

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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13	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、ラフデザインを書く練習を重ね、広告物へのレイアウトの技法など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① デザインのスタンダードを知る。 デザインの構成要素について				
2	資料検索／テーマ決め				
3	個別ヒアリング				
4	サムネイル制作				
5	ラフチェック				
6	着色（手描き）				
7	着色（手描き）				
8	プレゼン				
9	ベーシックデザイン② タイポグラフィ基礎／レタリング				
10	レタリング演習				
11	タイポグラフィデザイン				
12	タイポグラフィデザイン				
13	プレゼン				
14	ベーシックデザイン③ コーヒーショップツールデザイン／複数媒体のデザイン統一性について				
15	ラフ制作／チェック				
16	デザイン				
17	デザインチェック				
18	プレゼン／学内展示				
19	ベーシックデザイン④ CDジャケットデザイン／構成要素のまとめ				
20	個別ヒアリング／ラフチェック				
21	デザイン				
22	デザイン				
23	デザインチェック				
24	デザインチェック				
25	出力／組み立て				
26	プレゼン／学内展示				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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た。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26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
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、発想力やブランディングの構築の仕方など今求められているデザイン力や企画力を幅広く身に付けます。					
<b>到達目標</b>					
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オリジナリティを発掘し、強みを持たせるブランディング力、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。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	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）				
3, 4	考えることの基礎 自分知る（まずは自分の名前のルーツや由来を調べそこから自己分析を行います）				
5, 6	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				
7, 8	考えることの基礎 自分の名刺デザイン制作（アイデア出し）				
9, 10	考えることの基礎 自分の名刺デザイン制作（案を手書きで制作）				
11, 12	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				
13, 14	制作実践練習1 ブランディング 企業や商品を題材にブランディング構築について学びます				
15, 16	制作実践練習2 ブランディング ブランドの 魅力や強さアイデンティティを伝えるロゴ制作				
17, 18	制作実践練習3 ブランディング 引き続きロゴ制作とコンセプトシート制作				
19, 20	制作実践練習4 ブランディング 引き続きロゴ制作とコンセプトシート制作				
21, 22	制作実践練習5 ブランディング 引き続きロゴ制作とコンセプトシート制作				
23, 24	制作実践練習6 ブランディング ロゴマークとコンセプトシートプレゼン				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	制作実践練習7 新聞広告制作 媒体の特性や媒体の現状を把握しデザインを考える				
29, 30	制作実践練習8 新聞広告制作 広告デザイン制作				
31, 32	制作実践練習9 新聞広告制作 広告デザイン制作				
33, 34	制作実践練習10 新聞広告制作 広告デザイン制作				
35, 36	制作実践練習11 新聞広告制作 新聞広告制作プレゼン発表				
37, 38	制作実践練習12 SNS広告 SNS広告を学びアイデアを出してみよう ラフだし				
39, 40	制作実践練習13 SNS広告 SNS広告制作				
41, 42	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 プレゼン				
43, 44	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				
45, 46	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				
47, 48	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				
49, 50	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				
51, 52	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				
<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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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26	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。ロゴマークやポスター制作など、デザインの基礎知識を身に付けます。					
