

授業名(時間割 表記)	WEBデザイン I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	福永
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴							
授業の学習 内容	写真撮影の基礎、PhotoShopの基礎的な技術と知識、使用法の演習、全てのデザインの基礎となる文字組み演習。WEBの用語、ページの構造、デザインレイアウトの演習、WEBサイトのページデザイン制作						
到達目標	自身の作品とインターネットの関わり方を学び、活用法を理解して、3年間有効的にWEBを利用できるようにする。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):100%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容		準備学習 時間外学習(学習課題)
1	2026/4/23	講義・演習	授業概要／WEB用語実習／写真撮影演習		
2	2026/5/13	↓	↓ Phot oShop演習		前授業の復習
3	2026/5/20	↓	↓	↓ □	↓
4	2026/5/27	↓	↓	↓ □	↓
5	2026/6/3	↓	↓	↓	↓
6	2026/6/17	↓	↓	↓	解析WEBページの検索・閲覧
7	2026/6/24	講義・実習	↓	文字組演習 WEBページ解析 サイト ツリ ー1	↓
8	2026/7/1	↓	↓	↓ WEBページ解析 サイト ツリ ー2	↓
9	2026/7/8	↓	↓	↓ ↓	↓
10	2026/7/15	↓	↓	↓ ↓ (Fi gma導入)	↓
11	2026/7/22	↓	↓	フライヤーデザイン WEBページ解析 ワイヤースケッチA	↓
12	2026/8/26	↓	↓	↓ ↓	↓
13	2025/9/3	実習	↓	WEBページ解析 ワイヤースケッチB	WEB用語の復習
14	2025/9/10	↓	WEB用語試験 ↓		
15	2025/9/17		評価週		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】					

授業名(時間割表記)	アイデアテクニックⅠ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	かすがまる
学科・コース	クリエイティブデザイン科屋二1年A	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	学習塾を経営し現国・小論文を指導。小説家になろう大賞2014優秀賞受賞、以後著作複数。						
授業の学習内容	小説の執筆には発想を支えるための知識と技術が必要である。本科目では知識として「社会科学、自然科学、時事問題」など広範なテーマを紹介・解説し、創作の観点から考察を深め、発想力の向上を目指す。広い視野と深い教養をもって時代に相応しいストーリーテラーとなることを願う。また、技術として「国文法、語彙、小説作法」を授業し、正確な叙述や表現力の向上を目指す。高い文章力でもって同業者をも魅了する書き手となることを願う。なお「ログライン」作成法の習得は必須のものとする。						
到達目標	1:小説の基礎的な発想技術としてログラインを活用できる。 2:小説の基礎的な表現技術として場面の叙述ができる。						
評価方法と基準	小説としての構想をログラインでアウトプットできれば可、単一場面小説の形でアウトプットできれば良、複数場面を伴う長編の形にアウトプットできれば優とする。なお、授業内提出物50%、出席率50%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義と実践	小説の基礎を確認し、ひとつの物語を発想する。	ワークシートの作成
2	4月28日	同上	「ログライン」の仕組みを学び考慮発案できる	ワークシートの作成
3	5月12日	同上	「悪文」を分析しリライト、頻出誤文法を理解できる	場面小説執筆・推敲
4	5月19日	同上	「プロット」の仕組みを学び考慮発案できる	ワークシートの作成
5	5月26日	同上	「表現技法」について学び実践できる	ワークシートの作成
6	6月2日	同上	「感情」について学び執筆できる	場面小説執筆、レポートの作成
7	6月9日	同上	「短編小説」について学び執筆できる	場面小説執筆・推敲
8	6月16日	同上	ジェネレーターについて学び活用できる	ワークシートの作成
9	6月23日	同上	コンペの特質を学び、執筆できる	場面小説執筆・推敲
10	6月30日	同上	「性差」について学び執筆、レポート作法を実践できる	場面小説執筆、レポートの作成
11	7月7日	同上	「感情表現」について学び執筆、レポート作法を実践できる	場面小説執筆、レポートの作成
12	7月14日	同上	「ストーリー類型」について学び執筆できる	ワークシートの作成
13	7月21日	同上	「上下関係」について学び執筆、敬語を活用できる	場面小説執筆、レポートの作成
14	8月25日	まとめ	全体を振り返り、課題を作成できる	ワークシート作成
15	9月1日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】 各種データを資料として配布する。				

授業名(時間割表記)	イラストレーションⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	芦川みらの
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ1年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習 内容	デジタルイラストの基本の学習と制作における知識を身につけ、イラストを仕事にするための基礎力を養います。						
到達目標	・パソコンの基本操作に慣れる ・CLIP STUDIO PAINTを使用してイラストを制作できるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合減点対象						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月21日	講義、実習	オリエンテーション/スケッチ、模写	復習	
2	4月28日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/基本操作	復習	
3	5月12日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/線画	復習	
4	5月19日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/ベクターレイヤー	復習	
5	5月26日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/彩色	復習	
6	6月2日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/便利な機能	復習	
7	6月16日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/肌、瞳、髪の色塗り	復習	
8	6月23日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/画像の加工	復習	
9	6月30日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/キャラデザ	課題制作	
10	7月7日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/ラフ	課題制作	
11	7月14日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/線画	課題制作	
12	7月21日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/塗り	課題制作	
13	8月25日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/キャラクターを描く/仕上げ	課題制作	
14	9月1日	講義、実習	CLIP STUDIO PAINT/講評	課題制作	
15	9月8日	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】					
コミックイラストの描き方					

授業名(時間割 表記)	クリエイティブワークⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	Aiki Kano
学科・コース	クリエーティブデザイン科昼ニ1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA開講時より商品企画、店舗企画等担当、かず多くの企業プロジェクトを担当。						
授業の学習 内容	1.イメージトレーニング(テーマから自由にイメージを考え、イメージをを活かして企業とのコラボを考え、宣伝広告制作まで実習。クリエイターとして必要な分析力、企画力、パッケージ・ラベルのデザイン、ロゴタイプのデザインからポスターのデザインアイディアがどのような流れで店頭に並び、消費者に受け入れてもらえるか学ぶ事が出来る。						
到達目標	広告とは何か？を理解して、企画書とプレゼンテーションの大切さを学んでいただきます。PCソフトの使い方、アイディアの発想法、デザインテクニック、色彩心理、形など、世代により、感じ方の違いなどを習得する。□						
評価方法と基準	1.プレゼンテーション時評価:企画、デザイン制作能力、プレゼン能力等。 2.作品制作能力□						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義	プレゼンテーション(自己表現)・考えを説明できる。□	
2	4月28日	講義・実習	挑戦をテーマに好きなビジュアル・形を考える。□	A4サイズでイメージを制作 画材自由
3	5月12日	講義・実習	スケッチその他ブレインストーミングと制作	イメージを制作
4	5月19日	講義・実習	各自アイデアの修正と制作	イメージを制作
5	5月26日	講義・実習	街に溢れている商品の確認と資料収集	イメージと企業の商品調査
6	6月2日	講義・実習	アイデアの修正と商品化へのプラン制作	パッケージ制作
7	6月16日	講義・実習	商品としての形を考え制作。	パッケージ仕様を考える
8	6月23日	講義・実習	商品撮影	
9	6月30日	講義・実習	販売する為の告知広告を考える。アイディアスケッチ	ポスターB2サイズ アイディア
10	7月7日	講義・実習	データ制作	
11	7月14日	講義・実習	データ制作	
12	7月21日	講義・実習	最終データ確認と広告プリント	
13	8月25日	プレゼンテーション	アイディア発表と理解／制作作品のまとめと提出	
14	9月1日	講義・実習	作品の講評と授業まとめ	
15	9月8日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
A4サイズブルーグリーン□穴バインダー用紙:無地□方眼、横罫など3種準備□				

