実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	保育の表現技術Ⅰ			学科	こども学科		コース	保育コース		年次	2 年
必修・選択	必修	授業形態	講義・演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	位田かづ代（短期大学教授）、別府くに子（保育園園長）										
学習内容	保育の意味と役割、その重要性を理解し、保育者になるための使命感や意欲をはぐくむ。現場実習及び卒業後の保育現場で活きるスキルを身に着ける。 【基礎知識】保育所保育指針の求める保育の基本的保育観等を正しく理解する。「子どもの最善の利益を考慮した保育」について、具体的な場面を想定しながら学んでいく。 【保育実習事前指導／実習対策授業】施設実習および保育実習にあたっての心構えを学び、必要書類の作成方法を習得する。実習に関するケーススステディやグループ討論を通じて、保育現場に必要とされる保育者とは何かを考える。次年度からの実習において、学生自らが自分の目標を定め、積極的に学ぶための事前学習を行う。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	（講義）保育の基礎知識①-1 「保育原理」［別府くに子］	16回目	（講義）保育の基礎知識⑤-2 「発達と家庭支援」［別府くに子］
2回目	（講義）保育の基礎知識①-2 「保育原理」［別府くに子］	17回目	（講義）保育の基礎知識⑤-3 「発達と家庭支援」［別府くに子］
3回目	（講義）保育の基礎知識①-3 「保育原理」［別府くに子］	18回目	（講義）保育の基礎知識⑤-4 「発達と家庭支援」［別府くに子］
4回目	（講義）保育の基礎知識①-4 「保育原理」［別府くに子］	19回目	（講義）保育の基礎知識⑤-まとめ 「発達と家庭支援」［別府くに子］
5回目	（講義）保育の基礎知識①-まとめ 「保育原理」［別府くに子］	20回目	（演習） 保育実習対策授業 -1［位田かづ代・別府くに子］
6回目	（講義）保育の基礎知識②-1 「人間関係」［位田かづ代］	21回目	（演習） 保育実習対策授業 -2［位田かづ代・別府くに子］
7回目	（講義）保育の基礎知識②-2 「人間関係」［位田かづ代］	22回目	（演習） 保育実習対策授業 -3［位田かづ代・別府くに子］
8回目	（講義）保育の基礎知識③-1 「言葉と文化」［位田かづ代］	23回目	（演習） 保育実習対策授業 -4［位田かづ代・別府くに子］
9回目	（講義）保育の基礎知識③-2 「言葉と文化」［位田かづ代］	24回目	（演習） 保育実習対策授業 -5［位田かづ代・別府くに子］
10回目	（講義）保育の基礎知識③-3 「言葉と文化」［位田かづ代］	25回目	（演習） 保育実習対策授業 -6［位田かづ代・別府くに子］
11回目	（講義）保育の基礎知識③-まとめ 「言葉と文化」［位田かづ代］	26回目	（演習） 保育実習対策授業 -7［位田かづ代・別府くに子］
12回目	（演習）保育実習事前指導 ［別府くに子］	27回目	（演習） 保育実習対策授業 -8［位田かづ代・別府くに子］
13回目	（講義）保育の基礎知識④-1 「ことば」［位田かづ代］	28回目	（演習） 保育実習対策授業 -9［位田かづ代・別府くに子］
14回目	（講義）保育の基礎知識④-2 「ことば」［位田かづ代］	29回目	（演習） 保育実習対策授業 -［位田かづ代・別府くに子］
15回目	（講義）保育の基礎知識⑤-1 「発達と家庭支援」［別府くに子］	30回目	（演習） 保育実習対策授業 - まとめ［位田かづ代・別府くに子］

予備学習 時間外学習	論述課題への取り組み。
評価基準	各授業ごとに論述課題と試験を行い評価する。実習対策授業では授業内課題も評価対象とする。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 S：100～90点、A89～80点、B79～70点、C69～60点、D不合格
使用機材・ツール 参考書など	共通テキスト…授業プリント(講師作成)、幼保連携型認定こども園教育・保育要領（内閣府）、 「保育者養成シリーズ家庭支援論」林邦夫、谷田貝公昭、中野由美子（一藝社） 他
受講生への補足 メッセージ	論述課題は1題につき1500～2000文字程度とする。試験は持ち込み不可。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	音楽実技（ピアノ演奏法）Ⅱ			学科	こども学科		コース	保育コース		年次	2年
必修・選択	必修	授業形態	講義・実技・演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師（実務経験・プロフィール）	浦浜 麗名(幼児リトミック指導者・名古屋市立大学研究員)										
学習内容	音楽実技Ⅰで学んだ保育現場の音楽活動に関する基礎知識・理論への理解をさらに深めると同時にバイエル100番相当の演奏技術を身につける。加えて、伴奏および弾き歌いの技術向上、音楽を通じた保育環境構成について、実践的な演習を通じて、現場（保育実習）で通用するスキルを身につける。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	（講義）音楽表現 応用論〔1〕／（実技）バイエル指導〔1〕※ソルフェージュ含	20回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔17〕
2回目	（講義）音楽表現 応用論〔2〕／（実技）バイエル指導〔2〕※ソルフェージュ含	21回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔18〕
3回目	（講義）音楽表現 応用論〔3〕／（実技）バイエル指導〔3〕※ソルフェージュ含	22回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔19〕
4回目	（講義）音楽表現 応用論〔4〕／（実技）バイエル指導〔4〕※ソルフェージュ含	23回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔20〕
5回目	（講義）音楽表現 応用論〔5〕／（実技）バイエル指導〔5〕※ソルフェージュ含	24回目	（実技）弾き歌い 実技試験／（演習）コード弾き伴奏
6回目	（講義）音楽表現 応用論〔6〕／（実技）バイエル指導〔6〕※ソルフェージュ含	25回目	（演習） 弾き歌い・保育実習・教育実習対策指導
7回目	（講義）音楽表現 応用論〔7〕／（実技）バイエル指導〔7〕※ソルフェージュ含	26回目	（演習） 弾き歌い・保育実習・教育実習対策指導
8回目	（講義）音楽表現 応用論〔8〕／（実技）バイエル指導〔8〕※ソルフェージュ含	27回目	（演習） 弾き歌い・保育実習・教育実習対策指導
9回目	（講義）音楽表現 応用論〔9〕／（実技）バイエル指導〔9〕※ソルフェージュ含	28回目	（演習） 弾き歌い・保育実習・教育実習対策指導
10回目	（講義）音楽表現 応用論〔10〕／（実技）バイエル指導〔10〕※ソルフェージュ含	29回目	（演習） 弾き歌い・保育実習・教育実習対策指導
11回目	（講義）音楽表現 応用論〔11〕／（実技）バイエル指導〔11〕※ソルフェージュ含	30回目	（演習） 弾き歌い・保育実習・教育実習対策指導
12回目	（実技）バイエルピアノ・ソルフェージュ 実技試験／（演習）弾き歌い	31回目	
13回目	（演習）弾き歌い・保育実習・教育実習対策指導〔1〕	32回目	
14回目	（演習）弾き歌い・保育実習・教育実習対策指導〔2〕	33回目	
15回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔12〕	34回目	
16回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔13〕	35回目	
17回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔14〕	36回目	
18回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔15〕	37回目	
19回目	（実技）弾き歌い・バイエル指導〔16〕	38回目	

予備学習 時間外学習	各授業で指定される課題曲（バイエル・童謡等）への取り組み。
評価基準	授業計画内の実技試験、および、学年末の提出課題・論述試験にて評価を行う。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 S：100～90点、A89～80点、B79～70点、C69～60点、D不合格
使用機材・ツール 参考書など	共通テキスト…バイエル教則本、『こどもの指導法「リズム表現」』『音楽表現論』（豊岡短大作成） 授業資料…授業プリント(講師作成)、幼保連携型認定こども園教育・保育要領（内閣府）他
受講生への補足 メッセージ	

