

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|--|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | Illustrator 演習基礎 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 太田 真行 |
| 時 間 数 | 前期：52時間 / 後期： 時間 | 実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザイン・印刷などの DTP 業界において、「事実上の標準」となっている画像編集ソフト Adobe Illustrator の描画作成、グラデーションのコントロール、高度なグラフィックスタイルの作成など、多くの機能を効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、スタンダード取得を目指します。 | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 スタンダード | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 前 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 初歩的な操作をテキストを使用して解説。 検定を通して、ツールの使用方法や図形の作成方法を学習する。 | | |
| 到 達 目 標 | 「Illustrator クリエイター能力認定スタンダード」 全員合格を目指す。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 期末試験（50%）、本試験（40%）出欠席（5%）授業態度（5%）で評価をつける。 | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | <ul style="list-style-type: none"> ・ Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書 ・ Illustrator クリエイター能力認定試験 問題集 ・ 世界一わかりやすい Illustrator 操作とデザインの教科書 | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|--|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | Photoshop 演習基礎 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 太田 真行 |
| 時 間 数 | 前期：51時間 / 後期： 時間 | 実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザイン・印刷などの DTP 業界において、「事実上の標準」となっている画像編集ソフト Adobe Photoshop の画像の加工、調整、多くの機能を効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、スタンダード取得を目指します。 | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | サーティファイ主催 Photoshop クリエイター能力認定試験 スタンダード | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 前 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 初歩的な操作をテキストを使用して解説。 検定を通して、ツールの使用方法や図形の作成方法を学習する。 | | |
| 到 達 目 標 | 「Photoshop クリエイター能力認定スタンダード」 全員合格を目指す。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 期末試験（50%）、本試験（40%）出欠席（5%）授業態度（5%）で評価をつける。 | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | <ul style="list-style-type: none"> ・ Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書 ・ Photoshop クリエイター能力認定試験 問題集 ・ すべての人に知っておいてほしい Photoshop の基本原則 | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|--|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | 色彩概論 I | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 藤原 智子 |
| 時 間 数 | 前期：52時間 / 後期： 時間 | 実務経験：グラフィックデザイナー、アートディレクターとして現場で約20数年間、数多くの案件に従事。キャリアコンサルタント資格を有する。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての知識を理解することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。色を実践的に捉え、応用できるノウハウを習得する。実習を用いることにより楽しく分かりやすく学ぶ。 | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | 文部科学省後援 色彩検定3級 | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 色彩学を学ぶことで理論的な知識を理解してもらいたい。 基礎を理解したうえで視覚表現に応用し、オリジナリティを発揮することでより洗練されたデザインを創り出してほしい。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 前 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 色彩学の基礎知識の習得 | | |
| 到 達 目 標 | 色彩検定3級全員合格を目指す。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 本試験 (25%)、検定試験結果 (25%)、確認テスト (20%)、提出物 (20%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。 | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | 色彩検定3級テキスト 配色カラーカード | | |

令和5年度 シラバス

| | | | | |
|-------------------------------|---|---|-------------|-----|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | | 1 年 |
| 科 目 名 | CG 基礎 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 | |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 鈴置 勝信 | |
| 時 間 数 | 前期：27 時間 / 後期： 時間 | 実務経験：平成元年より 3DCG 制作業務に従事。独立後に在阪 TV 局での番組映像制作の経験から講義を行う。 | | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デジタルデザインを行なうために必要な基礎知識の習得。 コンピュータや周辺機器、インターネット、デジタルコンテンツ、携帯端末、知的財産権、アナログデザインの基礎などに関する幅広い知識の習得。 | | | |
| 目指す検定・資格 | CGクリエイター検定 | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | テキストを中心に進行。コンピュータやネットワークシステム、デジタル画像やコンテンツデザインの基礎知識を習得することにより、魅力的な表現や、的確な情報の受発信を目指す。 | | | |
| そ の 他 | | | | |
| | 前 期 | | | |
| 授 業 の 概 要 | デジタルデザインを行なうために必要な基礎知識の習得。 コンピュータや周辺機器、インターネット、デジタルコンテンツ、携帯端末、知的財産権、アナログデザインの基礎などに関する幅広い知識の習得。 | | | |
| 到 達 目 標 | CGクリエイター検定の取得。 | | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 期末試験 (90%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価する | | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | 入門CGデザイン | | | |

