

【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表
(総合デザイン科グラフィックデザイン専攻 3年制)

| 科目区分 | 授業科目 | 授業時間数 | うち実務教員による授業 | 授業時間数 | うちシラバス添付 | 授業時間数 | 備考 |
|------------|--------------------|-------|-------------|-------|----------|-------|----|
| 講義 | 特別講義・ホームルーム | 360 | | | | | |
| 講義 | 情報デザイン I | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | ドローイング | 120 | | | | | |
| 演習 | デザイン基礎 I | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | デザイン基礎 II | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | デザインリテラシー I | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | ビジュアルコミュニケーション I | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | デジタルスキル | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | シナリオライティング | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | グラフィックデザイン I | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 講義 | 情報デザイン II | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | デザインリテラシー II | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | ビジュアルコミュニケーション II | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | 写実実習 | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | グラフィックデザイン II | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 演習 | Webデザイン I | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | メディア表現 I | 120 | ○ | 120 | | | |
| 講義 | キャリアデザイン | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | アートディレクション I | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | 情報デザイン III | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | デザインリテラシー III | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | ビジュアルコミュニケーション III | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | グラフィックデザイン III | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | Webデザイン II | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | Webデザイン III | 120 | ○ | 120 | ★ | 120 | |
| 実技 | メディア表現 II | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | アートディレクション II | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | 総合グラフィックデザインゼミ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 総授業時数 | | 3,600 | | 3,120 | | 1,080 | |
| 卒業に必要な授業時数 | | 3,600 | | | | | |

2024

区分

必修

対象

I部SC科1年

| 科目名 | デザイン基礎Ⅱ | | | |
|---------------|---|-------|-------------------------------|----------|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 木村 文敏 | | | |
| 授業概要 | <p>授業を通して文字形象に対する理解を深め、フォント使用にあたっての基礎的知識と技術を習得し、「文字を組む」とはどのようなことなのかを考えることを目的とする。</p> <p>デザインにおける重要な要素である文字を適切に扱うスキルを身に着ける。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | 視覚調整 | 概要説明 錯視と視覚調整 | 筆記具、定規 |
| | 2 | 〃 | 〃 | 〃 |
| | 3 | 和文書体1 | 活字書体の基本構造 漢字のレタリング | 〃 |
| | 4 | 〃 | 〃 | 〃 |
| | 5 | 和文書体2 | ひらがなとカタカナ かなのレタリング | 〃 |
| | 6 | 〃 | 〃 | 〃 |
| | 7 | 欧文書体 | 欧文書体の成り立ち 欧文書体のレタリング | 筆記具、PC |
| | 8 | 〃 | 〃 デジタルフォントについて | 〃 |
| | 9 | 組版1 | 文字のセンター 縦組と横組の組見本作成 | 〃 |
| | 10 | 〃 | 文字のセット 欧文の組見本作成 | 〃 |
| | 11 | 組版2 | ベタ組とスペーシング | 〃 |
| | 12 | 〃 | 文字組みの練習 /文字の色 | 〃 |
| | 13 | 紙面調査 | ポイント 定規作成 雑誌の誌面を調査・分析 / 組版ルール | 書籍、雑誌、PC |
| | 14 | 〃 | 〃 | 〃 |
| | 15 | 〃 | 〃 | 〃 |
| 後期 | 1 | 紙面構成 | 文字組みの練習 /文字サイズ・字間・行間 | 筆記具、PC |
| | 2 | 〃 | 〃 | 〃 |
| | 3 | 文字構成 | フォントの選択と異書体混植 見出しと本文の関係 | 〃 |
| | 4 | 〃 | 〃 | 〃 |
| | 5 | 書体観察 | フィールドワーク | 〃 |
| | 6 | 〃 | フィールドワークのレポートまとめ | 〃 |
| | 7 | 文字造形 | オリジナルフォント制作 フォントの目的 見出し用か本文用か | 〃 |
| | 8 | 〃 | 〃 デザイン検討 アイデアスケッチ | 〃 |
| | 9 | 〃 | 〃 デザイン決定 作業手順の確認 | 〃 |
| | 10 | 〃 | 〃 原字制作 アウトライン作成 | 〃 |
| | 11 | 〃 | 〃 | 〃 |
| | 12 | 〃 | 〃 | 〃 |
| | 13 | 〃 | 〃 フォントデータ作成 テスト組版 | 〃 |
| | 14 | 〃 | 〃 修正 仕上げ | 〃 |
| | 15 | 〃 | 講評 まとめ | 〃 |
| 評価方法 | 出席数及び授業内容の理解度 提出作品のレベルと完成度 | | | |
| 使用ソフト テキスト | Illustrator、Photoshp、Drop&Type | | | |
| 教員紹介 | タイポグラファーとして活動中。これまで様々なデジタル書体の開発に携わる。現在、大学での指導と並行して本校においても活字書体デザインの基礎を指導している。 | | | |