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	保育の表現技術Ⅰ			学科	こども芸術学科		コース	保育・幼稚園コース		年次	2 年
必修・選択	必修	授業形態	講義・演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	位田かづ代（短期大学教授）、別府くに子（保育園園長）										
学習内容	保育の意味と役割、その重要性を理解し、保育者になるための使命感や意欲をはぐくむ。現場実習及び卒業後の保育現場で活きるスキルを身に着ける。 【基礎知識】保育所保育指針の求める保育の基本的保育観等を正しく理解する。「子どもの最善の利益を考慮した保育」について、具体的な場面を想定しながら学んでいく。 【保育実習事前指導／実習対策授業】施設実習および保育実習にあたっての心構えを学び、必要書類の作成方法を習得する。実習に関するケーススステディやグループ討論を通じて、保育現場に必要とされる保育者とは何かを考える。次年度からの実習において、学生自らが自分の目標を定め、積極的に学ぶための事前学習を行う。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	（講義）保育の基礎知識①-1 「保育原理」［別府くに子］	16回目	（講義）保育の基礎知識⑤-2 「発達と家庭支援」［別府くに子］
2回目	（講義）保育の基礎知識①-2 「保育原理」［別府くに子］	17回目	（講義）保育の基礎知識⑤-3 「発達と家庭支援」［別府くに子］
3回目	（講義）保育の基礎知識①-3 「保育原理」［別府くに子］	18回目	（講義）保育の基礎知識⑤-4 「発達と家庭支援」［別府くに子］
4回目	（講義）保育の基礎知識①-4 「保育原理」［別府くに子］	19回目	（講義）保育の基礎知識⑤-まとめ 「発達と家庭支援」［別府くに子］
5回目	（講義）保育の基礎知識①-まとめ 「保育原理」［別府くに子］	20回目	（演習） 保育実習対策授業 -1［位田かづ代・別府くに子］
6回目	（講義）保育の基礎知識②-1 「人間関係」［位田かづ代］	21回目	（演習） 保育実習対策授業 -2［位田かづ代・別府くに子］
7回目	（講義）保育の基礎知識②-2 「人間関係」［位田かづ代］	22回目	（演習） 保育実習対策授業 -3［位田かづ代・別府くに子］
8回目	（講義）保育の基礎知識③-1 「言葉と文化」［位田かづ代］	23回目	（演習） 保育実習対策授業 -4［位田かづ代・別府くに子］
9回目	（講義）保育の基礎知識③-2 「言葉と文化」［位田かづ代］	24回目	（演習） 保育実習対策授業 -5［位田かづ代・別府くに子］
10回目	（講義）保育の基礎知識③-3 「言葉と文化」［位田かづ代］	25回目	（演習） 保育実習対策授業 -6［位田かづ代・別府くに子］
11回目	（講義）保育の基礎知識③-まとめ 「言葉と文化」［位田かづ代］	26回目	（演習） 保育実習対策授業 -7［位田かづ代・別府くに子］
12回目	（演習）保育実習事前指導 ［別府くに子］	27回目	（演習） 保育実習対策授業 -8［位田かづ代・別府くに子］
13回目	（講義）保育の基礎知識④-1 「ことば」［位田かづ代］	28回目	（演習） 保育実習対策授業 -9［位田かづ代・別府くに子］
14回目	（講義）保育の基礎知識④-2 「ことば」［位田かづ代］	29回目	（演習） 保育実習対策授業 -［位田かづ代・別府くに子］
15回目	（講義）保育の基礎知識⑤-1 「発達と家庭支援」［別府くに子］	30回目	（演習） 保育実習対策授業 - まとめ［位田かづ代・別府くに子］

予備学習 時間外学習	論述課題への取り組み。
評価基準	各授業ごとに論述課題と試験を行い評価する。実習対策授業では授業内課題も評価対象とする。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 S：100～90点、A89～80点、B79～70点、C69～60点、D不合格
使用機材・ツール 参考書など	共通テキスト…授業プリント(講師作成)、幼保連携型認定こども園教育・保育要領（内閣府）、 「保育者養成シリーズ家庭支援論」林邦夫、谷田貝公昭、中野由美子（一藝社） 他
受講生への補足 メッセージ	論述課題は1題につき1500～2000文字程度とする。試験は持ち込み不可。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	保育とアートⅡ			学科	こども芸術学科		コース	保育・幼稚園コース		年次	3年
必修・選択	必修・選択	授業形態	講義・実技・演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	山本武志（ブランディングデザイナー）、照喜名隆光（アトリエリスタ）、豊田夏美（インプロ指導員・パフォーマー）、 位田かづ代（短期大学教授）										
学習内容	「アートあそび」、「造形」、「インプロ（演劇表現）」の演習および、保育の専門知識を深める。学生が目指す保育分野にある課題を見つけ、 その解決策を企画立案し卒業発表の場で提案することを目標とする。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	（講義）アートプログラムⅡオリエンテーション［山本武司］	20回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］
2回目	（演習） アートあそび・造形 ［照喜名隆光］	21回目	（実技）インプロワークショップ ［豊田夏実］
3回目	（演習） アートあそび・造形 ［照喜名隆光］	22回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］
4回目	（演習） アートあそび・造形 ［照喜名隆光］	23回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］
5回目	（演習） 保育現場で役立つ造形アート ［照喜名隆光］	24回目	（実技）インプロワークショップ ［豊田夏実］
6回目	（演習） アートあそび・造形 ［照喜名隆光］ 成果発表	25回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］ 審査
7回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］	26回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］
8回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］	27回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］
9回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］	28回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］
10回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］	29回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］ 最終発表
11回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］	30回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］ 振り返りとまとめ
12回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］		
13回目	（演習） 保育現場で役立つ造形アート ［照喜名隆光］	32回目	
14回目	（実技）インプロワークショップ ［豊田夏実］	33回目	
15回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］	34回目	
16回目	（実技）インプロワークショップ ［豊田夏実］	35回目	
17回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］ 中間審査	36回目	
18回目	（演習） 保育現場で役立つ造形アート ［照喜名隆光］	37回目	
19回目	（演習）卒業研究 選択ゼミ［山本・照喜名・位田］	38回目	

予備学習 時間外学習	プレゼン発表に向けた資料の収集、調査活動。
評価基準	授業計画内の提出課題・最終発表、および、学年末のプレゼン発表にて評価を行う。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 S：100～90点、A89～80点、B79～70点、C69～60点、D不合格
使用機材・ツール 参考書など	共通テキスト…授業プリント（講師作成）、幼保連携型認定こども園教育・保育要領（内閣府）他
受講生への補足 メッセージ	選択ゼミは夏季休暇前に振り分けを行う。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	雑貨デザイン1	学科	ビジュアルデザイン学科	コース	アートデザインコース	年次	1

必修・選択	必須	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120

授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	山盛 公夫 【略歴】グラフィックデザイナー、愛知県生まれ。1982年、専門学校東京デザイナー学院名古屋校グラフィック科夜間部卒業。デザイン事務所勤務。1997年よりフリーランスとして活動。3DCD、グラフィックデザイン、立体造形などの仕事を手掛ける。 同時にコンペ、グループ展、個展などに取り組む。平行してデザインの専門学校非常勤講師を始める。（日本デザイナー芸術学院、名古屋総合デザイン専門学校、中日美容専門学校、名古屋デザイナー学院)2012年頃からリメイクフィルムカメラの制作を始める。現在、委託販売(渋谷ロフト、梅田ロフト、銀座ロフト、博多近藤カメラ、名古屋タクミカメラ) ネットショップ販売(ヴィレジヴァンガードネットショップ、BASE) イベント販売(デザインフェスタ、クリエターズマーケット、テヅバ)などで展開中。
学習内容	授業内容：紙、布、樹脂粘土、レジン、様々な素材に触れながらその特性を知り、ハンドメイド雑貨を制作。 到達目標：雑貨制作を通じ、素材の特性や加工技法を学ぶ。

授業計画・スケジュール内容

1回目	ペーパークラフト（自画像デフォルメマスク制作） 「色画用紙の特性を学び、色彩感覚、立体構成能力を養う」	16回目	スマホケースデザイン 「これまで使用した材料の活用方法の幅を広げ、独自のデザイン雑貨を作るテクニックを習得する」
2回目	ペーパークラフト（ジオラマ） 「色画用紙の特性を生かして、立体制作の工夫をしながら空間デザインと色彩感覚を養う」	17回目	スマホケースデザイン 制作作業
3回目	ペーパークラフト（ジオラマ） 制作作業	18回目	スマホケースデザイン 作品の完成、作品発表（プレゼン）、総評
4回目	ペーパークラフト（ジオラマ） 作品の完成、作品発表（プレゼン）、総評	19回目	商品雑貨デザイン（販売目的の雑貨作り） 「これまでの授業で会得した技術、材料を使い商品としての雑貨をデザイン・制作」
5回目	トールペイント（マトリョーシカ） 「マトリョーシカの素体を使い、立体物への彩色テクニックを習得する」	20回目	商品雑貨デザイン（販売目的の雑貨作り） 制作作業
6回目	トールペイント（マトリョーシカ） 制作作業	21回目	商品雑貨デザイン（販売目的の雑貨作り） 作品の完成、作品発表（プレゼン）、総評
7回目	トールペイント（マトリョーシカ） 作品の完成、作品発表（プレゼン）、総評	22回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)出店準備 「雑貨店開業に必要な準備を疑似体験する事で見識を深める」
8回目	ガチャガチャ玩具（フィギュア） 「玩具としてのフィギュアをデザインして造形粘土（スーパースカルピー）を使いデザイン画をフィギュアで制作するテクニックを習得する」	23回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)出店準備 店名を協議し決定 各自ロゴ、マークのデザインをする
9回目	ガチャガチャ玩具（フィギュア） 制作作業	24回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)出店準備 完成したデザインのロゴ、マークをプレゼン→ディスカッションして決定
10回目	ガチャガチャ玩具（フィギュア） 作品の完成、作品発表（プレゼン）、総評	25回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)出店準備 店舗デザイン、商品ディスプレイを各自考える。
11回目	チョコエッグ玩具ジオラマ（フィギュアを使ったジオラマ） 「既存のフィギュアを使って世界観の表現と空間構成能力を養う」	26回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)出店準備 店舗デザイン、商品ディスプレイのプレゼン→ディスカッションして決定
12回目	チョコエッグ玩具ジオラマ（フィギュアを使ったジオラマ） 制作作業	27回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)商品制作 販売商品(作品)のデザインを考える
13回目	チョコエッグ玩具ジオラマ（フィギュアを使ったジオラマ） 作品の完成、作品発表（プレゼン）、総評	28回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)商品制作 商品(作品)の制作作業
14回目	スイーツデコ（パフェ、マカロンなどのフェイクスイーツ制作） 「素材の特性をいかした作品作りを習得する。」	29回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)商品制作 制作作業
15回目	ストラップ、ペンダント（プラ板、UVレジンを使ったアクセサリー制作） 「プラ板、UVレジンの使い方をマスターして今後の雑貨作りに役立てる」	30回目	クリエイターズマーケット(クラフトフェア)商品制作 作品の完成、作品発表（プレゼン）、総評

