

## 学科目標と授業時間数一覧

年度		学科名		学年	担任名				
令和6年度		グラフィックデザイン学科		2年	中平順子				
学科概略		ポスター・カタログ等の印刷媒体から、Webデザイン、CG等の映像媒体まで幅広く多様化している現在のグラフィックデザインシーンに対応できる人材育成。グラフィックセンス、応用知識、教養を養うことを目標とします。2年次では、課題として外部依頼等を積極的に授業に取り組み、より実践的なグラフィックデザインの展開を目指す。							
到達目標		即戦力となるような知識・技術を身につける。 各種コンペや展覧会での入賞・入選を目指す。 写真・コピー・イラスト・WEBの能力を兼ね備えたグラフィックデザイナーを目指す。							
目標への具体的な取組		実習を通じてテクニックと応用力を学習する。 社会人としての基本的なマナーを身に付ける。							
授業時間数及び区分									
科目名		担当教員		授業時間数		年間授業時間数	授業区分①	授業区分②	授業方法
				前期	後期				
1	広告実習	都築 浩志	非常勤	24	34	58	必修	専門	実習
2	C.I実習	都築 浩志	非常勤	24	34	58	必修	専門	実習
3	WEBデザイン2	杉本 憲昭	非常勤	36	51	87	必修	専門	実習
4	コピー&プランニング2	上岡 雅	非常勤	24	34	58	必修	専門	講義
5	写実実習2	前田 実津	非常勤	36	51	87	必修	専門	実習
6	モーショングラフィックス	(株)OUTER	非常勤	24	36	60	必修	専門	実習
7	インデザイン	片岡 高輔	常勤	24	34	58	必修	専門	実習
8	タイポグラフィ	中平 順子	常勤	24	34	58	必修	専門	実習
9	業界研究	中平順子	常勤	24	34	59	必修	専門	実習
10	VD実習	中平順子	常勤	36	54	90	必修	専門	実習
11	DTP実習	桑名 史	常勤	24	34	58	必修	専門	実習
12	イラストレーション(選択)	中平 順子	常勤	72	102	174	選択必修	専門	実習
13	アドバタイジング(選択)	桑名 史	常勤				選択必修	専門	実習
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20	合計時間数			372	532	905			

## 令和6年度 シラバス

授業科目	広告実習	単位/時間	58h		
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年	担当教員	都築 浩志		
授業の目的・テーマ	タイポグラフィ2と連動して、企画した案をMacで制作。テクニックや作業スピードの向上、さらにデザイン実務のノウハウも合わせて伝えていきます。				
授業の到達目標	表現するデザインの全てに意味を要求していきます。より効果的な表現方法の伝授や作業をよりスムーズに進めるための技術力をつけさせます。表現の異なる多数の案を出させ、スピードとバリエーションの引き出しを増やします。より現実的なデータづくりのノウハウを伝え、即戦力の力に近づけます。				
授業 の 計 画	1	企業またはショップ新告知企画	26	↓	
	2	↓	企業またはショップ決定	27	
	3	↓	イメージ方向性考案	28	校了、提出
	4	↓		29	まとめ
	5		各ツール選択、サムネイル制作	30	
	6	↓		31	
	7	↓	[タイポグラフィ2連動]	32	
	8		各ツールデザインレイアウト	33	
	9	↓		34	
	10	↓		35	
	11	↓		36	
	12	↓		37	
	13	↓		38	
	14		課題チラシ、デザイン (3案)	39	
	15	↓	[タイポグラフィ2連動]	40	
	16	↓		41	
	17	↓		42	
	18		課題ポスター、デザイン (3案)	43	
	19	↓	[タイポグラフィ2連動]	44	
	20	↓		45	
	21	↓		46	
	22	↓		47	
	23		課題チラシ&ポスター、決定案ブラッシュアップ	48	
	24	↓	[タイポグラフィ2連動]	49	
	25	↓		50	
授業の方法	実習中心 (講義含む)				
テキスト/参考文献					
評価の方法や基準	課題 (30%)、授業態度 (50%)、出席率 (20%)。授業態度がよければ、課題の質は必然的に上がります。				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○		
実務経験	デザイン事務所でプランナー、デザイナー、ディレクターを担当。企画から制作、統括まで経験して独立後は経営までトータルで経験しています。				
実務経験の活かし方	受注からラフ案提出までの流れや作業方法、実案件校了までのラフ案解説やより現実的なデータ作りのノウハウを伝え、即戦力の力に近づけます。				
履修上の注意事項	専門力を養うための学校。目標とする業界にいる私をフルに利用してほしい。物作りの楽しさを知ってほしい。				

