

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
企画コミュニケーションⅡ		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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				
■人が動くコミュニケーションを意識 各課題にて発表するテーマを受け、解決策となるアイデアを企画書形式で提出＆プレゼンをしてもらいます。重要なのは相手の気持ちを考え、人を動かすことがポイントです。				
授業終了時の到達目標				
問題発見とその問題解決方法を企画を行うとともに、プレゼンテーションの手法について理解する。 1. 魅力の伝達を意識したプレゼン資料＆企画書の作成が行える 2. マーケティング調査を適切に行える 3. 魅力的なプレゼンテーションを行えるようになる				
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				
世間に公開されている様々な企画を見ることはもちろん、日常生活で企画に繋がる可能性のある問題点を意識してみる。				
回	テ ー マ	内 容		
1～6	企画「歌うもよし、歌わぬもよし。社会人がカラオケボックスに行きたくなるアイデア」	クライアント：エクシング カラオケボックスへの新たな来店動機として来店者を増加させることができる、これまでにないカラオケの楽しみ方、カラオケルームの空間を活用したアイデアを募集します。近年、カラオケから足が遠のいている社会人の方々の「カラオケボックスに行きたい」という気持ちを再び想起させ、カラオケの新たな価値を創出し、市場全体の活性化を目指すことを目的としています。		
7～14	企画自由選択 例「中高生が、まるっとコクヨの文具を揃えたいようなプロモーションアイデア」	自由課題 例）クライアント：コクヨ コクヨは学生の学習をサポートする文具を数多く揃えています。学生が文具を必要とする様々なシーンで、コクヨの文具が第一に想起され、複数の商品を購入して頂けることが本企画の目的です。		
15～23	企画「日常のみんなに知ってほしいモノを伝えるアイデア」	クライアント：自由 身の回りにある商品やモノをもっとみんなに知ってもらおう企画を考え、販促を考える。		
24～30	企画「商品企画、販促企画」	クライアント：自由 身の回りにあるもっとこうなれば良い商品になるののを考える。		
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 課題	20% 80%	無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン実務Ⅰ		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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回回	2単位（60時間）	必須	岡本圭祐
授 業 の 概 要				
企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通じた社会貢献を行				
授業終了時の到達目標				
①適切な打ち合わせ（問診）を行える□②企業や団体が抱える問題をデザインの力で解決する。□③②のプレゼンテーション				
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				
対象の企業・団体などのリサーチを行うとともに、デザインに必要な情報収集を行う。				
回	テ ー マ		内 容	
1～15	企業連携1 びんご福山推し会議		びんご福山推し会議 ロゴマーク産学連携 ①②オリエン ③④制作において 最終プレゼン資料について ロゴマークのコンセプト設定 参考例 ロゴマークからの展開イメージの作成 ⑤⑥⑦⑧コンセプトとロゴマーク ⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯ロゴマークの展開 プレゼン	
16～30	企業連携2図くやま物産協会		制作実務	
教科書・教材			評価基準	評価率
			出席率 課題	20% 80%
				無し

