

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2024GD14		
授業科目名	タイポグラフィ		
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	<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	書体サンプル集（国際文化カレッジ）
成績評価方法	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。
備考	W

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2024GD21		
授業科目名	広告デザイン I		
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		
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、カンパ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。</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6-8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、ビジュアル・キャッチコピー作成において柔軟なアイデアの発想ができる力を養う。</p> <p>第9-10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11-13回/ 新聞広告全7段/カンパ制作</p> <p>ラフスケッチに基づき、イメージを具体化させカンパ制作の基礎技術を身につける。</p> <p>第14回/ 新聞広告全7段/プレゼンテーション</p> <p>互いに作品を鑑賞・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15回/ 新聞広告全7段/ブラッシュアップ</p> <p>他者からの視点を意識して自身の作品を見直し、ブラッシュアップを行う。</p> <p>第16回/ ACジャパン学生広告賞/作品鑑賞と分析</p> <p>過去の実績作品を鑑賞し、その切り口やコンセプトなどを深掘りする力を養う。</p> <p>第17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18回/ ACジャパン学生広告賞/テーマ考察</p> <p>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19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20-21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22-23回/ ACジャパン学生広告賞/カンパ制作</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>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> <p>第26回/ ACジャパン学生広告賞/ブラッシュアップと応募</p> <p>他者からの視点を意識して自身の作品を見直し、ブラッシュアップを行い、公募応募の手続きを行う。</p> <p>第27回/ 販促チラシ/作成テーマ・コンセプト</p> <p>現場での制作を見据えて、チラシの作成を行うための切り口を考える力を養う。</p> <p>第28回/ 販促チラシ/アイデア出し・ラフ作成</p> <p>コンセプトに基づき、多彩なバリエーションを生み出す力を身につける。</p> <p>第29回/ 販促チラシ/カンパ作成</p> <p>ラフに基づき、美しく効率よくレイアウトを組み上げることを意識する。</p> <p>第30回/ 販促チラシ/プレゼンテーション</p> <p>互いに作品を鑑賞・評価をすることで第三者としての視点を意識する。</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	授業配布資料による練習課題点 (40%)、実技課題点 (40%)、及び授業参加への積極性を重視する平常点 (20%) を総合的に判断して評価を行う。
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	2024GD25		
授業科目名	DTP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		
<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	2024GD33		
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企画書の作成、デザイン案の制作方法を習得する。</p>
授業計画	<p>第1回 セールスプロモーション企画書作成のポイントと必要な要素の復習 クライアントに対し説得力のある企画書とは何なのか、課題制作の中で表現方法などを学ぶ。 第2-3回 課題制作①商品の販売促進 課題実制作の中で商品における販売促進の表現方法や企画力の向上を目指す。 第4-5回 課題制作①コラボレーションによるセールスプロモーション企画書の作成 企業間や商品同士によるコラボレーション企画のメリットやデメリットを課題制作の中でポイントを学ぶ。 第6-7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クラス内発表をすることでプレゼンテーション力を養う。 第8-9回 課題制作②4Pの中の「Place」を重視したセールスプロモーション企画書の作成 課題の実制作の中で流通の大切さを考えることで、より実現可能な企画力の向上を目指す。 第10-11回 課題制作②プレゼンテーションと合評 プレゼンテーション能力の向上を図ると共に、優れた企画書を共有することで全員の能力アップを目指す。 第12-13回 課題制作③話題の商品のセールスプロモーション 表現制作および企画書の作成 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。 第14-15回 課題制作③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、論理的思考の整合性を学ぶ。</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%)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	2024GD11		