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を使用して制作し、Illustratorにてレイアウト・デザイン出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	講師紹介とデザインの事例紹介				
3, 4	Photoshop基礎① 各ツールの使用方法				
5, 6	Photoshop基礎② 色補正・写真加工				
7, 8	Photoshop基礎③ 写真の加工（フィルタ）、補正の方法、（演習：写真の電線を消す）				
9, 10	Photoshop基礎④ 写真の補正、合成				
11, 12	Photoshop基礎⑤ ポストカードの制作				
13, 14	Photoshop基礎⑥ ポストカードの制作（課題：転居案内制作）				
15, 16	企画書の作り方・プレゼンの仕方／進級制作企画書制作				
17, 18	Numberの表紙を作る① 文字入力・ロゴトレース・画像処理				
19, 20	Numberの表紙を作る② 画像の文字を消す、切り抜き				
21, 22	ロゴマークを作る① ロゴマークを作るための基礎知識（演習：好きなフォントを調べる）				
23, 24	ロゴマークを作る② シンボルマークの作例（課題：シンボルマークの制作・ラフ作成）				
25, 26	ロゴマークを作る③（課題：シンボルマークの制作・データ化）				
27, 28	ロゴマークを作る④ ログタイプの作例（課題：ログタイプの制作→シンボルとの組合せ）				
29, 30	ロゴマークを作る⑤ ガイドラインの制作方法・決めごと（課題：ガイドラインの制作）				
31, 32	ロゴマークを作る⑥ ガイドラインの制作				
33, 34	ロゴマークを作る⑦ ガイドラインの制作 完成				
35, 36	好きな広告を探す① 仙台駅周辺散策 フリーペーパー・フライヤー等収集				
37, 38	好きな広告を探す② 収集した広告のレポート作成、スキャナの使い方、版面の説明				
39, 40	好きな広告を探す③ 収集した広告のレポート作成、気に入った広告の複製				
41, 42	好きな広告を探す④ 気に入った広告の複製、選んだ広告のデザイン変更				
43, 44	好きな広告を探す⑤ 選んだ広告のデザイン変更				
45, 46	好きな広告を探す⑤ 選んだ広告のデザイン変更・提出				
47, 48	B2ポスター制作① ポスター制作の流れの説明、卒展ポスターの制作				
49, 50	B2ポスター制作② 卒展ポスターの制作				
51, 52	B2ポスター制作③ 卒展ポスターの制作 完成				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	エディトリアルデザインI		担当教員	加藤 克	
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26	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	レイアウト・文字組みの基礎知識Indesignの基礎知識				
3, 4	練習『理想の間取り図』の作成				
5, 6	レイアウトの基本ルール、雑誌等のレイアウトトレース				
7, 8	前回の作業の続き、色校正の基本				
9, 10	課題1『自己紹介紙面作成の説明』				
11, 12	課題制作				
13, 14	課題制作				
15, 16	発表・講評				
17, 18	レイアウトの応用・文字組みの応用・練習				
19, 20	課題2『他者紹介リーフレット』				
21, 22	ヒアリング・課題制作				
23, 24	ヒアリング・課題制作				
25, 26	課題制作				
27, 28	課題制作				
29, 30	発表・講評				
31, 32	各メディアの特色説明				
33, 34	課題3『色をテーマにした小冊子』				
35, 36	課題制作				
37, 38	課題制作				
39, 40	課題制作・ラフプランチェック				
41, 42	課題制作				
43, 44	課題制作				
45, 46	課題制作				
47, 48	講評・発表				
49, 50	エディトリアル基礎のおさらい				
51, 52	Indesign基礎のおさらい・初級応用				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
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。					
到達目標					
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。					
授業内容					
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、ドキュメント・アートボード・写真配置・保存・ファイル管理など				
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	Illustrator基礎：ツール（文字・ペンツール）課題：ペンツールの練習				
17, 18	Illustrator基礎：課題 ペンツールの練習				
19, 20	Illustrator基礎：課題 ペンツールの練習、ロゴトレース				
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	ZA・PH合同POP制作（顔合わせ・打ち合わせ）←企画があれば				
29, 30	ZA・PH合同POP制作（打ち合わせ・撮影立ち会い）←企画があれば				
31, 32	ZA・PH合同POP制作（撮影立ち会い）←企画があれば				
33, 34	ZA・PH合同POP制作（制作・チェックなど）←企画があれば				
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）				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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13	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？ ポチ袋／封筒の形を知る。展開図をもとにデザイン制作				
