

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン概論		グラフィックデザイン学科/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。 徹底して掘り下げて調べる。</p>		

回	テーマ	内容		
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 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>		
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	<p>マーケティングについて学ぶ。</p> <p>【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</p>		
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)	<p>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。</p> <p>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。</p>		
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		グラフィックデザイン学科/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

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。</p> <p>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</p> <p>●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」「○○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。 絵の具、コピック以外のアナログ素材をどこかに使用し作成すること</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 【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。 【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。</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>		
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。</p> <p>【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。</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>		
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。</p> <p>【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。</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>		
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		グラフィックデザイン学科/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		グラフィックデザイン学科 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		グラフィックデザイン学科/1年	2022/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				
<ol style="list-style-type: none"> 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				
前回、授業内容の復讐を行う。				
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。		
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。		
3~4	色彩感覚トレーニング	純色・白・黒の絵具の混色し、色の濃淡を表現する。		
5	色相のイメージ	各色相から連想される物やイメージについて学ぶ。		
6~7	PCCS	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		
8	トーンのイメージ	PCCSの各トーンから連想されるイメージについて学ぶ。		
9~10	イメージ表現1	配色によるイメージの表現のトレーニングを行う。「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。		
11~14	イメージ表現2	配色によるイメージ表現のツールを作成する。15種類のイメージと、それを表現するのにふさわしい色をPCCSの表記した教材を配布し、カラーカードを切り貼りして完成させる。		
15~18	イメージ表現3	前回作成したツールを活用し、配色でイメージを表現する。配色に用いる色の選定から、用意したグラフィックへ実際に配色を施す。		
19~22	課題	基本的な配色技法である、三色配色を学び、トレーニングとして「春夏秋冬」「喜怒哀楽」「老若男女」「甘酸辛苦」16のイメージを、配色と平面構成によって表現する。		
23~27	配色技法	基本的な配色技法である、三色配色を学び、トレーニングとしてパッケージの配色を考える。		

28	インテリアの配色について(PCCS)	インテリアやプロダクトに関する色彩知識を身につけ、応用できるようになるとともに、検定合格を目指す。		
29～ 30	ファッションの配色について(マンセル)	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とともに、検定合格を目指す。		
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		グラフィックデザイン学科/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~	卓上デッサン④	任意のモチーフのデッサン		
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%	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
ベーシックデザイン		グラフィックデザイン学科/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				
デザインの基本とは、造形の基本要素である点、線、面、質感、色、文字の理解である。このことを理論と実習を通して基礎を習得する。				
授業終了時の到達目標				
視覚表現の知識理解を深め、視覚表現を主体的に行える能力を養う。				
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				
絵具を2色混ぜたときにおこる色の変化(混色)をよく知っておくこと。				
回	テーマ	内容		
1~2	アトリエの使い方と画材について	1. 使用画材の確認と指名記入 2. ロッカーのネームプレートの作成 3. アトリエ教室使用についての注意点 4. 共有画材の確認 5. 授業で使用する指定用紙の作成		
3	ベーシックデザインとは	・ベーシックデザインについての概要説明 ・評価基準について		
4~8	点による構成	大小の点(円)を用いて、指示された「イメージ」に合う表現を考える 点の大きさは任意、個数は15個以上とする イメージA: 静寂感 イメージB: 上昇感		
9~20	錯視による構成	①線による虚空間を作り出し、描かれていない「design」を認識される ②スライディング効果を用いて「DESIGN」という文字を加工する		
21~30	面による構成	正方形の枠内に「中心を外した任意の直線」を5本引きメリハリのついた面積比を作る 区切られた面以外に新しい形を認識させるように着彩をほどこす		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
『視覚デザイン』南雲治嘉 著		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
マテリアル		グラフィックデザイン学科 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	鶏内 真紀
授業の概要				
情報伝達における素材の役割を知り、視覚伝達の可能性を追求する。				
授業終了時の到達目標				
1. 素材の特徴を理解し、適切なデザインを導き出す。 2. 環境におけるデザインの役割を知る。				
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				
前回の復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	マテリアルについて	コミュニケーションデザインとは。デザインにおけるマテリアル素材の役割。素材の視覚と触覚を用いて情報を的確に伝えたい人に伝える。マテリアルによるデザイン効果の事例を知り素材の選び方を考える。		
2	マテリアルデザインの効果 テキストデザイン1	作成模様のデジタル化の方法。デザインキャンパスにレイアウトを行う。シリーズで手書きテキストを作成。		
3	マテリアルデザインの効果 テキストデザイン2	パッケージにおけるテキストの役割とイメージの伝達についてフレーバーの事例、四季の事例、お茶の味の事例、味の事例などを紹介。四季のお茶のデザインを作成する。アイデア出しをみんなで言い企画と立てる。		
4	マテリアルデザインの効果 テキストデザイン3	四季のお茶のデザインを作成する。デザインを作成し、水彩で仕上げる。データ化を行い、レイアウトまで作成を行う。		
5	マテリアルデザインの効果 テキストデザイン4	四季のプレゼンテーション テキストを使用したポスターの作成。 ドーナツポスターを手書きの素材を使用して完成させる		
6	マテリアルデザインの効果 テキストデザイン5	お茶ポスタープレゼンテーション さくらドーナツポスターを手書きの素材を使用して完成させる。		
7	手書き文字を素材に使用する1	手書き文字の効果と方法。 参考のデータすべての文字を手書きで書き、イラレデータにする。		
8	手書き文字を素材に使用する2	すべての文字を手書きでおさらい 月の庭と自由課題		