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 マーケティング概論と広告・SPの役割、関連用語解説 基本的なマーケティング用語や考え方の概要を理解し習熟度を高める。</p> <p>第2回 プレゼンテーションとは/課題制作①気になるSPの魅力プレゼン チーム毎に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し伝える力を養う。</p> <p>第3-4回 SP計画の立て方/話題のSPを分析/課題制作②仮想飲食店のSP企画 飲食店を仮想の店舗として、チーム毎にセールスプロモーション企画を立案する。</p> <p>第5回 フレームワークSWOT分析/仮想飲食店のSP企画プレゼンテーションと合評 マーケティングに必要な考え方をフレームワークを活用し習熟度を高める。</p> <p>第6回 フレームワーク3C分析/セグメンテーションとポジショニング 具体的なチャートを作成しクライアントに対して交渉する力を養う。</p> <p>第7-8回 ターゲットから考えるSP/課題制作③ペルソナの設定とそれに応じたSP企画立案 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9-10回 課題制作④商品の販売促進企画 表現制作およびプレゼンテーション資料の作成 課題の実制作をしクラス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11-12回 SNS時代のマーケティングとSP、スマホについて/課題制作⑤インフルエンサーSP企画 SNSの現状を理解するとともにそれを活用したセールスプロモーション企画を立案する。</p> <p>第13-14回 競合商品から考えるSP/効果測定について/課題制作⑥ 流通やサービスにおけるセールスプロモーションの表現方法や企画力の向上を目指す。</p> <p>第15回 課題制作⑥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広告効果について検証する。</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	2024GD12		
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 4/17水 カリキュラムの解説。講師紹介。発想力演習A 第2回 4/24水 学生自己紹介演習。発想力演習B 第3回 5/8水 いま活躍する日本の若手デザイナー作品紹介。 第4回 5/15水 日本の歴史的な名作デザインの紹介。 第5回 5/22水 日本の名作テレビCM、最新テレビCM紹介。 第6回 5/29水 アイデア発想のための俳句演習。 第7回 6/5水 日本とは異なる発想「海外の広告」紹介。課題① 第8回 6/12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 6/19水 現代のイラストレーター紹介。 第10回 6/26水 絵本の世界の深さを知る。 第11回 7/3水 プレゼンテーション事例紹介。課題② 第12回 7/10水 公共広告ACジャパンの世界。 第13回 7/17水 デザイナーとして知っておくべき広告法規。 第14回 7/24水 課題②プレゼンテーション実施(前半) 第15回 7/31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	2024GD13		
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		
<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	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	2024GD15		
授業科目名	写真基礎		
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		
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22～25回 大型ストロボの使い方 物撮り／ポートレート</p> <p>第26～28回 ストロブライティング 反射物体 透過物体</p> <p>第29～30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	2024GD16		
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	2024GD17		
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/オリエンテーション・知的財産権について 第2回/知的財産権法の種類と比較 第3回/商標権の概要 第4回/商標のちから 第5回/出願から権利取得の流れ 第6回/J-プラットフォームの使用方法について 第7回/商標調査ワークショップ① 第8回/商標調査ワークショップ② 第9回/著作権の概要 第10回/クリエイターに関連する著作権について 第11回/著作権ケーススタディ① 第12回/著作権ケーススタディ② 第13回/著作権ケーススタディ③ 第14回/知的財産権の権利行使について 第15回/知的財産学の振り返り
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	2024GD18		
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	2024GD19		
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)の流れを重視し、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。
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/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13、14回/社会的課題をテーマにしたプレゼン</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	授業の中で随時行うテストの出来栄え・提出状況(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。
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	2024GD20		