令和5年度 シラバス

| | | | | |
|-------------------------------|---|---|-------------|-----|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | | 1 年 |
| 科 目 名 | 3D 実習基礎 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 | |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 鈴置 勝信 | |
| 時 間 数 | 前期：27 時間 / 後期： 時間 | 実務経験：平成元年より 3DCG 制作業務に従事。 独立後に在阪 TV 局での番組映像制作の経験から講義を行う。 | | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | 映画やCM映像などで目にしない日は無い 3DCG 技術。それらの仕組みと生成方法について、基本的な機能や技術を修得する。 | | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | 特になし | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | デザイナーの表現手法の一つとして 3DCG を理解する。 | | | |
| そ の 他 | | | | |
| | 前 期 | | | |
| 授 業 の 概 要 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 3DCG の特徴と効能の理解 ・ 基本的な制作技術の習得 | | | |
| 到 達 目 標 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 3DCG の制作工程を実践できる | | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 制作技術理解 (15%)、作品審査 (70%)、提出物 (5%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。 | | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | 入門CGデザイン | | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|---|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | デッサン I | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 藤岡 勝利 |
| 時 間 数 | 前期：30 時間 / 後期： 時間 | 実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるように実習する。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザイナー、イラストレーターを志す人の基礎技法の一つに「デッサン」がある。対象物やイメージを平面に定着するための「物の見方」と「描く力」を、デッサンにより育成する。 | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 全くの初心者から経験者までレベルに応じた個別指導を行う | | |
| そ の 他 | | | |
| | 前 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 静物モチーフを中心にデッサンを段階的に学習します。 そのものがそこにあるように描くために、光りや質感の表現を身につけます。 | | |
| 到 達 目 標 | 基礎段階で必要な「物の見方」など視覚認知の基本を理解する。透視図法や遠近法を考察し、基本形態のモチーフを線や調子で捉える力、立体や空間感を表現する力をデッサンで習得する。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | ・形状理解 (25%)、陰影表現 (25%)、質感表現 (25%)、遠近感 (20%)、出欠席 (5%)、で評価をつける。 | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | デザイナーのための鉛筆デッサン 山本正英著 アシェット婦人画報社 | | |

令和5年度 シラバス

| | | | | |
|-------------------------------|--|--|-------|--------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン | | 学 科 | 1 年 |
| 科 目 名 | デザイン概論 | 科 目 区 分 | 一般科目 | ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 太田 真行 | |
| 時 間 数 | 前期： 35 時間 / 後期 時間 | 実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則た指導をおこなう。 | | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | これからデザインに携わるにあたって、必要不可欠である基礎知識を定着させる。クライアントやターゲットを意識したものづくりができるようにする。前回の内容を盛り込んだ小テストを毎回行う。 | | | |
| 目指す検定・資格 | | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | デザインの基礎中の基礎を学ぶことで、デザインに根拠を持たせるようにする。自分のデザインに自信を持たせる。 | | | |
| そ の 他 | | | | |
| | 前 期 | | | |
| 授 業 の 概 要 | パワーポイント・プリントを使用して解説。ただ座学をするのではなく、グループワークや制作も交える。 | | | |
| 到 達 目 標 | 就職試験に作品集の中に入れ、持参し説明できるレベルにする。 | | | |
| 成 績 評 価 方 法 | ・ 期末試験 (50%)、確認テスト (45%) 出欠席 (5%)、で評価をつける。 | | | |
| テキスト・副読本 | デザイナーになる | | | |

