

| 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、ラフスケッチを書く練習を重ね、広告物へのレイアウトの技法を身に付けていきます。 |   |        |         |        |     |
| 到達目標  |   |        |         |        |     |
| クライアント・広告の内容を理解し、ターゲット・コンセプトを設定した上で、訴求力のある広告の制作ができるようになる。         |   |        |         |        |     |
| 授業内容  |   |        |         |        |     |
| 1   | ベーシックデザイン① デザイン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  |        |         |        |     |
| 7   | 着色  |        |         |        |     |
| 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  | 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／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                               | ドローイング   |        | 担当教員    | 加藤 ケナー |     |
| 実務経験                              | 印刷会社に勤務し、デザイン・イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター                 |        |         |        |     |
| 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                           |  |        |         |        |     |
| 相手に伝えるためのラフスケッチの描き方を身に付けていきます。    |  |        |         |        |     |
| 到達目標                              |  |        |         |        |     |
| 描画することに慣れ、デザイン意図を形として造形できる力をつける。  |  |        |         |        |     |
| 授業内容                              |  |        |         |        |     |
| 1                                 | デザイン制作における画力とは   |        |         |        |     |
| 2                                 | 小物スケッチ（毎5種10点以上）例／本・テッシュBOX・鉛筆、ペン、文具・カバン・PCタブレット等      |        |         |        |     |
| 3                                 | 前回と同様  |        |         |        |     |
| 4                                 | 前回と同様  |        |         |        |     |
| 5                                 | 前回と同様  |        |         |        |     |
| 6                                 | 人物クロッキー /ファッション雑誌などをモチーフにして10分描画／5点以上                  |        |         |        |     |
| 7                                 | 前回と同様  |        |         |        |     |
| 8                                 | 人物クロッキー /速写>アプリを使用して3分描画                               |        |         |        |     |
| 9                                 | 前回と同様  |        |         |        |     |
| 10                                | 直線と曲線（図形）でモチーフを抽象的に描く① *モチーフを想定し描いたものを他者に見てもらい認識できればOK |        |         |        |     |
| 11                                | 前回と同様 ②  |        |         |        |     |
| 12                                | 前回と同様 ③  |        |         |        |     |
| 13                                | 前回と同様 ④  |        |         |        |     |
| 14                                | 動物スケッチ 犬 違うアングルの画像を3点用意                                |        |         |        |     |
| 15                                | 動物スケッチ 猫 違うアングルの画像を3点用意                                |        |         |        |     |
| 16                                | 動物スケッチ 鳥 違うアングルの画像を3点用意                                |        |         |        |     |
| 17                                | 動物スケッチ 自由 色々な動物画像を3点用意                                 |        |         |        |     |
| 18                                | 乗り物スケッチ クルマ 違うアングルの画像を3点用意                             |        |         |        |     |
| 19                                | 乗り物スケッチ バイク 違うアングルの画像を3点用意                             |        |         |        |     |
| 20                                | 乗り物スケッチ モチーフ自由 色々な乗り物の画像を3点用意                          |        |         |        |     |
| 21                                | スケッチからデフォルメ 犬  |        |         |        |     |
| 22                                | スケッチからデフォルメ 猫  |        |         |        |     |
| 23                                | スケッチからデフォルメ 鳥  |        |         |        |     |
| 24                                | スケッチからデフォルメ 自由   |        |         |        |     |
| 25                                | スケッチからデフォルメ クルマ バイク                                    |        |         |        |     |
| 26                                | スケッチからデフォルメ 自由モチーフ                                     |        |         |        |     |
| 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／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   | 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  |
| <b>授業目的と概要</b>  |  |        |         |        |     |
| デスク・トップ・パブリッシング（卓上出版）。デザイン・編集・割り付けなどをコンピュータで行い、レイアウト（文字・イラスト・写真などの整理）の仕方を学習します。 |  |        |         |        |     |
| <b>到達目標</b>   |  |        |         |        |     |
| 正しいDTPや印刷の知識を得る。また、デザイン制作を行っていく中で、学んだ知識が生かされているかを確認する。                          |  |        |         |        |     |
| <b>授業内容</b>   |  |        |         |        |     |
| 1, 2  | Mac基礎：自己紹介、Mac設定など   |        |         |        |     |
| 3, 4  | Mac基礎：Mac、PCの中身など  |        |         |        |     |
| 5, 6  | Mac基礎：Mac、ファインダーメニューなど                                       |        |         |        |     |
