

教育課程及び授業日時数

グラフィックデザイン科

課程		専 門 科								
		グラフィックデザイン科			専 門 科			単 位 表 示		
一般科目	1	科目			第1学年	第2学年	第3学年	第1学年	第2学年	第3学年
			2	コミュニケーション活動			60			2
	3	コミュニケーション活動				60			2	
	4	コミュニケーション活動					60			2
専 門	5	美術			30			1		
	6	デザイン			30			1		
	7	色			60			2		
	8	広告			30			1		
	9	DTP			30			1		
	10	DTP				30			1	
	11	企業			30			1		
	12	マーケティング			30			1		
	13	プレゼンテーション			30			1		
	14	知的					30			1
	15	知的			90			3		
16	知的				30			1		
17	知的			30			1			
18	知的			30			1			
19	知的			60			2			
20	知的			60			2			
21	知的			60			2			
22	知的			60			2			
23	知的			30			1			
24	知的			60			2			
25	知的				30			1		
26	知的					60			2	
27	知的				30			1		
28	知的			60			2			
29	知的			30			1			
30	知的			30			1			
31	知的			60			2			
32	知的			120			4			
33	知的				30			1		
34	知的			90			3			
35	知的					90			3	
36	知的				30			1		
37	知的				30			1		
38	知的					30			1	
39	知的					30			1	
40	知的					30			1	
41	知的				30			1		
42	知的					60			2	
43	知的					30			1	
44	知的				30			1		
45	知的				60			2		
46	知的				30			1		
47	知的				30			1		
48	知的				60			2		
49	知的					60			2	
50	知的					30			1	
51	知的				30			1		
52	知的					30			1	
53	知的				60			2		
54	知的				60			2		
55	知的					30			1	
56	知的					30			1	
57	知的					90			3	
58	知的				30			1		
59	知的					30			1	
60	知的				30			1		
61	知的				30			1		
62	知的					30			1	
63	知的					30			1	
64	知的				30			1		
65	知的					30			1	
66	知的				30			1		
67	知的					30			1	
68	知的				30			1		
69	知的					60			2	
70	知的				60			2		
71	知的				60			2		
72	知的				30			1		
73	知的				60			2		
74	知的				30			1		
75	知的				60			2		
76	知的					60			2	
77	知的					60			2	
78	知的					30			1	
79	知的					60			2	
80	知的					60			2	
81	知的					60			2	
82	知的					60			2	
83	知的				30			1		
84	知的					30			1	
85	知的				60			2		
86	知的				30			1		
87	知的				60			2		
88	知的				30			1		
89	知的					90			3	
90	知的					90			3	
91	知的				30			1		
92	知的				30			1		
93	知的					30			1	
94	知的				30			1		
95	知的					30			1	
96	知的				30			1		
97	知的					60			2	
98	知的					60			2	
99	知的					30			1	
100	知的					150			5	
101	知的					60			2	
102	知的				60			2		
103	知的				60			2		
104	知的					60			2	
105	知的				60			2		
106	知的					60			2	
107	知的				30			1		
108	知的					30			1	
109	知的					30			1	
110	知的					30			1	
111	知的					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Ⅲ		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	
3	通年	必修	60	2	大場 厚始	
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。</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卒業制作展の視察、セミナーへの参加など。 球技大会への参加。</p>						
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.	東京研修(美術館等)		20	16.		
2.	東京研修(その時期にあったもの)		10	17.		
3.	広告セミナー		10	18.		
4.	球技大会		10	19.		
5.	学内HR等		10	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			

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		
広告メディア論		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
3	前期	必修	30	1	岡本 國治
授業の目的・目標					
メディアを知ることは、コミュニケーションの原点を理解すること。“伝え方”を知ること。発信者(企業・商品)や受信者(ターゲット)について知り、何を伝えるかを考え、どう伝えるかを極めること。伝える本質を間違えると、意図する結果≠「伝わる表現」にはならない。この講義では、それぞれの時代背景の中で、どんな広告メディアを使い、どんな表現がされてきたか。実例を蓄積することで、新しい表現を生み出すための「考え方」「表現アイデア」、および自分の気持ちや意図を他者に伝えるコミュニケーション能力を手に入れ					
授業の概要					
ビジネス現場で、どんな職種にも必要となる「メディア戦略の最適解」を組み立てる能力を身につける。そのためにまず、メディアそれぞれの特性をしっかりと理解できるようにする。特に近年はインターネットの利用によりビジネスのシステムや流れそのものが大きく変わってきている。インターネットの身近な利用法習得は必須である。マーケティングやメディア戦略を間違ったら、どんな具体的表現も台無しとなる。「ビジネスと広告とメディアと表現」を貫く一貫性のとれた発想ができる資質を養う。※自分の関心事に離れて見えることほど、いざというときに役立つことがあることを信じて学ぼう					
成績評価の方法					
1. 講義レポート(6, 8, 10, 11の各回終了時提出 ※回数は予定) 2. 記述修了試験(15回目に実施、30分)欠席すると講義レポートが提出できず、点数が必然的に下がるので、毎回欠席しないように! ※《知らないことを知る》ことから始めよう。講義中の質問、意見交換大歓迎。				期末試験	60%
				課題	40%
使用テキスト・教材					
テキストはありません。オリジナル資料とパワーポイント、映像(ビデオ・DVD)で進行します。					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	広告メディアの概要1 ●経済・ビジネスのシステムを理解しよう。その上で、●メディアとは何か? ●メディアの働き ●メディアの活かし方				2
2.	広告メディアの概要2 ●メディアの種類とそれぞれの特性 ●日本のメディア別広告費(2019) ●メディア別構成比				2
3.	メディア出稿の経費 ●新聞広告・テレビ & ラジオCM・チラシオリコミ料、各インターネット広告 出稿経費概要				2
4.	広告とメディアの足跡-1 ●広告メディアの出現と発展~江戸・明治・大正・昭和戦前のメディアと広告表現 ★具体的な事例からメディアと表現を理解していく。				2
5.	広告とメディアの足跡-2 ●揺籃期は新商品が生まれる~戦後復興期・成長前期 ★ライフサイクルで、時代や商品の出現から盛衰までの流れを理解する				2