9	手書き文字を素材に使用する3	月の庭と自由課題のプレゼン 紙のボックスパッケージに印刷し展開図を確認する。□		
10~11	パッケージデザイン	椿オイル配合タオルのパッケージ制作。素材とテクスチャーを学ぶ		
12~15	アナログ素材を活かしたデザイン1	コーヒーブランドの作成。ブランドと素材とテクスチャーの持つイメージを考慮したデザイン作成。 パッケージ、チラシを作成		
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
DTP基礎		グラフィックデザイン学科/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	石川 愛奈
授業の概要				
①DTP(デスクトップパブリッシング)について見聞を広げ、基礎知識を学ぶ ②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				
①興味対象とする世界を広げ、デザインの魅力について知る ②クライアント・ターゲットユーザーの分析が行えるようになる ③正しい情報の把握、整理、優先順位付けが行える				
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				
日々目にするデザインを資料として収集・分析を行い、各自ファイル管理を行う。				
回	テーマ	内容		
1	DTP(デスクトップパブリッシング) 卓上出版とは何か。また、その役割と必要性について	1. デザインを行う目的。アートと同人について講義を行う。 2. 商業デザインに求められるものについて。 3. 情報伝達の重要性。情報の伝え方や考え方について。 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。 ※教科書デザイン技法図鑑: 6P~13P(第1回~5回)		
2	ターゲット分析	1. ターゲットユーザーの重要性について講義を行う 2. 性別や年齢によって変わるデザイン処理のポイントについて 3. 上記2のワード、書体、文字サイズ、色、図版率について 各項目の特徴(違いについて)ディスカッションを行う ※年齢によるワードの違い: 10代→ピエン 60代→涕泣		
3	クライアント分析	1. クライアント分析の重要性について講義を行う 2. 各企業、また同企業複数ブランドのブランディングについて 3. 上記2の価格帯、サービス、イメージについて 各項目の特徴の違いについてディスカッションを行う		
4	雑誌から学ぶクライアントとターゲットユーザーのコミュニケーション1	1. 第2・3回の講義を元に「情報の把握、分析、整理、優先順位付け」の重要性を理解し、情報の発信と受信をする際に意識すべきポイントを講義にて行う。 2. 各自全く興味のない種類の趣味雑誌を用意し、第2・3回の内容3を重点的に分析。その後ディスカッションを行う		
5	雑誌から学ぶクライアントとターゲットユーザーのコミュニケーション2	○前回の課題まとめを各自発表。 1. 第1回~4回までに学んだ内容の復習・確認を目的とした、発表を行う。		
6	文字が与えるデザインの可能性1 ・太いと細いの違い ・文字の形の特徴 ※ここでは主に「見せる」文字を講義	○教科書70P~79Pを元に、文字の与えるイメージの違いについて2部に分け講義とディスカッションを行う。 1. 前半: 文字の太さの強弱について講義を行い、使用されているデザインを探し分析・ディスカッションに移る。 2. 後半: 文字の形の特徴によるイメージの違いについて講義を行い、1と同じ流れでディスカッションを行う。		