2	前回の続き 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	前回の続き				
4	前回の続き				
5	ショッパー／構造を理解し、展開図をもとにデザイン制作とコンセプトシート				
6	前回の続き				
7	前回の続き				
8	箱の構造／基本の箱4種の構造を知る 「石けん箱」デザイン				
9	前回の続き				
10	前回の続き				
11	前回の続き				
12	前回の続き				
13	原寸ダミー／クッキー個包装のデザインとダミーの作成				
14	前回の続き、クッキー箱のデザイン ※パッケージアワード開催の場合変更あり				
15	前回の続き				
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	ミシン目の入った箱の構造を知る（ティッシュ箱デザイン）				
21	前回の続き				
22	前回の続き				
23	前回の続き				
24	前回の続き				
25	前回の続き				
26	前回の続き／後期まとめ／課題提出確認				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	Webデザイン I		担当教員	吉田 優	
実務経験	Webサイト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26	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					
・HTML・CSSでの制作を習得する。 作ったWebサイトの公開ができる。					・制
授業内容					
1, 2	授業の進め方／評価方法／PC環境整備／コミュニケーションツール登録				
3, 4	Webサイト制作概論				
5, 6	Webデザイン概論				
7, 8	ディレクトリ構造の理解／XD基礎（ワークフロー、XDで出来る事など）				
9, 10	HTML基礎（HTMLの記述ルールやタグ） P50～P72				
11, 12	XD基礎（画面概要・アートボード・ツールなどの基本操作）				
13, 14	HTML基礎 P73～P81／XD基礎（ワイヤーフレーム制作）				
15, 16	HTML基礎 P82～P86／XD基礎（ワイヤーフレーム制作）				
17, 18	CSS基礎 P88～103／XD基礎（ワイヤーフレーム制作）				
19, 20	CSS基礎 P123～153／XD基礎（デザイン・カラーパターン・コンポーネント）				
21, 22	CSS基礎 P154～172／XD基礎（画像書き出し・プロトタイプ・プラグイン）				
23, 24	これまでのHTML/CSSを復習				
25, 26	前期総復習（HTML/CSS/XD）				
27, 28	Webサイト制作ワークフロー（企画・設計・デザイン・コーディング・テスト・公開）				
29, 30	課題：ワイヤーフレーム作成				
31, 32	課題：ワイヤーフレーム作成				
33, 34	課題：デザイン				
35, 36	課題：デザイン				
37, 38	課題：デザイン				
39, 40	課題：コーディング				
41, 42	課題：コーディング				
43, 44	課題：コーディング				
45, 46	レスポンス対応 P206～214／SPデザイン				
47, 48	制作物のレスポンス対応				
49, 50	外部メディアの利用・CMS/JS/jQの紹介				
51, 52	総まとめ（座学）				
教科書・資料等	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	情報リテラシー		担当教員	名取 洋平	
実務経験	インターネットサービスプロバイダー（テクニカルサポート）SV経験を所有				
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13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
Webサービスと社会の関わり方、ルールなどの理解を深め、ITパスポート試験の合格を目指します。					
到達目標					
インターネットを安心安全に利用するための最低限必要な知識を習得し、社会人としてインターネットやその環境を理解した上で法律やルールを守り、基本的なサービスを安全に活用できる力を身に付ける。					
授業内容					
1	オリエンテーション				
2	知的財産権				
3	セキュリティ関連法規				
4	第4次産業革命とビッグデータ				
5	e-ビジネス				
6	コンピュータ構成とCPU				
7	主記憶と補助記憶				
8	入出力インタフェース				
9	基数変換				
10	ソフトウェアとファイル管理				
11	ファイルのバックアップと参照				
12	ユーザインタフェースとファイル形式				
13	前期まとめ				
14	ネットワークの構成				
15	無線LAN				
16	通信プロトコル				
17	インターネットの仕組み				
18	Webページ				
19	電子メール				
20	情報資産と脅威				
21	サイバー攻撃				
22	情報セキュリティ				
23	利用者認証				
24	ネットワークセキュリティ				
25	暗号化技術とデジタル署名				
26	後期まとめ				
教科書・資料等	イメージ&クレバー方式でよくわかる 栢木先生のITパスポート教室				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	進級制作		担当教員	名取 洋平	
実務経験	インターネットサービスプロバイダー（テクニカルサポート）SV経験を所有				
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13	単位数	前期2／後期2	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WEBなど、一連のデザインが出来るようになる。					
授業内容					
1	進級制作について 制作の目的／近年の制作の振り返り/審査スケジュールについて				
2	アイデアシート作成①				
3	個別ヒアリング①				
4	アイデアシート作成②				
5	個別ヒアリング②				
6	スケジューリング・タスク管理について				
7	アイデア出し				
8	アイデア出し				
9	制作課題決定				
