

## シラバス

科目名	オフィスソフト実習a		担当者名	高内 祐志	
学科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位	1単位	開講期	必選	授業時間数	36時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	Word、Excel、PowerPointの基本的な使い方を身につける。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	PCの使い方をまず身につけた上で、Word、Excel、PowerPointのそれぞれのソフトの特徴を理解した上で、資料を作成できるようになる。				
授業概要	まずはPCに慣れることから始める。Word、Excel、PowerPointの特徴を理解して、作成する資料の内容に沿ったソフト選びやデザインを意識し、実践できるようになる。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	授業内容説明。 自己紹介。	19	前期の振り返りと後期の授業内容の説明。	
	2	PCを使う上での基礎的な説明。	20	課題①の説明、実習。	
	3	PCを使う上での基礎的な説明。	21	課題①の実習。	
	4	PCを使う上での基礎的な説明。	22	課題①の成果物に対するフィードバック。	
	5	Word、Excel、PowerPointの違いの説明。	23	課題②の説明、実習。	
	6	Wordの基本的な使い方の説明。	24	課題②の実習。	
	7	Wordの基本的な使い方の説明。	25	課題②の成果物のフィードバック。	
	8	Wordの基本的な使い方の説明。	26	課題③の説明、実習。	
	9	Wordの基本的な使い方の説明。	27	課題③の実習。	
	10	Excelの基本的な使い方の説明。	28	課題③の成果物のフィードバック。	
	11	Excelの基本的な使い方の説明。	29	課題④の説明、実習。	
	12	Excelの基本的な使い方の説明。	30	課題④の実習。	
	13	Excelの基本的な使い方の説明。	31	課題④の成果物のフィードバック。	
	14	PowerPointの基本的な使い方の説明。	32	課題⑤の説明、実習。	
	15	PowerPointの基本的な使い方の説明。	33	課題⑤の実習。	
	16	PowerPointの基本的な使い方の説明。	34	課題⑤の成果物のフィードバック。	
	17	PowerPointの基本的な使い方の説明。	35	学生による内容振り返り。	
	18	前期のまとめ。	36	学生による内容振り返り。 講師からの1年間の振り返り。	
成績割合	テスト	%	学習FB方法	提出物・出欠席を考慮して総合的に評価。 S90点以上 A80～89点 B70～79点 C60～69点 それ未満は不合格	
	学習態度・出席率	60%			
	レポート	40%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≧50% R≪実働実践型学習≧30% A≪主体的参加型学習≧50% G≪海外体感型学習≧0%				
講師プロフィール	出版社で漫画、小説、雑誌の企画・編集に従事。 転職した環境調査に関わる会社でデータ管理等の業務内容で福島県の復興事業に携わる。 現在はフリーランスで編集・ライティングを行なっている。				

## シラバス

科目名	クリエイティブワーク I A		担当者名	村上 和	
学 科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位	2単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	作品制作のための造形的な技術力や観察力を身につける。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	デザインの作品制作において必要となる造形的な考え方や技術について理解し、習得する。				
授業概要	デジタルやアナログなどの様々な手段を使って、実際に自分の手を動かしながら制作する演習を行ない、デザインにおける画面構成の特質を身体的に理解する。学習した知識や技術を活かした作品を制作する。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	ポートフォリオ/概要	
	2	グラフィックデザインの歴史	20	ポートフォリオ/コンセプト、アイデアの検討	
	3	アナログとデジタル/グラデーションを描く	21	ポートフォリオ/ページ構成の検討	
	4	色彩/三原色	22	ポートフォリオ/フォーマットの検討	
	5	色彩/補色	23	ポートフォリオ/文字情報、プロフィールの検討	
	6	色彩/色彩調和	24	ポートフォリオ/制作1(制作状況を個別にチェック)	
	7	タイポグラフィ/文字を知る 明朝・ゴシック・アルファベット	25	ポートフォリオ/制作2	
	8	タイポグラフィ/文字を組む 和文	26	ポートフォリオ/制作3	
	9	タイポグラフィ/文字を組む 欧文	27	ポートフォリオ/中間プレゼン、講評	
	10	構成/概要	28	ポートフォリオ/制作4	
	11	構成/点の構成	29	ポートフォリオ/制作5	
	12	構成/線の構成	30	ポートフォリオ/制作6	
	13	構成/線の構成	31	ポートフォリオ/制作7	
	14	構成/面の構成	32	ポートフォリオ/ファイリング、制作8	
	15	構成/面の構成	33	ポートフォリオ/装丁、制作9	
	16	構成/レイアウト	34	ポートフォリオ/装丁、制作10	
	17	総合課題	35	ポートフォリオ/装丁、制作11	
	18	総合課題	36	ポートフォリオ/最終プレゼン、講評	
成績割合	テスト	%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	40%			
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89点 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>60 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	グラフィックデザイナーとして、書籍の装幀デザインを中心に手掛ける。また、ポスター制作など、多岐にわたって仕事を行っている。				

## シラバス

科目名	色彩実習 I B		担当者名	田雑 美江子	
学 科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	色彩の基礎である配色のルールを知ることで観察力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	色彩の基礎以外に、色彩の持つ魅力やおしゃれ感など感性を養う授業にしていきたい。学生には常に「好奇心！」をもって何事にも接して欲しい。				
授業概要					
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション/カラーコーディネート的重要性	19	色のイメージ インテリアとファッション	
	2	色の基本 無彩色と有彩色/色彩体系	20	復習とまとめ	
	3	色の基本 無彩色と有彩色/色彩体系	21	復習とまとめ	
	4	色の基本 PCCS=日本色研配色体系	22	パーソナルカラー理論	
	5	色の基本 PCCS=日本色研配色体系	23	パーソナルカラー理論	
	6	色の基本 復習とまとめ	24	パーソナルカラー診断	
	7	色の基本 復習とまとめ	25	パーソナルカラー診断	
	8	色彩調和 配色のルール①色相	26	光と色 ①光源、物体、視覚	
	9	色彩調和 配色のルール①色相	27	光と色 ①光源、物体、視覚	
	10	色彩調和 配色のルール②トーン	28	光と色 ②照明と混色	
	11	色彩調和 配色のルール②トーン	29	光と色 ②照明と混色	
	12	色彩調和 配色のルール③その他の技法	30	試験対策	
	13	色彩調和 配色のルール③その他の技法	31	試験対策	
	14	色名 色彩心理①	32	試験対策	
	15	色名 色彩心理①	33	試験対策	
	16	色名 色彩心理②	34	まとめ	
	17	色名 色彩心理②	35	振り返りとオリエンテーション	
	18	色のイメージ インテリアとファッション	36	振り返りとオリエンテーション	
成績割合	テスト			学習FB方法	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格
	学習態度・出席率		50%		
	レポート		50%(提出物)	成績評価	
	合計		100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	大手化粧品会社でビューティースタッフやチェーン店の育成、教育を担当。その経験を活かし、子育てから少し離れた時、カラーリスト養成スクールに入学し、カラーリストに必要なノウハウと資格を取得。現在は東京、埼玉のカルチャー教育も数多く担当している。				