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	2024GD22		
授業科目名	現代デザイン史		
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	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	2024GD23		
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	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 第2回／HTML演習 第3回／HTML演習 第4回／Webデザインのワークフロー、CSSとは 第5回／CSS演習 第6回／レスポンスとは 第7回／レスポンス作成演習 第8回／Adobe XDについて、サイトマップ作成 第9回／テーマ別課題レイアウト（1／2） 第10回／テーマ別課題レイアウト（2／2） 第11回／テーマ別課題ヘッダー（1／2） 第12回／テーマ別課題ヘッダー（2／2） 第13回／Adobe XD、ワイヤーフレーム作成 第14回／GitHubについて 第15回／Web用画像について、アセット、CDN 第16回／作成課題ランディングページ（1／3） 第17回／作成課題ランディングページ（2／3） 第18回／作成課題ランディングページ（3／3） 第19回／WEBフレームワーク実習（1／2） 第20回／WEBフレームワーク実習（2／2） 第21回／ポートフォリオ作成（1／3） 第22回／ポートフォリオ作成（2／3） 第23回／ポートフォリオ作成（3／3） 第24回／ワイヤーフレーム、モックアップ作成（1／2） 第25回／ワイヤーフレーム、モックアップ作成（2／2） 第26回／課題作成（1／4） 第27回／課題作成（2／4） 第28回／課題作成（3／4） 第29回／課題作成（4／4） 第30回／実習
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	2024GD24		
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		
<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	企業が求める社会人必須マナースキルについて、協働学習・実践を取り入れ指導。授業は、コミュニケーション力の醸成を目的とした活動授業とし、主体的に発言、行動を促すようサポート、及び社会的ルールを重んじ指導を行う。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人基礎力（経済産業省推奨）を意識した行動ができる</li> <li>・品格ある社会人としての基本的知識を持ち、行動へ移すことができる</li> <li>・相手を想い、行動することができる</li> <li>・自分の関わりが、周囲や会社・社会につながっていると理解し行動することができる</li> </ul>
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）</p> <p>第2回/社会人基礎力・マナーの必要性を考える・第一印象</p> <p>第3回/笑顔と笑声、挨拶の基本</p> <p>第4回/＊挨拶の基本確認テスト バーバルとノンバーバルコミュニケーション</p> <p>第5回/来客応対・席次マナー・訪問マナー ＊社会人基礎力1ヶ月チェック</p> <p>第6回/名刺交換・敬語の基礎</p> <p>第7回/敬語の基礎・印象の良い話し方</p> <p>第8回/電話応対の基礎（受電） ＊敬語チェックテスト</p> <p>第9回/電話応対の基礎（架電）・携帯マナー伝え方（話し方）と聞き方</p> <p>第10回/封書マナー、文書マナー</p> <p>第11回/報・連・相、指示命令の聞き方</p> <p>第12回/ビジネスメールの基礎と実践</p> <p>第13回/試験のための復習授業</p> <p>第14回/試験の振り返り</p> <p>第15回/社会人基礎力最終チェック・自己分析</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（50%）、期間内チェックテスト（20%）、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	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	2024GD26		
授業科目名	ベーシックデザイン		
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		
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	2024GD27		
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	2024GD28		
授業科目名	修了制作		
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	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	2024GD29		
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 彫刻について 第3回 Photoshop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 デザイン・メディアアートについて 第6回 サインについて 第7回 映像について 第8回 建築とデザインについて 第9回 灯籠技術を使ったインテリアプロダクトについて 第10回 アクセサリーデザインについて 第11回 ファッションブランドについて 第12回 インテリアデザインについて 第13回 アールブリュッドについて 第14回 帆布バッグデザインについて 第15回 DVD鑑賞
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	2024GD32		
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	2024GD34		
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		
