

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	色彩		担当講師	寺島 きぬ子	
実務経験	インテリアデザイン会社でコーディネート業務に従事している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
色彩検定2級取得を前提とした色彩学の基礎知識や色彩、パターンなどによるデザインへの応用を学習します。					
到達目標					
色彩検定2級または3級の取得を目指す。					
授業内容					
1	3級検定教科書スタート・色とは何か・光と色・配色カードの使用方法				
2	光と色・色の三属性・目のしくみ・照明・カラーダイヤル作成				
3	色の表示・PCCS/トーン・慣用色名暗記法				
4	色彩心理・色の心理効果・色彩調和の基礎・同一・隣接について				
5	色彩心理・対比と同化・面積効果・主観色				
6	光と色・混色について・色彩調和の類似・中差・対照・補色について				
7	色彩調和のなかのトーン配色・配色イメージ・教科書の配色練習				
8	ファッション・色彩調和のなかの色相トーンの組み合わせ・アクセントカラーからグラデーションまで				
9	インテリア・色名についての説明・色面暗記まとめ				
10	2級検定教科書スタート・色のユニバーサルデザインについて				
11	光と色・照明・テスト勉強				
12	3級内容全般テスト				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	2級検定教科書使用・色の表示・マンセル表色系・色彩調和・ドミナントについて				
15	色彩心理・色彩調和・ナチュラルハーモニー・コンプレックスハーモニーを理解				
16	色彩調和まとめ・配色イメージ・ビジュアルにおけるカラーの役割				
17	ファッション・インテリア・色名・すべてのまとめ				
18	模擬テスト第1回 2級・3級				
19	模擬テスト第2回 2級・3級				
20	模擬テスト第3回 2級・3級				
21	模擬テスト第4回 2級・3級				
22	ユニバーサルデザイン実習				
23	イメージ概論・イメージスケール製作				
24	パーソナルカラー基礎				
25	パーソナルカラー実習				
26	色彩心理について				
27	配色カードを利用したデザイン				
28	配色カード実習製作・総合まとめ				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等	AFT色彩検定公式テキスト				
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	ベーシックデザイン		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー/イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインにおける基本的な構成要素を学び、ラフスケッチを書く練習を重ね、広告物へのレイアウトの技法を身に付けていきます。					
到達目標					
クライアント・広告の内容を理解し、ターゲット・コンセプトを設定した上で、訴求力のある広告の制作ができるようになる。					
授業内容					
1	ベーシックデザイン基礎/デザイン構成要素について				
2	構成要素(FONT) 媒体・クライアント・ターゲット別フォントの与える印象について				
3	構成要素(PHOTO) 媒体・クライアント・ターゲット別写真の与える印象について				
4	構成要素(COLOR) 媒体・クライアント・ターゲット別色の与える印象について				
5	構成要素(LAYOUT) 媒体・クライアント・ターゲット別デザインレイアウトの与える印象について				
6	アイデア体質の作り方①				
7	アイデア体質の作り方② グループワーク				
8	ベーシックデザイン① コラージュワーク (デザインの構成要素: ビジュアル、フォントを取り入れて)				
9	ベーシックデザイン② エキシビジョンフライヤーを考える				
10	ベーシックデザイン② エキシビジョンフライヤーを考える				
11	ベーシックデザイン② エキシビジョンフライヤーを考える				
12	ベーシックデザイン② エキシビジョンフライヤー プレゼン				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	ベーシックデザイン③ 同一クライアントの新聞広告を5パターン考える				
15	ベーシックデザイン③ 同一クライアントの新聞広告を5パターン考える				
16	ベーシックデザイン③ 同一クライアントの新聞広告を5パターン考える				
17	ベーシックデザイン③ 同一クライアントの新聞広告を5パターン考える/企画書制作				
18	ベーシックデザイン③ 同一クライアントの新聞広告を5パターン考える/プレゼン				
19	構成要素 タイポグラフィ/レタリングについて				
20	ベーシックデザイン④ タイポグラフィデザイン				
21	ベーシックデザイン④ タイポグラフィデザイン				
22	ベーシックデザイン④ タイポグラフィデザイン				
23	ベーシックデザイン④ タイポグラフィデザイン/プレゼン				
24	構成要素 インフォグラフィックについて				
25	ベーシックデザイン⑤ インフォグラフィックを考える				
26	ベーシックデザイン⑤ インフォグラフィックを考える				
27	ベーシックデザイン⑤ インフォグラフィックを考える				
28	ベーシックデザイン⑤ インフォグラフィックを考える/プレゼン				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	ヴィジュアルコミュニケーション		担当教員	大峯 由美子	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ポスター、ロゴマーク、チラシなどの各種広告媒体において重要な基本的要素やルールを学び、条件や制約に合わせた問題解決できるデザイン表現の考え方、発想力を身に付けます。					
到達目標					
媒体やデザインの基本的な知識や業界への理解を学び、クライアントの問題解決につながるデザインや企画を作るためのスキルや柔軟で多様な考え方を身に付けることを目標とします。					
授業内容					
1	考えることの基礎 発想力・想像力・好奇心（知る）を身につける練習（初回はアイスブレイク）				
2	考えることの基礎 自分知る（まずは自分の名前やルーツや由来を調べそこから自己分析を行います）				
3	考えることの基礎 自分を知ってからいいところを引き出し、自分の武器になる名刺を作る				
4	考えることの基礎 自分の名刺デザイン制作				
5	考えることの基礎 自分の名刺デザイン制作				