## シラバス

科目名	デッサン I B		担当者名	高沢 亮	
学 科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	108時間
授業目的	デッサン授業で集中度を深め形態への認識の幅を広げる事で広告基礎の授業科目に生かせる事。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につけることを目的とする。				
授業概要	デッサンの描く構えを作り、 制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。 デッサンの見方を習得して行くことを目指します。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	立方体(遠近法-奥行きをつかむ)	19	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)2	
	2	立方体(陰影を理解しながら描く)	20	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)3提出	
	3	円柱(楕円の理解)	21	小さいサイズのデッサン 3 葉っぱのデッサン	
	4	円柱(楕円の理解)2	22	人体クロッキー4 提出	
	5	立方体とボール(方形の応用)1	23	石膏像マルスの首1	
	6	立方体とボール(方形の応用)2	24	石膏像マルスの首2	
	7	立方体とボール(方形の応用)3提出	25	石膏像マルスの首3	
	8	人体クロッキー1 提出	26	石膏像マルスの首4提出	
	9	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)1	27	人体クロッキー5 提出	
	10	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)2	28	人体クロッキー6 提出	
	11	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)3提出	29	人体クロッキー7 提出	
	12	人体クロッキー2 提出	30	人体クロッキー8 提出	
	13	小さいサイズのデッサン 1 手のデッサン 提出	31		
	14	ブロックと木(組み合わせのパース)1	32		
	15	ブロックと木(組み合わせのパース)2	33		
	16	ブロックと木(組み合わせのパース)3提出	34		
	17	人体クロッキー3 提出	35		
	18	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)1	36		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率				
	レポート	なし	成績評価	出席率80%以上率 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を15年実績。 フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗で活動。				

## シラバス

科目名	HTML&CSS実習 I A		担当者名	堀川 暁	
学 科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	セマンティックHTMLを理解しインタラクティブ部分をマークアップ、コーディングを取得する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	HTML、CSS、属性設定、CGIについて理解する				
授業概要	Web概論の学びから始め、HTMLを使用し文章や画像の表示、リンクの設定、またCSSによるWebサイトデザインを習得する。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	制作環境の整備、HTMLの基本型の制作	19	Webページ制作: サンプルからの制作-1	
	2	HTMLタグの基本学習	20	Webページ制作: サンプルからの制作-2	
	3	HTMLタグの基本学習	21	Webページ制作: サンプルからの制作-3	
	4	HTMLタグの基本学習	22	Webページ制作: サンプルからの制作-4	
	5	HTMLタグの基本学習	23	Webページ制作: サンプルからの制作-5	
	6	HTMLタグの基本学習	24	入力フォーム	
	7	HTMLタグの基本学習	25	入力フォーム	
	8	HTMLタグの基本学習	26	オリジナルデザインWebサイト制作-1: コンセプト、原稿	
	9	CSSとは?	27	オリジナルデザインWebサイト制作-2: コンセプト、原稿	
	10	CSS: 文字、書式	28	オリジナルデザインWebサイト制作-3: ワイヤフレーム	
	11	CSS: 色指定、背景、枠線、	29	オリジナルデザインWebサイト制作-4: ワイヤフレーム	
	12	CSS: サイズ、余白	30	オリジナルデザインWebサイト制作-5: デザイン制作	
	13	CSS: 角丸、影、透過	31	オリジナルデザインWebサイト制作-5: デザイン制作	
	14	CSS: ラッピングなどdiv、span	32	オリジナルデザインWebサイト制作-7: デザイン制作	
	15	CSS: float、clear	33	オリジナルデザインWebサイト制作-8: HTMLコーディング	
	16	CSS: Flexレイアウト	34	オリジナルデザインWebサイト制作-9: HTMLコーディング	
	17	CSS: ハイパーリンクの装飾	35	オリジナルデザインWebサイト制作-10: CSS	
	18	表組みのコーディングとCSS	36	オリジナルデザインWebサイト制作-11: CSS	
成績割合	テスト		%	学習FB方法	成果物に対して評価アドバイスを行う
	学習態度・出席率		40%		
	レポート		60(成果物)	成績評価	" S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格"
	合計		100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50 R<<実働実践型学習>>0 A<<主体的参加型学習>>40 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール					

## シラバス

科目名	エディトリアルデザイン I B		担当者名	中村 浩美	
学科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	ページ物(冊子)の印刷物制作の為の基本事項(文字・レイアウトなど)を学び、組版ソフトのオペレーションを実践し、エディトリアルデザインの基礎を習得することを目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	組版ソフト(InDesign)の基礎知識を学び、一連のエディトリアルワークの流れを理解することを目標とする。				
授業概要	主に実習形式で行う。エディトリアルデザインを理解するための基礎を学び、課題制作を通して組版ソフトに習熟する。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション／年間スケジュールと目標の確認	19	オリエンテーション／冊子制作のプランニング	
	2	1. 文字組みの基礎知識	20	雑誌の全体構成の把握と台割り表作成	
	3	2. レイアウトの基礎知識	21	課題制作⑧冊子制作／編集会議	
	4	3. 書体とデザイン	22	冊子のテーマ(コンセプト)、ターゲット、誌面構成、担当ページ、責任分担(編集長など)、台割り作成など編集会議	
	5	4. 版面の基本設計	23	冊子のテーマ(コンセプト)、ターゲット、誌面構成、担当ページ、責任分担(編集長など)、台割り作成など編集会議	
	6	5. DTPの基礎知識	24	各自担当ページ制作	
	7	6. 組版ソフトの基礎知識と導入	25	各自担当ページ制作	
	8	課題制作① 書籍(A5)縦1段組み、6p	26	初校	
	9	課題制作① 書籍(A5)縦1段組み、6p	27	各自担当ページ制作	
	10	課題制作① 書籍(A5)縦2段組み、6p	28	各自担当ページ制作	
	11	課題制作① 書籍(A5)縦2段組み、6p	29	再校	
	12	課題制作① 書籍(A5)縦3段組み、4p	30	各自担当ページ制作	
	13	課題制作① 書籍(A5)縦3段組み、4p	31	各自担当ページ制作	
	14	課題制作④ タブ設定 基礎	32	三校	
	15	課題制作⑤ タブ設定 応用・目次(A5/4p)	33	編集会議／全体構成の確認と修正・制作	
	16	課題制作⑥ 表組み設定 基礎	34	最終校正、責了	
	17	課題制作⑥ 表組み設定 応用	35	作品出力、製本	
	18	前期まとめ	36	年間の成果の確認とまとめ	
成績割合	テスト	40% (課題制作提出)	学習FB方法		
	学習態度・出席率	40%			
	レポート	20%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	エディターとして、単行本・文庫・専門書など、数多くの書籍の編集・校正・校閲を行っている。他にDTPオペレーションなど、多岐にわたり仕事をしている。				