2024

区分

必修

対象

I部SG科1年

| | | | | |
|-------|--|------|----------------------|----------------|
| 科目名 | シナリオライティング | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 表 公平 | | | |
| 授業概要 | <p>さまざまな場所で目にする広告コピー。商品が好きになってもらい、商品売るための作戦を背負った言葉である。本授業ではコピーライティングを軸に、デザインや映像制作においても役に立つ言葉で伝えるための方法を学んでいく。</p> <p>広告において魅力的なビジュアルには必ずメッセージ(言葉)が内包されている。言葉による発想術を習得することを目指す。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | | |
| | 授業計画 | 回 | 主題・目的 | |
| | | | 概要 | 持参物 |
| | 前期 | 1 | 概要 | 前期講義概要・自(他)己紹介 |
| | 2 | 基礎知識 | コピーライターの役割&お試しライティング | |
| | 3 | 基礎知識 | 自分の好きなもののコピーを書いてみよう | |
| | 4 | 基礎知識 | 身近なもののコピーを書いてみよう | |
| | 5 | 基礎知識 | このコピーはなぜ気になるんだろう？ | |
| | 6 | 基礎知識 | アイデアとは？ | |
| | 7 | 発想法 | アイデア発想について_1 | |
| | 8 | 発想法 | アイデア発想について_2 | |
| | 9 | 基礎知識 | コンセプトとは？ | |
| | 10 | 発想法 | コンセプトメイキング_1 | |
| | 11 | 発想法 | コンセプトメイキング_2 | |
| | 12 | 実制作 | 改めてコピーを書いてみよう_1 | |
| | 13 | 実制作 | 改めてコピーを書いてみよう_2 | |
| | 14 | 実制作 | 言葉からデザインする_1 | |
| | 15 | 総論 | 前期振り返り・一問一答 | |
| 後期 | 1 | 概要 | 後期講義概要・前期のおさらい | |
| | 2 | 基礎知識 | タイトルワーク | |
| | 3 | 基礎知識 | ネーミング開発 | |
| | 4 | 基礎知識 | 広告コミュニケーションの変遷 | |
| | 5 | 実制作 | またまたコピーを書いてみよう_1 | |
| | 6 | 実制作 | またまたコピーを書いてみよう_2 | |
| | 7 | 実制作 | 言葉からデザインする_2 | |
| | 8 | 事例紹介 | 最新広告事例 | |
| | 9 | 実制作 | 4コマシナリオ開発 | |
| | 10 | 基礎知識 | CMプランニング_1 | |
| | 11 | 基礎知識 | CMプランニング_2 | |
| | 12 | 実制作 | プレゼン準備 | |
| | 13 | 実制作 | プレゼン準備 | |
| | 14 | 実制作 | プレゼンテーションしてみよう | |
| | 15 | 総論 | 後期振り返り・一問一答 | |
| 評価方法 | 課題発表やワークショップへの積極的な取り組みを評価 | | | |
| 使用ソフト | | | | |
| テキスト | | | | |
| 教員紹介 | コピーライター。企業広告コピーや日本テレビで放送された「同期の桜」や「親バカ青春白書」など人気ドラマのキャッチコピーを数多く担当。 | | | |