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP実習Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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	長島 祐未
授 業 の 概 要				
情報伝達の媒体の役割、各媒体のデータ制作、入稿の基本、特色や印刷の後加工について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
媒体の役割を認識し、それぞれのデータ作成、入稿が出来るようになる。				
実務経験内容				
有	DTPオペレーター、デザイナーの経験有			
時間外に必要な学修				
・ 特殊な印刷・加工・インキについて自分でも情報収集を行い、表現の幅を広げる。				
回	テ ー マ	内 容		
1～14	・ 製版と印刷、加工について知る	・ カラー設定、トンボと裁ち落とし、総インキ量など入稿に関することを中心にDTPのおさらいし、プリフライトチェックを意識付ける。（第1回） ・ 特殊インキ、特色印刷、加工について説明し、それらが使われた印刷物の例を紹介する。（第1回） ・ 特色印刷とトムソンの版下の作り方と仕組みについて学ぶ。（第1回） ・ 時間が余れば下記のワークを行う。（第1回～第14回） 【ワーク：特色とトムソンを使ってポストカードを作ろう】 【手順①】 ポストカードのデザインを作成する 【手順②】 下記の条件でポストカードを制作する 条件①： 特色・トムソンを使う 条件②： 定形外郵便（規格内）で送付できるサイズで仕上げる 条件③： 印刷する紙は厚めの紙（110kg以上）を使用する 【手順③】 印刷・カットし完成させた後、各自3～5分程度でプレゼンテーションを行う		
15～30	・ 製本について知る	・ 製本の工程や種類について学ぶ。（第15回） ・ 上記のことを学んだ上でワークを行う。（第15回～第30回） 【ワーク：自分の「好き」を詰め込んだ雑誌（＝ZINE）を作ろう】 【事前準備】 事前に課題を告知し、自分の好きなものを題材に冊子にして表現したいものを決めておくようにする 【手順①】 台割・仕様・製本の仕方を決める（第15回） 【手順②】 文章やイラスト・写真などの素材を揃え（第16回～第21回） 【手順③】 集まった文章や写真を紙面にレイアウトする（第22回～第28回） 【手順④】 印刷・製本し完成させる（第29回） 【手順⑤】 各自3～5分程度でプレゼンテーションを行う（第30回）		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
◆自作ワークショップ課題 ◆参考および引用図書 「DTP&印刷スーパーしくみ辞典2021（発行元：ポーンデジタル）」		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Ⅱ		CG・WEBデザイン学科／2年	2023／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	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、ブランディング効果を知り、展開力を身につける。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を構築しイメージを作り上げることができる。オリジナルパッケージの展開を実行可能な計画として作成できる。				
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		
1～6	ブランド効果の演出1 企画書（商品リニューアル）	商品又はサービスのリニューアルの企画立案（デザイン実習）名称、コピーを考え、提案書を作成する		
7～11	ブランド効果の演出2 商品PRとPOP	商品の外装、個別包装、ジェネラルグラフィックを考案する（デザイン実習）		
12～16	産学連携授業1	現地視察を伴う実行可能なサイン計画のコンペ（みろくの里）		
17～22	産学連携授業2	コンペ講評会・校内審査を通して客観的評価を体現する		
23～27	応用デザイン	AD、Dを構成するチームで仕事をする。各自プレゼンし、ディスカッションを行う。		
28～30	応用デザイン1	卒業制作に向けて、テーマを捉え、スケジュールを意識したデザイン計画を立案する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
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		出席率 技術習得 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	
パッケージデザイン		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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	桑田靖久	
授 業 の 概 要					
パッケージデザインの役割と機能を理解し、内容物を想定した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、パッケージのプレゼンテーションを理論づけて説明できる能力を身につける。 2、多面体の空間認識ができ、サイズ感と展開図を把握できる能力を身につける。					
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	パッケージという商業デザイン概論 2回		パッケージの種類と素材特性を調べ、リサーチする（多様な商業デザイン） デザイン構成要素の確認（ロゴ、商品名、裏書き、など）		
5-10	パッケージデザイン（飲料1,000ml）3回		飲料ラベルをデザインすること（サイズと表記） ラフ→カンブ→モックアップ制作		
11-16	パッケージデザイン（食品PKG）3回		食品のパッケージデザインすること（サイズと表記） ラフ→カンブ→モックアップ制作		
17-24	パッケージのディレクションする（自由課題） 4回		コンセプトから考える、オリジナルパッケージのシリーズ展開 コンセプト→ラフ→カンブ→モックアップ制作		
25-30	パッケージデザイン応用 3回		パッケージデザインをプレゼンテーションする手法。 モックアップ制作、撮影、ジェネラルグラフィックツール同時展開		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
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			出席率	20.0%	なし
			技術習得	10.0%	
			課題	70.0%	



科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン基礎 I		CG・Webデザイン学科／2年	2023／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	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。さらにポートフォリオ制作を完成し飛躍を目指す。 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） <u>詳細はURL先でご確認くださいませ。</u> https://docs.google.com/document/d/1qaJsQi-uKnqLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrvt64/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	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		
10～11	バナーデザイン基礎①	課題バナーデザインの模写・再現		
12～13	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		
14～15	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		
16～18	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		
19～21	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		
22～24	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		
25～27	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		