## 令和6年度 シラバス

授業科目	C. I. 実習	単位/時間	58h
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年	担当教員	都築 浩志
授業の目的・テーマ	DTPについての基本的な操作方法や知識を学び、実践的なデザインテクニックと表現方法を習得していく。		
授業の到達目標	DTPによる印刷原稿の制作ができるようになること。 DTPの専門用語をマスターし、印刷入稿までの流れを把握する。		
授業の計画	1	C. I計画についての動機づけ	26 卒業制作
	2	C. Iの現状と問題点	27 ↓
	3	C. I・V. I・B. Iについて	28 ↓
	4	C. I導入の動機	29 ↓
	5	↓	30
	6	マーク・ロゴタイプの種類	31
	7	↓	32
	8	マークに求められるイメージ	33
	9	↓	34
	10	C. I計画レポート制作	35
	11	↓	36
	12	前期振り返り	37
	13	グループごとのC. I制作	38
	14	↓	39
	15	↓	40
	16	↓	41
	17	↓	42
	18	↓	43
	19	↓	44
	20	↓	45
	21	↓	46
	22	↓	47
	23	↓	48
	24	↓	49
	25	卒業制作	50
授業の方法	講義・実習		
テキスト/参考文献			
評価の方法や基準	課題 (30%)、授業態度 (50%)、出席率 (20%)。授業態度がよければ、課題の質は必然的に上がります。		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する		○	
実務経験	デザイン事務所でプランナー、デザイナー、ディレクターを担当。企画から制作、統括まで経験して独立後は経営までトータルで経験しています。		
実務経験の活かし方	受注からラフ案提出までの流れや作業方法、実案件校了までのラフ案解説やより現実的なデータ作りのノウハウを伝え、即戦力の力に近づけます。		
履修上の注意事項	専門力を養うための学校。目標とする業界にいる私をフルに利用してほしい。物作りの楽しさを知ってほしい。		