授業名(時間割 表記)	コピーライティング I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤2号
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	デザイン事務所から世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブブティックなど30年以上のコピーライター歴と10年以上のクリエイティブディレクター歴を有し、現在も現役でブランディングやコミュニケーションコンテンツの企画制作に携わる。						
授業の学習 内容	キャッチフレーズ制作やプロモーションツールの企画制作、実践的プレゼンテーションなどを通してコミュニケーションビジネスの面白さを学ぶ。コミュニケーションコンテンツの企画制作に必要な不可欠なコンセプチュアルな思考力、一方的な押し付けではないコミュニケーションスキルを身につける。						
到達目標	①自由な思考力を身につける ②客観的な視点を身につける ③気づき、発見、ブレイクスルーを体験する ④相手に伝わるプレゼンテーション力を身につける						
評価方法と基準	課題提出数、過大評価点数など						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月25日	講義と演習	自己紹介を兼ねて自分のキャッチフレーズを考える	
2	5月2日	課題発表と演習	いいところと悪いところを挙げていく作業	思考整理
3	5月9日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
4	5月23日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
5	5月30日	作品発表と講評	キャッチフレーズを発表	発表準備
6	6月6日	課題発表と演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
7	6月20日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
8	6月27日	作品発表と講評	キャッチフレーズを発表	発表準備
9	7月4日	課題発表と演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
10	7月11日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
11	7月18日	作品発表と講評 & 講義	キャッチフレーズを発表 & デザインとは	発表準備
12	8月29日	課題発表と演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
13	9月5日	演習	思考プロセスを整理しつつキャッチフレーズを考える	思考整理
14	9月12日	作品発表と講評 & 講義	キャッチフレーズを発表 & ChatGPTとの付き合い方	発表準備
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	コンピューターデザインベーシックⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	小島穂高
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二1年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 (2単位)		
教員の略歴	2022年よりフリーランスのグラフィックデザイナーとして活動。						
授業の学習 内容	「Adobe Illustrator」・「Adobe Photoshop」を使用し、機能や技術を学ぶ。応用課題や復習課題に取り組むことで確かなデザイン力を身につける。後半には応用演習課題としてPhotoshopとIllustratorで制作する名刺や、作品制作など実務的な課題に取り組む事でコンピューターを使用したラフから仕上げまでの技術を習得する。						
到達目標	1年を通じて、コンピューターを使用した作品制作やPRのために必要なデザインなど実践に生かせる技術を身につける。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4／21	講義と演習	デジタルアートワーク基礎デジタルアートワークに必要な基礎知識の習得		
2	4／28	講義と演習	Photoshop基礎1 描画系ツールを扱える。		
3	5／12	講義と演習	Photoshop基礎2 画像の選択ができる。	Lesson課題:画像の選択	
4	5／19	講義と演習	Photoshop基礎3 画像補正ができる。	Lesson課題:画像補正	
5	5／26	講義と演習	Photoshop基礎4 画像合成ができる。		
6	6／2	講義と演習	Illustrator基礎1 図形の制作、変形ができる。	Lesson課題:図形	
7	6／16	講義と演習	Illustrator基礎2 ペンツールを扱える。	Lesson課題:パス	
8	6／23	講義と演習	Illustrator基礎3 パスの制作、加工できる。	Lesson課題:パス	
9	6／30	講義と演習	Illustrator基礎4 文字の入力、デザインができる。	Lesson課題:パス	
10	7／7	実習	Illustrator/Photoshop 名刺を制作できる。		
11	7／14	実習	Illustrator/Photoshop 名刺を制作できる。	制作物を提出できるよう仕上げる	
12	7／21	実習	Photoshop 描画系ツールを扱える(背景描写)		
13	8／25	実習	Photoshop 描画系ツールを扱える(背景描写)	制作物を提出できるよう仕上げる	
14	9／1	実習	Illustrator/Photoshop 前期の復習	すべての制作物を提出できるよう仕上げる	
15	9／8	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】筆記用具、ノート、テキスト					

授業名(時間割 表記)	ストーリー・原作 I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	ココロ直
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2002年度ノベル大賞(集英社)読者大賞受賞。作家歴25年。						
授業の学習 内容	ストーリー作りの基本を学習する。前期は主にキャラクターの作り方と見せ方、基礎的なストーリー展開とその方法を知る。『自己表現作品』から『商業作品』へと視野を広げることを目指し、物語作りのために作者として揃えておくべきものなどを知る。						
到達目標	『読者の視点』を意識しつつ『作者の視点』へとつなげる視野の広がりを獲得する。必要な表現を厳選したストーリー作りが自然に行えるよう、学習内容を都度自作品へと反映させる。						
評価方法と基準	講義への理解度 50% (課題提出および定期的な進行チェックにて評価する) 投稿用作品の作成 50% (主にキャラクターとストーリーの観点から講義内容の反映度にて評価する)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義	新人賞の傾向・ジャンルの分析	ジャンルの調査
2	4月28日	講義	伝わりやすい『プロット』の書き方を理解	プロット作成/プロット仕上げ
3	5月12日	講義	『キャラクター』作りの重要ポイントを認識	学習内容をプロットに反映
4	5月19日	講義	主人公を目立たせる意味と方法を理解	学習内容を作品に反映
5	5月26日	講義	効果的な『セリフ』と『セリフ回し』の使用	学習内容を作品に反映
6	6月2日	講義	『書き出し』の重要性を認識	課題プリント/学習内容を作品に反映
7	6月16日	講義	『設定』と『ストーリー』の違いを理解	課題プリント/学習内容を作品に反映
8	6月23日	講義	一冊分のバランスを考える	学習内容を作品に反映
9	6月30日	講義	キャラクターの『対比』を活用	学習内容を作品に反映
10	7月7日	講義	キャラクターの役割分担を理解	課題プリント/学習内容を作品に反映
11	7月14日	講義	ストーリーの分割と組み立てへの理解	学習内容を作品に反映
12	7月21日	講義	物語の『柱』を把握・認識する	学習内容を作品に反映
13	8月25日	講義	効果的なクライマックスの作り方を理解	学習内容を作品に反映
14	9月1日	講義	ストーリーのテーマの設定と見せ方を理解	学習内容を作品に反映
15	9月8日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】 担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。				