28～30	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
グラフィックデザイン実習Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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	桑田靖久
授 業 の 概 要				
視覚伝達デザインとして、コンセプトの設計から、ターゲットを想定した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、ポスター表現における空間認識を習得し、コピーとビジュアルの関連を理論づけて説明できる能力を身につける。2、画面の色彩、コントラスト、レイアウト技術を柔軟に操る能力を身につける。				
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	
1～2	JAGDAポスターコンペ1		ポスター制作への概念とコンセプトについて（世界のポスター）	
2～3	JAGDAポスターコンペ2		コンセプトとコピーの関連性から導く、作者の狙いについて	
4～6	JAGDAポスターコンペ3		イメージラフから、思想を表現する為のエレメント選択	
7～8	JAGDAポスターコンペ4		製作スケジュールの立案と、アイデアの引き出し方、ブラッシュアップ手法	
9～10	JAGDAポスターコンペ5		世界コンペへのエントリーを行う、実際の印刷におけるサイズ体感と講評審査	
11～12	広島平和ポスター 1		等身大の平和メッセージを構築するデザインポスターの製作	
13～14	広島平和ポスター 2		画面に命を吹き込む（伝えたいことを絞り、明確に伝える）	
15～16	広島平和ポスター 3		製作したサイズで印刷出力を体験	
17～20	物語の場面を作り出す1		本の表紙、挿絵のデザイン（デザイン制作）物語から見える景色を想像しビジュアルを表現する	
21～24	応用グラフィック1		ステッカー、シールへの印刷手法（デザイン制作）	

25～28	応用グラフィック 2	テキスタイルのパターンデザイン（デザイン制作）		
29～30	応用グラフィック 3	テキスタイルへの印刷体験（デザイン制作）		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
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		出席率 技術習得 課題	20.0% 10.0% 70.0%	なし

