

教育課程及び授業日時数

グラフィックデザイン科

一般科目	課程		専 門 科 目										
			グラフィックデザイン科										
			第1学年	第2学年	第3学年	第1学年	第2学年	第3学年					
専 門 科 目	1	コミュニケーション活動	I	60									
	2	コミュニケーション活動	II		60						2		
	3	コミュニケーション活動	III			60						2	
	4	美術	史	30							1		
	5	デザイン	史	30							1		
	6	色彩	学	60							2		
	7	広告概論	論	30							1		
	8	DTPI印刷	I	30							1		
	9	DTPI印刷	II			30						1	
	10	企画	論	30								1	
	11	マーケティング	グ	30								1	
	12	プレゼンテーション	技		30								1
	13	広告	論				30						1
	14	知的財産権					30						1
	15	デザイン・クロッキー	I	90								3	
	16	デザインスケッチ	I		30								1
	17	デザイン図	像	30							1		
	18	デザイン図	学	30							1		
	19	平面構成	成	60							2		
	20	立体構成	成	60							2		
	21	表現研究	研	60							2		
	22	デザイン発想	想	60							2		
	23	ビジュアルデザイン	I	30							1		
	24	コミュニケーションデザイン	I	60							2		
	25	コミュニケーションデザイン	II		30								1
	26	コミュニケーションデザイン	III				60						2
	27	コピーライティング	グ		30								1
	28	イラストレーション	I	60								2	
	29	イラストレーション	I	30								1	
	30	イラストレーション	習	30								1	
	31	写真	I	60								2	
	32	デザインアプリケーション	I	120								4	
	33	DTPI印刷	習		30								1
	34	Web基礎	基		90								3
	35	Web実践	実			90							3
	36	セールスプロモーション	ン		30								1
	37	ポートフォリオ制作	作		30								1
	38	ユニバーサルデザイン	ン			30							1
	39	メディアユニバーサルデザイン	ン			30							1
	40	キャラクターデザイン	研			30							1
	41	ビジュアルデザイン	II			30							1
	42	ビジュアルデザイン	III				60						2
	43	ビジュアルデザイン	IV				30						1
	44	タイポグラフィ	II		30								1
	45	アドバタイジング	I		60								2
	46	アドバタイジング	II		30								1
	47	C	I		30								1
	48	広告ゼミ	I		60								2
	49	広告ゼミ	II			60							2
	50	ソーシャルデザイン	ン			30							1
	51	パッケージデザイン	I		30								1
	52	パッケージデザイン	II			30							1
	53	デザインアプリケーション	II		60								2
	54	デザインアプリケーション	III		60								2
	55	DTPI印刷	習			30							1
	56	DTPI印刷	習		30								1
	57	イラストリアルデザイン	ン			90							3
	58	イラストレーション	II		30								1
	59	イラストレーション	III			30							1
	60	デジタルイラスト	ト		30								1
	61	デジタルイラスト	I		30								1
	62	デジタルイラスト	II			30							1
	63	コミックイラスト	ト			30							1
	64	写真	II		30								1
	65	写真	III			30							1
	66	現像技術	術		30								1
	67	コマシヤルフォト	ト			30							1
	68	フォトシヤルフォト	ト		30								1
	69	3Dデザイン	ン			60							2
	70	編集技術	術		60								2
	71	映像	演		60								2
	72	音楽	演		30								1
	73	レイアウト	シ		60								2
	74	アニメーション	基		30								1
	75	インタラクティブデザイン	ン		60								2
	76	モバイルコンテンツ制作	作			60							2
	77	C	制			60							2
	78	Webマーケティング	グ		30								1
	79	Webマーケティング	グ		60								2
	80	Webマーケティング	ミ		60								2
	81	アニメーション	実		60								2
	82	映像	ゼ		60								2
	83	ストーリー構成	I		30								1
	84	ストーリー構成	II			30							1
	85	マンガ	法		60								2
	86	マンガ	画		30								1
	87	マンガ	I		60								2
	88	マンガ	II		30								1
	89	マンガ	III			90							3
	90	マンガ	ミ			90							3
	91	サイネージ	作		30								1
	92	映像	作		30								1
	93	ビジネスアプリケーション	ン			30							1
	94	キャリアアップ	I		30								1
	95	キャリアアップ	II			30							1
	96	産学連携プロジェクト	I		30								1
	97	産学連携プロジェクト	II			60							2
	98	産学連携プロジェクト	III			60							2
	99	卒業制作	研		30								1
	100	卒業制作	作			150							5
	101	卒業制作	計		60								2
	102	研修	行		60								2
	103	ボランティア活動	I		60								2
	104	ボランティア活動	II			60							2
	105	インターンシップ	I		60								2
	106	インターンシップ	II			60							2
	107	チャレンジャー	I		30								1
	108	チャレンジャー	II			30							1
	109	チャレンジャー	III			30							1
	110	チャレンジャー	IV			30							1
	111	チャレンジャー	V			30							1
単 位 合 計					35						34		32
年 間 履 修 時 間				1050		1020		960					
年 間 授 業 日 数				180		180		180					

注) 選択科目は2年次で480時間以上、3年次で330時間以上履修しなければならない

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
コミュニケーション活動Ⅱ		講義・演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	橋本 明奈	
授業の目的・目標						
<p>セミナーでプロの人たちから業界内の話を聞き、考え方や最新の業界を学ぶ。 展示会や他校の卒制等を視察して、幅広い技術を学び、視野を広げる。 学科間を交えた行事を通して、幅広い交流と親睦を深める。 インターンシップや就職活動に向けた意識を高める。</p>						
授業の概要						
<p>静岡県内や東京等で開催されている展示会や他校の卒業制作展の視察 デザイン業界に関するセミナーへの参加。 球技大会への参加。 インターンシップや就職活動に向けた指導講座の実施。</p>						
成績評価の方法						
参加意欲と姿勢。レポートの提出と完成度。				平常点	50%	
				レポート	50%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 東京研修(美術館等)			8			
2. 東京研修(桑沢デザイン卒制展)			8			
3. 校外研修(その時期にあったもの)			20			
4. クリエイティブ研究会			6			
5. 球技大会			8			
6. 就職関連のホームルーム			10			
その他			関連科目			

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
			時間数は45分換算			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
DTP・印刷Ⅱ		講義		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	大場 厚始	
授業の目的・目標						
印刷の各工程におけるポイントを正しくおさえ、印刷における基本的な知識やルールについて習得する。DTP検定ディレクションの知識レベルを前提とする。						
授業の概要						
印刷のワークフローに対する総合的な理解を深め、DTPディレクションを行うための基礎知識を習得する。最後にDTP検定ディレクションの演習を行なう。						
成績評価の方法						
期末試験。ノート/レポート				期末試験	70%	
				ノート・レポート	30%	
使用テキスト・教材						
印刷メディアディレクション						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. ヒストグラム、トーンカーブ、画像補正について						2
2. タイポグラフィの基礎知識、デジタルフォントの基礎知識						2
3. 日本語組版の特徴						2
4. 校正記号について 校正記号の演習						2
5. プロセスカラーと特色インク						2
6. 4大版式の仕組み、オフセット印刷						2
7. プロセスカラーと特色インク						2
8. 特殊印刷、オンデマンド印刷						2
9. 印刷工場見学						2
10. 印刷工場見学						2
11. DTP検定模擬演習 第1章						2
12. DTP検定模擬演習 第2章						2
13. DTP検定模擬演習 第3章						2
14. DTP検定模擬演習 第4章						2
15. 期末試験						2
その他			関連科目			

