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	2023／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	❶卒展ルーキーズの感想発表 ❷デザイナーの紹介　プレゼン資料 【課題】自分の調べたブランドを1つプレゼンできるように準備を行う。 みんなにどのようなブランドか知ってもらうための資料を準備する。 知らない人に説明を行うようにできるだけわかりやすい資料を準備する。
2	ブランドを知る1	❶【プレゼンテーション】 ブランドのプレゼン。
3	ブランドを知る2	❶【プレゼンテーション】 ブランドのプレゼン。
4	デザイナーという仕事	″デザイナーに関わる職種の説明 デザイナー、オペレーター、ファッション、プロダクト、イラストレーター、カメラマン、印刷オペレーター、プランナー、アートディレクター、コピーライター、クリエイティブディレクター、企画、企画営業、広報、スペースデザイナー、照明デザイナーなどなど、職種は様々 つながりを実例で紹介。 GOSEN、岡山くすのきテラス、ロゴデザイン、JRポスター写真、″ ❷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。 ❸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 ❹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 ❺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プレゼンを行う
5	デザイナーという仕事	①好きなデザイナーをプレゼンする

6	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
7	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。
8～9	ロゴタイプとシンボルマーク	ロゴタイプとシンボルマーク ロゴマークの役割 VIとCi 【課題】 好きなブランドのロコマークを A4トレースし ブランドの広告を作成する
10	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。
11～12	デザイン業界の流れについて	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。
13	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。
14	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。
15	期末テスト	デザインの基礎テスト

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 課題	20% 80%	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	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

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	❶VCD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。
3～4	形の抽象化 C507 スライド コピック スキャナー	❶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クスチャーを入れる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テクス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

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	❶版下データの作成　印刷の工程　トリムマークの意味 トリムマークを付けて印刷をし直す。次回の授業までに行っておくこと ❷四角い形　で　その四角のモノを鉛筆でラフスケッチをする スキャナーでスキャニングし鉛筆画をレイアウト （一度全員カメラで撮影しレイアウト） 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 【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。 【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。
7～ 8	形の抽象化 文字について スライド	❶【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、一番伝えたかったことを説明する。 ❷【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 【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。
9～ 10	形の抽象化	❶【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 ❷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 【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
11～ 12	形の抽象化	❶【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 ❷【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 【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。
13～ 14	欧文書体について	❶【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 ❷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。

15～ 16	欧文書体について	❶【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 ❷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。
17～ 18	和文書体について	❶【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 ❷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。
19～ 20	和文書体について	❶【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う ❷UD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。
21～ 22	レイアウトについて	❶【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う 【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。
23～ 24	形と文字とレイアウト	❶【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う ❷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。
25～ 26	形と文字とレイアウト	❶【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う ❷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。

27～ 28	形と文字とレイアウト	❶【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う ❷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。□
29～ 30	形と文字とレイアウト	❶【プレゼンテーション】 【課題】プレゼンテーションを行う ❷【プレゼンテーション】 コーヒーパッケージのデザインをプレゼンを行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 授業態度 課題・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	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	15回	1単位（30時間）	必須	長島　祐未

授　業　の　概　要

デザインワークにおいて必要となるソフト「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	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

・パソコン（Mac）の操作に慣れること
・前回の復習を行うこと

回	テ　ー　マ	内　　容
1	・Illustratorとは？ ・Illustratorの基本操作について	Illustratorの使用例と活用法を知る。Illustratorの起動、ファイルの開き方、インターフェース、環境設定、アートボード・用紙設定、保存の仕方について学ぶ。
2	・ツール機能について	基本ツールの操作、オブジェクトの基本操作、カラー設定について学ぶ。
3	・文字入力と編集について ・パスファインダー ・整列機能について	文字入力・編集、パスファインダー、整列機能について学ぶ。 ※文字詰め・文字組み、文字のアウトラン化と入稿データについての話も少し触れる
4	・ペンツール機能の基本について	ペンツールを使って直線・曲線を描けるようになる。
5～7	・ペンツール機能を使ってイラストを描こう	ペンツールを使って、イラストをトレースすることを通してペンツール機能を使いこなせるようになる。
8	・グラデーションツールについて ・メッシュツールについて	グラデーションツール／メッシュツールについて学ぶ。
9	・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、入稿の際に必要となる操作等について学ぶ。
10～12	・地図を作ろう	地図の制作を通してパレットの基本操作について学ぶ。
13～15	・印刷物を作ろう	現在まで学んだIllustratorスキルを使って、印刷物を制作する。 （教員から生徒へ素材の提供有り） ※印刷会社に入稿できるデータに仕上げることが条件