10	制作進行（企画書）				
11	制作進行（企画書）				
12	クラス内プレゼンテーション				
13	プレゼン後修正、夏休みスケジュール				
14	個別ヒアリング③				
15	制作進行（進捗確認）				
16	制作進行（進捗確認）				
17	制作進行（進捗確認）				
18	制作進行（進捗確認）				
19	制作進行（進捗確認）				
20	制作進行（進捗確認）				
21	制作進行（進捗確認）				
22	クラス内プレゼンテーション①				
23	クラス内プレゼンテーション②				
24	チェック会後修正、冬休みスケジュール				
25	制作進行（審査前最終確認）				
26	制作進行（審査前最終確認）				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	キャリアガイダンス I		担当教員	伊藤 実来	
実務経験					
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13	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	キャリアガイダンスについて・自己紹介・学校紹介				
2	エナジード研修① 自己管理セミナー				
3	エナジード研修② 年間スケジュールについて				
4	エナジード研修③ 挨拶・傾聴について				
5	エナジード研修④ メールの送り方				
6	エナジード研修⑤ 著作権について				
7	エナジード研修⑥ 敬語について				
8	エナジード研修⑦ ポートフォリオについて説明				
9	エナジード研修⑧ 個人面談・自分が行きたい分野の業界について調べる				
10	エナジード研修⑨ 個人面談・自分が行きたい分野の業界について調べる				
11	エナジード研修⑩ 個人面談・自分が行きたい分野の業界について調べる				
12	前期振り返り				
13	エナジード研修⑪ 夏休みの振り返り・進路について・進路希望調査、スケジュール再調整				
14	エナジード研修⑫ 学園祭について				
15	エナジード研修⑬ 学園祭振り返り				
16	エナジード研修⑭ 自己分析(キャリア診断)①				
17	エナジード研修⑮ 自己分析(キャリア診断)②				
18	エナジード研修⑯ 自己分析(キャリア診断)③				
19	エナジード研修⑰ 履歴書(ベース作成)				
20	エナジード研修⑱ 企業調べ				
21	エナジード研修⑲				
22	エナジード研修⑳ 個人面談				
23	エナジード研修㉑ 個人面談				
24	エナジード研修㉒ 冬休みスケジュール				
25	履歴書、自己PR、進路希望調査				
26	アートブック作品提出				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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た。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26	単位数	前期4／後期4	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, 2	考えることの基礎 制作するテーマ詳細説明と実際のキャラクター資料をもとに企業の特徴を活かすデザインを学ぶ				
3, 4	考えることの基礎 企業について調べる（実際にベニーランドへいきます）				
5, 6	考えることの基礎 企業の特徴をまとめる				
7, 8	考えることの基礎 Z世代に向けての提案を考える				
9, 10	考えることの基礎 Z世代に向けての提案を考える				
11, 12	考えることの基礎 制作の方向性の発表				
13, 14	制作1 企画提案制作				
15, 16	制作2 企画制作				
17, 18	制作3 企画制作				
19, 20	制作4 企画制作				
21, 22	制作5 企画制作				
23, 24	制作6 企画制作				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	制作7 提案書にまとめる				
29, 30	制作8 企画制作				
31, 32	制作9 提案書授業内プレゼン				
33, 34	制作10 ベニーランドへプレゼン 納品				
35, 36	制作11 制作で学んだまとめ ディスカッション				
37, 38	制作12 栗原市のキッチンカー「くりはらおむすび」ロゴとPRグッズ制作企画				
39, 40	制作13 クライアント来校説明、質疑応答 実食				
41, 42	制作14 制作スタート				
43, 44	制作15 制作スタート				
45, 46	制作16 制作スタート				
47, 48	制作17 制作スタート				
49, 50	制作18 「くりはらおむすび」へプレゼン (zoom)				
51, 52	制作19 制作で学んだまとめ ディスカッション				
<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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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	広告制作会社にてデザイン・ディレクションの経験がある。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26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
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。					
<b>到達目標</b>					
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。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する① チームで制作する広告内容検討する				
3, 4	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する② モデルの詳細を検討する				
5, 6	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する③ モデル決定／ラフ作成（手書き）				
