

2022年度

グラフィックデザイン科

3年生

授業計画（シラバス）

シラバス (授業概要)					年度	2022 年度	
					科目コード	G3-k03	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
コミュニケーション活動Ⅲ					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	通期	必修	60	2	加藤 優作		
授業の目的							
学校行事・オリエンテーション・レクリエーションを実施し、クラス内や学科内の交流をはかる。							
授業の到達目標							
●クラス内や学科内の交流をはかることができる							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○		
授業形態							
講義		演習		実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション			
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業			
その他							
成績評価の方法							
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計		
評価項目							
受講態度		100%	%	%	100%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
		%	%	%	%		
使用テキスト・教材							
なし							

授業内容・授業計画

内 容	時間	課題 試験	評価
1.クラス内交流	6		○
2.イベント・行事	6		○
3.個別面談・指導	6		○
4.授業フォロー等	6		○
5.クラス内交流	6		○
その他	関連科目		

シラバス (授業概要)					年度	2022 年度	
					科目コード	G3-k08	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
キャリアプランⅡ					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	加藤 優作		
授業の目的							
卒業後のキャリア・ライフプランについて検討し、実現に向けてやるべきことを明確化する。							
授業の到達目標							
●自身のキャリア・ライフプランを描き、実現に向けて前向きに動くことができる							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○		
授業形態							
講義	○	演習	○	実験・実習・実技			
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション			
ロールプレイ		PBL	○	反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業			
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
ディスプレイ計画				15%	%	%	15%
中間報告				15%	%	%	15%
最終成果物				%	30%	%	30%
展示・プレゼンテーション				%	30%	%	30%
受講態度				%	%	10%	10%
				%	%	%	%
				%	%	%	%
使用テキスト・教材							
なし							

シラバス (授業概要)		年度	2022 年度			
		科目コード	G3-k24			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
イラストレーションⅢ					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	遠藤鈴江	
授業の目的						
産学連携とした実際の企業様の研究および聞き取りを通じ、問題点および解決策を企画、具現化する。デザイナー、プランナーの役割を学習し、実現。成果を残す。						
授業の到達目標						
実際のクライアントワーク、実務に基づいたデザイナーまたはプランナーの仕事を理解し、問題点を見出し、解決策を学生の目線で斬新にプレゼンテーションする。 チームワークによる役割、仕事の進め方、フィニッシュワークを理解する。 完成度の高い作品を仕上げる。						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	オンデマンド型		
授業形態						
講義	<input type="radio"/>	演習	<input type="radio"/>	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	<input type="radio"/>	フィールドワーク	<input type="radio"/>	プレゼンテーション	<input type="radio"/>	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	<input type="radio"/>	調査学習	<input type="radio"/>	教えあい授業	<input type="radio"/>	
その他	クライアントワーク					
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
授業態度		%	%	20%	20%	
課題制作		20%	%	%	20%	
中間報告		%	10%	10%	20%	
チームワーク			10%	10%	20%	
プレゼンテーション		10%	%	10%	20%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						

内 容	時間	課題 試験	評価
1. 授業の流れについて			
1-1. 授業の流れ・進め方（説明）	1		
1-2. クライアントワークについて	1		
2. 企業研究			
2-1. 企業研究（独自）	2		○
2-2. 企業研究発表	2		
3. ファーストミーティング（学内ミーティング）	4	○	
4. グループ会議			
4-1. グループ決定・会議	6		
4-2. 中間報告（方向性、テーマ、コンセプト、企画）	2		○
4-4. グループ会議および企画書制作	14		
5. 中間プレゼン	4	○	○
6. グループ会議および制作	14		
7. 最終プレゼン	4	○	○
8. フィッシュブッシュワーク	6		
その他	関連科目		