## 令和6年度 シラバス

授業科目	Webデザイン		単位/時間	87h
開講学科等	グラフィックデザイン学科 2年		担当教員	杉本憲昭
授業の目的・テーマ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ウェブサイト制作方法や応用的なHTML5/CSS3を知識を学ぶ。</li> <li>・テキストエディタを使い、HTML5/CSS3をマークアップ及びスタイリングをする。</li> <li>・デザインソフトを使い、デザインカンパを作成、マークアップ及びスタイリングを行う。</li> </ul>			
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインカンパを作成する。</li> <li>・ウェブサイト用に画像を書き出す。</li> <li>・HTML5/CSS3を使ってマークアップ及びスタイリングをする。</li> <li>・1つのウェブサイトを完成させる。</li> </ul>			
授業の計画	1	1年時の復習とウェブサイト企画	26	HTML/CSSコーディング完成レビュー
	2	ウェブサイト企画	27	HTML/CSSコーディング&サイト公開 (1)
	3	ウェブサイト企画プレゼン&レビュー	28	HTML/CSSコーディング&サイト公開 (2)
	4	デザインカンパ作成	29	HTML/CSSコーディング&サイト公開 (3)
	5	デザインカンパ中間プレゼン&レビュー	30	
	6	デザインカンパ作成	31	
	7	デザインカンパ中間プレゼン&レビュー	32	
	8	デザインカンパ作成	33	
	9	デザインカンパ中間プレゼン&レビュー	34	
	10	デザインカンパ作成	35	
	11	デザインカンパ完成プレゼン&レビュー	36	
	12	デザインカンパ完成プレゼン&レビュー	37	
	13	HTML/CSSコーディング	38	
	14	HTML/CSSコーディング	39	
	15	HTML/CSSコーディング中間レビュー	40	
	16	HTML/CSSコーディング	41	
	17	HTML/CSSコーディング中間レビュー	42	
	18	HTML/CSSコーディング	43	
	19	HTML/CSSコーディング中間レビュー	44	
	20	HTML/CSSコーディング	45	
	21	HTML/CSSコーディング中間レビュー	46	
	22	HTML/CSSコーディング	47	
	23	HTML/CSSコーディング中間レビュー	48	
	24	HTML/CSSコーディング	49	
	25	HTML/CSSコーディング完成レビュー	50	
授業の方法	実習 (一部講義)			
テキスト/参考文献	プロの「引き出し」を増やす HTML+CSS コーディングの教科書			
評価の方法や基準	出席率及び、HTML5/CSS3の理解度、授業を受ける姿勢を評価します。 出席率(20%)、授業態度(20%)、確認テスト(0%)、課題(20%)、実技(40%)、期末試験(0%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	8年間、イベント&ウェブ制作会社にてモバイルサイト制作のウェブディレクション及び制作を担当。2年間、ウェブ制作会社にて企画営業部チーフとして地方自治体、中小企業のウェブディレクションを担当。6年間、フリーランスとしてプランニング/ディレクションを中心に県内外のウェブ制作・運営に携わる。2011年11月ウェブクリエイターズ高知を設立し、代表として地元のウェブ制作業界を盛り上げるために毎月1回の勉強会のべ70回以上開催(参加者のべ1,000名以上)。現在は、イベント&ウェブ制作会社の高知担当プロデューサーとして、中小企業を中心にウェブ制作・運営を担当。ウェブディレクション歴22年、HTML/CSSコーディング歴約12年。			
実務経験の活かし方	21年ウェブ制作業界で業務をしてきた経験と、11年のHTML/CSSコーディングをしてきた経験から、教科書だけではわからない、実際のウェブ制作業界の実情に合わせた、知識や技術、ノウハウを活かした講義ができます。			
履修上の注意事項				

## 令和6年度 シラバス

授業科目	コピーライティング&プランニング		単位/時間	58h
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年		担当教員	上岡 雅
授業の目的・テーマ	効果的かつ魅力的な広告には、グラフィックデザイナーとしてのセンスや技術のみならず、「言葉を聞くチカラ、読むチカラ、書くチカラ、編むチカラ」が必要不可欠です。当科目では、グラフィックデザイナーに求められる上記の基礎を身につけると共に、広告における企画の立て方、情報収集/発信の仕方、最新メディア事情などを学びます。→文章を書くことが身近になる・好きになる授業を目指します			
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・言葉を聞く/話すチカラ（クライアントや取材先の話聞く＝取材力）</li> <li>・言葉を読むチカラ（資料や情報を収集し、読み解く＝情報収集力、取捨選択力）</li> <li>・言葉を書くチカラ（見る者を惹きつけるコピーを書く＝コピー力）</li> <li>・言葉を編むチカラ（言葉とビジュアルを組み合わせる＝デザイン力）</li> </ul> →これらを養い、より効果的な表現・創作力を養います			
授業の計画	1	自己紹介アンケート	26	追試・再提出期間
	2	オリエンテーション	27	卒業制作
	3	自分のキャッチコピーを考える	28	↓
	4	メディア最新事情①	29	
	5	メディア最新事情②	30	
	6	メディア最新事情③	31	
	7	有名企業のプロモーションを考える①	32	
	8	有名企業のプロモーションを考える②	33	
	9	有名企業のプロモーションを考える③	34	
	10	有名企業のプロモーションを考える④	35	
	11	試験期間	36	
	12	広告における企画の立て方①	37	
	13	広告における企画の立て方②	38	
	14	広告における企画の立て方③	39	
	15	広告における企画の立て方④	40	
	16	クリエイティブにできる社会貢献を考える①	41	
	17	クリエイティブにできる社会貢献を考える②	42	
	18	クリエイティブにできる社会貢献を考える③	43	
	19	クリエイティブにできる社会貢献を考える④	44	
	20	クリエイティブにできる社会貢献を考える⑤	45	
	21	クリエイティブにできる社会貢献を考える⑥	46	
	22	クリエイティブにできる社会貢献を考える⑦	47	
	23	クリエイティブにできる社会貢献を考える⑧	48	
	24	期末テスト	49	
	25	まとめ	50	
授業の方法	座学、実技、外部講師講話			
テキスト/参考文献	自作テキスト及び各種資料のコピー			
評価の方法や基準	授業態度（出席率含む）50%、成果物50%			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	<b>【前 職】</b> タウン誌編集部、広告代理店プランナー（11年） <b>【現 職】</b> フリーランス広告プランナー、イベントディレクター（9年）			
実務経験の活かし方	取材や原稿作成におけるコツ、業界事情、メディアの動向など、現在進行形で業界に携わっている立場からの最新情報をお届けします。			
履修上の注意事項	持参物：USBメモリ、メモ用紙、筆記用具等			