7, 8	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する④ ラフ完成まで				
9, 10	インフォグラフィックスの制作① 概要説明・情報収集				
11, 12	インフォグラフィックスの制作② ラフ作成・ラフチェック				
13, 14	インフォグラフィックスの制作③ ラフ作成・ラフチェック・制作				
15, 16	インフォグラフィックスの制作④ 制作				
17, 18	インフォグラフィックスの制作⑤ 制作				
19, 20	インフォグラフィックスの制作⑥ 制作・提出				
21, 22	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑤ 撮影立ち合い 卒業制作				
23, 24	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑥ 撮影立ち合い 卒業制作				
25, 26	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑦ 制作				
27, 28	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑧ 制作・完成				
29, 30	朝日広告賞課題に挑戦する① テーマ選定とラフ作成				
31, 32	朝日広告賞課題に挑戦する② ラフ作成・ラフチェック				
33, 34	朝日広告賞課題に挑戦する③ ラフチェック・制作				
35, 36	朝日広告賞課題に挑戦する④ 制作				
37, 38	朝日広告賞課題に挑戦する⑤ 制作・完成				
39, 40	朝日広告賞課題に挑戦する⑥ 評価会				
41, 42	B2ポスター制作のオーダー① 自分の好きなもののポスター制作のコンセプト設定とラフの作成				
43, 44	B2ポスター制作のオーダー② 制作担当者へコンセプトを伝える 情報収集				
45, 46	B2ポスター制作のオーダー③ ラフ制作 発注者へプレゼン 制作				
47, 48	B2ポスター制作のオーダー④ 制作				
49, 50	B2ポスター制作のオーダー⑤ 制作 発注者へ完成案プレゼン 修正（完成者は卒制）				
51, 52	B2ポスター制作のオーダー⑥ 発注者へプレゼン 修正・提出（完成者は卒制）今年度の個人アドバイス				
<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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	エディトリアルデザインⅡ		担当教員	加藤 克	
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26	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	文字組みの復習・レイアウトの基本ルール・InDesign基本操作				
3, 4	【課題説明】レシピ制作				
5, 6	前回の続き				
7, 8	前回の続き				
9, 10	前回の続き				
11, 12	作品講評会				
13, 14	レイアウト・文字組みの応用テクニック練習				
15, 16	前回の続き				
17, 18	グリッドシステムを使って実際に文字組み練習				
19, 20	前回の続き				
21, 22	InDesign応用テクニック練習				
23, 24	前回の続き				
25, 26	前回の続き				
27, 28	前期まとめ				
29, 30	【課題説明】カタログ制作				
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	作品講評会				
51, 52	後期まとめ・エディトリアル応用まとめ				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	武藤 大紀	
実務経験					
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13	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、キャリア診断テスト				
2	年間行動予定表の作成				
3	就職活動について				
4	身だしなみ、証明写真について				
5	キャリアシート結果振り返り、自己分析				
6	エントリーシート、履歴書について				
7	添状、お礼状、封筒書き方				
8	面接について(個人、集団、オンライン)、ロープレ				
9	電話マナー、個人面談				
10	名刺交換、ビジネスメール(署名)、個人面談				
11	グループディスカッション(就職状況について)				
12	ポートフォリオチェック				
13	前期振り返り、夏休みスケジュール				
14	進路希望調査、後期スケジュール立て				
15	ビジネスマナーテスト				
16	ビジネスマナーテスト答え合わせ				
17	福利厚生、年金について				
18	卒制、課題、就活、個人面談				
19	アートブックコメント送信				
20	卒制、課題、就活、個人面談				
21	アートブック作品提出				
22	卒制、課題、就活、個人面談				
23	卒制、課題、就活、個人面談				
24	卒制、課題、就活、個人面談				
25	卒展キャプション制作				
26	後期振り返り、卒展キャプション制作				
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

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
授業目的と概要					
<p>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。</p>					
到達目標					
<p>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。</p>					
授業内容					
1	前期応募課題① 各自好きな公募を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 各自好きな公募を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	制作／チェック				
