

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 マイナビ仙台レディース復興応援マッチユニフォームデザイン				
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	制作／チェック				
7	制作／チェック				
8	制作／チェック				
9	応募作業				
10	前期応募課題② 各自好きな公募を1つ選択				
11	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
12	制作／チェック				
13	応募作業				
14	後期応募課題① ニチデパッケージデザインアワード				
15	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
16	制作／チェック				
17	制作／チェック				
18	制作／チェック				
19	制作／チェック				
20	制作／チェック				
21	後期応募課題② 各自好きな公募を1つ選択				
22	アイデアチェック・個別打ち合わせ				
23	制作				
24	制作／チェック				
25	応募作業				
26	応募作業				
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た。フリーのデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
店舗や企業などの協力の元、実際に使用するデザイン物の制作を通じた実践実習。前後期合わせて2件、ロゴ・ポスター・パッケージ・POPなどを完成作品・完成データにし、提出までのプロ同様の問題解決につながるデザイン制作過程を学習します。					
<b>到達目標</b>					
自らお客様とディスカッションし、問題点（改善点）の相談を受けるところからはじめます。その解決のためにどんなデザイン物を制作すればいいか、どんな媒体を使って広報するか、お客様やターゲットのニーズを汲み取って、実際に制作出来るようになる実践実習をします。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	考えることの基礎 制作するテーマ詳細説明と実際のキャラクター資料をもとに企業の特徴を活かすデザインを学ぶ				
3, 4	考えることの基礎 企業について調べる（実際にイービーンズへ行きます）				
5, 6	考えることの基礎 企業の特徴をまとめる				
7, 8	考えることの基礎 特徴を活かしてキャラクターの方向性を考える 1				
9, 10	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				
11, 12	考えることの基礎 制作の方向性の発表				
13, 14	制作1 キャラクターラフ案				
15, 16	制作2 キャラクターラフ案				
17, 18	制作3 キャラクター制作				
19, 20	制作4 キャラクター制作				
21, 22	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				
23, 24	制作6 ポスター ポストカードまたはステッカー制作				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	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				
29, 30	制作8 ポスター ポストカードまたはステッカー入稿				
31, 32	制作9 キャラクター提案書授業内プレゼン				
33, 34	制作10 キャラクターイービーンズへプレゼン 納品				
35, 36	制作11 制作で学んだまとめ ディスカッション				
37, 38	制作12 栗原市の魅力を伝えるSNS広告を考える1（課題提示と説明 栗原を調べる）				
39, 40	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）				
41, 42	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				
43, 44	制作15 栗原市の魅力を伝えるSNSデザイン制作				
45, 46	制作16 栗原市の魅力を伝えるSNSデザイン制作				
47, 48	制作17 栗原市の魅力を伝えるSNSデザイン制作				
49, 50	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）				
51, 52	制作19 制作で学んだまとめ ディスカッション				
<b>教科書・資料等</b>					
<b>成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）</b>					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 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	DTP・グラフィックデザインとは 「サインを探そう」 A3見開き雑誌風レポート作成				
3, 4	「サインを探そう」 A3見開き雑誌風レポート作成・チェック				
5, 6	「サインを探そう」 A3見開き雑誌風レポート作成・チェック				
7, 8	「サインを探そう」 A3見開き雑誌風レポート作成・チェック・データアップ				
9, 10	DTP: 「サインを探そう」 見開きA3レポートレポート発表 アナログ制作: コラージュ制作				
11, 12	アナログ制作: コラージュ制作				
13, 14	アナログ制作: コラージュ制作				
15, 16	コラージュ作品提出、雑誌広告:制作（原稿読み合わせ・制作など、仕事の流れなど）				
17, 18	雑誌広告:制作（制作・修正など）				
19, 20	雑誌広告:制作（制作・修正など）、別案作成				
21, 22	雑誌広告:制作（制作・修正など）、別案作成				
23, 24	雑誌広告:制作（制作・修正など）、別案作成				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	データ収集のやり方 広告データ展開: 4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
29, 30	広告データ展開: 4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
31, 32	広告データ展開: 4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
33, 34	広告データ展開: 4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
35, 36	広告データ展開: 4Cデータを1C・2C・特色などに変換				
37, 38	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（企画の説明・コンセプト・ラフなど）				
39, 40	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（コンセプト・ラフなど）				
41, 42	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（コンセプト・ラフなど）				
43, 44	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（ラフ・制作など）				
45, 46	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（ラフ・制作など）				
47, 48	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（制作・チェックなど）				
49, 50	最終課題「ニチデイメージポスター」の制作（制作・チェック・データアップなど）				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 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	文字組みの復習・レイアウトの基本ルール・InDesign基本操作				
3, 4	【課題説明】レシピ制作				
5, 6	前回の続き				
7, 8	前回の続き				
9, 10	前回の続き				
11, 12	作品講評会				
13, 14	レイアウト・文字組みの応用テクニック練習				
15, 16	前回の続き				
17, 18	グリッドシステムを使って実際に文字組み練習				
19, 20	前回の続き				
21, 22	InDesign応用テクニック練習				
23, 24	前回の続き				
25, 26	前回の続き				
27, 28	前期まとめ				
29, 30	【課題説明】カタログ制作				
31, 32	前回の続き				
33, 34	前回の続き				
35, 36	前回の続き				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き				
41, 42	前回の続き				
43, 44	前回の続き				
45, 46	前回の続き				
47, 48	前回の続き				
49, 50	作品講評会				
51, 52	後期まとめ・エディトリアル応用まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 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	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					
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	卒業制作について 制作の目的/近年の制作の振り返り/審査スケジュールについて				
2	アイデア出し				
3	アイデア出し				
4	アイデア出し				
5	プレゼンまでのスケジュールを組む				
6	制作進行（進捗確認）				
7	制作進行（進捗確認）				
8	制作進行（進捗確認）				
9	制作進行（進捗確認）				
10	制作進行（進捗確認）				
11	制作進行（進捗確認）				
12	制作進行（進捗確認）				
13	クラス内プレゼンテーション、夏休みスケジュール				
14	プレゼン後修正				
15	制作進行（進捗確認）				
16	制作進行（進捗確認）				
17	制作進行（進捗確認）				
18	制作進行（進捗確認）				
19	制作進行（進捗確認）				
20	制作進行（進捗確認）				
21	制作進行（進捗確認）				
22	制作進行（進捗確認）				
23	クラス内プレゼンテーション①、修正				
24	クラス内プレゼンテーション②、修正、冬休みスケジュール				
25	制作進行（審査前につき最終確認）				
26	制作進行（審査前につき最終確認）				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価



デザイン芸術学科 グラフィックデザイン科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	武藤 大紀	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	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