シラバス (授業概要)		年度			2022 年度	
					科目コード	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
ディスプレイデザイン					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	通期	必修	60	2	加藤 優作	
授業の目的						
製品の売り上げは最終的なタッチポイントにより売上に大きく影響が出ることを理解し、購買を後押しするようなディスプレイツールを作る技術を身につける。また、身に付けた知識・技術を卒業制作展示に活用する。						
授業の到達目標						
●見やすく、魅力的なディスプレイツールを作り展示できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
ディスプレイ計画		15%	%	%	15%	
中間報告		15%	%	%	15%	
最終成果物		%	30%	%	30%	
展示・プレゼンテーション		%	30%	%	30%	
受講態度		%	%	10%	10%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
なし						

シラバス (授業概要)		年度			2022 年度	
					科目コード	
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
印刷ディレクションⅡ					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	1	遠藤鈴江	
授業の目的						
課題実習を通じ、問題点、解決策、デザインの見せ方を遂行し、実践型広告デザインについて学習する。「新しい価値」「美しいデザイン」および「情報の伝達方法」をゼミ形式で実践する。						
授業の到達目標						
与えられた内容に従って、デザインのコンセプト、テーマ、クライアント、ターゲットを明確にし、カタチに変える。コンペ、コンテストへの作品出品、そして受賞を目指す。 JAGDA 国際学生ポスターアワード 2022 への応募、および2年生との合同プレゼン発表をする。						
授業方式						
対面	<input type="radio"/>	ライブ型	<input type="radio"/>	オンデマンド型		
授業形態						
講義	<input type="radio"/>	演習	<input type="radio"/>	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	<input type="radio"/>	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	<input type="radio"/>	調査学習	<input type="radio"/>	教えあい授業	<input type="radio"/>	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
授業態度		%	%	20%	20%	
課題制作		30%	10%	%	40%	
中間報告		%	10%	10%	20%	
プレゼンテーション		10%	10%	%	20%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
Illustrator						

授業内容・授業計画

内 容	時間	課題 試験	評価
1. 授業の流れについて			
1-1. 授業の流れ・進め方（説明）	2		
1-2. デザイン基礎「考え方と基本」	2		
2. デザインコンペ JAGDA 国際学生ポスターアワード 2022			
2-1. ラフ案考察	8		○
2-2. 中間報告（随時）	4		
2-3. 制作	16	○	○
2-4. 中間報告（随時）	4		○
2-5. フィニッシュワーク	12	○	○
3. 合同プレゼン	4		
4. その他時間があれば他コンペ	8		○
その他	関連科目		

シラバス (授業概要)		年度	2022 年度			
		科目コード	G3-k31-1			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
印刷ディレクションⅡ					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	小杉和己	
授業の目的						
<p>ソーシャルデザインについて学びます。商業デザインという狭義のデザインではなく、デザインの持つ可能性を広げ、問題を見つけ解決する手法を身につける。後期から始まる卒業制作の前哨戦として進め方、考え方を同時に学びます。</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ● ソーシャルデザインの考え方を理解する ● 社会の問題を見つけ、デザイン思考で解決方法を考えることができる ● 企画書やプレゼンテーションスキルをアップできる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
企画力		%	35%	%	35%	
デザイン制作		30%	%	%	30%	
プレゼンテーション		%	20%	%	20%	
授業態度		%	%	10%	10%	
出席状況		%	%	5%	5%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						

授業内容・授業計画			
内 容	時間	課題 試験	評価
1. ソーシャルデザインとは。定義と事例	2		
2. 現状を知る	2		
3. 調査・企画	8		
4. 企画デザイン	6		
5. 企画発表	4		
6. デザイン制作	14		
7. 中間チェック・中間プレゼンテーション	4		
8. デザイン修正	4		
9. プレゼンツール制作	12		
10. 最終プレゼンテーション	4	○	○
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)		時間数は45分換算			年度	2022年度
					科目コード	G3-k33
授業科目名					学科・コース	
パッケージデザインⅡ					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	加藤摩由子	
授業の目的						
2年次でのパッケージ制作を踏まえ、より高度な材質である「フィルム」を使用したパッケージデザインに挑戦する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ●印刷対象の材質（フィルム）の特性を理解した立体デザインができる。 ●企業のマーケティング戦略を考慮したパッケージデザインができる。 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
作品制作		%	15%	%	15%	
中間報告		%	20%	%	20%	
最終提出（出力・データ）		15%	30%	%	45%	
プレゼンテーション		%	10%	%	10%	
受講態度		%	%	10%	10%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						

