

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン概論		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
デザインについて見聞を広げ、基礎知識を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
興味対象とする世界を広げ、デザインの楽しさを知る。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
日々目にするデザインを資料として収集し分析を行った上、各自ファイル管理を行う。				
回	テーマ	内容		
1	デザインとは デザイナーの仕事	<p>①コミュニケーションデザインとは。デザイン役割とデザイナーの仕事。デザインの目的は視覚を用いて情報を的確に伝えたい人に伝える。資格伝達の仕組みを知り情報の視覚化と伝達方法があることを知る。デザインの事例を知り、商品開発による商品の訴求、販促ツール、web、パッケージ、ロゴマークなどデザイナーの関わる仕事を学ぶ。視覚伝達で重要な要素の形・文字・色について認識をする。ブランドのロゴマークデザインの役割などデザインの影響力を事例を元に学ぶ。</p> <p>②デザイナーの紹介 【課題】「ユニクロ」ロゴマークデザイナー佐藤可士和氏の仕事のレポートをできるだけ詳しく情報をまとめる。手書きでも、PCでもOKのレポート。画像があっても良い。</p>		
2	憧れのデザイナーを知る 1	<p>①【プレゼンテーション】 前回課題の佐藤可士和の調べた結果についてのプレゼン</p> <p>②情報伝達(誰から誰への)とは。情報の伝え方や考え方について。</p> <p>③グループ化について、紙面やポスターに落とした時で考える</p> <p>④デザインの媒体について。各媒体の目的や特徴についてデザインの媒体について。各媒体の目的や特徴について</p> <p>⑤世の中のデザイナーについて紹介 【課題】 グラフィックデザイナーについて調べる。世の中のデザイナーリサーチしを5名行う。</p>		
3	憧れのデザイナーを知る 2	<p>①【プレゼンテーション】 好きなデザイナーを5名紹介する。 【課題】5名の中もしくは別で好きなデザイナーを1名決め、自分の好きなデザインのデザイナーもしくは好きなデザイナーについて調べる。徹底して的に掘り下げて調べる。</p>		
4	デザイン業界の流れについて□	<p>①好きなデザイナーをプレゼンする</p> <p>②デザイン業界の流れ 広告主(クライアント)から依頼を受け、エンドユーザーに伝わるまでの流れについて学ぶ。 デザインの媒体について。各媒体の目的や特徴についてデザインの媒体について。各媒体の目的や特徴について</p> <p>【課題】</p>		

回	テ ー マ	内 容		
5	フォントについて	和文書体と欧文書体それぞれの特徴について学ぶ。 また、書体ごとの判別性、可読性、誘目性を三原則としたデザインでのフォント選びについて学ぶ。		
6	構図とデザインの基礎について	代表的な構図10種類の特徴について学ぶ。 デザインの基礎である、グリッド拘束、紙面の視線の流れ、規則性(反復)、色数、グループ化、ホワイトスペース、コントラスト、テキスト< 図・写真・イラストの8種類について学ぶ。		
7~9	ペルソナ分析について	マーケティングについて学ぶ。 【分析内容】 年齢(年代)、性別、職業、勤務先(役職や仕事の概要)、年収(年収)、家族構成、結婚(婚姻歴などパートナーの有無)、居住地、性格、教育(最終学歴)、趣味、1日の過ごし方(行動パターンをもとに行動シナリオ作成)、消費行動、価値観、口癖、悩み、愛読書(雑誌)、よく見るWebサイト、情報の入手先(情報収集行動)、デバイス、いつ見るのか、どこで見るのか		
10	デザイン概論まとめ	現在までにデザイン概論、レイアウト概論、illustrator実習などで学んだ内容を踏まえ、まとめを行う。		
11~12	ブランディング&CI計画について(デフォルメと記号化)	訴求ポイントを意識し、対象物の特徴を理解する。対象物の特徴を残したデフォルメを意識し、必要な情報と、削るべき情報の違いについて学ぶ。 また、マーク・ロゴに関しては絵ではなく、記号としての表現が必要となる為、デフォルメと記号化をワークショップを通し重要性を理解する。		
13~15	デザイン会社リサーチ	福山市、広島県、岡山県、大阪府、東京都などのデザイン会社について調べ、就職のイメージを持つとともに、今後必要となるスキルを明確にする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント ②[デザイン技法図鑑]ひと目でわかるレイアウトの基本。		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジュアルコミュニケーションデザイン		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	岡本 圭祐