2024

区分

必修

対象

I部SC科1年

| | | | |
|---------------|--|--------------|--------------------------------------|
| 科目名 | グラフィックデザイン I | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 縄手 和弘 | | |
| 授業概要 | 「グラフィックデザイン基礎」「色彩と配色」「構成と文字」を学ぶ。 | | |
| | サムネール&ラフスケッチをしっかりと描かせながら、それを元にコミュニケーションをとり、制作物の完成度を上げていきます。アイデアから始まり、ラフ設計に基づいた素材づくりをし、伝えたい情報を見える化する(言葉/形態/色彩/質感)を理解させ、視覚伝達するために必要な「造形力」「表現力」を養ってもらうことを目指す。 | | |
| | この授業は、実習・実技形式が基本となる。 | | |
| | 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。 | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 持参物 |
| 前期 | 1 | | 授業内容ガイダンス/グラフィックデザインとは・・・ PC・紙・ペン |
| | 2 | | ●目的を正しく伝える/形編 (お題) 〃 |
| | 3 | | 平面構成の考え方/円・三角・四角/レイアウトの演出手法/点線面 〃 |
| | 4 | | 伝えたい情報を見える化する/ビジュアルコミュニケーション表現 〃 |
| | 5 | | 質感の考え方/レイアウトの演出手法 (お題) 〃 |
| | 6 | | 伝えたい情報を見える化する/形態表現(平面・立体) 〃 |
| | 7 | | ●目的を正しく伝える/色彩編 (お題) 〃 |
| | 8 | | 色の心理効果/色が使えるメッセージ/配色のポイント/配色の技法 〃 |
| | 9 | | 伝えたい情報を見える化する/色彩表現(4C・2C) (お題) 〃 |
| | 10 | | 印刷のしくみと性質 〃 |
| | 11 | | ●目的を正しく伝える/構成編 (お題) 〃 |
| | 12 | | 書体のイメージと構成/和文欧文文字の構造・基礎知識 〃 |
| | 13 | | 伝えたい情報を見える化する/文字表現1 (お題) 〃 |
| | 14 | | タイトル・本文のスタイル/文字組 〃 |
| | 15 | | 前期のまとめ 〃 |
| 後期 | 1 | ●商品開発&販促オリエン | 商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D 〃 |
| | 2 | (コンセプトワーク) | ※企画を支給(お菓子のパッケージ開発から販売促進計画へ) 〃 |
| | 3 | ●パッケージデザイン | 情報整理→アイデア→キャラ開発(ビジュアル→レイアウト) 〃 |
| | 4 | (商品ロゴ開発) | 〃 |
| | 5 | (キャラクター開発) | パッケージ用キャラクター&シズルの作成 〃 |
| | 6 | (シズル作成) | 〃 |
| | 7 | (レイアウト) | 〃 |
| | 8 | ●販促計画 | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 〃 |
| | 9 | (キャンペーン) | キャンペーン内容計画 〃 |
| | 10 | (ビジュアル作成) | 販促用ビジュアルの作成 〃 |
| | 11 | ●売場ツールデザイン | メインボード/スイング/腰ポスターなどのPOP関連 〃 |
| | 12 | | 売場イメージビジュアルの作成 〃 |
| | 13 | ●交通広告デザイン | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 〃 |
| | 14 | | 〃 |
| | 15 | ●プレゼンテーション | 1年間のまとめ 〃 |
| 評価方法 | 提出日の時間に遅れたら“D” 60点以上の生徒(発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点) 60点+40点 | | |
| 使用ソフト テキスト | Adobe Illustrator | | |
| 使用ソフト テキスト | デザインプロダクションにて多くの実績を残した後、現在は有限会社アンチの代表として活動中。デザイナーとして仕事をする傍ら、アーティストとしての活動をしており、個展開催等の実績も残している。デザイン分野とアートぶにやで学ぶ学生に双方からの観点で幅広い指導を行っている。 | | |