125

|

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
企画コミュニケーションⅡ		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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				
■人が動くコミュニケーションを意識 各課題にて発表するテーマを受け、解決策となるアイデアを企画書形式で提出＆プレゼンをしてもらいます。重要なのは相手の気持ちを考え、人を動かすことがポイントです。				
授業終了時の到達目標				
問題発見とその問題解決方法を企画を行うとともに、プレゼンテーションの手法について理解する。 1. 魅力の伝達を意識したプレゼン資料＆企画書の作成が行える 2. マーケティング調査を適切に行える 3. 魅力的なプレゼンテーションを行えるようになる				
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				
世間に公開されている様々な企画を見ることはもちろん、日常生活で企画に繋がる可能性のある問題点を意識してみる。				
回	テ ー マ	内 容		
1～7	企画第5弾「クラフトビールをもっと多くの人に飲んでもらうためのプロモーション企画」	クライアント：麒麟ホールディングス 近年、急速に変化するユーザーの価値観、デジタルテクノロジーの進化をとらえながら、クラフトビールをより多くの方々に飲んでもらうことをポイントにビールの常識や、飲酒のさまざまな様式・文化を変え、市場を再活性するプロモーションアイデアを企画＆提案。		
8～15	企画第6弾「10～20歳代の学生が「アロナルフア」を楽しく使いたくなる企画」	クライアント：東亜合成 100円均一、ファストファッションの台頭で、修理や修繕、工作をしない人が多くなり、「アロナルフア」を使用しない機会が増えていく。そこで、「アロナルフア」を知らない10～20歳代の学生に使用してもらうことを目的とする企画＆提案。		
16～23	企画第7弾「「アクアコラーゲンゲル エンリッチリフトEX」を、30～40歳代女性が「試してみたい!」と思うトライアルプランの提案」	クライアント：ドクターシーラボ（エンリッチリフトEX） 「アクアコラーゲンゲル エンリッチリフトEX」は、累計販売個数1800万個を突破した、ドクターシーラボを代表する看板商品。しかし、30～40歳代の女性の中には、使ったことのない人も多い。商品の特長を伝え、「私に合うスキンケアかも？ 一度試してみようかな」と思わせるキャッチーなトライアルプランを企画＆提案。		
24～30	企画第8弾「ビジネスパーソンが『週刊東洋経済』を買いたくなるアイデア」	クライアント：ドクターシーラボ（エンリッチリフトEX） ビジネスパーソンに雑誌の良さを実感してもらい、『週刊東洋経済』を継続して購入してもらうことが目的。読んだことがないユーザーが手に取り、さらにその後もずっと読み続けたくなるためのアイデアを企画＆提案。		
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
デザイン実務Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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				
企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通じた社会貢献を行う。				
授業終了時の到達目標				
①適切な打ち合わせ（問診）を行える ②企業や団体が抱える問題をデザインの力で解決する。 ③②のプレゼンテーションが行える				
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				
対象の企業・団体などのリサーチを行うとともに、デザインに必要な情報収集を行う。				
回	テ ー マ		内 容	
1	企業連携 1		テーマ発表：9月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式	
2	企業連携 2		テーマ発表：10月～11月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式	
3	企業連携 3		テーマ発表：12月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式	
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
卒業制作		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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	90回	6単位（180時間）	必須	岡本 圭祐
授 業 の 概 要				
課題発見及び調査・実験研究を通じた課題解決への道筋を確認し、卒業制作テーマ確立をめざす。 その後、立案した企画の実制作を行い、すべての制作物を完成させる。 最終週には、プレゼンテーションを行う。				
授業終了時の到達目標				
1. 調査結果を通じてCGデザインならではの考え方に基づいた、課題発見を行える。 2. 制作物を通じて、解決に向けた足がかりを得られるようにする。 3. 広く社会に向けた提案となるよう表現方法、プロセスを決定し、制作に反映できる。 4. 制作を通じて、デザインの技術とスケジュール管理能力の向上を果たす。				
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				
各自スケジュール表を元に、制作物のボリュームやクオリティの考察を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1～ 3	オリエンテーション	卒業制作について、 ・制作の内容 ・制作物 ・スケジュール などを説明する。 また、どのような心構えで取り組むべきか動機付けを行う。		
4～ 30	企画立案	企画の立案を行う。 まずは、調査研究を行い、制作テーマとなる課題の発見をする。そのうえで、その問題のデザインによる解決手段を提示する。		
31～ 36	プレゼンテーション	企画内容の発表を行う。 企画の妥当性を今一度確認し、助言・指導を行い、必要に応じて修正を行う。		
37～ 94	制作	各自の制作内容に応じて、作業に着手する。 立体物のモックづくりなど、試作が必要なものを優先的に制作する。		
95～ 97		企画内容、また進捗具合を発表 企画の妥当性を今一度確認し、助言・指導を行い、必要に応じて修正を行う。		
98～ 150	制作	各自の制作内容に応じて、作業に着手する。 立体物のモックづくりなど、試作が必要なものを優先的に制作する。		

回	テ ー マ	内 容		
151～ 180	プレゼンテーション準備	展示用のコンセプトボードの作成。 ならびに、プレゼンテーションの準備としてスライド資料や原稿を作成する。		
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
UI/UX		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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	15回	1単位（30時間）	必須	平田 大
授 業 の 概 要				
対話型コンテンツのデザインにおいて重要な、UI/UXのデザインについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
①ユーザビリティを意識したレイアウト、ビジュアルデザインを行う事ができる ②ユーザビリティを意識したコンテンツ設計に関する基本的な考え方を理解している				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Webを中心に開発運營業務を5年間経験、その経験からデジタルコンテンツ制作の本質を学生に分かりやすく伝える。			
時間外に必要な学修				
学習内容の復習，UI/UXデザイン視点でソフトウェアに触れるようにする				
回	テ ー マ	内 容		
1	導入～動機付け	・ UIデザインとは・ UXとは・ 狭義のUI/UXと広義のUI/UX・ なぜ学習し、どう活きるのか		
2	演習：UI/UXを意識する	・ 自分が触れるソフトウェアについて整理し発表する（どこに不満を持っているのか、どうすれば改善されるのか）		
3	UI/UXデザイン視点①	・ コンテンツの構造・ 表層デザイン・ 構造デザイン		
4	UI/UXデザイン視点②	・ コンテンツの構造・ 表層デザイン・ 構造デザイン		
5	表層デザイン	・ UX/UX視点での表層デザイン手法		
6	表層デザイン①	・ UX/UX視点での表層デザインを行う		
7	表層デザイン②	・ UX/UX視点での表層デザインを行う		
8	構造デザイン	・ コンテンツ全体を考えた構造デザイン手法		
9	構造デザイン①	・ コンテンツ全体を考えた構造のデザインを行う		
10	構造デザイン②	・ コンテンツ全体を考えた構造のデザインを行う		
11	期末課題①基本情報	・ UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		

