

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	自己分析を行い、自分のやりたいことや強み弱みを知る。各求人サイトへ登録し、情報を収集する。希望業界の企業を調べ、インターンシップに参加する。履歴書の書き方や面接のポイントを知る。 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票幹旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	キャリアガイドブック 参考資料	≪実務経験のある教員による授業科目≫デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。デザイン業界の企業や職種を把握し、実際の就職活動前に自分の進路を決定する。自己分析を進め、各種応募方法を学び対策する。	【専門知識スキル】:卒業後の進路について業界と職種を自分自身で調べ、就職活動のスタートを切る事が出来る。自己を知り、企業にアピールが出来る。【社会人基礎力】:社会人として講聴マナーを身につける。文章力、自己PR力を養う。	【受講ルール等】:1、学生状況に応じて、資料配布は参考資料等をコピーして配布 2、課題提出は担任が改修、翌授業で必要があれば学生へ返却 【評価の観点】:1、必要出席率(80%)を満たしていること 2、授業参加態度が良好であること 3、課題の提出結果が基準点に達しており、認(認定)であること 【その他】:3~4人のグループワークも適宜取り入れ実施 【評価項目(評価の方法)】:平常点(授業受講姿勢など)、課題評価、出席率。ただし出席率80%に満たない場合、および必要課題が提出できない場合は単位不認定とする。 内容は変更になることがあります		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	【合同】キャリアパート(冒頭約20分)/キャリアセンターツアー/就職活動スタートアップ講座/終了後各クラス個別進路希望調査	キャリアよりキャリアガイドブックの内容説明、キャリアセンター見学(オンライン)	自己の就職活動への理解力を深める、就職活動の方向性を考える	傾聴力、計画力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具	提出:担任独自の 新尾希望調査書	
2	PROG	PROGテストを行う	自己の適性を知る	主体性、実行力	【授業運営方法】:ワーク 【持参物】:筆記用具		
3	適性検査/業界職種の研究	適性検査を行う(約45分)ネットやキャリアセンターの資料を活用し、各コース就職・活躍できる職種を調べる	自己を知る、どんな職業があるかを知る	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:適性検査	
4	【合同】キャリアパートオンライン(冒頭約30分)/インターンシップ準備・情報/マナー講座/終了後各クラス対応	企業がインターンや応募に使っている求職サイトへ登録を実際にPCを使って行う マイナビ、リクナビ、その他 ※マイナビは就職ガイダンスでも行う。メールの書き方、電話のかけ方、必要な書類を知る。昨年の学校取りまとめインターンの紹介(教務)	各サイトの登録完了する。1DAY、中期インターンシップを探せる状態になる、企業とやり取りが出来るような基本的なマナーを身につける	主体性、傾聴力、働きかけ力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
5	文章トレーニング	自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える	正しい文章を書ける	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
6	文章トレーニング、敬語の使い方	自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える、敬語の使い方を覚える	正しい敬語を使える	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
7	自己分析・他己分析 文章トレーニング	長所、短所を自己分析、他己分析を行う	自他の意見から自己の特長を理解できる	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
8	履歴書の書き方1	企業に提出する履歴書の基礎と自分の長所を考える	自己の強みや特長、学生生活で得たことなどを文章にする	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
9	履歴書の書き方2	授業内で行った業界研究から企業を選択し、提出する履歴書の基礎と自己アピールを書く練習をする	志望企業に沿った、動機を文章にする、インターンシップで面接に臨む場合は担任またはキャリアセンター個別対応を行う	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:履歴書	
10	履歴書の書き方3	担任履歴書添削から改善点の把握。学校取りまとめ応募の提出履歴書作成	履歴書のポイントを把握	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:履歴書	
11	【合同】キャリアパートオンライン(冒頭約30分)/オンライン模擬面接(予定)/終了後各クラス対応	オンライン面接の受け方を知る	オンライン面接のポイントを把握	傾聴力、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		

12	面接練習	クラス内で面接練習実施	改善ポイントを知る	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
13	各クラス個別対応	各クラス個別対応					
14	各クラス個別対応	各クラス個別対応					
15	各クラス個別対応	各クラス個別対応					

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
「広告とは何か」という基礎的な内容から、広告の社会的な役割、企業広告とセールスプロモーションとの違いを理解する。現代における様々な媒体がいかにクロスクリエイティブし、ブランディングへと繋がるかを基礎知識として習得。与えられた課題を手書き、PCソフトのIllustrator、Photoshopを用いて、目を引く広告デザインを制作することを目的とする。また、レイアウトの基礎を理解し、整理されバランスの取れたレイアウトセンスを習得する。	Mac、アイデア帳、筆記用具、色鉛筆	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。社会における広告の役割、広告表現の基礎、広告の種類など、座学を中心に基礎知識を習得する。また、広告とブランディング、広告とセールスプロモーションの違いを踏まえ、ブランディングが如何なるものかを理解し、アイデアのビルドアップから、レイアウトの基礎まで総合的に学ぶ。	【専門知識スキル】: 広告の基礎知識、広告の社会的役割、発想法、制作方法、レイアウトの基礎【社会人基礎力】: クライアントへのヒアリングに必要な、主体性、課題発見力、傾聴力を基礎としながら、クリエイティブワークへの姿勢として創造力、発進力、実行力、柔軟性、計画力に対する、発信力、状況把握力を意識させる。	【受講ルール等】: 資料配布は必ず各自保管する。課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。【評価の観点】: 成果のクオリティはモチロンであるが、コンセプトにあたる制作意図、そのコンセプトを踏まえた制作プロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。【その他】: ディスカッションも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】: 成果物のクオリティー30%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー20%、プレゼンテーションー20%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明に加え、この授業の目的と意味を伝える。(2)企業広告とプロモーションの違いを理解し、表現の重要性・レイアウトを含めた基礎知識を説明。	現代における広告の種類、媒体、接触機会、企業広告とセールスプロモーションの違いを座学によって説明。後半は現在のレイアウト能力をチェックする課題制作。	広告の再認識と、広告の基礎知識を習得。レイアウト能力をチェックする基礎課題によって、レイアウトの基本を習得。	主体性、実行力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】: 講師制作物を資料とし、広告の基礎知識を講義。後半は課題のレイアウト制作。		【重要】デザイン専用のアイデア帳用意の告知
2	過去の広告を参考に、広告の表現方法を学ぶ。	過去の様々な企業広告を見ながら、広告の表現手法について説明。後半は前回に引き続き、レイアウト能力をチェックする課題制作と講評。	様々な場所に掲載される広告における、最適な情報量・内容、多種多様な表現方法の感覚を掴む。	主体性、実行力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】: 過去広告資料による講義と、ディスカッションを交え、広告の基礎知識と表現の感覚を掴む。後半は課題のレイアウト制作。【持参物】: アイデア帳	デザイン専用のアイデア帳を用意。	
3	課題 / 企業広告の制作 01	名古屋に本社を置く企業、カゴメ、松川屋老舗、パーミキュラの3社から一つを選び、企業広告をA1ポスターサイズで制作する。企業情報収集、コンセプトアイデア発案、手書きによるラフスケッチを行い、ラフ案は最低5案提出。	選択した企業の情報収集を行い、企業広告のコンセプトアイデアを発案、手書きによるラフスケッチを習得。	主体性、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力	【授業運営方法】: 課題発表ののち、企業選択を経て、広告のコンセプトアイデアの発案、ビジュアルのラフスケッチを行う。後半は前回制作していたレイアウト課題の講評を個別に行う。【持参物】: アイデア帳	レイアウト課題を出力してプリントで提出	
4	課題 / 企業広告の制作 02	前回授業での選択企業の報告と、広告アイデアのチェック。	発案した広告アイデアに、表現とずれがないかチェックし、表現の感覚を掴む。また講師チェックによるの修正対応の柔軟性を習得。	主体性、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】: 個別に広告アイデアの確認。また講師による指摘によりアイデアを修正。【持参物】: アイデア帳		

5	課題 / 企業広告の制作 03	前半はデータ制作の基本を講義。後半はラフ案の中から採用したアイデアの実寸カンパ制作。	使用画像の適正解像度や、印刷ミスのないデータ制作の基本を座学をベースに習得。	主体性、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力	【授業運営方法】: プロジェクターにて広告のデータ作成の基礎を講義。その後講義内容を含め実習へ移行。【持参物】: アイデア帳		
6	課題 / 企業広告の制作 04	実寸カンパ中間チェック。	実寸で制作したポスターを出力、切り貼りにて実寸サイズでカンパチェック。文字の大きさやマージンの最適な取りかたなど、レイアウトの基礎を習得。	同上	【授業運営方法】: 切り貼りした実寸のカンパにてレイアウトチェック。【持参物】: アイデア帳		
7	課題 / 企業広告の制作 05	広告の実制作。基本的にはビジュアルに使用する写真、イラストはサイトから引用せずに、オリジナルで制作。	発案したアイデアに基づいて、クオリティを担保しつつ、ビジュアルの制作プロセスを習得。	主体性、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】: 各自実制作。【持参物】: アイデア帳		
8	課題 / 企業広告の制作 06	同上	同上	同上	同上		
9	課題 / プロモーションツールの制作 01	広告制作で選択した企業の、プロモーション用の小型グラフィックを制作する。A4相当サイズで制作、仕様・形状は自由とする。	プロモーションツールの使用場所を想定、効果的な仕様と形状の構成、紙面に載せる情報の取捨選択を学ぶ。	主体性、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力	【授業運営方法】: サイトをベースに掲載商品と情報を選択。消費者がストレスにならない情報量を考え、ビジュアルアイデアと共に構成する。【持参物】: アイデア帳		
10	課題 / プロモーションツールの制作 02	小型グラフィックのアイデアラッシュ。手書きラフを最低3案チェックする。	同上	同上	同上		
11	課題 / プロモーションツールの制作 03	実制作する上で必須となるレイアウトスキルを学ぶ。用意された情報を元に、プロモーションツールとして効果的なレイアウトを考える。	基本的なレイアウトスキルの習得。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、傾聴力、柔軟性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】: 収集した情報画像を大割りに落とし込んでラフの制作。その後講師チェック。【持参物】: アイデア帳		
12	課題 / プロモーションツールの制作 04	引き続き前回のブラッシュアップ。構成がまとまり次第、カンパ制作へ移行。	同上	同上	【授業運営方法】: 本授業内で学んだマージンや文字サイズ、情報量に気をつけながらカンパの完成度を上げる。【持参物】: アイデア帳		
13	課題 / プロモーションツールの制作 05	完成カンパを出力、製本してレイアウトチェックを受ける。	自寸サイズのツールをチェックすることで、文字サイズ、情報量、マージンの取り方を学ぶ。	同上	【授業運営方法】: 小型グラフィックを印刷・製本し、レイアウトチェックを受ける。【持参物】: アイデア帳		
14	企画書の制作	制作した企業広告と小型グラフィックを企画書へまとめる。	企画書の意味と基本的な構成を習得。	同上	【授業運営方法】: 企画書の制作方法の講義と実制作。【持参物】: アイデア帳		
15	プレゼンテーション	企業広告と小型グラフィックのプレゼンテーション。	プロフェッショナルのプレゼンテーション基礎の習得。	主体性、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】: 最終課題のプレゼンテーション。その後講評。【持参物】: アイデア帳		