2024

区分

必修

対象

I部SG科2年

| | | | |
|---------------|--|-------|---------------------------------|
| 科目名 | ビジュアルコミュニケーションⅡ | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 田島 ふみ | | |
| 授業概要 | <p>1つのテーマ(ブランド等のクライアント)を設定し、ロゴ・印刷物・グッズ・コンセプトBOOK等を制作する。</p> <p>一連の制作を通して、一貫性を持った成果物を作ることを目的とする。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 |
| 前期 | 1 | | 今後の授業の内容説明 |
| | 2 | | オリジナルでカレンダーを作る |
| | 3 | | |
| | 4 | | |
| | 5 | | |
| | 6 | | ここから自分ブランドづくりに入ります |
| | 7 | | 任意のクライアントを設定する、資料集め&作り |
| | 8 | | 任意のテーマのロゴ作り(3案くらい) |
| | 9 | | |
| | 10 | | 媒体資料を進化させて、コンセプトBOOKをつくる |
| | 11 | | バナー広告をつくる |
| | 12 | | |
| | 13 | | |
| | 14 | | |
| | 15 | | |
| 後期 | 1 | | 任意グッズの制作→入稿(選ぶグッズにより料金が必要になります) |
| | 2 | | 任意の告知物を作る(フライヤー、ポスターなど) |
| | 3 | | 任意の誌面レイアウトを作る |
| | 4 | | |
| | 5 | | |
| | 6 | | 途中、実際の仕事紹介や、外部講師を招いての特別授業を実施予定 |
| | 7 | | |
| | 8 | | |
| | 9 | | |
| | 10 | | |
| | 11 | | |
| | 12 | | |
| | 13 | | |
| | 14 | | |
| | 15 | | |
| 評価方法 | 課題提出とその精度 | | |
| 使用ソフト テキスト | adobe イラストレーター、フォトショップ、インデザイン | | |
| 教員紹介 | フリーランスグラフィックデザイナーとして活動中。ADを含むファッション誌、写真集、単行本やガイドブックなどのエディトリアルデザインを中心に、広告、パッケージなどの幅広いデザインを手がける。 | | |

ノートパソコン
筆記用具
ラフが書けるスケッチブックや
タブレット

2024

区分

必修

対象

I部SC科2年

| | | | |
|---------------|--|------------------|--|
| 科目名 | グラフィックデザインⅡ | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 伊藤 賢司 | | |
| 授業概要 | 講義と演習を通し、パッケージデザインの基礎から入稿までを学ぶことを目的とする。 | | |
| | 基礎では社会の中でのパッケージの意義、パッケージデザインの開発手法、消費者からデザイナーとしての視点の移動、店頭観察と分析を学ぶ。 演習では考える力と作る力の両面を養う。 考える力ではインプット／分析／アウトプットを行い、評価軸を用い、主観と客観の視点を意識する。 作る力では基礎表現、適切な表現、効果的な表現を行うための知識と技量を身につける。 | | |
| | この授業は、実習・実技形式が基本となる。 | | |
| | 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。 | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 持参物 |
| 前期 | 1 | インプットと分析と質問力 | 授業説明▶パッケージデザインAtoZ▶オリエンとリサーチについて 以下、筆記具、Mac |
| | 2 | リサーチと仮説 | 概要説明▶リサーチまとめWS▶仮説WS |
| | 3 | アイデア開発～ラフ開発 | 概要説明（ラフ開発）▶実技▶個別FB |
| | 4 | ラフ評価～デザイン開発① | 評価軸の設定▶概要説明（表現力）▶デザイン開発 以下、文具一式 |
| | 5 | デザイン開発②～中間検証 | デザイン開発▶中間検証 |
| | 6 | ブラッシュアップ | モック作成▶ブラッシュアップについて |
| | 7 | プレゼン | プレゼン▶講評 |
| | 8 | パッケージ演習B（コンペ） | 課題説明▶WS |
| | 9 | | 課題まとめ▶アイデア開発▶ラフ開発 |
| | 10 | | ラフ評価▶制作▶個別FB |
| | 11 | | 中間評価▶ブラッシュアップ |
| | 12 | | ブラッシュアップ▶モック作成、プレゼン準備 |
| | 13 | | 修正▶ブラッシュアップ |
| | 14 | パッケージ研究① | 店頭リサーチ、市場リサーチ、デザインの分析 |
| | 15 | パッケージ研究② | 研究発表 |
| 後期 | 1 | パッケージ演習 C（世界の○○） | リサーチまとめ▶アイデア開発▶ラフ開発 |
| | 2 | | ラフ評価▶制作▶個別FB |
| | 3 | | 制作▶個別FB |
| | 4 | | 中間評価▶ブラッシュアップ |
| | 5 | | プレゼン▶講評 |
| | 6 | | 修正▶入稿▶総括▶次回課題説明 |
| | 7 | パッケージ演習 D（総合） | リサーチまとめ▶アイデア開発▶ラフ開発 |
| | 8 | | ラフ評価▶制作▶個別FB |
| | 9 | | 制作▶個別FB |
| | 10 | | 制作▶個別FB |
| | 11 | | 制作▶個別FB |
| | 12 | | 中間評価▶ブラッシュアップ |
| | 13 | | ブラッシュアップ |
| | 14 | | プレゼン▶講評 |
| | 15 | | 修正▶入稿▶総括 |
| 評価方法 | 出席率、授業態度、課題提出、提出内容にて評価 | | |
| 使用ソフト テキスト | Illustrator, Photoshop | | |
| 教員紹介 | パッケージデザイナー。日本パッケージデザイン協会会員。株式会社プカリ代表。パッケージ、キャラクター、及びその他各種デザインの企画制作を手がけている。 | | |