6	考えることの基礎 自分の名刺デザイン制作完成 発表 ディスカッション				
7	制作実践練習1 ロゴマーク 想定したクライアントと改善したい問題点を提示し各グループで問題点を共通認識するディスカッション				
8	制作実践練習2 ロゴマーク 問題解決するためのアイデアラッシュ（各グループ付箋で出し合い）				
9	制作実践練習3 ロゴマーク アイデアを絞りデザイン手法を模造紙にまとめる				
10	制作実践練習4 ロゴマーク 解決するデザイン案アイデア各グループ発表				
11	制作実践練習5 ロゴマーク 問題解決するロゴマークデザイン制作実践作業				
12	制作実践練習6 ロゴマーク 問題解決するロゴマークデザイン制作実践作業				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	制作実践練習7 ロゴマーク 問題解決するデザイン制作実践作業完成				
15	制作実践練習8 ロゴマーク 問題解決するデザイン制作実践作業フィニッシュ完成				
16	制作実践練習9 SNS広告 想定したクライアントのオーダー内容を理解する SNS広告の利点を考える調べる				
17	制作実践練習10 SNS広告 SNS広告のアイデアラッシュ（実際にデザインを考える）				
18	制作実践練習11 SNS広告 SNS広告アイデアを形にしてみよう ラフ案実践制作				
19	制作実践練習12 SNS広告 SNS広告アイデアを形にしてみよう ラフ案実践制作				
20	制作実践練習13 SNS広告 SNS広告アイデアを形にしてみよう ラフ案実践制作完成				
21	制作実践練習14 SNS広告 SNS広告デザインフィニッシュ完成				
22	制作実践練習15 企画提案 想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう 企画書の作り方1				
23	制作実践練習16 企画提案 想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう 企画書の作り方2				
24	制作実践練習17 企画提案 想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう 企画書制作実践3				
25	制作実践練習18 企画提案 想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう 企画書制作実践4				
26	制作実践練習19 企画提案 想定したクライアントに企画提案書を作ってみよう 企画書制作実践5				
27	制作実践練習20 企画提案 想定したクライアントに企画提案書完成 発表				
28	1年振り返りディスカッション 制作してみたの問題点や、他者の意見を聞く 来年に活かして行く点を一人ずつにアドバイス				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	グラフィックデザイン I		担当教員	武田 伸也	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デザイン素材に使用する写真素材の色調補正や切り抜き、レタッチ、合成作業などPhotoshopを使用した一連の作業を学習します。					
到達目標					
あらゆるデザインの媒体・目的に適した写真およびイラスト素材をPhotoshopを使用して制作出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	Mac/Illustrator/Photoshopについて グラフィックデザインにおけるソフトウェアの役割について説明				
3, 4	Photoshop基礎① 基本操作/画像解像度/Illustratorとの違い/カラーモード(CMYK・RGB)				
5, 6	Photoshop基礎② 各ツールの使用方法/スキャナの使い方				
7, 8	Photoshop基礎③ 各ツールの使用方法/写真の補正①				
9, 10	Photoshop基礎④ 各ツールの使用方法/写真の加工①				
11, 12	Photoshop基礎⑤ 各ツールの使用方法/写真の加工② (課題: 余計な素材を消す)				
13, 14	Photoshop基礎⑥ 各ツールの使用方法/写真の補正②				
15, 16	Photoshop基礎⑦ 各ツールの使用方法/写真の合成①				
17, 18	Photoshop基礎⑧ 各ツールの使用方法/写真の合成② (課題: 海外自撮り写真を作る)				
19, 20	Photoshop基礎⑨ ポストカードを作る①				
21, 22	Photoshop基礎⑩ ポストカードを作る②				
23, 24	Photoshop基礎⑪ ポストカードを作る③ (課題: オリジナルポストカードを作る) ・まとめ				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	Photoshop基礎⑫ 特色について (DIC、PANTONE/プロセスカラーとの違い) ダブルトーン/Web用画像について				
29, 30	Photoshop基礎⑬ デジタルカメラの基礎知識・撮影について/カメラマンの役割/CameraRaw現像について				
31, 32	課題: 「B2ポスター制作」 仙台駅周辺散策 フリーペーパー・フライヤー等収集				
33, 34	課題: 「B2ポスター制作」 ラフスケッチ作成				
35, 36	課題: 「B2ポスター制作」 写真撮影・素材収集				
37, 38	課題: 「B2ポスター制作」 撮影素材編集・選別/Raw現像/レタッチ				
39, 40	課題: 「B2ポスター制作」 メインビジュアル制作 (Photoshop使用)				
41, 42	課題: 「B2ポスター制作」 メインビジュアル制作 (Photoshop使用)				
43, 44	課題: 「B2ポスター制作」 メインビジュアル制作 (Photoshop使用)				
45, 46	課題: 「B2ポスター制作」 レイアウト作業 (Illustrator使用)				
47, 48	課題: 「B2ポスター制作」 レイアウト作業 (Illustrator使用)				
49, 50	課題: 「B2ポスター制作」 レイアウト作業 (Illustrator使用)				
51, 52	課題: 「B2ポスター制作」 出力チェック・修正・提出				
53, 54	課題: 「B2ポスター制作」 完成ポスターレビュー会				
55, 56	Photoshop基礎まとめ				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	DTP I		担当教員	内藤 秀樹	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