6.	広告とメディアの足跡-3 ●テレビ宣伝すれば売れる時代~60年代までのテレビCM ●テレビメディアの特性を理解する ★主観、客観、メタ思考を押さえる。				2
7.	広告とメディアの足跡-4 ●提案で消費拡大(70年代)、表現で差別化(80年代)の広告 ★「売るとは?」を考える				2
8.	広告とメディアの足跡-5 ●70・80年代のテレビCM ●大量生産大量販売大量消費とバブル ★生活必需品と自己実現消費について理解する。				2
9.	広告とメディアの足跡-6 ●90年代以降のメディア変化と広告 ★インターネットとパーソナルマーケティング、その始まりと情報の流れ方を理解する。				2
10.	広告とメディアの足跡-7 ●影響力が低下していく中でテレビCMの表現 ●CMとインターネット広告との棲み分け ★ビジネスの新しいパラダイムを理解しよう。				2
11.	インターネット広告の研究-1 ●インターネットの特性 ●インターネット広告の特性 ★アメリカのインターネット広告キャンペーン				2
12.	インターネット広告の研究-2 ●スマホを使った販促キャンペーンの事例とマーケティング手法研究 ★客層別メディア戦略				2
13.	インターネット広告の研究-3 ●ますます主流となるWeb動画を使った販促キャンペーンの事例と活用法				2
14.	インターネット広告の研究-4 ●オムニチャネル・O2OとWEBプロモーションの事例と活用法				2
15.	講義のまとめと修了テスト ★ビジネスもアート&デザインの時代。新しい時代を新しい考え方で生きていこう。				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		
知的所有権		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	
3	後期	必修	30	1	水内 章裕	
授業の目的・目標						
自分の権利を守り、他者の権利を侵害しないよう、知的所有権の知識と意識を持った制作者を目指します。						
授業の概要						
著作権、意匠権、商標権、不正競争防止法等の事例や法令を通して、知的所有権に関する基本的な概念について学びます。						
成績評価の方法						
提出された制作課題によって評価します。					試験	100%
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 知的所有権について			2			
2. 著作権と産業財産権			2			
3. 著作権の目的			2			
4. 著作物と著作者			2			
5. 著作財産権			2			
6. 著作者人格権			2			
7. 著作権の侵害			2			
8. 著作権の自由利用			2			
9. 産業財産権：意匠権			2			
10. 産業財産権：商標権			2			
11. 知的所有権の周辺に関する問題			2			
12. 不正競争防止法について			2			
13. 試験			2			
14. 講演 I			2			
15. 講演 II			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		
コミュニケーションデザインⅢ		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	前期	必修	60	2	前田 ミネオ	
授業の目的・目標						
課題に対してあらゆる視点から特長を見いだす力と、表現力に幅ができる。広告の意義・意味を理解し伝えることの大切さを知り、情報を整理する力が身につく。伝えるためのコミュニケーション能力の向上とキャッチフレーズなどのコピーライティング力も養われる。						
授業の概要						
静岡新聞広告賞公募部門をとおして、広告の基礎を学び課題分析とアイデアの発想で伝わる造形力を身につける。						
成績評価の方法						
コンセプトの立て方、テーマに沿った切り口の斬新性と表現力また、取り組む姿勢を評価する。レイアウトに向けフォントの使い方、キービジュアルとしての写真やイラストを効果的に使っているかなど、総合的に評価。				期日・姿勢	50%	
				完成度	50%	
使用テキスト・教材						
2018年度の受賞作品集						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 静岡新聞広告賞のテーマ研究			2			
2. 過去の広告賞入賞作品の傾向と分析			2			
3. 課題テーマに向けてグループブレスト			2			
4. アイデアシンキングマップ作成			4			
5. 課題テーマの情報収集			4			
6. キーワード探し・アイデアマップ提出			4			
7. 個々のテーマ絞り込み・コンセプトづくり			4			
8. コンセプト決定・アイデア創出			4			
9. フレーズ・ラフスケッチ作業			8			
10. ビジュアルの具現化・添削			8			
11. ビジュアル・デザイン仕上げ作業(1)			6			
12. デザイン初案提出・添削			4			
13. デザイン修正提出・添削			4			
14. フィニッシュデータ作成			2			
15. 作品発表・送稿準備			2			
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※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
コミュニケーションデザイン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
3	前期	必修	60	2	草ヶ谷 あつみ 松永 志郎
授業の目的・目標					
社会に出てから役立つ、生きた情報収集の仕方リサーチ力を育み、人の気持ちを動かすコピーを考案、決められた枠の中でのレイアウトデザイン力など育成。企画を構築する技術を学ぶ。動画アプリの習得。					
授業の概要					
静岡鉄道様のマナー広告を題材にした電子屋内広告の企画制作で、コピーワークの学習及び媒体（デジタルサイネージ）の特性を活かしたレイアウトデザイン・広告作りを勉強する。					
成績評価の方法					
企画力・取材力・課題の推進力・提出課題の完成度・出席状況・授業態度				期日・姿勢	50%
				完成度	50%
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		時間数
1.	実習課題の「デジタルサイネージ」についてのオリエンテーション		2	16.	2
2.			2	17.	2
3.	各自の広告の切口を決めるための情報収集・取材		2	18.	2
4.			2	19.	2
5.	取材に基づきラフ案作成		2	20.	2
6.	随時教員チェック		2	21.	2
7.	企画内容・コピー案考案		2	22.	2
8.	随時教員チェック		2	23.	2
9.			2	24.	2
10.			2	25.	2
11.	取材、リサーチを元に作業。撮影及びビジュアル（イラスト等）制作		2	26.	2
12.			2	27.	2
13.			2	28.	2
14.			2	29.	2
15.			2	30.	2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

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	
WEB実践		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
3	通年	必修	90	3	遠藤 次朗 大村 道彦 宮崎 宏治
授業の目的・目標					
課題制作を通じて、HTML・CSSをより理解でき、実践的なウェブデザインの能力・技術を習得する。 小・中規模ウェブサイト構築までが制作出来るようになる。					
授業の概要					
「仕事としてのウェブデザイン」を想定し、課題制作を通じてリテラシー（専門知識）とより実践的な専門技術を習得する。					
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				平常点	60%
				課題	40%
使用テキスト・教材					
出席状況、授業態度、課題提出状況、課題完成度					
授業内容・授業計画					
1. 2. 【テーマ課題1】 テーマに沿って、ウェブサイトを作成。 3. Adobe XDでのプロトタイプ制作～ 4. Dreamweaverでのサイト制作・公開までの一連のワークフローを体験する。					時間数 30
5. 6. 【テーマ課題2】 テーマに沿って、ウェブサイトを作成。 7. Adobe XDでのプロトタイプ制作～ 8. Dreamweaverでのサイト制作・公開までの一連のワークフローを体験する。					
9. 10. 11. 【自由課題1】 12. 自由なテーマで、ウェブサイトを作成。 13. Adobe XDでのプロトタイプ制作～ 14. Dreamweaverでのサイト制作・公開までの一連のワークフローを体験する。 15.					