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
企画論		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	川松 夕見子
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・社会や経済の問題に着眼し、現状や背景を調べ理解した上で解決策を考えること。 ・グループワークにより、共通の目標に向け各自役割を持って協力し合えること。 ・実現可能性のあるビジネスプランをまとめ、プレゼンテーション(提案)ができること。 					
授業の概要					
日常生活から社会全般まで問題意識を持って課題発見する視点を養い、そこを出発点に具体的なビジネスプランを組み立てるプロセスを学ぶ。					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席状況 ・グループワーク取組み(リーダーシップ、協力姿勢、積極性等) ・プレゼンテーション(企画発表の内容と表現) ・ビジネスプランコンテスト応募 				課題	40%
				平常点	40%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
・配布資料					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 「ビジネスプランコンテスト」説明、課題オリエン、チーム分け					3
2. テーマ検討、アイデア出し、情報収集					3
3. 課題設定、リサーチ計画					3
4. リサーチ実施					3
5. リサーチ結果のまとめ、コンセプトシート作成					3
6. 中間チェック(コンセプトシート発表)、具体案検討					3
7. マーケティング計画、資金/収支計画					3
8. 全体まとめ、スライド制作					3
9. プレゼン準備、スライドチェック&修正					3
10. 最終プレゼンテーション(全クラス合同発表会)					3
※別枠で全体講評とビジネスプランコンテスト応募説明					
その他			関連科目		
			マーケティング		

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
マーケティング		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	川松 夕見子
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・ビジネスに不可欠な要素を理解し、それをベースとした発想力、構成力、表現力を身に付けること。 ・わかりやすく伝わりやすいビジネス文書が作成できること。 					
授業の概要					
<p>ビジネスプラン作りの基本となるマーケティングの基礎知識と考え方を学ぶ。社会との接点を意識し、環境・市場・企業の動向や消費者の意識・ニーズに対する感度を磨く。</p>					
成績評価の方法					
<ul style="list-style-type: none"> ・出席状況 ・授業時のワークシート提出 ・個人課題提出 				課題	50%
				平常点	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ・配布資料 					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 講座概要、自己紹介ツール、ウォーミングアップ課題					3
2. アイディア出し(ブレインストーミング、アイディア整理)					3
3. 現状分析と仮説作り					3
4. マーケティングリサーチ(目的と手法)					3
5. ターゲット設定とプロファイリング					3
6. ニーズ分析とヒアリングスキル					3
7. ポジショニング					3
8. ブランディング					3
9. コンセプト作り					3
10. 企画書の基本構成と表現手法、ワンシート企画書(宿題)					3
⇒ ※「企画論」に引き継いで課題提出・講評					
その他			関連科目		
			企画論		

シラバス(授業概要)		年度	2020年度		
時間数は45分換算		科目コード			
授業科目名		授業形態	学科・コース		
プレゼンテーション技法		講義・演習	グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	甲賀 雅章
授業の目的・目標					
デザインの社会的役割とは様々な課題を解決するための極めて有効な手段であることを実感すると同時にデザイナーの可能性を知る。また、事例研究により、世界のデザインの現状を知る。それらを通して、自らに足りない要素を発見していく。					
授業の概要					
デザインの新しい領域であるソーシャルデザインを通して、リサーチすること、グループで意見・情報交換すること、企画すること、デザイン開発すること、プレゼンすることのイ・ロ・ハを学ぶ。					
成績評価の方法					
解決アイデアの面白さ、有効性。デザイン、プレゼンツールの完成度、プレゼンテーションを評価。				企画の完成度	70%
				プレゼン	30%
使用テキスト・教材					
ノート（1年時に使ったスケッチブック）					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	講義	ソーシャルデザイン概論			2
2.	講義	先進事例を持ち寄る			2
3.		社会や地域が抱える問題点をチーム別に整理する。 マインドマップを使用。 チーム毎のテーマを決める			6
4.	group				
5.					
6.	講義	企画書の書き方とプレテク			2
7.	講義	keynote演習			2
8.		チーム毎決めたテーマに 対しての解決策を各自で考え、企画、デザイン化する。			12
9.					
10.	Work				
11.					
12.					
13.					
14.	評価	プレゼンテーションとアドバイス、まとめ講義			4
15.					
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
デザインスケッチ		演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	安本 精治	
授業の目的・目標						
3DCG、CGグラフィックスに頼らず手描きでスケッチ・マーカータクニックを習得し、現場でも対応でき表現出来るよう画一的にならず個々のテクニックを身に着ける事を目指す。又、手書きでデザイン案の発想も表現する。						
授業の概要						
基本、鉛筆やボールペンで描きマーカータクニックを中心した画材を使い手描きのスケッチ技術を習得する。デジタルに移行してもデザインスケッチで身につけた技術は確実に活用していく事ができる。						
成績評価の方法						
作品・出欠状況・授業意欲				課題	60%	
				授業意欲	20%	
				出席率	20%	
使用テキスト・教材						
PMパッド紙、コピックマーカータクニック、鉛筆、色鉛筆など						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. スケッチのための透視図			2			
2. スケッチ基礎及び彩色1			2			
3. スケッチ基礎及び彩色2			4			
4. スケッチ基礎 製品を描く1			2			
5. スケッチ基礎 製品を描く2			2			
6. スケッチ基礎 製品を描く3			2			
7. スケッチ基礎 製品を描く4			2			
8. パース簡略2焦点技法 基礎1			2			
9. パース簡略2焦点技法、及び彩色			2			
10. パース簡略2焦点技法、及び彩色			2			
11. 製品デザイン及び彩色1			2			
12. 製品デザイン及び彩色2			2			
13. 製品デザイン及び彩色3			4			
14. 製品デザイン及び彩色4			2			
15. プレゼン			2			
その他			関連科目			