| | | | | | |
|---------------|---|-------|------------------------------------|-----------|---------|
| 2024 | | 区分 | 必修 | 対象 | I部SG科2年 |
| 科目名 | アート ディレクション I | | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | | |
| 講師名 | 伊野 耕一 | | | | |
| 授業概要 | <p>課題制作を通して、考える事、デザインすることを学んでいく。</p> <p>自分らしく表現することを目指す。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 | |
| 前期 | 1 | | 課題1: フライヤー制作 | PC・ノート・ペン | |
| | 2 | | 文字の基本的な扱い方を解説～作業 | | |
| | 3 | | フライヤー確認 | | |
| | 4 | | フライヤー赤字戻し | | |
| | 5 | | フライヤー修正UP | | |
| | 6 | | フライヤー提出 | | |
| | 7 | | 課題2: 自分のロゴマーク制作と展開／課題説明／作業 | | |
| | 8 | | ロゴマークサムネイル確認／作業 | | |
| | 9 | | ロゴマーク作業／確認 | | |
| | 10 | | ロゴマーク作業／確認 | | |
| | 11 | | ロゴマーク完成 | | |
| | 12 | | 課題2-2: 名刺・封筒・紙袋への展開／作業・確認 | | |
| | 13 | | 名刺・封筒・紙袋／作業・確認 | | |
| | 14 | | 名刺・封筒・紙袋／作業・確認～完成 | | |
| | 15 | | 課題3: オリジナルフォント制作 | | |
| 後期 | 1 | | オリジナルフォント サムネイル + ラフ アップ | PC・ノート・ペン | |
| | 2 | | オリジナルフォント 作業 | | |
| | 3 | | オリジナルフォント 作業 | | |
| | 4 | | オリジナルフォント 提出 | | |
| | 5 | | 課題3-2: オリジナルフォントを利用したポスター制作 | | |
| | 6 | | ポスターラフ確認 | | |
| | 7 | | ポスター作業 | | |
| | 8 | | ポスター作業 | | |
| | 9 | | ポスター提出 | | |
| | 10 | | 課題4: 写真イメージからブックカバーデザイン | | |
| | 11 | | ブックカバーデザインの方向性確認 | | |
| | 12 | | ブックカバー作業 | | |
| | 13 | | ブックカバー確認 | | |
| | 14 | | ブックカバー作業 | | |
| | 15 | | ブックカバー提出 | | |
| 評価方法 | 期日までにデザインを提出する事、仕上がりの完成度を軸に評価 | | | | |
| 使用ソフト テキスト | Adobe Illustrator、Adobe Photoshop | | | | |
| 教員紹介 | BOOKデザイナー。グラフィックデザイナー。アートディレクター。 写真集のデザインを多く手掛け、著名な写真作家の写真集の作成にも携わる。 | | | | |

2024

| | | | |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | I部SG科3年 |
|----|----|----|---------|