## 令和6年度 シラバス

授業科目	写実実習2		単位/時間	87h
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年		担当教員	前田実津
授業の目的・テーマ	広告などの中の写真（イメージ）について考察する			
授業の到達目標	日々目にしている広告の中で、写真がどういう役割をしているのか考察する。各自が好きなイメージタイプを見つける。			
授業の計画	1	イントロダクション・復習	26	ポートフォリオ制作
	2	光について	27	ポートフォリオ制作
	3	ライティング実習	28	ポートフォリオ提出・発表
	4	ライティング実習	29	ポートフォリオ提出・発表
	5	ライティング実習	30	
	6	ライティング実習	31	
	7	ライティング実習	32	
	8	ライティング実習	33	
	9	ライティング実習	34	
	10	ライティング実習	35	
	11	自由撮影（テスト）	36	
	12	自由撮影（テスト）	37	
	13	前期の復習	38	
	14	グループワーク1	39	
	15	プレゼン・ディスカッション	40	
	16	グループワーク1	41	
	17	プレゼン・ディスカッション	42	
	18	グループワーク1	43	
	19	プレゼン・ディスカッション	44	
	20	グループワーク1	45	
	21	プレゼン・ディスカッション	46	
	22	グループワーク1	47	
	23	プレゼン・ディスカッション	48	
	24	グループワーク1	49	
	25	プレゼン・ディスカッション	50	
授業の方法	座学の後に実機を使い、グループで実践する。また随時ディスカッションも行う。			
テキスト/参考文献	適宜使用			
評価の方法や基準	出席率20% 課題・レポート30% 実習・実技評価50%			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	2014年高知にUターン。フリーのカメラマンとして、高知県内外で媒体や広告に使われる写真を撮影している。また写真作家としては、国内外で作品を発表している。			
実務経験の活かし方	フリーのカメラマンとして活動する中で、求められることやどうやって仕事を成立させてきたかなど、伝えつつ、「広告の中の写真」のもつ役割を、一緒に考えていけば。			
履修上の注意事項				

## 令和6年度 シラバス

授業科目	モーショングラフィックス	単位/時間	60h	
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年	担当教員	(株) OUTER	
授業の目的・テーマ	1年次で学習したPhotoshopの応用技術を身に付ける。 AfterEffectsを使用したインフォグラフィックムービーの制作技術を身に付ける			
授業の到達目標	Photoshopを使用して複雑な画像の合成や加工技術習得を目指す。 AfterEffectsを使用してより効果的な広告制作ができる人材をはぐくむ。			
授業の計画	1	動画ソフトについて解説	26	制作動画発表会
	2	操作方法解説	27	制作動画発表会
	3	テキストアニメーション練習	28	制作動画発表会
	4	テキストアニメーション練習	29	まとめ
	5	テキストアニメーション練習	30	まとめ
	6	オブジェクトアニメーション練習	31	
	7	オブジェクトアニメーション練習	32	
	8	オブジェクトアニメーション練習	33	
	9	オブジェクトアニメーション練習	34	
	10	トランジション制作	35	
	11	トランジション制作	36	
	12	エフェクト練習	37	
	13	エフェクト練習	38	
	14	絵コンテ制作	39	
	15	絵コンテ制作	40	
	16	撮影	41	
	17	撮影	42	
	18	動画制作	43	
	19	動画制作	44	
	20	動画制作	45	
	21	動画制作	46	
	22	動画制作	47	
	23	動画制作	48	
	24	動画制作	49	
	25	動画制作	50	
授業の方法	AfterEffectsを使用方法的講義・実習・課題制作			
テキスト/参考文献	これからはじめるAfter Effects			
評価の方法や基準	課題 (60%)、授業態度 (20%)、出席率 (20%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	○			
実務経験	OUTERは高知県に拠点を置く、世界中の革新的なアーティストが集まり形成されたクリエイティブチーム。CM、MV、CG、アニメーション、プロジェクションマッピング、イベントなど、様々な国内外エンターテインメントコンテンツのクリエイティブを担当。			
実務経験の活かし方	実際の仕事例を活かしながらモーションロゴなどを中心に実用的な操作方法を教えていく。			
履修上の注意事項				