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
時間数は45分換算			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
コミュニケーションデザインⅡ		演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	ちばえん	
授業の目的・目標						
①自分の「得意技」や新しい切り口（斬り口）の発見！ ②発想する楽しさ（『考えるコト』のクセづけ）発想の引き出し増やし。 ③プレゼン＜『発表』というコミュニケーション＞に慣れる。 ①～③を通し、『生きる力』につなげる。目標『深化』。						
授業の概要						
『発想』の幅を広げつつ、自分なりの表現の切り口（斬り口）を見つけていく。考える体質に。						
成績評価の方法						
授業全体を通しての＜提出物内容＞＜発表＞＜取り組み姿勢＞等。				課題	70%	
				課題発表	20%	
				授業意欲	10%	
使用テキスト・教材						
テキスト・レジメは自分で準備、プレゼン課題はプラズマ・書画カメラ等機材等夏課題はA3・A4（白イラストボード）準備お願いします。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 偏愛自己紹介カード：『コミデ2』オリエンテーション＋『偏愛マップ作成』						2
2. 偏愛自己紹介カード：『偏愛コミュニケーション』（レクリエーション）						2
3. 偏愛自己紹介カード：作成個人チェック＋発想ミニ課題						2
4. 偏愛自己紹介カード：作成個人チェック＋発想ミニ課題						2
5. 偏愛自己紹介カード：作成個人チェック＋発想ミニ課題						2
6. 偏愛自己紹介カード：提出＋プレゼンテーション						2
7. 偏愛自己紹介カード：プレゼンテーション＋プレゼン表現研究出題						2
8. プレゼン表現研究：プレゼンテーション①						2
9. プレゼン表現研究：プレゼンテーション②　＋発想基本『ことば編』						2
10. 発想基本『ことば＋ビジュアル編』						2
11. 発想基本：ワークショップ＋レクチャー						2
12. 発想ケーススタディ（授業内でできる課題）＋夏課題出題						2
13. 夏課題（キャラクター表現とその応用）プレゼンテーション①						2
14. 夏課題（キャラクター表現とその応用）プレゼンテーション②						2
15. ゲストレクチャー『ようこそゲスト先生』						2
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度		2020年度	
時間数は45分換算			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
コピーライティング		講義・演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	北村 祐一 村松 紳一郎	
授業の目的・目標						
コピーの実習を繰り返しながら、コピーを「考える・書く・選ぶ」ことの出来るデザイナーになることを目指す。キャッチフレーズが書ける・もしくは選べるようになること。						
授業の概要						
広告におけるコミュニケーションはどうつくるのか? 広告表現に欠かせないコピーの働きを理解するとともに、発想および制作の作法を身につけて、デザインやクリエイティブの質を高める。						
成績評価の方法						
課題コピーの成果を柱に、出欠率や課題提出率、授業を受ける態度なども加味して採点する。				持ち帰り課題	60%	
				授業中課題	20%	
				平常点	20%	
使用テキスト・教材						
特にテキストは用いないが、ノートや筆記用具は必須。PCを使う場合は事前に連絡します。						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	①何を言えばいいの?			16.	「忘れられた女」をつくらない。	1
2.	対象についてたくさん考えてみる。	1		17.	広告づくりは言葉から始まる。	1
3.	コピーで商品やサービスをどうしたいのか。	1		18.	便利な言葉は伝わらない。	1
4.	デメリットもメリットにできる。	1		19.	思い込みを捨てる。	1
5.	困ったら、提案だ。	1		20.	モノ売りよりコト売り。	1
6.	②どう言えばいいの?			21.	メーカー目線でなくユーザー目線で。	1
7.	いろいろな人や物になってみる。	1		22.	機能的価値と情緒的価値。	1
8.	できるだけ遠くへジャンプ。	1		23.	機能的価値はプロモーション。	1
9.	ほんのちょっとズラしてみる。	1		24.	情緒的価値はブランディング。	1
10.	クストとさせたら勝ちですか。	1		25.	微差は大差。	1
11.	そーそー、そーだよな。	1		26.	WEBのテキストについて。	1
12.	③どれを選べばいいの?			27.	不良になれ!(優等生じゃなくて…)	1
13.	そのコピーは人をしあわせにしますか。	1		28.	まとめ&SCCLしずおかコピー大賞 作品応募	6
14.	そのコピーは具体的ですか。	1				
15.	そのコピーに共感できますか。	1				
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
DTP演習 I		演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	橋本 明奈
授業の目的・目標					
印刷物におけるさまざまなテーマの制作物にチャレンジすることで、デザイン制作における制作力の定着と応用力を見つける。また、たくさんの印刷物を見ることで、視野を広げ、アイデアの引き出しを増やす。					
授業の概要					
Illustrator、Photshopを使用し、現場で起こり得る様々なタイプの問題にチャレンジすることで、ソフト使用の理解度を高め、定着させる。 印刷物の制作過程を学び、応用力をつける。					
成績評価の方法					
出席状況・授業態度。 Illustrator、Photshopの使い方を理解して制作しているかの習熟度と、制作物の提出期日厳守とその完成度。				習熟度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
必要に応じてプリント配布。					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. Illustrator、Photshopの使い方、レイアウトの基本の復習①					2
2. Illustrator、Photshopの使い方、レイアウトの基本の復習②					2
3. 文字校正記号について 例題①					2
4. ↓ チェック・修正					2
5. テキストボックスについて 例題②					2
6. ↓ チェック・修正					2
7. MAPについて 例題③					2
8. ↓					2
9. ↓ チェック・修正					2
10. 課題①					2
11. ↓					2
12. ↓ チェック・修正・提出					2
13. 課題②					2
14. ↓					2
15. ↓ チェック・修正・提出					2
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			デザインアプリケーション I A、DTP演習 II		

シラバス(授業概要)				年 度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授 業 科 目 名		授 業 形 態		学 科 ・ コー ス	
WEB基礎		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	90	3	大村 道彦 遠藤 次朗 宮崎 宏治
授業の目的・目標					
<p>検定問題によるテストや課題制作を通じて、HTML・CSSの基礎力を深めていく。 WEBサイト制作の流れを理解し、計画、デザイン、HTMLコーディング、サーバーアップロードまでの知識と技術を理解し実践、1サイト作成できるようになること。</p>					
授業の概要					
ウェブデザインの基礎となるリテラシー（専門知識）と技術を習得する。					
成績評価の方法					
出席状況、授業態度、課題提出状況、課題完成度、授業内小テスト（筆記/実技）				平常点	40%
				課 題	40%
				小テスト	20%
使用テキスト・教材					
教科書、参考書、必要に応じてサンプルデータを提供。					
授業内容・授業計画					
1. 【Webリテラシー基礎】 2. 基礎的なリテラシー(専門知識)を学習。前回の授業内容を反復して学習することで、 3. ウェブデザインに必要な基礎知識を身につける。 4. ・HTMLの要素(タグ)/CSS(スタイルシート)について 5. ・HTML/CSSを編集するツール「Dreamweaver」のオペレーション 6. ・小テストを実施(Web検定の過去問題をベースとした筆記問題) 7. ・制作技術を確認するための実技問題)					時間数 30
8. 【Web制作基礎(1)】 ウェブコンテンツ制作を通して、基礎的な技術力を身につける。 9. ・AdobeXDによるプロトタイプ制作、素材の書き出し 10. ・DreamweaverによるHTML/CSSコーディング、FTPを使ったコンテンツの公開と管理					30
12. 【Web制作基礎(2)】 ウェブコンテンツ制作を通して、基礎的な技術力を身につける。 13. ・実技小テストの実施 14. ・DreamweaverによるHTML/CSSコーディング、FTPを使ったコンテンツの公開と管理					30
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
セールスプロモーション		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	杉本 光俊
授業の目的・目標					
販促促進やマーケティングについての考え方を理解する。					
授業の概要					
販売促進ツールの制作、見積書作成について習得する。					
成績評価の方法					
出席状況・授業態度。作品評価。				授業態度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 販売促進の基礎知識①					2
2. マーケティングの基礎知識②					2
3. 課題による販売促進の検討					2
4. 課題による販売促進の検討					2
5. 課題による販売促進の制作①					2
6. 課題による販売促進の制作①					2
7. 課題による販売促進の制作①					2
8. 課題による販売促進の制作①					2
9. 課題による販売促進の制作②					2
10. 課題による販売促進の制作②					2
11. 課題による販売促進の制作②					2
12. 課題による販売促進の制作②					2
13. 見積書の作成方法					2
14. 提案書の作成方法と作成					2
15. 提案書の作成					2
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		2020年度
			科目コード		
授業科目名			授業形態		学科・コース
ポートフォリオ制作			演習		グラフィックデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	橋本 明奈 大川 直樹
授業の目的・目標					
希望就職先の傾向や、コースごとの特徴に合わせたポートフォリオ制作で、就職活動で活用していく作品集を完成させる。 まとめ方の方法やスキルを身につける。					
授業の概要					
効果的なポートフォリオのまとめ方について学び、 2年間の学習成果をポートフォリオにまとめ、就職活動のツールとして役立つ。					
成績評価の方法					
出席状況・授業態度。 完成したポートフォリオの提出とその完成度。				提出	50%
				完成度	50%
使用テキスト・教材					
各自の作品集テーマに合わせたファイルを用意					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. ポートフォリオとは			2		
2. 必須項目について・先輩の作品閲覧			2		
3. これまでの制作作品の確認			2		
4. 各自掲載作品のリストアップと			2		
5. 制作サイズの確定			2		
6. フォーマット制作			2		
7. ↓			2		
8. 随時作品データをまとめる			2		
9. ↓			2		
10. フォーマットチェック・修正			2		
11. 各自のペースで制作			2		
12. ↓			2		
13. 随時チェック			2		
14. 印刷・まとめ			2		
15. ポートフォリオ完成・提出			2		
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ビジュアルデザイン II		演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	黒住 政雄	
授業の目的・目標						
グラフィックデザインを制作するにあたってのデザインソフト数種類のオペレーション及びPCの最低限のテクニック習得。またその前段であるアイデア創出やクライアントとのコミュニケーション能力向上を反復練習により習得。半歩でも1歩でも生徒の意識改革が進み、個人意識向上を目指す。						
授業の概要						
卒業後、就職先であるデザイン関連業界の求めるオーダーへの確な対応ができる技術・プレゼンテーション力を身につけ、学生によくある「課題の終了、ただできた」という意識からさらにワンランクアップした「完成度」を自ら求める意識改革。モノづくりに必要不可欠な柔軟な思考回路を育成する授業内容を提案していきます。						
成績評価の方法						
1_作品提出 (クオリティ評価)				完成度	60%	
2_提出期限				提出期限	20%	
3_出席 (授業態度も含む)				取組姿勢	20%	
使用テキスト・教材						
必要時にコピー等配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 授業進行説明、頭の体操(紙コップ10の使い方)質疑応答、次回制作課題説明						2
2. コラージュ作成 (現段階の学生のスキル確認) 制作時間、質疑応答						2
3. コラージュ作品の発表評価 (一部修正作業)、頭の体操 (4つの丸を使いイラスト制作)、次回課題説明						2
4. 装丁デザインと基本的DTPのポイント						2
5. 装丁デザイン (制作と質疑)						2
6. 装丁デザイン (制作と質疑)						2
7. 装丁デザインの発表評価 (修正と再提出)						2
8. 雑誌見開きの模倣・リデザイン (書体の選択、文字間、行間の捉え方)						2
9. 雑誌見開きの模倣・リデザイン (制作・質疑)						2
10. 雑誌見開きの模倣・リデザイン講評、修正、提出						2
11. パッケージデザイン (2次元制作と3次元制作物の見え方・DTP)						2
12. パッケージデザイン (制作・質疑)						2
13. パッケージデザイン (制作・質疑)						2
14. パッケージデザイン講評、修正、提出						2
15. 就活に向けての地元業界の現状と対応策 (求められているモノとは?)						2
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度		
			2020年度		
			科目コード		
授業科目名		授業形態		学科・コース	
タイポグラフィーⅡ		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	池田 仁
授業の目的・目標					
タイポグラフィーで表現出来るデザインの可能性を知る。					
授業の概要					
グラフィックデザインにおける文字の重要性を高める。					
成績評価の方法					
出席状況・授業態度。作品評価。				授業態度	30%
				課題	70%
使用テキスト・教材					
必要時にコピー等配布					
授業内容・授業計画					
1.	ロコタイプを作る(ロコの役割を疎る)	2	16.	ビジュアルと文字の関係	2
2.	↓	2	17.	↓	
3.	↓		18.	中間チェック	2
4.	発表(講評)	2	19.	↓	
5.	エレメントで遊ぶ	2	20.	発表(講評)・総論	2
6.	↓	2	21.		
7.	中間チェック	2	22.		
8.	↓	2	23.		
9.	発表(講評)	2	24.		
10.	THE JAPANのポスター制作	2	25.		
11.	↓	2	26.		
12.	中間チェック	2	27.		
13.	↓	2	28.		
14.	↓		29.		
15.	発表(講評)	2	30.		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			タイポグラフィーⅠ		