授業の概要

情報伝達において重要な素材の「形」と「文字」について学ぶ

1. 視覚伝達デザインについて
2. 抽象化と相対化
3. 文字の扱い方

授業終了時の到達目標

情報伝達における形の役割を認識し、文字を扱う上での知識を持つ。
文字と形による情報伝達を行える。

実務経験有無

実務経験内容

有

ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

予習と復習を行う。

回	テーマ	内容
1~2	ビジュアルコミュニケーションについて イラレ フォトショップ カメラ	<p>①VCDについて (資料 VCD_01デザインとは)の説明 デザインとは。デザインを形成するものとは。 (文字、形、色、写真、イラストなど) VCDでは、文字、形について。 ①抽象化について 対象から要素や性質だけを抽出すること ●絵しりとり 【課題】丸い形の写真をとる。 とにかく丸い物を正円になるよう撮る。 1つの丸、丸いかたち、20個以上。</p>
3~4	形の抽象化 C507 スライド コピック スキャナー	<p>①イラストレーターの使い方 写真の転送方法 フォトショップでの写真の加工 写真の選定を行い、グラフィックで表現を行う。 3P左ページ写真の加工、コントラストなど確認 4P右ページ丸いグラフィック丸の中はアナログでテキストチャーを入れる 1P自分で撮影した1個の丸を12個か9個ぐらいレイアウト 2Pテキストチャーをトリミング前の物をレイアウト 初めは写真のみ トリミング ・A4サイズに12枚か9枚をトリミング ・1枚丸い形がはっきりしていて、レイアウトが真ん中の解像度が高い写真を選定する。 ・写真の色調整を行い綺麗にする ・選定した写真をレイアウトする。 ・レイアウトと全く同じ位置で丸い形をまず鉛筆でラフ模様を作成する。 そのあとコピックか絵の具で塗りラフを作成する。 (コピック)スキャニング ・塗ったデータをスキャナーで取り込み、丸い形でトリミングを行いレイアウトをする。 ・「まるいかたち」「〇〇のまる」「2022.4.00」と同じまるい書体でタイトルと日付を入れる。(暑いまる、冷たいまる、未来のまる、寂しいまる・・・など) ・プリントアウトを行う。 【課題】 1P~4Pまでを完成させること。 【課題】 複数の同じような四角い形のものを撮影する。 20カット以上</p>

回	テ ー マ	内 容
5~6	形の抽象化 文字について スライド コピック スキャナー	<p>①【プレゼンテーション】 順番に何を撮影し、どういう丸か、なぜその模様になったか、色になったか、一番伝えなかったことを説明する。</p> <p>②四角い形 で その写真のイメージにそった柄の色を付けること その上で丸いかたちと同じページを作成すること。 今回は四角は複数個ある写真を撮影すること。 レイアウトは写真を参考にして行うこと コンセプトとキャッチコピーとボディーコピー</p> <p>【課題】 四角の形からイメージするデザインを丸と同じように完成させること。</p> <p>【課題】 同じように連なる形の写真を撮影すること。 形の選定は自由。写真を1つ選び、同じように形とモノからイメージを作成すること。 2つ作成すること。</p>
7~8	形の抽象化 文字について スライド	<p>①【プレゼンテーション1】 順番に何を撮影し、どういう四角か、なぜその模様になったか、色になったか、一番伝えなかったことを説明する。</p> <p>②【プレゼンテーション2】 また、自由形の課題のプレゼンテーションも行う。 構図についての講義</p> <p>【課題】 身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 絵の具をどこかに使用し作成すること。</p>
9~10	形の抽象化	<p>①【プレゼンテーション】 模様の抽出と文字についてプレゼンテーションを行う</p> <p>②抽象化と相対化 ピクトグラムとは 象（本質）抽（抜き取る） ・対象を観察する力・情報を整理する・情報を再構築する・成果物として表現する ピクトグラムとは オリンピックピクトグラム スキポール空港のサインシステム Aiでトレースを行う パスファインダを使用し、形を作成する</p> <p>【課題】動物の抽象化動物園のサインを作成する。ラフスケッチとAi 【課題】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。</p>
11~12	形の抽象化	<p>①【プレゼンテーション】 模様の抽出と文字についてプレゼンテーションを行う</p> <p>②【プレゼンテーション】 動物の抽象化動物園のサインのプレゼンテーションを行う AIでのパスのトレース練習</p> <p>【課題】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 色紙やちぎり紙を使用し作成すること。</p>

回	テ ー マ	内 容
13~ 14	欧文書体について	<p>①【プレゼンテーション】 模様の抽出と文字についてプレゼンテーションを行う モリサワフォントについて、MACにインストールするフォント紹介 欧文書体について 欧文書体の種類/使い方とイメージと機能/ファミリー 欧文書体の区分け ローマン サインセリフ</p> <p>②模様の課題の中の1つをピックアップし欧文に変換し、文字組みを行い、レイアウトをする。 【課題1】模様の課題の中の1つをピックアップし欧文に変換し、文字組みを行い、レイアウトをする。を完成させる。 【課題2】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。 どこかにアナログ素材なんでもいいので使用すること。</p>
15~ 16	欧文書体について	<p>①【プレゼンテーション】 【課題1】欧文変換についてプレゼンテーションを行う 【課題2】模様の抽出と文字についてプレゼンテーションを行う</p> <p>②文字のカーニング https://type.method.ac/ 【課題1】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。文字はローマン体に合うデザインにすること。 どこかにアナログ素材なんでもいいので使用すること。 【課題2】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。文字はサンセリフ書体にあうデザインにすること。 どこかにアナログ素材なんでもいいので使用すること。</p>
17~ 18	和文書体について	<p>①【プレゼンテーション】 【課題1,2】プレゼンテーションを行う</p> <p>②日本語書体の選択/縦書き横書き/日本語書体の機能の変化、使い方とイメージと機能を認識する。 日本語案内状のトレースとフォント5種類での展開</p> <p>【課題】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。文字は和文でデザインにあう書体を選定すること。</p>
19~ 20	和文書体について	<p>①【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う</p> <p>②UDフォントと ワインポスターのトレースとゴシック明朝の文字組の確認 文字の優先順位について チーズフォンデュのチラシの作成 A案 用意した方向性のデザイン B案 自分で考えたデザイン案を別途作成する。</p> <p>【課題】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。文字は和文でUDフォントを選定すること。</p>
21~ 22	レイアウトについて	<p>①【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う</p> <p>【課題】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。文字自由。</p>