予備学習 時間外学習	クリエターズマーケット出店（模擬店での作品販売） 授業でデザインを考えて制作した雑貨作品を販売する事で、消費者のニーズや自分の雑貨作品への反応・評価を客観的に実感する。この経験により接客や経理など雑貨店開業や就業に必要なスキルを身につけることができる。
評価基準	1)作品のアイデアとデザインセンス　2)技術力、完成度　3)作品発表のプレゼン能力　総合判断して採点する。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	Illustrator、Photoshop、画材、材料（その都度用意）、道具（その都度用意）
受講生への補足 メッセージ	様々な材料の特性を生かし、道具を使って製作することにより、平面のデザイン画だけでは気付けないアイデアや問題点を考える力を会得する事を目標にする。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	イラストデザイン			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	アートデザインコース		年次	2
必修・選択	必須	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	服部 純栄 【略歴】イラストレーター、大阪府生まれ。広告デザイン会社を経てイラストレーション制作会社（株）Y・2に参加。1996年よりフリーランス1996年よりフリーランスとして活動。主な仕事に、銀座ラフィナートメインビジュアル、JR東海「伊勢志摩観光ポスター」、三菱電機「ホームエレベーターポスター」他、ポスター、パンフレットなど広告媒体全般と、フラウ、アール、ヴォーチェ他女性誌の挿し絵、PHPスペシャル、小説新潮他文芸誌の挿し絵、出版物の表紙など多数を手がける。										
学習内容	授業内容：「ペーターズギャラリーコンペ」、「MAYA装画コンペ」といった、プロのイラストレーターを対象としたコンペへの出品作品を制作。 到達目標：プロレベルのイラスト制作を目指す。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	年間コースカリキュラムと前期課題について。課題①「装画を描く」(MAYA装画コンペ応募作品）のテーマ決定。	16回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペ応募作品制作。
2回目	課題①「装画を描く」アイデアチェック。ラフスケッチ制作。	17回目	課題③コンペ応募作品制作。推奨コンペ「FACE2021」発送及び搬入方法の確認。課題④誌上コンペ作品制作。
3回目	課題①「装画を描く」ラフスケッチチェック。下描き制作。	18回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペ応募作品制作。
4回目	課題①「装画を描く」下描き修正。着彩制作開始。	19回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペ応募制作。課題⑤アートブック「ZINE」及び卒業制作展へのビジュアルブック作成について。作成計画とスケジュールの作成。
5回目	課題①「装画を描く」制作。	20回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペ応募制作。課題⑤アートブック「ZINE」制作。
6回目	課題①「装画を描く」制作。	21回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペ応募制作。課題⑤アートブック「ZINE」制作
7回目	課題①「装画を描く」制作。	22回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペ応募作品制作。課題⑤アートブック「ZINE」制作。
8回目	課題①「装画を描く」完成＆修正。作品保護と応募方法確認。	23回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペ応募作品制作。課題⑤アートブック「ZINE」制作。
9回目	課題①「装画を描く」最終チェック。	24回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペ応募作品制作。課題⑤アートブック「ZINE」制作。
10回目	課題②夏期課題「星野珈琲店絵画コンテスト」について。課題③アートコンペ・公募展応募について。各自目標コンペを検討の上応募を目指す。★推奨公募展「FACE2021」	25回目	課題⑤「ZINE」提出。課題⑥「ペーターズギャラリーコンペ」について
11回目	課題③各自目標コンペ決定と制作スケジュール作成。作品制作開始。	26回目	課題⑥「ペーターズギャラリーコンペ」アイデア＆ラフスケッチ
12回目	課題③コンペ応募作品制作。作品ファイル制作のための作品データ制作とHBファイルコンペについて。	27回目	課題⑥「ペーターズギャラリーコンペ」下描き制作。
13回目	課題③コンペ応募作品制作。	28回目	課題⑥「ペーターズギャラリーコンペ」下描き修正。着彩制作開始。
14回目	課題③コンペ応募作品制作。課題④誌上コンペについて。推奨コンペ★イラストレーション「ザ・チョイス」、イラストノート「ノート展」	29回目	課題⑥「ペーターズギャラリーコンペ」制作。春期課題から3年時前期への継続と2021年度の応募への継続。
15回目	課題③コンペ応募制作。課題④誌上コンペ応募作品制作。	30回目	課題⑥「ペーターズギャラリーコンペ」作品の完成、作品プレゼン、総評

予備学習 時間外学習	自分の目標に適した公募展及び作品発表の場のリサーチ。会場や展示、発表表現も含めた作品鑑賞。自分自身が近い将来開催するであろう展覧会やレセプションへのイメージを意識するギャラリー、イベント鑑賞。見て、触れて、体感して考える発想と資料探し。
評価基準	技量だけではなく、作品のクオリティーとセンスやアイデア、個性や発想力などの総合的な表現評価。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	アクリルガッシュ、リキテックス、水彩絵の具、パステル、色鉛筆他それぞれの表現に適した画材全て。Illustrator、Photoshopなどのデジタルツール。
受講生への補足 メッセージ	デビューコンペへの挑戦による在学時及び卒業後の継続した制作活動に繋がる目標意識を持って作品制作をするための課題設定。ビジュアルブックなどのプロモーションツール作成による将来的ビジョンの実現への方法論の模索。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	リアルイラスト			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	イラストデザインコース		年次	2
必修・選択	必修	授業形態	講義・実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	

授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	小副川 智也 【略歴】名古屋芸術大学卒業後1983年デザイン事務所にイラストレーター、デザイナーとして勤務。 1985年Illustration Room DIX設立。ポスター、雑誌、書籍、パッケージなど広告物のイラストレーションで活動中。なお1994年より専門学校、大学にて講師業務。
学習内容	人物、食物や建造物、背景といった日常風景における万物の質感の表現方法を学び、デジタルイラスト作品を作成する。 立体表現・遠近表現の基礎、Photoshopによる補正、修正方法を習得する。 物体の質感表現を学び、質の高いデジタルイラスト技術を習得する。上記を踏まえた1枚イラストを作成し、イラスト作品の幅を広げる。