7	<p>文字が与えるデザインの可能性 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文字組のイメージ(グループ化) ・文字にアクセントをつける <p>※ここでは主に「読ます」文字を講義</p>	<p>○教科書80P～93Pを元に、文字組の与えるイメージやストレス度などについて講義を行う。またデザインの実践にてよく使うワンポイントを紹介。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.前半：媒体、役割、掲示場所等シチュエーションに適した文字組について講義を行い、使用されているデザインを探し分析後ディスカッションを行う。 2.後半：2回に渡り講義を行った内容以外でのワンポイント例を紹介し、1と同じ流れでディスカッションを行う。
8	<p>文字が与えるデザインの可能性 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文字についてまとめ ・データ作成基礎知識&入稿について 	<p>○第6・7回のまとめ発表を各自前半に行い、後半に教科書68P「DTP基礎知識」&120P「入稿データ」の講義を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.文字を扱う際に重要となる「太いと細いの違い」「文字の形の特徴」「文字組のイメージ」「文字にアクセント」計4つの内容を復習・確認を目的とした発表を行う。 2. Ai & Ps各ソフトの違いを説明しCMYK(減法混色)、解像度など基礎知識を説明し、その後入稿と種類について講義を行う。
9	<p>写真が与えるデザインの可能性 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トリミングと構図の与えるイメージ ・対象モチーフと構図の特徴 	<p>○教科書96P～113Pを元に、写真の与えるイメージの違いについて2部に分け講義とディスカッションを行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.前半：構図の違いによる印象の違いについて講義を行い、使用されているデザインを探し分析・ディスカッションに移る。 2.後半：モチーフの特徴を活かす構図について講義を行い、1と同じ流れでディスカッションを行う。
10	<p>写真が与えるデザインの可能性 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・加工と装飾 ・紙の種類と選び方 	<p>○前半は教科書114P～119Pを元に、写真の加工方法や装飾による演出について講義を行う。後半に教科書94P紙の種類と決め方について講義を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.写真にデザイン処理を行うやり方をレクチャーし、使用されているデザインを探し分析・ディスカッションを行う。 ※インスタグラムの海外のレタッチ技術を紹介 2.コート紙、マット紙、上質紙などポピュラーな紙を例に実際に紙選びの際に必要な講義を実際の刷り上がり見本を元に行う。
11	<p>写真が与えるデザインの可能性 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ・写真についてまとめ ・過去計10回の授業振り返り 	<p>○第9・10回のまとめ発表を各自前半に行い、後半に第1回～10回までの振り返りを行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.写真を扱う際に重要となる「トリミングと構図」「対象モチーフと構図の特徴」「加工と装飾」「紙の種類と選び方」計4つの内容を復習・確認を目的とした発表を行う。 2.「ターゲット分析」「クライアント分析」「文字」「写真」の情報の整理を目的とした、講義を行う。
12	<p>イラストが与えるデザインの可能性 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・言葉に頼らない視覚伝達(不特定要素表現) ・インフォグラフィックス 	<p>○前半は教科書122P～129Pを元にイラストの重要性について講義を行い、後半は教科書130P～139Pを元にインフォグラフィックスについて学ぶ。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.前半：写真と違いイラストは現実にはありえない表現が可能。簡略化や精密化も重要なポイント。上記内容の講義を行い使用されているデザインを探し分析・ディスカッションに移る。 2.後半：情報を伝える際モチーフの特徴を残しデフォルメを行うインフォグラフィックスについて講義を行い、使用されているデザインを探し分析・ディスカッションに移る。 ※「氏デザイン」を紹介→「」内検索
13	<p>イラストが与えるデザインの可能性 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イラストについてまとめ ・印刷と印刷会社の種類 	<p>○第12回のまとめ発表を各自前半に行い、後半に教科書140P印刷と印刷会社の種類について講義を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.イラストを扱う際に重要となる「言葉に頼らない視覚伝達」「インフォグラフィックス」計2つの内容を復習・確認を目的とした発表を行う。 2.印刷機の種類や、トリムマーク、ネット印刷などの特徴について講義を行う。

