

デザイン芸術学科 Webデザイン科					
科目名	情報リテラシーII		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	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					
Webサービスと社会の関わり方、ルールなどの理解を深めます。					
到達目標					
Webサービスを安心安全に利用するために必要とされる知識を深め、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、サービスを安全に提供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	.com Master BASIC				
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 Webデザイン科					
科目名	検定対策II		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	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					
Webサービスと社会の関わり方、ルールなどの理解を深め、Webデザイン技能検定の資格取得を目指します。					
到達目標					
Webサービスと社会の関わり方、ルールなどの理解を深め、Webデザイン技能検定の資格取得を目指します。					
授業内容					
1	オリエンテーション				
2	【理解度確認・過去問対策】知的財産権				
3	【理解度確認・過去問対策】セキュリティ関連法規				
4	【理解度確認・過去問対策】インターネットを活用したビジネス				
5	【理解度確認・過去問対策】デジタル社会の未来				
6	【理解度確認・過去問対策】コンピュータ構成とCPU				
7	【理解度確認・過去問対策】主記憶と補助記憶				
8	【理解度確認・過去問対策】入出力インタフェース				
9	【理解度確認・過去問対策】基数変換				
10	【理解度確認・過去問対策】ソフトウェアとファイル管理				
11	【理解度確認・過去問対策】ファイルのバックアップと参照				
12	【理解度確認・過去問対策】ユーザインタフェースとファイル形式				
13	前期まとめ				
14	【理解度確認・過去問対策】ネットワークの構成				
15	【理解度確認・過去問対策】無線LAN				
16	【理解度確認・過去問対策】通信プロトコル				
17	【理解度確認・過去問対策】インターネットの仕組み				
18	【理解度確認・過去問対策】Webページ				
19	【理解度確認・過去問対策】電子メール				
20	【理解度確認・過去問対策】情報資産と脅威				
21	【理解度確認・過去問対策】サイバー攻撃				
22	【理解度確認・過去問対策】情報セキュリティ				
23	【理解度確認・過去問対策】利用者認証				
24	【理解度確認・過去問対策】ネットワークセキュリティ				
25	【理解度確認・過去問対策】暗号化技術とデジタル署名				
26	後期まとめ				
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 Webデザイン科					
科目名	グラフィックデザインⅡ		担当教員	木谷 友弥	
実務経験	様々な業種での広告制作経験があるフリーランスデザイナー				
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					
グラフィックデザインの基礎から学び、Illustrator, Photoshopの操作を習得します。					
到達目標					
Illustrator, Photoshopを使用して、デザインが出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	Illustrator, Photoshopの復習、広告制作①（概要説明/情報整理/ラフ制作）				
3, 4	広告制作②（制作）				
5, 6	広告制作③（制作）				
7, 8	広告制作④（制作）				
9, 10	広告制作⑤（特色/2色デザイン）、印刷会社入稿方法、提出				
11, 12	雑誌編集記事制作①（概要説明/テーマ・アイデア出し）				
13, 14	雑誌編集記事制作②（ラフ制作）				
15, 16	雑誌編集記事制作③（制作）				
17, 18	雑誌編集記事制作④（制作）				
19, 20	雑誌編集記事制作⑤（制作）				
21, 22	雑誌編集記事制作⑥（制作/提出）				
23, 24	広告と雑誌編集記事を組み合わせた冊子制作（ページの面付/冊子印刷）				
25, 26	インフォグラフィック制作①（概要説明/テーマ決め/情報収集）				
27, 28	インフォグラフィック制作②（ラフ制作）				
29, 30	インフォグラフィック制作③（制作）				
31, 32	インフォグラフィック制作④（制作）				
33, 34	インフォグラフィック制作⑤（制作）				
35, 36	インフォグラフィック制作⑥（制作/提出/発表）				
37, 38	リーフレット制作①（概要説明/テーマ決め/情報収集）				
39, 40	リーフレット制作②（ラフ制作）				
41, 42	リーフレット制作③（制作）				
43, 44	リーフレット制作④（制作）				