科目名	デザインシンキング I B	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	篠塚 正典
学科・コース	クリエイティブデザイン科 昼二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30時間 1単位		
教員の略歴	ランドーアソシエイツSF本社にてデザイナーとして勤務、米国アートセンターカレッジオブデザイン卒業、加州在住7年						
授業の学習 内容	1:クリエイターになるために必要な心得、プロとしての振る舞い、考え方をデザインシンキングメソッドを基に学ぶ。 2:1年生の前期に学ぶことによってその後の全科目、授業に貢献する基礎知識、思考力を身につける。 3:深い思考能力、高い対応力、自分だけの独創性を習得し、グローバルに活躍できるクリエイターを目指す。 最終的にはプレゼンテーションテクニックを活かした本当のプレゼンテーションが個人でできるようになる。						
到達目標	デザインシンキングメソッド基にコンセプチュアルな考え方を学び、市場のニーズの捉え方から問題発見そして問題解決案の発見、それをデザインとして形にするプロセスを学ぶ。 結果、市場のニーズを的確につかみ問題を発見しその解決案を最適なデザインに落とし込める能力を身に付ける。						
評価方法と基準	授業に出席し、全ての課題作品を提出したうえでの総合評価						

【使用教科書・教材・参考書】					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4/20	講義	このクラスの到達目標の理解と確認	講義の振り返り、自分の目標到達への計画作り	
2	4/27	講義	プロのクリエイターになるための必要な考え方を学ぶ	アジェンダを基に復習	
3	5/11	講義	コンセプトとアイデアの違いとは。	アジェンダを基に復習	
4	5/18	講義と演習	グループの一員として協調できるようになるワークショップ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ	
5	5/25	講義と演習	問題発見から問題解決案の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ	
6	6/1	講義と演習	問題解決案をどうデザインに落とし込むか(プロトタイピング)	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる	
7	6/8	講義と演習	グループとして最大限の力が出せるようになるワークショップ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ	
8	6/22	講義と演習	問題発見から問題解決案の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ	
9	6/29	講義と演習	問題解決案をデザインに落とし込み、それが最適な案か検証する。	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる	
10	7/6	講義	ほんとうのプレゼンテーションとは何かを学び、 講義 勝てるプレゼンテーションテクニックを身につける	アジェンダを基に復習	
11	7/13	講義と演習	問題発見から問題解決案の導き方をグループワークを通して学ぶ	ワークショップで行ったことを次週に向けてまとめ	
12	7/24	講義と演習	問題発見から問題解決案の導き方をグループワークを通して学ぶ	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる	
13	8/24	講義と演習	問題解決案をデザインに落とし込み、それが最適な案か検証する。	次週に向けてのプレゼンテーション準備	
14	8/31	講義と演習	最終プレゼンテーション、前期総評	最終プレゼンテーションの振り返り	
15	9/7	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイディア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	デザインベーシック I A	必修選択	選択	年次	1	担当教員	熊谷哲也
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二1年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 (2単位)		
教員の略歴	デザインを通じて様々な仕事と製本作品の制作を続けながら良い御縁が生まれ、思考力と手仕事を鍛え表現力を向上させてきました。						
授業の学習内容	・この授業は、物事を創造し表現する為に必要な基礎力（技術＋基礎デザイン力）を養う授業です。その為に「正しい技術」と「美しさ」を積極的に探します。 ・一日も休まず、遅刻せず確実に授業に出席し、継続して基礎力を学ぶことにより理解を深めていきます。 ・手仕事という大切な技術力を通じて「美しさ、丁寧さ、正確さ」の品質を高めましょう。 ・常に日常を観察する思考をもち、知らない事を知り発見し、上達する楽しさを実感して下さい。						
到達目標	・紙と絵具（アクリルガッシュ）を用いた課題を通じて手仕事の大切さを知り、高い品質で制作できるようにする。 ・美しい手仕事、美しい形、美しい色彩の効果を学び、美しい作品を創れるようにする。 ・課題の正しい解釈（発想や着眼点の適切な判断）をし、人に分かりやすく言葉も含めて伝えられるようにする。 ・様々なアイデアと表現の可能性に気付けるようにする。 ・100%の出席率を目指し、学ぶ楽しさを確実に身につける。						
評価方法と基準	・評価点A／提出作品の品質(着眼点・色彩・形・構成・丁寧で美しい手仕事) ・評価点B／授業内での積極性 ・評価点C／準備及び自宅課題の提出状況及び表現品質以上3項目を吟味判断し評価する。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4/24	講義と演習	道具の確認とカッターの使い方／曲線・直線の切り方	自宅課題／直線と正円のカットを練習／復習	
2	5/1	講義と演習	紙の知識と加工①／切る、折る、曲げる、貼る	自宅課題／「立方体の制作」	
3	5/8	講義と演習	水張りの修得、課題 1 ❶ 矩形のデザイン(黒)／出題	自宅課題／矩形のカットと水張り手順の整理と理解	
4	5/15	制作	課題 1 ❷ 授業内制作／デザインの決定	構成の可能性を検討	
5	5/22	講評と作業	課題1 ❸ 講評、次回課題への下書きと彩色①	多種多様なクラス作品の理解と個性の認識①	
6	6/5	制作	課題 2 ❶ 授業内制作／彩色②	色彩のイメージと様々な彩色技術の研究❶	
7	6/19	制作	課題 2 ❷ 授業内制作／彩色③	色彩のイメージと様々な彩色技術の研究❷	
8	6/26	制作	課題 2 ❸ 授業内制作／彩色④	色彩のイメージと様々な彩色技術の研究❸	
9	7/3	講評と作業	課題 2 ❹ 講評、次回課題の水張り	多種多様なクラス作品の理解と個性の認識②	
10	7/10	講義と演習	課題 3 ❶ 夏期課題(漢字1文字)の説明と基準線の下書き	正確なグリッド作業、漢字の意味と表現の可能性	
11	7/17	制作	課題 3 ❷ 授業内制作	グリッドの使い方と濃度の関係を理解する	
夏休み	12	7/24	講評	課題 3 ❸ 授業内制作(夏休み中に完成させてくる)	様々なグリッドの使い方と矩形の応用を提案
	13	8/28	講義と演習	夏期課題の講評	自作品の分析と復習
14	9/4	講義と演習	課題 4 短時間でのデザイン制作／発想の可能性	コンセプトのアイデア出し	
15	9/11	試験日	課題評価試験		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	梅田祥成
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ1年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	TCA2013年卒業生/デザイナー歴7年/クリエイティブディレクター兼デザイナー(インハウス)/元看護師						
授業の学習 内容	「カタチにする楽しさ」を学びます。 「Photoshop」「Illustrator」等のデジタルツールをMACにて使用。 学生それぞれの作りたいデザインを知り、 頭の中にあるイメージを形にしていくこと(ビジュアル化)を通じて、 ツールの基本操作から文字や画像の扱い・合成等デザインの知識・スキルを身につける。						
到達目標	「Illustrator」と「Photoshop」の基本操作をマスターする。 1年間を通じて、クリエイティブ業界の現場で通用するデザインスキルを身につけることを目標とする。						
評価方法と基準	☆出席率:50% ☆評価点(課題評価):50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月25日	講義・演習	講師自己紹介/デジタルアートワークとPhotoshopの基本(イケT)	好きなデザインの収集
2	5月2日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(イケT②)	復習・好きなデザインの収集
3	5月9日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(珍獣発見/操作方法とアイデア出し)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
4	5月23日	実 習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(珍獣発見/アイデア確認&制作)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
5	6月6日	課外授業	課外授業	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
6	6月20日	実 習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(珍獣発見/完成&提出)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
7	6月27日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(異世界転生/操作方法+AI機能)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
8	7月4日	実 習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(異世界転生/アイデア確認&制作)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
9	7月11日	実 習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本(異世界転生/完成&提出)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
10	7月18日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本(文字ツール道場/完コピPJ)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
11	7月25日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本(完コピPJ)	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
12	8月29日	実 習	演習課題1-1	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
13	9月5日	実 習	演習課題1-2	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
14	9月12日	実 習	演習課題1-3	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
15	9月19日	試 験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
教科書「世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書」「世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書」				