## シラバス

科目名	インタラクティブ実習 I B		担当者名	亀井 雅俊	
学科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	108時間
授業目的	フロントエンドとしてのスキルを身につけ、自走できるような状態を作る				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	webサイト構築に伴う流れを理解して実装、構築が行う。 ポートフォリオ作成を作り、将来に役立つ状態にする。				
授業概要	HTML,CSS,JavaScriptを使ったサイト構築。 Githubを使ったバージョン管理。 Figma、Photoshopを使ったデザイン作成。 Vue、Reactなどを使ったポートフォリオの作成。 サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについて。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	HTML,CSSの理解、Githubを使ったバージョン管理の理解	19	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	2	HTML,CSSの理解、Githubを使ったバージョン管理の理解	20	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	3	HTML,CSSの理解、Githubを使ったバージョン管理の理解	21	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	4	HTML,CSSの理解、Githubを使ったバージョン管理の理解	22	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	5	HTML,CSSの理解、Githubを使ったバージョン管理の理解	23	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	6	Figma、Photoshopのデザインについて サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについてJavaScript について	24	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	7	Figma、Photoshopのデザインについて サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについてJavaScript について	25	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	8	Figma、Photoshopのデザインについて サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについてJavaScript について	26	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	9	Figma、Photoshopのデザインについて サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについてJavaScript について	27	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	10	Figma、Photoshopのデザインについて サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについてJavaScript について	28	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	11	Figma、Photoshopのデザインについて サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについてJavaScript について	29	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	12	Figma、Photoshopのデザインについて サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについてJavaScript について	30	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	13	Figma、Photoshopのデザインについて サイトを公開する際のSEOや検索エンジンについてJavaScript について	31	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	14	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	32	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	15	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	33	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	16	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	34	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
	17	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	35	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	
18	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成	36	VueやReactのフレームワークの理解 ポートフォリオ作成		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	成績評価 S90点以上 A80～89点 B70～79点 C60～69点 それ未満は不合格	
	学習態度・出席率	70%			
	レポート	%			
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>60 R<<実働実践型学習>>20 A<<主体的参加型学習>>10 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	web制作会社で、デザイナー、マークアップエンジニア、フロントエンドエンジニアなどの経験を積んでフリーとして活動をしています。 フロントエンドエンジニアとして現在はAbemaTvの広告を配信する部分の管理画面を制作しています。 一人ですべてのことが多く、現在も複数の管理画面の運用や構築、サービスの立ち上げなど、運用がしやすいような工夫をしたwebサービス制作しています。				

## シラバス

科目名	Webデザイン I B		担当者名	村山 隆太	
学科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期		授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	Adobeフォトショップ、XDなどを使用しWEBサイトデザインを完成させることを目的とする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アプリケーションを使用しWEBデザイン、企画だけでなくフォトタッチ、合成などの技術取得も目標とする				
授業概要	WEBサイト構築に必要なAdobeフォトショップ、XDのテクニックを学び、またUI、映像コンテンツ等のマルチメディアコンテンツの観点からWEBサイト構築を学ぶ。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション①	19	ユーザーインターフェースから見るデザインUIについて	
	2	オリエンテーション②	20	UIデザイン、WEBデザイントレンドについて WEBデザイントレンドについて	
	3	オリエンテーション③	21	AdobeXDの基礎① AdobeXDとは	
	4	フォトショップ基礎① ビットマップアプリケーションフォトショップ基礎	22	AdobeXDの基礎② AdobeXDとは	
	5	フォトショップ基礎② ビットマップアプリケーションフォトショップ基礎	23	AdobeXDの基礎③ リポートグリッド、グラフィックの制作方法	
	6	“フォトショップ基礎③ ビットマップアプリケーションフォトショップ基礎”	24	バナー制作課題 WEB広告バナー制作	
	7	レイヤー操作、効果 画像合成、補正の基礎であるレイヤーの操作方法を学ぶ	25	バナー制作課題 WEB広告バナー制作	
	8	テキスト、画像合成 テキストレイヤー、画像合成、補正	26	バナー制作課題 WEB広告バナー制作	
	9	画像合成演習 学んだテクニックを使用し画像合成をする	27	バナー制作課題 WEB広告バナー制作	
	10	画像合成演習 学んだテクニックを使用し画像合成をする	28	プレゼンテーション、講評	
	11	アセット書き出しについて フォトショップのアセット書き出しについて。画像の書き出し形式	29	WEBサイトデザイン制作 サイトデザイン課題	
	12	WEBサイト課題制作 WEBサイト課題制作演習	30	WEBサイトデザイン制作 サイトデザイン課題	
	13	WEBサイト課題制作 WEBサイト課題制作演習	31	WEBサイトデザイン制作 サイトデザイン課題	
	14	WEBサイト課題制作 WEBサイト課題制作演習	32	WEBサイトデザイン制作、 サイトデザイン課題	
	15	WEBサイト課題制作 WEBサイト課題制作演習	33	プレゼンテーション、講評	
	16	WEBサイト課題制作 WEBサイト課題制作演習	34	振り返り	
	17	WEBサイト課題制作 WEBサイト課題制作演習	35	振り返り	
	18	プレゼンテーション、講評	36	振り返り	
成績割合	テスト	課題提出 70%	学習FB方法	成績評価	出席率80% 以上S90~100点 A80~89 B70~79点 C60 ~69点 D59点以下は不合格
	学習態度・出席率	30%			
	レポート				
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	武蔵野美術大学卒業。マーケティング会社にてWEBデザイナー、制作会社にてWEBディレクターとして勤務後フリーランスとなる。主な仕事は、ピタットハウスTVCM、VP、ARムービーディレクション、NTTdocomoVP映像ディレクション、ルミネWEBサイト、CSチャンネル、映画系サイトなどデザイン、ディレクション。その他様々なバンドのMVディレクションなど。				



## シラバス

科目名	ベーシックデザイン I A		担当者名	関 翔吾	
学 科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開 講 期		授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	課題を通して、発想方法や表現手法などの基礎力向上を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品の質の上げ方を体感し、結果的に就職時にアピールできる作品になると良い。				
授業概要	それぞれのテーマに沿って課題を出し、必ずプレゼンテーションをしてもらう。講師からの講評はもちろん、生徒同士でも投票や意見を聞き、作ったら終わりではなく、人にちゃんと伝えるまでがデザインという意識をもってもらいながら制作してもらう。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	講師紹介・仕事紹介、生徒自己紹介	19	高尾山を盛り上げるブランディング ツール	
	2	ピンタレストからトキメクデザインを発表	20	高尾山を盛り上げるブランディング 最終	
	3	トイレのサインデザイン(ラフ)	21	自分の印象に残す名刺のデザイン	
	4	トイレのサインデザイン(本番)	22	第9コンサートDMデザイン(表面:ビジュアル)	
	5	ネコを記号化したシンボルマーク(ラフ)	23	第9コンサートDMデザイン(裏面:文字組)	
	6	ネコを記号化したシンボルマーク(本番)	24	好きな作家の展覧会フライヤーデザイン(1回目)	
	7	ローソンのシンボルマーク(1回目)	25	好きな作家の展覧会フライヤーデザイン(2回目)	
	8	ローソンのシンボルマーク(2回目)	26	テクスチャーを取り入れたフライヤーデザイン(1回目)	
	9	ローソンのロゴタイプ(フォント3種)	27	テクスチャーを取り入れたフライヤーデザイン(2回目)	
	10	ローソンのロゴタイプ(フォントベース)	28	自分の表現を探すポスターデザイン(1回目)	
	11	ローソンのロゴタイプ(オリジナル)	29	自分の表現を探すポスターデザイン(2回目)	
	12	日本代表ユニホーム JAPANロゴタイプ	30	既存の企業/ブランドのリブランディング(ロゴ)	
	13	CDジャケットのデザイン	31	既存の企業/ブランドのリブランディング(他ツール)	
	14	夏休みグラフィックデザインの自由研究 1	32	高尾山を盛り上げるフェア(8回目)	
	15	夏休みグラフィックデザインの自由研究 2	33	パッケージを軸にしたオリジナルブランドブランディング 1	
	16	本の装丁のデザイン	34	パッケージを軸にしたオリジナルブランドブランディング 2	
	17	CDジャケット/本の装丁 予備	35	パッケージを軸にしたオリジナルブランドブランディング 3	
	18	高尾山を盛り上げるブランディング ロゴ	36	パッケージを軸にしたオリジナルブランドブランディング 4	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法		
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	高難易度40%、過大評定40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	アートディレクター/グラフィックデザイナー 社団法人日本グラフィックデザイン協会(JAGDA)会員 JAGDA新人賞ノミネート、MdNデザイナーズファイル2016/2020/2021/2022(MdN)掲載				