デスク・トップ・パブリッシング（卓上出版）。デザイン・編集・割り付けなどをコンピュータで行い、レイアウト（文字・イラスト・写真などの整理）の仕方を学習します。					
<b>到達目標</b>					
正しいDTPや印刷の知識を得る。また、デザイン制作を行っていく中で、学んだ知識が生かされているかを確認する。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	Mac基礎：自己紹介、Mac設定など				
3, 4	Mac基礎：Mac、PCの中身など				
5, 6	Mac基礎：Mac、ファインダーメニューなど				
7, 8	Illustrator基礎：Illustratorについて、設定など				
9, 10	Illustrator基礎：メニューバーなど				
11, 12	前回と同じ				
13, 14	Illustrator基礎：ツールなど				
15, 16	前回と同じ				
17, 18	Illustrator基礎：課題1-1、2				
19, 20	Illustrator基礎：ペンツール				
21, 22	Illustrator基礎：ロゴトレース				
23, 24	前回と同じ				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	他科合同POP制作（顔合わせ・打ち合わせ）				
29, 30	他科合同POP制作（打ち合わせ・撮影立ち会い）				
31, 32	他科合同POP制作（撮影立ち会い）				
33, 34	他科合同POP制作（制作・チェックなど）				
35, 36	Illustrator基礎：文字組・レイアウト（企画書の作り方など）				
37, 38	前回と同じ（進級制作企画書など作成）				
39, 40	前回と同じ（進級制作企画書など作成）				
41, 42	Illustrator基礎：Illustratorでページ組み（パンフレット作成）				
43, 44	前回と同じ				
45, 46	前回と同じ				
47, 48	前回と同じ				
49, 50	前回と同じ				
51, 52	前回と同じ（進級制作作業など）				
53, 54	前回と同じ（進級制作作業など）				
55, 56	前回と同じ（進級制作作業など）				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
<b>教科書・資料等</b>					
<b>成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）</b>					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	エディトリアルデザイン I		担当教員	若松 綾	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験がある。フリーのグラフィックデザイナー				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
InDesignの基本操作とエディトリアルデザインの基礎知識を身に付けます。					
到達目標					
InDesignの基本操作の習得、エディトリアルの基礎知識、基礎デザインの習得					
授業内容					
1, 2	InDesign使い方 (基礎)				
3, 4	InDesign使い方 (基礎)				
5, 6	文字組を学ぶために雑誌のトレース (操作の確認・練習)				
7, 8	前回の続き				
9, 10	前回の続き				
11, 12	InDesign使い方 (基礎) 書籍デザイン				
13, 14	前回の続き				
15, 16	前回の続き				
17, 18	前回の続き				
19, 20	カタログ制作 (フォーマット制作・実制作) A4チラシ作成				
21, 22	前回の続き				
23, 24	前回の続き				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	フリーペーパーデザイン(4ページ) ※コンセプト、ターゲット、デザインなどを考える				
29, 30	前回の続き				
31, 32	前回の続き				
33, 34	前回の続き				
35, 36	前回の続き				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き				
41, 42	前回の続き				
43, 44	前回の続き				
45, 46	前回の続き				
47, 48	前回の続き				
49, 50	データと出力提出				
51, 52	DTPの知識勉強 (デザイナーズハンドブックで調べる)				
53, 54	データ確認し各自に説明して戻す				
55, 56	データ確認し各自に説明して戻す				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価



デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	パッケージデザイン I		担当教員	佐藤 明美	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー/イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
多種多様な商品の袋やラベル、包装などのデザインをトータルで考えます。テーマに設定した商品を、購入者の視点で企画からサンプル制作に至るデザインのポイントを学びます。					
到達目標					
商品の内容に合わせたパッケージデザインやクライアントのニーズを考えられるようになる。立体物のデザインが出来るようになる。					
授業内容					
1	パッケージとは？ 紙素材への印刷/4Cと特色 文庫本カバー（オリジナル）制作				
2	前回の続き				
3	紙袋/折り方やしくみを知る				
4	紙袋/ショッパーを分解して、再デザインする				
5	前回の続き				
6	前回の続き				
7	箱の構造/基本の箱4種を組み立て、構造を知る 展開図をもとにオリジナルのBOXを制作				
8	前回の続き				
9	前回の続き				
10	前回の続き				
11	POPUPカード/基本の仕組み オリジナルPOPUPカードの作成				
12	前回の続き				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	ミシン目の入った箱のデザイン/サンプルの分解と展開図の作成				
15	前回の続き デザイン作業				
16	前回の続き				
17	前回の続き				
18	前回の続き				
19	前回の続き				
20	おいしい東北パッケージ展または缶詰ギフト（募集に合わせ時期の変更あり）				
21	前回の続き				
22	前回の続き				
23	前回の続き				