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
Web構築ソフト「DreamWeaver」を使ったホームページ制作。制作意図にそったイメージをホームページ上にデザイン展開できる表現力・展開力を身につける。スタート画面のアニメーション等インタラクティブなタイトルも制作する。	適宜必要な資料はプリントとして配布。※前期配布済み資料も使用。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。前期に習得した最低限必要な知識とスキルなど基礎的な事を生かし、後期では企業・店舗Webサイトをフルサイズで制作します。【コンセプトワーク(企画書:ターゲット・コンセプト・ディレクトリー構成図・演出等)→イメージワーク(トップページのデザイン)→DreamWeaverを使用してコーディング→プレゼンテーション】jQueryスライドショー (JavaScriptライブラリ)の習得 ・実際の仕事で必要とされるクライアントとのコミュニケーションの取り方、ターゲットに合った企画立案+ユーザビリティ・アクセシビリティに考慮したサイト制作を習得する。 ・Webデザインの授業を通じて物作りに必要な企画・情報整理の仕方や、見せ方、デザインの機能などを理解、習得する。	実際の仕事で必要とされる 1. jQueryスライドショー (JavaScriptライブラリ)の習得 2. コンセプトワーク(企画書)、デザイン(物作り)の基礎をより深く理解、習得。 3. ターゲットを意識した、ユーザビリティ・アクセシビリティに考慮した情報整理の仕方や演出方法の習得。 4. クライアントへのコミュニケーション力・企画力・プレゼンテーション力の習得。 5. 前期よりも長いスケジュール感覚を養う。	【前半】 前期を振り返りながらコンセプトワークの大切さやユーザビリティ・アクセシビリティについて講義します。既存の良いサイトをリサーチ・分析し全員の前でプレゼンテーションをしていただきます。 【後半】 企業(既存・仮想)または店舗のWebサイト制作。各自で企業・内容を決め、決められたスケジュールの中で講師をクライアントと見立て、企画書からWebサイト制作までを実際に行う。プレゼンテーションを実施。1. コンセプトワークの大切さを理解できているか。 2. 企画書に沿ったディレクトリー構成図が書けているか。3. ターゲットを意識した、ユーザビリティ・アクセシビリティに考慮したWebサイトになっているか。4. 決められたスケジュールの中で進める事ができているか。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)Webサイトをリサーチ・分析。※第2講でプレゼンテーション	1.ユーザビリティ・アクセシビリティについて 2.既存の企業・店舗などの存在するWebサイトをリサーチ・分析。 ※第2講でプレゼンテーション	ユーザビリティ・アクセシビリティを理解する。普段見慣れているWebサイトがどのような仕組み、コンセプトで出来ているかをリサーチする。	主体性、働きかけ力	プリント配布 ※前期に配布したプリント、ハードディスク ※毎回持参		
2	第1講で行った「Webサイトをリサーチ・分析」のプレゼンテーションを全員の前で行います。	他生徒のプレゼンテーションを通じて、良いサイトの企画、仕組みを考える。	ユーザビリティ・アクセシビリティや機能を意識しながら既存のWebサイトをリサーチし、纏めレポートした内容を全員で共有する。	主体性、働きかけ力	〃		
3	jQuery (JavaScriptライブラリ)スライドショーの制作 Webサイト総合:制作。各自のテーマにてWebサイトの制作。	JavaScriptのサンプルを配布。 スケジュール作成	JavaScriptのソースを書き換えながら実際にスライドショーを制作、JavaScriptを使用した演出の技術の取得。	主体性、働きかけ力 計画力	jQuery (JavaScriptライブラリ)のベースをデータを配布/ソースを書き換【2】チェック。		
4	Webサイト総合:制作。各自のテーマにてWebサイトの制作。	Webサイトコンセプトワーク:企画書(コンセプト・ターゲット・構成図・ロゴ・スケジュールの制作)	ユーザビリティ・アクセシビリティや機能を意識しながら企画書の制作	計画力、実行力、創造力、柔軟性、発信力	講師をクライアントと見立てて方向性を報告・相談後に企画書の制作 (Illustrator)。【2】チェック。		
5	〃	トップページのデザイン制作 (Photoshop) →チェック	〃	〃	トップページ制作 (Photoshop) /チェック。		
6	〃	〃	計画力、実行力、創造力、柔軟性	計画力、実行力、創造力、柔軟性	〃		

7	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合:制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	前期で習得した基本、ルールを振り返りながら制作。	〃	プリント配布 ※前期に配布したプリント、ハードディスク ※毎回持参		
8	〃	雛形ページで使用する素材をPhotoshopにて制作。	〃	〃	〃		
9	〃	〃	〃	〃	〃		
10	〃	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立て	〃	〃	〃		
11	〃	実際に組み立てたサイトが崩れていないかをブラウザ(Explorer/Chrome)でチェックをしながら制作。	〃	〃	〃		
12	〃	〃	〃	〃	〃		
13	プレゼンテーション	プロジェクターを使用し全員の前でプレゼンテーションを行います。	プレゼンテーションで自分が手がけたWebサイトを発表し伝える事を学ぶ。また、他のプレゼンテーションを見聞きし良い所を学ぶ。	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力、柔軟性、課題発見力			
14	プレゼンテーション	〃	〃	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力、柔軟性、課題発見力			
15	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。	プレゼンテーション時に出た意見を元にWebサイトを修正。	柔軟性、課題発見力		提出(企画書+HTMLデータ)	

25年度_後期_TSD総合デザイン_2年_キャラクターデザイン_馬場陽子

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
グラフィックデザインでのイラストレーションとは何か、キャラクターの役割とは何か、オリジナリティとその必要性を理解する。キャラクターデザインに必要な「造形力」に立ち帰り、具象形から美しくデフォルメすることに取り組む。実際に使用されるキャラクターデザインを想定し制作する。制作可能な表現の種類を増やす。	Mac、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック、筆記用具、各自必要な画材	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。キャラクター制作で必須の条件(目的、使用媒体の理解と制約)に沿って制作、実際に使用されるキャラクターデザインとパッケージデザインを目指す。後半ではポートフォリオに必要なイラストレーションの見せ方とデザイン展開も同時進行で完成させる。	【専門知識スキル】:デザインにおけるイラストレーションの役割を説明できる。画材の特性を活かした基礎画力の習得。一定のスピードで必要な形が描ける。制約の中でオリジナリティを意識した、イラストレーションの理解。【社会人基礎力】クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他者の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。	【受講ルール等】:資料配布は必ず各自保管する。課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。【評価の観点】:成果のクオリティはもちろんであるが、コンセプトにあたる制作意図、制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。【評価項目(評価の方法)】:成果物のクオリティー30%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー20%、プレゼンテーションー20%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)キャラクターって何?(2)具象形から抽象形へ(3)課題1の説明	課題説明と造形演習。	具象形から美しいデフォルメを意識した造形力を養う。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】キャラクターとは?の講義後、専用シートに制作。【持参物】筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック		キャラクターとは、デフォルメとは
2	造形演習。コンペティション課題スタート。	〃	〃	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】キャラクターとは?の講義後、専用シートに制作。【持参物】筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック		
3	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】キャラクターとは?の講義後、専用シートに制作。【持参物】筆記用具、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック		
4	キャラクターのレクチャー後、課題2の説明。	課題説明とリサーチ、アイデア出しスタート。	使用されることを前提としたキャラクターをデザインする。使い易さや分かりやすいコンセプトを意識してオリジナルデザインを提案する。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、状況把握力	【授業運営方法】【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		
5	必要素材の確認とデザイン制作。	〃	〃	〃	【授業運営方法】企画書と進行の確認、デザイン作業。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		
6	〃	〃	〃	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】デザイン作業。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
7	〃	キャラクターイラストを使ったアイテムを企画・デザインする。	〃	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】リサーチ、ラフ案の確認、制作に必要な画材選びと描き方の確認後、演習。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		

25年度_後期_TSD総合デザイン_2年_キャラクターデザイン_馬場陽子

8	〃	キャラクターイラストを使ったアイテムを企画・デザインする。	〃	〃	【授業運営方法】ラフ制作。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		
9	〃	キャラクターイラストを使った素材制作。 コンペティション課題提出。	〃	主体性、実行力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】イラスト制作。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材 コンペティション課題提出。		
10	〃	原寸大での確認。	〃	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】企画書と進行の確認、デザイン作業。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		
11	〃	ブラッシュアップ。	〃	〃	【授業運営方法】ブラッシュアップ作業。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		
12	課題2プレゼンテーション	振り返り作業。	造形力を生かしたアイコンデザイン。 シンプルで美しいフォルムを目指す。	〃	【授業運営方法】プレゼンテーション。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		
13	課題3の説明。	目的の理解と案出し作業。	Webに使用されることを前提としたアイコンをデザインする。使い易さや分かりやすいコンセプトを意識してオリジナルデザインを提案する。	〃	【授業運営方法】ラフ案出し。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		
14	必要素材の確認とデザイン制作。	〃	〃	主体性、実行力、課題発見力、創造力、発信力、傾聴力、状況把握力	【授業運営方法】デザイン作業。【持参物】今まで制作した手描き作品、筆記用具、スケッチブック、Mac		
15	課題3プレゼンテーション	ブラッシュアップ作業。	ポートフォリオに関するイラストを使ったページのレイアウト作業	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】デザイン作業。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		

25年度_後期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_グラフィックデザインⅡ_石澤.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
色覚について十分に理解し、色による情報を正確に受け取れなくて困っている色覚異常、または高齢者・障がいのある方にきちんと情報が伝わるようカラーユニバーサルデザインを学ぶ。	資料は必要に応じてPDFまたはプリントで配布。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。カラーユニバーサルデザインを理解し、制作する事を通じて自分の得意分野・得意表現に留まること無く、より多くの表現技法・デザイン表現に挑戦する。課題制作を通じて、外部(出力サービス、印刷会社、クライアントなど)に作品データを提出するための、適切で無駄のないデータ制作(解像度・画像形式など)を学ぶ。	【専門知識スキル】:クライアントが求めるものを十分理解し、作品に反映できる。課題ごとに適したアイデア、デザイン表現、デザイン技法を選び作品を作ることができる・作業工程、自分の作業速度などを考慮し、スケジュール管理ができる。・外部(出力サービス、印刷会社、募集企業など)に提出できる、適切で無駄のないデータ制作ができる。【社会人基礎力】:主体性、課題発見力、実行力、計画力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。	【受講ルール等】:資料配布は基本的にPDFデータまたはプリントで配布とする。課題の提出は締め切り厳守とする。【評価の観点】:提出された課題の出来。授業中に説明した事を理解し、作品に活かしているかどうか。ラフスケッチの段階からコンセプトに沿った作品作りが出来ているかどうか。独り善がりのデザインではなく、依頼主、クライアントの求める、目的を果たすものになっているかどうか。クオリティーを上げる努力がされているか、細部まで気を配り、丁寧に制作されているかどうか。【その他】:グループワークも適宜取り入れ実施。コンペティションの締め切りによっては並行して課題制作を行う場合がある。また、コンペティションの内容によっては課題数を変更する場合がある。【評価項目(評価の方法)】:出席状況、授業態度、課題、プレゼンテーションによって総合的に判断する。但し、出席率80%未満の場合、課題未提出(未完成のもの、提出期限を過ぎた場合も含む)、プレゼンテーション不参加がある場合は単位を認めない。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明(30分)4. カラーユニバーサルデザインについて、リサーチ・外部講師によるCUD講習会	・課題発表、オリエンテーション・チームごとにディスカッション。グループ内で企画について話し合う。・考えた企画がカラーユニバーサルの視点から無理がないかなど専門講師によるレクチャーとチェック。(カラーコーディネーター吉田先生)	・授業の目的を理解する。カラーユニバーサルデザインの概要を理解し、クライアント(応募主、依頼主)がどんなものを求めているか理解できる。	主体性、傾聴力、課題発見力、計画性	【授業運営方法】:課題発表、オリエンテーション。クラス内でクライアントの狙いやキーワードを話し合う。その後各自アイデア出し、リサーチ。【持参物】:課題資料(カラーのチラシや印刷物)、筆記用具、パソコン(色のシュミレーターインストールしておくこと)		
2	・3限目、クライアント(御月見堂様)来校。課題内容のレクチャー。4限目、外部講師によるカラーに対するレクチャー。	・御月見堂の村瀬社長来校。課題内容のレクチャー。人にやさしい色づかいをすすめる会(富永代表/予定)・当事者がどう見えるかバリエーションで疑似体験してみる。	・新しい企画が適正か自己満足に終わっていないかの検証ができる。	主体性、傾聴力、課題発見力、働きかけ力、計画性	【授業運営方法】:課題発表、オリエンテーション。クラス内でクライアントの狙いやキーワードを話し合う。その後各自アイデア出し、リサーチ。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン	各グループで何をやるのか候補をだしておく。	
3	・各グループでリサーチ及び企画立案	グループ内で企画について話し合う。	・十分な企業、市場リサーチを元にしたコンセプトを考えることができる。	主体性、傾聴力、課題発見力、働きかけ力、計画性	【授業運営方法】:実習。コンセプト、ラフスケッチのチェック。ラフスケッチをクラス内で発表し、クライアントの要求と合致しているか、コンセプトはズレていないか等を話し合う。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン	内容(簡易企画書)	
4	・各グループでリサーチ	・各グループでカラーユニバーサルデザインが必要とされるものをリサーチ	・企画力の再構築ができる。	〃	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン	内容(簡易企画書修正)	
5	・各グループで企画見直し	・各グループでカラーユニバーサルデザインで必要とされるものを検証決定	・自分の作業スピードを考慮し、提出までのスケジュールを組むことができる	〃	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン	内容決定	
6	・各グループで制作する企画の決定	・企画の決定、デザインのラフスケッチ・完成までの作業スケジュールを立てる	・自分の作業スピードを考慮し、提出までのスケジュールを組むことができる	主体性、傾聴力、課題発見力、働きかけ力、計画性	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン		