14	<p>配色が与えるデザインの可能性 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配色がもたらす調和 ・色数による配色の特徴 	<p>○教科書142P～147Pを元に配色の重要性について講義を行い、後半は教科書148P～153Pを元に色数による調和について学ぶ。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 前半：配色を用いり「共通性・統一性・まとまり・単調」などのイメージや、「はっきり・明快・力強い・対立」などのイメージの違いについて講義を行い、使用されているデザインを探し分析・ディスカッションに移る。 2. 後半：「単色」や「多色配色」など、色が持つイメージのコントロールを行う際重要な内容を講義し、使用されているデザインを探し分析・ディスカッションに移る。
15	<p>配色が与えるデザインの可能性 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トーンイメージ ・配色についてまとめ 	<p>○教科書154P～159Pを元にトーンイメージの重要性について講義し、後半は第14回～15回(前半)までの振り返りを行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 前半：「ペールトーン」「ビビットトーン」「ダークグレイッシュトーン」など、計12種類のトーンイメージについて講義を行い、使用されているデザインを探し分析・ディスカッションに移る。 2. 後半：「配色調和」「色数による配色」「トーンイメージ」の計3つの内容を復習・確認を目的とした発表を行う。
16	おさらい	<p>○DTPの目的を再度説明後、「文字」「写真」「図版」「配色」計4ジャンルに大きく分けて過去に講義した内容のおさらいを行う。</p> <p>○後半に「情報の把握、分析、整理、優先順位付け」の重要性を再度説明し、情報の発信と受信をする際に意識すべきポイントを上記4ジャンルを交え講義を行い、半期のおさらい終了とする。</p>
17	レイアウトトレーニング 1「集中」	<p>○教科書16P～19Pを元に、「集中」をテーマにデザインの模写をAiを使用してレイアウトを行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 集中をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 2. 講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 3. 次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
18	<p>①レイアウトトレーニング 1 プレゼン</p> <p>②レイアウトトレーニング 2「拡散」</p>	<p>○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書20P～23Pを元に「拡散」をテーマに模写を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 前半：各自テーマに沿いチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：集中がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 <ol style="list-style-type: none"> ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
19	<p>①レイアウトトレーニング 2 プレゼン</p> <p>②レイアウトトレーニング 3「分割」</p>	<p>○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書24P～27Pを元に「分割」をテーマに模写を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 前半：各自テーマに沿いチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：拡散がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 <ol style="list-style-type: none"> ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可

20	①レイアウトトレーニング3 プレゼン ②レイアウトトレーニング4 「散乱」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書28P～31Pを元に「散乱」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：分割がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
21	①レイアウトトレーニング4 プレゼン ②レイアウトトレーニング5 「整列」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書32P～35Pを元に「整列」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：散乱がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
22	①レイアウトトレーニング5 プレゼン ②レイアウトトレーニング6 「均等」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書36P～39Pを元に「均等」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：整列がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
23	①レイアウトトレーニング6 プレゼン ②レイアウトトレーニング7 「対比」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書40P～43Pを元に「対比」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：均等がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
24	①レイアウトトレーニング7 プレゼン ②レイアウトトレーニング8 「反復」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書44P～47Pを元に「反復」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：対比がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可

25	①レイアウトトレーニング8 プレゼン ②レイアウトトレーニング9 「余白」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書48P～51Pを元に「余白」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：反復がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
26	①レイアウトトレーニング9 プレゼン ②レイアウトトレーニング10 「曲線」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書52P～55Pを元に「曲線」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：余白がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
27	①レイアウトトレーニング10 プレゼン ②レイアウトトレーニング11 「白黒」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書56P～59Pを元に「白黒」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：曲線がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
28	①レイアウトトレーニング11 プレゼン ②レイアウトトレーニング12 「階調」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書60P～63Pを元に「階調」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：白黒がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可
29	①レイアウトトレーニング12 プレゼン ②レイアウトトレーニング13 「背景」	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は教科書64P～67Pを元に「背景」をテーマに模写を行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：階調がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：拡散をテーマにDTP実例を元にポイントを講義 ①講義内容に沿った参考デザインを探し、実寸サイズにて模写 ※入稿データ(中国新聞広告社)に沿って作成 ②次回授業締切に模写を完了させる ※オリジナル要素不可