授業計画・スケジュール内容

1回目	イラストレーションの種類とリアルイラストについて講義。 さらにイラスト制作やデジタル作業上の注意点についての説明。	16回目	金属表現の練習。金属表現の理論とコツを知る事で 硬い質感や光沢を学んだ後、指定された素材を描く。
2回目	リアルに描くための描画のコツと手順について解説後に幾何形態を 立体的に表現する。3次元のモノを2次元に置き換えるコツを学ぶ。	17回目	金属表現の練習(2回目)～完成。
3回目	前回描いた立体的な幾何形態を組み合わせて空間表現に挑戦。 空気感、奥行き感を表現するための理論とテクニックを身につける。	18回目	パースの練習。1焦点、2焦点、3焦点の理論とコツを学ぶ。 素材をもとにそれぞれのパースの練習。
4回目	人物写真をもとにリアルに顔を描く。各パーツの位置関係と形状、 陰影の付け方などに注意して描く。	19回目	パースをもとに背景画の練習1。建築物や街並みなど 複数の画像を組み合わせて1つの風景に描き換える。 遠近感、奥行き、色調など背景制作のコツを掴む。
5回目	人物写真をもとにリアルに顔を描く(2回目)～完成。	20回目	背景画の練習1(2回目)
6回目	服のシワについて解説。柔らかい布の表現など人物イラストで不可欠な 素材の描き方と理論を知り、写真を確認しながら実際に制作する。	21回目	背景画の練習1(3回目)～完成。
7回目	人物ポーズの練習。さまざまな角度や動きのあるポーズを多数描くことで コツを身に付ける。デジタルスケッチで短時間で仕上げる。	22回目	背景画の練習2。木、山、海、空など自然風景の 複数画像を組み合わせて1つの風景に書き換える。
8回目	人物ポーズの練習(2回目)～完成。	23回目	背景画の練習2(2回目)～完成。
9回目	人物ポーズの制作。前回描いた動きのあるポーズの中から 3体をリアルに描き、雑誌の表紙デザインを制作する。ロゴを含めて レイアウトやデザインの知識を得る。ラフスケッチ制作。	24回目	映画ポスターの制作。実際にあるポスターを自分なりにリメイクする。 ポスターの解説によりイラストレーションの情報伝達力を学習する。 ラフスケッチの制作。
10回目	人物ポーズの制作(2回目)ラフスケッチから簡単に着彩した カンプを制作することで全体の完成イメージを第三者に伝える。	25回目	映画ポスターの制作(2回目)データ制作。
11回目	人物ポーズの制作(3回目)タイトルロゴの制作。 イメージに合ったロゴデザインのラフの制作と実データの制作。	26回目	映画ポスターの制作(3回目)データ制作。タイトルロゴの制作。
12回目	人物ポーズの制作(4回目)データ制作。	27回目	映画ポスターの制作(4回目)
13回目	人物ポーズの制作(5回目)データ制作。	28回目	映画ポスターの制作(5回目)
14回目	人物ポーズの制作(6回目)データ制作。～完成。	29回目	映画ポスターの制作(6回目)テキスト情報の打ち込みとレイアウト。
15回目	雑誌表紙デザインの講評会。	30回目	映画ポスターの講評会。原寸大に出力したもので講評。

予備学習 時間外学習	日頃から広告物、書籍などのデザインやビジュアルを意識して見たり、画像をストックすることが作品制作に役に立つ。
評価基準	課題の採点に加え、授業中の態度や授業への取り組む姿勢。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	特に無し。
受講生への補足 メッセージ	一言でイラストレーションと言っても様々な分野やカテゴリーがあります。この授業ではどの分野でも通用するリアル表現を身に付けることで 自分の作品に幅を持たせ就職や就業後の役に立つための知識とテクニックを学びますので毎回の授業は真剣に取り組みましょう。 実際の仕事と同じような課題を制作しますので頑張りましょう！

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	エディトリアルデザイン	学科	ビジュアルデザイン学科	コース	イラストデザインコース	年次	2

必修・選択	必修	授業形態	講義・実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120

授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	森 あやの 【略歴】フリーランスのグラフィックデザイナー・WEBデザイナー。 印刷会社のデザイン部を経て、2017年に独立。宣伝会議アートディレクター養成講座修了生。
学習内容	雑誌、広告物、パッケージなどのリデザインを行う、紙面編集の技術を習得する。 またIllustratorの知識・理解を深める。 グラフィックデザインの基礎、Adobeソフトの基礎を学び習得する。また、自身で「伝える」ための方法を模索し、挑戦する。

授業計画・スケジュール内容

1回目	一年次の復習 illustrator基礎を復習する。	16回目	ZINE課題-5（イラスト制作）
2回目	雑誌の模写-1 エディトリアルデザインの基礎を理解するため、 既存の雑誌のトレースを行う。	17回目	ZINE課題-6（イラスト制作）
3回目	雑誌の模写-2	18回目	ZINE課題-7（イラスト制作）
4回目	雑誌の模写-3	19回目	ZINE課題-8（イラスト制作:計12コマ）
5回目	雑誌の模写-4	20回目	ZINE課題-9（レイアウト制作＋文章作成） 作成したイラストを実際に配置し、ページのレイアウトを詰めていく。
6回目	雑誌のリデザイン-1 模写した雑誌のライバル誌を想定し、 新しい雑誌としてのデザインを提案・制作する。	21回目	ZINE課題-10（レイアウト制作＋文章作成）
7回目	雑誌のリデザイン-2	22回目	ZINE課題-11（レイアウト制作＋文章作成）
8回目	雑誌のリデザイン-3	23回目	ZINE課題-12（レイアウト制作＋文章作成）
9回目	雑誌のリデザイン-4	24回目	ZINE課題-13（レイアウト制作＋文章作成）
10回目	雑誌のデザインまとめ 模写雑誌の考察や、リデザイン誌のポイントをまとめ、 クラス内で共有する。	25回目	ZINE課題-14（レイアウト制作＋文章作成：計12コマ）
11回目	夏休み課題 「占いページのイラストと紙面デザイン」の説明とラフ作り	26回目	ZINE課題-13（InDesignを使ったブックレット印刷＋試し刷り）
12回目	ZINE課題-1（課題説明＋ページネーション制作） 「My Favorite」をテーマにB5サイズ全16ページのブックを制作。 自分のお気に入りのものをイラストを使用し自由に表現する。	27回目	ZINE課題-14（ブラッシュアップ） より完成度を上げるため、必要であればイラストの描き直しや文章のリライト、レイアウトも見直しブラッシュアップしていく。
13回目	ZINE課題-2（ページネーション制作） 紹介するモチーフを選定し、ページの構成を考える。	28回目	ZINE課題-15（ブラッシュアップ）
14回目	ZINE課題-3（イラスト制作） ページネーションに沿って、必要なイラストを作成していく。	29回目	ZINE課題-16（ブラッシュアップ）
15回目	ZINE課題-4（イラスト制作）	30回目	ZINE課題-17（完成＋製本して提出）

予備学習 時間外学習	日常生活の中で気になったデザイン（DMでもパンフでもプロダクトでもなんでも）をストックしておくこと、またはそれら意識してみること。
評価基準	出席評価40%、授業態度10%、作品完成度50%を基準に評価
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	illustrator、photoshop、ペイントソフト
受講生への補足 メッセージ	紙面づくりの基礎を学ぶことで、今後必要となってくる「ポートフォリオ制作」の糧になります。大切にして欲しいのは「読み手」を意識することです。 作品の向こう側には必ずそれを見てくれる・読んでくれる人がいるので、どうしたら読みやすいのか、伝わりやすいのか、興味を持ってもらえるの等、常に考えて制作しましょう。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	ゲーム業界就職ゼミ			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	キャラクターデザインコース（2年制・3年制）		年次	1
必修・選択	必須	授業形態	講義・実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	川勝　徹 【略歴】約10年間のゲーム会社勤務を経て、独立。ゲーム開発集団プチデポットの代表を務め、名古屋市立大学大学院経済学研究科研究員。 ＜代表作＞『メゾン・ド・魔王』、<INDIE STREAM FES 2014>Best of Indie Stream(最優秀賞)、Best of Sound(音楽賞)、Best of Narrative(物語賞) 『グノーシア』<ファミ通・電撃ゲームアワード2019>　ベストインディー賞、<A 5th Of BitSummit>メディアハイライトアワード 電撃PlayStation賞										
学習内容	ゲーム業界の概要を理解し、ゲーム業界就職に必要な自己分析とPR、業界研究、ポートフォリオ作成について学び、就職につなげる。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	ゲーム業界に求められる人材像	16回目	個別で総合的サポート（ポートフォリオの強化）
2回目	業界研究（何を調べればよいのか）	17回目	個別で総合的サポート（ポートフォリオの強化）
3回目	業界研究（就活スケジュール）	18回目	個別で総合的サポート（ポートフォリオの強化）
4回目	自己分析とPR（自己を客観視し、ストーリーをつくる）	19回目	個別で総合的サポート（ポートフォリオの強化）
5回目	自己分析とPR（自己を客観視し、ストーリーをつくる）	20回目	個別で総合的サポート（面接強化）
6回目	ポートフォリオの構成と絵作り（自己の強みを表現する）	21回目	個別で総合的サポート（面接強化）
7回目	ポートフォリオの構成と絵作り（自己の強みを表現する）	22回目	個別で総合的サポート（面接強化）
8回目	ポートフォリオの構成と絵作り（自己の強みを表現する）	23回目	個別で総合的サポート（面接強化）
9回目	ポートフォリオの構成と絵作り（自己の強みを表現する）	24回目	個別で総合的サポート（自己PR強化）
10回目	面接レビュー（集団、個別）	25回目	個別で総合的サポート（自己PR強化）
11回目	面接レビュー（集団、個別）	26回目	個別で総合的サポート（自己PR強化）
12回目	面接レビュー（集団、個別）	27回目	個別で総合的サポート（自己PR強化）
13回目	総合的な作品、書類の精査とリテイク、レビュー	28回目	個別で総合的サポート
14回目	総合的な作品、書類の精査とリテイク、レビュー	29回目	個別で総合的サポート
15回目	総合的な作品、書類の精査とリテイク、レビュー	30回目	個別で総合的サポート