授業名(時間割 表記)	製品計画 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川瀬和幸
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社Wagon / KEN OKUYAMA DESIGN / 東北芸術工科大学 プロダクトデザイン 大学院						
授業の学習 内容	リサーチ、ターゲット像の明確化、コンセプト策定などを効果的にできるように、イメージ伝達、効果的なまとめ方を学ぶ。 ①ターゲット・ユーザーについて学ぶ ②イメージ表現・伝達、リサーチについて学ぶ ③リサーチ情報の整理について学ぶ ④校外学習(展示会及び店舗リサーチなど市場情報を知る)						
到達目標	デザイン行為の前後におけるリサーチ、分析、コンセプト策定、ターゲット設定など基礎的な表現ができるようになる。 ①ターゲット・ユーザーを明確にして第三者に伝えられるようになる。 ②イメージ伝達の基本的な考え方を理解し、リサーチが適切にできるようになる。 ③リサーチ内容から必要なものを資料としてまとめられるようになる。 ④校外学習を通してプロの世界、社会を理解する。						
評価方法と基準	・課題提出、プレゼン、レポート:60% ・出席率:40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	オリエン	授業概要の説明と個別面談	
2	5月13日	実習	身近な人へのプレゼント<ターゲット設定・分析>: 第三者へ伝えることについて考え方を理解できる。	ターゲット設定、リサーチ
3	5月20日	実習	ターゲット設定・分析についての講評と修正: 第三者へ伝えることについてのポイントを理解できる。	リサーチ
4	5月27日	実習	プレゼンテーション・ディスカッション: 発表して意見を交わしてプレゼンに対する視点を学ぶ。	プレゼン準備
5	6月3日	実習	プレゼント内容のデザイン案作成: 企画したものをデザインに落とし込むことを学ぶ。	デザイン案
6	6月17日	実習	プレゼント内容のデザイン案作成と講評: 企画書に沿ったデザインができる。	デザイン案
7	6月24日	実習	プレゼンテーション・ディスカッション: 発表して意見を交わしてプレゼンに対する視点を学ぶ。	プレゼン準備
8	7月1日	実習	イメージ検索、伝達の練習: 画像などを使いイメージを伝える方法について理解できる。	
9	7月8日	プレゼン	イメージ検索、伝達の練習: 画像などを使いイメージを伝える方法について理解できる。	
10	7月15日	実習	デザイン企画の課題作成: リサーチ、分析、コンセプト、ターゲットを理解できる。	企画案
11	7月22日	実習	デザイン企画の課題作成、講評: リサーチ、分析、コンセプト、ターゲットを理解できる。	企画書
12	8月26日	実習	デザイン企画の課題作成、講評: リサーチ、分析、コンセプト、ターゲットを理解できる。	企画書
13	9月2日	実習	プレゼンテーション・講評: 企画からプレゼンテーションの基礎を理解する。	プレゼン準備
14	9月9日	講義	前期まとめ	
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	WebデザインⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	横川 峰生
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習 内容	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI(ユーザーインターフェイス＝どのように使ってもらうか)とUX(ユーザーエクスペリエンス＝どのように体験してもらうか)を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。figma、Visual Studio Codeを使用します。						
到達目標	ウェブサイトやスマートフォンアプリがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザインの基本を作成できるようにします。HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。また、後期には、就職活動に活かせるように、自分の作品集(ウェブページ、アプリのようなもの)をまとめることも目標です。						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／21	講義と演習	【figma】figmaの基本操作の復習とコンポーネントを使用した作成方法を体験します(1)	figmaの操作方法は今後の基礎になるので、いろいろ試してみること。
2	4／24	講義と演習	【figma】figmaの基本操作の復習とコンポーネントを使用した作成方法を体験します(2)	figmaの機能についていろいろ試してみること。
3	5／12	実習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(1)	興味のあるウェブサイトを観察してみること。
4	5／19	実習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(2)	興味のあるウェブサイトを観察してみること。
5	5／26	実習	【figma】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
6	5／28	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
7	6／2	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(2)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
8	6／16	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(3)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
9	6／23	実習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(4)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
10	6／30	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)-HTMLの基本	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみること。
11	7／7	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)-CSSの基本	前回の内容を確認しておくこと。
12	7／14	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)-ページを完成させる	前回の内容を確認しておくこと。
13	7／21	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)-ページを増やす	前回の内容を確認しておくこと。
14	8／25	講義と演習	【VSC】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(5)-レスポンス対応	前回の内容を確認しておくこと。
15	9／1	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	クリエイティブワークⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	柳沼里枝
学科・コース	クリエイティブデザイン科屋ニ2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲームディレクター、シナリオライター、企画・構成作家。ゲームを中心にエンタメ業界にて幅広く従事。						
授業の学習 内容	◇ シナリオ制作に関する知識と理解を深める ◇ 卒業・就職・デビュー後に活躍できる実践的なスキルの基礎を習得する						
到達目標	◇ シナリオライターという職について理解し、シナリオ制作の流れを把握する ◇ シナリオ制作に必要なスキル(リサーチや研究を含む)の基礎を習得する ◇ 自身の考えを共有するための資料制作や意見交換などがスムーズに行える						
評価方法と基準	各授業で提出する課題、および参加内容にて評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/22	講義・実習	【オリエンテーション】 ・本授業で習得する内容を把握する ・自己分析を行い、課題と目標を明確にする	・好きな作品を1つみてくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
2	5/13	講義・実習	【作品分析／面談①】 ・要約トレーニング:好きな作品を3行で説明 ・既存作品の分析を行う→資料化して他者と考えを共有する力を取得 ・Excelをスムーズに使用できるようになる	・既存作品の「タイトル」に注目する
3	5/20	講義・実習	【企画アイデア出し／面談①】 ・企画カトレーニング:面白そうなタイトルを考え、内容を100字で説明 ・ネタの出し方(組み合わせ・ズラし)を取得 ・プロとして作品のアイデアを出す力をつける	・既存作品の「会話」に注目する
4	5/27	講義・実習	【キャラクター制作】 ・セリフ強化トレーニング:会話だけでワンシーン執筆(100～200文字) ・深掘りがしっかりとされたキャラクター設定を作成→資料化できる力を取得	・好きな作品を1つみてくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
5	6/3	講義・実習	【プロット制作】 ・5W1H分解トレーニング:好きな作品を5W1Hで整理(箇条書きOK) ・作品を計画的に執筆するためのプロット作成知識を取得	・読者視点を意識して作品をみてくる
6	6/17	講義・実習	【超短編制作】 ・ターゲットینگ力強化トレーニング:「ほしい!」と思う作品の特徴を書く(箇条書き) ・前週で作成したプロットをもとに短編シナリオを執筆	・好きな作品を1つみてくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
7	6/24	講義・実習	【短編シナリオの推敲・見直し】 ・分析カトレーニング:好きな作品の魅力ポイントを書く(箇条書きOK) ・より良い物語に高めていくための推敲&見直し方法を取得 ・前週で執筆したシナリオを推敲&見直しし、実践	・憧れの作家やクリエイターについて調べてくる
8	7/1	講義・実習	【キャラクター分析】 ・プロ行動分析トレーニング:憧れの作家のすごいところを書き出す(箇条書きOK) ・既存作品の魅力的なキャラを分析→資料化して他者と考えを共有する力を取得 ・PowerPointをスムーズに使用できるようになる	・好きな作品を1つみてくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
9	7/8	講義・実習	【オリジナルキャラクター制作】 ・プロ行動分析トレーニング:憧れの作家のすごいところを書き出す(箇条書きOK) ・前回のキャラクター制作のFBを活かして、新たなオリジナルキャラクター設定の制作	・読者視点を意識して作品をみてくる
10	7/15	講義・実習	【フレーバーテキスト制作】 ・ターゲットینگ力強化トレーニング:「ほしい!」と思う作品の特徴を書く(箇条書き) ・デジタルキャラクターコンテンツを想定したボイステキスト制作を実施	・好きな作品を1つみてくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
11	7/22	実習	【フレーバーテキスト制作】 ・5W1H分解トレーニング:好きな作品を5W1Hで整理(箇条書きOK) ・デジタルキャラクターコンテンツを想定したボイステキスト制作を実施	・自分の強み、特徴を考えてくる
12	8/26	講義・実習	【キャラクターイラスト指示書制作】 ・言語化トレーニング:自分のキャッチコピーを30文字以内で作成する ・ノベルの表紙や挿絵、イラストと連動したコンテンツを想定したイラスト資料の制作	・好きな作品を1つみてくる (映画、アニメ、漫画、ノベルなど)
13	9/2	実習	【キャラクターイラスト指示書制作】 ・FBトレーニング:作品1つ選んで「改善できると思う点を1つ」書く(100字程度) ・ノベルの表紙や挿絵、イラストと連動したコンテンツを想定したイラスト資料の制作	・憧れの作家やクリエイターについて調べてくる
14	9/9	講義・実習	【前期クロージング】 ・プロ行動分析トレーニング:憧れの作家のすごいところを書き出す(箇条書きOK) ・制作物の振り返り&自己分析を行い、自分の強みと弱点を理解 ・夏休み中に強化するべきこと&作戦を計画	・自分が計画した強化作戦を実行する!
15	9/16	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	クリエイティブワークⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	篠塚 正典
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	パッケージデザイナーとして30年余、主として(株)明治ザバスのパッケージ全般をディレクションしている。						
授業の学習 内容	1:商品企画からパッケージデザインまでの基を学び商品コンセプト作り、そのコンセプトに合ったデザイン創りを学ぶ。 2:パッケージデザインを通してユーザーのニーズを的確に掴む思考力、デザイン力を身につける。 3:産学協同プロジェクトを経験し、深い思考能力、高い対応力、自分だけの独創性を習得し、グローバルに活躍できるクリエイターを目指す。						
到達目標	企業プロジェクトを通じて実践的かつ応用的なデザイン技術、デザイン速度、プレゼンテーションテクニック、クライアント対応マナーなどを習得する。 全国規模プロジェクトではグループ校とコンペティションになるが競合してデザインを勝ち得る実力、精神力の習得を目指し、真の実力を身に付け卒業後プロのデザイナーとして永く活躍できる基礎を構築する。						
評価方法と基準	授業に出席し、全ての課題作品を提出したうえでの総合評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/20	講義	このクラスの到達目標の確認	講義の振り返り、自分の目標到達への計画作り
2	4/27	講義	プロジェクト:オリエンテーション	アジェンダを基に復習
3	5/11	講義と実習	リサーチ&コンセプトワーキング:1	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
4	5/18	講義と実習	リサーチ&コンセプトワーキング:2	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
5	5/25	講義と実習	リサーチ&コンセプトワーキング:3	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
6	6/1	講義と実習	コンセプト決定	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
7	6/8	講義と実習	コンセプト&デザインスケッチ:1	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
8	6/22	講義と実習	デザインスケッチ:2	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
9	6/29	講義と実習	デザインスケッチ:3	次週に向けてのプレゼンテーション準備
10	7/6	講義	コンセプト中間審査	コンセプトの見直し、ブラッシュアップ
11	7/13	講義と実習	デザインスケッチ:4	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
12	7/24	講義と実習	デザインスケッチ:5、ダミーパッケージ製作	ダミーパッケージ製作復習、ブラッシュアップ
13	8/24	講義と実習	ダミーパッケージ最終、プレゼン資料製作	次週に向けてのプレゼンテーション準備
14	8/31	講義と実習	クライアントプレゼンテーション、総評	最終プレゼンテーションの振り返り
15	9/7	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			授業時間では足りない、アイディア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	コミュニケーションコンテンツ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤2号
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	デザイン事務所から世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブブティックなど30年以上のコピーライター歴と10年以上のクリエイティブディレクター歴を有し、現在も現役でブランディングやコミュニケーションコンテンツの企画制作に携わる。						
授業の学習 内容	キャッチフレーズ制作やプロモーションツールの企画制作、実践的プレゼンテーションなどを通してコミュニケーションビジネスの面白さを学ぶ。コミュニケーションコンテンツの企画制作に必要な不可欠なコンセプチュアルな思考力、一方的な押し付けではないコミュニケーションスキルを身につける。						
到達目標	①自由な思考力を身につける ②客観的な視点を身につける ③気づき、発見、ブレイクスルーを体験する ④相手に伝わるプレゼンテーション力を身につける						
評価方法と基準	課題提出数、過大評価点数など						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月25日	講義	広告を作らずネタを作る＆インプットとアウトプット	思考整理
2	5月2日	講義と演習	プレゼンテーションを考える	思考整理
3	5月9日	演習	プレゼンテーションを考える	思考整理
4	5月23日	発表と講評	プレゼンテーションを考える	発表準備
5	5月30日	講義と演習	プレゼンテーションゲーム	思考整理
6	6月6日	講義と演習	コンセプトを考える	思考整理
7	6月20日	演習	コンセプトを考える	思考整理
8	6月27日	演習	コンセプトを考える	思考整理
9	7月4日	演習	コンセプトを考える	思考整理
10	7月11日	演習	コンセプトを考える	思考整理
11	7月18日	発表と講評	コンセプトを考える	思考整理
12	8月25日	未定	未定	
13	9月5日	未定	未定	
14	9月12日	未定	未定	
15	9月19日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	コンセプト&プランニング I B	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2単位)		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて20年従事						
授業の学習 内容	本講義では、企業課題に取り組みます。 複数回の中間発表等を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案・プレゼンテーションを行います。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この出力 物に対して、クライアント企業からリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを行うことで、より実践的なデザイン及び ディレクションの能力の習得を目指します。同時に、企画の実現、デザインの採用を目的とします。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)・クライアント企業からの評価及び、 講義への出席によって決定します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	実習	基本的な講義の流れ及びデザイン・コンセプトの考え方をシートを通して理解する	
2	4月30日	実習	過年度の企業課題のプレゼンテーションを動画視聴し、企業課題の流れを理解する	
3	5月7日	実習	課題提示を受け、課題内容の確認とリサーチ・フィールドワークに向けた準備	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
4	5月14日	実習	基本リサーチ資料の作成(提出・確認)	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
5	5月21日	実習	フィールドワーク(現地施設及び周辺地域等)	リサーチ資料の作成
6	5月28日	実習	フィールドワークに基づき、リサーチ資料を作成する(提出・確認)	リサーチ資料の作成
7	6月4日	実習	企画・コンセプト立案	企画・コンセプト資料の作成
8	6月18日	実習	企画・コンセプト立案(提出・確認)	
9	6月25日	実習	デザインワーク	デザイン制作
10	7月2日	実習	デザインワーク	デザイン制作
11	7月9日	実習	デザインワーク	デザイン制作
12	7月16日	実習	プレゼンテーション準備・練習	プレゼンテーションの準備
13	7月22日	企業提案	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックをもらう	
14	8月27日	実習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握する	デザイン修正・展開
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			次週に向けた制作進行口	
【使用教科書・教材・参考書】				
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。				

