な知識や、技術、感性、表現などを使い、これからの社会への問題提起・解決に向けての提案を行っていく。</p>
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの広告分野、グラフィックデザイン分野等の視覚伝達デザイン領域における歴史的背景や流れが理解でき、それを基に、これからあるべき視覚伝達デザイン分野領域の姿を思索し、自身の考えとして論ずることができる。 ・現代もしくは未来社会に対して視覚伝達デザイン分野からの問題提起を行うことができ、問題解決のための具体的な提案を作成できる能力を習得する。
授業計画	<p>第1回～2回 卒業制作概要の説明および制作スケジュールの設定。</p> <p>第3回～6回 事前調査・制作テーマの方向性の検討</p> <p>第7回～12回 本調査・情報整理・分析・テーマの決定</p> <p>第13回～14回 中間報告プレゼンテーション・講評</p> <p>第15回～42回 企画書制作</p> <p>第43回～44回 企画案プレゼンテーション・講評</p> <p>第45回～47回 デザイン案制作・デザインコンセプト・仕様決定・ラフスケッチによる検討</p> <p>第48回～49回 デザイン案中間報告プレゼンテーション・講評</p> <p>第50回～53回 デザイン制作</p> <p>第54回～55回 プレゼンテーション・講評</p>
教科書	特に指定なし
成績評価方法	卒業制作作品評価点（70%）プレゼンテーション（10%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD40		
授業科目名	ビジュアル研究		
授業時間数	45		
必修・選択の別	必修		
対象コース	共通		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	業界講話や活躍されているデザイナーを紹介し、自身の就職活動について意欲的に考える姿勢を身に付ける。グループワークも交えデザインの考え方を深め言葉で表現する力を養う。そして、その考察したものから意味のあるアウトプットを目指す。
到達目標	自身の就職活動について意欲的に考える姿勢を身に付ける。新たにふれる素材、材料や言語を通して、自身の制作の可能性を拡げる。ポートフォリオの精度を上げ、伝わりやすさ、印象に残るビジュアル表現を目指し卒業制作へとつなげ活かす。
授業計画	<p>第1回 業界講話、デザイナー紹介(グラフィック)、課題制作 発想を楽しむ</p> <p>第2回 業界講話、デザイナー紹介(ブックデザイン)、課題制作 考えの視覚化：言葉で表現</p> <p>第3回 業界講話、デザイナー紹介(映像)、課題制作 つなぎ方を考える</p> <p>第4回 業界講話、デザイナー紹介(ブランディング)、課題制作 センスとは</p> <p>第5回 業界講話、デザイナー紹介(テキスタイル)、課題制作 パターン化</p> <p>第6回 版画、説明、ラフスケッチ 美は生活のなかにある</p> <p>第7回 転写</p> <p>第8回 削り出し</p> <p>第9回 削り出し</p> <p>第10回 刷り、調整、乾燥</p> <p>第11回 ポートフォリオブラッシュアップ、夏季休業中就職活動計画作成</p> <p>第12回 相互評価、総評</p> <p>第13-20回 ポートフォリオブラッシュアップ、企業研究、面接練習、履歴書添削</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	制作した各回の課題評価点数での評価点(80%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点(20%)により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD41		
授業科目名	オリジナルイラスト		
授業時間数	120		
必修・選択の別	選択		
対象コース	イラストレーション		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	イラストレーターとして求められるオリジナリティを追求する。様々な画材を経験し、表現できる世界観の幅を広げる。コンペやグループ展を通してイラストの基礎的な実力を上げる。
到達目標	コンペティションに応募することで自らの力量を考察し、新たな視覚表現にも積極的にチャレンジする。グループ展ではテーマコンセプトを元にアイデアを独自に発展させ、創作する力を身につける。
授業計画	第1回 画材や作家の紹介、イラストの歴史、アンケート、DVD (50分) 第2-9回 画材研究 第10回 制作物出力、講評 第11-14回 挿画を描くコンペ、ラフ 第15-20回 コンペ制作・講評 第21回 グループ展準備 第22-38回 グループ展制作 第39回 グループ展搬入 第40回 グループ展搬出
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点 (80%) 及び授業参加への積極性を重視する平常点 (20%) により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD42		
授業科目名	テクニカルイラスト		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	イラストレーション		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	出版、印刷業界でイラストレーターとして実績を積んできた教員が指導する。クライアントからの要望を理解し、自分のテイストを幅広く展開することで仕事として成立するクオリティを学ぶ。実際の案件のように仕事の流れを経験することで、絵を描く以外のコミュニケーション能力や、社会的なスキルも学ぶ。講評においては、鑑賞、批評することでオリジナリティを高めていくこと習得する。
到達目標	イラストレーションに必要な、アナログ技法からデジタル技法まで、メディアに対応できるスキルを習得する。商業的な仕事に求められる事や仕事の流れを理解する。
授業計画	<p>第1-4回 スケッチ 対象となるモチーフ、人物や風景を室内、室外にでてスケッチする。空想のなかでイメージを持つ前に、現実の対象物から骨格や物の形を描けるスキルの習得。</p> <p>第5-10回 雑誌の表紙としてのフードイラスト おいしそうに見せるためだけでなく、表紙としてどんな要素が求められるのか、実際の仕事の流れを学ぶ。</p> <p>第11-16回 エディトリアルイラスト 広報紙や小説、雑誌などの媒体で、自分が得意としていないものを描けるようにする。</p> <p>第17-20回グループ展制作 グループ展に向けての制作。広報なども踏まえて展示までの流れを理解する。</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD43		
授業科目名	Webデザイン		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	広告デザイン		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	該当する		