シラバス (授業概要)					年度	2022年度
					科目コード	G3-k35-1
					時間数は45分換算	
授業科目名					学科・コース	
ブランディングデザインII					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	藤田寿浩	
授業の目的						
<p>ブランディングデザインとは、消費者やステークホルダーに対し、自社や製品・サービスのブランド・アイデンティティを認知してもらうために、情報を視覚化し発信するブランディング活動の1つです。</p> <p>ブランディングの中でも大きな役割を占めるデザインの考え方を知識として習得する。</p>						
授業の到達目標						
<p>ブランドの意味とブランディングの方法論を学習する。</p> <p>企業からの課題を実習することでデザインの思考法を活かしたコミュニケーションの情報の整理、分析、構築の実践、プレゼンテーションを学ぶ。</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習		実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業	○	調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価観点		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
評価項目						
課題への取り組み		10%	15%	10%	35%	
受講態度		%	5%	10%	15%	
チームワーク		%	%	10%	10%	
プレゼン		5%	5%	5%	15%	
レポート提出		10%	10%	5%	25%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)		年度	2022 年度			
		科目コード	G3-k35-2			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
ブランディングデザインⅡ					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	加藤 優作	
授業の目的						
2年次に習得した販促企画の思考方法を用いて、より効果的なプロモーション企画をプランニングする。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ●実現性があり、生活者を引きつける企画が考えられる ●効果的な企画書が作成でき、聴衆に訴えかけるプレゼンテーションができる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
情報の分析・精査・構築		15%	%	%	15%	
中間報告		15%	%	%	15%	
最終企画立案		%	20%	%	20%	
企画書制作		%	20%	%	20%	
プレゼンテーション		%	20%	%	20%	
受講態度		%	%	10%	10%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
なし						

シラバス (授業概要)		年度	2022 年度			
		科目コード	G3-k35-3			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
ブランディングデザインⅡ					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	小杉和己	
授業の目的						
メディアユニバーサルデザインという視覚を中心としたUDを学び、卒業制作の前哨戦として自らテーマを見つけデザインで問題解決する手法を身につける。最終的にメディアユニバーサルデザイン大賞に応募入選を目指す。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ●ユニバーサルデザインの概念を理解できる ●メディアユニバーサルデザインに基づいた色彩やフォントの使い方が理解できる ●メディアユニバーサルデザインに基づいた社会性のあるテーマを見つけることができる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
MUD 概念の理解度		%	30%	%	30%	
デザイン表現力		25%	%	%	25%	
プレゼンテーション		%	20%	%	20%	
授業態度		%	%	10%	10%	
出席状況		%	%	5%	5%	
受賞結果		10%	%	%	10%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)				年度		2022 年度	
				科目コード		G3-k35	
				時間数は45分換算			
授業科目名						学科・コース	
ブランディングデザインII						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	120	4	藤田寿浩、加藤優作、小杉和己		
授業の目的							
<p>【ブランディング2f】 ブランディングデザインとは、消費者やステークホルダーに対し、自社や製品・サービスのブランド・アイデンティティを認知してもらうために、情報を視覚化し発信するブランディング活動の1つです。 ブランディングの中でも大きな役割を占めるデザインの考え方を知識として習得する。</p> <p>【ブランディング2y】 2年次に習得した販促企画の思考方法を用いて、より効果的なプロモーション企画をプランニングする。</p> <p>【ブランディング2k】 メディアユニバーサルデザインという視覚を中心としたUDを学び、卒業制作の前哨戦として自らテーマを見つけデザインで問題解決する手法を身につける。最終的にメディアユニバーサルデザイン大賞に応募入選を目指す。</p>							
授業の到達目標							
<p>【ブランディング2f】 ブランドの意味とブランディングの方法論を学習する。 企業からの課題を実習することでデザインの思考法を活かしたコミュニケーションの情報の整理、分析、構築の実践、プレゼンテーションを学ぶ。</p> <p>【ブランディング2y】 実現性があり、生活者を引きつける企画が考えられる 効果的な企画書が作成でき、聴衆に訴えかけるプレゼンテーションができる</p> <p>【ブランディング2k】 ユニバーサルデザインの概念を理解できる メディアユニバーサルデザインに基づいた色彩やフォントの使い方が理解できる メディアユニバーサルデザインに基づいた社会性のあるテーマを見つけることができる</p>							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○		
授業形態							
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○		
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		