45, 46	リーフレット制作⑤（制作）				
47, 48	リーフレット制作⑥（制作）				
49, 50	リーフレット制作⑦（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 Webデザイン科					
科目名	HTML/CSS II		担当教員	小池 可夏	
実務経験	Webサイト制作会社に勤務し、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39/後期39	単位数	前期6/後期6	必須/選択	必須
授業目的と概要					
セマンティックなコーディングスキル・Webアクセシビリティの考え方を身に付け、マルチデバイス対応のWebサイト制作が出来るように学習します。					
到達目標					
Web制作会社に入社した時に可能な限り即戦力になるようなスキルを身に付け、スキルセット証明のための制作物を複数完成させる ・ SassによるCSSコーディングスキルを身に付ける ・ jQuery、CSSアニメーションによる視覚的効果の習得 ・ Gitによる制作環境の管理/Slack（チャットツール）の習得					
授業内容					
1~3	1年間の授業計画/Git環境構築/source treeセットアップ/Dart SassによるCSSコーディング①				
4~6	Dart SassによるCSSコーディング②				
7~9	デザインカンパを正しく理解する/プレーンなHTMLを作成する				
10~12	デザイン実装の為の情報を追加する				
13~15	ページのレイアウトを実装する①				
16~18	ページのレイアウトを実装する②				
19~21	パーツのデザインを作りこむ①				
22~24	パーツのデザインを作りこむ②				
25~27	レスポンス対応する①				
28~30	レスポンス対応する②				
31~33	ワンランク上のコーディングを目指す①				
34~36	ワンランク上のコーディングを目指す②				
37~39	ワンランク上のコーディングを目指す③				
40~42	最初に知っておきたいWebサイトとWordPressの基礎知識				
43~45	WordPressでWebサイトを作ろう①				
46~48	WordPressでWebサイトを作ろう②				
49~51	テーマをカスタマイズしよう①				
52~54	テーマをカスタマイズしよう②				
55~57	テーマをカスタマイズしよう③				
58~60	Webサイトを見てもらうために必要なこと/セキュリティ対策とエラーが出た時の対処法				
61~63	オリジナルのテーマ作りに挑戦してみよう①				
64~66	オリジナルのテーマ作りに挑戦してみよう②				
67~69	オリジナルのテーマ作りに挑戦してみよう③				
70~72	オリジナルのテーマ作りに挑戦してみよう④				
73~75	オリジナルのテーマ作りに挑戦してみよう⑤				
76~78	1年間のまとめ				
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 Webデザイン科					
科目名	UI/UXデザイン		担当教員	久木 拓也	
実務経験	UI/UXデザインおよびマーケティングコンサルティングの事業を行っている。				
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					
デザインのクオリティを高め、プロの現場需要にマッチングしたスキルを身に付けます。					
到達目標					
デザイナーとしてのスキルセット証明のための制作物を複数完成させる					
授業内容					
1, 2	1年次制作物のレビューと2年次計画				
3, 4	ポートフォリオ戦略：自己ブランディングと構成				
5, 6	ポートフォリオ制作：個性を活かしたサイトデザイン				
7, 8	Webflow入門：基本操作とワークフロー				
9, 10	Webflow応用：ウェブサイトの制作				
11, 12	オリエンテーション：デザインの社会的役割とイノベーション（サービスを考える）				
13, 14	UI基礎実習：モバイルアプリデザイン（モックアップとデザインガイドライン、DailyUI等）				
15, 16	UX基礎実習：UCDとデザイン思考				
17, 18	UX基礎実習：ペルソナ作成とユーザーリサーチ手法（自然言語によるAIリサーチ）				
19, 20	UX基礎実習：カスタマージャーニーマップとタスクフロー分析				
21, 22	UX基礎実習：ユーザー構造理解とメンタルモデル、ユーザーテスト				
23, 24	UX基礎実習：マイクロインタラクション：After EffectsとLottieを活用				
25, 26	ProtoPie入門：基本操作とワークフロー、XD連携				
27, 28	ProtoPie応用：高度なインタラクション設計				
29, 30	ProtoPie実践：モックアップの制作				
31, 32	Figma入門：基本操作とワークフロー、XD連携				
33, 34	Figma応用：コンポーネントとデザインシステム、オートレイアウト				
35, 36	チームプロジェクト：企画立案と構成策定、役割分担				
37, 38	チームプロジェクト：リサーチ、資料設計				
39, 40	チームプロジェクト：フィードバック、反復設計、フィックス				