24	前回の続き 仕上げ、コンセプトシート作成				
25	ミシン目の入った箱のデザインの続き				
26	前回の続き				
27	前回の続き				
28	前回の続き 仕上げ、コンセプトシート作成				
29.30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	Webデザイン I		担当教員	千秋 まなみ	
実務経験	ホームページ制作会社に勤務し、ホームページ制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
Webの基礎知識を学び、UXデザインツールAdobe XDを使用して、ユーザーの動線を意識したデザインのスキルを身に付けます。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・HTML・CSSでの制作を習得する。</li> <li>・制作したWebサイトの公開ができる。</li> </ul>					
<b>授業内容</b>					
1, 2	wwwやWebサイト制作の基本を理解する P12~P29/Vscode/チャットワーク登録/eタイピング				
3, 4	HTMLコーディングの基本(HTMLの記述ルールやタグ)を学習 P32~P51				
5, 6	マークアップの学習 (img/a/絶対パス・相対パス) P54~P75				
7, 8	マークアップの学習 (ul/ol/dl) それぞれのリストの使い分け P78~P91				
9, 10	マークアップの学習 (table) 高度な表組みまで P94~P109				
11, 12	マークアップの学習 (form/input/select/textarea/label) 各属性の使い方 P112~P133				
13, 14	これまでのHTMLマークアップを復習				
15, 16	CSSコーディング (CSS組み込み/ルールセット/よく使うセレクタ/プロパティ)				
17, 18	XD基本操作・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
19, 20	XD基本操作・XDアニメーション・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
21, 22	XD基本操作・XDアニメーション・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
23, 24	XD基本操作・XDアニメーション・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	サイト設計・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
29, 30	サイト設計・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
31, 32	サイト設計 (グループワーク)・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
33, 34	サイト設計 (グループワーク)・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
35, 36	サイト設計 (グループワーク)・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
37, 38	XDを使ってサイトデザイン作成・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
39, 40	XDを使ってサイトデザイン作成・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
41, 42	XDを使ってサイトデザイン作成・課題デザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
43, 44	制作したデザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
45, 46	制作したデザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
47, 48	制作したデザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
49, 50	制作したデザインを使ったコーディング (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得)				
51, 52	XD ポートフォリオサイトデザイン				
53, 54	XD ポートフォリオサイトデザイン				
55, 56	XD ポートフォリオサイトデザイン				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
<b>教科書・資料等</b>		世界一わかりやすいHTML5&CSS3コーディングとサイト制作の教科書			
<b>成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)</b>					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価



デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	進級制作		担当教員	若松 綾	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験がある。フリーのグラフィックデザイナー				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
進級制作審査会に繋げる為の、トータルデザイン実習。Reデザインやオリジナルデザインを含め、コンセプト制作からデザインの展開、プレゼン方法までを学習します。					
到達目標					
コンセプトワークを通して、ターゲットを見据えたDMやポスター等の紙媒体から、パッケージや一連のグラフィックデザインが出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	進級制作について説明+簡単な自己紹介				
3, 4	進級制作（デザイン、企画書）の考え方、制作について説明				
5, 6	各自、進級制作についてアイデア出し（随時、個別の確認）				
7, 8	各自、進級制作についてアイデア出し（随時、個別の確認）				
9, 10	各自、進級制作についてアイデア出し（随時、個別の確認）				
11, 12	各自、進級制作についてアイデア出し（随時、個別の確認）				
13, 14	企画書、デザインする制作物の方向性確認（随時、個別の確認）				
15, 16	企画書、デザインする制作物の方向性確認（随時、個別の確認）				