シラバス(授業概要)			年度		
			2020年度		
			科目コード		
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アドバタイジング I		演習		グラフィックデザイン科 イラストレーション/写真 マンガ・キャラクターコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	60	2	草ヶ谷 あつみ 松永 志郎
授業の目的・目標					
啓蒙広告に取り組むことで社会と向き合う力を養う。情報収集のやり方・企画から表現に着地させるプロセスを体験と広告の構築力を身につける。					
授業の概要					
啓蒙広告の在り方を学習。新聞媒体の特性を活かした企画力、色表現（カラー・モノクロ）の可能性を広げ、文字とヴィジュアルのレイアウトデザイン力を養う。					
成績評価の方法					
企画や取材など提出課題の推進力、完成度での評価。 出席状況・授業態度					課題 100%
使用テキスト・教材					
※必要に応じてプリント配布					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	前年度の優秀作を講評しオリエンテーション	4	16.	プレゼン準備・原寸出力・ボード貼り	4
2.			17.		4
3.	テーマの選定・企画テーマの決定	4	18.	プレゼンテーション・講評	4
4.			19.		
5.	企画した内容をラフで表現	4	20.		
6.	企画案アイデアチェック	4	21.		
7.	(コピー考案)	4	22.		
8.	↓	4	23.		
9.		4	24.		
10.	Mac作業 (随時コピーチェック)	4	25.		
11.			26.		
12.	↓	4	27.		
13.		4	28.		
14.	原寸出力チェック	4	29.		
15.	作品ブラッシュアップ	4	30.		
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
アドバタイジングⅡ		演習		グラフィックデザイン科 イラスト・写真コース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	前田 ミネオ	
授業の目的・目標						
毎日広告デザイン賞入賞を目指して広告としての斬新な考え方やデザイン表現学び、作品完成までの制作過程を実践的に体験することで、物事に対する視野が広がり洞察力が芽生える。賞に応募することで自身のデザイン力を客観的に知ることができる。						
授業の概要						
毎日広告デザイン賞参加企業の課題を選定し、課題テーマの研究と広告表現のための切り口を探る。 情報収集、コピー表現、造形力、DTPスキルを学ぶ。						
成績評価の方法						
情報収集力、構成力、表現力、文章力、技術力、の5段階で評価				期日・姿勢	50%	
				完成度	50%	
使用テキスト・教材						
過去の毎日広告デザイン賞の受賞作品及び他の広告賞作品。						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	毎日広告デザインなど広告賞研究		2			
2.			2			
3.	課題テーマ設定・情報収集		4			
4.			2			
5.	コンセプト提出		2			
6.	アイディア提出・添削指導		4			
7.			2			
8.	デザインラフスケッチ		2			
9.	デザイン絞り込み		2			
10.	キービジュアル制作		4			
11.			2			
12.	フィニッシュワーク		2			
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
CI		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	杉本 光俊
授業の目的・目標					
CIの意図、法的内容、制作方法を習得する。					
授業の概要					
企業ブランドの構築方法を学び、図案として定着させる方法を理解する。					
成績評価の方法					
出席状況・授業態度。作品評価。				授業態度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
※必要に応じてプリント配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. CIの基礎知識① 事例紹介(案件の企業規模と重要度)					2
2. CIの基礎知識② 商標登録について					2
3. CI制作の手法① バランスと転写/練習課題①					2
4. CI制作の手法② 見方を変える/練習課題②					2
5. CI制作の手法③ PhotoshopとIllustratorの連携作業/練習課題③					2
6. 応用制作物作成①					2
7. 応用制作物作成②					2
8. 応用制作物作成③					2
9. 課題企業の見学					2
10. 課題企業の作品制作					2
11. 課題企業の作品制作					2
12. 課題企業の作品制作					2
13. 課題企業の作品制作					2
14. 課題企業へのプレゼンテーション					2
15. 課題成果の発表・CIのまとめ					2
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
パッケージデザイン I		演習		グラフィックデザイン科 イラスト・写真コース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	鳥羽 均
授業の目的・目標					
発想やコンセプトから制作、プレゼンテーションまでのデザインプロセスを演習課題を通して経験し実行できるようになる。 様々な形態のパッケージの構造を理解し、作成できるようになる。					
授業の概要					
商品の運搬、携帯、保護といった容器としてのパッキングから、より商品価値を高いものにしていくパッケージデザインまで、パッケージの機能や基本的な素材と技術に関する知識を演習課題を通じて体験し、考察する。					
成績評価の方法					
制作物の完成度、課題提出状況、出席状況、授業態度				平常点	20%
				課題	80%
使用テキスト・教材					
必要に応じてプリント配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. パッケージの目的の確認					1
2. 大量生産を前提とするパッケージを作成					
3. ●清涼飲料などのラベルを使用したデザインの作成 (3コマ)					6
4. ●チョコレートなど箱を利用したデザインの作成 (3コマ)					6
5. ●袋を利用したデザイン (3コマ)					6
6. 2年次に習得した種類の素材・技法を使った作品の作成					
7. ●各自の企画した商品のためのパッケージ (5コマ)					10
8. 全ての作品を提出時に講評					1
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			立体構成、パッケージデザインII		