回	テーマ	内容		
23～ 24	形と文字とレイアウト	<p>①【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う</p> <p>②コーヒーパッケージの制作 形の導きと色と文字の関係を精査し作成する コンセプトの作成。 【課題】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。文字自由。</p>		
25～ 26	形と文字とレイアウト	<p>①【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う</p> <p>②コーヒーパッケージの制作 形の導きと色と文字の関係を精査し作成する ラフスケッチの作成と実作業。 【課題】コーヒーパッケージのデザインをAIデータで作成を最低5案行う。 【課題】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。文字自由。</p>		
27～ 28	形と文字とレイアウト	<p>①【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う</p> <p>②コーヒーパッケージの制作 AIデータでデザイン案を確認、方向性を決定し制作を3案する。 【課題】コーヒーパッケージのデザインを3案作成し提案用の資料をまとめる。 【課題】身の回りの模様になりそうな写真を撮影し、形を導き出し、模様を作成する。 文字組みは欧文書体で。行うこと。文字自由。□</p>		
29～ 30	形と文字とレイアウト	<p>①【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う</p> <p>②【プレゼンテーション】 コーヒーパッケージの提案を行う。</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
illustrator実習		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
Adobe Illustratorの基本操作から応用までを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
Adobe Illustratorが使えるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
タイピング練習を事前に行う。前回、授業内容の復讐を行う。				
回	テーマ	内容		
1~2	Illustratorは、何ができるのか	illustratorの使用例と活用法。		
3	基本ツール	各ツールの基本操作について学ぶ。		
4~7	ペンツール	ペンツールで行える基本操作について学ぶ。		
8~9	グラデーションメッシュツール	基本操作について学ぶ。また規則性について理解し、違和感のないイラストを作成する。		
10~12	地図制作(基本パレット)	地図の制作を通してパレットの基本操作について学ぶ。		
13	画像データの貼り付け及びデータ管理について	画像データなどのリンク管理について学ぶ。		
14~15	ピクトグラム制作	ピクトグラムの制作を通して、現在までに学んだillustratorスキルの復習及び応用について学ぶ。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作ワークショップ課題		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Photoshop実習		CG・WEBデザイン学科 1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	上野リサ
授業の概要				
デザインワークで必要となるPhotoshopの各種操作、活用方法について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
Photoshopの基本的な操作方法をマスターする。 Photoshopを使用しデザインを形にする技術を身につける。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。			
時間外に必要な学修				
前回の復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	Photoshopの使用例について学ぶ。		
2	選択機能1	基本ツールについて理解する。		
3	選択機能2	基本ツールについて理解する。		
4	色調補正1	基本ツールについて理解する。		
5	色調補正2	基本ツールについて理解する。		
6~7	レタッチツール1	基本ツールについて理解する。		
8~9	レタッチツール2	基本ツールについて理解する。		
9~11	レタッチツール3	ツールを応用しイメージを作成する。		
12~15	その他機能	ツールを応用しイメージを作成する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩概論		CG・WEBデザイン学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	石川 愛奈
授業の概要				
デザインに於いて、色彩に関する知識や色を扱う技術は必要不可欠である。この授業ではカラーコーディネーターやデザイナーにとって必要となる色彩感覚を様々なワークを通じて養い、作品制作に活かすことを目的としている。				
授業終了時の到達目標				
1. 色彩感覚を養い、色の扱いに慣れ親しむ。 2. イメージに沿った色の選定を適切に行える。 3. 身の回りの配色について興味関心を持つ。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		尾道市立大学美術学科卒業後、イラストレーターや就労支援施設での絵画講師として活動中。グラフィックデザイナーとしても5年以上活動しており、東京2020のサインージ制作に携わった実績などがあります。		
時間外に必要な学修				
毎回、授業内容の復習を行う。 過去問を解いたり、身の回りに溢れる色について観察する。				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	デザインにおける色彩の役割と基本的な色の見方(色の3属性)について学ぶ。色彩検定のサンプル問題を解く。		
2	混色トレーニング	赤・黄・青の三色の絵具の混色で色相環を作成する。純色・白・黒の絵具の混色し、色の濃淡を表現する。		
3	光による色が見える仕組み	光の波長や、眼球の構造について		
4	PCCSと色相のイメージ	表色体系のひとつであるPCCSについて学ぶ。 ・色相の表記方法と色相環 ・トーン概念・表記方法 ・カラーカードでサンプル作成 各色相から連想される物やイメージについて学ぶ。		
5	前回までの復習	色彩検定の過去問を解き、検定の雰囲気や問題に触れる。解答後、答え合わせと解説を行う。		
6-7	配色トレーニング	PCCSの各トーンから連想されるイメージについて学び、「若々しい」「さわやか」といったイメージを、5色の組み合わせで表現する。カラーカードを切り出し、用紙に貼り付ける。		
8	色名について	系統色名と慣用色名について学ぶ		
9-10	配色効果	配色により起こる現象について学ぶ 実際にカラーカードを組み合わせ、目で見て体験する。		
11-12	色彩心理について	色を与える印象や心理的効果について学ぶ それぞれの色が持つポジティブな面・ネガティブな面について学習し、PCCSの理解を深める。 色彩検定の申し込みについて解説		
13	色彩調和について	デザインごとに相応しい色を選択できるよう、相性のいい色の組み合わせ方について学ぶ 「ジャッドの色彩調和論」について解説を行う		
14	インテリアについて	インテリアにおける配色について学ぶ 家具・壁の面積や用途による配色を考える		