シラバス

授業内容	印刷会社の制作部でWebデザインを担当した経験のある教員がその経験を生かしてPHPフレームワークのWordPressを使用し、ウェブサイトを実制作しながらSEO、ウェブデザイン、コーディング（HTML、CSS、PHP）を指導する。
到達目標	ウェブサイトを運営するにあたって企画からクライアントと一緒に組み立てた後、クライアントだけで情報発信するための重要なツールとしてCMSに特化したPHPフレームワークWordPressがある。実際にコンテンツを制作しWordPressでウェブサイトを運営することでフレームワークによるサイトの運営を学習する。
授業計画	第1回／Webサイト企画の基礎 第2回／SEOの取り組みの基礎 第3回／WordPressによるサイト運営 第4～5回／目的・ビジョンの決定 第6～7回／顧客ターゲットの設定 第8～9回／コンテンツの検討 第10～11回／ページ構成の検討 第12回／プロトタイプ作成 第13回／WordPress管理画面の使い方 第14回／WordPressプラグインの使用 第15回／PHPコーディングのカスタマイズ 第16回／検索エンジンの仕組み 第17回／検索エンジンに正しく判断させる 第18回／実制作からローンチ（公開） 第19回～第20回／検索結果の見直し
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD44		
授業科目名	コーディング演習		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	広告デザイン		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	Webデザイン制作会社でWebデザイナーとして勤務実績のある教員が指導にあたる。スマートフォンに特化したデザインを制御・構築するためのJavaScript（jQueryライブラリ）の理解を深める演習を行う。
到達目標	HTML上での動的な表現やアプリ出力など、HTML+CSSだけでは表現できないスクリプト（Code）を使った表現手法を実践できる能力を養う。 1） Javascript、jQueryなどを使ったインタラクティブなWeb表現の制作スキルを身につける。 2） HTMLを使ってAndroidアプリ、iPhoneアプリを出力するための知識を得る。
授業計画	第1回 コード（JavaScriptなどのスクリプト）によるweb表現について
	第2-4回 jQueryによる動的コンテンツの制作
	第5-7回 p5.js によるモーションエフェクト、装飾
	第8回 スマホでのインタラクション表現の演出について
	第9-12回 HTMLを使って PC・スマホでのモーショングラフィックの制作
	第13-20回 Monacaを使ってのアプリ出力、Onsen UIの制作
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD45		
授業科目名	映像基礎		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	広告デザイン		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	映像編集に携わった教員が、映像を撮影するためのカメラワークの操作方法とワークステーションの中で編集作業を行う映像制作の基本の工程をを指導し、実制作を交えて理解する。
到達目標	映像制作における専門知識を習得する。 また、放送規格、撮影・編集の基礎概念、制作に必要なソフトウェアを習得する。
授業計画	第1回 映像基礎知識 1 デジタル一眼レフカメラ動画撮影操作 第2回 AdobePremierePro基本操作 1 基本ワークフロー 第3～4回 撮影編集 1 Vlog 第4～7回 撮影編集 2 コマ撮り 第8回 映像基礎知識 2 編集・演出について 第9回 AdobePremierePro基本操作 2 エフェクト 第10～14回 撮影編集 3 ショートムービー 第15回 プレビュー・講評 第16回 AdobePremierePro基本操作 3 合成 第17～20回 撮影編集 4 合成映像
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD46		
授業科目名	パッケージデザイン		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	雑貨・パッケージデザイン		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	-		