## 令和6年度 シラバス

授業科目	インデザイン実習	単位/時間	58h	
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年	担当教員	片岡 高輔	
授業の目的・テーマ	Illustrator・Photoshopで作成したデータをInDesignを使って印刷可能なデータとして作成し、広告や雑誌の編集、レイアウトについて学ぶ。複数のソフトを渡り歩く操作による表現の修得を目指す。			
授業の到達目標	雑誌の特集を組む事を想定し、様々な表現を可能にする技術を習得する。課題を通し実践により近い状況でInDesignを使いこなしレイアウト技術を習得する。			
授業 の 計 画	1	indesignの使用例や特徴紹介	26	
	2	リーフレット制作①「マージン・段組み」	27	
	3	リーフレット制作②「画像の配置」	28	
	4	リーフレット制作③「テキストの流し込み」	29	↓
	5	冊子の誌面制作①「マスターページ」	30	
	6	冊子の誌面制作②「段落スタイル」	31	
	7	冊子の誌面制作③「テキストの周り込み」	32	
	8	データのパッケージング	33	
	9	課題①「映画紹介ページ制作」	34	
	10	↓	35	
	11	↓	36	
	12	課題②「旅の葉制作」	37	
	13	↓	38	
	14	↓	39	
	15	課題③取り扱い説明書制作	40	
	16	↓	41	
	17	↓	42	
	18	↓	43	
	19	↓	44	
	20	課題④CD特集ページ制作	45	
	21	↓	46	
	22	↓	47	
	23	課題⑤ポートフォリオ制作	48	
	24	↓	49	
	25	↓	50	
授業の方法	実習（一部講義）			
テキスト/参考文献	InDesign操作とデザインの教科書			
評価の方法や基準	出席率（30%）授業態度（20%）課題（50%）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				
実務経験				
実務経験の活かし方				
履修上の注意事項	持参物：USBメモリ、ハードディスク			



## 令和6年度 シラバス

授業科目	業界実習	単位/時間	58h	
開講学科等	グラフィックデザイン学科 2年	担当教員	中平 順子	
授業の目的・テーマ	デザイン業界について学び、そこで働くための基礎知識やマナーを学ぶ。校正の仕方や見方を学ぶ。			
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>●デザイン業界について知る</li> <li>●働くための基礎的なマナーを身につける。</li> <li>●デザイン業界でのスムーズな仕事のやり取りを学ぶ</li> </ul>			
授業の計画	1	デザイン業界について学ぶ	26	卒業制作
	2	↓	27	↓
	3	メールの送り方1	28	↓
	4	メールの送り方2	29	↓
	5	電話対応実習1	30	
	6	↓	31	
	7	↓	32	
	8	電話対応実習2	33	
	9	↓	34	
	10	↓	35	
	11	名刺交換練習	36	
	12	前期振り返り1	37	
	13	前期振り返り2	38	
	14	校正実習	39	
	15	↓	40	
	16	↓	41	
	17	↓	42	
	18	著作権について	43	
	19	↓	44	
	20	SNSの使い方について	45	
	21	↓	46	
	22	デザイン業界研究と発表	47	
	23	↓	48	
	24	↓	49	
	25	↓	50	
授業の方法	講義と実習			
テキスト/参考文献				
評価の方法や基準	授業態度 (40) 出席率 (40) 課題成果物 (20)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○	
実務経験	<ul style="list-style-type: none"> <li>●県内情報誌にて連載経験あり</li> <li>●様々な印刷物のデザインとイラスト担当の経験あり</li> <li>●ロゴマークやキャラクター制作経験あり</li> </ul>			
実務経験の活かし方	ニーズに合わせたイラストレーションの制作の仕方や、効果的なイラストレーションについて、経験談や、成果物を見せながら授業をすることができる。教科書には掲載されていないノウハウの伝授なども行う。			
履修上の注意事項	持参物：メモ用紙、筆記用具等			