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザインアプリケーションⅡ		演習		グラフィックデザイン科 イラスト・写真コース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	60	2	宮崎 宏治
授業の目的・目標					
InDesignの基本操作の習得。					
授業の概要					
雑誌、書籍、カタログなどのページものの印刷物の制作に必要なInDesign（ページレイアウトソフト）の基本的な知識や操作方法を習得する。					
成績評価の方法					
課題提出によるソフトの習得度・完成度。出席状況・授業態度。				提出期限	20%
				完成度	60%
				授業態度	20%
使用テキスト・教材					
「InDesignプロフェッショナルの教科書」、必要に応じたプリント配布。					
授業内容・授業計画					
					時間数
1-2 InDesignとは／環境設定／新規ドキュメント／出版・印刷業界について					4
3-4 用語解説、各種ツールの使い方・レイアウトの基本					4
5-6 組み版基礎1					4
7-8 組み版基礎2					4
9-10 組み版基礎3					4
11-12 組み版基礎4					4
13-14 組み版基礎5					4
15-16 組み版基礎6					4
17-18 印刷データとパッケージ					4
19-20 課題1：単ページもの制作					4
21-30 課題2：複数ページもの制作					20
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザインアプリケーションⅢ		演習		グラフィックデザイン科 Web・映像コース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	60	2	大川 直樹
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe AfterEffectsを使用した動画コンテンツ制作のワークフローを理解する。 ・ PremiereProとAfterEffectsを使い分けた制作が出来るようになる。 ・ 動画コンテンツの制作 					
授業の概要					
Adobe AfterEffectsの操作を中心に、モーショングラフィックスの制作手法を学び、映像、Webにおける動画コンテンツ制作の理解を深めます。					
成績評価の方法					
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢				課題提出	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
Adobe Aftereffects ガイド本 必要に応じて随時プリントを配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. AfterEffects基本操作(コンポジション、規格設定、各種パネル解説)					6
2. アニメーションの基本 (キーフレーム設定、ショートカットキー、パラメーター設定)					6
3. モーション動画制作 (親子関係、レイヤー操作、ループ処理)					6
4. トランジション制作(画面の切り替え演出)					6
5. Webページ活用動画の制作(バナー、トップページPVなど)					4
6. AfterEffectsのエフェクト解説 (標準、追加プラグインエフェクト)					4
7. エクスプレッションの活用 (適用方法、素材の引用)					6
8. レンダリング設定と動画出力 (Media Encoder)					4
9. Webアップロードと管理					4
10. 総合課題 (デジタルコンテンツ制作)					14
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
イラストレーションⅡ		演習		グラフィックデザイン科 イラストレーションコース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	山田 ケンジ	
授業の目的・目標						
発想する感性とそれを視覚化するための各種画材の基礎技法を身に付ける。 デッサン力の向上。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ●イラストレーション制作の流れ（企画意図の理解・読み取り→ラフ画→フィニッシュワーク）を学ぶ。鉛筆によるラフ画からガッシュ、コピック、色鉛筆などの画材による完成原稿制作までの行程を体験する。 ●イラストレーション制作に必要な発想を視覚化する感性と各種画材の技法を学ぶ。 ●設定したテーマに沿った作品制作 						
成績評価の方法						
授業態度、提出課題作品の評価				授業態度	25%	
				課題	75%	
使用テキスト・教材						
必要に応じて随時プリントを配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	透視法、三角法など空間認識について		2			
2.	〃 1点透視法の応用技法		2			
3.	〃 2点透視法の応用技法		2			
4.	〃 3点透視法の応用技法		2			
5.	コピックを使った作品制作		2			
6.	コピックを使った作品制作		2			
7.	コピックを使った作品制作		2			
8.	色鉛筆、ガッシュを使った作品制作		2			
9.	色鉛筆、ガッシュを使った作品制作		2			
10.	色鉛筆、ガッシュを使った作品制作		2			
11.	テーマに沿った作品制作・ラフ画		2			
12.	〃 ・ラフ画→下絵		2			
13.	〃 ・下絵→仕上げ		2			
14.	〃 ・仕上げ		2			
15.	〃 ・仕上げ		2			
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2020年度			
			科目コード				
授業科目名		授業形態		学科・コース			
デジタルイラスト		演習		グラフィックデザイン科 イラストレーションコース			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	30	1	① 山田 ケンジ ② 藤井 英俊		
授業の目的・目標							
<ul style="list-style-type: none"> ●より直感的な制作ができる液晶タブレットを使用しデジタルイラストレーション制作の技術を身につける。 ●PhotoShopをメインに使用。ブラシやテキストチャーターのカスタマイズ法を学び、それぞれの効果や表現の違いを体感し自分に合った設定を探る。 ●授業終盤 ポストカード作品の制作（実際に各自30～50枚の印刷予定） 現在の漫画やゲーム・アニメ系のイラストレーション制作の技術を習得。 							
授業の概要							
教材としての「液晶タブレット+photoshop」のスキルを学び、より広い表現手法を身に付ける。今のコミック系イラストレーションの作画技術習得。							
成績評価の方法							
授業態度、提出課題作品の評価				授業態度	25%		
				課題	75%		
使用テキスト・教材							
必要に応じて随時プリントを配布							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	液晶タブレットの概要説明。設定について学ぶ		1	11.	ペイントツール・ペンタブレットなどの使用テクニック		2
2.	ブラシのカスタマイズ、登録のやり方		2	12.	(ブラシ・エフェクト・テキストチャ表現)		2
3.	デジタルペイント技法ショートカット他		2	13.	人物の彩色表現(肌の塗り・影の付け方など)		2
4.	Dペイント技法線画抽出他		2	14.	画面レイアウト表現など(人物ポージング)		2
5.	Dペイント技法クリッピングマスクなど活用法		2	15.	背景描写(空・建築・自然物などの描写方法)		2
6.	デジタル作品の模写		2	16.	イラスト制作		2
7.	ポストカードイラストレーション作品制作			17.	全体講評		1
8.	" 資料集め、ラフ画		2				
9.	" 下絵制作		2				
10.	" 仕上げ		2				
その他			関連科目				