17, 18	企画書、デザインする制作物の方向性確認（随時、個別の確認）				
19, 20	制作（随時、個別の確認）※プレゼン前に審査講師に事前確認（予定）				
21, 22	制作（随時、個別の確認）※プレゼン前に審査講師に事前確認（予定）				
23, 24	制作（随時、個別の確認）※プレゼン前に審査講師に事前確認（予定）				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	制作（随時、個別の確認）※プレゼン前に審査講師に事前確認（予定）				
29, 30	制作（随時、個別の確認）※プレゼン前に審査講師に事前確認（予定）				
31, 32	制作（随時、個別の確認）				
33, 34	制作（随時、個別の確認）				
35, 36	制作（随時、個別の確認）				
37, 38	プレゼン前の最終確認				
39, 40	プレゼン前の最終確認				
41, 42	プレゼン後の個別の話し合い（企画、デザインの方向性など）				
43, 44	プレゼン後の個別の話し合い（企画、デザインの方向性など）				
45, 46	制作（随時、個別の確認）				
47, 48	制作（随時、個別の確認）※本審査前に審査講師に修正点、変更点の事前確認（予定）				
49, 50	制作（随時、個別の確認）※本審査前に審査講師に修正点、変更点の事前確認（予定）				
51, 52	制作（随時、個別の確認）				
53, 54	本審査前の最終確認（制作物、企画書など）				
55, 56	本審査前の最終確認（制作物、企画書など）				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	武田 空見子	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	キャリアアップガイダンスについて、他己紹介				
2	自己管理体験セミナー				
3	エナジード研修①-0、①-1				
4	エナジード研修①-2、業界について、個人面談				
5	エナジード研修①-3、レーザープリンターデザイン案出し、個人面談				
6	エナジード研修②-1、ポートフォリオについて①、個人面談				
7	企業訪問レポート作成				
8	エナジード研修②-2、②-3、クイズ、個人面談				
9	エナジード研修③-1、クイズ答え合わせ、ビジネスメール、個人面談				
10	エナジード研修③-2、マインドマップ、個人面談				
11	エナジード研修③-3、マインドマップ続き、個人面談				
12	マインドマップ完成、振り返りアンケート、個人面談				
13	前期振り返り				
14	エナジード研修④-1、進路希望調査				
15	エナジード研修④-2、ポートフォリオについて②				
16	エナジード研修④-3、報連相				
17	エナジード研修⑤-1				
18	エナジード研修⑤-2、ニチデアートブックコメント送信				
19	エナジード研修⑤-3				
20	エナジード研修⑥-1、プレゼンについて				
21	エナジード研修⑥-2、インターンシップについて				
22	エナジード研修⑥-3				
23	エナジード研修⑦-1、雇用形態について				
24	エナジード研修⑦-2、福利厚生について				
25	エナジード研修⑦-3、冬休みのスケジュール				
26	ニチデアートブック作品送信				
27	履歴書作成				
28	自己PR文作成、1年間振り返りアンケート				
29, 30	後期振り返り/進級作品制作				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	公募作品制作		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー／イラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期17	単位数	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品するための作品制作を行います。キャラクター・ポスターなど様々な内容での制作に向け、ラフスケッチからフィニッシュワークまで、作品制作の考え方を実践を通して学習します。					
到達目標					
テーマを見極め、コンセプトを明確にし、制作・修正を繰り返すことで受賞・入選を目指す。					
授業内容					
1	前期応募課題① 提示する3つの中から好きな公募を1つ選択				
2	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
3	制作				
4	制作／チェック				
5	制作／チェック				
6	応募作業				
7	前期応募課題② 提示する3つの中から好きな公募を1つ選択				
8	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
9	制作				
10	制作／チェック				
11	制作／チェック				
12	応募作業				
13	前期まとめ／課題提出確認				
14	後期応募課題① おいしい東北パッケージデザイン／デザイングランプリTOHOKUから選択				
15	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
16	制作				
17	制作／チェック				
18	制作／チェック／応募				
19	後期応募課題② 各自好きな公募を1つ選択				
20	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
21	制作				
22	制作／チェック				
23	制作／チェック				
24	応募作業				
25～30	後期まとめ／課題提出確認／卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	地域コラボ実習		担当教員	大峯 由美子	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
店舗や企業などの協力の元、実際に使用するデザイン物の制作を通じた実践実習。前後期合わせて2件、ロゴ・ポスター・パッケージ・POPなどを完成作品・完成データにし、提出までのプロ同様の問題解決につながるデザイン制作過程を学習します。					
<b>到達目標</b>					
自らお客様とディスカッションし、問題点（改善点）の相談を受けるところからはじめます。その解決のためにどんなデザイン物を制作すればいいか、どんな媒体を使って広報するか、お客様やターゲットのニーズを汲み取って、実際に制作出来るようになる実践実習をします。					
<b>授業内容</b>					
1	考えることの基礎 発想力・想像力・好奇心（知る）を身に付ける練習（初回はアイスブレイク）				