25年度_後期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_グラフィックデザインⅡ_石澤.xlsx

7	・制作	・各自で作品の制作	・作品のクオリティを上げるために十分な努力ができる。 ・クライアントが求めているものを正しく解釈し、自分の作品に取り込んでいる。	主体性、働きかけ力、計画性	【授業運営方法】:出来上がった作品を見ながらディスカッション。その後作品の修正。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン		
8	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、外部記憶媒体(ポータブルHDD)、iPad		
9	・制作	・各自で作品の制作	〃	〃	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン	成果物(企画書、パッケージなど)	
10	・中間プレゼンテーション ・外部講師来校(予定)	・各グループで発表、ディスカッション	・一度完成させた作品に寄せられた客観的な意見をふまえ、もう一度自分の作品を見直し、改善することができる。	〃	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン	簡易成果物	
11	・修正と追加	・各グループ(各自)で作品の制作	・〃	〃	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、外部記憶媒体(ポータブルHDD)、iPad		
12	・〃	・〃	・ひとりよがりのデザインでなく、他人に伝わるデザインをすることができる。 ・一度完成させた作品に寄せられた客観的な意見をふまえ、もう一度自分たちの作品を見直し、改善する。	〃	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン		
13	・作品の修正、完成	・作品の修正、完成	・〃	主体性、傾聴力、課題発見力、柔軟性	【授業運営方法】:出来上がった作品を見ながらディスカッション。その後作品の修正。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン	完成、提出	
14	・プチプレゼンテーション	・来週の本プレゼンに向けての予行演習	・予行演習をすることで本番に強くなる。	主体性、働きかけ力、計画性、柔軟性	【授業運営方法】:実習。各自制作。【持参物】:課題資料、筆記用具、パソコン		
15	・本プレゼンテーションと振り返り	・クライアントと外部講師とひとにやさしい色つかいをすすめる会員様来校。プレゼンテーションで得た事はなにか?など話し合う。	・自分たちの企画が当事者に通用するか検証できる。作るだけでなく振り返り本質を知る事でさらなる開くにつながる。	〃			

25年度_後期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_ゼミ(ビジュアルコミュニケーション) I_山田・馬場.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
2件の産学連携授業で新企画・提案に取り組む。グラフィックデザイナー・アートディレクターを目指す上で、より専門的な知識と、より高度な技術、より充実したコンセプトワークの習得を目指し、完成度の高い課題制作を目的とする。アートディレクションの視点を身につける。 ①産学連携課題(さふらん生活園様) ②産学連携課題(JAあいち豊田様)	参考資料となるデザイン及び資料に関しては、必要に応じプリント又はPDFにて配布。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。企業との産学共同授業と、ブランディングを主軸とした企画展開を目的とし、各自の設定ターゲットによる、購買促進を目的としたデザインを展開する。後半では、グラフィックデザインにおける不変の美しいデザインの探求と、これまでのスキルの応用作品を制作する。午前と午後で異なる地元企業との産学連携授業を実施する。	【専門知識スキル】:クライアントの意図に沿いながらも自由な発想で新しい企画を構築できる。また、そのゴールに向けて、どういったツールが必要かを選択肢、最適なビジュアル展開をすることができる。【社会人基礎力】:クライアントへのヒアリングに必要な、主体性、課題発見力、傾聴力を基礎としながら、クリエイティブワークへの姿勢として創造力、発進力、実行力、柔軟性、計画力を育て、プレゼンテーション能力に対する、発信力、状況把握力を意識させる。	【受講ルール等】:資料配布は必ず各自保管。課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。【評価の観点】:成果のクオリティはモチロンであるが、コンセプトにあたる制作意図、そのコンセプトを踏まえた制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。【その他】:3~4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】:制作物のクオリティー30%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー10%、プレゼンテーションー30%。なお、欠席・遅刻・早退は回数に応じて減点をおこなう。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)「商品」に関わるデザインについて。スケジュールの説明。(2)ゼミ内容・課題①と課題②の説明。	実際に採用され、販売することを前提としデザインを体験する。「伝わる」コンセプトを意識してオリジナルデザインを提案する。依頼内容と制作物の確認。	クロスクリエイティブの基礎を理解習得。	主体性、実行力、計画力、創造力、傾聴力、柔軟性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】:レクチャー。【持参物】:筆記用具、クロッキー帳、PC、リサーチ資料		
2	【課題①】現地視察とレクチャー 【課題②】現地視察レクチャー	クライアントの思いや要望をくみ取り、現場でのリサーチに取り組む。	デザイナーとして提案できること、疑問に思うことを現場で各自確認する。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】ラフ案出し、進行の確認、デザイン作業。【持参物】PC、各自必要な画材。		
3	〃	企画書(仮)制作。	第三者が見ても分かりやすいラフ案を提案する。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】企画書と進行の確認、デザイン作業。【持参物】PC、各自必要な画材。		
4	〃	企画書中間チェック。	〃	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】企画書と進行の確認、デザイン作業。【持参物】PC、各自必要な画材。		
5	〃	〃	〃	主体性、実行力、計画力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力	【授業運営方法】企画書と進行の確認、デザイン作業。【持参物】PC、各自必要な画材。		
6	〃	デザインと企画書のブラッシュアップ。	〃	主体性、実行力、計画力、創造力、傾聴力、柔軟性、ストレスコントロール力	【授業運営方法】中間プレゼンテーションと進行の確認。【持参物】PC、各自必要な画材。		
7	【課題②】中間プレゼンテーション。	レイアウト、文字組、洗練されたデザインの条件とは?	〃	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】中間チェック後のブラッシュアップ作業。【持参物】PC、各自必要な画材。		
8	【課題①】中間プレゼンテーション。	〃	実際に採用され、販売することを前提としデザインを体験する。「伝わる」コンセプトを意識してオリジナルデザインを提案する。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】中間チェック後のブラッシュアップ作業。【持参物】PC、各自必要な画材。		

25年度_後期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_ゼミ(ビジュアルコミュニケーション) I_山田・馬場.xlsx

9	修正箇所の発見。	〃	〃	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】進行の確認、デザイン作業。 【持参物】PC、各自必要な画材。		
10	〃	〃	〃	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】スケジュールの確認、デザイン作業。 【持参物】PC、各自必要な画材。スタート。		
11	〃	〃	〃	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】スケジュールの確認、デザイン作業。 【持参物】PC、各自必要な画材。スタート。		
12	〃	課題②完成データ事前送信。	魅力的な「伝わるプレゼンテーション」を目指す。	主体性、実行力、計画力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力	【授業運営方法】スケジュールの確認、デザイン作業。 【持参物】PC、各自必要な画材。スタート。		
13	〃	課題①完成データ事前送信。	魅力的な「伝わるプレゼンテーション」を目指す。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】各自ブラッシュアップ作業。 【持参物】PC、各自必要な画材。		
14	【課題②】最終プレゼンテーション。	「商品の魅力」を言葉と企画書、サンプルでプレゼンテーションする。	〃	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】データ最終確認、完成。 【持参物】PC、各自必要な画材。		
15	【課題①】最終プレゼンテーション。	「商品の魅力」を言葉と企画書、サンプルでプレゼンテーションする。	〃	主体性、実行力、計画力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、ストレスコントロール力	【授業運営方法】最終プレゼンテーション。 【持参物】		

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
ビジュアルコミュニケーションデザインをベースに情報デザインを学ぶ。視覚デザインによって全ての人が理解ができるピクトグラム、ダイアグラム、インフォグラフィックスを制作。伝えたい情報を、二次元の抽象化された図、記号、数式、文字列、関係表現によって制作することで、情報を整理し、情報デザインの基本を学ぶ。	配布:参考資料となるデザイン及び資料に関しては、必要に応じプリント又はPDFにて配布。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ビジュアルデザインの基本、大きさを伝え、ビジュアルデザインを活かせる仕事を解説し、制作を行う。	【到達目標】ビジュアルコミュニケーションデザインの基本情報を整理しわかりやすく表現する。情報を整理し象徴的に表現しモデル化する。ko点とそれらを繋ぐ線とから構成される図示集合の相互関係などの図示関数などを整理し、デザイン手法を覚えながらデザインの表現法票を明確に伝えることを目標とします。【専門知識スキル】ビジュアルデザインを学ぶことで、さまざまな分野で求められるスキルを習得。→デザイン社会で活かせる主な仕事に役にたつ。【社会人基礎力】:1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力) 3. 情報力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力)	【受講ルール等】:・指定された場所へ必ず提出、後日提出は受け取らない。(指定された日に提出が不可能な場合は、理由を講師に報告の上、提出日以前に提出。)企画書及び作品は必要に応じその枚数(部数)を出力(CD-ROM含む)して提出。【評価の観点】:・出席状況、授業態度、提出された作品によって総合的に判断する。但し、出席率が80%に満たない場合、課題提出がされていない場合は単位を認めない。【評価項目(評価の方法)】:企画、アイデアー20%、クリエイティブー40%、授業に対する姿勢ー20%、個ー10%、その他ー10%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	<オリエンテーション>ピクトグラム、ダイアグラムについて 情報デザインで大切なこと 課題テーマ情報を整理する」の説明 <プラン>・アイデア、プランニング	<ビジュアルデザインの基本>情報デザインには、押さえておくべきポイントがいくつかあります。その中でも特に基本的なものについて解説します。<情報デザインの基本>ビジュアルコミュニケーションデザインはデザインで情報を伝えることが目的です。見る人が情報を正しく受け取るため、	ピクトグラム<意味概念を理解> ダイアグラム/インフォグラフィック<情報を整理し象徴的に表現しモデル化する>・情報の整理・ピクトグラムとアイコンの違い(単色化多色)	ビジュアルコミュニケーションデザインの基本 デザイン社会で活かせる	【授業運営方法】:ビジュアルデザインは、1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。2. 表現は自由とするが、デザインのルールに従って制作を行う。 【個人が用意するもの】 この課題専用のノートとクリアファイル(A4サイズ)筆記用具		
2	<ピクトグラム+ダイアグラムラフデザイン>・アイデアスケッチ	・テーマに沿ったラフ制作	・伝えたい情報を決める・情報を視覚化するために、特徴的な記号などに置き換える・不要な要素を削る	・表現・企画力	*全体的な授業より個々の個性を尊重するため、毎週面談方式的な授業形式		
3	"	"	"	"	"		
4	"	ラフ制作の確認	・目標に沿ったアイデアを確認し、方向性を構築する	"	"		
5	<ピクトグラム+ダイアグラムデザイン>	・不要な要素が多いとユーザーの記憶に残りにくいという性質があるため、できる限りシンプルなデザインにする方法を学ぶ。	・伝えたい情報を決める・情報を視覚化するために、特徴的な記号などに置き換える・不要な要素を削る	"	"		
6	"	"	"	"	"		
7	"	"	1作品目終了	"	"		