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャラクターデザイン I		演習		グラフィックデザイン科 イラスト/マンガ・キャラクターコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	川内 祐司
授業の目的・目標					
思考方法の確立と、それに伴う思考と技術の立体把握					
授業の概要					
デザインの組み立てとプロセスの確立 アプローチ方法のバリエーションとしての習得 広告効果の認識					
成績評価の方法					
授業態度・企画力・技術向上率・作品完成度				授業態度	20%
				理解度	40%
				成果物	40%
使用テキスト・教材					
必要に応じて随時プリントを配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 授業内容解説					2
2. ブレインストーミングで、アイデアの総出					2
3. 企業を想定し、企業コンセプト確立～ターゲット・範囲を想定					2
4. キャラクターのデザインとコンセプト確立					2
5. キャラクターの～反対のデザインを考察					2
6. 立体把握（平面上で展開図を描くなど）					2
7. プレゼンテーション					2
8.					
9. 立体制作					12
10.					
11. 撮影～媒体への落とし込み					2
12. プレゼンテーション・講評会					2
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
写真Ⅱ		演習		グラフィックデザイン科 イラスト・写真コース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	萩原 一浩
授業の目的・目標					
自分で撮影した写真を基に DM ポストカード等のレイアウトを行い作品を造ってみる。					
授業の概要					
デザインをする過程において 写真の撮り方(カメラマンへの指示の方法)を理解した上で、紙面構成を出来る様にする。					
成績評価の方法					
達成度 40%				授業態度	10%
授業態度 10%				提出	50%
提出作品 50% (サムネ=12.5p 最終作品=37.5p)				達成度	40%
使用テキスト・教材					
デジタルカメラ・メディア・ストロボ・モニター・レフ・トレペ・ケト紙・三脚					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 制作課題の説明～サムネイルの作成					2
2. サムネイルの確認～提出					2
3. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
4. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
5. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
6. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
7. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
8. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
9. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
10. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
11. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
12. サムネイルに基づいて、Studioにて商品orモデルを撮影					2
13. PCにて切り抜き及びレイアウト作業～出力～製本					2
14. PCにて切り抜き及びレイアウト作業～出力～製本					2
15. 自分の作品の意図を発表～総評～提出(2クラス合同授業)					2
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
現像技術		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	杉本 光俊
授業の目的・目標					
現像ソフトを使う技術。適切な補正方法、合成・修復方法の習得する。					
授業の概要					
デジタルでの現像方法を学ぶことで適切な補正方法を理解する。レタッチの基礎を学ぶ。					
成績評価の方法					
出席状況・授業態度。作品評価。				授業態度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
一眼レフカメラ、パソコン (Photoshop, Illustrator)					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. デジカメの現像RAWとJPGの違い。印刷知識 RGB,CMYKの画像について					2
2. 現像ソフトの使い方【1】...現像ソフトの種類、Photoshop を使用しての現像方法					2
3. 現像ソフトの使い方【2】...基本補正・カラー補正					2
4. RAWデータで撮影してみよう①					2
5. 撮影した画像を現像・加工してみよう①					2
6. フォトレタッチ【1】...画像の合成					2
7. フォトレタッチ【2】...画像の修復・加工：人物編①					2
8. フォトレタッチ【3】...画像の修復・加工：人物編②					2
9. フォトレタッチ【4】...画像の修復・加工：物編① 食品					2
10. フォトレタッチ【5】...画像の修復・加工：物編② 食品					2
11. フォトレタッチ【4】...画像の修復・加工：物編① 反射製品					2
12. フォトレタッチ【5】...画像の修復・加工：物編② 反射製品					2
13. フォトレタッチ【6】...特殊加工編					2
14. RAWデータで撮影してみよう②					2
15. 撮影した画像を現像・加工してみよう②					2
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ファッションフォト		演習		グラフィックデザイン科 写真コース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	萩原 和幸 萩原 一浩	
授業の目的・目標						
撮影方法と判断・現場の作り方を感じとれるようにする。 ストロボ1灯で物の立体感や質感を出し、三次元を二次元にした時の表現を考える。						
授業の概要						
撮影イメージの決定～準備～撮影～処理・完成の手順と決定を学習する。 物のシズル感を表現し、エンドユーザーに理解して貰える写真を撮影出来る様になる。						
成績評価の方法						
講義での積極性、作品評価				平常点	20%	
				提出作品	40%	
				達成度	40%	
使用テキスト・教材						
デジタルカメラ・メディア・ストロボ・三脚・メーター・レフ・ケト紙(白&黒)・トレパ°・キリキ・テープ°各種、モデル						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	撮影構想		2			
2.	撮影構想		2			
3.	ロケハン		2			
4.	ロケハン		2			
5.	ロケハン		2			
6.	撮影		2			
7.	撮影		2			
8.	撮影		2			
9.	撮影		2			
10.	撮影		2			
11.	セレクト・RAW現像		2			
12.	セレクト・RAW現像		2			
13.	セレクト・RAW現像		2			
14.	仕上げ		2			
15.	講評		2			
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
編集技術		演習		グラフィックデザイン科 Web・映像アニメーションコース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	大川 直樹 望月 伸晃	
授業の目的・目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・ 動画制作における、企画～納品までのワークフローを理解する ・ 動画編集の技法を習得する ・ CM企画を考え、コンペティションへ作品を応募できるようになる 						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・ 動画制作に必要な基礎知識と動画の編集技術を覚える。 ・ 企画、制作した作品をコンペティションへ応募する。 						
成績評価の方法						
1. 提出物（提出率と完成度）				2. 学習姿勢		課題提出 80%
						学習姿勢 20%
使用テキスト・教材						
Premiere Pro ガイド本 必要に応じて随時プリントを配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 動画の基本知識(用語、規格)						6
2. カメラワークの基本(基本となるカメラワーク用語と撮影知識)						6
5. Adobe PremierePro 基本操作 (新規作成、素材インポート、保存、各種パネル解説)						6
6. Adobe PremierePro 編集操作 (カット編集)						6
7. Adobe PremierePro 編集操作 (テロップ、エフェクト)						6
8. Adobe PremierePro 編集操作 (音源編集)						6
9. 習得度テスト ①知識(筆記) ②Premiere Pro(実技)						4
10. CM企画コンペティション 応募作品制作						4
11. CM企画コンペティション 応募作品制作						4
12. CM企画コンペティション 応募作品制作						4
13. CM企画コンペティション 応募作品制作						4
14. CM企画コンペティション 応募作品制作						4
15.						
その他			関連科目			

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
映像演出		演習		グラフィックデザイン科 Web/映像アニメーションコース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	2	ウンノ ヨウジ	
授業の目的・目標						
CM作品のコンペティション応募を目指し、演出から生まれるアイデア、映像編集を学ぶ。映像編集ソフト、AfterEffects、Premiere Pro等の操作方法を習得。映像の企画、制作、放映まで全体の流れを勉強できる。またショー担当の学生をクライアント設定し学生同士が折衝をしてコミュニケーション能力を養える。						
授業の概要						
映像の企画から編集までを実践して完成させる、CM作品コンペティションに応募する。卒業制作展にて開催されるファッションビジネス科、フラワーデザイン科、ファッションデザイン科、ブライダル・ビューティー科共同のファッションショー&フラワーショーの映像を担当。依頼を受けた内容でショーの映像編集を行い、映像制作一環のノウハウを学習する。						
成績評価の方法						
企画内容と制作したCMの映像それぞれの評価 映像関連ソフトの操作の習得度・提出課題・出席状況・授業態度					課 題 100%	
使用テキスト・教材						
Adobe After effects、PremierePro ※必要に応じてプリント配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. コンペティション応募用の企画の検証、			6			
2. 作成した絵コンテの修正						
3. 次の授業で撮影する(学校内で			6			
4. 撮影出来る物が対象) 作品を決める			6			
5. 全員でCMの撮影実習			6			
6. 撮影した映像の取り込みと編集、			6			
7. 映像の編集とカラーグレーディング			6			
8. 映像の編集とエフェクトの使い方			6			
9. 映像の編集と音声の調整			6			
10. 映像の編集のチェックと修正			6			
11. 製作したCMの発表			6			
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			音楽演習、編集技術、映像企画			

シラバス(授業概要)			時間数は45分換算			年 度	2020年度
						科目コード	
授 業 科 目 名			授 業 形 態			学 科 ・ コー ス	
音楽演習			演習			グラフィックデザイン科 Web/映像アニメーションコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	前期	必修	30	1	大畑 秀人		
授業の目的・目標							
最終課題（映像作品のオーディオトラックを制作する）において、自分のアイデアなどをどこまで表現できるのか。							
授業の概要							
コンピュータを使った音楽制作や、マイクを使った録音などの基礎を学び、映像制作におけるオーディオ部分の制作に役立てるようにする。							
成績評価の方法							
制作物の完成度、課題提出状況、授業態度					授業態度	30%	
					課 題	70%	
使用テキスト・教材							
テキスト・教材（共に支給）							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1. 音楽基礎			2				
2. Logic基礎			4				
3. 音楽制作			6				
4. エフェクター基礎			2				
5. 録音実習			6				
6. 課題制作			8				
7. 課題発表（試聴会）			2				
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。							