予備学習 時間外学習	興味ある具体的な業種と企業をピックアップする
評価基準	ポートフォリオ内の作品数と品質、及び自己PR文
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	特になし
受講生への補足 メッセージ	自己能力の発掘と社会人として身に着けるべきマナー。また、クリエイティブを仕事にしたいのか、趣味にしたいのか、自己認識できる機会。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	キャラクターデザイン1	学科	ビジュアルデザイン学科	コース	キャラクターデザインコース（2年制・3年制）	年次	1

必修・選択	必修	授業形態	講義・実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120

授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	壁谷 優一 【略歴】フリーランスデザイナー。ゲーム会社勤務を経て2014年に独立。 スマートフォンアプリ関連のゲーム画面、メニューデザイン、レイアウト、webのデジタルコンテンツの作成を行う。
学習内容	ゲーム会社で使用しているデザインツールの使用方法、デザインの基礎を学ぶ。 ・各自の目指すジャンルの方向性の確立 ・方向性にあったデザインの習得 ・日々の授業で多種のデザインツールに触れることにより、それぞれに合ったソフトの選択、理解と練度を向上させる。

授業計画・スケジュール内容

1回目	自己表現 Photo shopなどのデザインツールを使用して自己表現に取り組む。 ソフトの使い方の理解。生徒の方向性を認識する。	16回目	1枚イラスト①～構図作成 構図の講義を踏まえたうえで1枚イラストのラフを作成する。 構図に対する意識と理解を深める。
2回目	人体とバランス 資料を参考にしながら人体の描き方を学ぶ。 自分に合ったキャラクターのバランスを研究し習得する。	17回目	1枚イラスト②～ラフ作成 ラフに色をのせカラーラフを作成する。 色味や絵全体のコントラストを含め構図ということを理解する。
3回目	オリジナルキャラクター作成①～設定、ラフ作成 キャラクターに説得力を持たせる設定を考察しインプットとアウトプットを 繰り返すことにより設定の作り方、アイデアの出し方などを習得する。	18回目	1枚イラスト③～ラフ、線画作成 前期の線画授業を踏まえ必要な個所に線画を作成する。
4回目	オリジナルキャラクター作成②～ラフ作成設定を元にキャラクターラフを作	19回目	1枚イラスト④～線画作成、彩色 イラストに合った配色を行う。 1枚イラストに合った下地の塗り方を習得する。
5回目	オリジナルキャラクター作成③～線画作成強弱のある生きた線画を習得す	20回目	1枚イラスト⑤～彩色 自分に合った塗り方を参考資料を元に彩色する。 各自の方向性を定め、塗りに対する技量を向上する。
6回目	オリジナルキャラクター作成④～線画作成、彩色 キャラクターに合った色の選択、組み合わせを学ぶ。	21回目	進級制作①～設定資料集～設定作成 ポートフォリオに入れるためのまとまりのある作品群を作成する。 簡単なゲームジャンルや世界観、登場人物などの設定を作成する。
7回目	オリジナルキャラクター作成⑤～彩色 アニメ塗りを学ぶ。 光源を意識した影の位置、影の形を習得する。	22回目	進級制作②～設定資料集～ページレイアウト、キャラクターラフ作成 設定資料集としてのページレイアウトラフを作成する。 作成するものを明確化し、スケジュールを立てる力を培う。
8回目	アイテムデザイン①～ラフ作成 授業で作成したキャラクターに関連のあるアイテムをデザインする。 多種のアイテムラフを作成することにより自分の引き出しを増やす。	23回目	進級制作③～設定資料集～キャラクターラフ作成 キャラクターラフの作成。 資料を参考にしながら設定に合った魅力的なデザインを作成する。
9回目	アイテムデザイン②～線画作成、彩色作成したアイテムラフをクリーンナッ	24回目	進級制作④～設定資料集～キャラクターラフ、線画彩色 複数体のキャラクターを作成するため引き続きラフの作成を行う。
10回目	ドットアイテム①～ドットアイテム作成ドットの打ち方、基本技術を学ぶ。	25回目	進級制作⑤～設定資料集～線画彩色 キャラクターの線画、彩色を行う。
11回目	ドットアイテム②～アイコンザブトン作成 作成したアイテムデザインをドットアイテムアイコンへ落とし込む。 実際のゲームで使用しているかの様なドットアイコンを作成する。	26回目	進級制作⑥～設定資料集～線画彩色、ページレイアウト更新 キャラクターをページにはめ込み、完成形のイメージを固める。 設定に合ったページデザイン、フォントの選択を学ぶ。
12回目	ドットキャラクターキャラクターをドットで表現する方法を学ぶ。	27回目	進級制作⑦～設定資料集～メインビジュアルラフ メインビジュアルの作成。 世界観がわかる引き込まれるようなメインビジュアルを作成する。
13回目	ドットアニメーション①～アニメーションラフ作成 資料を参考に走りのドットアニメーションを作成する。 Photoshopでアニメーションを作成する手順を学ぶ。	28回目	進級制作⑧～設定資料集～メインビジュアルラフ、線画 構図を複数案だし、より魅力的なラフを模索する。
14回目	ドットアニメーション②～アニメーションラフ作成、ディティール作成 ドットサイズでの簡易的なアニメーションで動きの抑揚を学ぶ。	29回目	進級制作⑨～設定資料集～メインビジュアル線画彩色 空気間のわかるような光と影の色の使い方を意識して 絵に説得力を持たせる力を習得する。
15回目	ドットアニメーション③～ディティール作成 それぞれのコマの動きに合ったディティールを作成する。	30回目	進級制作⑩～設定資料集～彩色、ページレイアウト調整 メインビジュアルの最終調整を行う。 出来た作品をページにはめ込みデザインの調整を行う。

予備学習 時間外学習	自分の周りにあるアプリやゲームをユーザーではなく、制作者側の視点から観察する。 各自、自分に足りない作品または数を増やしたい作品を作成する。
評価基準	出席評価50%、授業内態度評価10%、課題内容評価40%
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	■使用ツール Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、CLIP STUDIO ■使用機材 ペンタブレット、ハードディスク（USBなどの携帯メモリーでも可）、スケッチブック、筆記用具（ラフを作成する際アナログで描きたい人のみで可）
受講生への補足 メッセージ	絵は一朝一夕でうまくなるものではありません。 自分の着地点である目標を具体的にすること、それに向かって進むこと、何より日々の積み重ねが大事です。 授業では皆さんがゲーム業界へ羽ばたいていけるようできる限りのサポートをしていきます。 慣れない内容や使ったことのないツールで躓きそうなことも多くあるかとは思いますが一緒に頑張っていきましょう。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	コミュニケーションデザイン			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	グラフィックデザインコース（2年制）		年次	1
必修・選択	必須	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	山本 武司 【略歴】ブランディングデザイナー、株式会社クイントエッセンシャル代表取締役。 JAGDA（公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会）会員。CCC（中部クリエーターズクラブ）会員。1976年岐阜県生まれ。1996年 日本デザイナー学院（現・日本デザイナー芸術学院）グラフィックデザイン科卒業後、工作機械メーカーのヤマザキマザック株式会社（広報部）入社。その後、2007年 株式会社インディメンティカービレ（取締役）を経て、2017年 株式会社クイントエッセンシャル設立。10年の企業経験から、ブランディングを中心としたデザイン活動を行う。□										
学習内容	授業内容：「ロゴデザイン」、「コミュニケーションツールデザイン」といった制作実習からデザインの基本を学び、ポートフォリオへ反映する作品制作を行う。 到達目標：「着想（コンセプト）」、「制作（デザイン）」、「対話（プレゼンテーション）」といったプロセスを体感することで、技能のみではなく、社会に通用する思考とテクニックの両立を学ぶ。デザインはコミュニケーションの手段であることを理解する。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	・オリエンテーション グラフィックデザインの領域・社会における役割・制作プロセスについて。 アンケート・面談による現状・進路の把握。	16回目	・制作実習④__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。
2回目	・コンセプトメイキング グラフィックデザインの基礎であるアイデアの発想、コンセプトの立案について。	17回目	・制作実習④__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。
3回目	・制作実習①__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。	18回目	・制作実習④__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。
4回目	・制作実習①__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。	19回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインA 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
5回目	・制作実習①__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。	20回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインA 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
6回目	・制作実習①__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプデザインの確認、提出。	21回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインB 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
7回目	・制作実習②__コミュニケーションツールデザイン 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールの制作実習。	22回目	・中間チェック 制作実習①②の進捗確認、アドバイス。
8回目	・制作実習②__コミュニケーションツールデザイン 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールの制作実習。	23回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインB 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
9回目	・制作実習②__コミュニケーションツールデザイン 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールの制作実習。	24回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインC 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
10回目	・制作実習②__コミュニケーションツールデザイン 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールの確認、提出。	25回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインC 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
11回目	・制作実習③__説明資料制作 説明資料の制作実習。アイデア、コンセプトを第三者へ伝達する資料の作り方、プレゼンテーション手法について。	26回目	・制作実習⑥__企画書・プレゼンテーションシート制作 プレゼンテーションを想定した企画書・シートの制作実習。
12回目	・制作実習③__説明資料制作 説明資料の制作実習。	27回目	・制作実習⑥__企画書・プレゼンテーションシート制作 プレゼンテーションを想定した企画書・シートの制作実習。
13回目	・プレゼンテーション実習、講評 制作実習①～③コンセプト、デザインの発表。全体講評。	28回目	・制作実習⑥__企画書・プレゼンテーションシート制作 プレゼンテーションを想定した企画書・シートの制作実習。
14回目	・前期まとめ、後期オリエンテーション 講師による個別講評。後期授業内容説明。	29回目	・プレゼンテーション実習、講評 制作実習④～⑥コンセプト、デザインの発表。後期を振り返り、全体講評。
15回目	・プロモーションマップ制作 コンセプトの立案、ターゲットの明確化、コミュニュケーションツール・媒体選定を含めたプロモーションマップを制作する。	30回目	・プレゼンテーション講評、自己・他者評価アンケート、一年のまとめ 講師による個別講評、自己評価＋他者評価を書き出し、自身の課題と強みを可視　化する。就職活動用ポートフォリオへ反映する。