シラバス

授業内容	タイトルにおけるイメージ効果と造形テクニックを把握しニーズにあった形の表現を研究する。リッチデザイン、フラットデザイン等の時代を作ってきたデザインテクニックを学び、時代のニーズに合わせたデザイン提案のありかたの重要性を学習する。
到達目標	現代のデザインニーズを研究しトータルとしてデザインツールの提案ができる判断力とテクニックを身につける。
授業計画	第1～2回 書籍タイトルデザイン 文字の大きさ書体のイメージ、トラッキング・カーニングの効果。
	第3～5回 装丁デザイン演習 ビジュアル、テクスチャの効果とタイトルの関係性の研究
	第6～8回 CDジャケットデザイン 文字の単位と適正な文字ブロックの作り方、 ミニマルデザインとフラットデザインの理解
	第9～12回 オリジナルショップツールデザイン エコロジーとパッケージデザインの関係
	第13～20回 オリジナルブランドの企画デザイン 企画書作成、デザイン制作、ディスプレイカット、プレゼンテーションまで一連の流れを学習する
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD47		
授業科目名	デザインプランニング		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	雑貨・パッケージデザイン		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	前期は各パッケージの構造をタミー制作を通じて理解し、中期は、デザインを美しく見せる文字組みの基本や、論理的思考を磨く訓練を行う。また、実際の現場に近いプロセスでデザイン展開を身につける力を養うとともに卒業後、しなやかな感性を活かし過ごしていくための発想や、自立した社会人になるための考え方などを、デザインを通して育成する。
到達目標	1) 論理的思考を理解し、パッケージに反映したビジュアルデザインする能力を身につける。2) 実際の仕事の現場に近い過程を踏み、実社会での現場力を養う。3) 柔軟な発想の源となる生き方や、自立した社会人になるための考え方をデザインを通して身につけていく。
授業計画	<p>第1回 紙器の構造について1キャラメル式紙器とマテリアル 座学：紙器の展開図] キャラメル式展開と紙器の構造名称</p> <p>第2～3回 ピローケース、包装紙とジオメトリックパターン 座学：パターンのデザイン] メンフィスデザインとジオメトリックデザインについて</p> <p>第4～5回 洋品袋の構造 座学：洋品袋と菓袋の構造。洋品袋の展開</p> <p>第6～7回 カップデザイン 座学：カップの展開図とロゴの錯視調整</p> <p>第8～9回ふたしき紙器 座学：身と蓋の関係性と内寸、外寸、紙の厚さの関係性</p> <p>第10～12回 ショップツールの提案</p> <p>第13～15回 菓子店のBranding 包装紙 [座学：黄金比・白銀比] 美しい心地よいを数学的に考えるデザインの知識を修得する。 単色印刷の基礎知識を理解し、包装紙のデザインのポイントを修得する。</p> <p>第16回 菓子店のBranding 印刷入稿データ 印刷入稿の注意点と一連の手順を修得する。</p> <p>第17-20回 菓子店のBranding ショッピングバッグ 包装紙と連動したショッピングバッグのデザインを修得する。</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD48		
授業科目名	デザイン書道		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	雑貨・パッケージデザイン		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	グラフィックデザイン分野でカリグラフィを専門分野として実績を積んだ教員が指導にあたる。パッケージデザインにおいてニーズの高いデザイン書道の基礎的な知識と技術を数多くの表現方法と実践課題を通して修得する。デジタル表現にない線の抑揚、自作の画材、広告やパッケージへの生かし方を実践的に習得し、デジタル時代に希少な表現の幅を広げます。
到達目標	1) 広告、デザイン分野におけるデザイン書道の役割と効果を理解を深める。 2) 基礎的な技術、求められるイメージやコンセプトに合った表現方法等を学び、商品パッケージ、ラベル、CDケース、装丁、ポスターなど実践的にデザインに活用する技法修得する。
授業計画	<p>第 1 回 デザイン書道の理論 定義</p> <p>第 2 回 デザイン書道実技基礎 用途に応じた表現方法 <漢字・ひらがな></p> <p>第 3 回 デザイン書道実技基礎 用途に応じた表現方法 <カタカナ・英文></p> <p>第 4 回 デザイン書道実技 デザイン力強化<書の余白とトリミング></p> <p>第 5 回 デザイン書道実技 表現力強化<割箸で書くリードコピー></p> <p>第 6 回 デザイン書道実技 実践課題<商品ロゴ/和風ラベル></p> <p>第 7 回 デザイン書道実技 実践課題<商品ロゴ/和風パッケージ></p> <p>第 8 回 デザイン書道実技 実践課題<商品ロゴ/洋風ラベル></p> <p>第 9 回 デザイン書道実技 実践課題<商品ロゴ/洋風パッケージ></p> <p>第 10 回 活用/パッケージ制作 < 和・洋ラベル/和・洋パッケージ ></p> <p>第 11 回 実技/表現力強化 < テクスチャー制作 >< アート書の表現方法 ></p> <p>第 12 回 実技/表現力強化 < アート書のロゴ制作 >CD ケース用・装丁用</p> <p>第 13 回 活用/アート書を駆使したデザイン制作<CDケース> <装丁></p> <p>第 14 回 実技/デザイン書道実践課題<ポスタータイトル></p> <p>第 15 回 実技/アート書制作<ユニホーム用></p> <p>第 16 回 実技/アート書制作<インテリア書></p> <p>第 17 回 実技/デザイン書道実践課題 < 開発商品ロゴ/ラベル ></p> <p>第 18 回 実技/デザイン書道実践課題<開発商品アート書/ペーパーバッグ></p> <p>第 19 回 活用/デザイン書を生かしたポスター・ユニホーム・インテリア書制作</p> <p>第 20 回 活用/開発商品 トータルデザイン制作</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）、及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD49		
授業科目名	映像基礎		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	アートディレクター		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	映像編集に携わった教員が、映像を撮影するためのカメラワークの操作方法とワークステーションの中で編集作業を行う映像制作の基本の工程をを指導し、実制作を交えて理解する。
到達目標	映像制作における専門知識を習得する。 また、放送規格、撮影・編集の基礎概念、制作に必要なソフトウェアを習得する。
授業計画	第1回 映像基礎講座1 第2回 画像のデジタル化 第3回 映像基礎講座2 第4回 AdobePremiere基礎1 第5回 AdobePremiere基礎2 第6回 コマ撮り 第7回 コマ撮り 第8回～12回 撮影 第13回 撮影素材～扱い方について 第14回 アフターエフェクトの基本について 第15-17回 Adobe AfttterEffects基礎課題 第18-20回 アフターエフェクトの応用、課題
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	各課題における作品評価点（80%）及び授業参加への積極性を重視する平常点（20%）により評価する。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD50		
授業科目名	デザインマネジメント		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	アートディレクター		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
<small>実務経験のある教員による授業科目</small>	該当する		

