

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	構成要素 (FONT/PHOTO) 媒体・クライアント・ターゲット別実例をふまえて				
2	構成要素 (COLOR/LAYOUT) 媒体・クライアント・ターゲット別実例をふまえて				
3	ベーシックデザイン① デザインスタンダードを知る				
4	資料検索/テーマ決め				
5	ラフチェック				
6	着色				
7	プレゼン				
8	ベーシックデザイン② タイポグラフィ基礎/レタリング				
9	レタリング演習				
10	タイポグラフィデザイン				
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	出力/組み立て				
25	プレゼン/学内展示				
26	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の制作				
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の制作				
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の制作				
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 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 ロゴタイプの作例（課題：ロゴタイプの制作→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 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、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	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 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	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	文字組み・レイアウトの考え方 InDesign使い方（基礎）				
3, 4	文字組み・レイアウトの考え方 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				
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？ 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	前回の続き				
4	ポチ袋/封筒の形を知る。展開図をもとにデザイン制作				
5	ガゼット袋/構造を理解し、展開図をもとにデザイン制作				
6	前回の続き				
7	ショッパー/構造を理解し、展開図をもとにデザイン制作				
8	前回の続き				
9	前回の続き				
10	箱の構造/基本の箱4種の構造を知る（石けん箱デザイン）				
11	前回の続き				
12	原寸ダミー/個包装のデザインとダミーの作成（クッキー箱と個包装デザイン）				
13	前回の続き				
14	前回の続き				
15	前回の続き				
16	おいしい東北パッケージ展または別課題 ※募集に合わせ時期の変更あり				
17	前回の続き				
18	前回の続き				
19	前回の続き				
20	前回の続き				
21	前回の続き				
22	ミシン目に入った箱の構造を知る（ティッシュ箱デザイン）				
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 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					
<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	XD基本操作 有名サイトTOP、下層1ページの模写 (PC/スマートフォン) /チャットワーク登録/eタイピング				
3, 4	XD基本操作 有名サイトTOP、下層1ページの模写 (PC/スマートフォン) ・hoverアニメーション/eタイピング				
5, 6	Webデザインについて				
7, 8	Webデザイン・バナーデザインの基本				
9, 10	wwwやWebサイト制作の基本を理解する P12~P29/Vscode				
11, 12	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				
13, 14	マークアップの学習 (img/a/絶対パス・相対パス) P54~P75				
15, 16	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				
17, 18	マークアップの学習 (table) 高度な表組みまで P94~P109				
19, 20	マークアップの学習 (form/input/select/textarea/label) 各属性の使い方 P112~P133				
21, 22	これまでのHTMLマークアップを復習				
23, 24	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)				
25, 26	CSSコーディング (よく使うセレクタ/プロパティ)				
27, 28	課題デザインを使ったサイト構築 (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得) ①-1				
29, 30	課題デザインを使ったサイト構築 (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得) ①-2				
31, 32	課題デザインを使ったサイト構築 (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得) ①-3				
33, 34	UXデザイン (ペルソナ・カスタマージャーニーマップ・サイトマップ作成) - LP企画①				
35, 36	UXデザイン (ワイヤーフレーム作成) - LP企画①				
37, 38	XDでデザイン (LPデザイン/SNS広告) -LP企画①-1				
39, 40	XDでデザイン (LPデザイン/SNS広告) -LP企画①-2				
41, 42	XDでデザイン (LPデザイン/SNS広告) -LP企画①-3				
43, 44	サイト構築 (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得) -LP企画①-1				
45, 46	サイト構築 (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得) -LP企画①-2				
47, 48	サイト構築 (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得) -LP企画①-3				
49, 50	サイト構築 (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得) -LP企画①-4				
51, 52	サイト構築 (基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得) -LP企画①-5				
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	進級制作		担当教員	武田 空見子	
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。				
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					
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	自己紹介シート				
3, 4	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				
5, 6	制作課題について調べる店舗編①、資料広告集め				
7, 8	制作課題について調べる店舗編②、まとめ				
9, 10	制作課題について調べる企画編①、資料広告集め				
11, 12	制作課題について調べる企画編②、まとめ				
13, 14	アイデア出し				
15, 16	アイデア出し				
17, 18	制作課題決定				
19, 20	制作進行 (企画書)				