<ul style="list-style-type: none"> ・サイトの企画・提案 ・プロトタイプ・ビジュアルデザイン制作 ・コーディング ・公開 					
<ul style="list-style-type: none"> ・サイトの企画・提案 ・プロトタイプ・ビジュアルデザイン制作 ・コーディング ・公開 					30
<ul style="list-style-type: none"> ・サイトの企画・提案 ・プロトタイプ・ビジュアルデザイン制作 ・コーディング ・公開 					30
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※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	
ユニバーサルデザイン		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
3	前期	必修	30	1	本野 智美
授業の目的・目標					
ユニバーサルという視点で世の中を見る事で、誰が何を必要としているのかを考える。また、これからの社会にはどんなデザインや仕組み、概念が必要であるのか、それを実現させるにはどうしたら良いのかを研究するプロセスを学ぶ。					
授業の概要					
擬似体験～問題点の整理～短期的および長期的視点で、改善方法を研究する。					
成績評価の方法					
授業への取り組みと最終提出物での評価				課題	100%
使用テキスト・教材					
特になし					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	課題オリエンテーション 講義:ユニバーサルデザインとは				4
2.					
3.	擬似体験				4
4.					
5.	擬似体験記録を元に問題点の整理				4
6.					
7.	問題点の改善方法～アイディア出し～アイディアを形にするための骨組み				8
8.					
9.	〃				
10.					
11.	骨組みから肉付けへ～アイディアを可視化				4
12.					
13.	〃				4
14.					
15.	プレゼンテーション				2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			メディアユニバーサルデザイン		
※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	
メディア ユニバーサルデザイン		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
3	通年	必修	30	1	本野 智美
授業の目的・目標					
前半の「ユニバーサルデザイン」で習得した知識や情報を実際の形に可視化するコンペティションへ作品を出品する事で、学びを挑戦に変える。					
授業の概要					
「静岡県メディア・ユニバーサルデザイン デザインコンテスト」(主催:静岡県印刷工業組合)への作品出品。					
成績評価の方法					
授業への取り組みと最終提出物での評価				課題	100%
使用テキスト・教材					
特になし					
授業内容・授業計画					
				時間数	時間数
1.	講演:「メディアユニバーサルデザイン～基礎から上級編まで」 「MUDデザインコンテスト募集要項説明会」(主催:静岡県印刷工業組合)			4	
2.	コンテスト出品へ向けて～学内オリエンテーション			4	
3.					
4.					
5.					
6.	アイデア出し～アイデアを形にするための骨組み			8	
7.					
8.					
9.					
10.	骨組みから肉付けへ～アイデアを可視化			8	
11.					
12.					
13.	最終チェック～完成へ向けてブラッシュアップ			4	
14.					
15.	作品出力～応募準備～提出			2	
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			ユニバーサルデザイン		
※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	
キャラクターメディア研究		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	前期	必修	30	1	塩澤 義彦 草ヶ谷 あつみ
授業の目的・目標					
戦後手塚治虫氏が確立した漫画・アニメ文化を通して、キャラクター事業やライセンス事業を学習する。また手塚作品の底流にある、反戦・反核・平和・人種や環境による差別の撤廃・環境破壊に対する警鐘等を学習し、人間性の向上を模索する。それに加えて国連が提唱しているSDGsを学習し、手塚治虫の作品を使用した作品に反映させる。					
授業の概要					
手塚治虫氏の作品を通じて、戦後の漫画・出版事情を学習し、作品とキャラクターを認知する。その上で手塚治虫キャラクターを使用した商品（ものに限らず、自分が社会に訴求したい事やイベントなども可）を企画し、企画書作成まで完成する。なお企画書については、手塚プロダクションからクリエイティブ事業部の石渡部長に来校して頂き、校内でプレゼンテーションを実施する。					
成績評価の方法					
要所で課題提出を求めるが、提出期日までに一定レベル以上の課題を完成しているかが第一となる。その積算によって最終成績が確定する。				課 題	100%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	オリエンテーション。授業概要の説明。SDGsについての説明				2
2.	手塚治虫作品と時代背景、漫画・アニメ文化の変遷				2
3.	SDGsに関連する手塚作品の解説とテーマ				2
4.	アイデアメモ作成・回収				2
5.	イラストレーションとしての画面レイアウト表現（ポージングなど）				2
6.	面談2（待機者は返却された添削を研究）				2
7.	企画書作成についての説明・イメージ画作成へ				2
8.	イメージ画完成・企画書コンテ完成・提出				2
9.	企画書本体完成のための面談1（待機者は企画書本体作成へ）				2
10.	同上 面談2 塩澤担当完了(夏季休暇前)				2
11.	夏季休暇中の指導を挟み、企画書完成およびブラッシュアップ。草ヶ谷先生担当。				2
12.	る。				2
13.	与。				2
14.	中の規定日				2
15.	プレゼンテーション に完成し、以降草ヶ谷先生の授業に移行する。				2
その他				関連科目	
※单元ごと演習課題を実施する。					

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	
ビジュアルデザインⅣ		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	前期	必修	30	1	宮沢 千夏子
授業の目的・目標					
パッケージなどの商品を単体として見るのではなく、置かれている状況や販売ブースの空間を 考えることで、展示方法まで意識した考える力を養い、卒業制作時など、自身の作品展示の空 間を意識した作品づくりができるようにする。					
授業の概要					
商品をより魅力的にみせる展示テーマやコンセプトを考え、さまざまな展示方法を理解しながら、 展示計画をし、ブースを制作していく。					
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。				課 題	50%
				平 常 点	30%
				学 習 意 欲	20%
使用テキスト・教材					
配色カード(色彩学で使用したもの)、ハサミ、のり、必要に応じてプリント配布、 ミニ什器、課題制作に必要な材料や道具の用意					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. オリエンテーション。なぜビジュアルデザインが必要なのか?					2