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 ♦教科書 ①Illustrator しっかり入門 増補改訂 第２版 ♦参考および引用図書 ①「Illustrator Quick Master CC（発行元：株式会社ウィネット）」 ②Illustratorよくばり入門（発行元：株式会社インプレス）」	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	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	15回	1単位（30時間）	必須	長島　祐未

授　業　の　概　要

デザインワークにおいて必要となるソフト「Adobe Photoshop」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 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	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

・パソコン（Mac）の操作に慣れること
・前回の復習を行うこと

回	テ　ー　マ	内　　容
1	・Photoshopとは？ ・Photoshopの基本操作について	Photoshopの使用例と活用法を知る。Photoshoprの起動、ファイルの開き方、新規ファイルの作成、環境設定、保存の仕方、作業エリア、画面表示に関するツールについて学ぶ。
2	・選択範囲を作成して編集する	選択ツール、選択ツール以外の機能を使って自由に編集する範囲を選択できることを学ぶ。
3	・画像を移動したり変形させたりする	画像解像度や画像サイズについて理解し用途に合った設定にできるように学ぶ。
4～6	・色調補正について ・ペンツールについて ・レタッチツールについて	写真の補正作業を通して、色調補正機能、ペンツールとレタッチツールを使って画像をイメージ通りの色に編集したり、描画・塗りつぶしや修正・加工出来るように学ぶ。
7～9	・レイヤー操作について ・パスとシェイプについて	アイコンやミニカードの制作を通して、DTPアプリケーションに配置する方法、パス・シェイプ、レイヤー操作について学ぶ。
10	・フィルター機能について	フィルター機能を使って画像に特殊加工をする方法を学ぶ。
11～12	・写真を合成する	写真を切り抜きし合成する作業を通して実践的なPhotoshopの操作を身につける。
13～15	・オリジナルのフォトカードを作ろう	現在まで学んだPhotoshopスキルを使って、テーマを自分で決めて写真の合成を行いポストカードを制作する。

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 ♦教科書 ①Photoshop しっかり入門 増補改訂 第２版 ♦参考および引用図書 ①「Photoshop Quick Master CC（発行元：株式会社ウィネット）」 ②Photoshopよくばり入門（発行元：株式会社インプレス）」	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デザイン学科／1年	2023／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	2単位（60時間）	必須	石川　愛奈

授　業　の　概　要

デザインにおいて、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、イラストレーターおよび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のサイネージ制作に携わった実績あり。

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 ・トーンの概念・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ぶ。 【ワーク】「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 【ワーク】実際にカラーカードを組み合わせて、色を隣接させて起こる現象を目で見て体験する。
11-12	色彩心理について	色が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。

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 【ワーク】絵の具を混ぜ合わせて色を作り、相性のいい色を作ってアートを完成させる。
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 【ワーク】Photoshopまたはその他のイラスト制作ソフトを使用して、お題のイメージに合った部屋の配色を行う。
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。 【ワーク】色鉛筆または絵の具を使用し、「フェミニン」「トラディショナル」といったテーマに基づいたファッションのスケッチを描き、着色する。
16-19	色彩検定過去問	色彩検定の過去問を解き、自己採点を行う。 点数を集計し、苦手な部分を復習する。
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	身の回りにある日用品やファッション、食料品における「差分」。味の違いや効果の違いなどでさまざまなパッケージが展開されている。 【ワーク】任意の商品パッケージの配色や味について自分なりに「あったらいいな」というものを考え、様々な色のパターンを展開する。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
①配布プリント 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 課題	20% 80%	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	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	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） 講師歴（2004～）

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	20.0%	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
	授業態度	10.0%	
	課題	70.0%	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
DTP基礎		CG・Webデザイン／1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	15回	1単位（30時間）	必須	長島　祐未

授　業　の　概　要

・DTP（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
・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

・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
・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
・DTPの基本ルールを理解し、<u>印刷入稿可能なDTPデータを作る</u>ことができる