15	ファッションについて	ファッションにおけるコーディネートやアパレル業界の在り方について学ぶ。ファッションに関する色彩知識を身につけ、応用できるようになる。		
16-19	色彩検定過去問	4回過去問を解き、自己採点を行う		
20	苦手箇所補填講義	テストの結果からクラス全体の苦手カテゴリについて講義を行う		
21-24	平面構成（5時間）	キーワードから連想し、イメージを平面構成する 完成後講評を行う		
25-28	平面構成（5時間）	モチーフを自由に組み合わせて平面構成を行う 完成後講評を行う		
29-30	デザインにおける配色	商品パッケージの配色について考え、様々な色のパターンを作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①プリント ②色彩検定公式テキスト3級編 ③色彩検定 過去問題集 2019年度2・3級		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	鶏内 真紀
授業の概要				
頭の中で考えたイメージを描くことは創作活動の基本であり、ツールとしてのデジタル表現が一般化した今日こそ重要視される。対象の形、色、素材感、陰影を構造的かつ視覚的に捉え、鉛筆によるデッサン表現を行なうことで「観る力」と「描く力」をスキルアップさせる。使用する用具の特性を理解し、より客観的な対象の把握と表現をねらいとする。				
授業終了時の到達目標				
1. モノトーンのモチーフを題材に、形体と質感を客観的に描写する。 2. パース、モチーフ比率をふまえた描き方を理解する。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デッサン塾での指導(2001~2004年) イラスト制作販売の経験(2003~2020年)		
時間外に必要な学修				
身の回りのものを様々な角度から観察し、それを見ながらスケッチしてみる。写真に撮ってそれを見ながら模写すると見え方の変化が理解しやすい。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	はじめに	デッサンとは? なぜ必要なのか? 道具の説明と準備		
3	グレースケールとハッチング	手を動かす 線の引き方、調子の入れ方 グレースケールの制作		
4~ 6	観察力を身に付ける	モノクロコピー模写(球体) 講評と手直し		
7~ 12	卓上デッサン① 比率の取り方	円柱モチーフのデッサン 講評と手直し		
13~ 18	卓上デッサン② パースを捉える	箱モチーフのデッサン 講評と手直し		
19~ 24	卓上デッサン③ 客観的描写	任意のモチーフのデッサン 講評と手直し		
25~ 30	卓上デッサン④ 客観的描写	任意のモチーフのデッサン 講評と手直し		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	モチーフの形、色、素材感、陰影を構造的かつ視覚的に捉えているか 対象への観察力と空間を感じさせる平面構造が表現されているかを主に評価する。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン実習 I		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	上野リサ
授業の概要				
WEBマーケティングを基準とし、クラウド概念、WEBにおける基本知識(HTML含む)を理解する。実習を通してWEBデザイン基礎力を定着させ、さらなるデザイン力アップを目指す。				
授業終了時の到達目標				
自身で考案した企画・コンセプト・ワイヤーフレームを土台にLPデザインを制作しサーバーへの公開を目指す。 HTML基本知識を身につけコード理解を目指す。 WEBマーケティングの基礎を身につけ分析能力を高める。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		実務経験：29年(グラフィックデザイン、イラストレーター、WEBデザイン、M&A、EC、WEBマーケティング実務あり) 詳細はURL先でご確認くださいませ。 https://docs.google.com/document/d/1qaJsQi-uKngLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrvt64/edit?usp=sharing		
時間外に必要な学修				
フォトショップ基本操作(レイヤー概念) タイピング能力(標準レベル) 英語能力(中学レベル)				
回	テーマ	内 容		
1~3	はじめに 各種アカウント取得 ヒヤリング	各SNSアカウント取得 各自ヒヤリング		
4~6	各種ツール使用方法説明口	各種ツールにおける使用目的と使用方法について クラウドの基本講座		
7~9	テキスト授業①	教本に沿って講義・実習		
10~12	テキスト授業②	教本に沿って講義・実習		
13~15	テキスト授業③	HTML基礎知識習得		
16~18	テキスト授業④	模擬試験・検定試験対策		
19~21	WEBデザイン基本講座	DTPデザインとWEBデザインの違いについて バナーデザインとは バナーデザイン使用目的と制作方法		
22~24	バナーデザイン基礎①	課題バナーデザインの模写・再現		
25~27	バナーデザイン基礎②	課題バナーデザインの模写・再現 及びリデザイン3タイプ		
28~30	バナーデザイン基礎③	自身が選んだバナーデザインの模写・再現 及びリデザイン3タイプ		
31~33	マインドマップについて SWOT分析・実践・応用	マインドマップとは マインドマップを使って実際にデザイン制作する方法と説明 自作バナー制作に向けたマインドマップ制作 SWOT分析・講義・応用		