科目名	コンピューターデザインⅠA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	木島朝子
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。						
授業の学習 内容	1年次に身につけた「Illustrator」と「Photoshop」の基礎をもとにその応用ができるように学びます。 また、レイアウトデザインソフト「InDesign」の基本を学び、ページ構成の概念を理解できるようデータ作成から製本までの過程を学習します。 他にも実践的な課題に取り組み、デザインスキルを磨いて、より完成度の高い作品を作り上げることができるようになってほしいと考えています。 他の科目でも学習するコンセプトワークやビジュアルコミュニケーションなどを形にする力をしっかりと身につけよう。						
到達目標	・フォントや文字組などの理解を深め、レイアウト力を向上させる ・フォトタッチスキルを向上させる ・「InDesign」の基本操作をマスターする ・実践的な技術・知識をマスターしデザインスキル向上させる						
評価方法と基準	・課題評価点(技術・デザイン・クオリティ etc) ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	講義	モリサワフォントセミナー フォントに対して理解をしよう	復習
2	5月1日	講義と演習	レイアウトについて1 実際の印刷物を観察してみよう①	復習
3	5月8日	講義と演習	レイアウトについて2 実際の印刷物を観察してみよう②、デザインをつくる要素とは	復習
4	5月15日	講義と演習	フォントについて フォントの擬人化・フォントと文字組み・言葉と文章	復習
5	5月22日	講義と演習	InDesign基礎1 ツール、ページ、マージン・段組、フレーム、配置 etc	復習
6	6月5日	講義と演習	InDesign基礎2 書式設定、スタイルと文字スタイル、カラーとスウォッチ etc	次回課題のアイデア出し
7	6月19日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める	復習
8	6月26日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める(印刷)	復習
9	7月3日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める(PDF書き出し、パッケージ)	次回課題のアイデア出し
10	7月10日	実 技	Photobook制作 アイデア出し、台割作成	復習
11	7月17日	実 技	Photobook制作 Photoshop復習	復習
12	7月24日	実 技	Photobook制作 個別チェック	復習
13	8月28日	実 技	Photobook制作 印刷・製本	復習
14	9月4日	講義と演習	フォントと文字組み 目指せ文字組マスター	復習
15	9月11日	講義と演習	フォントと文字組み 目指せ文字組マスター	復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 教科書「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書」				