13	応募作業				
14	後期応募課題① ニチデパッケージデザインアワード2024				
15	現地説明会&ヒアリング				
16	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
17	制作				
18	制作／チェック				
19	制作／チェック				
20	制作／チェック				
21	モックアップ制作				
22	完成／展示作業				
23	後期応募課題② 各自好きな公募を1つ選択				
24	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
25	制作				
26	制作／チェック／応募				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
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	DTP・グラフィックデザインとは 「サインを探そう」 A3見開き雑誌風レポート作成				
3, 4	「サインを探そう」 A3見開き雑誌風レポート作成・チェック				
5, 6	「サインを探そう」 A3見開き雑誌風レポート作成・チェック				
7, 8	「サインを探そう」 A3見開き雑誌風レポート作成・チェック・データアップ				
9, 10	DTP: 「サインを探そう」 見開きA3レポートレポート発表 アナログ制作: 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				
15, 16	コラージュ作品提出、雑誌広告:制作（原稿読み合わせ・制作など、仕事の流れなど）				
17, 18	雑誌広告:制作（制作・修正など）				
19, 20	雑誌広告:制作（制作・修正など）、別案作成				
21, 22	雑誌広告:制作（制作・修正など）、別案作成				
23, 24	雑誌広告:制作（制作・修正など）、別案作成				
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				
33, 34	広告データ展開: 4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
35, 36	広告データ展開: 4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
37, 38	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）				
39, 40	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）				
41, 42	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）				
43, 44	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（ラフ・制作など）				
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・チェックなど）				
49, 50	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）				
51, 52	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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
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26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
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	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				
3, 4	前回の続き				
5, 6	前回の続き				
7, 8	前回の続き				
9, 10	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				
11, 12	前回の続き				
13, 14	前回の続き				
15, 16	前回の続き				
17, 18	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				
19, 20	前回の続き				
21, 22	前回の続き				
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 ※パッケージアワード開催の場合変更あり				
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	自由課題				
45, 46	前回の続き				
47, 48	前回の続き				
49, 50	前回の続き				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	WebデザインⅡ		担当教員	吉田 優	
実務経験	Webサイト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26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	選択
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					
・HTML・CSSでの制作を習得する。 作ったWebサイトの公開ができる。					・制
授業内容					
1, 2	授業の進め方／評価方法／PC環境整備／コミュニケーションツール登録				
3, 4	スキルチェック（ワイヤーフレーム制作）				
5, 6	スキルチェック（コーディング）				
7, 8	Web制作・デザイン概論				
9, 10	HTML基礎（HTMLの記述ルールやタグなどの復習）				
11, 12	CSS基礎（CSSの記述ルールやタグなどの復習）				
13, 14	XD基礎（画面概要・アートボード・ツールなどの基本操作復習）				
15, 16	HTML基礎 P73～P86／XD基礎（ワイヤーフレーム制作）				