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
クレイアニメーション		演習		グラフィックデザイン科 Web・映像コース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	後期	必修	60	2	川内 祐司	
授業の目的・目標						
企画から編集までの総合的取り組み						
授業の概要						
コミュニケーション能力と技術の経験値の向上 技術の分担と統合能力向上 計画性の獲得						
成績評価の方法						
授業態度・企画力・技術向上率・作品完成度				授業態度	20%	
				理解度	40%	
				成果物	40%	
使用テキスト・教材						
必要に応じて随時プリントを配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 授業内容解説・班分け						2
2. 企画コンセプト確立・絵コンテ制作						2
3. プレゼンテーション・再考察						2
4. キャラクターと美術のデザインとコンセプト・スケジュール考察						2
5. プレゼンテーションとスケジュール発表・再考察						2
6. 実制作：キャラクター制作・動作確認						16
7. ※美術・舞台制作 タイムライン制作						
8. カメラワーク考察など…						
9. 途中経過報告・スケジュール再考察						2
10.						
11. 実制作：同上・及び撮影						30
12.						
13. 作品発表・講評会						2
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態	学科・コース			
インタラクティブデザイン		講義・演習	グラフィックデザイン科 Web/映像・アニメーションコース			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	2	深野 暁雄 宮崎 宏治	
授業の目的・目標						
<p>【動画】映画、CM、アニメ、ゲームなど広い分野で国内外で広く使われている3DCGツール「Maya」(マヤ)のモデリング(立体造形)ができるようになることを目標とする。</p> <p>【Web】現在習得しているHTML・CSSの基礎の理解を深め、2年間の学習成果をポートフォリオサイトにまとめ、就職活動のツールとして役立てる。</p>						
授業の概要						
<p>【映像】Maya2018の基本操作、モデリングの手順、テクスチャーマッピング、レンダリングというワークフローを理解し、習得する。また、3DCG(3次元コンピュータグラフィクス)の基礎理論も併せて講義で理解を深める。さらに、Photoshop・Illustratorなどの2DCGを活用する方法、ゲームエンジンのUnrealEngine4(UE4)を使いリアルタイムレンダリングを学ぶ。【Web】2年間で制作した他授業の課題を整理し、WEBポートフォリオサイトを制作する。</p>						
成績評価の方法						
1. 課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ)			課題	60%		
2. 平常点(主体的な授業参加度)			平常点	15%		
3. 学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢)			学習意欲	15%		
課題が未提出の場合、成績の評価は行われない。						
使用テキスト・教材						
1. AUTODESK(MAYAの販売会社)提供の公式チュートリアルビデオ教材						
2. 講師の所属する株式会社スタジオプロスのオリジナル作成のオリジナルテキスト						
授業内容・授業計画						
		時間数				時間数
1.	MayaのUIと基本操作	2	マニピレータとグループ、コンポーネント			1
2.	3DCG基礎理論とMayaでの関係	1	画像を置いて簡単な道具のモデリング			1
3.	マテリアルエディタによる質感と理論		テクスチャーマッピングの基礎			1
4.	課題1:指定された道具を作る=モデリング		→アクスチャー展開→PhotoShopアクスチャー			2
5.	MayaからUnrealEngine4への変換	1	UnrealEngine4での物理レンダリング			1
6.	リアルな工業製品のモデリングとは?	1	→続き			1
7.	ディテールを整える	1	→続き			1
8.	テクスチャー展開する	1	→続き			1
9.	リアルなマテリアル理論	1	UnrealEngine4でのレンダリング			1
10.	PhotoShopでテクスチャーを描く	1	→続き			1
11.	ライティングとレンダリング(+理論)	1	→続き			1
12.	課題2:ここまでの作品に各自オリジナルの改造・質感とテクスチャーで完成させる					2
13.	〃					2
14.	UE4でのアニメーション基礎	1	→続き			1
15.	UE4での動画編集	1	→AfterEffectsとの連携			1
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			UnrealEngine4・PhotoShop・AfterEffects デザイン・クレイ・カメラ・色彩学			

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ストーリー構成 I		演習		グラフィックデザイン科 マンガ・キャラクターコース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	ごとう 和	
授業の目的・目標						
頭に浮かんだ「漠然」とした「思い」「ストーリー」をどうやって原稿用紙に落とし込むかを学び「思い」が「カタチ」になっていく事を体感・実感！！						
授業の概要						
16ページの漫画作品を「イメージ」→「ノート・メモ」→「プロット」→「ネーム」→「下書き」→「ペン入れ」						
成績評価の方法						
作品への取り組み姿勢 + 出欠席 + 作品				取組姿勢	40%	
				課題	60%	
使用テキスト・教材						
鉛筆、シープペン、消しゴム、ミリペン、定規 ネーム用紙（コピー用紙）原稿用紙						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. 自己紹介＋未来の創り方						2
2. マンガ概論						2
3. さあ！ 物語(ストーリー)を作ってみよう<1本目>						2
4. ストーリーの構成・起承転結						2
5. キャラクターのハード&ソフト						2
6. 物語(ストーリー)を創ってみよう<2本目>						2
7. キャラクター全員のプロフィールを創る						2
8. ごとうの用意したカードの「言葉」を3つ選び物語を創る<3本目>						2
9. よしっ！！ 物語(ストーリー)を創るぞー！！<4本目>						2
10. 今まで創った4本のストーリーの中から1本選ぶ						2
11. 16ページのネームに創り変える・キャラノートを創る						2
12. ネームを何度でも見直し何度でも直す						2
13. 下絵を入れていく ペンを入れて 仕上げ						2
14. 何度でも見直す 推敲						2
15. 完成原稿の投稿と持ち込み						2
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
マンガ技法		演習		グラフィックデザイン科 マンガ・キャラクターコース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	たなか よしみ	
授業の目的・目標						
8Pのストーリー漫画を完成させる。						
授業の概要						
基本的なマンガ制作技術を身につける。						
成績評価の方法						
適切を守る 作品の完成度				提出期限	50%	
				課題	50%	
使用テキスト・教材						
必要に応じてテキスト配布、マンガ制作用具一式。						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. マンガ製作の手順、基本的な道具の使い方						4
2. ペンを使う 集中線 カケアミ 下手、ホワイト						4
3. 構図の取り方 一枚イラスト描く						4
4. 魅力的なキャラクターの作り方 4コマ漫画を描く						4
5. コマ割り基本1 エッセイ漫画を描く						4
6. コマ割り基本2 色んなシーンをコマ割りしてみる						4
7. ストーリーの作り方1 発想						4
8. ストーリーの作り方2 起承転結 ストーリーを整える						4
9. 8Pマンガを作る1 ネームを作る						8
10. 8Pマンガを作る2 下書き						8
11. 8Pマンガを作る3 ペン入れ						8
12. 8Pマンガを作る4 仕上げ						4
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
背景画		演習		グラフィックデザイン科 マンガ・キャラクターコース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	さいとう しげき	
授業の目的・目標						
クリップスタジオでデジタルの背景画のスキルをあげていく。						
授業の概要						
クリップスタジオの基礎・定規の種類を理解する・トレースで背景を描く・写真をベースに自分で描き起こす。						
成績評価の方法						
授業内容。クリップスタジオで背景を描くために必要なスキルの習熟度。提出課題の出来栄で評価。提出物は3点程度。				授業態度	30%	
				課題	50%	
				習熟度	20%	
使用テキスト・教材						
クリップスタジオ・液晶タブレット・ペンタブレット						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. クリップスタジオの基礎			4			
2. 定規機能を理解する			2			
3. トレース1			4			
4. トレース2			4			
5. パース背景1			4			
6. パース背景2			4			
7. パース背景3			4			
8. パース背景4			4			
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
マンガ制作 I		演習		グラフィックデザイン科 マンガ・キャラクターコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	60	2	東京モノノケ
授業の目的・目標					
クライアントを設定した単ページの漫画制作を通して、広告ツールとしての漫画の制作過程を学び、ターゲット層を意識した漫画作りのスキルを身につける。					
授業の概要					
「クライアントを想定した広告漫画の制作」 課題：静岡デザイン専門学校をクライアントに設定し「SNSの使用と情報モラルの啓発」をテーマにCLIP STUDIO PAINTで2P以上のカラー漫画を完成させ、プレゼンを行う。					
成績評価の方法					
課題提出とその完成度。出席状況・授業態度				授業態度	20%
				課題	80%
使用テキスト・教材					
CLIP STUDIO PAINT 他					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. クリップスタジオ基本操作説明					6
2. 事前講義・課題1趣旨説明					2
3. 課題1プロット→確認					6
4. 課題1ネーム→確認					14
5. 課題1本制作、仕上げ作業					30
6. 課題2プレゼン					2
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
マンガ制作Ⅱ		演習		グラフィックデザイン科 マンガ・キャラクターコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	オフィスルーシー タナカ クミ
授業の目的・目標					
見る人に伝わるイラストを制作する。					
授業の概要					
テーマに沿ったイラストの制作。					
成績評価の方法					
1、授業前の取材やラフ出しなどができているか。 2、授業態度。 3、作品の完成度。				取組姿勢	30%
				平常点	40%
				完成度	30%
使用テキスト・教材					
CLIP STUDIO PAINT EX、Photoshop。使える学生はIllustrator等、他のソフトの使用可能。					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. ビフォアアフターを描く。グレースケール作品。					3
2. 展開を考える。モノクロ作品制作。					3
3. 色について1。RGB作品制作。					3
4. 色について2。CMYK作品制作。					3
5. 漫画表現について。2～4コマ漫画制作。					6
6. 動きの表現について。gifアニメ制作。					6
7. ポートフォリオ制作1。それに必要なイラストを制作。					3
8. ポートフォリオ制作2。まとめ。					3
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
サインデザイン		講義・演習		グラフィックデザイン科 イラスト/写真/マンガ・キャラクター コース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	後期	必修	30	1	鳥羽 均	
授業の目的・目標						
世の中に多く存在する様々なサイン・表示の目的や、使用方法を習得する。						
授業の概要						
サインの実例の研究や制作を通じて、実際のサイン制作に繋げる						
成績評価の方法						
提出課題、授業態度				平常点	20%	
				課題	80%	
使用テキスト・教材						
必要に応じてテキスト配布						
授業内容・授業計画						
						時間数
1. サインの歴史や、サインの種類、方法などを研究する						2
2. 文字を使用したサインの研究						2
3. 図形やピクトを使用したサインの研究						2
4. 多言語に対応するサインの実例を研究						2
5. サインの実例を見学						2
6. ● 駅・空港・道路標識など						2
7. 現在使用されているサインの利点・欠点の洗い出し						2
8. これからの時代に適合したサインの考案						2
9. 使用場面を想定した実習						2
10. ●何を目的としたサインか						2
11. ●どのようなサインが必要か						2
12. ●どのようなサインにするのが望ましいか						2
13. ●多国籍の人に理解されるサインとは						2
14. 第三者による意見や感想を聞き、修正						2
15. 講評						2
その他			関連科目			

