

シラバス

作成日

2020.04.27

科目名	就職対策			担当教員名	佐藤 剛志		<input type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報マルチメディア		学科	学年	3	単位数(時間数)	1単位(28時間)	
実施時期	4月	～	7月	授業形態	○	演習	△	実習
教科書 及び参考書								
授業の概要とねらい								
就職試験の準備を行うと共に、社会人としての一般常識を身に付ける。								
到達目標								
<ul style="list-style-type: none"> ・SPIの解き方を理解する。 ・就職試験の準備が一人で行える。 								
授業計画								
授業項目・内容					時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
求人票の見方					4	過去の求人票を使用して、求人票の項目について1つずつ説明を行う。		
求人検索の仕方					4	マイナビ、リクナビの登録と求人検索の仕方について説明を行う。		
履歴書の書き方					4	履歴書の書き方指導を行う。		
面接対策					6	面接の基本マナーの解説と、基本的な質問についての解答を各自で考えまとめる。		
ペン字練習					4	ドリルを使用し、ペン字練習を行う。		
SPI練習					6	就職試験対策として、SPIの練習と解説を行う。		
合 計					28			
時間外学習について								
各自履歴書を5枚書き上げて提出すること。 マイナビ、リクナビをこまめにチェックし企業研究を行うこと。								
成績評価の方法及び評価割合について								
SPIを用いた期末試験を実施。試験の点数で評価を行う。								
その他(科目と実務経験との関連性について)								

科目名	キャラクターデザイン		担当教員名	宮川 智行		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報マルチメディア	学科	学年	3	単位数(時間数)	2単位(49時間)	
実施時期	4月～9月	授業形態	講義	演習	△	実習	○
教科書 及び参考書	無し(一部の課題で見本や参考のプリントを使用)						
授業の概要とねらい							
企業や店舗、商品などのイメージの普及と浸透に効果がある、キャラクターのデザインを学ぶ。							
到達目標							
デッサン力の上達と、デフォルメの仕方を理解する。また、ドローソフト「Illustrator」で、曲線を多用する複雑な描画をマスターする。							
授業計画							
授業項目・内容			時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)			
課題① 企業や店舗などのイメージキャラクターをデザインする。 (注)補足 デザイン対象は授業オリジナルの企画となるが、本授業期間中、一般のキャラクターデザイン公募が行われている場合は、コンテスト応募を課題とし、応募要件に準じた制作を行う。その場合でも、基本的に教育活動、作成手順は同じとする。			1	販促用キャラクターの概念			
			1	既存のイメージキャラクターをリサーチ			
			3	デザイン対象となる、企業・団体・店舗・商品の設定 (注)			
			1	デザインに必要な資料や、イメージソースの収集			
			7	キャラクターのアイディアスケッチ作成 (3案以上)			
			2	打合せにより 基本デザインを決定			
			9	決定案を清書 ↓ キャラクターの設定づくり サブキャラクターの追加スケッチ			
			9	ポーズや表情のバリエーションを検討(5ポーズ以上) ↓ スケッチ作成			
			課題② ①のデザインを、Illustratorを使ってデータ作成する。			12	Illustratorによる描画/トレース フィニッシュワーク
2	色彩や視認性の検討～修正						
2	B1サイズのプレゼンボードにレイアウト						
合 計			49				
時間外学習について							
期日などに間に合わない場合は自宅学習とする。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
課題の出来具合と制作数により「課題①」を50%、「課題②」を50%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。							
その他(科目と実務経験との関連性について)							
グラフィックデザイナーとしての、企業・団体のイメージキャラクター制作経験をもとに、キャラクターを発想する方法や、イメージが伝わりやすいデザイン表現の指導を行う。							

科目名	エディトリアルデザインⅡ		担当教員名	宮川 智行		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報マルチメディア(Webデザイン専攻)	学科	学年	3	単位数(時間数)	2単位(49時間)	
実施時期	4月～9月	授業形態	講義	演習	△	実習	○
教科書 及び参考書							
授業の概要とねらい							
パンフレットやカタログ、冊子など、ページ構成があるエディトリアル(編集物)のデザインとレイアウトを学ぶ。 また、就職用作品集「ポートフォリオ」の編集も行う。							
到達目標							
編集内容に合わせた効果的なページ構成と、文字組、余白の使い方、写真のトリミングをマスターする。							
授業計画							
授業項目・内容			時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)			
課題① 就職用作品集「ポートフォリオ」の編集			4	掲載作品の整理～台割作成			
			1	ページレイアウトソフト「InDesign」の操作レッスン			
			2	マスターページのレイアウト作成			
			7	表紙・扉ページのデザイン			
			7	各ページ作成 文字原稿作成			
課題② 商品カタログの編集デザイン 別科目「V.IデザインⅡ」で設定した、店舗(ブランド)の商品カタログやメニューを作成する。			1	製本の基礎知識			
			3	掲載情報の整理～台割作成			
			7	表紙・各ページのラフスケッチ作成 キャッチコピー、リードコピー作成			
			7	写真、イラストなど必要素材の作成			
			10	フィニッシュワーク			
合 計			49				
時間外学習について							
期日などに間に合わない場合は自宅学習とする。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
課題の出来具合により「課題①」を20%、「課題②」を80%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。							
その他(科目と実務経験との関連性について)							
グラフィックデザイナーとしての、パンフレットやカタログのデザイン経験をもとに、誌面やページの構成、効果的なレイアウトや写真トリミングの指導を行う。							