25年度_後期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_ビジュアルデザインⅡ_渡邊.xlsx

8	<ピクトグラム+インフォグラフィックラフデザイン>・アイデアスケッチ	・テーマ沿ったラフ制作	・伝えたい情報を決める ・情報を視覚化するために、特徴的な記号などに置き換える ・不要な要素を削る	〃	〃		
9	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】:プロジェクターを使用したプレゼンテーション 【学校が用意するもの】プロジェクター	企画書(A4横)の提出 現物(デザインされたもの)	
10	〃	ラフ制作の確認	・目標に沿ったアイデアを確認し、方向性を構築する	〃	*情報デザインについて 毎週、ビデオまたはQ&Aによる講義を前半に行う。		
11	<ピクトグラム+インフォグラフィックラフデザイン>デザイン制作	・不要な要素が多いとユーザーの記憶に残りにくいという性質があるため、できる限りシンプルなデザインにする方法を学ぶ。	・伝えたい情報を決める ・情報を視覚化するために、特徴的な記号などに置き換える ・不要な要素を削る	〃	〃		
12	〃	〃	〃	〃	〃		
13	〃	〃	〃	〃	〃		
14	〃	〃	〃	〃	〃		
15	<プレゼン>	<プレゼンテーション>・コンセプトワークからアイデア、注目点などを説明		・発信力・表現・企画力	【授業運営方法】:プロジェクターを使用したプレゼンテーション 【学校が用意するもの】プロジェクター	企画書(A3横)の提出 現物(デザインされたもの)	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
現代のWebデザインに必要な視覚的表現やユーザー体験(UX)の基礎を学び、HTMLやCSSを活用してデザインをウェブ上で再現するスキルを習得する。レスポンスデザインやアクセシビリティの考え方を取り入れ、さまざまなデバイスに対応したデザインを制作することで、実務に即した表現力と技術力を身につける。さらに、プロトタイプ作成やプレゼンテーションを通じて、アイデアを的確に伝えるコミュニケーション力や修正対応力を養うことを目的とする。	適宜必要な資料はweb上で配布。	《実務経験のある教員による授業科目》 デザイン業界での実務経験を持つ教員が担当し、Webデザインに必要なHTMLとCSSの基本を習得する。企画書作成を通じて構成の重要性を理解し、課題制作ではレスポンスデザインやアクセシビリティを考慮したデザインに取り組む。プロトタイプ制作やプレゼンテーションを通じて発信力やスケジュール管理を養う。	現代のWebデザインに必要な視覚的表現やユーザー体験(UX)の基礎を学び、HTMLとCSSを活用してデザインをウェブ上で再現するスキルを習得する。企画書の作成を通じてコンセプトや構成の重要性を理解し、レスポンスデザインやアクセシビリティの考え方を取り入れた制作を行う。さらに、プロトタイプ制作やプレゼンテーションを通じて、発信力や修正対応力、スケジュール感覚を養うことを目的とする。	【受講ルール等】:資料は後期でも使用します、ポケットフォルダーなどを用意いつでも確認できる状態をキープすること。【評価の観点】:最終過程にてプレゼンテーションを行います。指定された日時に指定された方法で提出厳守。【その他】:3~4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】:最終課題、プレゼンテーション80%、授業態度20%(欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。)

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	オリエンテーション(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(4)Webデザインについて(5)Webのプログラムについて	コンセプト別のサイトを考える。	【1】科目の狙いや到達レベルを理解する。 【2】授業の進行方法や評価基準を把握する。 【3】WebデザインとWebプログラムの基本的な役割を理解する。	傾聴力、発信力	講義 持ち物:PC		
2	デザインの基本とワイヤーフレームの作成	デザインの基本原則(レイアウト、配色) ワイヤーフレームの役割と作成方法 Webサイトの構成を考え、各自でワイヤーフレームを作成	【1】デザインの基本原則(レイアウト、配色)を理解する。 【2】実際のWebサイトを参考にディレクトリ構成図を作成し、サイト構造を理解する。 【3】ワイヤーフレームを作成し、ページ構成を視覚化するスキルを習得する。	計画力、創造力	〃		
3	デザイン作成(プロトタイプ作成)	デザインソフトを使用したプロトタイプ作成 レスポンスデザインを考慮したPC版とスマホ版のデザイン制作 デザインの視覚的な一貫性とアクセシビリティを意識した設計	【1】Webデザインのプロトタイプを作成する。 【2】レスポンスデザインの考え方を理解する。 【3】ユーザーの操作性と視覚的な一貫性を意識したUIを設計する。	主体性	〃		
4	デザイン調整	各自のプロトタイプでのデザイン調整 クライアント視点での見せ方や伝え方を学ぶ	【1】デザインを見直し、ユーザビリティとデザインの美しさを向上させる。 【2】クライアント視点での見せ方や伝え方を知る。	傾聴力、主体性、	〃		
5	デザイン提出	各自が制作したデザインを発表(PC版とスマホ版のデザインを提示) フィードバック、改善点を整理	【1】フィードバックをもとに、今後のコーディング段階で改善すべきポイントを把握する。	傾聴力、主体性、社会人基礎力	デザインフィードバック		

6	HTMLの基本とコーディングの準備	HTMLの基本構造 コーディングのための開発環境の設定 (Visual Studio Codeなど)	【1】HTMLの基本構造(タグ、要素、属性)を理解する。 【2】Webページの骨組みを構築するためのHTMLの記述方法を習得する。 【3】Visual Studio Codeを使った開発環境を設定する。	主体性	講義 持ち物:PC		
7	HTMLを使ったWebページの構築	ワイヤーフレームを元にWebページの構築を開始 ヘッダー、フッター、ナビゲーションバーのコーディング テキストや画像の配置方法を習得	【1】ワイヤーフレームを元にHTMLを使ってWebページを構築する。 【2】ヘッダー、フッター、ナビゲーションバー、メインコンテンツをコーディングする。 【3】テキストと画像を適切に配置し、ページの骨組みを完成させる。	〃	〃		
8	CSSの基本とデザインの適用	CSSの基本構造と書き方(セレクタ、プロパティ、値) HTMLにCSSを適用し、Webページにスタイルを追加 カラー、フォント、レイアウト他の設定	【1】CSSの基本構造と記述方法を理解する。 【2】HTMLにCSSを適用して、ページにスタイルを追加する。 【3】カラー、フォント、余白、レイアウトを調整し、デザインを再現する。	〃	〃		
9	レスポンシブデザインの実装 (モバイル対応)	メディアクエリを使用してレスポンシブデザインを実装 スマホ版とPC版のレイアウトを切り替える方法 ユーザビリティを意識したデザインの最適化	【1】メディアクエリを使用してスマホ版とPC版のレイアウトを切り替える方法を習得する。 【2】画面サイズに応じたデザインを実装し、ユーザーの操作性を向上させる。 【3】異なるデバイスでの表示を確認し、デザインの一貫性を維持する。	〃	〃		
10	Webサイトのページ構成とリンクの設定	Webサイト全体のページ構成を作成 (トップページ、サブページ、コンタクトページなど) ナビゲーションバーとページ間のリンク設定 アクセシビリティを意識したナビゲーションの実装	【1】Webサイト全体のページ構成を理解し、トップページ、サブページ、コンタクトページを作成する。 【2】ナビゲーションバーとページ間のリンクを設定し、サイト内移動を可能にする。 【3】アクセシビリティを考慮したナビゲーションを実装する。	〃	〃		
11	Webサイト制作	HTML+CSSの制作	【1】HTMLとCSSを使って、Webサイトのトップページを完成させる。 【2】デザインに忠実にコーディングし、視覚的な一貫性を保つ。 【3】リンクやボタンなどのインタラクティブ要素を実装する。	〃	〃		
12	〃	HTML+CSSの制作	〃	〃	〃		
13	〃	HTML+CSSの制作	〃	〃	〃		
14	〃	HTML+CSSの制作	〃	〃	〃		
15	プレゼンテーション		プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。修正後PC/タブレット/スマホサイズに合わせたトップページの作成 (ポートフォリオ用)	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力	プレゼンテーション	提出(デザインデータ+HTMLデータ)	

24年度_前期_TSD総合デザイン_2年_イラストテクニク_馬場陽子

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
イラストレーションとは何か、デザインの中での役割と様々な作風に触れることで、オリジナリティとその必要性を理解する。それぞれの画材の特性を理解・習得し、制約の中で伝えたい表現を一定のスピードで進行出来る技術を養う。手描きの手法を中心とした、ビジュアルデザインにおけるイラストレーションテクニクを習得。制作可能な表現の種類を増やす。	Mac、鉛筆、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック、ケントブロック、筆記用具	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。イラストレーション制作で必須の基礎画力(形、立体感、着色)の演習に始まり、後のデザイン作業で要望に沿った画材と描き方を選択できるよう、数を重ねることで作風(世界感)を揃えたイラストレーションを制作する。	【専門知識スキル】:デザインにおけるイラストレーションの役割を説明できる。画材の特性を活かした基礎画力の習得。一定のスピードで必要な形が描ける。制約の中でオリジナリティを意識した、イラストレーションの理解。【社会人基礎力】クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他者の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。	【受講ルール等】:資料配布は必ず各自保管する。課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。【評価の観点】:成果のクオリティはもちろんであるが、コンセプトにあたる制作意図、制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。【評価項目(評価の方法)】:成果物のクオリティー30%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー20%、プレゼンテーションー20%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)自己紹介。(2)イラストレーションって何?ビジュアルデザインの中でのイラストレーションの役割と魅力について。(3)課題1:色鉛筆演習。	ものの正確な形と立体感の表現・演習。デッサンで習得した技術をベースに、色鉛筆を使って身近な人工物を描く。	一定のスピードで形をとり、必要な場所に影をつけるスキルを習得する。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】イラストレーションとは?の講義後、課題1制作。【持参物】筆記用具、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック、筆記用具		イラストレーションとは
2	(1)形と着色の修正ポイント、加筆部分の確認(2)課題1:色鉛筆演習。	「完成」の状態をイメージして形や色の微調整方法を学ぶ。	〃	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】先週の復習後、課題1制作。作品の閲覧。次回の写真素材について説明。【持参物】筆記用具、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック、トレーシングペーパー		
3	課題1:色鉛筆演習。	オリジナルモチーフへの応用として制作する。	〃	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】細部の仕上げ、作品の閲覧と振り返りコメント。次回の資料説明。【持参物】筆記用具、色鉛筆、クロッキー帳、スケッチブック、トレーシングペーパー	課題1提出	広告とは
4	(1)コラージュ技法について(2)課題2:マチエールで魅せるシリーズとしてのイラストレーション制作。	著作権について学ぶ。様々な素材を用いてコラージュで表現するイラストレーションの種類を知る。	著作権についての知識を習得する。原画のサイズについて理解する。必要な素材作り。	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】著作権についてのレクチャー、コラージュイラストについての作品閲覧後、各自演習。【持参物】筆記用具、のり、はさみ、水彩・アクリル絵の具一式、ケントブロック、スケッチブック、カッター、カッターマット、ビニール袋		著作権とは、コラージュとは
5	課題2:コラージュを使ったシリーズとしてのイラストレーション制作。	〃	既存の雑誌をもとにオリジナルの表現としての星座イラストを進める。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】マチエールについての講義後、素材作り。【持参物】筆記用具、のり、はさみ、水彩・アクリル絵の具一式、ケントブロック、スケッチブック、カッター、カッターマット、ビニール袋		
6	〃	雑誌を想定したシリーズとしてのイラストレーションを制作する。	コンセプトとターゲットを設定し、ひとつの作風を意識した制作を進める。	主体性、実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】素材の配置、背景とマチエール部分のバランスの確認後、PC作業。【持参物】筆記用具、のり、はさみ、水彩・アクリル絵の具一式、ケントブロック、スケッチブック、カッター、カッターマット、ビニール袋		
7	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】素材の配置、背景とマチエール部分のバランスの確認後、PC作業。【持参物】筆記用具、のり、はさみ、水彩・アクリル絵の具一式、ケントブロック、スケッチブック、カッター、カッターマット、ビニール袋		

24年度_前期_TSD総合デザイン_2年_イラストテクニク_馬場陽子

8	〃	12点の星座イラストを完成させる。プレゼンテーションと振り返り。	資料をもとにオリジナルの表現としてのコラージュを使ったイラストを仕上げる。	〃	【授業運営方法】細部の仕上げ、作品の閲覧と振り返りコメント。次回の資料説明。【持参物】筆記用具、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット	課題2提出	
9	(1)説明のためのイラストについて。 (2)課題3:説明の為のカット制作。	商品の使用説明等に使われる、写真や文字だけでは分かり難い部分をイラストで表現する。	必要な素材(画像、スケッチ)を短時間で収集する。視認性を検証して他人から見た「分かりやすさ」を理解する。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】説明のためのイラストについて講義後ラフ制作、アクティブラーニング。【持参物】筆記用具、ケントブロック、スケッチブック		
10	(1)完成に向けてテイスト(線の太さ・表現方法)の確認。(2)課題3:説明の為のカット制作。	実際のサイズを意識して、細部がぶれないよう最終調整を行う。	資料をもとに同じテイストのカットを数点仕上げる。	〃	【授業運営方法】細部の仕上げ。作品の閲覧と振り返りコメント。次回の資料説明。【持参物】筆記用具、ケントブロック、スケッチブック	課題3提出	
11	課題4:動物をモチーフにしたLINEスタンプ、あるいはスポーツチームのマスコミキャラクター制作。	各自ターゲットの設定とテーマ決定、コピーを含むアイデアラッシュ。	商品としてのイラストレーションを意識して必要な行程を理解する。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】同じテーマで複数のイラストを描く場合のコンセプトのまとめ方講義後、ラフ制作。【持参物】筆記用具、各自必要な着彩画材、ケントブロック、スケッチブック	動物園でスケッチとリサーチ	
12	〃	各自モチーフとなる動物のリサーチ(様々な角度のポーズと文字情報)を実際に足を運んで行う。	オリジナルの表現方法に向けて、インターネットでは記載されていない特徴を収集する。	〃	【授業運営方法】動物園にて各自モチーフとなる動物の資料収集。【持参物】筆記用具、各自必要な着彩画材、ケントブロック、スケッチブック		
13	〃	コンセプトと表現方法の確認、清書作業。	テーマと商品サイズに合った最適な描き方・データ作成を習得する。	〃	【授業運営方法】各自リサーチした動物の様々なポーズのラフ制作と画材の選択、演習、下絵作業。【持参物】筆記用具、各自必要な着彩画材、ケントブロック、スケッチブック		
14	〃	コンセプトと表現方法の確認、清書作業。	〃	〃	【授業運営方法】サイズと線の太さの確認、文字部分の制作。アクティブラーニング。【持参物】筆記用具、各自必要な着彩画材、ケントブロック、スケッチブック		
15	〃	プレゼンテーションと振り返り。	希少動物をモチーフにしたLINEスタンプあるいはスポーツチームのマスコミキャラクターを完成させる。	〃	【授業運営方法】配置と微調整作業、各自プレゼンテーションとコメントのフィードバック。【持参物】筆記用具、トレーシングペーパー、カッター、カッターマット	課題4提出	