34~36	LPデザインとは	LPデザインとは LPデザイン使用目的と制作方法		
37~39	LPデザイン基礎①	課題LPデザイン制作（課題作品） 評価と手直し		
40~42	LPデザイン基礎②	課題LPデザイン制作（課題作品） 評価と手直し		
43~45	LPデザイン基礎③	課題LPデザイン制作（課題作品） 評価と手直し		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門Webデザイン（検定用）		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト基礎		CG・WEBデザイン学科 1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	鶏内 真紀
授業の概要				
遠近法について理解を深め、イラスト表現における描画基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
1. 商業イラストの役割、制作過程を理解できる。 2. 透視図法が理解でき、パース画が作成できる。 3. 手描きの線画をデジタルに変換し、彩色することができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デッサン塾での指導(2001~2004年) イラスト制作販売の経験(2003~2020年)		
時間外に必要な学修				
ドローイングで学んだことを復習しておくこと。				
回	テーマ	内容		
1	イラストレーションの種類と役割	<ul style="list-style-type: none"> さまざまな技法・スタイルで描かれたイラストの紹介と役割の説明 平面に立体を描く技法の習得 技法①重ね合わせ 技法②サイズとスペースの変化 技法③空気遠近法 		
2~8	平面に奥行きを表現する	技法④線遠近法(線の収束) <ul style="list-style-type: none"> 1点透視図法 2点透視図法 		
9~10	パースのかかった図形の分割と増殖	<ul style="list-style-type: none"> 2等分割・3等分割・4等分割・6等分割の作画 パースのついた6分割の作画 一方向の増殖 二方向の増殖 		
11	目測を鍛える(パースラインを規定する)	立方体を15個作画する(2点透視図) 5個までは定規使用 6個めからはフリーハンドで作画		
12~17	文字の立体化	文字に厚みを加え立体化する <ul style="list-style-type: none"> 投影図(アイソメトリック図) 2点透視図 		
18~19	人物の描き分け	1. 年齢の描き分け 2. 性別の描き分け 3. プロポーション 4. 正面 斜め45° 横 後ろ		
20~30	カットイラスト	指定されたシチュエーションを描く 手描きの線画をPCへ取り込む方法について IllustratorやPhotoshopでの彩色技術を身につける		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	なし

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
P C実習 (Excel)		CG・WEBデザイン学科 1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位 (30時間)	必須	大元 元巳
授業の概要				
この授業は、職業人として不可欠となっている、コンピュータ操作の基本を身に付けることを目的とした科目です。表計算ソフトウェアの活用技術を習得していることは、実社会でのご有用を行う上で有益です。この実習では、企業において一般的に利用される表計算ソフトウェアである、Microsoft Office Excelについて、データ入力、関数の利用、グラフ作成、データベース機能の利用など、具体的な操作法を学習します。				
授業終了時の到達目標				
Excelの操作及び、具体的な問題の解決など、目標を達成するための手段、道具として「Excelを使う」ということを実践的に学び、より効率的にコンピュータを活用できることを目標とします。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		5年間証券会社にてシステム業務(売買取引)、経理事務、受託家の経験を有する。 次いで、23年間(現在まで)、社会人教育(パソコン操作、情報処理)や専門学校での授業の経験を有する		
時間外に必要な学修				
毎日10分間のタイピングを欠かさず行ってください。タイピングが上手になると操作技術も向上します。				
回	テーマ	内 容		
1	オリエンテーション キーボードの位置とタイピング Excelの初歩I	動機づけ タイピングができるようになるには Excelの概要についてと検定を取得する意味について 入力テクニック セルの書式設定		
2	Excelの初歩II	計算(四則演算・関数の基礎) レイアウトについて		
3	Excelの初歩III	抽出 並びかけ 条件付き書式 データ整理		
4	Excelの基礎I	数式 関数(IF COUNTIF SUMIF AVERAGEIF)		
5	Excelの基礎II	文字操作関数 グラフ データベース		
6	ワークシートやブックの作成と管理	ワークシートやブック作成する ワークシートやブック内を移動する ワークシートやブックの書式を設定する ワークシートのカスタマイズ		
7	セルやセル範囲のデータの管理	データの置換 コピーと貼り付け 数値の書式と文字の書式 データをまとめる テーブルの設定		
8	模擬テストI	MOS検定の画面および問題形式に慣れる 問題の出し方と説き方		
9	模擬テストII	試験に準じた問題を解く		
10	模擬テストIII	試験に準じた問題を解く		
11	模擬テストIV	試験に準じた問題を解く		
12	模擬テストV	試験に準じた問題を解く		
13	模擬テストVI	試験に準じた問題を解く		
14	模擬テストVII	試験に準じた問題を解く		