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	Bootstrapを利用したレスポンシブWebデザインについて学習します。 Xdで画面デザイン制作を行いプロトタイプに仕上げるまでのフローを学習します。 ノーコードツールを使用し時短に特化した制作工程を体験します。
到達目標	CSSフレームワークを利用したレスポンシブWebデザインを効率的に構築できるようになります。 Xdを使用してUIを意識したモバイルアプリのデザイン設計ができるようになります。 コーディングの特性を考慮したWebデザインを作成できるようになります。
授業計画	第1回/ノーコードツールSTUDIOの基本、テンプレートの利用方法 第2回/セクションを利用したWebページ作成、レスポンスブレイアウトの調整 第3回/Webページ作成演習、ポートフォリオサイト作成（1/2） 第4回/ポートフォリオサイト作成（2/2） 第5回/コンセプトシートの作成 第6回/Bootstrap基本、コンポーネントの使い方、グリッドシステムについて 第7回/追加コンポーネントの使い方、カスタマイズ方法 第8回/Webページ作成演習、LP作成演習（1/2） 第9回/LP作成演習（2/2） 第10回/Xdを使用してWebデザインカンプの作成、chatGPTを利用してテキストデータ生成 第11回/Webデザインカンプからコーディングによる製作フロー、オリジナルLP作成実習（1/3） 第12回/コンセプトシート作成、オリジナルLP作成実習（2/3） 第13回/オリジナルLP作成実習（3/3） 第14回/モバイルアプリの画面設計 第15回/UIガイドライン作成 第16回/モバイルアプリのビジュアルデザイン実習（1/2） 第17回/モバイルアプリのビジュアルデザイン実習（2/2） 第18回/モバイルアプリのプロトタイプ作成 第19回/総合演習 第20回/総合演習
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（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	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	2024GD35		
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	2024GD36		
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、制作会社、公益法人、クライアント直接依頼など、様々な形態による広告デザイン実績をもつ教員が、目的に応じたデザイン制作を指導する。</p>
到達目標	<p>コンペや企業から提示された条件の範囲内で、自分も楽しめる接点を見出しながらグラフィックデザインの表現方法を模索・研究する。</p>
授業計画	<p>第1回/JAGDA国際学生ポスターアワード2024コンペ、過去の傾向や審査員デザイナーのリサーチ</p> <p>第2回/自分が好きな（美意識と世界観が一致する）作品を蒐集</p> <p>デザインとアート、クライアントとパトロンの違いについて</p> <p>第3回/コソへのテーマや研究結果についてブレインストーミング（3～5人）、発表、ラフスケッチ</p> <p>第4回/各自3～5案アイデア出し、ラフスケッチ提出（応募作品は1点のみ）</p> <p>第5～8回/カンパ制作、A3出力（応募データはB2サイズ・150dpi）</p> <p>第9回/データ作品によるプレゼンテーション（1人約5分）</p> <p>第10回/訂正、ブラッシュアップ作業、PDFデータ提出。7/31までに各自応募</p> <p>第11回/企業課題1：熊本市交通局マナーアップポスター、ラフスケッチ</p> <p>第12回/ラフスケッチ提出</p> <p>第13～15回/デザイン制作、A3出力、データ提出</p> <p>第16回/企業課題2：城野印刷所J・U・NOTE（ジェイ・オー・ノート）表紙デザイン、ラフスケッチ</p> <p>第17回//ラフスケッチ提出</p> <p>第18～20回/デザイン制作、A3出力、データ提出</p> <p>※5/1頃JAGDA国際学生ポスターアワード2024応募要項発表予定。募集期間：5/1～7/31</p> <p>※企業課題内容は変更の可能性あり</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>定期試験（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。</p>
備考	<p>定期試験は100点満点の60点未満を再試験とする。</p>

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2024GD37		
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	2024GD38		
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。中期においては、昨今のWeb広告等の制作業務の多様化を受け、モーショングラフィックスの基礎を学び映像制作に関する基本技術を指導する。
到達目標	STUDIOによるサイト制作実習によりノーコードでの構築・方法論を学び、グラフィックデザイン科としてのスキルを発揮しつつ、現場での即戦力の人材を育成することを目標とする。また、中期においては映像制作の技術の中でテキストアニメーションの基礎を学び、Web広告用動画制作の基本を理解することを目標とする。
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 レイアウト模写(1)</p> <p>第4回 STUDIO レイアウト模写(2)</p> <p>第5回 STUDIO CSSプロパティの復習</p> <p>第6回 STUDIO レスポンシブ設定について</p> <p>第7回 STUDIO テンプレートをを用いたシングルページの制作</p> <p>第8回 Webサイトデザインのカラージュ実習(1)</p> <p>第9回 Webサイトデザインのカラージュ実習(2)</p> <p>第10回 疑似案件のための素材制作実習</p> <p>第11回-15回 STUDIO 疑似案件 サイト制作(テンプレートを組み合わせたWebサイトの制作実践)</p> <p>第16回 映像制作概論、After Effects UI基礎</p> <p>第17回 モーショングラフィックス基礎</p> <p>第18回 Plugin『Duik Ángela』のインストールと制作に向けた準備</p> <p>第19回 After EffectsとIllustratorの連携について</p> <p>第20回 ポートフォリオのオープニング制作実習</p>