予備学習 時間外学習	デザインに関わる書籍や文献などを読むこと、日常の中でデザインがどのように機能しているかを見ること。
評価基準	課題作品、プレゼンテーション、意欲（課題に対する取り組む姿勢、出席日数）を評価基準とする。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	筆記用具、スケッチブックを各自持参。Adobe Illustrator、Photoshopソフトを使用。その他、必要に応じてプリントを配布。
受講生への補足 メッセージ	この授業は2年次の卒業制作、就職活動につながる内容である。各自がそれぞれの目標を立て、その目標に近付くように努力して欲しい。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	情報デザイン			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	グラフィックデザインコース（2年制）		年次	2
必修・選択	必須	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	ヤマシタ ヒトシ 【略歴】アートディレクター、お山デザイン代表。 1977年愛知県生まれ。1998年2月-2001年3月／SHUEI（広告デザイン）2001年4月-2005年2月／セントラルグラフィックセンター（プリントアドバイザー）、セントラルコンピュータースクール（講師）の経歴を経て山下仁志デザインワークスとして独立。広告デザインに関連する仕事としてグラフィックデザイン、フォトレタッチ、ウェブデザイン等を行いながら教育にも力を入れており、2003年4月より専門学校、大学、企業にて講師を歴任。2018年9月に「お山デザイン」に改名。□										
学習内容	授業内容：Adobe Illustrator、Photoshopをはじめとしたアプリケーションの応用操作、InDesignの習得。それらを用いた実践的な情報ツールの作成。 到達目標：実践的なDTP、フィニッシュワークの強化。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	【内容】課題に向けたチーム分けとワークフローの確認 【目的】膨大な情報から人の意識を繋ぐ事が出来る部分を抽出する意味を事前学習。ガントチャートを準備しタスクの管理。	16回目	【内容】テーマを決めたZINEの制作 【目的】少人数グループを作り、1つの専門的テーマに特化したZINEの制作。専門的な情報を扱うからこその情報収集を学ぶ。
2回目	【内容】担当業務の確認とマーケティング、ブランディング 【目的】野外フェスイベント特色リーフレットの作成を行う。チーム内で視野を広く持つ練習と同類イベントの調査意識を持つ。	17回目	【内容】魅力を確認するための現地訪問 【目的】取材対象となる地域や店舗に訪問。実際に目にし手に取る事で気付く魅力を見つける。
3回目	【内容】使用シーンを想定したレイアウトの考察 【目的】設置場所、表紙から2面見開き、4面見開き、裏表紙と読み進めるストーリーを想定し納品後の形をイメージする。	18回目	【内容】特徴を出したコンテンツメイク 【目的】専門的な情報を扱う上で一般化されている情報との比較と検討を行い独自のコンテンツメイクを発掘する。
4回目	【内容】仕様決定に向けたマルチタスクの実行 【目的】デザインに合わせ予算を考慮した紙の選出、インクの配色などのマルチタスクを行い混乱しない視野を広く持つ。	19回目	【内容】より深い魅力を発掘するための取材 【目的】前回の訪問で深く知ることが出来なかった部分をより深く調べたり取材する事で発見する。
5回目	【内容】複数デザインの制作 【目的】実際の業務を想定し、複数デザイン案を用意する。客観的に見る力と比較変化のポイントを見極める。	20回目	【内容】情報整理とページレイアウト計画 【目的】集めた情報を限られたページにレイアウト展開し、専門的且つ初心者にも理解しやすい情報掲載を考える。
6回目	【内容】ワイヤーフレームの比較と素材準備 【目的】複数案を見て変化をつけたポイントをチーム内でプレゼンする。次の業務に移るための明確な情報共有を行う。	21回目	【内容】個性を出す紙と配色の決定 【目的】デザインと専門性のバランスを考慮して紙と配色を決定する。世界観を手触りや色でも感じ取れる手法を模索する。
7回目	【内容】デジタルワークへの導入 【目的】全体のレイアウトイメージと進捗状況をチームで把握しやすくするため短時間でワイヤーをデジタルデータ化する。	22回目	【内容】中面ページの制作（1） 【目的】専門的な情報を見やすくするための図表・図解を活用しながらページを制作し入り込みやすい表現を模索する。
8回目	【内容】コピーライティングの挿入 【目的】単語の選択、入れ替えをして伝えやすい言葉の表現力を身につける。	23回目	【内容】中面ページの制作（2） 【目的】表現をする上で必要なパーツを準備。世界観を表現するため素材準備も怠らない意識をつける。
9回目	【内容】素材の特色分版の検版と入稿準備 【目的】制作データが見た目だけでなく印刷仕様に最適化されているかを分析し、入稿データの制作手順を学ぶ。	24回目	【内容】中面ページの制作（3） 【目的】全体的なバランスを見て、世界観の統一と専門的な情報の理解しやすさが守られているかを客観視する。
10回目	【内容】入稿データからの出力とブラッシュアップ 【目的】仮出力したデザインが紙と合わさった結果を見て、描いていたイメージとのズレを補正する	25回目	【内容】表紙・裏表紙ページの制作 【目的】作り上げた世界を伝えるための導入を視覚化し表紙・裏表紙を制作。思わず手にとりたくなるデザインを意識する。
11回目	【内容】仕上がりの確認とプレゼンテーション準備 【目的】完成デザインの意図をエンドユーザーに伝えるための手法のカラクリをクライアントへ説明する資料を制作。	26回目	【内容】表紙・裏表紙ページの制作 【目的】作り上げた世界を伝えるための導入を視覚化し表紙・裏表紙を制作。思わず手にとりたくなるデザインを意識する。
12回目	【内容】FIXデザインのプレゼンテーション 【目的】長くならないように完結に意識と無意識で伝えている表現のカラクリを説明。	27回目	【内容】ZINEの完成 【目的】ZINE全体のバランスを見て、最終デザインの確認と入稿データの準備を行う。
13回目	【内容】InDesignの基本操作（1） 【目的】ページレイアウトソフトの操作スキルを習得。ページレイアウトだからこそ必要となる機能を理解。	28回目	【内容】動きのあるe-ZINEの制作(1) 【目的】アナログZINEをデジタル化する事で可能にする動きを加え、e-ZINEへの制作に挑戦する。
14回目	【内容】InDesignの基本操作（2） 【目的】ページレイアウトソフトになり強化されている機能を重点的に習得。	29回目	【内容】動きのあるe-ZINEの制作(2) 【目的】世界観を伝える上で細かな動きのタイミングをチェックしながら開いて楽しめる動きを模索する。
15回目	【内容】InDesignの基本操作（3） 【目的】ページレイアウトを想定し、学習した機能の再確認。制作結果だけでなく再編集に強いデータ制作を学習する。	30回目	【内容】ZINEとe-ZINEプレゼンテーション 【目的】出来上がったアナログとデジタルのZINEをプレゼンテーション。手にとってもらえる事で表現者の使命を認識する。