科目名	V.IデザインⅡ			担当教員名	宮川 智行			<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験			
学科名	情報マルチメディア(Webデザイン専攻)		学科	学年	3	単位数(時間数)			2単位(51時間)		
実施時期	4月	～	9月	授業形態	講義	演習	△	実習	○	実技	○は主、△は併用
教科書 及び参考書											
授業の概要とねらい											
デザインにより店舗のイメージを向上させたり、ブランド化をする“V.I(ビジュアルアイデンティティ)”を学ぶ。 店舗・ブランドのロゴマークやショップツールのデザインを経験することで、経済活動の中でデザイン表現が持つ役割を理解する。											
到達目標											
複数のアイテムを制作し、統一感のあるデザインができるようにする。また、打合せやプレゼンテーションのスキルを高める。											
授業計画											
授業項目・内容					時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)					
オリエンテーション 架空の貸店舗で、学生自身がショップ・オーナーになる設定。					1	V.I、ブランドとは 貸店舗の説明					
課題① 基本V.Iのデザイン ネーミングやロゴマークといった、ショップを象徴する要素をデザインする。					1	フード業、ファッション業、リビング業の中から 業種を選ぶ					
					3	店舗の内容(商品構成)、客層ターゲット、店舗(ブランド)のネーミング					
					2	必要な資料や、イメージソースの収集					
					6	ロゴタイプ、シンボルマークのアイディアスケッチ作成					
					2	ショップのイメージカラーと指定書体を設定					
					3	打合せにより基本V.Iを決定					
課題② ショップツールのデザイン 基本V.Iを中心に、屋外の看板やサイン表示、店内で使用するショッピングバッグや箱などのショップツールをデザイン展開する。 ※すべての制作は(ラフスケッチ→打合せ・決定→フィニッシュワーク)の手順で行う。					4	看板・サイン表示					
					4	カード(ショップカード、ポイントカード or メンバーズカード)					
					8	パッケージ(ペーパーバッグ、ギフトボックス、包装紙、リボン)					
					10	店頭アイテム(P.O.P、メニュー、ユニフォーム、コースター、紙ナプキンなど)					
					3	装飾アイテム(タグ、シール、ステッカーなど)					
					4	販促アイテム(フライヤー or DM、ノベルティグッズ)					
合 計					51						
時間外学習について											
期日などに間に合わない場合は自宅学習とする。											
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について											
課題の出来具合と制作数により「課題①」を50%、「課題②」を50%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。											
その他(科目と実務経験との関連性について)											
グラフィックデザイナーとしての販売店などのV.Iデザイン経験をもとに、看板やサイン表示、ショッピングバッグや箱などのショップツールを、統一感のあるデザインにするための指導を行う。											