2. VMDについて(1) ディスプレイの必要性					2
3. VMDについて(2) 陳列、演出方法					2
4. ディスプレイについて(1) ディスプレイと色の見せ方					2
5. ディスプレイについて(2) イメージについて					2
6. ディスプレイについて(3) 事例					2
7. 展示計画(1) 課題説明					2
8. 展示計画(2) 展示計画の記入①					2
9. 展示計画(3) 展示計画の記入②					2
10. 展示計画チェック、展示テーマに沿った材料の準備					2
11. 課題制作(1)					2
12. 課題制作(2)					2
13. 課題制作(3)					2
14. 課題プレゼンテーション(1) 審査、講評					2
15. 課題プレゼンテーション(2) ブラッシュアップ後、校内に展示					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

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		
パッケージデザイン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	
3	前期	必修	30	1	鳥羽 均	
授業の目的・目標						
卒業制作などの作品に応用できる、完成度の高い作品を制作できるようになる。パッケージを応用した、パッケージ以外の作品への応用ができるようになる。						
授業の概要						
2年次に学習したパッケージデザインの力をより高め、完成度の高い作品作りを目指す。						
成績評価の方法						
作品・授業態度・出欠席				課題	80%	
				その他	20%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
						時間数
1.	2年次の量産を目的としたパッケージだけでなく、卒業制作に応用できるパッケージの作成					2
2.	貼り箱技術を習得するための演習					2
3.	製本とハードカバーの作成					2
4.	●接着剤の有効利用					2
5.	どのようなところに、どのような接着剤を使用することが望ましいかの演習					2
6.	●機械での制作と遜色ない仕上がりを追及					2
7.	貼り箱の技法で名刺入れの作成					2
8.	●正確な設計と緻密な仕上がりの追及					2
9.	●名刺を取り出しやすい機能を盛り込む					2
10.	●商品としての品質と見栄えの良さを追求					2
11.	お菓子のパッケージ					2
12.	●和菓子などの手作り風パッケージ					2
13.	●中身を象徴するような包装					2
14.	●一枚の紙から折り、切れ目などを使用したもの					2
15.	●紙の質感を最大限主張する					2
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			立体構成、パッケージデザインⅠ			
※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	
DTP演習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
3	前期	必修	30	1	草ヶ谷 あつみ
授業の目的・目標					
実習課題としてDTPソフトを使用し、テーマに沿った物を制作。印刷物に必要な知識・技術を習得する。					
授業の概要					
DTPアプリケーションIllustrator、Photshopを使用し、印刷物の実習課題を制作。オペレーション、デザイン知識を学習する。					
成績評価の方法					
提出課題の完成度 出席状況 授業態度				課 題 100%	
使用テキスト・教材					
参考書「パッと目を引く！タイトルまわりのデザイン表現」					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. Illustrator、Photshopの使い方の復習					2
2. 実習課題のオリエンテーション					2
3. 文字校正記号について入稿原稿の制作方法の説明					2
4. 例題①					2
5. 制作					2
6. 確認					2
7. 例題②					2
8. 制作					2
9. 確認					2
10. 例題③					2
11. 制作					2
12. 確認					2
13. 例題④					2
14. 確認					2
15. 総評、おさらい					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※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		
エディトリアルデザイン		演習		グラフィックデザイン科 イラスト・写真・マンガコース		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	90	3	橋本 明奈	
授業の目的・目標						
<p>企画から取材・原稿整理及び管理・印刷手配まで全てを行うことで、雑誌制作のノウハウを理解する。現場と同様のグループワークの勉強ができる。 InDesignをはじめとしたillustrator、Photoshopの基本操作の定着。 外部の人と接することでの社会人としての話し方、接し方を学ぶ。</p>						
授業の概要						
<p>雑誌制作の手順（企画・取材・制作・印刷）を行い、制作の流れを学習する。 グループワークにて各自の役割分担を理解し仲間と連携することで、責任感と実行力を身につける。ページ物のデザインDTP系ソフトの操作の習得と定着。</p>						
成績評価の方法						
出席状況 授業態度（チームに協力的か・役割に責任を持って動いているか） 作品評価				チームワーク	50%	
				完成度	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			時間数
1.	雑誌の構成について知る	2				
2.	雑誌制作における役割について	2	24.	↓	ラフ完成	
3.	グループ分け・担当者決め	2	25.	↓	デザイン制作	30
4.	雑誌のテーマ・企画を考える	10		↓	取材交渉・随時取材	
	(編集会議の見学)	2		↓	デザイン制作	
	各ページ企画・担当者決め			↓	初校・修正	
12.	↓取材先選び・ラフ案制作			↓	再校・修正	
13.	↓ソフトの使い方おさらい	4		↓	取材先への校正出し	
14.	↓			↓	最終修正・入稿準備・入稿	10
15.	↓フォーマット制作	20		↓	取材先への雑誌お渡し	2
	↓グループ内共有					
	↓フォーマット共有・ラフ制作	6				
	↓随時ラフチェック・修正					
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※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		
イラストレーションⅢ		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	
3	後期	必修	30	1	山田 ケンジ	
授業の目的・目標						
画材の使い方をより深く学び、それぞれの特性を理解し作品制作に生かす。F6サイズのパネルまたはキャンバスで作品制作、テーマに沿った作品を制作しデザインファームで展示会。						
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画制作までの工程を体験する。 ●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。 ●テーマに沿った作品制作→デザインファームで展示 						