予備学習 時間外学習	Pinterestや専門書などから膨大な情報量を抽出するポイントを見つける。 専門家に話を聞くことで知る知識や魅力をコミュニケーションの中で得る。
評価基準	知識・理解：○／思考・判断・表現：◎／技能：◎／関心・意欲・態度：○
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	Illustrator、Photoshop、InDesign、Pinterest、Slack
受講生への補足 メッセージ	デザインをする上で100ある情報を全て伝えれば結果が生まれる訳では有りません。情報0のエンドユーザーに興味を持ってもらえる数値を判断し、情報を抽出し整理してデザインをする事が専門職としての求められるスキルです。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	コミュニケーションデザイン			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	グラフィックデザインコース（3年制）		年次	1
必修・選択	必須	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	

授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	山本 武司 【略歴】ブランディングデザイナー、株式会社クイントエッセンシャル代表取締役。 JAGDA（公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会）会員。CCC（中部クリエーターズクラブ）会員。1976年岐阜県生まれ。1996年 日本デザイナー学院（現・日本デザイナー芸術学院）グラフィックデザイン科卒業後、工作機械メーカーのヤマザキマザック株式会社（広報部）入社。その後、2007年 株式会社インディメンティカービレ（取締役）を経て、2017年 株式会社クイントエッセンシャル設立。10年の企業経験から、ブランディングを中心としたデザイン活動を行う。
学習内容	授業内容：「ロゴデザイン」、「コミュニケーションツールデザイン」といった制作実習からデザインの基本を学び、ポートフォリオへ反映する作品制作を行う。 到達目標：「着想（コンセプト）」、「制作（デザイン）」、「対話（プレゼンテーション）」といったプロセスを体感することで、技能のみではなく、社会に通用する思考とテクニックの両立を学ぶ。デザインはコミュニケーションの手段であることを理解する。

授業計画・スケジュール内容

1回目	・オリエンテーション グラフィックデザインの領域・社会における役割・制作プロセスについて。 アンケート・面談による現状・進路の把握。	16回目	・制作実習④__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。
2回目	・コンセプトメイキング グラフィックデザインの基礎であるアイデアの発想、コンセプトの立案について。	17回目	・制作実習④__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。
3回目	・制作実習①__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。	18回目	・制作実習④__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。
4回目	・制作実習①__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。	19回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインA 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
5回目	・制作実習①__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプのデザイン実習。	20回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインA 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
6回目	・制作実習①__ロゴデザイン シンボルマーク／ロゴタイプデザインの確認、提出。	21回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインB 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
7回目	・制作実習②__コミュニケーションツールデザイン 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールの制作実習。	22回目	・中間チェック 制作実習①②の進捗確認、アドバイス。
8回目	・制作実習②__コミュニケーションツールデザイン 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールの制作実習。	23回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインB 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
9回目	・制作実習②__コミュニケーションツールデザイン 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールの制作実習。	24回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインC 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
10回目	・制作実習②__コミュニケーションツールデザイン 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールの確認、提出。	25回目	・制作実習⑤__コミュニケーションツールデザインC 制作ロゴを使用したコミュニケーションツールデザインの制作実習。
11回目	・制作実習③__説明資料制作 説明資料の制作実習。アイデア、コンセプトを第三者へ伝達する資料の作り方、プレゼンテーション手法について。	26回目	・制作実習⑥__企画書・プレゼンテーションシート制作 プレゼンテーションを想定した企画書・シートの制作実習。
12回目	・制作実習③__説明資料制作 説明資料の制作実習。	27回目	・制作実習⑥__企画書・プレゼンテーションシート制作 プレゼンテーションを想定した企画書・シートの制作実習。
13回目	・プレゼンテーション実習、講評 制作実習①～③コンセプト、デザインの発表。全体講評。	28回目	・制作実習⑥__企画書・プレゼンテーションシート制作 プレゼンテーションを想定した企画書・シートの制作実習。
14回目	・前期まとめ、後期オリエンテーション 講師による個別講評。後期授業内容説明。	29回目	・プレゼンテーション実習、講評 制作実習④～⑥コンセプト、デザインの発表。後期を振り返り、全体講評。
15回目	・プロモーションマップ制作 コンセプトの立案、ターゲットの明確化、コミュニュケーションツール・媒体選定を含 めたプロモーションマップを制作する。	30回目	・プレゼンテーション講評、自己・他者評価アンケート、一年のまとめ 講師による個別講評、自己評価＋他者評価を書き出し、自身の課題と強みを可視　化する。就職活動用ポートフォリオへ反映する。

予備学習 時間外学習	デザインに関わる書籍や文献などを読むこと、日常の中でデザインがどのように機能しているかを見ること。
評価基準	課題作品、プレゼンテーション、意欲（課題に対する取り組む姿勢、出席日数）を評価基準とする。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	筆記用具、スケッチブックを各自持参。Adobe Illustrator、Photoshopソフトを使用。その他、必要に応じてプリントを配布。
受講生への補足 メッセージ	この授業は2年次の卒業制作、就職活動につながる内容である。各自がそれぞれの目標を立て、その目標に近付くように努力して欲しい。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	情報デザイン			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	グラフィックデザインコース（3年制）		年次	2
必修・選択	必須	授業形態	演習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	

授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	ヤマシタ ヒトシ 【略歴】アートディレクター、お山デザイン代表。 1977年愛知県生まれ。1998年2月-2001年3月／SHUEI（広告デザイン）2001年4月-2005年2月／セントラルグラフィックセンター（プリントアドバイザー）、セントラルコンピュータースクール（講師）の経歴を経て山下仁志デザインワークスとして独立。広告デザインに関連する仕事としてグラフィックデザイン、フォトレタッチ、ウェブデザイン等を行いながら教育にも力を入れており、2003年4月より専門学校、大学、企業にて講師を歴任。2018年9月に「お山デザイン」に改名。
学習内容	授業内容：Adobe Illustrator、Photoshopをはじめとしたアプリケーションの応用操作、InDesignの習得。それらを用いた実践的な情報ツールの作成。 到達目標：実践的なDTP、フィニッシュワークの強化。

授業計画・スケジュール内容

1回目	【内容】課題に向けたチーム分けとワークフローの確認 【目的】膨大な情報から人の意識を繋ぐ事が出来る部分を抽出する意味を事前学習。ガントチャートを準備しタスクの管理。	16回目	【内容】テーマを決めたZINEの制作 【目的】少人数グループを作り、1つの専門的テーマに特化したZINEの制作。専門的な情報を扱うからこその情報収集を学ぶ。
2回目	【内容】担当業務の確認とマーケティング、ブランディング 【目的】野外フェスイベント特色リーフレットの作成を行う。チーム内で視野を広く持つ練習と同類イベントの調査意識を持つ。	17回目	【内容】魅力を確認するための現地訪問 【目的】取材対象となる地域や店舗に訪問。実際に目にし手に取る事で気付く魅力を見つける。
3回目	【内容】使用シーンを想定したレイアウトの考察 【目的】設置場所、表紙から2面見開き、4面見開き、裏表紙と読み進めるストーリーを想定し納品後の形をイメージする。	18回目	【内容】特徴を出したコンテンツメイク 【目的】専門的な情報を扱う上で一般化されている情報との比較と検討を行い独自のコンテンツメイクを発掘する。
4回目	【内容】仕様決定に向けたマルチタスクの実行 【目的】デザインに合わせ予算を考慮した紙の選出、インクの配色などのマルチタスクを行い混乱しない視野を広く持つ。	19回目	【内容】より深い魅力を発掘するための取材 【目的】前回の訪問で深く知ることが出来なかった部分をより深く調べたり取材する事で発見する。
5回目	【内容】複数デザインの制作 【目的】実際の業務を想定し、複数デザイン案を用意する。客観的に見る力と比較変化のポイントを見極める。	20回目	【内容】情報整理とページレイアウト計画 【目的】集めた情報を限られたページにレイアウト展開し、専門的且つ初心者にも理解しやすい情報掲載を考える。
6回目	【内容】ワイヤーフレームの比較と素材準備 【目的】複数案を見て変化をつけたポイントをチーム内でプレゼンする。次の業務に移るための明確な情報共有を行う。	21回目	【内容】個性を出す紙と配色の決定 【目的】デザインと専門性のバランスを考慮して紙と配色を決定する。世界観を手触りや色でも感じ取れる手法を模索する。
7回目	【内容】デジタルワークへの導入 【目的】全体のレイアウトイメージと進捗状況をチームで把握しやすくするため短時間でワイヤーをデジタルデータ化する。	22回目	【内容】中面ページの制作（1） 【目的】専門的な情報を見やすくするための図表・図解を活用しながらページを制作し入り込みやすい表現を模索する。
8回目	【内容】コピーライティングの挿入 【目的】単語の選択、入れ替えをして伝えやすい言葉の表現力を身につける。	23回目	【内容】中面ページの制作（2） 【目的】表現をする上で必要なパーツを準備。世界観を表現するため素材準備も怠らない意識をつける。
9回目	【内容】素材の特色分版の検版と入稿準備 【目的】制作データが見た目だけでなく印刷仕様に最適化されているかを分析し、入稿データの制作手順を学ぶ。	24回目	【内容】中面ページの制作（3） 【目的】全体的なバランスを見て、世界観の統一と専門的な情報の理解しやすさが守られているかを客観視する。
10回目	【内容】入稿データからの出力とブラッシュアップ 【目的】仮出力したデザインが紙と合わさった結果を見て、描いていたイメージとのズレを補正する	25回目	【内容】表紙・裏表紙ページの制作 【目的】作り上げた世界を伝えるための導入を視覚化し表紙・裏表紙を制作。思わず手にとりたくなるデザインを意識する。
11回目	【内容】仕上がりの確認とプレゼンテーション準備 【目的】完成デザインの意図をエンドユーザーに伝えるための手法のカラクリをクライアントへ説明する資料を制作。	26回目	【内容】ZINEの完成 【目的】ZINE全体のバランスを見て、最終デザインの確認と入稿データの準備を行う。
12回目	【内容】FIXデザインのプレゼンテーション 【目的】長くならないように完結に意識と無意識で伝えている表現のカラクリを説明。	27回目	【内容】動きのあるe-ZINEの制作(1) 【目的】アナログZINEをデジタル化する事で可能にする動きを加え、e-ZINEへの制作に挑戦する。
13回目	【内容】InDesignの基本操作（1） 【目的】ページレイアウトソフトの操作スキルを習得。ページレイアウトだからこそ必要となる機能を理解。	28回目	【内容】動きのあるe-ZINEの制作(2) 【目的】世界観を伝える上で細かな動きのタイミングをチェックしながら開いて楽しめる動きを模索する。
14回目	【内容】InDesignの基本操作（2） 【目的】ページレイアウトソフトになり強化されている機能を重点的に習得。	29回目	【内容】 e-ZINE の完成 【目的】 動作確認と最終納品データの準備を行う。
15回目	【内容】InDesignの基本操作（3） 【目的】ページレイアウトを想定し、学習した機能の再確認。制作結果だけでなく再編集に強いデータ制作を学習する。	30回目	【内容】ZINEとe-ZINEプレゼンテーション 【目的】出来上がったアナログとデジタルのZINEをプレゼンテーション。手にとってもらえる事で表現者の使命を認識する。