シラバス

授業内容	前期はアートディレクターに求められるデザイン管理について様々な現役アートディレクターからレクチャーを受ける。その中で仕事の流れやポイントについて学習していく。中期はその見識を応用しテーマに沿って問題を分析、解決するケーススタディを学習。その後、各自が地域社会の中からデザインニーズを探し、個々にデザインワークに取り組む。
到達目標	分析、発想、定着など社会の中でのデザインの必要性とその提案や管理の必要性を学ぶ。
授業計画	第1週～11週 現役アートディレクターからレクチャー（10名前後のオムニバス形式） 第12週 アートディレクターの使命についてディスカッション 第13週 ケーススタディ1（広告の効果測定について） 第14～15週 ケーススタディ2（ソーシャルデザインについての事例検証） 第16週 ケーススタディ3（キャンペーンの事例検証） 第17週～19週 地域貢献のデザインスタディ（各自企画立案からデザイン制作まで） 第20週 プレゼンテーションと講評
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	課題における作品評価と提出されたレポート評価点（70%）出席点（20%）及び受講態度（10%）を総合的に判断して評価を行う。
備考	

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2023GD51		
授業科目名	デザインナレッジ		
授業時間数	60		
必修・選択の別	選択		
対象コース	アートディレクター		
開講年次	2年次	開講時期	前期・後期
授業方法	演習		
実務経験のある教員による授業科目	該当する		

シラバス

授業内容	古来より伝わるアナログ技法を知識として吸収するために、版画、陶芸、染色など演習を通じて学んでいく。また、建築やファッションなどグラフィック以外のデザイン分野についても歴史を通じて広義に学ぶ。実際に美術館や博物館の見学を実施し物事の真価についての見識も広げる。
到達目標	AIなどの普及により容易に選択肢を選べる時代となっている。この教科では、古来より伝わる多くの表現技法や知識に触れることでデザインやアートの知識を増やしていくことを目的とする。その知識を自らのアイデアに反映し、深層心理に届く効果的な広告表現の選択肢を増やす。
授業計画	第1～5週 クラフト1 版画について 第6週 クラフト2 陶芸について 第7週～9週 クラフト3 染め物（ろうけつ染） 第10週 建築の歴史 第11週 ファッションの歴史 第12週 映画について 第13週 美術史1（名画について） 第14週 美術史2（美術鑑賞） 第15週 プロダクトデザインについて 第16週 パーソナルカラーについて 第17～20週 クラフト4 カラーインク・パステル画
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	課題における作品評価と提出されたレポート評価点（70%）出席点（20%）及び受講態度（10%）を総合的に判断して評価を行う。
備考	