| | | | |
|-------|---|-------|-------------------------------|
| 科目名 | 情報デザインⅢ | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 福留 千晴 | | |
| 授業概要 | <p>どのようなデザインを企画し、それがどのような課題解決になるのか？ 日本各地の事例と、いま必要なソーシャルデザイン的アプローチや課題解決手法を学びながら、課題把握、マーケティング、プレゼンテーションの視点・スキルの習得を目指します。</p> <p>また年間を通して4名のゲスト講師をお呼びし、各地の事例についてお話いただきながら、実際の地域課題に対して企画プレゼンを行う演習も行い、自分なりの答えを提案するための手法を学びます。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 |
| 前期 | 1 | オリエン | 本講義の目指すもの・講師紹介・各地の事例紹介等 |
| | 2 | ゲスト① | ゲスト講師①（講演） |
| | 3 | マーケ① | マーケティングの基礎（1） |
| | 4 | マーケ② | マーケティングの基礎（2） |
| | 5 | マーケ③ | マーケティングの基礎（3） |
| | 6 | ゲスト② | ゲスト講師②（講演・課題のオリエン） |
| | 7 | ワーク① | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 8 | ワーク② | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 9 | ワーク③ | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 10 | ワーク④ | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 11 | ワーク⑤ | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 12 | 模擬プレ | 模擬プレゼン |
| | 13 | プレゼン | プレゼン本番 |
| | 14 | 振り返り | プレゼン振り返り |
| | 15 | 前期総括 | 前期総括 |
| 後期 | 1 | オリエン | 後期実施に向けたオリエン |
| | 2 | ゲスト① | ゲスト講師①（講演） |
| | 3 | 企画プレ① | 企画づくりの基礎（1） |
| | 4 | 企画プレ② | 企画づくりの基礎（2） |
| | 5 | 企画プレ③ | 企画づくりの基礎（3） |
| | 6 | ゲスト② | ゲスト講師②（講演・課題のオリエン） |
| | 7 | ワーク① | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 8 | ワーク② | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 9 | ワーク③ | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 10 | ワーク④ | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 11 | ワーク⑤ | 地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり |
| | 12 | 模擬プレ | 模擬プレゼン |
| | 13 | プレゼン | プレゼン本番 |
| | 14 | 振り返り | プレゼン振り返り |
| | 15 | 後期総括 | 後期・年間総括 |
| 評価方法 | 出席率、講義中の参加・関与度、課題提出率、課題内容、授業内容の理解度 | | |
| 使用ソフト | 「自分の壁」（養老孟司） | | |
| テキスト | 「地域の課題を解決するクリエイティブディレクション術」（田中淳一） | | |
| 教員紹介 | 「地域と食のしごと」NORTHERN LIGHT代表。中小企業や自治体においてソーシャル&ローカルデザインのプランニングからプロデュース、クリエイティブ、PRまで一貫して行う。2017年、経産省「BrandLand Japan」にて全国12商材の海外展開プロデューサーに就任。 | | |

2024

区分

必修

対象

I部SG科3年

| | | | | | |
|---------|--|-------|--|----------------|--|
| 科目名 | グラフィックデザインⅢ | | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | | |
| 講師名 | 新里 真一郎 | | | | |
| 授業概要 | 課題制作に重きを置き、広告を中心としたグラフィックデザインの技術の習得を目指す。 | | | | |
| | <p>タイポグラフィ、写真、イラストなど素材としての視点だけではなく、全体を俯瞰して見られるスキルを身につけていきます。感覚ではなく、常に考えながらデザインできるスキルも身につけていく。課題ごとにプレゼンテーションを行い、人に伝える能力も磨く。実際の仕事に近い流れでの課題を通し、グラフィックデザインに対する興味、意欲を生み出す。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | | | |
| 授業計画 | 回数 | 主題・目的 | 概要 持参物 | | |
| 前期 | 1 | オリエン | 授業ガイダンス／自己紹介ポストカード制作 | スケッチブック /PC | |
| | 2 | 課題1 | 「キャッチコピーから考えるポスターデザイン」 | | |
| | 3 | | 商品とそれに対するキャッチコピーを複数の中から選びそのポスターを制作する。ビジュアルアイデアの発想とレイアウトを学ぶ。→プレゼンテーションへ | | |
| | 4 | | | | |
| | 5 | | | | |
| | 6 | 課題2 | 「ゆかりのある街のプロモーション」 ロゴマークの制作 | | |
| | 7 | | | | |
| | 8 | | | | |
| | 9 | | 「ゆかりのある街のプロモーション」 媒体・展開ツールの設定 | | |
| | 10 | | | | |
| | 11 | | | | |
| | 12 | | 「ゆかりのある街のプロモーション」 媒体・展開ツールの制作 | | |
| | 13 | | | | |
| | 14 | | プレゼンテーション／講評 | | |
| | 15 | 予備日 | | | |
| 後期 | 1 | 課題3 | 「感情をタイプデザインする」 | スケッチブック /PC | |
| | 2 | | 「おいしい」や「こわい」などの感情をタイポグラフィに落としこむ。 | | |
| | 3 | | | | |
| | 4 | 課題4 | 「好きな雑誌の特集ページデザイン」 雑誌と特集内容の設定・構成案の制作 | | |
| | 5 | | 「好きな雑誌の特集ページデザイン」 詳細なサムネールの制作（4ページ） | | |
| | 6 | | 「好きな雑誌の特集ページデザイン」 レイアウト制作 | | |
| | 7 | | | | |
| | 8 | | プレゼンテーション／講評 | | |
| | 9 | 課題5 | 「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 コンセプト・アイデアの設定 | | |
| | 10 | | 「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 キャラクター・サムネール制作 | | |
| | 11 | | 「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 ページ制作（3ページ） | | |
| | 12 | | | | |
| | 13 | | プレゼンテーション／講評 | | |
| | 14 | まとめ | 一年間のまとめと質問受付・アンケート | | |
| | 15 | 予備日 | | | |
| 評価方法 | 提出期限に遅れたら“D” 提出で60点＋発想力・表現力・構成力・完成度を加味して40点満点で評価 S 100点 A 80点 B 70点 C 60点 D 50点 | | | | |
| テキスト参考書 | 随時指定 | | | | |
| 教員紹介 | 株式会社ロケットスター代表。広告制作を中心として制作会社で活動をしている。広告制作の現場に即した実践的な指導を行っている。 | | | | |