科目名	プロジェクトワークⅠ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	入江洋平
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	多摩美術大学GD卒 株)ENJINTOKYO:ECD 株)マッキャンエリクソン：CD 株)グレイワールドワイド：CCO 株)propeller：代表取締役						
授業の学習 内容	＊コンセプトワーク及び進行・制作 ＊企画する事・発案する事への興味喚起と誘導、習慣化 ＊アウトプット定着への意欲と熱						
到達目標	＊クリエイティブ・コンテンツの企画・発案は楽しいと思わせる事 ＊企画できることの喜びが、フィニッシュワーク・定着へ繋がると理解させる事						
評価方法と基準	＊企画のクオリティ・企画へ挑戦する姿勢 ＊アウトプット・定着への粘りと熱・こだわり ＊出席率 出席態度						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／25	講義	コミュニケーション・コンテンツとは	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
2	5／2	講義・実習	企画の発想法1（キービジュアル融合）連休課題	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
3	5／9	講義・実習	企画の発想法1（キービジュアル融合）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
4	5／16	講義・実習	企画の発想法1（キービジュアル融合）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
5	5／23	講義・実習	企画の発想法2（キャラクター戦略）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
6	5／30	講義・実習	企画の発想法3（キャラクター戦略）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
7	6／6	講義・実習	企画の発想法4（動画企画）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
8	6／20	講義・実習	企画の発想法4（動画企画）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
9	6／27	講義・実習	企画の発想法5（リアリティ・共感）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
10	7／4	講義・実習	企画の発想法5（リアリティ・共感）	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
11	7／11	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
12	7／18	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
13	7／25	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
14	9／5	講義・実習	前期まとめ	
15	9／11	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				
その時旬のWebサイトコンテンツ中心				