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						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	アナログ画材の使い方応用編	ペン画	2			
2.	〃	ペン画	2			
3.	〃	コピック	2			
4.	〃	コピック	2			
5.	〃	アクリルガッシュ、水彩	2			
6.	〃	アクリルガッシュ、水彩	2			
7.	〃	アクリルガッシュ、水彩	2			
8.	デザインファームでの展示作品（F6）制作		2			
9.	〃 資料集め、ラフ画		2			
10.	〃 下絵制作		2			
11.	〃 下絵制作		2			
12.	〃 仕上げ		2			
13.	〃 仕上げ		2			
14.	〃 仕上げ		2			
15.	デザインファームでの展示作業		2			
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※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	
コミックイラスト		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
3	後期	必修	30	1	藤井 英俊
授業の目的・目標					
今のコミック系イラストレーションの作画技術習得。					
授業の概要					
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。					
成績評価の方法					
授業態度、作品の出来で評価				課題	100%
使用テキスト・教材					
コミスタ ペンタブ					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 人物の描き方(体の構造・キャラクターデザインなど)					5
2.					
3. 人物の彩色表現(肌の塗り・影の付け方など) *ほかペイントツールテクニックなど					5
4.					
5. イラストレーションとしての画面レイアウト表現(ポージングなど)					5
6.					
7. 背景描写(空・建築・自然物などの描写方法)					5
8.					
9. 人物・背景込みのイラスト制作					10
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15. 全体講評					4
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※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		
写真Ⅲ		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	
3	前期	必修	30	1	萩原 和幸	
授業の目的・目標						
撮影方法と判断・現場の作り方、展示で写真の見せ方を学習。						
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。						
成績評価の方法						
講義での積極性、作品評価					期末試験	20%
					課題	80%
使用テキスト・教材						
カメラ、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		6			
4.	撮影		10			
5.	セレクト		2			
6.	RAW現像		4			
7.	仕上げ		2			
8.	講評		2			
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※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	
コマーシャルフォト		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
3	前期	必修	30	1	萩原 一浩
授業の目的・目標					
多灯のストロボを使い、物の立体感や質感を出し1灯では出来なかった物の質感及び立体感を表現する					
授業の概要					
物のシズル感を表現し、より多くの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為のセッティングを考える					
成績評価の方法					
達成度 40% 授業態度 20% Report提出 40%				授業態度	20%
				提出	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・モニター・レフ・ケト紙(白&黒)・トレパ°・キリキ・テープ 各種					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. Studioにて食撮の実技・食べ物をポジフィルムで撮影を行う=(角版)					2
2. Studioにて食撮の実技・食べ物をポジフィルムで撮影を行う=(角版)					2
3. Studioにて物撮の実技・影を作り夏の光を演出して撮影を行う=(角版)					2
4. Studioにて物撮の実技・影を作り夏の光を演出して撮影を行う=(角版)					2
5. Studioにて人物撮の実技・雑誌の表紙風に演出してモデル撮影を行う=(角版)					2
6. Studioにて人物撮の実技・雑誌の表紙風に演出してモデル撮影を行う=(角版)					2
7. Studioにて物撮の実技・水をキラキラさせて質感が出る様に撮影を行う=(角版)					2
8. Studioにて物撮の実技・水をキラキラさせて質感が出る様に撮影を行う=(角版)					2
9. Studioにて物撮の実技・洋服の特徴とディテールを出して置き撮する=(角版)					2
10. Studioにて物撮の実技・洋服の特徴とディテールを出して置き撮する=(角版)					2
11. Studioにて物撮の実技・靴or鞆の質感を出して置き撮する=(角版)					2
12. Studioにて物撮の実技・靴or鞆の質感を出して置き撮する=(角版)					2
13. Studioにて物撮の実技・水のペットボトルの透明感と立体感を出す撮影を行う=(切り抜き)					2
14. Studioにて物撮の実技・水のペットボトルの透明感と立体感を出す撮影を行う=(切り抜き)					2
15. Locationにて風景撮の実技・ストロボを使い疑似夜景撮影を行う=(角版)					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※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	
コマーシャルフォト		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
3	前期	必修	30	1	萩原 一浩
授業の目的・目標					
身近な明かり(定常光)を使い、一枚の写真で他人にインパクト与え、商品がより良く見える様に撮影出来る様になる					
授業の概要					
商品の特徴を引き出して、より良い写真で紹介する					
成績評価の方法					
達成度 40% 授業態度 20% Report提出 40%				授業態度	20%
				提 出	40%
				達成度	40%
使用テキスト・教材					
デジタル一眼カメラ・メディア・ケント紙・レフ・トレペ・テープ 他					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. カメラの扱い方,F・SS・ISOの配列と関係のおさらい～マニュアルで適正露出を導く					2
2. 身の回りの品(オークションに出せる様な)を,身近な明かりで撮影する=角版1cut 撮影後A4にプリントアウトして提出					4