令和5年度 シラバス

| | | | | |
|-------------------------------|---|--|-------------|-----|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン | | 学科 | 1 年 |
| 科 目 名 | デザイン実習基礎 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 | |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 安藤 一生 | |
| 時 間 数 | 前期：42時間 / 後期 時間 | 実務経験：東京にてデザイン会社に10年勤務後、岡山にてフリーとして独立。グラフィックデザイナーとしての職務経験を活かす。 | | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | 企業ロゴを制作し、名刺・封筒・チラシ制作の実習を通じて、グラフィックソフトに慣れ、郵便規約を学ぶ。 | | | |
| 目指す検定・資格 | | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 表面のデザインだけではなく、色数や数量によって変動する見積もりの味方や郵便規約に基づいたデザインを学び、企業実習で通用するレベルにもっていく | | | |
| そ の 他 | | | | |
| | 前 期 | | | |
| 授 業 の 概 要 | PCでリサーチ、ラフスケッチでアイデア出し、IllustratorやPhotoshopを使用し、制作。期日厳守で、課題提出日を区切り指導。 | | | |
| 到 達 目 標 | 就職試験に作品集の中に入れ、持参し説明できるレベルにする。 | | | |
| 成 績 評 価 方 法 | ラフスケッチ (20%)、リサーチ (20%) 規約 (20%) スケジュール管理 (10%) 完成度 (20%) 出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。 | | | |
| テキスト・副読本 | ロゴデザインの現場 なるほどデザイン デザイナーのラフスケッチ | | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|--|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | Illustrator 演習 応用 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 太田 真行 |
| 時 間 数 | 前期： 時間 / 後期：26 時間 | 実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザイン・印刷などの DTP 業界において、「事実上の標準」となっている画像編集ソフト Adobe Illustrator の描画作成、グラデーションのコントロール、高度なグラフィックスタイルの作成など、多くの機能を効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、エキスパート取得を目指します。 | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 エキスパート | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 高度な検定の学習を通して、ソフトの深い部分まで習熟し、デザインを作成する能力を高める。 | | |
| 到 達 目 標 | 「Illustrator クリエイター能力認定エキスパート」受験合格を目標。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 期末試験 (50%)、本試験 (40%) 出欠席 (5%) 授業態度 (5%) で評価をつける。 | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | ・ Illustrator クリエイター能力認定試験 問題集 | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|--|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | Photoshop 演習応用 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 太田 真行 |
| 時 間 数 | 前期： 時間 / 後期：26 時間 | 実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザイン・印刷などの DTP 業界において、「事実上の標準」となっている画像編集ソフト Adobe Photoshop の画像の加工、調整、多くの機能を効果的に実務に活かすことのできる能力を測定するために、エキスパート取得を目指します。 | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | サーティファイ主催 Illustrator クリエイター能力認定試験 エキスパート | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 検定取得をベースに、ソフトの知識と技術を身につけ、デザインに応用することで、実務に生かす。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 高度な検定の学習を通して、ソフトの深い部分まで習熟し、デザインを作成する能力を高める。 | | |
| 到 達 目 標 | 「Photoshop クリエイター能力認定エキスパート」受験合格を目標。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 期末試験（50%）、本試験（40%）出欠席（5%）授業態度（5%）で評価をつける。 | | |
| テキスト・副読本 | ・ Photoshop クリエイター能力認定試験 問題集 | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|--|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | 色彩概論Ⅱ | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 藤原 智子 |
| 時 間 数 | 前期： 時間 / 後期：62時間 | 実務経験：グラフィックデザイナー、アートディレクターとして現場で約20数年間、数多くの案件に従事。キャリアコンサルタント資格を有する。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての知識を理解することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。色を実践的に捉え、応用できるノウハウを習得する。実習を用いることにより楽しく分かりやすく学ぶ。 | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | 文部科学省後援 色彩検定2級 | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 色彩学を学ぶことで理論的な知識を理解してもらいたい。 基礎を理解したうえで視覚表現に応用し、オリジナリティを発揮することでより洗練されたデザインを創り出してほしい。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 幅広い分野における色彩知識の習得 | | |
| 到 達 目 標 | 色彩検定2級全員合格を目指し、専門分野の業務に活かせる知識を身につける。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 本試験 (25%)、検定試験結果 (25%)、確認テスト (20%)、提出物 (20%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。 | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | 色彩検定2級テキスト 配色カラーカード | | |

令和5年度 シラバス

| | | | | |
|-------------------------------|---|---|-------------|-----|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | | 1 年 |
| 科 目 名 | 情報整理学 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 | |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 太田 真行 | |
| 時 間 数 | 前期： 時間 / 後期：31 時間 | 実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。 | | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | 情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出すための手法について学ぶ。これらはデザインを制作する上で、必要な知識習得と実践を経験し、情報収集や分析、企画、プレゼンと様々な場面での応用が可能である | | | |
| 目指す検定・資格 | 特になし | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 情報を整理し視覚化するとともに新たな発想ができるようになることを目指す。 | | | |
| そ の 他 | | | | |
| | 後 期 | | | |
| 授 業 の 概 要 | 既存の広告物を参考に要素を分解、自分なりに必要な要素を整理してリデザインを行う。また、文字だけの情報からデザイン要素の優先順位を考え、デザインに起こしていく | | | |
| 到 達 目 標 | 情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出す。デザインを行う前の情報収集や分析、企画、プレゼンと様々な場面での応用が行える。 | | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 課題制作（90%）、出欠席（5%）、授業態度（5%）で評価をつける。 | | | |
| テキスト・副読本 | | | | |