17, 18	CSS基礎 P174～196／XD基礎（ワイヤーフレーム制作）				
19, 20	CSS基礎 P198～226／XD基礎（デザイン・カラーパターン・コンポーネント）				
21, 22	CSS基礎 P228～245／XD基礎（画像書き出し・プロトタイプ・プラグイン）				
23, 24	CSS（レスポンシブ）／SPデザイン				
25, 26	CSS（レスポンシブ）／SPデザイン				
27, 28	CSSフレームワーク・外部メディアの利用・CMS/JS/jQの紹介				
29, 30	サーバー・ドメイン・ホスティング				
31, 32	サイト公開作業について（FTP・htaccessなど）				
33, 34	Webサイト制作ワークフロー（企画・設計・デザイン・コーディング・テスト・公開）				
35, 36	課題：ワイヤーフレーム作成				
37, 38	課題：ワイヤーフレーム作成				
39, 40	課題：デザイン				
41, 42	課題：デザイン				
43, 44	課題：デザイン				
45, 46	課題：コーディング				
47, 48	課題：コーディング				
49, 50	課題：コーディング				
51, 52	総まとめ（座学）				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	卒業制作		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た。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13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
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					
スケジュール管理をし、企画とアウトプットの表現をしっかりと考えて、トライしたいことをやり切る。					
授業内容					
1	卒業制作について 制作の目的／近年の制作の振り返り／審査スケジュールについて				
2	プレゼンまでのスケジュールを組む				
3	アイデア出し 組んだスケジュールのチェック一人ずつアドバイス				
4	アイデア出し 組んだスケジュールのチェック一人ずつアドバイス				
5	アイデア出し 組んだスケジュールのチェック一人ずつアドバイス				
6	制作進行（進捗確認） デザインに進む前に、作りたい方向性をネットから探して目標を設置				
7	制作進行（進捗確認）				
8	制作進行（進捗確認）				
9	制作進行（進捗確認）				
10	制作進行（進捗確認）				
11	制作進行（進捗確認）				
12	制作進行（進捗確認）				
13	クラス内プレゼンテーション、夏休みスケジュール				
14	プレゼン後修正				
15	制作進行（進捗確認）				
16	制作進行（進捗確認）				
17	制作進行（進捗確認）				
18	制作進行（進捗確認）				
19	制作進行（進捗確認）				
20	制作進行（進捗確認）				
21	制作進行（進捗確認）				
22	制作進行（進捗確認）				
23	クラス内プレゼンテーション①、修正				
24	クラス内プレゼンテーション②、修正、冬休みスケジュール				
25	制作進行（審査前につき最終確認）				
26	制作進行（審査前につき最終確認）				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	HTML/CSS I		担当教員	小池 可夏	
実務経験	Webサイト制作会社に勤務し、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52／後期52	単位数	前期8／後期8	必須／選択	選択
授業目的と概要					
レスポンス対応のウェブサイト構築スキルをマストとする。 セマンティックなコーディングスキルを習得し、管理のしやすいウェブサイトを作成できるようにする。 Sass、jQuery等のメタ言語やライブラリーの使い方を身に付け、就職に有利なスキルを増やす。					
到達目標					
Web制作会社に入社した時に可能な限り即戦力になるようなスキルを身に付ける。 ①SassによるCSSコーディングスキルを身に付ける ②サーバー契約、ドメイン取得、FTPソフト等現場の環境を実践する ③DNS等基本的なサーバーの知識を身につける ④jQuery、CSSアニメーションによる視覚的効果の習得					
授業内容					
1～4	就職に向けた1年間の授業計画／Slack設定／Chat GTP入門／サーバー・ドメイン取得／FTP設定				
5～8	HTML・CSSとは／ウェブサイト制作の流れ／ウェブサイトの基本／ユーザビリティとウェブアクセシビリティ／HTMLファイルをつくってみよう／ファイル構造を理解しよう／HTMLファイルの骨組み／HTMLの基本的書き方／見出しと文章のマークアップ				
9～12	画像の挿入（相対パス・絶対パス・alt属性を理解しよう）／リンクをはろう／リストの種類を理解してつこう／表組（テーブル）をつくろう／フォームのマークアップを理解しよう				
13～16	ブロック要素でグルーピングをしよう（ウェブアクセシビリティを理解してマークアップする）／CSSの基本（ファイルの読み込み/Styleタグ/インラインの違い）／CSSファイルをつくろう（基本的書き方）				
17～20	CSSの基本（ファイルの読み込み/Styleタグ/インラインの違い）／CSSファイルをつくろう（基本的書き方）／CSSで装飾してみよう（フォント/色/背景）				
21～24	CSSで装飾してみよう（幅と高さ/余白/線/リストの装飾/classとidを使った指定/フォーム関連の装飾）				
25～28	レイアウトを組もう（flexboxとfloat）／デフォルトCSSをリセットしよう／				
29～32	ウェブサイト制作実践（head記述とheaderとfooterの制作）／（コンテンツ部分の制作）				
33～36	ウェブサイト制作実践（自分でデザインしたパーツを実装してみよう）／（ファビコンを作って設定しよう/画像にCSSで効果をつけよう）				
37～40	課題デザインでのウェブサイト制作実践（下層ページ見出しの制作とパンくずリスト）／（下層ページ見出しの制作とパンくずリスト）				
41～44	課題デザインでのウェブサイト制作実践（2カラムレイアウトのサイト制作）				