12	期末課題②構造デザイン	・ UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
13	期末課題③表層デザイン	・ UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
14	期末課題④まとめ	・ UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
15	期末課題⑤講評	・ 制作されたコンテンツについて講評を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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
Webデザイン基礎Ⅱ		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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	15回	1単位（30時間）	必須	上野リサ
授 業 の 概 要				
2年前期で学んだWEBデザイン、及びWEBマーケティング知識を用いてコーディング及びサーバーアップを目指す。				
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：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/1gaJsQi-uKngLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrth64/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	LPデザイン応用①～③ テーマ：自由	※産学連携		
2～3	HTMLサイト構築 基礎	HTMLコーディング		
4～5	FTP概念	FTPを使ってサーバーアップ		
6～7	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		
8～9	コーディング・基礎②	基礎的サイト構築・HTMLコーディング		
10～11	コーディング・応用①	JavaScript、jQueryを用いて動的サイト構築		
12～13	コーディング・応用②	動的サイト再現実践 テーマ：自由		
14～15	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
社会人基礎Ⅲ		グラフィックデザイン学科／2年	2023／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				
半年後、社会人として企業で働くこととなる。会社で働く上での心構え、言葉遣いなど、どの企業でも必ず身に付けておかなければいけない内容を中心に講義をする。また、電話応対やメモの取り方などの実践的な内容も行い、社会人直前の準備を行う。				
授業終了時の到達目標				
社会人としての自覚を持ち、社会の厳しさやルールを理解する。				
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	社会人スタート直前	今後の授業の内容や目的を説明し、社会人としての自覚が持てるよう動機付けを行う。		
2	なぜ働くのか？	私たちは「なぜ」働くのか？ 社会人になる前に、もう一度考えてみる。		
3	企業は私たちに何を求めるのか？	就職して働き出しても、自分自身が企業において何の価値があるのか見出せない人が多くいる。では、企業にとって「私たちがどうあるべきか」を考え、どう行動すればいいのか考える。		
4	入社するってどういうことか？	卒業し入社して、その後どうなるのか？ 順を追って説明し、入社直後の心構えや、やるべきことを説明する。		
5	叱られるとはどういうことか？	会社で働き始めて、上司や先輩から叱られたり、注意を受けたりすることが多々ある。「叱られること」に何の意味があるのか分からないと、会社が嫌になり人間関係がうまくいなくなる可能性がある。良い「叱られ方」「注意のされ方」「その後」について説明する。		
6	意見の衝突とはどういうことか？	会社内で、上司・同僚・部下との意見衝突は、よくある話であるが、その時にどうするべきなのか考える。		
7	宴会でのマナー	歓送迎会・忘年会など、宴会の場での過ごし方について説明する。		
8	辞めなくなったら、どうするか？	学生から社会人へ…。考え方や生活スタイルが大きく変わり、それでも学生気分が抜けない場合、働く事が嫌になることもある。その時、どうすればベストなのか説明する。		
9	会社なんて辞めてやる	「会社を辞める」という事について説明する。		
10	パーソナルスペース	人との距離のとり方「パーソナルスペース」から上手に人間関係を築くことが出来る。		
11	あなたはなぜ「する」のか？	人間は、様々な行動をとるが、その行動…「する」について説明し、考える。		

回	テ　　マ	内　　　容		
12	もしもあなたがこうなったら？	もし自分が「こういう状況（トラブル）」になった場合どうするか？考える。		
13	名刺交換の仕方	名刺交換時の礼儀作法について学ぶ。		
14	電話応対	電話の受け方、メモの取り方について実践的に学ぶ。		
15	最後に	最後の授業として、2年間の学校生活を振り返る。		
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