科目名	Webデザイン応用Ⅱ		担当教員名	新名 康行		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報マルチメディア	学科	学年	3	単位数(時間数)	3単位(75時間)	
実施時期	4月～9月	授業形態	講義	△	演習	○	実習
教科書 及び参考書	「HTML&CSSとWebデザインが1冊できちんと身につく本」 「現場でかかわらず使われているCSSデザインのメソッド」						
授業の概要とねらい							
Webサイト制作の基本を身につけるために、教科書を主体に複数ページのWebサイトを作成し、「ポートフォリオサイト」のページ構成や内容、コンテンツのレイアウト、配置する画像や動画に関する基本事項を理解する。併せて、htmlとCSSを使ったオーソドックスなWebサイトの構築方法を身につける。実務で必須となる、簡易なプレゼンテーションやコンペディションを行い、コミュニケーション能力を磨く。							
到達目標							
Webサイト作成の流れを理解する。教科書を使って作成するレイアウトを使い、自由にオリジナルのWebサイトを作れるようになること。							
授業計画							
授業項目・内容				時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)		
サイトとデザインの基本知識(Webサイトのしくみ)				1	これまでの復習を中心に、実務に即した作業の流れを再確認する。また実務上のポイントを中心に、プリントを使った演習を交えながら、解説を行う。		
サイトとデザインの基本知識(Webサイト制作とWebデザイン)				1			
サイトとデザインの基本知識(実務上の重要ポイント)				1			
サイトとデザインの基本知識(コーディングについて)				1			
サイトとデザインの基本知識(Webページとデザインのパターン)				1			
サイトとデザインの基本知識(Webデザインのポイント)				1			
サイト制作前の準備(制作環境を整える)				1	Dreamweaverの基本機能や設定方法を復習する。よく使う機能を中心に、実際に操作し学ぶ。		
サイト制作前の準備(Dreamweaver)				1			
サイト制作前の準備(作成するWebサイトの概要)				1			
HTMLの基本(HTMLの基本知識)				1	基本事項の確認を中心に、プリント演習を交えて再確認を行う。特に、コーディングの基礎となる、「見やすさ」とコメントの使い方を、実例をもとに解説する。		
HTMLの基本(コーディングのポイント)				1			
HTMLの基本(ページ共通のHTMLを書く)				2			
HTMLの基本(見やすいコードとコメント)				1			
CSSの基本(CSSの基本知識)				1			
CSSの基本(ページの基本設定)				2			
CSSの基本(レイアウトの詳細)				2			
CSSの基本(フォントについて)				1			
フルスクリーンページの制作(概要)				1			
フルスクリーンページの制作(HTMLコーディング)				2			
フルスクリーンページの制作(CSSコーディング)				2			
フルスクリーンページの制作(重点ポイントの確認)				1			
シングルカラムページの制作(概要)				1	各レイアウトの特徴や使い分けを中心に、制作するページの内容の検討も行う。各内容をプリント演習を中心に、教科書の内容を理解した上で、コーディングを行う。		
シングルカラムページの制作(HTMLコーディング)				2			
シングルカラムページの制作(CSSコーディング)				2			
シングルカラムページの制作(重点ポイントの確認)				1			
2カラムページの制作(概要)				1			
2カラムページの制作(HTMLコーディング)				2			
2カラムページの制作(CSSコーディング)				2			
2カラムページの制作(重点ポイントの確認)				1			
問い合わせページの制作(概要)				1			
問い合わせページの制作(HTMLコーディング)				2			
問い合わせページの制作(CSSコーディング)				2			
問い合わせページの制作(重点ポイントの確認)				1			
マルチデバイス対応ページの制作(概要)				2	Webサイト完成後「マルチデバイス対応」への変更を行うポイントをプリントを使い、教科書の要点をまとめ、コーディングを行う。		
マルチデバイス対応ページの制作(HTMLコーディング)				2			
マルチデバイス対応ページの制作(CSSコーディング)				2			
マルチデバイス対応ページの制作(重点ポイントの確認)				2			
ポートフォリオサイトをオリジナルに変革				5			
「私の好きなWebサイト」プレゼンテーション実習				5			
「WIX」を使ったWebサイト制作のコンペディション				13			
合 計				75			
時間外学習について							
教科書の内容を事前に予習すること。教科書内で出てくる「タグ」の詳細は事前に調べておくことが望ましい。また、毎週の「私の好きなWebサイト」のプレゼン、事前に選定しその内容を「発表者シート」に書き出し、リハーサルを行う事が望ましい。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
授業態度・演習の進捗と正確性・グループ演習の取り組みを50%、発表の取り組み、クラス内コンペ順位などを50%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満はD(不可)とする。							
その他(科目と実務経験との関連性について)							
Webサイト制作や経営コンサルティングの実務経験を基に、実務に即した製作の知識や技術を伝え、Webサイトの企業活動での役割を知ってもらう。							