25年度_前期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_エディトリアルデザイン(InDesign)_山田.xlsx

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考	評価項目1	評価率1
	InDesignの基礎を学びながら、ページ編集からインタラクティブPDFまで幅広いInDesignの使い方を学ぶ。美しい写真のセレクトからエディトリアルに重要な見やすいフォント選びやレイアウトなどを学び作品を制作をする。ページ編集の基礎を学び、就職時の面接に不可欠な、魅力ある作品が作れるようになることを目的とする。	Adobe InDesignチュートリアル(1.チラシをつくる方法/2.複数ページのレイアウト/3.マスターページの使い方/インタラクティブなPDFの作り方)など	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。InDesignとIllustratorの違いを学び、制作物によってソフトを使い分けるノウハウを習得する。二つのソフトを使い分け、デジタル要素も含めて学び、制作物の幅を広げより魅力的な作品を作り上げる力を習得していく。	【専門知識スキル】: InDesignを使用することでより幅広いデザインを効果的・効率的に制作できることを目標。フォントの大きさや写真データの扱い方、色について習得していく。【社会人基礎力】: 主体性、働きかけ力、実行力。	【受講ルール等】: 指定された日時に指定された場所へ必ず提出とし、後日提出は受け取らない。(指定された日に提出が不可能な場合は、理由を講師に報告の上、提出日以前に提出すること。)企画書及び作品は必要に応じてその枚数(部数)を出力(CD-ROM含む)して提出すること。【評価の観点】: ・提出された課題の出来、ラフスケッチの段階で十分なアドバイスを受けているか? ・時間をかけ、丁寧に制作されているか? ・制作物を上手くプレゼンテーション出来ているか? 【その他】: 【評価項目(評価の方法)】: 出席状況、授業態度、提出された作品によって総合的に判断する。プレゼンテーションも評価の対象とする。但し、出席率が80%に満たない場合、課題提出が1作品でも欠けている場合は単位を認めない。	以下備考欄【評価項目(評価の方法)】参照	100
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)オリエンテーション	この授業の目的と意味を伝える。◎ InDesignとは ◎ InDesinでできること、Illustratorとの違いを考える	・授業の目的を理解し、InDesignの基礎を習得する。		【授業運営方法】: 課題の説明【持参物】: パソコン、筆記用具、ノート		
2	(1)Indesignでチラシ制作01	InDesignの操作方法を知るためにA4サイズのチラシ製作する。◎ Indesignでドキュメントを作成できるようにする。参考URL: https://helpx.adobe.com/jp/indesign/how-to/beginners-tutorial-1.html?playlist=/jp/ja/ccx/v1/collection/product/indesign/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com	・InDesginのソフトでの操作方法を習得する。	計画力、主体性	【授業運営方法】InDesignの操作方法説明【持参物】: パソコン、筆記用具、ノート	完成のチェック	
3	(2)Indesignで雑誌ページ制作01	マスターページ、ページ番号、複数ページの編集の仕方を習得する。参考URL: https://helpx.adobe.com/jp/indesign/how-to/beginners-tutorial-2.html?playlist=/content/help/jp/ja/ccx/v1/collection/product/indesign/segment/designer/explevel/beginner/applaunch/ccl-get-started-1/collection.ccx.js	〃	〃	〃	完成のチェック	
4	〃	〃	〃	〃	〃		
5	(3)Indesignで『MY AtoZ』を製作	自分自身の本を一冊製作していく。複数ページの製作の流れやまとめかたを考える。	・InDesinを使用し複数ページ制作のラフを考える。	〃	【授業運営方法】: ラフ製作と確認【持参物】: パソコン、筆記用具、ノート	ラフのチェック	
6	〃	ラフ確認後、ページ制作へ。	・InDesinを使用し複数ページ制作のラフを考える。フォーマット作り。	〃	〃	ラフのチェック	
7	〃	ラフ確認後、ページ製作へ。	複数ページ制作をしページ構成力を習得する。	〃	〃		
8	〃		フォーマット制作をし、レイアウト力を習得する	〃	〃		

25年度_前期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_エディトリアルデザイン(InDesign)_山田.xlsx

9	(3)InDesignで『MY AtoZ』を中間確認	製作段階で中間確認。必要に応じて発表。	フォーマット制作をし、レイアウト力を習得する	想像力、柔軟性	”	中間確認	
10	”	ページ製作	”	”	【授業運営方法】:ラフ製作と確認【持参物】:パソコン、筆記用具、ノート、ポートフォリオファイル	”	
11	”	”	”	”	”	”	
12	(3)InDesignで『MY AtoZ』を最終確認	最終確認。本として成り立つか。			”	プリントで確認_提出	
13	(3)InDesignで『MY AtoZ』PDF化する	インタラクティブPDFの動作方法を学ぶ 参考URL: https://helpx.adobe.com/jp/indesign/how-to/indesign-create-interactive-pdf.html?playlist=/jp/ja/ccx/v1/collection/product/indesign/topics/interactive-pdf/collection.ccx.js&ref=helpx.adobe.com	インタラクティブPDFの動作方法を学ぶ	”	”		
14	(3)InDesignで『MY AtoZ』PDF化する	”	”	実行力	”		
15	プレゼンテーション	インタラクティブPDFで発表		発信力	”	インタラクティブPDFを提出	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
前半は鷺ヶ岳スキー場の広告宣伝ポスターとその関係ツールの制作とそれに伴う企画立案のプレゼンテーション。クライアントの求める作品を作るためには何が必要かを分析・学習することが目的。後半はデザイン業はもとより、あらゆるビジネスに欠かせない言語化の能力を養成。「言葉を書いても対価を得る」という仕事の裏側では何が起きているのか、そのプロセスやノウハウ、またデザインとコピーの関係性など、座学と実践を織り交ぜながら多角的に学ぶことで、クリエイティブの仕事の理解を深める。同時に、就職活動に直接役立つ「言葉による自己表現」の習得をもうひとつのテーマとし、思考力を育んだり、伝える力を身に付けていくことで、将来を豊かにするキッカケをつくる。	前半:テキストなし。資料は、必要に応じてプリント又はPDFにて配布。 後半:筆記用具、ノート。テキストはなし。資料は、必要に応じてプリント又はPDFにて配布。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 前半:企業と社会に貢献できるデザイン制作を目指し、自己満足に終わらない(制約がある中で)の作品制作にて、デザインの奥の深さを学びそのテクニックを身につける。クライアントが求めるものは何であるのか、消費者が求めるものは何であるのかをリサーチし、うまくマッチングさせることにより目に止めて貰えるデザイン制作をする。 後半:広告制作会社でコピーライター勤務経験のある教員が担当。コピーライティングの効力と魅力について、実体験に基づきながら伝授していきます。現在はその広告制作会社で採用窓口と新人教育を担当しているのので、採用する側の目線から、就活と入社に必要な「言語化の能力」についても解説していきます。	【専門知識スキル】前半:さまざまな要素をバランスよく取捨選択して、クライアントに理解される制作者としての特徴の土台を形成することが目標。クライアントの求めるものを効率よくリサーチし、デザインしたものをプレゼンテーションすることによって自分の作品を客観的に評価される機会を作り、提供できる機会を作ることが目標。後半:自身の考えていること、ひいては自分自身そのものを言語によって表現し、伝えられることをめざします。普段の授業や就職活動のみならず、私生活においても、円滑なコミュニケーションを実現するための「知識」と「行動力」を獲得することが目標です。【社会人基礎力】計画性、主体性、働きかけ力、柔軟性、状況判断力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。	【受講ルール等】指定された日時に指定された場所へ必ず提出とし、後日提出は受け取らない。(指定された日に提出が不可能な場合は、理由を講師に報告の上、事前に提出。)企画書及び作品は必要に応じてその枚数(部数)を出力(CD-ROM含む)して提出。【評価の観点】提出された課題の出来。・目的からずれてひとりよがりになっていないか?・十分なクライアント(企業)リサーチが出来ているか?・ラフスケッチの段階で十分なアドバイスを受けているか?・時間をかけ、丁寧に制作されているか?・制作物を上手くプレゼンテーション出来ているか?【その他】:3~4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】出席、授業態度、作品により総合的に判断。クライアントに対しプレゼンテーションが必要な場合は、プレゼンテーションも評価の対象とする。但し、出席率が80%に満たない場合、課題提出が1作品でも欠けている場合は単位を認めない。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1		(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(30分)●産学協同授業【鷺ヶ岳スキー場】ツール制作。<制作物>■手に取って貰いやすい効果的なパンフレット(A4見開き) 【課題ガイダンス】鷺ヶ岳さん来校	・授業の目的を理解し、課題内容を把握する。・ひとりよがりにならないクライアントの求めるデザインをすることを目指す。・十分な企業・市場リサーチができているか?・クライアントが求めている物をうまく作品に取り込めているか?・ひとりよがりのデザインにならないよう、数多くのラフスケッチを制作し、定期的にアドバイスを受けデザインに反映させる柔軟さを身につける。・間に合わせでなく、ゆっくり丁寧に制作されているか?	傾聴力、主体性、計画力	【授業運営方法】初回にオリエンテーションを行い、この授業の必要性を説明する。前半7週は鷺ヶ岳スキー場のポスター及び関連ツールを作成する。(企業の広報担当者に来校して貰い、課題内容のレクチャーをして貰う。)後半7週では、音楽関係のPRプロモーションを制作する。(外部クリエイティブディレクターに来校して貰い、講義と課題内容のレクチャーをして貰う。)		
2	【企画及びラフスケッチ】	簡易企画書の制作とサムネイル制作	〃	主体性、計画力、創造力	<学生持参物>筆記用具・色鉛筆・自分の必要な画材・クロッキー帳・記憶媒体<企業持参物>プリントなど(未定)<学校準備物>パソコン実習室その他付属物	ラフチェック・リーフレット(A5見開き)・ステッカー(原寸)・Tシャツなどフォーマットを作って制作	
3	〃	ラフスケッチ制作	〃	〃	〃	ラフスケッチ・簡易企画書提出	
4	〃	引き続きラフスケッチ制作。ラフスケッチのチェックを受けてOKが出た学生から、パソコンでデザイン制作に入る。	〃	〃	〃		
5	〃	〃	〃	〃	〃		
6	〃	〃	〃	〃	〃		
7	【プレゼンテーション用データ制作】	企画書制作とプレゼンテーション用のデータ制作及びそのチェック。	ブチ・プレゼンテーション	〃	〃		
8	【プレゼンテーション】鷺ヶ岳さん来校	企業へのプレゼンテーション	本ブレ。各グループ毎1人1分程度のプレゼン。その後、クライアントがグループ内で1名指名。その後しっかりしたプレゼンを行う。	傾聴力、柔軟性、発信力	自分の作品を企業に上手くプレゼンテーションし、伝えられるか。熱い思いを汲み取ってもらえるかが狙い。	【持参物】筆記用具とメモ	
9	コピーライティングについて知ろう 言葉をあやつる準備運動をしてみよう	(1)自己紹介(2)本講義の目的(3)そもそもコピーとは(4)コピーの構造を知る(5)「短歌」を例に言語表現を試してみる					
10	街にあるコピーを探してみよう コピーの構造を分析してみよう	名古屋駅エリアに存在する実際の広告。その中から自分が気になった広告コピーをスマホで撮影。教室に戻り、その広告の構造と、そのコピーになぜ惹かれたのかを考察します。				【持参物】筆記用具とメモ	