3. 上記プリントを基にレクチャーを受けて,より良く再撮影する=角版1cut 初めのshotと再撮shotを並べて比較したプリントを作り発表～提出					4
4. 皮製品(財布・鞆等)を身近な明かりで撮影する=角版3cut以上 撮影後A4にプリントアウトして提出					4
5. 上記プリントを基にレクチャーを受けて,より良く再撮影する=角版1cut 初めのshotと再撮shotを並べて比較したプリントを作り提出～次回発表					4
6. 食べ物(弁当・果物・ケーキ等)を身近な明かりで撮影する=角版1cut 撮影後A4にプリントアウトして提出					4
7. 上記プリントを基にレクチャーを受けて,より良く再撮影する=角版1cut 初めのshotと再撮shotを並べて比較したプリントを作り発表～提出					4
8. 雑貨を身近な明かりで撮影する=角版3cut以上～撮影後A4にプリントアウトして提出					2
9. 上記プリントを基にレクチャーを受けて,より良く再撮影する=角版3cut以上～提出					2
その他			関連科目		
※单元ごとと演習課題を実施する。 ※実務経験のある教員が担当する科目である。			「モバイルコンテンツ制作」の授業とリンクして撮影後の画像をUPする		

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		
3Dデザイン		演習		グラフィックデザイン科 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	
3	前期	必修	60	2	深野 暁雄	
授業の目的・目標						
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)のリギング(アニメーション付けの準備)とアニメーションができるようになることを目標とする。アニメーションから動画作成するにはMayaだけでなく、ゲームエンジンであるUnrealEngine4(UE4)を使う方法も学ぶ。						
授業の概要						
Maya2018によるアニメーション設定の基礎、ジョイント(骨)、スキン(皮)の機能を使ったアニメーションを付ける設定や仕組み(リギング)の理解。リギングされたキャラクターを使い、様々なアニメーションの反復練習。カメラアニメーションによる演出。UnrealEngine4を用いることでリアルタイムレンダリングとインタラクションのあるアニメーションを同時に学ぶ。						
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. EpicGames(UnrealEngine4の開発会社)提供の公式チュートリアルビデオ教材						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	MayaのUIと基本操作の復習		2	Mayaでのアニメーション基礎		2
2.	グラフなどアニメーション用UIの基礎		2	ジョイント、スキン、ウエイト、IKなどの機能		2
3.	キャラクターリギング基礎		2	自動車など非生物のリギング		2
4.	キャラクターアニメーション演習1		3	リギング応用・ドリブ		2
5.	キャラクターアニメーション演習2		3	リギング応用・エクスプレッション		2
6.	キャラクターアニメーション演習3		3	リギング応用・Mayaスクリプト		2
7.	キャラクターアニメーション演習4		3	Mayaでアニメーションレンダリング		2
8.	課題1:キャラクターアニメーションを事例に従い自分で作成し、動画にする					2
9.	UnrealEngine4(UE4)とは何か?		2	UE4基本操作とマテリアル設定1		2
10.	MayaからUE4へデータ変換		2	UE4基本操作とマテリアル設定2		2
11.	UE4で動画編集とレンダリング1		2	→続き		2
12.	UE4で動画編集とレンダリング2		2	→続き		2
13.	課題2:UnrealEngine4でキャラクターアニメーションし、リアルタイムレンダリングする					2
14.	UE4でのインタラクション設定		2	→続き		2
15.	UE5でのエフェクトの設定		2	→続き		2
その他				関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。						
※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	
モバイルコンテンツ制作		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	通年	必修	60	2	大村 道彦
授業の目的・目標					
スマートフォンやタブレットなどに対応したデジタルコンテンツを制作出来るようになる。					
授業の概要					
マルチデバイスへ対応したコンテンツ制作の需要は、昨今急速に増加している。本授業ではスマートフォンに焦点を当て、デバイスの特性についての理解とコンテンツ制作の基本知識からその応用までを学習する。					
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				平常点	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
サンプルデータ、解説資料を用意					
授業内容・授業計画					
1. 2. 「観光をテーマにしたコンテンツ」 3. 4. モバイル系デバイスは持ち歩いたり、向きを変えて使用できるため、PCコンテンツ制作とは違った視点でのアイデア力と、それを形にする技術力を身につける。☑ 5. 6. 7. 8.				・サイトの企画・提案(5コマ) ・ビジュアルデザイン制作(10コマ) ・コーディング(15コマ)	時間数 30
9. 10. 11. 「商品プロモーション」 12. モバイル系デバイスは幅広い年齢層が持ち、活用している。より多くの人に見てもらえるアイデア、技術力を身につける。 13. 14. 15.				・サイトの企画・提案(5コマ) ・ビジュアルデザイン制作(10コマ) ・コーディング(15コマ)	30
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。 ※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		
CM制作		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	前期	必修	60	2	ナカノ ヤスヒロ	
授業の目的・目標						
オンエアする「静岡デザイン専門学校」TVCMの制作を通して、商業的な作品を制作し、一貫した映像制作の流れの理解を促す。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・企画&コンテ制作 ・コンテに沿った撮影実習 ・モーショングラフィックスの制作 ・映像編集制作 						
成績評価の方法						
最終課題と授業態度を総合して評価します。				平常点	30%	
				課題	70%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
		時間数				時間数
1.	コンテ作成	4	16.	撮影／		
2.			17.	モーショングラフィックス制作／		
3.	撮影／	40	18.	編集		
4.	モーショングラフィックス制作／		19.			
5.	編集		20.	撮影／		
6.	撮影／		21.	モーショングラフィックス制作／		
7.	モーショングラフィックス制作／		22.	編集		
8.	編集		23.	課題のプレビュー発表	4	
9.	撮影／		24.			
10.	モーショングラフィックス制作／		25.	課題の修正	12	
11.	編集		26.			
12.	撮影／		27.	課題の修正		
13.	モーショングラフィックス制作／		28.			