ロールプレイ	○	P B L	○	反転授業	
対話・議論型授業	○	調査学習	○	教えあい授業	○
その他					

成績評価の方法

評価項目	評価観点	知識 技能	思考 判断 表現	関心 意欲 態度	配点計
【ブランディング2f】					
課題への取り組み		10%	15%	10%	35%
受講態度		%	5%	10%	15%
チームワーク		%	%	10%	10%
プレゼン		5%	5%	5%	15%
レポート提出		10%	10%	5%	25%
【ブランディング2y】					
情報の分析・精査・構築		15%	%	%	15%
中間報告		15%	%	%	15%
最終企画立案		%	20%	%	20%
企画書制作		%	20%	%	20%
プレゼンテーション		%	20%	%	20%
受講態度		%	%	10%	10%
【ブランディング2k】					
MUD 概念の理解度		%	30%	%	30%
デザイン表現力		25%	%	%	25%
プレゼンテーション		%	20%	%	20%
授業態度		%	%	10%	10%
出席状況		%	%	5%	5%
受賞結果		10%	%	%	10%

使用テキスト・教材

--	--	--	--	--	--

授業内容・授業計画

内 容	時間	課題 試験	評価
【ブランディング2f】			
1 好きなブランドを発表する	2		
2 講義 ブランドとは何か	2	○	○
3 講義 ブランドの方法論	2	○	○
4 課題実習 オリエンテーション	2	○	
5 課題実習 情報分析①	2		
6 課題実習 情報分析②	2		
7 課題実習 情報整理	2		
8 課題実習 情報構築（問題を解決するための取り組みやテーマ）	2		
9 課題実習 表現コンセプト（考え方の方向性）	2		
10 課題実習 ビジュアル制作	2		
11 課題実習 ビジュアル制作	2		

12 課題実習 中間発表	2		○
13 課題実習 コンセプト再考	2		
14 課題実習 ビジュアル制作	2		
15 プレゼンテーション	2		○
【ブランディング2 y】			
1.初回オリエンテーション	2		
2.コンセプトワーク、アイデア発想法についての復習	2		
3.与件整理	4		
4.企画作業	8		
5.中間報告	2	○	△
6.企画書制作	6		
7.プレゼンテーション	6	○	○
【ブランディング2 k】			
1. ユニバーサルデザインとは。定義と事例	2		
2. 街中のユニバーサルデザインをフィールドワーク	4		
3. メディユニバーサルデザインのテーマ企画	16		
4. MUD セミナー開催	4		
5. 企画制作	8		
6. 中間プレゼンテーション・企画発表	2	○	
7. デザイン制作	12		
8. プレゼンボード制作	4		
9. 仮プレゼンテーション	2		
10. 最終プレゼンテーション	4	○	○
11.作品応募準備	2		
その他	関連科目		
<p>【ブランディング2 f】 講義で学んだことをレポートにして提出すること。 課題実習はチームに分けて行います。 課題実習は各授業ごとにまとめを提出すること。 最後にこの授業で学んだことをレポート提出する</p> <p>【ブランディング2 k】 ※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。</p>			