授業名(時間割 表記)	ポートフォリオ制作ⅠA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大館
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	多摩美術大学テキスタイルデザイン卒業。卒業と同時に渡英。帰国後、デザイン事務所設立。						
授業の学習 内容	ポートフォリオ制作に必要な基礎習得為、主に以下2つを軸に授業を行う。1.Adobe illustrator 操作向上（制作に必要なAdobe Photoshop操作授業も行う）。2.作品の編集（エディトリアル デザイン）の知識・技術の習得。						
到達目標	[Adobe illustratorの習得] 授業内で説明した基礎知識・操作技術を基に、ポートフォリオ制作 に活かすことができる。[ポートフォリオ完成] A4（見開きA3）サイズにこれまでの作品を ポート フォリオとして完成させ、クリアフォルにまとめる。						
評価方法と基準	・授業毎の基礎演習の達成度（理解度・習得度）授業内の演習データを毎回指定フォルダに提出し評価。（20％）・ポートフォリオの完成度 授業最終日までにポートフォリオ（印刷、 ファイル収納）を提出物の評価。（80％）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義	授業の説明(授業目標・目的)	
2	4月27日	講義&演習	illustratorの習得_1 基本操作ができる	復習
3	5月11日	講義&演習	illustratorの習得_2 基礎的なデータ制作	復習
4	5月18日	講義&演習	illustratorの習得_3 PFの作り方を理解す	復習
5	5月25日	講義&演習	レイアウト演習_1 フォーマットに沿って制作	復習
6	6月1日	講義&演習	レイアウト演習_2 クオリティー向上説明	復習
7	6月8日	講義&面談	各個人の作品確認、完成へ向けての講義	復習
8	6月22日	講義&制作	ポートフォリオ制作_1 レイアウトができる	制作を進める
9	6月29日	講義&制作	ポートフォリオ制作_2 画像処理ができる	制作を進める
10	7月6日	制作	ポートフォリオ制作_3	制作を進める
11	7月13日	制作	ポートフォリオ制作_4	制作を進める
12	8月24日	制作	ポートフォリオ制作_5	制作を進める
13	8月31日	制作	ポートフォリオ制作_6	制作を進める
14	9月7日	制作・講評	ポートフォリオ完成	提出できるようにする
15	9月14日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	作品制作ⅠA	必修 選択	選択	年次	二年	担当教員	浅沼
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2002年に集英社スーパダッシュ文庫よりデビュー。以降70冊以上の文庫作品を手がける。						
授業の学習 内容	作品を制作するために必要なアイデア出しからキャラクタービルドアップ。さらにストーリーのイベント順列を作成した上で、実際に執筆し完成とブラッシュアップを目指す。 また、個別で相談時間を設けるので、自身の創作に役立つよう利用すること。						
到達目標	アイデア→ストーリー→キャラクターの順序(キャラとストーリーは順不同)でストーリーのイベントを順番通りに作成することが第一目標。執筆から完成までが第二目標。個々のレベル差を考慮し第一目標達成を最優先とする。より上を目指す場合は、さらに書きたいモノから売れる作品作りへとシフトしていく。						
評価方法と基準	長期的な課題に取り組むためきちんと出席し、チェックを受けること。 前準備として各自、前回までの作業内容を確認し、修正しておくこと。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月22日	実習	プロット作成	自分の作風に近い作品の研究
2	05月13日	実習	キャラクター制作	前回の作業内容のブラッシュアップ
3	05月20日	実習	ストーリー制作1	前回の作業内容のブラッシュアップ
4	05月27日	実習	ストーリー制作2	前回の作業内容のブラッシュアップ
5	06月03日	実習	イベント作成1	前回の作業内容のブラッシュアップ
6	06月17日	実習	イベント作成2	前回の作業内容のブラッシュアップ
7	06月24日	実習	イベント順番整理	前回の作業内容のブラッシュアップ
8	07月01日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
9	07月08日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
10	07月15日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
11	07月22日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
12	08月26日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
13	09月02日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
14	09月09日	実習	原稿ブラッシュアップ 本年度のまとめ	前回の作業内容のブラッシュアップ
15	09月16日	試験	課題評価	
準備学習 時間外学習			小説を読む アニメを観る ゲームをプレイする この時「シナリオのイベントと出し方の順序」を意識すること	
【使用教科書・教材・参考書】 ノートPC(学校のものを使用する)。PCは131教室から借りてくる。 PCロッカーの鍵が開いていない場合は、講師や教務に相談すること。				

授業名(時間割 表記)	作品制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	野添梨麻
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	シナリオライター。協同組合日本シナリオ作家協会会員。作品:アニメ『星のカービィ』特撮『超星神グランセイザー』など。						
授業の学習 内容	面白いものを書けるようになることを目指します。▼小説、シナリオその他のテキストライティングに対応します。▼この授業でお伝えするやり方は、すべてのエンターテインメントに応用のきく基本ばかりです。▼授業計画は状況を見て変更する場合があります。企業課題、学内コンクール等、年度始めにで予測できないものが発生した場合は、それに対応します。						
到達目標	原稿料が発生するものを書けるようになること。ジャンルは問いません。または、学園祭、文化祭に個人作品を出展すること。						
評価方法と基準	出席率:全回出席で50点。評価点:日頃の提出物と前期末の筆記試験とを合わせて最高50点。合計で最高100点。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・執筆	題材選び＝着眼点。テーマとモチーフの区別。	なるべくたくさん文章を読んでおくこと。
2	4月28日	同上	五感で描く。	同上。
3	5月12日	同上	喜怒哀楽を描く。	GW中にあったことをメモ。
4	5月19日	同上	あいまい表現、難解文章に対する改善。	4,000文字程度の短い物語を考えておく。
5	5月26日	同上	物語の構造Ⅰ・有名作品の意外な事実。	同上。
6	6月2日	同上	物語の構造Ⅱ・書簡体小説。	学園祭に出展する人はその作品作り。
7	6月16日	同上	物語の構造Ⅲ・手記、日記。	梅雨らしい写真を撮る。
8	6月23日	同上	物語の構造Ⅳ・すれ違い。	クラシック音楽を聴く。
9	6月30日	同上	物語の構造Ⅴ・第四の壁。メタフィクション。	古典落語を聴く。
10	7月7日	同上	物語の構造Ⅵ・小説ならではの表現。	七夕の思い出をメモ。
11	7月14日	同上	物語の構造Ⅶ・トロッコ問題。	好きな夏の食材をメモ。
12	7月21日	同上	物語の構造Ⅷ・怪談。	夏休みの執筆計画を立てる。
13	8月25日	同上	あらすじの書き方を確認。	EXTRA追い込み。
14	9月1日	同上	EXTRA追い込み。	同上。
15	9月8日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】テキストあるいはスライドのデータを毎回配布。USB等のメモリ、 筆記用具 は必ず持参してください。				