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	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	2024GD39		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>
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	2024GD40		
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	2024GD41		
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	2024GD42		
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	2024GD43		
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		
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	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	2024GD44		
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アプリケーションやスマートフォンアプリケーションの開発経験を持つ教員が、Webページの制御や構築に必要なJavaScriptやJavaScriptベースのライブラリを使用したコーディング技術を指導する。
到達目標	Webページに動的な効果や機能を加えるJavaScriptというスクリプト言語の活用方法を学ぶ。モバイルファーストの観点からランディングページ制作を進める中で、JavaScriptやjQueryといったライブラリを用いて、コンテンツを効果的に魅せるアニメーションやインタラクション、ユーザーフレンドリーな機能の実現方法を習得する。
授業計画	<p>第1回 / JavaScriptとは、JavaScriptでできること、Web表現技術としてのJavaScript</p> <p>第2回 / DOMの仕組みと構造</p> <p>第3-5回 / CSSによるアニメーションとJavaScriptを用いたインタラクション</p> <p>第6回 / スマートフォンにおけるインタラクション</p> <p>第7回 / JavaScriptからjQueryへの書き換え</p> <p>第8-10回 / JavaScriptベースのライブラリ・フレームワークの活用</p> <p>第11-15回 / ランディングページ制作とJavaScriptの実装</p> <p>第16-20回 / Monacaを使ったアプリ出力</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	2024GD45		
授業科目名	広告演習		
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	<p>広告代理店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、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) 広告を分析することで仕組みを理解し、考え方や言語化能力を習得する。2) 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。3) 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。4) 目的にあった広告を考案し、他の人に的確な指示をできる出来レクシオン能力を習得する。</p>
授業計画	<p>第1回/広告デザイン概論（広告を知る、触れる）                  第2回/批評会                  第3回/広告デザイン概論（多様な広告媒体について）                  第4-8回/広告制作（個人課題（架空クライアントを用意））                  第9回/プレゼンテーション&amp;講評                  第10回/広告デザイン概論（社会課題解決クリエイティブ）                  第11-14回/広告制作（グループ課題）                  第15回/プレゼンテーション&amp;講評                  第16回/広告デザイン概論（ディレクションという仕事）                  第17-19回/広告制作（グループ課題）                  第20回/フィードバック&amp;講評</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>各課題における評価点（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。</p>
備考	<p>課題の成果だけでなく、途中の思考の過程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	2024GD46		
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	2024GD47		
授業科目名	グラフィックデザイン演習		
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	空間・色彩・文字デザインを意識した、ミニマルデザイン（無駄をはぶいた引き算のデザイン）や、フラットデザイン（平面的なデザイン）による企業ブランドイメージの展開をシミュレーションする。
到達目標	時代のニーズに応えつつ、時代を超えても色褪せない、シンプルで美しいグラフィックデザインの表現を研究する。