11	番外編:プレゼンの作法を学ぼう+最終課題予告	プレゼンテーションの作法を、資料を読みながら解説。実践を交えてレクチャーします。			【持参物】筆記用具とメモ		
12	広告コピーを書いてみよう	課題をもとに実際にキャッチコピーを書いてもらいます。			【持参物】筆記用具とメモ		
13	最終課題編1:ひとりで、グループで、コピーを考えてみよう	まずは個々に、次にグループワークを通じて、自己分析をとことん深め、ポートフォリオにも活用できる「自分を表すコピー」を形にしていきます。			【持参物】筆記用具とメモ		
14	最終課題編2:コピーを形にしよう、ブラッシュアップしよう	引き続き考えたコピーを形にし、講師からのチェックとアドバイスを交えながら、時間の許す限りブラッシュアップしていきます。			【持参物】筆記用具とメモ		
15	最終課題編3:コピーを完成させて提出しよう	心から納得できる完成度をめざします。			【持参物】筆記用具とメモ		

25年度_前期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_ゼミ(総合デザイン) I_馬場・安江.xlsx

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	2種類の新企画・提案に取り組む。課題①では、テーマがありながらも、現状の改善と販売促進、集客を目的とした自由な表現を追求する。個々の自由な企画提案を期待する。課題②では、産学連携授業を通して、デザイナーとして提案できること、地域に貢献できる企画力を養う。 ①担当講師課題 ②産学連携課題(JAあいち豊田様)	筆記用具、Mac、スケッチブック、色鉛筆ほか各自必要な着彩画材	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。足を使ったリサーチ・経験を意識し、フィニッシュワークまでの制作過程に重点を置く。実在する店舗や商品をテーマとした、「より良く見せる為」のデザインを一連のテーマとする。	【専門知識スキル】:実在のクライアントに対して商品アイテムやパッケージ、販促物などといった、デザインの役割を意識した企画を提案する。【社会人基礎力】クライアントとの対応に必要な主体性、傾聴力を基礎としながら、課題進行の中で創造力、発進力、実行力、計画力を育て、他者の作品と自分の作品の振り返りの中から、スキルアップのための課題発見力を意識させる。	【受講ルール等】:資料配布は必ず各自保管する。課題の提出は期日提出を必須とし、やむを得ない理由によって提出不可能な場合は、事前に提出することを心がける。【評価の観点】:成果のクオリティはもちろんであるが、コンセプトにあたる制作意図、そのコンセプトを踏まえたデザイン制作のプロセス、それらを伝えるプレゼンテーションも同等の評価対象とする。【評価項目(評価の方法)】:成果物のクオリティー30%、コンセプト設定ー30%、制作プロセスー20%、プレゼンテーションー20%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	【課題①】レクチャー 【課題②】レクチャー 商品にかかわるデザインについて。	レクチャー。スケジュール確認、課題のリサーチ。	(1)クライアントの要望に沿った企画とデザイン提案ができる。(2)印刷物におけるIllustrator、Photoshopのルールに沿ったデータ作り。	主体性、実行力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】実際に現地へ行き、施設の環境、雰囲気、目的を肌で感じながらレクチャーを受け、リサーチする。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
2	【課題②】現地視察	〃	〃	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】クライアントの環境を理解し、新企画のアイデア出し作業。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac	【課題②】校外学習(施設見学)	
3	〃	企画書(仮)制作	〃	〃	【授業運営方法】クライアントの環境を理解し、新企画の企画書(仮)制作。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
4	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】各自の方向性をまとめ、次回の中間プレゼンで伝えられるコンセプト作り。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
5	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】中間プレゼンテーション実施。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
6	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】各自修正確認。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
7	【課題②】中間プレゼンテーション。	中間プレゼンテーション	〃	〃	【授業運営方法】各自修正確認。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
8	〃	修正作業とサンプル制作	〃	主体性、実行力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、状況把握力	【授業運営方法】ブラッシュアップ作業とサンプル制作。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		

25年度_前期_TSD_ビジュアルデザイン_2年_ゼミ(総合デザイン) I_馬場・安江.xlsx

9	〃	企画書確認作業。	〃	実行力、課題発見力、創造力、傾聴力、柔軟性	【授業運営方法】コンセプトの確認。企画書とサンプルのチェック。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材。		
10	〃	企画書確認作業。	〃	〃	【授業運営方法】最終プレゼンテーション。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
11	〃	〃	〃	〃	【授業運営方法】テーマ(店舗)のリサーチ。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
12	〃	完成に向けての必要な行程と必素材の確認。	〃	〃	【授業運営方法】原画のスキャン、補正作業。必要な文字情報の入力。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac		
13	〃	サンプル制作、プレゼンテーションデータ作成。	プレゼンテーションのための適正なデータ作りができる。	〃	【授業運営方法】コンセプトの確認。企画書とサンプルの最終チェック。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材。		
14	【課題②】最終プレゼンテーション	プレゼンテーションと振り返り。	〃	〃	【授業運営方法】デザイン作業。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac、各自必要な着彩画材		
15	【課題①】最終プレゼンテーション	プレゼンテーションと振り返り。	個々の企画を魅力的に紹介するプレゼンテーションを目指す。	主体性、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、規律性、情況把握力	【授業運営方法】閲覧と振り返りコメント。次回の資料説明。【持参物】筆記用具、スケッチブック、Mac	課題提出	

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
デザイン思考の協働作業によるプロセスから想像意欲・発想を基に、各種の問題提案や実験的な作品にも取り組み、完成度の高い作品づくりを目的とする。デザインプロセスから学んだ新しい発想と制作物で学生らしさを残しつつもプロと変わらぬハイレベルの作品を発表し、目に留めて貰える様な作品を生み出すことを最終目的とする。	配布:参考資料となるデザイン及び資料に関しては、必要に応じプリント又はPDFにて配布。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。デザイン思考のプロセスに沿った授業構成。文化や顧客のニーズについて分析し、共感する。共有しあった意見から課題やニーズを抽出し、その際に発生した問題を整理し、コンセプトを確立定義する。コンセプトをアイデアを出し、試作を繰り返し、ユーザーテストを行い、文化にあう商品やサービスのブラッシュアップを行います。	【到達目標】デザイン思考から学ぶ、プロセスとコミュニケーションデザインの習得;課題を発見し解決するための企画書のまとめ方からデザインプランまでを習得する。また、総合的なデザイン表現(企画からデザイン)の組み立てから見せ方までを習得することを目標とします。【専門知識スキル】デザイン思考を学ぶことで商品企画から販促までトータルにデザインを習得。→デザイン社会で役にたつ。【社会人基礎力】:1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力) 3. チームで働く力(・発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力)	【受講ルール等】:・チームによるプロセス制作。必ず机は島として行き、必ず授業終了時には、元に戻すこと。・指定された場所へ必ず提出。後日提出は受け取らない。(指定された日に提出が不可能な場合は、理由を講師に報告の上、提出日より前に提出。)企画書及び作品は必要に応じその枚数(部数)を出力(CD-ROM含む)して提出。【評価の観点】:出席状況、授業態度、提出された作品によって総合的に判断する。但し、出席率が80%に満たない場合、課題提出がされていない場合は単位を認めない。【その他】:デザイン思考に伴う共有化には4~6人のグループワークで実施。【評価項目(評価の方法)】:企画、アイデアー20%、クリエイティブー40%、授業に対する姿勢ー20%、個ー10%、その他ー10%。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。			
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	<オリエンテーション> デザインプロセスについて デザイン思考のプロセスとデザインの現場について ・<共感><観察記述>	<ユーザーを理解する、テーマ設定> グループより毎週ファシリテーターを決め、チームの紹介、商品の共有化をおこなう。 ・ユーザーは誰か?この商品のサービスは何か?ユーザーは 何に価値観を求めているか。 ・強み、弱みを明らかにする。	主題:信頼関係を築く (commitment、思いやり、好奇心) ・B紙+付箋紙をつかって言葉ならべる	信頼関係を築く	【授業運営方法】:デザイン思考 1. 決められた表現方法ではなく、各チームが自由な発想でオリジナリティを求める。 2. チームの表現は自由とするが、プロセスのルールに従ってミーティング、制作を行う。 【個人が用意するもの】・中京(愛知、岐阜、三重)の文化となるものを意識して授業に参加。この課題専用のノートとクリアファイル(A4サイズ)筆記用具 ・B紙(一人1枚)+付箋紙		
2	<コンセプトの立案> ・ターゲットの明確化とイメージ(世界観)を作り、ポジショニングマップを行う。 ・ユーザーとのコミュニケーションデザイン。 ・<共感> →<問題定義> <コンセプトの確率>	<プラン作成> ・解決のためのキーワードを出してみる。 ・課題とキーワードを共有し、ディスカッションをする。 テーマをあげて、コンセプト、ストーリーを描いてみよう ・商品開発目標についてディスカッションする。 ・マップ、チャートにする。アイデアスケッチを描く。 ・グループ内で発表する	主題:課題発見 ・B紙+付箋紙をつかってキーワードを記入 ・ユーザー(ペルソナ)はなぜ、この文化や商品を買うか? Ex.時間、場所、状況..... ・商品、サービスの課題は?	信頼関係を築く	”	課題1:xxxレポート 課題2:xxx作成	
3	”	”	”	”	”	チームの発表	

4	<p><アイデア出し、モデル化></p> <ul style="list-style-type: none"> ・商品の未来イメージを描く。 ・アイデアの抽出とモデル化(見える化)。 <p>・<問題定義><コンセプトの確率>→<アイデア創造></p> <p>・<アイデア創造>→<試作・プロトタイプ・テスト></p>	<p><アイデア抽出、デザインワーク></p> <ul style="list-style-type: none"> ・問題定義で設定した方向性を実現するために、アイデアを出す。アイデアは、「質」より「量」を意識してブレインストーミングを行い、チームのメンバーが思いついた事をとにかくアウトプットする。 ・チーム内で支持を集めたアイデアをいくつか試作段階へ進む。 	<p>主題:見える化をする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・B紙+付箋紙をつかって思いついた事を記入 	<p>・計画力 ・創造力</p>	<p>//</p>		
5	//	//	//	//	//		
6	//	//	//	//	//		
7	//	//	//	//	//		
8	//	//	//	//	//		
9	//	//	//	//	//		
10	//	//	//	//	//		
11	//	//	//	//	//		チームの発表
12	<p><ブランド価値を生み出す></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ブランド化、商品化 	<p><デザインワーク></p> <ul style="list-style-type: none"> ・試作、プロトタイプ確認後、市場化に向けたデザイン制作 ・ロゴタイプ、パッケージデザイン、広告、販促物、販路計画 	<p>主題:市場化</p>		//		
13	//	//	//	//	//		
14	//	//	//	//	//		
15	<p><発表></p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロセス 	<p><プレゼンテーション></p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスに沿った企画から商品、パッケージ、広告を発表する 	//	<p>・発信力</p>	<p>【授業運営方法】:プロジェクターを使用したプレゼンテーション</p> <p>【学校が用意するもの】プロジェクター</p>		B2パネル+企画書(PDF)の提出 現物(デザインされたもの)