令和5年度 シラバス

| | | | | |
|-------------------------------|---|--|-------------|-----|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | | 1 年 |
| 科 目 名 | ブランディング手法 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 | |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 山本 里志 | |
| 時 間 数 | 前期：時間 / 後期：28 時間 | 実務経験：約 20 年間の流通小売業での経験を生かし財務分析・商品開発・市場分析・他社分析・販売計画の作成などの支援業務を授業に生かす。 | | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | マーケティングの基礎知識を習得し、情報を扱う上での考え方を身に着ける。 | | | |
| 目指す検定・資格 | | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 【指導方法】 テキストを用いた実践的授業、アクティブラーニングを通じた考え方の醸成。 【学生に期待すること】 ・なぜそうなるのか、考えかたを理解する。 ・実社会でのマーケティングの知識の活用事例を理解すること。 | | | |
| そ の 他 | | | | |
| | 前 期 | | | |
| 授 業 の 概 要 | ブランド戦略、価格戦略、コミュニケーション戦略と各種戦略について発展的に学習し、SNS マーケティング等の近代的な戦略についても理解する。 | | | |
| 到 達 目 標 | ・マーケティングの仕組みを理解し、社会の製品・サービスが売れる仕組みを説明することができる | | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 企業連携課題 60%、確認テスト 30%、授業態度 5% 出欠席 5% | | | |
| テキスト・副読本 | マーケティング見るだけノート | | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|---|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | エディトリアルデザイン実習 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 藤岡 勝利 |
| 時 間 数 | 前期： 時間 / 後期：56 時間 | 実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるように実習する。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | クラス誌制作。カメラの授業で撮影した写真も使用し、学生に企画編集の体験をさせる。 | | |
| 目指す検定・資格 | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 取材・編者・撮影・コピーライティング等、役割分担しチームで制作する。 個人制作が多く、グループで意見を出し合いながら進行していくことで、コミュニケーションの向上に努められるように指導。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 編集長、副編集長、進捗管理係をリーダーとして、クラス誌(冊子)のタイトル、ページ数、企画を全体で話し合い、企画ごとにチームリーダーをたて、進捗状況を確認しながら、校正、再校、校了日程に合わせて、全ページの確認をし、全体のイメージを統一させる。 | | |
| 到 達 目 標 | 就職試験で、編集の仕事に就きたい学生が、出版社へ持参し説明できるレベル。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | ラフスケッチ (10%)、グループでの貢献度 (10%)、完成度 (30%)、規約・要件を満たしているか (40%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。 | | |
| テキスト・副読本 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 様々な分野の雑誌(1人1冊持参) ・ 過去の先輩の冊子(数年分) | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|--|--|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | デザイン実習応用 | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 通年 | 担 当 教 員 | 安藤 一生 |
| 時 間 数 | 前期： 時間 / 後期：48時間 | 実務経験：東京にてデザイン会社に 10 年勤務後、岡山にてフリーとして独立。グラフィックデザイナーとしての職務経験を活かす。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザインの現場で必要とされる知識を学ぶ。 | | |
| 目指す検定・資格 | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 課題を設定後、提出物のチェックバックを繰り返し、ブラッシュアップする。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 入稿データの作成など実践的な知識を学習。 | | |
| 到 達 目 標 | デザイン会社、印刷会社で理解するべき知識、技術を習得。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | コンセプトワーク(10%)、ラフスケッチ(10%)、制作物(60%)。プレゼンテーションの内容(10%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。 | | |
| テキスト・副読本 | インターネット上のリサーチ 補助プリント | | |