シラバス (授業概要)		年度	2022 年度			
		科目コード	G3-k46-1			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
WEB ビジネス					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	通期	必修	60	2	飯尾昭司	
授業の目的						
ユーザー目線での導線が明確で反応の取れる WEB ページを完成させる。グループワークでの実制作を通して、社会に役立つサービスを生み出す大変さと楽しさを実感し、価値ある WEB サイトを構築する。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・成果の上がる WEB ページを構築できるようになる ・ワードプレスの高度な運用方法を身につける 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
提出作品評価			10%	10%	10%	30%
プレゼンテーション			%	10%	10%	20%
スケジュール管理			20%	%	%	20%
受講態度			%	%	30%	30%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						

シラバス (授業概要)		年度	2022 年度			
		科目コード	G3-k46-2			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
WEB ビジネス					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	宮田岳	
授業の目的						
<p>Web でのユーザへの情報発信が必須となり、デザイナー職には印刷媒体だけではなく Web サイトなどのデジタルメディアの制作も求められる。</p> <p>ポートフォリオサイト及び学生各自が選定した商品やサービスを PR する Web ページ (ランディングページ) の制作を通じて、Web サイトを制作する上で大切なコンセプトデザインやフロー、制作技術を学び、コンテンツを発信するための技術を身につける。</p>						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・ホームページ制作ツールを使用した Web サイト制作技術を習得する ・Web 制作フローを理解し、実践できる ・企業の商品・サービスを理解し、ターゲットに合わせた Web コンテンツのデザインで表現できる ・基礎的な動画コンテンツを制作できる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
課題 (LP 及び動画・個人制作)			25%	25%	%	50%
途中課題			10%	10%	%	20%
プレゼンテーション			%	20%	%	20%
授業態度			%	%	10%	10%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
			%	%	%	%
使用テキスト・教材						
ホームページ制作ツール「Wix」(予定)						

シラバス (授業概要)					年度	2022 年度	
					科目コード	G3-k46	
					時間数は45分換算		
授業科目名					学科・コース		
WEB ビジネス					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	通期	必修	120	4	飯尾昭司、宮田岳		
授業の目的							
<p>【WEB ビジネス i】</p> <p>ユーザー目線での導線が明確で反応の取れる WEB ページを完成させる。グループワークでの実制作を通して、社会に役立つサービスを生み出す大変さと楽しさを実感し、価値ある WEB サイトを構築する。</p> <p>【WEB ビジネス m】</p> <p>Web でのユーザへの情報発信が必須となり、デザイナー職には印刷媒体だけではなく Web サイトなどのデジタルメディアの制作も求められる。</p> <p>ポートフォリオサイト及び学生各自が選定した商品やサービスを PR する Web ページ (ランディングページ) の制作を通じて、Web サイトを制作する上で大切なコンセプトデザインやフロー、制作技術を学び、コンテンツを発信するための技術を身につける。</p>							
授業の到達目標							
<p>【WEB ビジネス i】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・成果の上がる WEB ページを構築できるようになる ・ワードプレスの高度な運用方法を身につける <p>【WEB ビジネス m】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ホームページ制作ツールを使用した Web サイト制作技術を習得する ・Web 制作フローを理解し、実践できる ・企業の商品・サービスを理解し、ターゲットに合わせた Web コンテンツのデザインで表現できる ・基礎的な動画コンテンツを制作できる 							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型			
授業形態							
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○		
アクティブ・ラーニング							
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業	○		
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
【WEB ビジネス i】							
提出作品評価			10%	10%	10%	30%	
プレゼンテーション			%	10%	10%	20%	