シラバス

科目名	視点発想研究 I A		担当者名	石原 延啓	
学 科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	多角的な表現方法を学ぶ授業。技術的な向上と並行して、創造的な表現に必要な不可欠な自分の内側にある感受性の強化と、その器を広げていくことを目標とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	学期末の課題として行う少し大きめのプロジェクトで、自分の感性を信じてオリジナリティの高い作品を制作できる所まで表現能力を向上させる。就職活動時に自分の作品と胸を張ってプレゼンテーションできるようなポートフォリオを増やす。				
授業概要	主にアート(現代美術)の観点から、多角的な創造表現を学ぶ。アウトプットとなる作品自体にこだわるのではなく、その作品が生まれてくる背景となる「物語」を意識してドローイングという手法で顕在化させることで、創造的な表現の引き出しを増やしていく。				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	この授業の概要の説明をした後に簡単な実習をすることで、学生の理解を促す。	19	学校周辺の公園などに実際に出かけて自分の足と目で得た情報をドローイングで表現する。	
	2	課題を通して、学生に作品の背景となる「物語」を実感してもらい、クリエイションに不可欠なドローイングの重要性を体得してもらう。	20	実際に出かけて自分の足と目で得た情報をドローイングで表現して、同じ場所であるにもかかわらず生じた人との違いを検証する。	
	3	コラボレーションを経て作り出されたキヤクターを自分のものにする事で、作品の背景となる「物語」をより強く実感してもらう。	21	自由に自分オリジナルの仮面を作り、それを被りながらクラスメイトの経歴をリサーチをする。	
	4	コラボレーションから生まれた素材を自分のものにした後、プレゼンテーションに必要なポートフォリオのレベルにまで高める。	22	仮面を被りながらリサーチした情報を発表する。全員が仮面を被った中で集められた情報について、皆でディスカッションする。	
	5	自分の人生のキーワードを実際に「繋ぐ」行為を通して、自分自身が物語の中に生きていることを実感してもらい、作品制作に役立てていく。	23	オールオーバーという手法をスライドと個人&コラボレーションの実技によって学ぶ	
	6	コラボレーションで物語をつくることで、学生に自分の物語が自分ひとりだけで成立していないものであることを実感してもらう。	24	前回で学んだオールオーバー手法を自分に落とし込んで表現してみる	
	7	一つの静止した画面の中に、実は複数の物語が内在していることを気づかせる課題。	25	ロールシャッハテストを応用することで、物語の発生について考察する	
	8	ここまでこなした課題を振り返り、全てがドローイングというクリエイションにとって必要不可欠なものであったことを改めて認識してもらう	26	用意された特殊な素材から、自分の独自の物語を生み出し、展開してみる	
	9	コラージュの説明と実習によって、学生にはドローイングとはまた別のクリエイションの可能性を探ってもらう	27	ポップアップカードの構造について説明し、どのようなものが制作可能か検討する。	
	10	重ねるコラージュの実習をすることで、多層的な構造を実感してもらう。	28	実際にオリジナルのポップアップカードを制作する。	
	11	自画像を自由に制作することで、自分のオリジナルの表現方法を探索してもらう。	29	実際にオリジナルのポップアップカードを制作する。	
	12	まず、装置とは何かを考察する。そして風が吹けば桶屋が儲かる的な構造を創造することで、物語そのものを形にしていくことに挑戦する	30	学年末の課題としてアーティストブックを制作するにあたり、まずグリッドによる創造性について学ぶ。	
	13	コラボレーションを通して、他者の意見を取り入れながらの創造を学ぶ。	31	学年末の課題としてアーティストブックを制作するにあたり、地図の要素を取り入れたデザインについて学ぶ。	
	14	夏休みにドローイングを数点描く課題を出し、それを講評することで、改めて思い浮かんだイメージを定着させるドローイングの必要性を問う	32	アーティストブックについて紹介した後、ポートフォリオになるような学生オリジナルのアーティストブックを実際に制作する。	
	15	装置をデザインして、そのミニチュアを紙で制作する。	33	アーティストブックについて紹介した後、ポートフォリオになるような学生オリジナルのアーティストブックを実際に制作する。	
	16	装置をデザインして、そのミニチュアを紙で制作する。そしてそれを実際に疑似使用してみる。	34	ポートフォリオになるような学生オリジナルのアーティストブックを実際に制作する。	
	17	擬似体験の内容をレポート形式にまとめることで、一連のプロセスが複数の人が絡んだ一つの物語であることを実感してもらう。	35	作品の講評、1年間の総括	
18	レポートの制作。装置をデザイン、制作する過程を綴ったレポートもまた、デザインでありクリエイションであることを実感してもらう。	36	彫刻家・佐藤忠良の言葉を引用し、創造的な職業を選ぶことへの意義について考えてみる。		
成績割合	テスト		学習FB方法	講義におけるFB以外では、Teams「課題」欄からのFBを重要視している。	
	学習態度・出席率				
	レポート		成績評価	課題に取り組む姿勢を重要視する。	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体験型学習>>10%				
講師プロフィール	美術家、画家				