令和5年度 シラバス

| | | | | |
|-------------------------------|--|--|-------------|-----|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | | 2 年 |
| 科 目 名 | Web デザイン I | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 | |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 藤岡 勝利 | |
| 時 間 数 | 前期： 時間 / 後期：32 時間 | 実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につけさせ、デザインやイラストレーションに活かせるように実習する | | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | 実際に Web サイトを制作して世の中に向けて公開することができるようにする。内容、や Web デザインに重要なことを学び、実践する。 | | | |
| 目指す検定・資格 | | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | Wix を使って web 制作の基本を学ぶ。実際にアップロードしてポートフォリオサイトとして活用する。 | | | |
| そ の 他 | | | | |
| | 前 期 | | | |
| 授 業 の 概 要 | <ul style="list-style-type: none"> ・Wix を使って web 制作の基本を学ぶ。実際にアップロードしてポートフォリオサイトとして活用する。 ・他のアプリケーションも活用して別のアプローチも制作できるように指導 | | | |
| 到 達 目 標 | Web サイトの制作 | | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 制作サイト (80%)、提出状況 (10%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価する | | | |
| テキスト・副読本 | | | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|---|--|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | デッサンⅡ | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 藤岡 勝利 |
| 時 間 数 | 前期：時間 / 後期：32 時間 | 実務経験：東京のデザイン会社で4年間、フリーランスで15年間イラストレーターの業務に従事した経験を活かし、基礎的な表現力を身につかせ、デザインやイラストレーションに活かせるように実習する。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | デザイナー、イラストレーターを志す人の基礎技法の一つに「デッサン」がある。対象物やイメージを平面に定着するための「物の見方」と「描く力」を、デッサンにより育成する。 | | |
| 目 指 す 検 定 ・ 資 格 | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 全くの初心者から経験者までレベルに応じた個別指導を行う | | |
| そ の 他 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 静物モチーフを中心にデッサンを段階的に学習します。そのものがそこにあるように描くために、光りや質感の表現を身につけます。 | | |
| 到 達 目 標 | 基礎段階で必要な「物の見方」など視覚認知の基本を理解する。透視図法や遠近法を考察し、基本形態のモチーフを線や調子で捉える力、立体や空間感を表現する力をデッサンで習得する。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | ・形状理解 (25%)、陰影表現 (25%)、質感表現 (25%)、遠近感 (20%)、出欠席 (5%)、で評価をつける。 | | |
| テ キ ス ト ・ 副 読 本 | デザイナーのための鉛筆デッサン 山本正英著 アシェット婦人画報社 | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|--|---|-------------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | 合同制作 I | 科 目 区 分 | 一般科目 ・ 専門科目 |
| 開 講 期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | 担 当 教 員 | 太田 真行 |
| 時 間 数 | 前期： 時間 / 後期：30 時間 | 実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | 後輩への指導と先輩と作業することで技術のスキルアップに繋げる。 | | |
| 目指す検定・資格 | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | 1年生と2年生合同でグループワークにより課題を制作する。 仕事に対する立ち振る舞い方、上下関係を体感。 | | |
| そ の 他 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | 企業連携及び作品展示。 | | |
| 到 達 目 標 | 個人製作では到達できない完成度を目指す。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 制作工程のラフスケッチ (10%)、市場調査の質と量 (10%)、レイアウト (30%)、規約・要件を満たしているか (40%)、出欠席 (5%)、授業態度 (5%) で評価をつける。 | | |
| テキスト・副読本 | <ul style="list-style-type: none"> ・インターネット上のリサーチ ・マーケティング | | |

令和5年度 シラバス

| | | | |
|-------------------------------|---|---|-----------|
| 学 科 ・ 学 年 | CG デザイン学科 | | 1 年 |
| 科 目 名 | キャリア実習 | 科 目 区 分 | 一般科目・専門科目 |
| 開 講 期 | 前期・後期・通年 | 担 当 教 員 | 太田 真行 |
| 時 間 数 | 前期：時間 / 後期：80 時間 | 実務経験：印刷会社にて企画営業として、企画提案、プレゼン、ディレクション業務をおこなってきた経験を活かし、実務に則した指導をおこなう。 | |
| 科 目 の 目 的 と 講 義 内 容 | 実務に関わり、社会人としての実践経験を積む貴重な機会とし、社会人として必要なマナーを再確認し、業務に必要なスキルは何なのかを学習することで、働く意識をより一層高める。中でも、福祉施設にて実習することにより、県職員新採用研修、公立教員初任研修と同様、全体の奉仕者としての心構えを高めさせる。そこで仕事をしている各専門職から得られる福祉の理念、価値の共有によって、自らの福祉観を高める。そして、利用者と人間のかかわりを深め、求められている福祉援助への理解・判断力を養う。 | | |
| 目指す検定・資格 | | | |
| 指 導 方 法 及 び 学 生 に 期 待 す る こ と | | | |
| そ の 他 | | | |
| | 後 期 | | |
| 授 業 の 概 要 | | | |
| 到 達 目 標 | 課題解決・探求能力、実行力といった「社会人基礎力」や「基礎的・汎用的能力」などの社会人として必要な能力を身につける。 | | |
| 成 績 評 価 方 法 | 実習評価表（90%） 提出物（5%） 出欠席（5%）で評価をつける。 | | |
| テキスト・副読本 | | | |