30	①レイアウトトレーニング13プレゼン ②まとめ	○前回の授業にて出た模写課題のプレゼンを前半に行い、後半は第17回～30回までの各自制作物(模写)13点の確認を全体で行う。 1. 前半：各自テーマに沿ってチョイスしたデザインをプレゼン「クライアント」「何のデザイン」「媒体」「ターゲット」「デザインの特徴：背景がなぜ必要でどこに活かされたか」をプレゼン。※自分が作ったつもりでプレゼンを行う 2. 後半：各自テーマに沿った制作物の確認。クオリティーや作業時間などについて雑談形式にて確認し、まとめの講義を行う。		
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%	各自、各課題に合わせた参考資料の収集を行う。また、参考資料のファイリングを行い、最終授業終了後送

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
パソコン実習		グラフィックデザイン学科 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		

回	テ ー マ	内 容		
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		
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		グラフィックデザイン学科 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		グラフィックデザイン学科/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				
DTP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		グラフィックデザイン学科/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のデザイン設計 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	20.0%	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
		授業態度	10.0%	
		課題	70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
グラフィックデザイン実習 I		グラフィックデザイン学科/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				
視覚伝達デザインの基本色分解と印刷への理解を深める、主にイラストレーターのス��と、平面のビジュアルデザインに必要な画面構成力を習得する。				
授業終了時の到達目標				
1、色彩と知覚への表現における平面構成力習得し、ビジュアルをコントロールできる能力を身につける。2、色分解と印刷手法への理解を深める。2、文字のデザイン手法を習得する。				
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開始する(ノート持参)。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を行い提出する。				
回	テーマ	内容		
1~4	グラフィックデザインのモノクロ表現	モノクロ表現とデザインの精度、スタンプ図案の制作		
5~8	グラフィックデザインの告知物1 2色+モノクロのグラフィックデザイン ex) イベント告知フライヤーとDM	モノクロ+2色での表現:コントラストとレイアウトで変化をつける、イベントフライヤーの制作、サイズ2種フライヤーとDM 架空のイベントを設定し、記載情報を確認する→原稿作成		
9~12	グラフィックデザインの告知物2 2色+モノクロのグラフィックデザイン ex) イベント告知	設定したイベントのテーマ、特性、ターゲットを想定した告知物を制作する。		
13~16	ポスターデザイン1:フォトコラージュ	写真素材を利用、加工する、コラージュポスターの制作		
17~20	ポスターデザイン2:フォトコラージュ	写真素材のカット、合成、画像解像度などフォトショップの編集機能を習得する		
21~24	ポスターデザイン1:テーマを設定したポスターアート、自己PRポスター	テーマ設定をもとに、自分らしさをB2ポスターで表現、制作する。 コンセプトから設計→ラフおこし→手法の選択→カンパの制作		
25~30	ポスターデザイン2:テーマを設定したポスターアート、自己PRポスター	ポスター印刷と検証、ブラッシュアップの考察		
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
修了制作		グラフィックデザイン学科/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	鶏内 真紀
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、テーマに基づいたビジュアルライズを行う。 原則とし、アナログでの表現に限る。				
授業終了時の到達目標				
1. 長期作業を行う上で必要な制作手順の把握とそれに伴うスケジュール管理が出来る。 2. 与えられた課題を理解し、制約のある中で発案出来る。 3. 丁寧な作業を行い、展示に値する画面に仕上げる。				
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				
チラシや広告を参考資料としてストックしておく。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	イントロダクション	修了制作の実施内容について説明を行う。 テーマの選出		
3~ 4	スケッチ	写実的なスケッチからデフォルメされたフォルムへの変換。		
5~ 14	立案1	サムネイル(ビジュアルとタイポグラフィの計画)の作成を行う。		
15~ 20	立案2	サムネイルを提出し、採用案を決定する。 決定案でのラフスケッチを作成する。		
21~ 24	立案3	配色計画を立てる。		
25	制作作業1	制作見直しとスケジューリングを行う。 また、パネルの水張り作業を実施する。		
26~ 42	制作作業2	水張りをしたパネルに描く。 完成後、提出。		
44~ 43	展示へ向けて	提出された作品を添削し、修正すべき点の手直しを行う。		
44~ 45	作品発表	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
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
イラストレーション		グラフィックデザイン学科/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	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	イラスト作品制作	指定されたテーマでイラストレーションを描く 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
社会人基礎 I		グラフィックデザイン学科/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。</p> <p>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。		

回	テ ー マ	内 容		
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・発生・お辞儀の練習をする。		
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