スケジュール管理	20%	%	%	20%
受講態度	%	%	30%	30%
【WEB ビジネスm】				
課題（LP 及び動画・個人制作）	25%	25%	%	50%
途中課題	10%	10%	%	20%
プレゼンテーション	%	20%	%	20%
授業態度	%	%	10%	10%
	%	%	%	%
使用テキスト・教材				
【WEB ビジネスm】 ホームページ制作ツール「Wix」（予定）				
授業内容・授業計画				
内 容	時間	課題 試験	評価	
【WEB ビジネス i】				
1. オリエンテーションと授業改善提案	2			
2. WEB サイト運営について	4			
3. ブランディング	8			
4. 企画立案・企画書作成	16	○	△	
5. WEB サイト実制作				
5-1. コンテンツ制作、編集	16			
5-2. 各所取材	10			
6. プレゼンテーション	4	○	○	
【WEB ビジネスm】				
1. イントロダクション	2			
2. Web デザインの基本	2			
3. LP サイト制作				
3-1. LP 調査・まとめ	4			
3-2. サイト構成（コンセプトデザイン、ワイヤーフレーム制作）	10	○	△	
3-3. 動画制作の基本	4			
3-4. 動画構成（シナリオ、コンテ作成）	8	○	△	
3-5. デザインカンパ作成	8			
3-6. 動画制作	8	○	△	
3-7 Wix 制作	8	○	△	
4. ランディングページプレゼンテーション	6	○	○	
その他	関連科目			

シラバス (授業概要)		年度	2022 年度			
		科目コード	G3-k51-1			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
写真基礎Ⅲ					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	通期	必修	30	1	加藤 優作	
授業の目的						
上位の制作者視点を養うため、ディレクター役とデザイナー役に分かれて制作作業を行う。「情報の取捨選択」「ターゲティング」「表現コンセプトの設定」等を体験し、実制作の前段作業がいかに重要かを理解することで、より深みのある表現を可能にする。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ●他者に対して明確な制作オリエンテーションができる ●プロジェクト成功に向かって他者と協働およびハンドリングができる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
情報の分析・精査・構築		15%	%	%	15%	
中間報告		15%	%	%	15%	
最終企画立案		%	20%	%	20%	
企画書制作		%	20%	%	20%	
プレゼンテーション		%	20%	%	20%	
受講態度		%	%	10%	10%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						

シラバス (授業概要)					年度	2022 年度	
					科目コード	G3-k51-2	
時間数は45分換算							
授業科目名					学科・コース		
写真Ⅲ					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	通期	必修	30	1	安達 彩夏		
授業の目的							
新規に製品やサービスのポジションを考え、属性等を加味したターゲット設定を行い、それに沿ったビジュアル作りまでを一連の制作活動として行う。							
授業の到達目標							
ターゲット別にビジュアル表現を分ける必要があることを理解し、制作できる。 (年代、性別、業種別、地域性等)							
授業方式							
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○		
授業形態							
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○		
アクティブ・ラーニング							
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション	○		
ロールプレイ		PBL		反転授業			
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業			
その他							
成績評価の方法							
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計	
情報の分析・精査・構築			20%	%	%	20%	
課題・作品制作			10%	20%	%	30%	
企画書制作			%	20%	%	20%	
プレゼンテーション			%	20%	%	20%	
受講態度・提出物			%	%	10%	10%	
			%	%	%	%	
使用テキスト・教材							
なし							

シラバス (授業概要)		年度	2022 年度			
		科目コード	G3-k51			
時間数は45分換算						
授業科目名					学科・コース	
写真Ⅲ					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	通期	必修	60	2	加藤優作、安達彩夏	
授業の目的						
<p>【写真3K】 上位の制作者視点を養うため、ディレクター役とデザイナー役に分かれて制作作業を行う。「情報の捨捨選択」「ターゲティング」「表現コンセプトの設定」等を体験し、実制作の前段作業がいかに重要かを理解することで、より深みのある表現を可能にする。</p> <p>【写真3A】 新規に製品やサービスのポジションを考え、属性等を加味したターゲット設定を行い、それに沿ったビジュアル作りまでを一連の制作活動として行う。</p>						
授業の到達目標						
<p>【写真3K】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他者に対して明確な制作オリエンテーションができる ・プロジェクト成功に向かって他者と協働およびハンドリングができる <p>【写真3A】 ターゲット別にビジュアル表現を分ける必要があることを理解し、制作できる。 (年代、性別、業種別、地域性等)</p>						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク		プレゼンテーション	○	
ロールプレイ	○	PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点	知識技能	思考判断表現	関心意欲態度	配点計
【写真3K】						
情報の分析・精査・構築			15%	%	%	15%
中間報告			15%	%	%	15%
最終企画立案			%	20%	%	20%
企画書制作			%	20%	%	20%
プレゼンテーション			%	20%	%	20%
受講態度			%	%	10%	10%