実務経験有無	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

・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（＝パソコン上で印刷物のデータを制作すること）とはどんな仕事？ ・「伝えたい人」に「伝わる」デザインを作るには？（クライアントやターゲットを意識してデザインしよう）	・DTPの仕事について、商業デザインに求められるものについて学ぶ。 ・デザインの媒体について知り、各媒体の目的や特徴について学ぶ。 ・印刷物が出来るしくみとDTPの基本ルールについて学ぶ。（自分が実際にデザインして印刷され商品となったものを学生に見せてイメージを膨らませてもらう） ・性別や年齢によって変わるデザインについて学ぶ。 ・企業のブランド、価格帯、サービス、イメージについて学ぶ。 ・上記のことを学んだ上でワークを行う。 【ワーク：ファッションブランドのターゲット、価格帯、イメージについて考えよう（45分）】 ［手順①］好きなファッションブランドを１つ選択して、ワークシートにターゲット、価格帯、イメージについて考察し記入する ［手順②］手順①と競合しそうなターゲット、価格帯、イメージを持つファッションブランドを見つけてワークシートに記入する ［手順③］手順①、手順②であげたファッションブランドのアイテム画像をワークシートにまとめる（ムーブボードの作成）
2	・「入稿」の前に必要なことを知ろう ・「レイアウト」を考えて情報を伝わりやすくしよう	・教科書【[デザイン技法図鑑]ひと目でわかるレイアウトの基本。】P68,94,120,140をベースに**印刷会社にデータを渡す（＝入稿）前に必要なこと**について講義を行う。 ・教科書【[デザイン技法図鑑]ひと目でわかるレイアウトの基本。】P16-67と【なるほどデザイン】P107-123をベースに「レイアウト」について講義を行う。 ・上記のことを学んだ上でワークを行う。 【ワーク：実際の印刷物にどんなレイアウトが使われていて、なぜその法則が使われているのか考えてみよう（45分）】 ［**<u>事前準備</u>**］事前に自分がもっている印刷物（書籍・ちらし等）の中で気に入ったものを２つ選択して持参する（コピーでもOK） ［手順①］選択した印刷物が教科書【[デザイン技法図鑑]ひと目でわかるレイアウトの基本。】P16-67の中で紹介された手法のうち何が使われているか、またなぜその手法が使われているのかを考えて確認、発表する。 ※この回で学ぶ「入稿」を意識したデータ作りを習慣化する為に、第３回から課題はなるべくサイズ指定とカラー設定を指定し、トンボを付けて提出するようにする。余裕があれば授業内で印刷＆カットを行う

回	テ　ー　マ	内　　容
3	・「文字」の組み方や書体を考えて正確に伝えられるようになろう	・教科書【[デザイン技法図鑑]ひと目でわかるレイアウトの基本。】P70-93と【なるほどデザイン】P68-75をベースに「情報の構造」「書体」「文字組」について講義を行う。 ・紙面の文字要素・ビジュアル要素について解説する。 ・上記のことを学んだ上でワークを行う。 【ワーク：場面に合った書体選び・文字詰めをやってみよう（60分）】 ［**事前準備**］事前に自分がもっている印刷物（書籍・ちらし等）の中で文章が読みやすい、綺麗だと思うものをいくつか選択して持参する（コピーでもOK） ［手順①］ワークシートを指示どおりのサイズとカラー設定にしてトンボをつける（前回の復習） ［手順②］ワークの課題に沿って、自分が選択した印刷物を参考にしながらIllustratorで文字入力し書体を選んだり、綺麗に見えるように文字詰めをする ［手順③］印刷＆カットして完成したものを皆で比較・検証する
4	・「フォーカス」を当てて伝えることを意識しよう	・教科書【[デザイン技法図鑑]ひと目でわかるレイアウトの基本。】P96-119と【なるほどデザイン】P44-65,P218-241をベースに「対比」「視線誘導」「情報の整理」「優先順位」について講義を行う。 ・上記のことを学んだ上でワークを行う。 【ワーク：記憶に残る情報の表現とは？（60分）】 ［**事前準備**］事前に自分がもっている印刷物（ちらし）の中で気に入ったものを1つ選択して持参する（コピーでもOK） ［手順①］選択した印刷物を３秒間眺めて、記憶に残った順に５つ書き出す ［手順②］今度は選択した印刷物をしっかり見て、優先度が高い順に５つ書き出す ［手順③］手順②と手順③の結果を比べてどのくらい合致するか比較し、検証する
5	・「図版」を使って情報を可視化しよう	・教科書【[デザイン技法図鑑]ひと目でわかるレイアウトの基本。】P122-139と【なるほどデザイン】P93-105,P244-269をベースに「非言語コミュニケーション・非言語的表現」「イラスト」「インフォグラフィックス」について講義を行う。 ・上記のことを学んだ上でワークを行う。 【ワーク：非言語コミニュケーションで伝えよう（60分）】 ［手順①］ワークシートを指示どおりのサイズとカラー設定にしてトンボをつける ［手順②］ワークシート課題にある文章を読み取ってIllustratorでグラフや表を作る ［手順③］印刷＆カットして完成したものを皆で比較・検証する