21, 22	制作進行 (企画書)				
23, 24	制作進行 (企画書)				
25, 26	クラス内プレゼンテーション、夏休みスケジュール				
27, 28	プレゼン後修正				
29, 30	制作進行 (進捗確認)				
31, 32	制作進行 (進捗確認)				
33, 34	制作進行 (進捗確認)				
35, 36	制作進行 (進捗確認)				
37, 38	制作進行 (進捗確認)				
39, 40	制作進行 (進捗確認)				
41, 42	制作進行 (進捗確認)				
43, 44	クラス内プレゼンテーション①、修正				
45, 46	クラス内プレゼンテーション②、修正				
47, 48	制作進行 (進捗確認)、冬休みスケジュール				
49, 50	制作進行 (審査前につき最終確認)				
51, 52	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 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	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験がある。				
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				
5	エナジード研修①-3、ポートフォリオについて				
6	エナジード研修②-1、企業訪問について				
7	企業訪問レポート作成				
8	エナジード研修②-2、ビジネスメールマナー				
9	エナジード研修②-3、個人面談				
10	エナジード研修③-1、マインドマップ、個人面談				
11	エナジード研修③-2、マインドマップ続き、個人面談				
12	エナジード研修③-3、マインドマップ完成、個人面談				
13	ニチデクイズ、答え合わせ				
14	エナジード研修④-1、進路希望調査、レーザーカッターについて				
15	エナジード研修④-2、レーザーカッターデザイン制作				
16	エナジード研修④-3、レーザーカッターデザイン制作、データチェック				
17	レーザーカッター講習				
18	エナジード研修⑤-1、⑤-2				
19	エナジード研修⑤-3、給与について				
20	エナジード研修⑥-1、ニチデアートブックコメント送信				
21	エナジード研修⑥-2、雇用形態について				
22	エナジード研修⑥-3、履歴書について				
23	エナジード研修⑦-1、自己PRについて				
24	エナジード研修⑦-2、⑦-3、企業調べ				
25	ニチデアートブック作品データチェック				
26	1年間のまとめ				
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13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	必須
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 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	制作／チェック				
25	応募作業				
26	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13	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 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				
2	考えることの基礎 企業について調べる（実際にイービーンズへ行きます）				
3	考えることの基礎 企業の特徴をまとめる				
4	考えることの基礎 特徴を活かしてキャラクターの方向性を考える1				
5	考えることの基礎 特徴を活かしてキャラクターの方向性を考える2				
6	考えることの基礎 制作の方向性の発表				
7	制作1 キャラクターラフ案				
8	制作2 キャラクターラフ案				
9	制作3 キャラクター制作				
10	制作4 キャラクター制作				
11	制作5 ポスター ポストカードまたはステッカー制作スタート				
12	制作6 ポスター ポストカードまたはステッカー制作				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	制作7 ポスター ポストカードまたはステッカー制作 提案書にまとめる				
15	制作8 ポスター ポストカードまたはステッカー入稿				
16	制作9 キャラクター提案書授業内プレゼン				
17	制作10 キャラクターイービーンズへプレゼン 納品				
18	制作11 制作で学んだまとめ ディスカッション				
19	制作12 栗原市の魅力を伝えるSNS広告を考える1（課題提示と説明 栗原を調べる）				
20	制作13 栗原市の魅力を伝えるSNS広告を考える2（方向性決定）				
21	制作14 栗原市の魅力を伝えるSNS制作ラフ案考える 多く出す				
22	制作15 栗原市の魅力を伝えるSNSデザイン制作				
23	制作16 栗原市の魅力を伝えるSNSデザイン制作				
24	制作17 栗原市の魅力を伝えるSNSデザイン制作				
25	制作18 栗原市の魅力を伝えるSNSデザイン制作 栗原市へプレゼン（zoom）				
26	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 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26	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	【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	朝日広告賞課題に挑戦する① テーマ選定とラフ作成				
11, 12	朝日広告賞課題に挑戦する② ラフ作成・ラフチェック				
13, 14	朝日広告賞課題に挑戦する③ ラフチェック・制作				
15, 16	朝日広告賞課題に挑戦する④ 制作				
17, 18	朝日広告賞課題に挑戦する⑤ 制作・完成				
19, 20	朝日広告賞課題に挑戦する⑥ 評価会				
21, 22	インフォグラフィックスの制作① 概要説明・情報収集				
23, 24	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				
25, 26	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				
27, 28	インフォグラフィックスの制作④ 制作				
29, 30	インフォグラフィックスの制作⑤ 制作				
31, 32	インフォグラフィックスの制作⑥ 制作・提出				
33, 34	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑤ 制作				
35, 36	【PHとのコラボ】モデルを使用した広告を制作する⑥ 制作・完成				
37, 38	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				
39, 40	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				
41, 42	B2ポスター制作のオーダー③ ラフ制作				
43, 44	B2ポスター制作のオーダー④ ラフ制作 発注者へプレゼン 制作				
45, 46	B2ポスター制作のオーダー⑤ 制作				
47, 48	B2ポスター制作のオーダー⑥ 制作 (朝日広告賞の受賞作品閲覧)				
49, 50	B2ポスター制作のオーダー⑦ 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⑧ 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				
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・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:DTP・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, 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 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	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	自己紹介リーフレット企画・制作				