【写真3A】				
情報の分析・精査・構築	20%	%	%	20%
課題・作品制作	10%	20%	%	30%
企画書制作	%	20%	%	20%
プレゼンテーション	%	20%	%	20%
受講態度・提出物	%	%	10%	10%
	%	%	%	%
使用テキスト・教材				
なし				
授業内容・授業計画				
	内 容	時間	課題 試験	評価
【写真3K】				
1. 初回オリエンテーション		2		
2. 課題共有（1回目）		2		
3. オリエンテーション資料制作		6		
4. 制作		6		
5. 発表		2	○	△
6. 課題共有（2回目）		2		
7. オリエンテーション資料制作		4		
8. 制作		4		
9. 発表		2	○	○
【写真3A】				
1. オリエンテーション				
授業概要、講師紹介、生徒自己紹介		2		
2. ターゲットによって違うデザインの紹介（講義）		2		
2-1. ~講師の仕事为例に				
~世代・ジャンル別の雑誌为例に				
2-2. ケーススタディ		2	○	△
~ターゲットに考慮したデザイン表現をする練習				
3. 実習（既存商品やサービスのリブランディング）				
3-1. 実習説明、取組課題選択		2		
3-2. 課題与件整理作業		4		
3-3. 企画立案		4		
3-4. 制作実習		12		
4. プレゼンテーション		2	○	○
その他		関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算			年度	2022年度
					科目コード	G3-k54
授業科目名					学科・コース	
ポート企画Ⅱ					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	加藤 優作	
授業の目的						
就職活動展開に合わせて2年次に作成したポートフォリオのブラッシュアップを行う。						
授業の到達目標						
就職活動状況・企業に合わせたポートフォリオが制作できる。						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型		
授業形態						
講義		演習	○	実験・実習・実技		
アクティブ・ラーニング						
グループワーク		フィールドワーク		プレゼンテーション		
ロールプレイ		PBL		反転授業		
対話・議論型授業		調査学習		教えあい授業		
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
受講態度		100%	%	%	100%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						

シラバス (授業概要)					年度	2022年度
					科目コード	G3-k57
					時間数は45分換算	
授業科目名					学科・コース	
卒業制作					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	300	10	小杉和己、遠藤鈴江、満森美香、加藤優作	
授業の目的						
3年間の集大成として自らテーマを見つけ企画立案し、卒業制作に相応しい制作物と展示を行う。						
授業の到達目標						
<ul style="list-style-type: none"> ●卒業制作に相応しい企画立案ができる ●正確なスケジュール管理を行い、制作マネジメントができる ●卒業制作に相応しいクオリティの制作物ができる ●第三者に見せることを前提とした展示やプレゼンテーションができる 						
授業方式						
対面	○	ライブ型	○	オンデマンド型	○	
授業形態						
講義	○	演習	○	実験・実習・実技	○	
アクティブ・ラーニング						
グループワーク	○	フィールドワーク	○	プレゼンテーション	○	
ロールプレイ		PBL	○	反転授業		
対話・議論型授業		調査学習	○	教えあい授業	○	
その他						
成績評価の方法						
評価項目		評価観点			配点計	
		知識技能	思考判断表現	関心意欲態度		
企画立案		%	20%	%	20%	
制作物		25%	%	%	25%	
展示		20%	%	%	20%	
プレゼンテーション		%	20%	%	20%	
授業態度		%	10%	%	10%	
出席状況		%	5%	%	5%	
		%	%	%	%	
使用テキスト・教材						