14.	編集		29.	課題の修正		
15.			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
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プログラミング		演習		グラフィックデザイン科 Webデザインコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	60	2	大村 道彦
授業の目的・目標					
HTML・CSS、Javascriptを用いて、インタラクティブなコンテンツが制作出来るようになる。					
授業の概要					
HTML・CSS、Javascriptなどのプログラミング言語をより深く学習。モバイル対応したコンテンツや、インタラクティブな表現も研究していく。プログラミングの基本概念からその応用までを学習する。					
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				平常点	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
サンプルデータ、解説資料を用意					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	「javascript基礎」				10
2.	変数や配列、関数、マウスイベントなど、javascriptプログラミングの基礎とその活用方法を学ぶ。				
3.					
4.					
5.	「課題: javascript: 応用」				15
6.	コンテンツ制作演習を通して、javascriptの基礎知識の復習と活用方法について理解を深める。				
7.					
8.					
9.	「Wordpress基礎」				15
10.	「Wordpress (ワードプレス)」は、ウェブサイト进行管理するツール(CMS)のひとつ。				
11.	Wordpressを使ったサイト構築を体験し、PHPプログラミングの基礎とワークフローの習得を目指す。				
12.					
13.	「Wordpress応用」				20
14.	Wordpressをカスタマイズし、様々なニーズに対応するための技術を習得する。				
15.					
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※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	
WEBゼミ		演習		グラフィックデザイン科 Webデザインコース	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	後期	必修	60	2	大村 道彦
授業の目的・目標					
小～中規模のウェブサイトの制作、CMSを使用したウェブサイト構築ができるようになる。					
授業の概要					
CMSを活用したウェブサイト構築を体験。					
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				平常点	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
サンプルデータ、解説資料を用意					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	ウェブコンテンツ制作演習(1)				10
2.					
3.	・コンテンツのテーマ決定				
4.	・リサーチと研究 ・プロトタイプ作成				
5.	-----				10
6.	ウェブコンテンツ制作演習(2)				
7.					
8.	・コンテンツのビジュアルデザイン ・技術研究、サンプル制作				
9.	-----				40
10.					
11.	ウェブコンテンツ制作演習(3)				
12.					
13.	・HTML/CSSコーディング、その他プログラミングなど				
14.	・コンテンツの公開と運用				
15.					
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					
※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		
映像ゼミ		演習		グラフィックデザイン科 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	
3	後期	必修	60	2	竹島 瑞樹	
授業の目的・目標						
映像で表現する際の引き出しを増やし、伝えたいことを明確にし視聴者に伝えること。						
授業の概要						
BOVAにエントリーする映像制作。今までに学習した映像制作の知識をベースに映像コンテンツの企画・制作を行う。						
成績評価の方法						
完成した映像コンテンツの視聴にて評価。ポイントとしては、伝えたいことが効果的に伝わるかどうか？					課題 100%	
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			4			
2. 企画			8			
3. 制作準備			8			
4. 制作			36			
5. プレゼン・試写			4			
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※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		
ストーリー構成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	
3	後期	選択	30	1	大川 直樹	
授業の目的・目標						
<p>プレゼンテーション技法を知り、より魅力的に「伝わる発表」ができるようになる。 PowerPoint・Keynote、動画などを活用したビジネスレベルの資料作成ができるようになる。</p>						
授業の概要						
<p>プレゼンテーション資料の作成 発表を通じたプレゼンテーションの伝達力向上。</p>						
成績評価の方法						
提出された制作課題によって評価します。					平常点	40%
					課題	60%
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. <PowerPoint基本操作>						
2. アニメーション			2			
3. スマートアート			2			
4. マスター			2			
5. Excel活用法			4			
6. Adobeソフトの活用			4			
7. 動画の活用			4			
8. <ストーリー構成>						
9. 企画に沿ったストーリー組立て			2			
10. <プレゼン発表の技術>						
11. プレゼントーク術			2			
12. スライドの使い方			2			
13. プレゼン制作			3			
14. プレゼン発表			3			
15.						
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						

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		
マンガ制作Ⅲ		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	
3	前期	必修	90	3	さいとう しげき	
授業の目的・目標						
12pくらいの広告漫画を描きあげ、作品を作る。						
授業の概要						
「ヘルプマーク」を世の中の人に知ってもらうための漫画を描く。序盤は作品の内容を深められるように個々の生徒と話し合い、作品として成立するように指導。中盤以降は、長いスパンになるので授業の中のスケッチングができるように指導。研究と実践というかんじに絞ってひとつの作品に向き合って仕上げていく。						
成績評価の方法						
授業態度と向き合い方。作品の出来栄え。納期を守れるかで評価。				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.	復習		4			
2.	便利な使い方		8			
3.	実際の漫画で学ぶ		8			
4.	カラー原稿を作成するためのポイント		4			
5.	事前にオリエンテーションを想定した授業		16			
6.	ネームを作り仕上がりまでの時間などを想定する		4			
7.						
8.	オリエンテーション		4			
9.	ネーム作り		8			
10.						
11.	作業		34			
12.						