シラバス

科目名	グラフィックデザイン I A		担当者名	生島 則夫	
学科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	デザインで必要になるAi・Psの基本的操作を覚える。データと現実での差を認識する。(大きさや色の基準や違い等の基本を覚える) 印刷物へのデータ作成の基本を覚える。 デジタルデータの作り方の基本を覚える。				
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	デザインで必要になるAi・Psの基本的操作を覚え フォントや大きさ等の意識を上げる。 デザインソフトの連動の基礎を学ぶ。 デジタルと非デジタルの見え方の違い基本単位の違いなどを最低限実感できるように学習する。 他のデジタルソフトと相互互換の為に最低限のデータ管理や保存方法・制作方法を学習する。				
授業概要	Ai・Ps共に必要になってくるパスの使い方・切り方を重点的に指導。パスを学習するにあたり、リーフレット等の課題を通じて一連の流れを意識しながら繰り返し基本の実技を指導する。 デジタルと非デジタルでは色の見え方や再現度が異なるので作成実技を通し違いが判る様に指導する。 実際の印刷物やweb上のデータを見ながら違いを説明し実感させる。 同じような実技・課題の繰り返しを通してデザインに必要な基本操作と基本知識を繰り返し意識してできるように指導する。 ホームページなどの画面での個性差での見え方の違いや印刷などの見え方の違いを意識できるように指導していく。				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	グラフィックデザイン I Aの授業としては一回目の授業になるので自己紹介 ・パソコンの違い・アドビソフトの簡単な説明等。	19	文字入力・加工・文字組などの説明と作成① デジタルの物理的長さやデジタルデータの差①	
	2	illustrator・Photoshopの基本設定 基本的な使い方の流れの説明画面と印刷物の見え方の違いなどの説明①	20	印刷とデジタルの違い② 印刷物の説明メイン	
	3	Ai・Ps 初期設定と画面と印刷物の見え方の違いなどの説明② Ai・Ps ペンツール使い方 説明と実践① 台紙作成等	21	印刷とデジタルの違い② デジタル説明メイン	
	4	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成①	22	Ai/Ps基本理解課題⑥ 文字入力・加工・文字組② 物理的長さやデジタルデータの差②	
	5	illustrator・Photoshopペンツール使い方説明と実践② データ作成の基本的な流れの説明 台紙作成等の作成	23	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成⑦	
	6	Ai・Ps ガイドの説明と実践・レイヤーの説明と実践① Ai・ペンツールを使ってのロゴ作成用のロゴを考えて作る①	24	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成⑧	
	7	illustratorツールの説明をしながらペンツールを使っての ロゴ作成用のロゴを考えて作る②	25	文字入力・加工・文字組などの説明と作成② デジタルの物理的長さやデジタルデータの差②	
	8	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成②	26	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明と作成④	
	9	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成③	27	RGBとCMYKの違い② ピクセル等解像度の説明 色の考え方の為の説明と作成⑤ Ps写真加工	
	10	RGBとCMYKの違い① ピクセル等解像度の説明①	28	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成⑨	
	11	illustrator・Photoshopのツール説明・実践 (写真加工メイン①)	29	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成⑩	
	12	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明と作成①	30	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成⑪	
	13	illustrator・Photoshopのツール説明・実践 (写真加工メイン②)	31	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明と作成④	
	14	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明と作成②	32	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明と作成⑤	
	15	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成④	33	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明と作成⑥	
	16	色の考え方(トーンカーブやチャンネルミキサー)の為の説明と作成③	34	illustrator・Photoshop まとめ・復習作業 ①	
	17	illustrator・Photoshopの基本説明を理解したかの確認の為の課題の作成⑤	35	illustrator・Photoshop まとめ・復習作業 ②	
18	印刷とデジタルの違い① 印刷物の説明メイン	36	illustrator・Photoshop まとめ・復習作業 ③		
成績割合	テスト	課題の理解力を40%	学習FB方法		
	学習態度・出席率	学習態度・出席率を30%			
	レポート	課題作成後・課題提出を20%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>より実践向けの課題をしますので75%とほとんどの割合を割きます。 R<実務実践型学習>課題解決型学習で模擬実務実践課題をしますでこれらの割合は80%です。 A<主体的参加型学習>25% G<海外体験型学習>40%				
講師プロフィール	今まで手掛けた出版社印刷物(講談社・テレビマガジン等の児童誌や他社青年誌など)やウェブ上でデータ作成でのデータと印刷物の違いを経験と照らし合わせ意識しながら最低限デザインしていく上での基本を指導します。 Ai・Psの進歩は速いので今現在自分が仕事をする上で必要な新機能も補足しながら指導します。				

## シラバス

科目名	Webマーケティング I A		担当者名	堀川 暁	
学 科	デザイン科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開 講 期		授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	Webマーケティングのステップを理解する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	インターネットの成り立ち、Webページのマークアップ言語であるHTML、デザイン・レイアウトのためのCSSを理解し、ランディングページの制作を行う。				
授業概要	ランディングページの制作を通じて、Web制作の実践を行い、Webマーケティングについての理解を深める。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	制作環境の設定	19	Webマーケティングについて:GA,GTM、ヒートマップなど	
	2	HTMLの理解、Web概論	20	LP制作:コンセプト、原稿制作	
	3	HTML基本レイアウト、LPの構造	21	LP制作:コンセプト、原稿制作	
	4	HTML+ブロック要素+CSS	22	LP制作:ワイヤーフレーム	
	5	CSSの書式-1:文字装飾	23	LP制作:ワイヤーフレーム	
	6	CSSの書式-2:背景	24	LP制作:デザイン制作	
	7	CSSの書式-3:リンク	25	LP制作:デザイン制作	
	8	CSSの書式-4:サイズと余白	26	LP制作:HTMLコーディング+CSS	
	9	CSSの書式-5:装飾のCSS	27	LP制作:HTMLコーディング+CSS	
	10	CSSの書式-6:レイアウト	28	LP制作:HTMLコーディング+CSS	
	11	CSSの書式-7:レイアウト	29	LP制作:HTMLコーディング+CSS	
	12	CSSの書式-8:レイアウト	30	LP制作:入力フォーム制作	
	13	画像の種類	31	LP制作:FTP	
	14	サンプルからのLPのコーディング-1:原稿理解	32	アクセス解析の導入	
	15	サンプルからのLPのコーディング-2:レイアウト考察	33	アクセス解析の評価	
	16	サンプルからのLPのコーディング-3:ワイヤーフレーム制作	34	LP改修	
	17	サンプルからのLPのコーディング-4:デザイン制作	35	アクセス解析の導入	
	18	サンプルからのLPのコーディング-5	36	アクセス解析の評価	
成績割合	テスト		%	学習FB方法	成果物に対してアドバイスをを行う
	学習態度・出席率		50%		
	レポート		50%	成績評価	” S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格”
	合計		100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>50% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール					

## シラバス

科目名	基礎ゼミ		担当者名	高橋 泰江、高内 祐志	
学 科	デザイン科		授業方法	ゼミ	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
授業目的	学科で身につけた専門性を活かしながらゼミを通し、グループワークでの課題解決のプロセスを学ぶことを目的とする。自治体と連携し、デザインを通じて広報活動に貢献する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自治体の課題を解決する企画を提案、採用と実行を目的とする。				
授業概要	自治体と連携し、広報宣伝ツールをアナログ、デジタル両方で制作。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	納品制作物準備①	
	2	オリエンテーション	20	納品制作物準備②	
	3	オリエンテーション	21	納品制作物準備③	
	4	アイスブレイク。ゼミテーマ共有。	22	納品制作物準備④	
	5	理想と現実を抽出	23	納品	
	6	理想と現実を抽出。	24	検証①	
	7	理想と現実のギャップを探す。その解決策を見出す。	25	検証②	
	8	チーム分け、チーム名、チームロゴ、スローガン、メンバーの役割決め。	26	納品制作物調整①	
	9	企画制作①	27	納品制作物調整②	
	10	企画制作②	28	テクノス展準備①	
	11	企画制作③	29	テクノス展準備②	
	12	自治体へのプレゼンテーション	30	検証①	
	13	ラフ制作①	31	検証②	
	14	ラフ制作②	32	最終報告準備①	
	15	ラフ制作③	33	最終報告準備②	
	16	ラフ案プレゼンテーション	34	最終報告会	
	17	中間報告会のためのプレゼンテーションファイル作成、話者選定。	35	振り返り①	
18	中間報告会	36	振り返り②		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	事業会社にて、20年間Webディレクションを担当。出版社で編集者・ライターとして8年間勤務。漫画、小説、ムック本、グラフィックなどの雑誌、書籍の編集を担当する。出版社を退社後、福島県で復興事業・除染関連業務に従事。それらの仕事を行う。現在フリーの編集者として漫画編集やライター仕事を行う。				

## シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	高橋 泰江	
学科	デザイン科		授業方法	講義	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	36時間
開講学年	1学年	必・選	必修		
授業目的	自分の卒業ビジョンを作成し、基本的なビジネススキル(働くうえで必要な能力のこと)を身に付け、進級・卒業・就職という大きな流れを意識しそれぞれの夢をかなえる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1年次における、カリキュラムの理解とともに、卒業ビジョンを作成し、それに必要な学びをテクノスの中で見つけ、実践していく。				
授業概要					
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	後期の講義内容に関して・ビジネスマナー②確認	
	2	自己紹介(聞き手はリアクションを取る練習)	20	企業・仕事求める人材像・力、インターンシップ再告知	
	3	ビジネス用メールルールとメルアド作成	21	志望動機の説明⇒考え、文章化する	
	4	職業意識(働くことの意義・意味を考える。GD社会人と学生の違い)	22	発表の仕方レクチャー⇒志望動機の発表	
	5	社会人として必要なコミュニケーションとは？	23	就活スケジュール復習⇒説明会参加の練習(マナー、質問の仕方)	
	6	第一印象の大切さ、挨拶・マナー①(GDマナーとルールの違いの復習、SNSの注意)	24	挨拶・マナー③ メール・電話	
	7	業界研究①(国内外業界・業種)・インターン説明	25	面接指導・面接の流れ	
	8	業界研究②(職業・職種・組織)	26	身だしなみ確認・立ち居振る舞い	
	9	就活スケジュール説明・就活とは？・求人の種類・選考の種類	27	履歴書書き方説明⇒書く組 / オンライン面接練習組	
	10	自己分析・自分の強みと弱みについて知る、学チカ考える、就活サイト登録・インターン予約	28	求人票の見方⇒履歴書書く組 / オンライン面接練習組	
	11	会社訪問の方法 / 必要な資格や知識の確認と説明 / 作品集作成の準備(クリエイター系)	29	トークセッション(OBOGを招いて:就活生対象)	
	12	自己分析ワーク⇒自己PR作成	30	ES説明、履歴書の提出書仕方 / 面接練習	
	13	業界or職種研究&自己PR発表①	31	GDの説明と練習	
	14	業界or職種研究&自己PR発表②	32	GDの練習	
	15	オンライン説明会・面接での注意	33	面接練習	
	16	業界志望動機作成方法の説明	34	面接練習	
	17	自己PR動画の撮影	35	面接練習	
	18	前期 振り返りと後期の課題発見	36	確認テスト(履歴書)・まとめ1	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	後期成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	事業会社にて20年間Webディレクションを担当。				

## シラバス

科目名	卒業制作ⅡA		担当者名	村上 和	
学 科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	企画から制作までを実行する計画力、それをかたちにする総合的な造形力を養う。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	企画から完成までを自分で計画し、コンセプト、制作スケジュールなどをしっかり把握しながら、これまで学習した知識や技術を活かしたポートフォリオおよび卒業作品を制作する。				
授業概要	学生が主体となって、ポートフォリオおよび卒業制作作品のコンセプトを考え、それに沿って制作を進める。担当教員と学生との面談が授業の主体となるため、各自が進捗状況や今後の計画について毎回報告し、教員はそれぞれの制作状況を確認しながら、作品の完成度を高めるように指導する。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	卒業制作／企画、イメージスケッチ	
	2	ポートフォリオ／概要	20	卒業制作／展示計画	
	3	ポートフォリオ／コンセプト、アイデアの検討	21	卒業制作／企画のプレゼン	
	4	ポートフォリオ／ページ構成の検討	22	卒業制作／作品制作 1(制作状況を個別にチェック)	
	5	ポートフォリオ／フォーマットの検討	23	卒業制作／作品制作 2	
	6	ポートフォリオ／文字情報、プロフィールの検討	24	卒業制作／作品制作 3	
	7	ポートフォリオ／制作 1(制作状況を個別にチェック)	25	卒業制作／作品制作 4	
	8	ポートフォリオ／制作 2	26	卒業制作／作品制作 5	
	9	ポートフォリオ／制作 3	27	卒業制作／中間発表(進捗状況プレゼン)	
	10	ポートフォリオ／制作 4	28	卒業制作／中間発表(進捗状況プレゼン)	
	11	ポートフォリオ／制作 5	29	卒業制作／作品制作 6	
	12	ポートフォリオ／制作 6	30	卒業制作／作品制作 7	
	13	ポートフォリオ／制作 7	31	卒業制作／作品制作 8	
	14	ポートフォリオ／制作 8	32	卒業制作／作品制作 9	
	15	ポートフォリオ／最終プレゼン、講評	33	卒業制作／作品制作 10	
	16	卒業制作／オリエンテーション	34	卒業制作／作品制作 11	
	17	卒業制作／作品のコンセプト、アイデアの検討	35	卒業制作／課題講評(最終プレゼン)	
18	卒業制作／リサーチ	36	卒業制作／展示準備		
成績割合	テスト		%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付
	学習態度・出席率		40%		
	レポート		60%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89点 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
	合計		100%		
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>80 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	グラフィックデザイナーとして、書籍の装幀デザインを中心に手掛ける。また、ポスター制作など、多岐にわたって仕事を行っている。				

## シラバス

科目名	HTML&CSS実習ⅡD		担当者名	堀川 暁	
学 科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	5単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	180時間
授業目的	就職に向けてサイトを個人で複数点制作しブラッシュアップする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	企画・制作・スケジューリングなどサイト制作の管理が個人でできることを目標とします。				
授業概要	企画、運営を前提とした知識、技術を習得し、個人またはグループで実際にサイト制作などを行う。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	各自オリジナルサイトの立案	19	Wordpressによる制作:ショートコード	
	2	原稿、ワイヤーフレーム制作	20	Wordpressによる制作:カスタムフィールド	
	3	原稿、ワイヤーフレーム制作	21	Wordpressによる制作:hook	
	4	デザイン制作	22	Wordpressによる制作:子テーマ制作	
	5	デザイン制作	23	Wordpressによる制作:データベース1 - 構造	
	6	デザイン制作	24	Wordpressによる制作:データベース2 - sql操作	
	7	デザイン制作	25	Wordpressによる制作:関数1	
	8	Webサイト制作 コーディング-1	26	Wordpressによる制作:関数2	
	9	Webサイト制作 コーディング-2	27	Wordpressによる制作:関数3	
	10	Webサイト制作 コーディング-3	28	Wordpressによる制作:関数4	
	11	Webサイト制作 コーディング-4	29	Wordpressによる制作:サイト制作実習1	
	12	Webサイト制作 コーディング-5	30	Wordpressによる制作:サイト制作実習2	
	13	Webサイト制作 コーディング-6	31	Wordpressによる制作:サイト制作実習3	
	14	Webサイト制作 コーディング-7	32	Wordpressによる制作:サイト制作実習4	
	15	Webサイト制作 コーディング-8	33	Wordpressによる制作:サーバーでの運用1	
	16	Wordpressによる制作:環境整備	34	Wordpressによる制作:サーバーでの運用2	
	17	Wordpressによる制作:テーマ	35	Wordpressによる制作:サーバーでの運用3	
18	Wordpressによる制作:ウィジェット	36	Wordpressによる制作:サーバーでの運用4		
成績割合	テスト		学習FB方法	成果物に対してアドバイスをを行う	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%(成果物)	成績評価	” S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格”	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール					