2	考えることの基礎 自分を知る（まずは自分の名前前のルーツや由来を調べそこから自己分析を行います）				
3	考えることの基礎 自分を知ってからいいところを引き出し、自分の武器になる名刺を作る				
4	考えることの基礎 自分の名刺デザイン制作				
5	考えることの基礎 自分の名刺デザイン制作				
6	考えることの基礎 自分の名刺デザイン制作完成 発表 ディスカッション				
7	担当する地域や店舗の問題点を知る お店の問題点や改善点をお聞きする				
8	問題点から解決するデザイン、拡散する広報方法など改善手法を考える				
9	手書きのアイデアデザイン				
10	提案デザイン制作				
11	提案書の組み立て方、構成、まとめ方を学ぶ				
12	提案書を作成				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	提案書を発表 ディスカッション 改善 修正				
15	提案書を改善 修正				
16	提案書を担当地域の店舗へプレゼンテーション（オンラインでのディスカッションもあるかもしれません）				
17	提案書からの最終アウトプット制作（ポスター、POP、チラシなど）				
18	提案書からの最終アウトプット制作（ポスター、POP、チラシなど）				
19	提案書からの最終アウトプット制作（ポスター、POP、チラシなど）				
20	提案書からの最終アウトプット制作（ポスター、POP、チラシなど）				
21	提案書からの最終アウトプット制作完成（ポスター、POP、チラシなど）				
22	担当地域の店舗へ完成した制作物を提出（お届け 可能なら設置まで）				
23	制作してみたの良かった点反省点問題点など ディスカッション				
24	1年振り返りディスカッション 制作してみたの問題点や、他者の意見を聞く 実践に活かして行く点を一人ずつにアドバイス				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
<b>教科書・資料等</b>					
<b>成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）</b>					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	グラフィックデザインⅡ		担当教員	武田 伸也	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
発想力・観察力・構成力・表現力を学習。より現実的なシミュレーションで実習を行い、ポスターなどの実際に広告物として使用可能なレベルの作品を制作します。					
到達目標					
実際の広告原稿からデータを制作する。サイズや色数の変更などを体験し、広告物制作に生かす。					
授業内容					
1, 2	チラシデザイン① ～オリエンテーション～				
3, 4	チラシデザイン② ～素材収集・アイデアスケッチ～				
5, 6	チラシデザイン③ ～アイデアスケッチ・ブラッシュアップ～				
7, 8	チラシデザイン④ ～制作～				
9, 10	チラシデザイン⑤ ～制作～				
11, 12	チラシデザイン⑥ ～プレゼンテーション・講評～				
13, 14	ロゴデザイン① ～オリエンテーション・素材収集～				
15, 16	ロゴデザイン② ～アイデアスケッチ～				
17, 18	ロゴデザイン③ ～アイデアブラッシュアップ・制作～				
19, 20	ロゴデザイン④ ～制作～				
21, 22	ロゴデザイン⑤ ～制作～				
23, 24	ロゴデザイン⑥ ～制作・展開マニュアル制作～				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	インフォグラフィックス① ～オリエンテーション・アイデアスケッチ～				
29, 30	インフォグラフィックス② ～制作～				
31, 32	インフォグラフィックス③ ～制作・プレゼンテーション・講評～				
33, 34	制作したロゴを使用した展開物制作① ～オリエンテーション・アイデアスケッチ～				
35, 36	制作したロゴを使用した展開物制作② ～アイデアスケッチ・ブラッシュアップ～				
37, 38	制作したロゴを使用した展開物制作③ ～制作～ (ポスター・チラシ・封筒・名刺など)				
39, 40	制作したロゴを使用した展開物制作④ ～制作～ (ポスター・チラシ・封筒・名刺など)				
41, 42	制作したロゴを使用した展開物制作⑤ ～制作～ (ポスター・チラシ・封筒・名刺など)				
43, 44	制作したロゴを使用した展開物制作⑥ ～企画書の制作～				
45, 46	制作したロゴを使用した展開物制作⑦ ～企画書の制作～				
47, 48	制作したロゴを使用した展開物制作⑧ ～プレゼンテーション・講評～				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	DTP II		担当教員	内藤 秀樹	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デザイン・編集・割り付けなどを、コンピューター上で行うDTP。レイアウト（文字・イラスト・写真などの整理）の仕方を実践形式で学習します。					
到達目標					
印刷媒体の基礎知識やデータの知識を学びながら、実践を通じてより専門的な広告デザインの考え方やDTPスキルを身に付けることを目標とします。					
授業内容					
1, 2	グラフィックデザイン:グラフィックデザインとは				
3, 4	グラフィックデザイン:レポート作成 (A3/A4見開き雑誌風)				
5, 6	グラフィックデザイン:レポート作成				
7, 8	アナログ制作:チェック、完成				
9, 10	アナログ制作:レポート発表 コラージュ制作				
11, 12	アナログ制作:コラージュ制作				
13, 14	アナログ制作:コラージュ制作、発表 雑誌広告:制作				
15, 16	雑誌広告:制作 (制作・校正・初稿提出など)				
17, 18	雑誌広告:制作 (修正・校正・提出など) 別案作成				
19, 20	雑誌広告:制作 別案作成				
21, 22	雑誌広告:制作 別案作成				
23, 24	雑誌広告:制作 別案作成、完成				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	データ収集のやり方 広告データ展開:4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
29, 30	広告データ展開:4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
31, 32	広告データ展開:4Cデータを1C・2C・特色などに変換・PDF色校正				