2024

区分

必修

対象

I部SG科3年

| | | | | |
|---------------|---|---------------------|--|------------------|
| 科目名 | WebデザインⅢ | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 谷岡 昌珠 | | | |
| 授業概要 | <p>時代変化と共に進化するデジタルライフスタイルの新しい兆しを迅速に捉え、人を動かすデジタルコミュニケーションの重要性を理解することを目的とする。</p> <p>ワークショップや課題を通して、新たな発想と共創力を学ぶ。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | | |
| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 前期授業内容の説明 | |
| | 2 | デジタルを知る | 前半：デジタルライフスタイル変化の理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 3 | | 前半：過去と今のデジタルライフスタイルについて発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 4 | | 前半：アフターデジタルの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 5 | | 前半：デジタルの進化について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 6 | デジタルクリエイティブの理解 | 前半：デジタルクリエイティブの期待と理解 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 7 | | 前半：デジタルクリエイティブの可能性について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 8 | | 前半：デジタルクリエイティブの戦略 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 9 | | 前半：デジタルクリエイティブ戦略について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 10 | デジタル・コミュニケーション設計の理解 | 前半：デジタル・コミュニケーション設計 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 11 | | 前半：デジタル・コミュニケーション設計について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 12 | | 前半：デジタル・トレンドの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 13 | | 前半：デジタル・トレンドの捉え方について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 14 | | 前半：KPIとKGIの理解 ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 15 | | 前半：KPIとKGIについて発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） ⇒ 前期授業まとめと総評 | XD or PowerPoint |
| 後期 | 1 | オリエンテーション | 後期授業内容の説明 | |
| | 2 | デジタルコミュニケーション戦略の理解 | 前半：課題の可視化について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 3 | | 前半：課題の可視化について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 4 | | 前半：仮説と検証について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 5 | | 前半：仮説と検証について発表 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 6 | | 前半：クリエイティブ戦略について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 7 | | 前半：クリエイティブ戦略について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 8 | | 前半：クリエイティブ戦略について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 9 | | 前半：コア・アイデアとメッセージの開発について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 10 | | 前半：コア・アイデアとメッセージの開発について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 11 | | 前半：コア・アイデアとメッセージの開発について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 12 | | 前半：キービジュアル開発について ⇒ 後半：ワークショップ ⇒ 課題説明 | XD or PowerPoint |
| | 13 | | 前半：キービジュアル開発について発表【1部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 14 | | 前半：キービジュアル開発について発表【2部】 ⇒ 後半：フィードバック（講評） | XD or PowerPoint |
| | 15 | | まとめ | 後期授業まとめと総評 |
| 評価方法 | 出席日数、理解度、プレゼンテーション、課題評価 | | | |
| 使用ソフト テキスト | プリント配布予定。Adobe Creative系ソフト、Microsoft Office系ソフト、 | | | |
| 教員紹介 | 博報堂プロダクツでデジタルクリエイティブを軸にせーするプロモーションを10年担当。その後、マッキンワールドグループのモメンタムジャパンにてCDとして、IMC型のブランドコミュニケーションデザインを担当。 | | | |