41, 42	【調整用コマ】進捗調整とキャッチアップ				
43, 44	チームプロジェクト：デザインシステムとコンポーネント設計、プロトタイピング				
45, 46	チームプロジェクト：プロトタイピング、デザインフィックス				
47, 48	【調整用コマ】プロジェクトの振り返りと学びの共有				
49, 50	AIデザイン入門：デザイン生成とアイデア拡張（ツールの紹介と活用）				
51, 52	AIデザイン実践：プロンプト戦略の習得、出力結果の編集と最適化				
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 Web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 Web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					
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。					
到達目標					
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。					
授業内容					
1, 2	考えることの基礎 制作するテーマ詳細説明（荒町商店街との企画予定）チーム分け				
3, 4	考えることの基礎 商店街について調べる				
5, 6	考えることの基礎 商店街の特性をまとめる				
7, 8	考えることの基礎 特徴を活かした集客につながる企画とデザインの提案を考える1				
9, 10	考えることの基礎 特徴を活かした集客につながる企画とデザインの提案を考える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 デザイン制作				
15, 16	制作2 デザイン制作				
17, 18	制作3 デザイン制作				
19, 20	制作4 デザイン制作				
21, 22	制作5 デザイン制作				
23, 24	制作6 デザイン制作				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	制作7 提案書にまとめる				
29, 30	制作8 ポスターなど制作物の入稿				
31, 32	制作9 荒町商店街活性化提案書授業内プレゼン				
33, 34	制作10 荒町商店街へ提案 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				
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 Webデザイン科					
科目名	卒業制作		担当教員	千秋 まなみ	
実務経験	Webサイト制作会社に勤務し、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					
実案件を題材にし、サイト制作の目的・サイトができるまでの全工程を実践的に学習します。					
到達目標					
サイト制作の全工程を習得。					
授業内容					
1, 2	案件の希望確定/リニューアルの目的について（聞き取りシート作成）/卒業制作合格条件について				
3, 4	挨拶・聞き取り				
5, 6	リニューアル計画（現状サイトの把握・サイトマップ作成/Newサイトマップ作成/企画書）				
7, 8	企画書/ワイヤーフレーム作成				
9, 10	ワイヤーフレーム作成（取材したいこと）・TOPページデザイン（ダミー写真選定）				
11, 12	下層ページデザイン（ダミー写真選定）				
13, 14	撮影・取材				
15, 16	取材内容を使ってデザインの作り込み				
17, 18	取材内容を使ってデザインの作り込み（PC/SP TOPデザイン・グローバルナビ完成）				
19, 20	ページデザインの作り込み				
21, 22	ページデザインの作り込み				
23, 24	ページデザインの作り込み				
25, 26	ページデザインの作り込み				
27, 28	構築				
29, 30	構築				
31, 32	構築				
33, 34	構築				
35, 36	構築				
37, 38	構築				
39, 40	構築				
41, 42	構築				
43, 44	構築				
45, 46	構築				
47, 48	構築				
49, 50	構築				
51, 52	構築				
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 Web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	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	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)				
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				
19	アートブックコメント送信				
20	卒制、課題、就活				
21	アートブック作品提出				
22	卒制、課題、就活				
23	卒制、課題、就活				
24	卒制、課題、就活				
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