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考			
それぞれ与えられた課題を手書きアナログを意識しビジュアルを作成。PC用ソフト イラストレーター、フォトショップを用いて目を引くビジュアルデザインを行うことをことを目的とする。競合他社に差をつける、アピール上手で効果の高いビジュアル表現を学ぶことを目的とする。また、国際的なコンペティションに参加することで、自分の現在の實力を知る。	配布:参考資料となるデザイン及び資料に関しては、基本的にはPDFを映像で紹介し、必要に応じプリントにて配布。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 1. 現代のビジュアルデザインの重要性。ビジュアルデザインとは?! 目を引くビジュアルデザインとは?! 記憶に強く残るビジュアルテクニックを学びます。例)ピカソに学ぶ。青の時代と赤の時代。企画力と構成力、アイデア、ヒントを学ぶ。	1. 消費者にしっかり見てもらえる、記憶に強く印象付けることができる作品を習得する 2. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力・ユーモア) 3. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力)、4. チームで働く力(・協力力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール力)	【受講ルール等】:他の学生とは異なった表現力であり個性を重んじる。基本的なプレゼンテーションはプロジェクターを使用し、最終的な媒体は現物を提出する。【評価の観点】:・見るものを引き込み、興味をとらえ、明確にコミュニケーションする必要がある。色づかい、形、そしてすべての要素が、全体として調和のとれたものを総合的にデザインができていのかを評価する。【評価項目(評価の方法)】:出席、授業態度、作品が提示するレベルに達しているかなどをを総合的に判断し評価する			
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(30分)【オリエンテーション】この授業の目的と意味を伝える。・ビジュアルデザインの表現の重要性。・ポスターデザインと広告デザインとの違い。・ミーティング(次回の講義について)。テーマの発表(社会的、文化的なテーマ)	目を引くビジュアルデザインの重要性をプロジェクターを使用して解説をします。視覚を刺激する。ユーモアで伝える。違和感を与える。驚かせる。ビジュアルについて説明をします。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	課題発見力、消費者の動向	【授業運営方法】:1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティを求める。2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具 <学校準備物> プリント、プロジェクター	面白いと思うポスターデザインを3点収集してくる。(A4クリアファイルに集める)PDFデータ(プロジェクターの使用)	
2	【印刷用紙について】先週のオリエンを含めて、テーマにそったアイデアを計画する。そのために、最終仕上げによるポスター用紙について	ポスターを印刷するための用紙を、紙の見本とともに見て触って仕上げをイメージを考えながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	課題発見力、計画力	【授業運営方法】:1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティを求める。2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
3	【アイデア】テーマにそったアイデアを計画する。そのためには、デジタル印刷工程を学ぶ。	デジタル入稿の際の印刷工程を学びながら、データの作成方法、仕上げイメージを考えながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	実行力、課題発見力、傾聴力	【授業運営方法】:1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティを求める。2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
4	【アイデア】テーマにそったアイデアを計画する。	視覚、ユーモアを与えるビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	実行力、課題発見力、傾聴力	【授業運営方法】:1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティを求める。2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		

5	【アイデア】テーマにそったアイデアを計画する。	2つの感情。ビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	計画力、創造力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
6	【デザイン】ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	視覚を刺激するビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	計画力、創造力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
7	【デザイン】ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	ユーモアで伝えるビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	計画力、創造力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
8	【デザイン】ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	前週の内容を踏まえ、自分なりに理解をしたことをデザインを表現する。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力		【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
9	【デザイン】ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	違和感を与えるビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	計画力、創造力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
10	【デザイン】ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	驚かせる。ビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	計画力、創造力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
11	【デザイン】ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	視覚を刺激するビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	計画力、創造力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
12	【デザイン】ポスターデザインの制作を行う。サイズB1タテ2点	ユーモアで伝えるビジュアルについてプレストをしながら学生に指導していきます。	講義の目的を理解し、各自主たるデザインの表現を習得・デザイン力	計画力、創造力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		

13	【デザインの修正】修正	デザイン確認。修正を指導する。	・クリエイティブ(企画) ・表現力 ・応用力	・表現力 ・発信力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
14	【デザインの修正】修正	デザイン確認。修正を指導する。	・クリエイティブ(企画) ・表現力 ・応用力	・表現力 ・発信力	【授業運営方法】: 1. 決められた表現方法ではなく、自由な発想でオリジナリティーを求める。 2. 個々の表現は自由とするが、テーマを確認し、ビジュアルデザインの重要性を意識付けを行う。デザイン専用のノートとクリアファイル(A4サイズ) 筆記用具		
15	<発表> ・プレゼンテーション	<プレゼンテーション> ・ビジュアルデザインのポスターデザインを発表する	〃	・発信力	【授業運営方法】: 原寸大の印刷物を展示してのプレゼンテーション	企画書(A4横)の提出 現物(デザインされたもの)	

25年度_前期_TSD_VS_2年_写真研究_岩井勝

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	1年次で経験したカメラ(一眼レフ)の操作方法を再度確認し自由に操作が出来ること。テーマに沿った素材選び写真表現を学び自分のイメージする作品を作り発信の仕方、方法を身につける。また写真のみの作品、文字を配置した作品と作り分けグラフィックに落とし込む方法の写真技法も学ぶ。	教科書なし、講師が作成したテキストをPDF書類にし各自がダウンロードする。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。写真及びデザイン業界にてコマース写真撮影を永きに渡り担当をしているプロカメラマンが授業を担当。前半はテーマから撮影素材選び、撮影をしてプレゼンにて自分のメッセージを伝える。まずは撮影することに慣れ屋外での撮影を行う。一眼レフカメラの操作を覚え撮影が出来る、テーマに対して自分の表現の理解力を高める。1) デジタルカメラで撮影をする。2) テーマに沿った素材をみつける。3) 画面構成やアングルの違いを撮影しながら学ぶ。4) Photoshopを使って画像処理や加工の基礎を学ぶ。5) オリジナルの作品を作る6) グラフィックに落とし込みを基礎的なスキルを学ぶ。	【専門知識スキル】テーマに沿うメッセージ力のある作品を作る。写真表現だけに終わらず写真を取り込んだグラフィックへの応用についても学ぶ。1年次に学んだ画像レタッチを更に進化させる。またカメラの基本的な「被写界深度」の意味を理解し説明が出来ること。※被写界深度(ピントを合わせた部分の前後にピントが合っているように見える範囲のこと)→※時間的に余裕があれば。【社会人基礎力】1. 考え抜く力(課題発見力・計画力・想像力)2. 前に踏み出す力(主体性・働きかけ力・実行力)3. チームで働く力(発信力・傾聴力・柔軟性・状況判断力・規律性・ストレスコントロール)	【受講ルール等】配付資料は全てPDFにて配布し各自がダウンロードをする。指定された日時に指定された場所へ必ず提出とし、後日提出は受け取らない。(指定された日に提出が不可能な場合は、理由を講師に報告の上、提出日以前に提出すること。) 【評価の観点】提出された課題の出来。 【その他】プレゼンでの発表能力など 【評価項目(評価の方法)】・テーマに沿った撮影がおこなわれているか?・画面構成が出来ているか?・オリジナルで独創的な発想があるか? 出席状況、授業態度、提出された作品によって総合的に判断する。/プレゼンテーションも評価の対象とする。但し、出席率が80%に満たない場合、課題提出が1作品でも欠けている場合は単位を認めない。又、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物等	授業外学習・宿題・提出課題等	重要用語・キーワード(任意)
1	講義ガイダンス:①科目の狙い②到達レベル③講義計画等の説明 CANON EOS M10カメラの各部機能及び操作方法	この授業の目的と意味を伝える。再度CANON EOS M10の操作方法を確認、撮影を行う(但し、オンラインの場合はiPhone使用して撮影を行う)	授業の目的を理解をする。ピントを合わせず、シャッターを切る、画像を確認するまでの一連の撮影の流れを再確認をする。	講師のレクチャーから=傾聴力・新しい事へのチャレンジ=主体性・実行力	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10カメラ一式 一眼レフカメラの準備・バッテリー・USBカードを含む(教室への搬入と回収、返却)		一眼レフカメラ
2	講義ガイダンス:①科目の狙い②到達レベル③講義計画等の説明 CANON EOS M10カメラの各部機能及び操作方法	この授業の目的と意味を伝える。再度CANON EOS M10の操作方法を確認、撮影を行う(但し、オンラインの場合はiPhone使用して撮影を行う)	授業の目的を理解をする。ピントを合わせず、シャッターを切る、画像を確認するまでの一連の撮影の流れを再確認をする。	講師のレクチャーから=傾聴力・新しい事へのチャレンジ=主体性・実行力	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10カメラ一式 一眼レフカメラの準備・バッテリー・USBカードを含む(教室への搬入と回収、返却)		一眼レフカメラ
3	テーマ撮影とプレゼン-1 テーマ素材の見極め方、三分割法・主役脇役の関係について画面構成を行う一眼レフ操作説明	決められたテーマに対して素材の選び方、画面構成(三分割法)や主役になる素材が画面の中で表現されているかメッセージは何かを考え撮影をする	テーマに対しての考え方、表現の仕方を撮影技法によって理解し撮影、作品の発表とともに他人の作品についても理解する。	講師のレクチャーから=傾聴力・前に踏み出す力=主体性・働きかけ力・実行力 グループ別=発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10カメラ一式 一眼レフカメラの準備・バッテリー・USBカードを含む(教室への搬入と回収、返却)	【提出】課題提出 講評会研究レポート	撮影アングル 構図 三分割法 レポート、講評
4	テーマ撮影とプレゼン-1 テーマ素材の見極め方、三分割法・主役脇役の関係について画面構成を行う CANON EOS M10操作説明	決められたテーマに対して素材の選び方、画面構成(三分割法)や主役になる素材が画面の中で表現されているかメッセージは何かを考え撮影をする	テーマに対しての考え方、表現の仕方を撮影技法によって理解し撮影、作品の発表とともに他人の作品についても理解する。	講師のレクチャーから=傾聴力・前に踏み出す力=主体性・働きかけ力・実行力 グループ別=発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10カメラ一式 一眼レフカメラの準備・バッテリー・USBカードを含む(教室への搬入と回収、返却)	【提出】課題提出 講評会研究レポート	撮影アングル 構図 三分割法 レポート、講評
5	テーマ撮影とプレゼン-1 テーマ素材の見極め方、三分割法・主役脇役の関係について画面構成を行う CANON EOS M10操作説明	カメラ構造の絞りの役目、シャッタースピードの役目、お互いの機能を理解して検証撮影を行うことにより「被写界深度」「シャッタースピード」の関係性を理解する。	「被写界深度」「シャッタースピード」の意味を理解して内容を説明出来る、撮り分けの事が出来る事を目的とする。	講師のレクチャーから=傾聴力・前に踏み出す力=主体性・働きかけ力・実行力 グループ別=発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10カメラ一式 パソコン・プロジェクター教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)	【提出】課題提出 研究レポート	シャッタースピード
6	テーマ撮影とプレゼン-1 テーマ素材の見極め方、三分割法・主役脇役の関係について画面構成を行う CANON EOS M10操作説明	カメラ構造の絞りの役目、シャッタースピードの役目、お互いの機能を理解して検証撮影を行うことにより「被写界深度」「シャッタースピード」の関係性を理解する。	「被写界深度」「シャッタースピード」の意味を理解して内容を説明出来る、撮り分けの事が出来る事を目的とする。	講師のレクチャーから=傾聴力・前に踏み出す力=主体性・働きかけ力・実行力 グループ別=発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10カメラ一式 パソコン・プロジェクター教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)	【提出】課題提出 研究レポート	シャッタースピード
7	実際に撮影をしてその写真からフォトレタッチの「基礎編」を学ぶ(撮影した画像を映えさせる方法)	テーマ撮影した画像をより良く見せる方法としてPhotoshopによるレベル補正・トーンカーブ・カラーバランスの習得	Photoshopとデジタルデータについて(レベル補正・カラーバランス・トーンカーブ)特にクイックマスクの使い方を覚える	素材を見つける=課題発見力 講評から=傾聴力実行力 グループ別=発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10カメラ一式 一眼レフカメラの準備・バッテリー・USBカードを含む(教室への搬入と回収、返却)	【提出】課題提出 研究レポート	フォトレタッチ クイックマスク