回	テ ー マ	内 容		
15	検定試験（期末試験）	期末テスト 検定試験を期末テストとする。 ※検定合格が難しい場合 期末テストを別に設ける		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	MOS攻略問題集Excel2016 よくわかるマスターMOS Excel2016 Excel初めて物語（マンガで学ぶExcel）	出席率 確認テスト 期末試験	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ポートフォリオ		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
就職活動の際に必須の作品集を制作。表紙・プロフィール・フォーマットの作成、授業課題・自主制作課題をファイリングする。 また、自主制作課題として作品集へ載せることを前提とし3点のコンペティションへ参加をする。				
授業終了時の到達目標				
ポートフォリオの完成とコンペティションへの参加				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
自主制作、コンペに自主的に応募します。				
回	テーマ	内容		
1~2	ポートフォリオの必要性とその作り方	スライドを使い、ポートフォリオ制作の進め方と必要性を説明。		
3~4	自主制作について	ポートフォリオへの掲載を目的としたコンペティション参加について説明。		
4~6	コンペティション参加	各自ネット等で参加したいコンペティションを選択。		
7~13	ポートフォリオ制作・コンペティションデザイン制作	作品集へ入れる制作物を作成。		
14~17	表紙作成	自己を表現するビジュアル作成。 情報を視覚的に伝える手法について理解する。		
18~21	作品フォーマット作成	複数ページ物のデザイン制作について学ぶ。		
22~26	プロフィールページ作成	自己アピールとなるプロフィールを視覚的に表現する。		
27~30	プレゼン	各自ポートフォリオのプレゼンテーションを行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
B4バインダー		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実習 I		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
卓上出版の仕組みについて学び、正しい情報の整理を行えることを目的とし展開する。				
授業終了時の到達目標				
クライアント・ターゲットユーザーの分析及び、適切なデータ制作と管理。営業やクライアントとの円滑な打ち合わせを行い、正しい情報の整理を行う。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
授業初めに配布する入稿資料に沿い、データ作成&データ管理を行う。				
回	テーマ	内容		
1~3	DTP概論	オリエンテーション「デスクトップパブリッシングとは」		
4~12	名刺デザイン制作 ①打ち合わせ ②文字組について	クラスメイトをクライアントとし、打ち合わせを行い相手独自の情報を引き出すことを目的とする。また美しい文字組を行う為グリッド拘束を意識したレイアウトについて学ぶ。		
13~18	ダイレクトメール ①郵便物の規格サイズ ②レイヤー管理	ダイレクトメールの制作を通して、各郵便物の規格、ルールについて知識を身に着ける。またレイヤーで情報を管理し制作する習慣について理解する。		
19~24	クーポン券 ①クライアント・ターゲット分析 ②規格内容を意識した配色	クライアント・ターゲットを分析することの大切さについて学ぶ。また企画内容を意識し、季節やクライアントやターゲットらしい配色方法について理解する。		
25~30	B4チラシ ①クライアント・ターゲット分析 ②関連した制作物の統一性 ③規則性 ④適切な入稿データ	前回の課題であるクーポン券とB4チラシの統一感・関連性について学ぶ。また規則性による視線誘導について理解する。データ完成後の入稿データの重要性について理解する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ブランディング I		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	桑田靖久
授業の概要				
ブランディングの手法による、ロゴデザイン、アプリケーション展開、モチーフコントロールによる、イメージ戦略立案を構築する手法を習得する。ターゲットを想定しイメージコントロールに必要な、カラー、サイン、モチーフのバランスを取るスキルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
1、VI計画の基本設計を習得する。 2、コンセプト立案とプレゼンテーションを意識した資料の作成方法を習得する。ブランディング効果を理解し、各エレメントのシナジー効果を創造するスキルを身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		yasuhisa kuwada design ofc. 代表 AD/Dとして、デザイン実務20年		
時間外に必要な学修				
日常からデザイン対象への観察と、興味を持った表現を保存するライフワークを持っておく。授業内で制作する課題のセグメントに応じたドラフトの作成と検証を行い提出する。				
回	テーマ	内容		
1~4	フォントの取り扱い	フォントの種類を理解する。様々なフォント、文字の視覚的認識と可読認識の違いを理解する。		
5~8	VIの設計、ロゴマークデザイン	シンボルマークとロゴタイプデザインの設計 テーマ:自分自身のブランド化するためのデザイン考察、シンボルマークデザイン		
9~12	VIの設計2、アプリケーション展開ルール	シンボルマークとロゴタイプの、アプリケーションを展開する。		
13~16	VIの設計、プロットへの応用とモックアップ	具体的な制作物への応用展開デザインの実施、モックアップ制作		
17~20	商業施設のブランディング1 サイン看板のデザイン	商業施設にテーマを設定し、イメージに合わせたフォントで看板を作成する		
21~24	商業施設のブランディング2 キャンペーン運営ツールへの展開	テーマ設定した施設に、キャンペーンツール及び商業ポスターを製作する		
25~28	リ・ブランディング、ロゴマーク制作	任意の既存ブランドマークを改良し、イメージを一新するリブランディング。		
29~30	リ・ブランディング、ロゴマークの展開	ブランドを運営するツールの制作、DM、ショップカード、ノベルティデザイン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	テーマ素材は各自 リサーチし選定する。 データ提出形式: ai*pdfデータ