予備学習 時間外学習	Pinterestや専門書などから膨大な情報量を抽出するポイントを見つける。 専門家に話を聞くことで知る知識や魅力をコミュニケーションの中で得る。
評価基準	知識・理解：○／思考・判断・表現：◎／技能：◎／関心・意欲・態度：○
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	Illustrator、Photoshop、InDesign、Pinterest、Slack
受講生への補足 メッセージ	デザインをする上で100ある情報を全て伝えれば結果が生まれる訳では有りません。情報0のエンドユーザーに興味を持ってもらえる数値を判断し、情報を抽出し整理してデザインをする事が専門職としての求められるスキルです。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	動画技術演習			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	動画クリエイターコース（3年制）		年次	2
必修・選択	必須	授業形態	講義・実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	ヤズ　ユウキ［映像クリエイター］ 名古屋の映像製作会社でドキュメンタリー映画の制作に携わり、現在はSNSに視点を置いたPR用動画、写真、広告手法などの制作のほか、脚本なども手掛ける。著書に『OUT SIDER』『BOUNTY HUNTER ～青い狂気～』などがある。										
学習内容	スマホカメラによる手軽な撮影から定番の撮影方法までの撮影実習をおこなう。様々なアイデアを駆使してコンテンツを制作するためのテクニックやコツなどを実践的に学ぶ。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	オリエンテーション	16回目	人物撮影とライティング
2回目	動画データの種類と編集・加工	17回目	人物撮影とライティング
3回目	動画データの種類と編集・加工	18回目	野外撮影実習
4回目	動画データの種類と編集・加工	19回目	野外撮影実習
5回目	モーショングラフィックの制作技術	20回目	CM映像の企画と制作
6回目	モーショングラフィックの制作技術	21回目	CM映像の企画と制作
7回目	モーショングラフィックの制作技術	22回目	CM映像の企画と制作
8回目	モーショングラフィックの制作技術	23回目	CM映像の企画と制作
9回目	音声・BGM編集技術	24回目	ショートドラマの企画と制作
10回目	音声・BGM編集技術	25回目	ショートドラマの企画と制作
11回目	音声・BGM編集技術	26回目	ショートドラマの企画と制作
12回目	多彩なツールの活用と撮影技術（アクションカム等）	27回目	ショートドラマの企画と制作
13回目	多彩なツールの活用と撮影技術（アクションカム等）	28回目	ショートドラマの企画と制作
14回目	多彩なツールの活用と撮影技術（アクションカム等）	29回目	各種メディアの活用と情報発信
15回目	多彩なツールの活用と撮影技術（アクションカム等）	30回目	各種メディアの活用と情報発信

予備学習 時間外学習	写真や映像に関する書籍や文献を読むこと、日常の中で動画がどのように機能しているか見ること。
評価基準	課題作品、プレゼンテーション、意欲（課題に対する取り組む姿勢、出席日数）を評価基準とする。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	カメラ、ノートPCを各自持参。必要に応じてプリントを配布。
受講生への補足 メッセージ	この授業は3年次の卒業制作、就職活動につながる内容である。各自がそれぞれの目標を立て、その目標に近付くよう努力して欲しい。

実務経験のある教員等による授業科目シラバス

科目名	映像デザイン			学科	ビジュアルデザイン学科		コース	動画クリエイターコース（3年制）		年次	2
必修・選択	必須	授業形態	講義・実習	開講区分	前期	後期	総コマ数	60	単位時間	120	
授業担当講師 （実務経験・プロフィール）	村崎　哲也［ビデオグラファー］ 株式会社 muvin 代表取締役。ウエディングや企業プロモーションなど、感動的な表現に重点をおいた映像制作を行いながら自社運営の映像スクールも主宰している。										
学習内容	映像を撮影、加工、編集する技術、動画においては、文字（テロップ）、音声、BGM を加えたり、見やすさなどを考えた編集や画像処理などを学ぶ。センス高いアート表現から一般的で伝わりやすい動画技術まで幅広く対応する能力を目指す。										

授業計画・スケジュール内容

1回目	オリエンテーション	16回目	映像デザイン実習（シネマスタイル）
2回目	デザイン・動画研究	17回目	映像デザイン実習（シネマスタイル）
3回目	デザイン・動画研究	18回目	映像デザイン実習（シネマスタイル）
4回目	デザイン・動画研究	19回目	映像デザイン実習（シネマスタイル）
5回目	デザイン・動画研究	20回目	映像デザイン実習（企業プロモーション）
6回目	撮影ツール実践（アクションカム・ドローン等）	21回目	映像デザイン実習（企業プロモーション）
7回目	撮影ツール実践（アクションカム・ドローン等）	22回目	映像デザイン実習（企業プロモーション）
8回目	撮影ツール実践（アクションカム・ドローン等）	23回目	セルフプロデュース
9回目	撮影ツール実践（アクションカム・ドローン等）	24回目	セルフプロデュース
10回目	映像デザイン実習（ミュージックビデオ）	25回目	セルフプロデュース
11回目	映像デザイン実習（ミュージックビデオ）	26回目	映像ビジュアルワーク
12回目	映像デザイン実習（ミュージックビデオ）	27回目	映像ビジュアルワーク
13回目	映像デザイン実習（ミュージックビデオ）	28回目	映像ビジュアルワーク
14回目	野外撮影実習	29回目	映像ビジュアルワーク
15回目	野外撮影実習	30回目	創作作品発表・講評

予備学習 時間外学習	写真や映像に関する書籍や文献を読むこと、日常の中で動画がどのように機能しているか見ること。
評価基準	課題作品、プレゼンテーション、意欲（課題に対する取り組む姿勢、出席日数）を評価基準とする。
評価方法 （採点方法）	課題を審査しての採点（総合点および平均点）に加え、修学の成果を考慮して総合点を算出する。前期、後期の期末別に採点。 60点以上を合格点とする。A（優）100～80、B（良）79～70、C（可）69～60、D（不可）59以下。不合格の場合は追試もしくは補習を実施。
使用機材・ツール 参考書など	カメラ、ノート PC を各自持参。必要に応じてプリントを配布。
受講生への補足 メッセージ	この授業は 3 年次の卒業制作、就職活動につながる内容である。各自がそれぞれの目標を立て、その目標に近付くよう努力して欲しい。