| 7, 8  | Illustrator基礎：Illustratorについて、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）  |        |         |        |     |
| <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                                 |                                  |        |         |        |     |
| 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                                    | 文字組みの基礎知識（種類・ルール等）、Indesignの基礎知識 |        |         |        |     |
| 3, 4                                    | レイアウト基礎（色・データ形式等）、Indesignの基本操作  |        |         |        |     |
| 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                                   | 自己紹介紙面作成の説明                      |        |         |        |     |
| 11, 12                                  | Indesign基本操作・自己紹介紙面作成            |        |         |        |     |
| 13, 14                                  | 【課題説明】他者紹介リーフレット、Indesign基本操作    |        |         |        |     |
| 15, 16                                  | 課題製作・グリッド・システムについての練習            |        |         |        |     |
| 17, 18                                  | 課題製作、Indesign基本操作、機能の説明          |        |         |        |     |
| 19, 20                                  | 前回の続き                            |        |         |        |     |
| 21, 22                                  | 前回の続き、各媒体の特性                     |        |         |        |     |
| 23, 24                                  | 前回の続き、冊子物制作について                  |        |         |        |     |
| 25, 26                                  | 作品講評会                            |        |         |        |     |
| 27, 28                                  | 前期まとめ／InDesign基本のおさらい            |        |         |        |     |
| 29, 30                                  | 【課題説明】「色」をテーマとした小冊子製作            |        |         |        |     |
| 31, 32                                  | 課題制作の続き、画像のフォーマットについて            |        |         |        |     |
| 33, 34                                  | 課題制作の続き、コンテンツの管理                 |        |         |        |     |
| 35, 36                                  | 作品講評会・絵本制作についての説明 絵本の要素の説明       |        |         |        |     |
| 37, 38                                  | 【課題説明】絵本制作                       |        |         |        |     |
| 39, 40                                  | 課題制作の続き、文字組み応用                   |        |         |        |     |
| 41, 42                                  | 課題制作の続き、仮想ボディと書体の選定時の注意点         |        |         |        |     |
| 43, 44                                  | 課題制作の続き、余白の取り方のおさらい              |        |         |        |     |
| 45, 46                                  | 課題制作の続き                          |        |         |        |     |
| 47, 48                                  | 課題制作の続き                          |        |         |        |     |
| 49, 50                                  | 作品講評会                            |        |         |        |     |
| 51, 52                                  | エディトリアル基礎のおさらい                   |        |         |        |     |
| 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？ 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／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    | 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／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   |                                     |        |         |        |     |
| インターネットと社会の関わり方などを学習します。  |                                     |        |         |        |     |
| 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   | インターネットを活用したビジネス                    |        |         |        |     |
| 5   | デジタル社会の未来                           |        |         |        |     |
| 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   | 自己紹介シート                                |        |         |        |     |
| 2   | 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 |        |         |        |     |
| 3   | 制作課題について調べる店舗編①、資料広告集め                 |        |         |        |     |
| 4   | 制作課題について調べる店舗編②、まとめ                    |        |         |        |     |
| 5   | 制作課題について調べる企画編①、資料広告集め                 |        |         |        |     |
| 6   | 制作課題について調べる企画編②、まとめ                    |        |         |        |     |
| 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  | 制作進行（企画書）                              |        |         |        |     |
| 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  | クラス内プレゼンテーション①、修正                      |        |         |        |     |
| 23  | クラス内プレゼンテーション②、修正                      |        |         |        |     |
| 24  | 制作進行（進捗確認）、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  | キャリアガイダンス I                       |        | 担当教員    | 武藤 大紀  |     |
| 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 |