## 令和6年度 シラバス

授業科目	VD実習	単位/時間	90h	
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年	担当教員	中平 順子	
授業の目的・テーマ	印刷物をデザインする上で必要となる様々な手法によるビジュアル表現。より効果的に伝達するためには、どのような手法を用いれば良いのかを課題制作を通して学習します。			
授業の到達目標	目的に合ったビジュアルを選択し、より効果的な印刷物をデザインできるようになること。			
授業の計画	1	美容総合学科ポスターデザイン	26	卒業制作
	2	↓	27	↓
	3	↓	28	↓
	4	検診車デザイン	29	↓
	5	↓	30	↓
	6	↓	31	
	7	↓	32	
	8	↓	33	
	9	学園祭ポスターデザイン	34	
	10	↓	35	
	11	↓	36	
	12	↓	37	
	13	キャンパスウェブポスターデザイン	38	
	14	ラフ・カンブ	39	
	15	↓	40	
	16	データ制作	41	
	17	↓	42	
	18	卒業制作・企画	43	
	19	↓	44	
	20	↓	45	
	21	卒業制作・ラフ	46	
	22	↓	47	
	23	↓	48	
	24	卒業制作企画書 <del>不</del> 切	49	
	25	卒業制作	50	
授業の方法	実習			
テキスト/参考文献	DTP印刷デザインの基本・デザイナーズハンドブック等・適宜使用			
評価の方法や基準	出席25%、授業態度25%、実習・実技評価50%			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○	
実務経験	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 県内情報誌にて連載経験あり</li> <li>● 様々な印刷物のデザインとイラスト担当の経験あり</li> <li>● ロゴマークやキャラクター制作経験あり</li> </ul>			
実務経験の活かし方	ニーズに合わせたイラストレーションの制作の仕方や、効果的なイラストレーションについて、経験談や、成果物を見せながら授業をすることができる。教科書には掲載されていないノウハウの伝授なども行う。			
履修上の注意事項	外部への提案に対応するクオリティーの追求			

## 令和6年度 シラバス

授業科目	DTP実習		単位/時間	58h
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年		担当教員	桑名史
授業の目的・テーマ	DTPについての基本的な操作方法や知識を学び、実践的なデザインテクニックと表現方法を習得していく。			
授業の到達目標	DTPによる印刷原稿の制作ができるようになること。 DTPの専門用語をマスターし、印刷入稿までの流れを把握する。			
授業の計画	1	県展ポスターデザイン1	26	卒業制作
	2	県展ポスターデザイン2	27	↓
	3	県展ポスターデザイン3	28	↓
	4	検診車デザイン	29	↓
	5	↓	30	
	6	↓	31	
	7	↓	32	
	8	↓	33	
	9	DTPとは・DTPの役割	34	
	10	名刺のデザイン～印刷入稿まで	35	
	11	↓	36	
	12	↓	37	
	13	トイレトペーパーのデザイン	38	
	14	ラフ・カンブ	39	
	15	↓	40	
	16	データ制作	41	
	17	↓	42	
	18	卒業制作・企画	43	
	19	↓	44	
	20	↓	45	
	21	卒業制作・ラフ	46	
	22	↓	47	
	23	↓	48	
	24	卒業制作企画書〆切	49	
	25	卒業制作	50	
授業の方法	実習			
テキスト/参考文献	DTP印刷デザインの基本・デザイナーズハンドブック等・適宜使用			
評価の方法や基準	出席25%、授業態度25%、実習・実技評価50%			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	有限会社イーストクリエイツにてグラフィックデザイナーとして7年間勤務定期的にロゴ・広告制作などを行っている			
実務経験の活かし方	実際の現場で多く使われる方法などを伝え、より実践的な広告制作を教える			
履修上の注意事項	外部への提案に対応するクオリティーの追求			