25年度_前期_TSD_VS_2年_写真研究_岩井勝

8	実際に撮影をしてその写真からフォトレタッチの「基礎編」を学ぶ(撮影した画像を映えさせる方法)	テーマ撮影した画像をより良く見せる方法としてPhotoshopによるレベル補正・トーンカーブ・カラーバランスの習得	Photoshopとデジタルデータについて(レベル補正・カラーバランス・トーンカーブ)特にクイックマスクの使い方を覚える	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 グループ別＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】CANON EOS M10レフカメラ一式一眼レフカメラの準備(バッテリー・USBカードを含む)(教室への搬入と回収、返却)	【提出】課題提出 研究レポート	フォトレタッチ クイックマスク
9	レンズとシャッタースピードの関係について(レンズの絞り編)	カメラ構造の絞りの役目、シャッタースピードの役目、お互いの機能を理解して検証撮影を行うことにより「被写界深度」「シャッタースピード」の関係性を理解する。	「被写界深度」「シャッタースピード」の意味を理解して内容を説明出来、撮り分ける事が出来る事を目的とする。	講師のレクチャーから＝傾聴力・前に踏み出す力＝主体性・働きかけ力・実行力 グループ別＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh 教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)	【提出】課題提出 研究レポート	被写界深度
10	レンズとシャッタースピードの関係について(レンズの絞り編)	カメラ構造の絞りの役目、シャッタースピードの役目、お互いの機能を理解して検証撮影を行うことにより「被写界深度」「シャッタースピード」の関係性を理解する。	「被写界深度」「シャッタースピード」の意味を理解して内容を説明出来、撮り分ける事が出来る事を目的とする。	講師のレクチャーから＝傾聴力・前に踏み出す力＝主体性・働きかけ力・実行力 グループ別＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh 教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)	【提出】課題提出 研究レポート	被写界深度
11	テーマ撮影とプレゼン - 2	決められたテーマに対して素材の選び方、画面構成(三分割法)や主役になる素材が画面の中で表現されているか、被写体深度を使った撮影が出来ているかメッセージは何かを考え撮影をする	画面を構成する上で見る側にポイントへ導く視線の流れと美しい構図の三分割法が取り入れられたか確認する。また上記2/3/4で行った内容を付加した作品作りを行う。特に被写界深度	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 グループ別＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh (Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	【提出】課題提出 講評会、研究レポート	プレゼンテーション、講評
12	テーマ撮影とプレゼン - 2	決められたテーマに対して素材の選び方、画面構成(三分割法)や主役になる素材が画面の中で表現されているか、被写体深度を使った撮影が出来ているかメッセージは何かを考え撮影をする	画面を構成する上で見る側にポイントへ導く視線の流れと美しい構図の三分割法が取り入れられたか確認する。また上記2/3/4で行った内容を付加した作品作りを行う。特に被写界深度	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 グループ別＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh (Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	【提出】課題提出 講評会、研究レポート	プレゼンテーション、講評
13	写真の展開方法について 2/2週(文字を配置してグラフィックに落とし込む方法)・プレゼン	(13・14)・(15・16)は2週続きです。テーマ撮影した画像にキャッチコピーなど文字情報をレイアウトすることでグラフィックに写真を落とし込んだ作品の展開について学ぶ	写真をグラフィック化してレイアウトしてタイポグラフィについて学ぶ。プレゼンにて他の意見を求め考え方の違いなどを共有する。	プレゼンテーションを行うことにより＝主体性・柔軟性、他人の作品をみることにより＝柔軟性・状況判断力・規律性 考え抜く力＝想像力	【持参物】筆記用具 【学校側準備】パソコン・プロジェクター 教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)		タイポグラフィ
14	写真の展開方法について 2/2週(文字を配置してグラフィックに落とし込む方法)・プレゼン	(13・14)・(15・16)は2週続きです。テーマ撮影した画像にキャッチコピーなど文字情報をレイアウトすることでグラフィックに写真を落とし込んだ作品の展開について学ぶ	写真をグラフィック化してレイアウトしてタイポグラフィについて学ぶ。プレゼンにて他の意見を求め考え方の違いなどを共有する。	プレゼンテーションを行うことにより＝主体性・柔軟性、他人の作品をみることにより＝柔軟性・状況判断力・規律性 考え抜く力＝想像力	【持参物】筆記用具 【学校側準備】パソコン・プロジェクター 教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)		タイポグラフィ
15	写真の展開方法について 2/2週(文字を配置してグラフィックに落とし込む方法)・プレゼン	(13・14)・(15・16)は2週続きです。テーマ撮影した画像にキャッチコピーなど文字情報をレイアウトすることでグラフィックに写真を落とし込んだ作品の展開について学ぶ・プレゼン	写真をグラフィック化してレイアウトしてタイポグラフィについて学ぶ。プレゼンにて他の意見を求め考え方の違いなどを共有する。	プレゼンテーションを行うことにより＝主体性・柔軟性、他人の作品をみることにより＝柔軟性・状況判断力・規律性 考え抜く力＝想像力	【持参物】筆記用具 【学校側準備】パソコン・プロジェクター 教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)	【提出】感想 レポート提出	プレゼンテーション
16	写真の展開方法について 2/2週(文字を配置してグラフィックに落とし込む方法)・プレゼン	(14・15・16)は2週続きです。テーマ撮影した画像にキャッチコピーなど文字情報をレイアウトすることでグラフィックに写真を落とし込んだ作品の展開について学ぶ・プレゼン	写真をグラフィック化してレイアウトしてタイポグラフィについて学ぶ。プレゼンにて他の意見を求め考え方の違いなどを共有する。	プレゼンテーションを行うことにより＝主体性・柔軟性、他人の作品をみることにより＝柔軟性・状況判断力・規律性 考え抜く力＝想像力	【持参物】筆記用具 【学校側準備】パソコン・プロジェクター 教室でのパソコン操作(プレゼンの画像を順次表示操作する)	【提出】感想 レポート提出	プレゼンテーション
17	ライティングについて 自然光・スタジオ内撮影(単品切り抜き撮影)	光の取り入れ方によるイメージの表現方法とは、自然光の取り入れ方。スタジオ機材(ライト)を使って順光・逆光・斜め逆光などの光の変化により素材の見え方の違いについて学ぶ。	どのように光を取り入れて撮影をするのか、またスタジオの照明機材を使ってのライティングの方法を学ぶ。	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 グループ別＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【教室】スタジオ 【学校側準備】Macintosh (Photoshop)、一眼レフカメラ準備(学校の)・メモリーカード・SDケーブル、Photoshopの操作、仕方などでの補助	ライティング・スタジオ・照明機材	ライティング

25年度_前期_TSD_VS_2年_写真研究_岩井勝

18	ライティングについて 自然光・スタジオ内撮影(単品切り抜き撮影)	光の取り入れ方によるイメージの表現方法とは。自然光の取り入れ方。スタジオ機材(ライト)を使って順光・逆光・斜め逆光などの光の変化により素材の見え方の違いについて学ぶ。	どのように光を取り入れて撮影をするのか、またスタジオの照明機材を、使ったライティングの方法を学ぶ。	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 グループ別＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【教室】スタジオ 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル (教室への搬入と回収、返却) (Photoshopの操作、仕方などでの補助)	ライティング・スタジオ・照明機材	ライティング
19	テーブルフォト(イメージを作る)ライティングの実践	(17・18)で学んだライティングの方法を使ってテーブル上での素材を構成したイメージ撮影を行う	イメージを作る為にはライティングから撮影小道具に至る準備も重要。イメージ作り、小道具の準備、ライティング、撮影と一連の流れを学びます。	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 計画性・想像力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	テーブルフォト・ライティング・照明機具・スタジオ・小道具	テーブルフォトイメージ
20	テーブルフォト(イメージを作る)ライティングの実践	(17・18)で学んだライティングの方法を使ってテーブル上での素材を構成したイメージ撮影を行う	イメージを作る為にはライティングから撮影小道具に至る準備も重要。イメージ作り、小道具の準備、ライティング、撮影と一連の流れを学びます。	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 計画性・想像力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 準備(教室への搬入と回収、返却)	テーブルフォト・ライティング・照明機具・スタジオ・小道具	テーブルフォトイメージ
21	テーブルフォトにおけるPhotoshopでのレタッチ術「応用編」(イメージ写真・単品撮影)	学んだライティングの方法を使ってテーブル上で素材を構成したイメージ撮影を行う	イメージを作る為にはライティングから撮影小道具に至る準備も重要。イメージ作り、小道具の準備、ライティング、撮影と一連の流れを学びます。	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 計画性・想像力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【教室】スタジオ 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル (教室への搬入と回収、返却) 3教室でのパソコン(Photoshopの操作、仕方などでの補助)	テーブルフォト・ライティング・照明機具・スタジオ・小道具	テーブルフォトイメージ
22	テーブルフォトにおけるPhotoshopでのレタッチ術「応用編」(イメージ写真・単品撮影)	学んだライティングの方法を使ってテーブル上で素材を構成したイメージ撮影を行う	イメージを作る為にはライティングから撮影小道具に至る準備も重要。イメージ作り、小道具の準備、ライティング、撮影と一連の流れを学びます。	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 計画性・想像力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【教室】スタジオ 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル (教室への搬入と回収、返却) 3教室でのパソコン(Photoshopの操作、仕方などでの補助)	テーブルフォト・ライティング・照明機具・スタジオ・小道具	テーブルフォトイメージ
23	グラフィック展開の制作 1/3週(企画～撮影)	23～28は3週続き(撮影して文字を配置してグラフィックに落とし込む方法) テーマに沿って作品を作りプレゼンをする。各自ラフ案を作りチェックを行う。	①企画を立てる ②ラフを作る ③撮影準備(小道具・ロケハンなど)	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 テーマからラフ案、撮影、レイアウトの一連について計画的に行う＝計画力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【教室】スタジオ 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル (教室への搬入と回収、返却) パソコン(Photoshopの操作、仕方などでの補助)	【提出】ラフ案提出	ラフ
24	グラフィック展開の制作 1/3週(企画～撮影)	23～28は3週続き(撮影して文字を配置してグラフィックに落とし込む方法) テーマに沿って作品を作りプレゼンをする。各自ラフ案を作りチェックを行う。	①企画を立てる ②ラフを作る ③撮影準備(小道具・ロケハンなど)	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 テーマからラフ案、撮影、レイアウトの一連について計画的に行う＝計画力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	【提出】ラフ案提出	ラフ
25	グラフィック展開の制作 2/3週(撮影)	23～28は3週続き(撮影して文字を配置してグラフィックに落とし込む方法) テーマに沿って作品を作りプレゼンをする。各自ラフ案を作りチェックを行う。	④撮影 ⑤編集 ⑥レタッチ ⑦レイアウト ⑧出力	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 テーマからラフ案、撮影、レイアウトの一連について計画的に行う＝計画力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	撮影・フォトレタッチ	フォトレタッチ編集
26	グラフィック展開の制作 2/3週(撮影)	23～28は3週続き(撮影して文字を配置してグラフィックに落とし込む方法) テーマに沿って作品を作りプレゼンをする。各自ラフ案を作りチェックを行う。	④撮影 ⑤編集 ⑥レタッチ ⑦レイアウト ⑧出力	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 テーマからラフ案、撮影、レイアウトの一連について計画的に行う＝計画力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	撮影・フォトレタッチ	フォトレタッチ編集
27	グラフィック展開の制作 3/3週(編集～レタッチ～レイアウト～出力)	23～28は3週続き(撮影して文字を配置してグラフィックに落とし込む方法) テーマに沿って作品を作りプレゼンをする。各自ラフ案を作りチェックを行う。	⑦レイアウト ⑧出力	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 テーマからラフ案、撮影、レイアウトの一連について計画的に行う＝計画力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh(Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	レイアウト・タイポグラフィ・プリントアウト	レイアウトカラー出力

25年度_前期_TSD_VS_2年_写真研究_岩井勝

28	グラフィック展開の制作 3/3週(編集～レタッチ～レイアウト～出力)	23～28は3週続き(撮影して文字を配置してグラフィックに落とし込む方法)テーマに沿って作品を作りプレゼンをする。各自ラフ案を作りチェックを行う。	⑦レイアウト ⑧出力	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 テーマからラフ案、撮影、レイアウトの一連について計画的に行う＝計画力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh (Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	レイアウト・タイポグラフィ・プリントアウト	レイアウトカラー出力
29	グラフィック展開に於ける作品のプレゼンテーション	上記で行ってきた制作課題について各自がプレゼンテーションを行う。	23～28は3週にて行ってきた制作課題について各自がプレゼンテーションを行い、計画から撮影、レイアウトと一連の作業を行うことで写真とグラフィックの融合について経験をする。	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 テーマからラフ案、撮影、レイアウトの一連について計画的に行う＝計画力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh (Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	【提出】作品提出・プレゼンレポート提出	プレゼンテーション
30	グラフィック展開に於ける作品のに於けるプレゼンテーション	上記で行ってきた制作課題について各自がプレゼンテーションを行う。	23～28は3週にて行ってきた制作課題について各自がプレゼンテーションを行い、計画から撮影、レイアウトと一連の作業を行うことで写真とグラフィックの融合について経験をする。	素材を見つける＝課題発見力 講評から＝傾聴力実行力 テーマからラフ案、撮影、レイアウトの一連について計画的に行う＝計画力＝発進力・柔軟性	【持参物】筆記用具 【学校側準備】Macintosh (Photoshop)、一眼レフカメラ(学校の)・メモリーカード・SDケーブル 一眼レフカメラの準備(教室への搬入と回収、返却)	【提出】作品提出・プレゼンレポート提出	プレゼンテーション