33, 34	パターンの作り方				
35, 36	各自制作物				
37, 38	前回と同じ				
39, 40	前回と同じ				
41, 42	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作 (企画の説明・コンセプト・ラフなど)				
43, 44	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作 (コンセプト・ラフなど)				
45, 46	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作 (ラフ・制作など)				
47, 48	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作 (制作・チェック・データアップなど)				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価



デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	エディトリアルデザインⅡ		担当教員	若松 綾	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験がある。フリーのグラフィックデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
InDesignの基本操作とエディトリアルデザインの基礎、応用を身に付けます。					
到達目標					
InDesignの操作の習得、エディトリアルの知識、デザインの習得。					
授業内容					
1, 2	情報誌新規読者獲得のためのツール制作（40ページの冊子内の18ページ分）+企画書制作 ※グループ制作（4名程度）				
3, 4	前回の続き				
5, 6	前回の続き				
7, 8	前回の続き				
9, 10	前回の続き				
11, 12	前回の続き				
13, 14	前回の続き				
15, 16	前回の続き				
17, 18	前回の続き				
19, 20	前回の続き				
21, 22	前回の続き				
23, 24	情報誌編集部へのプレゼン予定				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	16ページ程度の冊子制作（テーマ、コンセプト、内容、ターゲットも考える）※夏休み中にラフ、素材集めまで宿題予定				
29, 30	前回の続き				
31, 32	前回の続き				
33, 34	前回の続き				
35, 36	前回の続き				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き				
41, 42	前回の続き				
43, 44	前回の続き				
45, 46	前回の続き				
47, 48	製本/データ提出				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	パッケージデザインⅡ		担当教員	佐藤 明美	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー/イラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
多種多様な商品の袋やラベル、包装などのデザインをトータルで考えます。テーマに設定した商品を、購入者の視点で企画からサンプル制作に至るデザインのポイントを学びます。					
到達目標					
商品の内容に合わせたパッケージデザインやクライアントのニーズを考えられるようになる。立体物のデザインが出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	パッケージとは？ 紙素材への印刷/4Cと特色 文庫本カバー（オリジナル）制作				
3, 4	紙袋/ショッパーを分解して、折り方やしくみを知り再デザインする				
5, 6	箱の構造/基本の箱3種を組み立て、構造を知る 展開図をもとにオリジナルのBOXを作る				
7, 8	前回の続き				
9, 10	箱のデザイン/市販の商品の箱を元に、分解→展開図作成→リデザイン→ダミー制作				
11, 12	前回の続き				
13, 14	前回の続き				
15, 16	ビニール素材へのデザイン/ビニールへの印刷の説明、米袋をリデザイン				
17, 18	ガラス素材へのデザイン/印刷やラベルの説明 サイダーのパッケージデザイン				
19, 20	金属へのデザイン/缶の成形方法や印刷の種類の説明 缶ビールのデザイン				
21, 22	作業の時間/米袋、ビン、缶、3つのデザイン仕上げ				
23, 24	POPUPカード/基本の仕組み オリジナルPOPUPカードの作成				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	トータルで考えるパッケージ/個包装から包装紙、ショッパーまで（うみねこの玉子）				
29, 30	前回の続き デザイン作業				
31, 32	前回の続き				
33, 34	前回の続き				
35, 36	前回の続き				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き 仕上げ、コンセプトシート作成				
41, 42	おいしい東北パッケージ展または缶詰ギフト				
43, 44	前回の続き				
45, 46	前回の続き				
47, 48	前回の続き 仕上げ、コンセプトシート作成				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	WebデザインⅡ		担当教員	千秋 まなみ	
実務経験	ホームページ制作会社に勤務し、ホームページ制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Webの基礎知識を学び、UXデザインツールAdobe XDを使用してユーザーの動線を意識したデザインのスキルを身に付けます。					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・HTML・CSSでの制作を習得する。</li> <li>・制作したWebサイトの公開ができる。</li> </ul>					
授業内容					
1, 2	ポートフォリオコーディング Wix or ハンドコーディング				
3, 4	ポートフォリオコーディング Wix or ハンドコーディング				
5, 6	ポートフォリオコーディング Wix or ハンドコーディング				
7, 8	ポートフォリオコーディング Wix or ハンドコーディング				
9, 10	ポートフォリオコーディング Wix or ハンドコーディング				