## シラバス

科目名	ブランディングⅡA		担当者名	加藤 淳	
学 科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	同時代の地域や社会の課題を、デザインの視点から考え、具体的な試案を提示できる力を養う。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学外へプレゼンテーションを積極的に行い、クリエイターとして、社会性や総合力を身につける。</li> <li>・実践的な課題に挑戦し、現時点での、自分の代表作をつくる。</li> </ul>				
授業概要	<p>強いブランドを築く上で、デザインがどう関わり得るかを考え、具体的な試案をつくり、学外へプレゼンテーションを行う実践的な授業です。</p> <p>前期は、「府中市美術館」「府中の森芸術劇場」という本校に隣接する、2つの文化施設をテーマにします。</p> <p>なお、後期授業の課題の一部は、学生たちと協議の上、決定したいと思います。</p>				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	・オリエンテーション ・府中市美術館のリサーチ／関係者へのヒアリング	19	・「小金井 宮地楽器ホール」の担当者の方から制作するフライヤーについてオリエンテーションをいただく	
	2	・ブランディングとは／事例研究とディスカッション ・府中市美術館のデザイン開発の方向性 ・スケッチに着手	20	・ラフの確認と、デザイン開発の方向性について	
	3	・ブランドマークのラフ5案の発表 ・デザインの検討	21	・プレゼンテーションに向けて、制作作業 ・各自の状況に応じて修正を行う	
	4	・基本デザインの発表と修正	22	・「小金井 宮地楽器ホール」でプレゼンテーションを実施	
	5	・バナーなど、展開デザインの制作と検討	23	・最終課題のテーマについて、学生たちと打合せ	
	6	・デザインの最終調整 ・説明コピーの作成と、プレゼン用パネルの制作	24	・課題についての資料収集、リサーチ	
	7	・府中市美術館で自主プレゼンテーションを実施 ・関係者の方からご意見、ご助言をいただく	25	・解決すべき課題と、デザイン開発の目的を共有	
	8	・「府中の森芸術劇場」のリサーチ	26	・デザインラフの確認	
	9	・デザイン開発の方向性の共有 ・タグライン(ブランドスローガン)の開発	27	・デザインラフの精緻化	
	10	・ブランドマークの試案ラフ5案の発表と、絞り込み	28	・デザインの核になる、基本デザインを確定する	
	11	・新しいブランドマークのプレゼン ・館名ロゴタイプとの組合せの検討(シグネチャ)	29	・効果的な展開例を考え、制作	
	12	・バナーなど、効果的なデザインアイテムの検討	30	・デザインシステム全体の完成度を高める	
	13	・デザインの最終調整 ・デザインの説明コピーの作成 ・プレゼンパネルの構成を検討する	31	・提案するデザインを精緻化する。 ・説明コピーなどの作成	
	14	・「府中の森芸術劇場」にて、関係者に自主プレゼンテーションを実施	32	・効果的なプレゼンの構成を考え、リハーサルを行う。	
	15	・「府中の森芸術劇場」にて、関係者に自主プレゼンテーションを実施	33	・プレゼンテーションを行い、関係者の方から、ご意見とご助言をいただく。	
	16	・前期に制作した2つの作品を、ポートフォリオに収録	34	・後期授業で制作した作品を、ポートフォリオに収録	
	17	・前期に制作した2つの作品を、ポートフォリオに収録	35	・後期授業で制作した作品を、ポートフォリオに収録	
18	・前期授業の成績について ・後期授業のオリエンテーション	36	・後期の成績評価 ・今後の進め方について		
成績割合	テスト	0	学習FB方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品評価と、さらに完成度を高めるための、具体的な方策については、毎回の授業で、明確に学生に伝達する。</li> </ul>	
	学習態度・出席率	30			
	レポート	0	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	<p>デザインプロデューサー。株式会社日本デザインセンターで、阪急電鉄、アシックス、茨城県、新潟県など 日本を代表する一流企業や自治体のCI、ブランディングを40社以上担当。1998年に独立。独立後の主な実績＝JTB CIRメイク計画／大塚製薬ボカリスエット・ブランドデザインシステム／総合学院テクノスカレッジ・ブランディング／日本航空機内誌「JAL shop」基本デザイン監修など多数。東海大学 国際文化学部 デザイン文化学科 客員教授。</p>				

## シラバス

科目名	コマーシャルフォトⅡB		担当者名	日野原 悠史	
学 科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的	一定水準の撮影、編集作業が出来るようになる事。 またコマーシャルについての理解を深める。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	幅広くカメラの知識を身につける。 習得した撮影技術を生かした写真撮影。				
授業概要	座学により知識、技術を習得し、それをもとに実習、体験撮影する。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	撮影実習(人物撮影)	
	2	オリエンテーション	20	ポートレート制作	
	3	オリエンテーション	21	ポートレート制作	
	4	撮影機器の概要・カメラの近代史	22	写真と動画	
	5	カメラの構造	23	DSLR	
	6	レンズの構造・表記の意味	24	動画編集の基礎(premiere)	
	7	撮影に必要な設定・カメラの操作	25	動画編集の基礎(premiere)	
	8	撮影実習(基本操作確認)	26	トールケースのデザイン	
	9	撮影の基礎知識1、画角・構図・配置	27	写真を使った動画表現	
	10	撮影の基礎知識2、背景、配色	28	写真を使った動画表現	
	11	撮影の基礎知識3、光	29	他者の写真の評価・品評	
	12	RAW写真の現像	30	他者の写真の評価・品評	
	13	撮影実習(ライティング)	31	他者の写真の評価・品評	
	14	撮影実習(ライティング・グリーンバック)	32	作品制作	
	15	CMの表記、表現。	33	作品制作	
	16	商品撮影・広告作成	34	作品制作	
	17	商品撮影・広告作成	35	アルバム制作	
	18	撮影実習(人物撮影)	36	アルバム制作	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>25 R<<実働実践型学習>>50 A<<主体的参加型学習>>25 G<<海外体感型学習>>0				
講師プロフィール	ビデオ会社に勤務の後、10年程フリーランスとして活動。 ビデオ部門の新規立ち上げ 主に、WebCMの撮影編集業務、イベント撮影編集、ライブ配信に携わっている。				

## シラバス

科目名	WebデザインⅡC		担当者名	村山 隆太	
学 科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	144時間
授業目的	HTML、CSSの習得およびフォトショップ、XDで制作したデザインをブラウザで表示することを目的とする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自身で企画立案、デザインしたWEBサイトをブラウザで表示することを目的とする				
授業概要	インターネットが普及した現在、WEBサイト、スマートフォン、デジタルサイネージ等の媒体に代表されるように、デザインの領域におけるインタラクティブコミュニケーションの重要度が増えています。この授業ではWEB構築に必要な、html、css、画像編集アプリケーションの基本などを学び、実際にWEBサイトをデザインし構築していきます。				
授業 計画 画 表		授業内容		授業内容	
	1	学校のWEBサイト用のバナー制作	19	CSS応用	
	2	学校のWEBサイト用のバナー制作	20	CSS応用	
	3	学校のWEBサイト用のバナー制作	21	JQUERYプラグイン基礎	
	4	リンク、画像の挿入	22	JQUERYプラグイン基礎	
	5	ファイルとフォルダ(ディレクトリの概念)、リンクパス	23	JQUERYプラグイン基礎	
	6	CSS基礎。記述方法、適用方法	24	演習	
	7	設定の仕方	25	演習	
	8	レイアウトデザイン CSSレイアウト	26	演習	
	9	レイアウトデザイン CSSレイアウト	27	演習	
	10	レイアウトデザイン CSSレイアウト	28	演習	
	11	レイアウトデザイン CSSレイアウト	29	演習	
	12	WEBサイト構築に向けて 企画立案	30	プレゼンテーション、講評	
	13	演習	31		
	14	演習	32		
	15	プレゼンテーション、講評	33		
	16	HTML、CSS復習	34		
	17	HTML、CSS復習	35		
18	CSS応用	36			
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	成績評価	出席率80% 以上S90~100点 A80~89 B70~79点 C60 ~69点 D59点以下は不合格
	学習態度・出席率	30%			
	レポート				
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	武蔵野美術大学卒業。マーケティング会社にてWEBデザイナー、制作会社にてWEBディレクターとして勤務後フリーランスとなる。主な仕事は、ピタットハウスTVCM、VP、ARムービーディレクション、NTTdocomoVP映像ディレクション、ルミネWEBサイト、CSチャンネル、映画系サイトなどデザイン、ディレクション。その他様々なバンドのMVディレクションなど。				