45～48	課題デザインでのウェブサイト制作実践（マルチデバイスに対応する）				
49～52	Dart SassによるCSSコーディング				
53～58	デザインカンパを正しく理解する／プレーンなHTMLを作成する				
59～62	デザイン実装の為に情報を追加する				
63～66	ページのレイアウトを実装する				
67～70	パーツのデザインを作りこむ				
71～74	レスポンス対応する				
75～79	ワンランク上のコーディングを目指す①				
80～83	ワンランク上のコーディングを目指す②				
84～86	サイト構築				
85～88	サイト構築				
89～92	サイト構築				
93～96	サイト構築				
97～100	サイト構築				
101～104	1年のまとめ				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	UI/UXデザイン I		担当教員	久木 拓也	
実務経験	UI/UXデザインおよびマーケティングコンサルティングの事業を行っている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期39／後期39	単位数	前期6／後期6	必須／選択	選択
授業目的と概要					
デザインのクオリティを高め、プロの現場需要にマッチングしたスキルを身に付けます。					
到達目標					
Web業界への就職に向けて、採用に至る十分なレベルまで実力を上げる					
授業内容					
1～3	自己紹介、1年間の流れ、心得、コミュニティ環境構築、Figmaの基本操作				
4～6	Webデザイン基礎（大枠の考え方・テキスト、見出しのルールなど）+Figma実習				
7～9	Webデザイン基礎（配色のルール、写真の使い方）+Figma実習				
10～12	Webデザイン基礎（キービジュアルの作り方、コツ）+Figma実習				
13～15	Webデザイン基礎（素材のデザイン：ボタン、アイコン、フォーム、図形など）+Figma実習				
16～18	Webデザイン基礎（構成の考え方・レスポンシブレイアウト、ワイヤー）+Figma実習				
19～21	Webデザイン制作実習（テーマを決めてサイトをデザインする）				
22～24	Webデザイン制作実習（テーマを決めてサイトをデザインする）				
25～27	Webデザイン制作実習（テーマを決めてサイトをデザインする）				
28～30	Webデザイン制作実習（テーマを決めてサイトをデザインする）				
31～33	ポートフォリオ戦略（自己ブランディングと戦略の立て方）				
34～36	ポートフォリオ制作（目指す企業にマッチしたポートフォリオをデザインする）				
37～39	ポートフォリオ制作（目指す企業にマッチしたポートフォリオをデザインする）				
40～42	Webデザイン応用（ワンランク上のデザインを目指す）+Figma実習				
43～45	Webデザイン応用（ワンランク上のデザインを目指す）+Figma実習				
46～48	Webデザイン応用（ワンランク上のデザインを目指す）+Figma実習				
49～51	UIデザイン基礎（アプリのデザインを知る・学ぶ・考える）+Figma実習				
52～54	UIデザイン基礎（アプリのデザインを知る・学ぶ・考える）+Figma実習				
55～57	UIデザイン制作実習（テーマを決めてモックアップをデザインする）				
58～60	UIデザイン制作実習（テーマを決めてモックアップをデザインする）				
61～63	UXデザイン基礎（誰かにとって価値のあるサービスを企画する）				
64～66	UXデザイン基礎（誰かにとって価値のあるサービスを企画する）				
67～69	UI/UXデザイン制作実習（ウェブおよびアプリのサービスをデザインする）				
70～72	UI/UXデザイン制作実習（ウェブおよびアプリのサービスをデザインする）				
73～75	UI/UXデザイン制作実習（ウェブおよびアプリのサービスをデザインする）				
76～78	UI/UXデザイン制作実習（ウェブおよびアプリのサービスをデザインする）				
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／デザイン芸術学科3年制 クリエイティブデザイン科					
科目名	卒業制作		担当教員	小池 可夏	
実務経験	Webサイト制作会社に勤務し、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13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	選択
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					
サイト制作の全工程（企画、スケジュール管理、構成、デザイン、構築、公開）を習得しWebサイトを制作し、Webサーバー上に公開する。					
授業内容					
1, 2	案件の希望確定／リニューアルの目的について（聞き取りシート作成）／卒業制作合格条件について				
3, 4	挨拶・聞き取り				
5, 6	リニューアル計画（現状サイトの把握・サイトマップ作成／Newサイトマップ作成／企画書）				
7, 8	企画書／ワイヤーフレーム作成				
9, 10	ワイヤーフレーム作成（取材したいこと）・TOPページデザイン（ダミー写真選定）				
11, 12	下層ページデザイン（ダミー写真選定）				
13, 14	撮影・取材				
15, 16	取材内容を使ってデザインの作り込み				
17, 18	取材内容を使ってデザインの作り込み（PC/SP TOPデザイン・グローバルナビ完成）				
19, 20	ページデザインの作り込み				
21, 22	ページデザインの作り込み				
23, 24	ページデザインの作り込み				
25, 26	ページデザインの作り込み				
27, 28	構築				
29, 30	構築				
31, 32	構築				
33, 34	構築				
35, 36	構築				
37, 38	構築				
39, 40	構築				
41, 42	構築				
43, 44	構築				
45, 46	構築				
47, 48	構築				
49, 50	構築				
51, 52	構築				
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