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン実習Ⅱ		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	上野リサ
授業の概要				
WEBマーケティングを基準とし、クラウド概念、WEBにおける基本知識(HTML含む)を理解する。実習を通してWEBデザイン応用力を高め、さらなるデザインカアップを目指す。				
授業終了時の到達目標				
自身で考案した企画・コンセプト・ワイヤーフレームを土台にLPデザインを制作しサーバーへの公開を目指す。 HTML応用知識を身につけサイト実装及びカスタマイズサイトを構築する。 WEBマーケティングの基礎を身につけ分析能力を高める。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		実務経験:28年(グラフィックデザイン、イラストレーター、WEBデザイン、M&A、EC、WEBマーケティング実務あり) <u>詳細はURL先でご確認くださいませ。</u> https://docs.google.com/document/d/1qaJsQi-uKngLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrvt64/edit?usp=sharing		
時間外に必要な学修				
フォトショップ基本操作(レイヤー概念) タイピング能力(標準レベル) 英語能力(中学レベル)				
回	テーマ	内容		
1~10	LPデザイン応用①~③ テーマ:自由	※産学連携		
11~15	HTMLサイト構築 基礎	HTMLコーディング		
16~19	FTP概念	FTPを使ってサーバーアップ		
20~24	コーディング・基礎①	LPデザイン・HTMLコーディング FTPを使用しサーバーアップ		
25~30	コーディング・基礎②	基礎的サイト構築・HTMLコーディング		
31~35	コーディング・応用①	JavaScript、jQueryを用いて動的サイト構築		
36~39	コーディング・応用②	動的サイト再現実践 テーマ:自由		
40~45	アナリティクス・マーケティングデータ 解析	アナリティクス埋め込み、コード解析		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
入門Webデザイン(検定用)		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
モーショングラフィックス I		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	田辺真知子
授業の概要				
アニメーションやモーショングラフィックスについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
動画ソフトAdobe Ae、Adobe Prについての基礎知識の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザイナーとしてデザイン会社に勤務		
時間外に必要な学修				
前回の復習を行う				
回	テーマ	内容		
1-2	動画について	目的と需要の説明 ネット上からストリーミング動画を探す		
3-4	AeとPrの説明 Aeについて(アニメーション①)	iMovie(予告編)の説明 Aeを使用し実際にアニメーション制作する		
5-6	Aeについて(アニメーション②)	Aeを使用し実際にアニメーション制作する		
7-8	Aeについて(アニメーション③)	Aeを使用し実際にアニメーション制作する		
9-10	Aeについて(アニメーション④)	Aeを使用し実際にアニメーション制作する		
11-12	Aeについて(ロゴアニメーション) プレゼン Prについて(動画編集①)	ロゴアニメーションの課題提出(プレゼン) Prを使用し動画編集をする		
13-14	Prについて(動画編集②)	Prを使用し動画編集をする		
15-16	Prについて(動画編集③)	Prを使用し動画編集をする		
17-18	Aeについて(ロゴアニメーション)	自分のオリジナルロゴをデザインし、それにアニメーションをつける		
19-20	Aeについて(ロゴアニメーション)	自分のオリジナルロゴをデザインし、それにアニメーションをつける		
21-22	Aeについて(ロゴアニメーション)	自分のオリジナルロゴをデザインし、それにアニメーションをつける		
23-24	PrとAeの連携 自己紹介Movieの作成	ダイナミックリンクを使用してPrとAeを連携させた動画を作成する。 PrとAeを使用して自己紹介ムービーの作成する		
25-26	自己紹介Movieの作成	PrとAeを使用して自己紹介ムービーの作成する		
27-28	自己紹介Movieの作成	PrとAeを使用して自己紹介ムービーの作成する		
29-30	自己紹介Movieの作成(プレゼン)	PrとAeを使用して自己紹介ムービーの作成する 動画上映を行いプレゼンテーションする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		CGデザイン学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	石川 愛奈