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
映像制作		講義・演習		グラフィックデザイン科 Web/映像コース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	草ヶ谷 あつみ ナカノ ヤスヒロ	
授業の目的・目標						
映像編集ソフト、AfterEffects、Premiere Pro等の操作方法を習得。 映像の企画、制作、放映まで全体の流れを勉強できる。またショー担当の学生をクライアント設定し学生同士が折衝をしてコミュニケーション能力を養える。						
授業の概要						
卒業制作展にて開催されるファッションビジネス科、フラワーデザイン科、ファッションデザイン科、ブライダル・ビューティー科共同のファッションショー&フラワーショーの映像を担当。依頼を受けた内容でショーの映像編集を行い、映像制作一環のノウハウを学習する。						
成績評価の方法						
映像関連ソフトの操作の習得度・提出課題・出席状況・授業態度					課題	100%
使用テキスト・教材						
※必要に応じてプリント配布						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 実習課題のオリエンテーション			3			
2. 4科の担当・役割分担を決定						
3. 各科から映像のオーダーを元に 4. 企画内容の絵コンテ作成			3			
5. 絵コンテを各科担当に確認			3			
6. 絵コンテを元に映像制作作業						
7. 随時各科の校正を受け 8. ブラッシュアップ			12			
9. 映像チェック（合同練習で校 10. 正）			6			
11. 映像データ完成						
12. ショーゲネプロ・本番にて制作			3			
13. 映像放映						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2020年度				
			科目コード					
授業科目名		授業形態		学科・コース				
キャリアプラン I		講義・演習		グラフィックデザイン科				
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員			
2	通年	必修	30	1	太田 稔子			
授業の目的・目標								
①ビジネスマナー検定3級の合格 ②社会人としての基本的マナーを身につけコミュニケーション力をつける ③自己分析・自分らしさの発見とスキルアップ ④就職に必要な提出書類の作成→文章力の強化								
授業の概要								
まずは「自分自身を知ること」から始め、個々の働くことに対する意識を高める。 特にコミュニケーション能力を強化することを重視し、様々な場面で対応できる個人形成を目的とする。 また、ビジネスマナー検定3級合格を目指しながら就職活動に繋げるコンテンツを入れる。								
成績評価の方法								
授業態度・課題提出・出席を総合的に判断する。					平常点	100%		
使用テキスト・教材								
独自に作成したワークシート及び就職に対するマナー等資料								
授業内容・授業計画								
			時間数			時間数		
1.	ビジネスマナー検定対策		14	16.	履歴書の書き方		2	
2.	↓			17.	自己PR NG志望動機 書き方ポイント		2	
3.				18.	自己分析重要性 各種自己分析		2	
4.				19.	面接に備える 面接官チェック		2	
5.				20.	面接質問とロープレ 他		2	
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.	キャリアについて 就活の流れ		2					
14.	企業の採用基準 情報収集		2					
15.	エントリーシートに備える		2					
その他				関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である。								

シラバス(授業概要)				年度	2020年度
時間数は45分換算				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
産学連携プロジェクトII		講義・演習		グラフィックデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	60	1	鳥羽 均 大川 直樹
授業の目的・目標					
基礎学習を活かし、学校外部の方に対して企画～納品までが出来るようになる。 イベントの企画やデザインの制作を通じて、地域の活性化を目指す。					
授業の概要口					
伝馬町発展会と連携して、地域イベントの企画・制作・運営をする。 また、伝馬町の地域活性化に繋がるデザインの企画・制作をする。					
成績評価の方法					
1. 提出物（提出率と完成度） 2. 学習姿勢				課題提出	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
MacBook、Illustrator、Photoshop、一眼レフカメラ 必要に応じて随時プリントを配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. オリエンテーション（伝馬町発展会からヒアリング）					4
2. プロジェクトチーム編成(役割分担とチーム編成)					4
3. 情報収集・分析（実地調査、関係各所へのヒアリング）					8
4. 企画・取材（イベント企画、付随する広告デザインの企画）					16
5. 企画発表（企画した内容の発表、企画内容の修正）					4
6. 制作・打合せ（企画した内容に基づく制作、関係者との打合せ）					16
7. 制作発表（プレゼンテーション、講評）					8
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2020年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
研修旅行		講義・演習		グラフィックデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	2	担当教員	
授業の目的・目標						
国外の歴史・文化・生活に触れ、視野を広げる。 日本と海外のグラフィックデザインの違いなどを学ぶ。 海外生活やグループ行動を通し、生活力や協調性を身につける。						
授業の概要						
約一週間の海外滞在を通し、国外の歴史・文化・生活などに触れる。						
成績評価の方法						
参加意欲と姿勢。レポートの完成度。				平常点	50%	
				レポート	50%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	オリエンテーション①		8	16.		
2.	オリエンテーション②		8	17.		
3.	オリエンテーション③		4	18.		
4.	海外研修		40	19.		
5.				20.		
6.				21.		
7.				22.		
8.				23.		
9.				24.		
10.				25.		
11.				26.		
12.				27.		
13.				28.		
14.				29.		
15.				30.		
その他			関連科目			