授業計画	<p>第1回/キャラメル箱テンプレートを使用したパッケージデザイン（正月、クリスマスなど季節のイベント用マーケットを想定した商品）、文字デザインについて</p> <p>第2回/商品コンセプトとターゲット設定、市場調査、ラフスケッチ、商品ロゴ案</p> <p>第3回/商品ロゴデザイン制作</p> <p>第4～6回/パッケージデザイン制作</p> <p>第7回/プレゼンテーション</p> <p>第8回/音楽CDジャケット又は書籍カバー（ミュージシャンや作家の世界観を視覚化）</p> <p>ミニマルデザインについて</p> <p>第9回/タイトルロゴデザイン制作</p> <p>第10～12回/カバーデザイン制作</p> <p>第13回/プレゼンテーション</p> <p>第14～15回/オリジナルブランド商品企画</p> <p>業種選定、競合他社リサーチ、ターゲット設定、コンセプト、ネーミング、ラフスケッチ提出</p> <p>第16～17回ブランドロゴデザイン制作</p> <p>第18～19回ツール展開、撮影</p> <p>第20回/プレゼンテーション</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（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	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	2024GD48		
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 &lt;漢字・ひらがな&gt;</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 &lt;カタカナ・英文&gt;</p> <p>第 4 回 デザイン書道実技 デザイン力強化&lt;書の余白とトリミング&gt;</p> <p>第 5 回 デザイン書道実技 表現力強化&lt;割箸で書くリードコピー&gt;</p> <p>第 6 回 デザイン書道実技 実践課題&lt;商品ロゴ/和風ラベル&gt;</p> <p>第 7 回 デザイン書道実技 実践課題&lt;商品ロゴ/和風パッケージ&gt;</p> <p>第 8 回 デザイン書道実技 実践課題&lt;商品ロゴ/洋風ラベル&gt;</p> <p>第 9 回 デザイン書道実技 実践課題&lt;商品ロゴ/洋風パッケージ&gt;</p> <p>第 10 回 活用/パッケージ制作 &lt; 和・洋ラベル/和・洋パッケージ &gt;</p> <p>第 11 回 実技/表現力強化 &lt; テクスチャー制作 &gt;&lt; アート書の表現方法 &gt;</p> <p>第 12 回 実技/表現力強化 &lt; アート書のロゴ制作 &gt;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&lt;CDケース&gt; &lt;装丁&gt;</p> <p>第 14 回 実技/デザイン書道実践課題&lt;ポスタータイトル&gt;</p> <p>第 15 回 実技/アート書制作&lt;ユニホーム用&gt;</p> <p>第 16 回 実技/アート書制作&lt;インテリア書&gt;</p> <p>第 17 回 実技/デザイン書道実践課題 &lt; 開発商品ロゴ/ラベル &gt;</p> <p>第 18 回 実技/デザイン書道実践課題&lt;開発商品アート書/ペーパーバッグ&gt;</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	2024GD49		
授業科目名	マーケティング		
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	マーケティングの基礎を学び、ワークショップ形式でアウトプットすることによって、実践力を身に着ける。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>① マーケティングの4Pを理解し、ケーススタディでアウトプットする</li> <li>② 消費者行動モデルや分析手法を理解し、自社や自社を取り巻く環境を分析する力を養う</li> <li>③ 実際の企業の課題に対するソリューションを提案する力をつける</li> <li>④ 演習ごとにプレゼンテーションを行い、人前で説明する能力を高める</li> </ul>
授業計画	第1回/授業の進め方について・自己紹介・マーケティング概論 第2回/プロダクト(商品・サービスづくり) 第3回/プロダクトライフサイクル 第4回/プレイス(販路・チャネル) 第5回/プライス(値付けの方法) 第6回/プロモーション 第7回/広告効果 第8回/消費者行動モデル 第9回/消費者インサイト 第10回/SWOT分析 第11回/マーケティングリサーチ 第12回/STP分析 第13回/3C分析 第14回/ペルソナ 第15回/ブランドづくり 第16回/カスタマージャーニーマップ 第17回/実践ケーススタディ① 第18回/実践ケーススタディ② 第19回/実践ケーススタディ③ 第20回/実践ケーススタディ④
教科書	担当教員において配布資料作成
成績評価方法	授業の積極的参加、提出物により評価する。(100%)
備考	提出物の評価は100点満点の60点未満を追加課題の提出とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2024GD50		
授業科目名	広告演習		
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	広告代理店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、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。
到達目標	1) 広告を分析することで仕組みを理解し、考え方や言語化能力を習得する。2) 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。3) 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。4) 目的にあった広告を考案し、他の人に的確な指示をできる出来レクシオン能力を習得する。
授業計画	第1回/広告デザイン概論（広告を知る、触れる） 第2回/批評会 第3回/広告デザイン概論（多様な広告媒体について） 第4-8回/広告制作（個人課題（架空クライアントを用意）） 第9回/プレゼンテーション&講評 第10回/広告デザイン概論（社会課題解決クリエイティブ） 第11-14回/広告制作（グループ課題） 第15回/プレゼンテーション&講評 第16回/広告デザイン概論（ディレクションという仕事） 第17-19回/広告制作（グループ課題） 第20回/フィードバック&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	各課題における評価点（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	課題の成果だけでなく、途中の思考の過程も評価の対象とする。

科目概要

学科名	グラフィックデザイン科		
科目コード	2024GD51		
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	