科目名	デザイン課題作成			担当教員名	宮川 智行	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験			
学科名	情報マルチメディア(Webデザイン専攻)	学科		学年	3	単位数(時間数)	5単位(137時間)		
実施時期	4月～9月	授業形態	講義	演習	△	実習	○	実技	○は主、△は併用
教科書 及び参考書									
授業の概要とねらい									
<p>課題A：Webサイトのためのデザインキャンプを制作する。 課題B：公共施設のためのピクトグラムとサインデザインを制作し、社会生活の中でデザインが持つ役割を学ぶ。 また、就職用作品集「ポートフォリオ」の編集も行う。</p>									
到達目標									
Webデザインやグラフィックデザイン/DTPに必要なレイアウトの技法と、Illustrator、Photoshopの基本操作をマスターする。									
授業計画									
授業項目・内容				時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)				
課題A Webサイトのデザインキャンプ制作				10	掲載情報の整理～モックアップ作成				
別科目「V.Iデザイン」で設定した、店舗(ブランド)のWebページをデザインする。 階層がある、複数ページのWebサイトとして制作する。				10	Illustrator、Photoshopによる写真やイラスト素材の作成				
				10	Photoshopによるレイアウト作成				
				23	マークアップ作業				
就職用作品集「ポートフォリオ」の編集				20	各ページ作成 文字原稿作成				
課題B-① ピクトグラム&サインデザイン				1	ピクトグラムの概念				
物事の形や動きの意味を直感的に伝えるピクトグラムのデザインを学ぶ。 下記の施設から1つを選び、必要なピクトグラム20種類以上を作成する。 ●ショッピングセンター●動物園(水族館)●大学病院				3	施設の選定、リサーチ、イメージソースの収集				
				2	各施設に必要な20種類以上のピクトグラム項目を決定				
				15	アイディアスケッチ作成				
				3	打合せ～決定				
				20	Illustratorによる描画/トレース				
課題B-② サインデザイン				1	サイン計画の知識				
施設の利用者や状況を考えた、定点・誘導・案内のサイン表示を学ぶ。 各施設に必要な表示を想定してピクトグラムを使ったサインデザインを行う。				2	各施設のサイン表示を検討				
				15	デザイン、レイアウト作業				
				2	B1サイズのプレゼンボードにレイアウト				
合 計				137					
時間外学習について									
期日などに間に合わない場合は自宅学習とする。									
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について									
課題の出来具合により「課題A」を50%、「課題B-①」を30%、「課題B-②」を20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。									
その他(科目と実務経験との関連性について)									
グラフィックデザイナーとして制作会社に勤務した経験をもとに、広告デザインに必要な知識や、制作ソフトの操作方法を指導する。									

科目名	卒業制作		担当教員名	宮川 智行		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報マルチメディア(Webデザイン専攻)	学科	学年	3	単位数(時間数)	15単位(456時間)	
実施時期	9月～1月	授業形態	講義	演習	実習	実技	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> は主、 <input type="checkbox"/> は併用
教科書 及び参考書							
授業の概要とねらい							
<p>今まで学習した、Webやグラフィックなどのビジュアルデザインの技術、知識、考え方を発展させ、コンセプチュアルなデザインを制作・展開する。 また、デザイン制作展を実施する。</p>							
到達目標							
<p>企画力を身につけ、コンセプトに沿った制作ができるようにする。 また、タイポグラフィ、写真表現、イラスト表現など、複数の表現技法を用いたデザイン制作を行い、現段階での自身のデザイン技術を総括する。</p>							
授業計画							
授業項目・内容			時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)			
<p>●卒業制作 自由課題<Creative Work> 各自のテーマによるデザイン展開。 アートディレクションから一連のデザインマテリアルの作成、DTP/Webフィニッシュ作業を行う。</p> <p>1.企画 (例)ショップのV.I、企業のC.I、地域活性化などの商品(デザイン)開発、イベント・キャンペーンの企画など</p>			20	テーマの決定 テーマの具体的な内容を検討 (リサーチ、イメージソースの収集、研究)			
			4	コンセプト、ターゲットの設定			
			25	ネーミング、マーク、ロゴなどのグラフィックシンボル制作			
			20	デザイン展開、媒体展開の決定 アートディレクション、コンセプトシート作成			
			4	制作物のリストアップ			
<p>2.制作 1の企画から、広告、販促ツール、コミュニケーション・ツール、Webサイトなど、5種類以上のデザインツール(または媒体)で展開を行う。</p> <p>※並行して作品展に向けての準備を行う。 ※デザインデータ制作は年内で終了。</p>			25	ラフスケッチ、コピー案作成			
			333	写真、イラストなどマテリアルの作成 順次、デザイン～フィニッシュワーク ↓			
			25	平面作品のプリントアウト、額入れ 立体作品の組み立て 作品説明ボード、会場サインの作成など			
合 計			456				
時間外学習について							
期日などに間に合わない場合は自宅学習とする。							
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について							
<p>課題の出来具合と制作数により「1.企画」を25%、「2.制作」を75%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満はD(不可)とする。</p>							
その他(科目と実務経験との関連性について)							
グラフィックデザイナーとして制作会社に勤務した経験をもとに、広告媒体の特性やアートディレクション、打ち合わせから制作までの流れを実践的に指導する授業を行う。							