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※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	
ビジネスアプリケーション		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
3	後期	選択	30	1	大場 厚始
授業の目的・目標					
表計算検定取得を目指す。					
授業の概要					
ビジネスを行う上で一般的に用いられている、ワープロ、表計算ソフトについて学習する。					
成績評価の方法					
検定試験結果、模擬試験結果				検定試験結果	80%
				模擬試験結果	20%
使用テキスト・教材					
MicrosoftExcel, MicrosoftWord 表計算検定問題集					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. ワープロによるビジネス文書作成					2
2. ワープロによるビジネス文書作成演習					2
3. 表計算ソフトの基本的な使い方					2
4. 関数1 合計、平均、最大、最小					2
5. 絶対参照と相対参照					2
6. 表示形式について					2
7. 関数2 切り上げ、切り捨て、四捨五入、AND、OR					2
8. 判断文					2
9. 関数3 vlookup, hlookupの使い方					2
10. グラフ機能					2
11. ワープロとの連携					2
12. 模擬試験 3級レベル演習					2
13. 模擬試験 準2級レベル演習					2
14. 模擬試験 2級レベル演習					2
15. 検定試験 試験前直前対策					2
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

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	
3	前期	必修	30	1	太田 稔子 佐々木 史	
授業の目的・目標						
<p>「自分自身を知ること」と個々の就職に対する意識を高める。 チームビルディングワークから仕事の進め方及び個々の役割分担を知る。(グループ面接に備える) コミュニケーション能力を強化することを重視し、自己PRを実践で練習する。 <目標> 内定取得</p>						
授業の概要						
<p>①コミュニケーション能力を高める ②ブレインストーミングとグループワーク実践 ③面接での自己プレゼン方法を学ぶ * 就職システムの学生ポータルの使用法の復習とこれまでの活動歴の入力 * ビジネスメールの書き方、電話のかけ方、面接対策の確認と実践 * 就職活動状況の把握と今後の目標</p>						
成績評価の方法						
出席状況、授業態度、就職活動状況				平常点	50%	
				活動状況	50%	
使用テキスト・教材						
独自のレジメ等						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	ブレインストーミング(グループワーク)		2	就職システムの利用法		2
2.	価値交流ワーク グループ面接対策		2	個別活動状況の確認と対策		2
3.	聞く・聴く・訊く・伝える 確認とスキルアップ		2	ビジネスメールの書き方		2
4.				電話のかけ方		2
5.	自己紹介ポイント(自分をプレゼンする)		2	面接対策		2
6.						
7.	面接の基本 グループワーク		2			
8.						
9.						
10.						
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		
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Ⅲ		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		
3	前期	必修	60	2	黒住 政雄 甲賀 雅章 森 博		
授業の目的・目標							
<p>クライアントからの依頼である各種広告媒体を制作する。 実践を通してコンセプトワークから制作、完成までを一貫して学ぶ。 デザイン開発の50%以上は、リサーチ、分析、コンセプトの抽出、つまり考えることにある。 ここがブレると、先進的なアイデアも効果ある表現も出てこないことを身を以て覚える。</p>							
授業の概要							
<p>「大道芸ワールドカップin静岡」ポスター制作 「リバウエル井川スキー場」ポスター制作 「新聞広告の日」新聞広告制作 これらの案件の制作を通し、実践的デザイン開発のプロセスを学ぶ。</p>							
成績評価の方法							
<p>依頼物件の理解度、アイデアの独自性、デザインのインパクト、完成度、課題提出状況、授業態度の総合評価。</p>					平常点	50%	
					課題	50%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1.	大道芸実行委員会によるオリエンテーション		2	15.	リバウエル井川スキー場オリエンテーション		4
2.	アイデア出し		8	16.	アイデア出し		4
3.	↓			17.	↓		
4.				18.	制作・確認・修正		5
5.				19.	↓		
6.	↓			20.	最終審査プレゼンテーション		4
7.	制作・確認・修正		7	21.	新聞広告の日 オリエンテーション		4
8.	↓			22.	アイデア出し		4
9.				23.	↓		
10.				24.	制作・確認・修正		4
11.	↓			25.	↓		
12.	文字校正・データ提出			26.	授業内プレゼンテーション		4
13.	企画書作成			27.	制作・確認・修正		4
14.	一次審査			28.	↓		
15.	最終審査プレゼンテーション		4	29.	確認・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。							

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	
卒業制作テーマ研究		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
3	前期	必修	30	1	各担当教員
授業の目的・目標					
学校で学んだ全ての学習内容を活かし、社会に通じる商業的デザインの企画を組み立てられるようになる。					
授業の概要					
卒業制作のテーマとなるふさわしい内容を考え、分析し、卒業制作につなげる。					
成績評価の方法					
企画書・プレゼンテーションによる評価・学習姿勢				作品	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
必要に応じてプリントや資料配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. オリエンテーション (スケジュール/組織図/概要説明など)					2
2. 昨年成果から、改善を検討する (グループディスカッション)					2
3. ① 収集: 問題・需要・提案などキーワードから自身の研究テーマを探す					6
4. ② 分析: テーマの本質を捉え、必要なデザインを検討する。					6
5. ③ 表現: 「テーマ×デザイン」で表現する研究内容を企画書にまとめる					5
6. 企画書 中間発表					2
7. 企画書 修正					5
8. 企画書 最終発表					2
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	
卒業制作		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
3	後期	必修	150	5	各担当教員
授業の目的・目標					
<p>学校で学んだ全ての学習内容を活かし、 社会に通じる商業的デザイン表現・提案を行えるようになる。</p>					
授業の概要					
<p>研究テーマに基づいたデザインを長期スケジュールで作成し、完成させる。</p>					
成績評価の方法					
企画、完成度、プレゼンテーション能力・学習姿勢				作品	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
<p>必要に応じてプリントや資料配布</p>					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 材料発注					2
2. 作品制作					62
3. ディスカッション (学生同士、各担当教員)					6
4. 作品 中間発表 (スケジュールに基づいた制作状況の確認)					4
5. 各担当教員による講評					4
6. 作品 制作と修正					64
7. 作品 最終発表 (プレゼンテーション形式)					4
8. 各担当教員による講評					4
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他			関連科目		
<p>※実務経験のある教員が担当する科目である。</p>					

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	
卒業制作展示計画		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
3	後期	必修	60	2	各担当教員
授業の目的・目標					
制作したデザインを効果的に伝える方法を検討し、魅力的に展示することができるようになる。					
授業の概要					
制作物を会場に展示する方法について検討する。					
成績評価の方法					
ディスプレイ方法・完成度・プレゼンテーション・学習姿勢				作品	80%
				学習姿勢	20%
使用テキスト・教材					
必要に応じてプリントや資料配布					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. 備品レンタル・購入品、展示方法の確認					4
2. 展示会の設営・役割分担の確認					4
3. ディスプレイ制作					30
4. 展示演習 (本番を想定した仮設営とプレゼンテーション)					8
5. 展示修正					14
6.					
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。					