3, 4	前回の続き				
5, 6	前回の続き				
7, 8	前回の続き				
9, 10	発表会				
11, 12	他者紹介リーフレット企画・制作				
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	前回の続き				
25, 26	発表会				
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	前回の続き				
49, 50	製本/データ提出				
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 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26	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	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	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				
9, 10	前回の続き				
11, 12	前回の続き				
13, 14	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				
15, 16	前回の続き				
17, 18	前回の続き				
19, 20	POPUPカード／基本の仕組み オリジナルPOPUPカードの作成				
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	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				
31, 32	おいしい東北パッケージ展（募集に合わせ時期の変更あり）				
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	トータルで考えるパッケージの続き（うみねこの玉子）				
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／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					
<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	課題デザインを使ったサイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）②-1				
3, 4	課題デザインを使ったサイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）②-2				
5, 6	課題デザインを使ったサイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）②-3				
7, 8	課題デザインを使ったサイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）②-4				
9, 10	課題デザインを使ったサイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）②-5				
11, 12	課題デザインを使ったサイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）②-6				
13, 14	課題デザインを使ったサイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）②-7				
15, 16	UXデザイン（ペルソナ・カスタマージャーニーマップ・サイトマップ作成）- LP企画②				
17, 18	UXデザイン（ワイヤーフレーム作成）- LP企画②				
19, 20	XDでデザイン(LPデザイン-レスポンシブ/SNS広告)-LP企画②-1				
21, 22	XDでデザイン(LPデザイン-レスポンシブ/SNS広告)-LP企画②-2				
23, 24	XDでデザイン(LPデザイン-レスポンシブ/SNS広告)-LP企画②-3				
25, 26	XDでデザイン(LPデザイン-レスポンシブ/SNS広告)-LP企画②-4				
27, 28	XDでデザイン(LPデザイン-レスポンシブ/SNS広告)-LP企画②-5				
29, 30	サイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）-LP企画②-1				
31, 32	サイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）-LP企画②-2				
33, 34	サイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）-LP企画②-3				
35, 36	サイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）-LP企画②-4				
37, 38	サイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）-LP企画②-5				
39, 40	サイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）-LP企画②-6				
41, 42	サイト構築（基本的なHTML構造の復習と基本CSSの習得）-LP企画②-7				
43, 44	UXデザイン（ペルソナ・カスタマージャーニーマップ・サイトマップ作成）- リニューアル企画①				
45, 46	UXデザイン（ワイヤーフレーム作成）- リニューアル企画①-1				
47, 48	XDでデザイン(PCトップページデザイン)- リニューアル企画①-1				
49, 50	XDでデザイン(PCトップページデザイン)- リニューアル企画①-2				
51, 52	XDでデザイン(PCトップページデザイン)- リニューアル企画①-3				
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	武田 空見子	
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。				
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					
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/審査スケジュールについて				
3, 4	アイデア出し				
5, 6	アイデア出し				
7, 8	アイデア出し				
9, 10	プレゼンまでのスケジュールを組む				
11, 12	制作進行 (進捗確認)				
13, 14	制作進行 (進捗確認)				
15, 16	制作進行 (進捗確認)				
17, 18	制作進行 (進捗確認)				
19, 20	制作進行 (進捗確認)				
21, 22	制作進行 (進捗確認)				
23, 24	制作進行 (進捗確認)				
25, 26	クラス内プレゼンテーション、夏休みスケジュール				
27, 28	プレゼン後修正				
29, 30	制作進行 (進捗確認)				
31, 32	制作進行 (進捗確認)				
33, 34	制作進行 (進捗確認)				
35, 36	制作進行 (進捗確認)				
37, 38	制作進行 (進捗確認)				
39, 40	制作進行 (進捗確認)				
41, 42	制作進行 (進捗確認)				
43, 44	制作進行 (進捗確認)				
45, 46	クラス内プレゼンテーション①、修正				
47, 48	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				
49, 50	制作進行 (審査前につき最終確認)				
51, 52	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 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	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験がある。				
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