授業の概要				
1年次の集大成として、これまで取り組んできた授業課題の表現技法を応用し、指定されたテーマに基づいたビジュアルライズを行う。原則、デジタルでの表現に限る。				
授業終了時の到達目標				
1. テーマに基づいたビジュアルライズが発想・制作できる。 2. 丁寧な作業・展示に堪えられる画面に仕上げる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		尾道市立大学 デザイン学科を卒業後、イラストレーターや就労支援施設での絵画講師として5年以上勤務中。		
時間外に必要な学修				
前期授業を振り返り、復習を行う。特に、イラスト基礎「パース」などの知識を高めておく。				
回	テーマ	内容		
1	修了制作作成の目的と内容について	修了制作実施内容について説明を行う。 前年度までの作品鑑賞を行い、作品の傾向や解釈の方向性など理解を深める。		
2	テーマについて	2022年度のテーマについて説明を行う。 イメージの膨らませ方について触れたのち、 資料を集めたり、ラフスケッチを起こす。		
3~ 12	企画書、ガントチャートの作成	前回に引き続きテーマ内容について各自分析やリサーチを行い、問題提起と解決方法を見出す。また各自スケジュール管理表の作成も行う。		
13~ 16	サムネイル作成	ポスターのデザイン案としてサムネイルを作成。 複数案を出し、比較検討し、実際に制作するデザインを決定する。		
17~ 20	実制作	ポスターのデータ制作を行う。 適宜、制作状況の確認と技術指導を行う。		
21~ 24	コンセプトボードの制作	展示に使用するコンセプトボードの制作を行う。		
25~ 27	プレゼンテーション準備	プレゼンテーション実施に向けて、原稿やスライド資料の作成を行う。		
28~ 30	修了制作プレゼンテーション	プレゼンテーションを実施し、評価を行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作プリント		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎 I		CG・WEBデザイン学科/1年	2022/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
<p>1年次2月から始まる就職活動に向けて、仕事に対する心構えや、社会人としてのルールやマナーを知っておく必要があります。この授業では、企業が求める人材像に近づくべく、知識や技術ではなく、内面(心)の部分が高めることを目的としている。また、採用試験の面接を突破するために、自己分析を行い、履歴書の書き方から面接対策など、幅広く指導を行う。さらに、就職活動までに企業研究を十分に行い、目指す職種と業種の理解を深める。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ol style="list-style-type: none"> 1. 社会人となるための心の準備ができています。 2. 履歴書の完成 3. 志望動機・自己PRの完成と、スピーチが出来る。 4. 面接での立ち居振る舞い・質疑応答が出来る。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
自己分析を行うとともに、各自目指す業界の企業分析を行う。				
回	テーマ	内容		
1	就職活動へむけて	半年後に始まる就職活動に向けての「心構え」「やるべきこと」を理解する。		
2	企業が求める人材像	私たちが挑む企業は、どのような人材を必要としているのか十分に理解し、現在の自分に足りないことを見出す。		
3	過去の事例紹介	先輩たちの苦労話や経験を伝え、自分と照らし合わせることで、就職活動に対してより理解を深める。		
4	企業研究①	企業を知り、求人内容を知る。「就職」を現実的に捉え、意欲の向上を図る。		
5	企業研究②	インターネットを利用し、気になる企業を数多くピックアップする。		
6	履歴書作成①	履歴書がどれだけ重要なのか理解し、書き方を学ぶ。志望動機・自己PR以外の部分の鉛筆による下書き。		
7	履歴書作成②	志望動機・自己PR以外の部分の鉛筆による下書き。		
8	自己PR作成①	効果的な自己PR文の書き方を学び、自分自身のPRできる内容をピックアップする。		
9	自己PR作成②	ピックアップした内容(ネタ)を文章化し、履歴書へ下書きとして記入		
10	履歴書清書	下書した履歴書を清書する。この履歴書は「どれだけキレイに記入するべきか」を把握するためのもので、本番の採用試験で使うものではない。		
11	履歴書清書	下書した履歴書を清書する。この履歴書は「どれだけキレイに記入するべきか」を把握するためのもので、本番の採用試験で使うものではない。		
12	面接対策の準備	面接試験の重要性が理解できるよう、面接官の視点でポイントを伝える。		
13	面接対策①	入室から退室までの動作・表情・発声・お辞儀の練習をする。		

回	テ ー マ	内 容		
14	面接対策②	入室から退室までの動作・表情・発生・お辞儀の練習をする。		
15	面接対策③	実際に面接形式にて、模擬面接を行い、入室から退室までがスムーズに出来るか確認する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	無し