回	テ　ー　マ	内　　容
6	・「配色」が与える印象について知ろう	・教科書【[デザイン技法図鑑]ひと目でわかるレイアウトの基本。】P142-159と【なるほどデザイン】P44-65,P218-241をベースに「色・配色」について講義を行う。 ・上記のことを学んだ上でワークを行う。 【ワーク：身近なものにどんな配色が使われているか研究してみよう（60分）】 ［手順①］ワークシートを指示どおりのサイズとカラー設定にしてトンボをつける ［手順②］自分が好きなお菓子のパッケージをインターネットで検索して、Illustratorで使われている色を抽出しワークシートに並べる ［手順③］手順①で選択したお菓子と似ているもの、また異なった価格帯や風味のものをインターネットで検索して、Illustratorで使われている色を抽出しワークシートに並べる ［手順④］手順①、手順②で調べたもののターゲットやコンセプトが配色にどのように反映されているか考察し、ワークシートに記入する ［手順⑤］印刷＆カットして完成したものを皆で比較・検証する
7～15	・デザインの意図が伝わるには何が必要か？	・教科書【なるほどデザイン】P79-105をベースに「体験を想定したデザイン」「象徴」について講義を行う。（第７回） ・上記のことを学んだ上でワークを行う。（第７回～第15回） 【ワーク：自分の好きなミュージシャンの印刷物を作ってみよう】 ◆制作物：ロゴタイプ＆シンボルマーク、一番お気に入りのCDジャケット、宣伝チラシ ［手順①］自分の好きなミュージシャンを１つ選択して、そのミュージシャンの特徴・個性・ファンの年齢層について書き出す ［手順②］ロゴタイプ＆シンボルマークを考えて作成する ［手順③］手順②で制作したロゴタイプ＆シンボルマークを使って、CDジャケットを１作品制作する ［手順④］手順③で作成したCDを宣伝するチラシ（A4）を１作品制作する（印刷会社に入稿できるデータに仕上げることが条件） ［手順⑤］最後に制作物を各自３～５分程度で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
♦自作ワークショップ課題 ♦教科書 ①なるほどデザイン（発行元：エムディエヌコーポレーション） ♦参考および引用図書 ①「伝わるデザインの教科書（武田英志 著）」 ②「やってはいけないデザイン（平本久美子 著）」	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、最終授業終了後資料ブック完成を目指す。

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
イラストレーションI		CG･WEBデザイン学科／1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	15回	1単位（30時間）	必須	鶏内　真紀

授　業　の　概　要

遠近法と人物描写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） 講師歴（2004～）

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	・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～ 4	平面に奥行きを表現する	技法④線遠近法(線の収束) ・1点透視図法 ・2点透視図法(立方体を15個作画)
5～ 7	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
8～ 15	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
Webデザイン実習Ⅰ		CG・WEBデザイン学科／1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	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/1gaJsQi-uKngLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrvth64/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□	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%	無し可

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ＰＣ実習（Excel）		CG・WEBデザイン学科　1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	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、実社会でのご有無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、具体的な操作法穂を学習します。

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、受うt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1	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） レイアウトににについて
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 AVRAGEIF ）
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

回	テ　ー　マ	内　　容
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 Exel2016 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	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

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	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	15回	1単位（30時間）	必須	長島　祐未

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	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

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	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」
2～6	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。
7～9	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。
10～12	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。
13～15	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	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	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 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	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	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） **詳細はURL先でご確認くださいませ。** https://docs.google.com/document/d/1gaJsQi-uKngLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pjrvth64/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ー解析	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
イラストレーションⅡ		ＣＧ・WEBデザイン学科／1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	15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	・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～ 4	平面に奥行きを表現する	技法④線遠近法(線の収束) ・1点透視図法 ・2点透視図法
5～ 6	パースのかかった図形の分割と増殖	・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
7	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
8～ 9	文字の立体化	文字に厚みを加え立体化する ・投影図(アイソメトリック図) ・2点透視図
10～ 11	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
12～ 15	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
モーショングラフィックスⅠ		ＣＧ・WEBデザイン学科／1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	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	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	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ライズが発想・制作できる。
2.丁寧な作業・展示に堪え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年以上勤続中。

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	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

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）の部分を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行い、目指す職種と業種の理解を深める。

授業終了時の到達目標

１．社会人となるための心の準備ができている。
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。

回	テ　ー　マ	内　　容
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