11, 12	サイト設計（グループワーク）・課題デザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）				
13, 14	サイト設計（グループワーク）・課題デザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）				
15, 16	サイト設計（グループワーク）・課題デザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）				
17, 18	XDを使ってサイトデザイン作成（レスポンス）・課題デザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）				
19, 20	XDを使ってサイトデザイン作成（レスポンス）・課題デザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）				
21, 22	XDを使ってサイトデザイン作成（レスポンス）・課題デザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）				
23, 24	XDを使ってサイトデザイン作成（レスポンス）・課題デザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	制作したデザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得・レスポンス）				
29, 30	制作したデザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得・レスポンス）				
31, 32	制作したデザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得・レスポンス）				
33, 34	制作したデザインを使ったコーディング（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得・レスポンス）				
35, 36	サイト設計（グループワーク）				
37, 38	サイト設計（グループワーク）				
39, 40	サイト設計（グループワーク）				
41, 42	サイト設計（グループワーク）・サイトデザイン				
43, 44	Wixを使って入れ込み				
45, 46	Wixを使って入れ込み				
47, 48	Wixを使って入れ込み				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等	世界一わかりやすいHTML5&CSS3コーディングとサイト制作の教科書				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	卒業制作		担当教員	内藤 秀樹	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた、トータルデザイン実習。オリジナルデザインのコンセプト制作からデザインの展開、プレゼン方法までを学習します。					
到達目標					
実際の仕事を意識し、デザイナーとしてクオリティの高い作品を制作する。					
授業内容					
1, 2	卒業制作について 制作の目的/近年の制作の振り返り/美術系大学の卒業制作について				
3, 4	卒業制作について：なにを制作したいのか考えたり調べる（個別ヒアリング）				
5, 6	卒業制作について：なにを制作したいのか個別ヒアリング				
7, 8	担当講師発表 具体的なテーマ・コンセプト・何を作るか案出し				
9, 10	プレゼンまでのスケジュールを組む				
11, 12	自主制作：各担当講師と相談の上進める（全員の進行具合をチェック）				
13, 14	自主制作：前回同様				
15, 16	自主制作：前回同様				
17, 18	自主制作：前回同様				
19, 20	自主制作：前回同様				
21, 22	自主制作：前回同様				
23, 24	自主制作：前回同様（プレゼン前につき要確認）				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	企画書の見直し、修正、個別ヒアリング（夏季休暇中の制作状況のチェックとスケジュールの見直し/撮影等、外部依頼の予定チェック）				
29, 30	自主制作：各担当講師と相談の上進める（全員の進行具合をチェック）				
31, 32	自主制作：前回同様				
33, 34	自主制作：前回同様				
35, 36	自主制作：前回同様				
37, 38	自主制作：前回同様				
39, 40	自主制作：前回同様				
41, 42	自主制作：前回同様				
43, 44	自主制作：前回同様				
45, 46	自主制作：前回同様（チェック会前につき要確認）				
47, 48	自主制作：前回同様（審査前につき最終確認）				
49~60	作品制作/制作内容・進行状況確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	武田 空見子	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	進路希望調査、年間行動予定表の作成				
2	自己管理体験セミナー				
3	キャリア診断テスト				
4	就職について、証明写真撮影・身だしなみについて、履歴書作成、個人面談				
5	添え状とお礼状について、宛名書き、名刺交換 個人面談				
6	キャリアシート結果振り返り→自己分析 個人面談				
7	行動計画表見直し、ビジネスメールの送り方 個人面談				
8	電話マナー、敬語テスト 個人面談				
9	就職活動情報交換会				
10	プレゼンテーションについて				
11	プレゼンテーション練習 個人面談				
12	プレゼンテーション練習 個人面談				
13	前期振り返り				
14	プレゼンテーション練習、進路希望調査、後期スケジュール立て				
15	プレゼンテーション練習、面接DVD				
16	集団面接練習				
17	自己分析、就職面談				
18	ニチデアートブックコメント送信、ファンジョブ登録				
19	卒展展示図書き、ビジネスマナーテスト				
20	ビジネスマナーテスト答え合わせ				
21	ハローワーク登録用紙記入、個人面談				
22	就活求人検索				
23	コンプライアンスについて、ハローワーク求人検索				
24	振り返りアンケート、就活求人検索				
25~30	後期振り返り/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格と) 作品制作/卒業制作展について打ち合わせ					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価