## 令和6年度 シラバス

授業科目	アドバタイジングコース		単位/時間	174h
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年		担当教員	桑名史
授業の目的・テーマ	課題制作などを通じて広告における提案力・企画力、紙媒体だけでなく様々なメディアに対応できるような知識を身につける。			
授業の到達目標	依頼された事だけでなく、+αの提案ができるようなデザイナー。			
授業の計画	1	地元土産品見学/土産品パッケージデザイン導入	26	卒業制作
	2	土産品「うっぼーん」デザインツール制作	27	↓
	3	ロゴ案	28	
	4	パッケージ	29	↓
	5	広告展開	30	
	6		31	↓
	7	↓ デザイン提出・発表	32	
	8	キムチパッケージデザイン	33	↓
	9		34	
	10		35	↓
	11		36	
	12	↓	37	↓
	13	前期振り返り1	38	
	14	前期振り返り2	39	↓
	15	学校PRツール制作	40	
	16		41	↓
	17		42	
	18		43	↓
	19		44	
	20		45	↓
	21		46	
	22		47	↓
	23		48	
	24		49	↓
	25		50	
授業の方法	講義+実習形式			
テキスト/参考文献	デザイナーズハンドブック等・適宜使用			
評価の方法や基準	出席25%、授業態度25%、実習・実技評価50%			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○	
実務経験	有限会社イーストクリエイツにてグラフィックデザイナーとして7年間勤務定期的にロゴ・広告制作などを行っている			
実務経験の活かし方	実際の現場で多く使われる方法などを伝え、より実践的な広告制作を教える			
履修上の注意事項	外部への提案に対応するクオリティーの追求			

## 令和6年度 シラバス

授業科目	イラストコース【選択】	単位/時間	174	
開講学科等	グラフィックデザイン学科2年	担当教員	中平 順子	
授業の目的・テーマ	挿絵、本の装丁、絵本などの制作を通して、様々なニーズに対応できるイラストレーションについて学ぶ。《デザイン、印刷までを意識したイラストレーション》			
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>●アートとイラストレーションの違いについて理解する。</li> <li>●独自のイラストレーションの確立。</li> <li>●ニーズに合わせたイラストレーションの制作。</li> <li>●デザインの中でのイラストレーションの役割について学ぶ。</li> </ul>			
授業 の 計 画	1	イメージトレーニング	26	卒業制作
	2	イラストドリル	27	↓
	3		28	↓
	4	高知県警イベントチラシイラスト制作	29	↓
	5		30	
	6		31	
	7		32	
	8	様々な技法を学ぶ	33	
	9		34	
	10		35	
	11	リ・イラストレーション	36	
	12	ラインスタンプ制作	37	
	13		38	
	14		39	
	15	イラストドリルグッズ展開	40	
	16		41	
	17		42	
	18		43	
	19	立体イラストレーション	44	
	20		45	
	21	ZINE制作	46	
	22		47	
	23		48	
	24		49	
	25		50	
授業の方法	講義&実習形式			
テキスト/参考文献				
評価の方法や基準	授業態度 (30) 出席率 (30) 課題成果物 (40)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○	
実務経験	<ul style="list-style-type: none"> <li>●県内情報誌にて連載経験あり</li> <li>●様々な印刷物のデザインとイラスト担当の経験あり</li> <li>●ロゴマークやキャラクター制作経験あり</li> </ul>			
実務経験の活かし方	ニーズに合わせたイラストレーションの制作の仕方や、効果的なイラストレーションについて、経験談や、成果物を見せながら授業をすることができる。教科書には掲載されていないノウハウの伝授なども行う。			
履修上の注意事項	持参物：メモ用紙、筆記用具等			