## シラバス

科目名	色彩実習 I B		担当者名	田雑 美江子	
学 科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
授業目的	色彩の基礎である配色のルールを知ることで観察力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	色彩の基礎以外に、色彩の持つ魅力やおしゃれ感など感性を養う授業にしていきたい。学生には常に「好奇心！」をもって何事にも接して欲しい。				
授業概要					
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション/カラーコーディネイトの重要性	19	色のイメージ インテリアとファッション	
	2	色の基本 無彩色と有彩色/色彩体系	20	復習とまとめ	
	3	色の基本 無彩色と有彩色/色彩体系	21	復習とまとめ	
	4	色の基本 PCCS=日本色研配色体系	22	パーソナルカラー理論	
	5	色の基本 PCCS=日本色研配色体系	23	パーソナルカラー理論	
	6	色の基本 復習とまとめ	24	パーソナルカラー診断	
	7	色の基本 復習とまとめ	25	パーソナルカラー診断	
	8	色彩調和 配色のルール①色相	26	光と色 ①光源、物体、視覚	
	9	色彩調和 配色のルール①色相	27	光と色 ①光源、物体、視覚	
	10	色彩調和 配色のルール②トーン	28	光と色 ②照明と混色	
	11	色彩調和 配色のルール②トーン	29	光と色 ②照明と混色	
	12	色彩調和 配色のルール③その他の技法	30	試験対策	
	13	色彩調和 配色のルール③その他の技法	31	試験対策	
	14	色名 色彩心理①	32	試験対策	
	15	色名 色彩心理①	33	試験対策	
	16	色名 色彩心理②	34	まとめ	
	17	色名 色彩心理②	35	振り返りとオリエンテーション	
18	色のイメージ インテリアとファッション	36	振り返りとオリエンテーション		
成績割合	テスト		学習FB方法		
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	大手化粧品会社でビューティースタッフやチェーン店の育成、教育を担当。その経験を活かし、子育てから少し離れた時、カラーリスト養成スクールに入学し、カラーリストに必要なノウハウと資格を取得。現在は東京、埼玉のカルチャー教育も数多く担当している。				

## シラバス

科目名	グラフィックデザインⅡB		担当者名	高沢 亮	
学 科	デザイン科		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	108時間
授業目的	デザイン基礎の授業で集中度を深め形態への認識の幅を広げる事で広告基礎の授業科目に生かせる事。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につけることを目的とする。				
授業概要	デザイン本来のコンセプトを作り、 リサーチから制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。 コンセプトを制作の見方を習得して行くことを目指します。				
授 業 計 画 表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション	19	アイデアラフからパソコン製作。	
	2	オリエンテーション	20	完成と提出。	
	3	オリエンテーション	21	デザイン本来のコンセプトの説明。 課題の説明とムービー鑑賞	
	4	デザイン本来のコンセプトの説明。 課題の説明とムービー鑑賞	22	他社のコンセプトを理解し自分の考えを表現する。	
	5	他社のコンセプトを理解し自分の考えを表現する。	23	アイデアラフからパソコン製作。	
	6	アイデアラフからパソコン製作。完成と提出。	24	完成と提出。	
	7	アイデアラフからパソコン製作。	25	デザイン本来のコンセプトの説明。 課題の説明とムービー鑑賞	
	8	完成と提出。	26	他社のコンセプトを理解し自分の考えを表現する。	
	9	デザイン本来のコンセプトの説明。 課題の説明とムービー鑑賞	27	アイデアラフからパソコン製作。	
	10	他社のコンセプトを理解し自分の考えを表現する。	28	完成と提出。	
	11	アイデアラフからパソコン製作。	29	デザイン本来のコンセプトの説明。課題の説明とムービー鑑賞 他社のコンセプトを理解し自分の考えを表現する。	
	12	完成と提出。	30	アイデアラフからパソコン製作。完成と提出。	
	13	デザイン本来のコンセプトの説明。 課題の説明とムービー鑑賞	31		
	14	他社のコンセプトを理解し自分の考えを表現する。	32		
	15	アイデアラフからパソコン製作。	33		
	16	完成と提出。	34		
	17	デザイン本来のコンセプトの説明。 課題の説明とムービー鑑賞	35		
	18	他社のコンセプトを理解し自分の考えを表現する。	36		
成 績 割 合	テスト		学習FB方法		
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上率 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	<p>広告のデザイン10年以上の勤務経験。 日本エアシステム [沖縄AMAMI ISLANDS]、ポスター、旅行パンフレット制作など デザイン非常勤講師。デッサンとドローイング非常勤講師を指導を15年。 現在フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗活動中</p>				

## シラバス

科目名	応用ゼミ		担当者名	高橋 泰江	
学 科	デザイン科		授業方法	ゼミ	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	実働実践を通じ、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	デザインの力を活用し学内アセットと企業や地域(小金井市、国分寺市など)の橋渡しを実践する。				
授業概要	学内のあらゆる学科のアセットと企業や地域(小金井市、国分寺市など)の連携を図る為、学内アセットの認知度を上げる広報活動を実践。広報ソールの制作、認知度の調査を行う。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	制作	
	2	オリエンテーション2	20	クライアント学科、アセットに中間報告。	
	3	チームビルディング。学内依頼の試作。	21	報告内容を元に修正反映及び制作	
	4	チームビルディング。学内依頼の試作。	22	制作	
	5	チームビルディング。学内依頼の試作。	23	制作	
	6	チームビルディング。学内依頼の試作。	24	制作	
	7	学内ヒアリング	25	リリース	
	8	学内ヒアリングを元に取り組み案件の精査。課題抽出、役割分担、スケジュール。	26	反応、認知度等調査、振り返り。	
	9	制作	27	第3案件ヒアリング。	
	10	制作	28	ヒアリングを元に役割分担、スケジュール確認	
	11	クライアント学科、アセットに中間報告。	29	制作	
	12	中間報告内容反映	30	制作	
	13	制作物リリース	31	クライアント学科、アセットに中間報告。	
	14	反響調査	32	中間報告をもとに修正、制作。	
	15	第2案件ヒアリング	33	制作	
	16	課題抽出、役割分担、スケジュール確認	34	リリース	
	17	制作	35	反応、認知度等調査。	
18	制作	36	振り返り		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	事業会社にてWebディレクションを20年間担当。				