授業名(時間割 表記)	商品企画	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験						
授業の学習 内容	・キャラクターやイラストを使用した商品(主に文具・雑貨等)のメーカーにおけるデザイナーの業務を学びます。 ・商品(課題作品)を仕上げていくうえで必要な知識(企画の組立)・技術(デザイン・モックアップ製作)を学びます。 ・商品デザイナー就活向けポートフォリオに入れられる作品を制作します。						
到達目標	・キャラクター・イラストを使用した商品デザイナーの仕事を理解する。 ・商品企画・デザインに必要な作業が行える。 ・アイデアを形にする力を高める。 ・期限内に制作物を完成させる。 ・ポートフォリオに入れる作品を完成させる。						
評価方法と基準	■課題評価:期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容:60%】 【課題作品仕上がり:40%】 ■授業態度:居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	講義と実習	授業内容講義 【課題1】プロフィールシート作成	次回授業日までプロフィールシートを完成
2	4月30日	講義と実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業① メーカー仕事内容講義～リサーチ	
3	5月7日	講義と実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業② キャラクターデザイン講義～アイデアスケッチ	
4	5月14日	実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業③ メインビジュアル制作	
5	5月21日	実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業④ グッズラインナップ制作	
6	5月28日	実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業⑤ グッズデザイン～モックアップ制作	次回授業日までモックアップ・企画書完成 プレゼン準備
7	6月4日	実習	【課題2】メーカーの仕事内容に沿った作業⑥ プレゼンテーション	
休講 [6/11:学園祭準備日]				
8	6月18日	講義と実習	【課題3】トレンド商品企画① 課題内容説明～トレンド講義	リサーチ準備
9	6月25日	実習	【課題3】トレンド商品企画② 原宿現地リサーチ	リサーチレポートを7/2まで提出
10	7月2日	実習	【課題3】トレンド商品企画③ リサーチ結果まとめ～アイデアスケッチ	
11	7月9日	実習	【課題3】トレンド商品企画④ メインビジュアル制作	
12	7月16日	実習	【課題3】トレンド商品企画⑤ グッズラインナップ制作～グッズデザイン	
13	7月23日	実習	【課題3】トレンド商品企画⑥ モックアップ・企画書制作	次回授業日までモックアップ・企画書完成 プレゼン準備
7/26～8/23:夏季休暇				
14	8月27日	実習	【課題3】トレンド商品企画⑦ プレゼンテーション	
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	特別制作 I B	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	野添梨麻
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	シナリオライター。協同組合日本シナリオ作家協会会員。作品:アニメ『星のカービィ』特撮『超星神グランセイザー』など。						
授業の学習 内容	面白いものを書ける(描ける)ようになること。ジャンルは問いません。▼出展先・文学フリマの理念「自らが文学と信じるもの」であれば出展できるので、それに準じます。ただしゾーニングは必要なので、R18、暴力描写のある作品については要相談。▼物語作りの基本も伝えます。						
到達目標	文学フリマ東京(年2回)への作品出展、頒布。学園祭・文化祭への出展。noteでの作品発表。ノベル学生の小説の表紙イラストを、コミックイラスト学生が描く。						
評価方法と基準	出席率:全回出席で50点。評価点:各イベントへの作品出展で50点。合計で最高100点。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	ガイダンス	これまでの出展経緯説明/5月4日第42回文学フリマ出展作品確認	授業内容の説明を聞いてから選択する/しないを決めてください。
2	4月30日	講義と実習	文学フリマ東京42準備	出展する個人作品を進める
3	5月7日	同上	文学フリマ東京42反省	「春」を意識した写真を撮る
4	5月14日	同上	企画書の書き方	企画書における企画意図の読み取り方、書き方を学ぶ
5	5月21日	同上	キャラクター中心の考え方	好きなキャラクターのグッズを調べる
6	5月28日	同上	フィクションにおける嘘のつき方	店のディスプレイを見る
7	6月4日	同上	学園祭準備	出展する個人作品を進める
8	6月18日	同上	学園祭反省	「梅雨」を意識した写真を撮る
9	6月25日	同上	(コミックイラスト)金の卵展用作品の作業	電車の中吊りを見る
10	7月2日	同上	創作における題材のとり方	チラシやフリーペーパーを見る
11	7月9日	同上	パブリックドメイン作品活用法	サイト「青空文庫」を見る
12	7月16日	同上	読むのが苦手でも語彙を増やす方法	「夏」を意識した写真を撮る
13	7月23日	同上	夏休みの作業計画を立てる	動画のサムネイルを見る
14	8月27日	同上	個人作品、ポートフォリオなどの提出→評価	(ノベル)EXTRA作品追い込み
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】自分のPC、タブレットで作業する人は持って来てください。講義の資料はその都度配布します。				

授業名(時間割表記)	特別制作ⅡA	必修選択	選択(ゼミ)	年次	2	担当教員	浅沼
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ2年A	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	2002年に集英社スーパダッシュ文庫よりデビュー。以降70冊以上の文庫作品を手がける。						
授業の学習内容	参加者は集中して作品制作をする。その中で悩みや相談事があれば教員や他の学生に相談し、問題解決をしながら作品を完成させる。九月末締め切りのEXTRAに向けて、完成度を高めつつ、webからの公募にも積極的に参加していく。						
到達目標	基本的には書ける学生ということで、完成を目的とせず自分がどこに向けたものなのかを意識して作品作りをする。マネタイズを見据えて、どの層を目指すのか意識をしっかりと持つようにする。少年向けの講師なので、基本は中高一般男性に受けるキャラや設定を整える。						
評価方法と基準	作品提出を第一とするが、きちんと出席すること。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月22日	面接	面接	ゼミへの意気込みなどを言語化できるようまとめておく
2	05月13日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
3	05月20日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
4	05月27日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
5	06月03日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
6	06月17日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
7	06月24日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
8	07月01日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
9	07月08日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
10	07月15日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
11	07月22日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
12	08月26日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
13	09月02日	実習	執筆作業	前回の作業内容のブラッシュアップ
14	09月09日	実習	原稿ブラッシュアップ	前回の作業内容のブラッシュアップ
15	09月16日	試験	課題評価	
準備学習 時間外学習			小説を読む アニメを観る ゲームをプレイする この時「シナリオのイベントと出し方の順序」を意識すること	
【使用教科書・教材・参考書】				
ノートPC(学校のものを使用する)。PCは131教室から借りてくる。 PCロッカーの鍵が開いていない場合は、講師や教務に相談すること。				

授業名(時間割 表記)	特別制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ココロ直
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2002年度ノベル大賞(集英社)読者大賞受賞。作家歴25年。						
授業の学習 内容	担当講師の専門ジャンルである『女性向け』『児童向け』および女性読者に向けた『一般向け』の小説ジャンルに特化した学習。学生は小説という媒体の研究を行い、講師は投稿という用途に絞った講義を行う。						
到達目標	各自、投稿先を絞った『先鋭化させた商業作品』を制作する。学生間の研究成果の交換を積極的に行う意識を獲得する。なお、後期は制作進行を重視し、投稿作品の質向上を目指す。						
評価方法と基準	作品・ジャンル研究 30% (学生間での意見交換も含めた研究内容の提出。研究深度と他者意見への考察度で評価) 投稿用作品 70% (研究と講義内容の反映度にて評価。未完成の場合は評価せず)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
2	4月27日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
3	5月11日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
4	5月18日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
5	5月25日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
6	6月1日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/ノベル大賞ほか投稿対策	学習内容を作品に反映および制作の進行
7	6月8日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
8	6月22日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
9	6月29日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
10	7月6日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/長編作品の構成	学習内容を作品に反映および制作の進行
11	7月13日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/投稿振り返りと今後の計画	学習内容を作品に反映および制作の進行
12	8月24日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	学習内容を作品に反映および制作の進行
13	8月31日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	学習内容を作品に反映および制作の進行
14	9月7日	講義/実習	ジャンル研究/個別対応/制作進行	レポートの提出
15	9月14日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】 担当講師が作成したオリジナル資料を講義毎に配布。				

授業名(時間割 表記)	WEBデザインⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福永
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)			
教員の略歴							
授業の学習 内容	複数の既存サイトのデザイン企画・制作						
到達目標	前期ではいろいろなカテゴリーのHPのデザイン製作することでデザイン力のUPと作品数の増加をねらう。後期では卒業するにあたってWEB制作の基礎をしっかりと把握し、あまり複雑なテクニックを使わずとも、WEBページ全体を完成出来ることを体験し、WEBデザインへの苦手意識をなくすことを到達目標とし、細部にも注視して完成度を上げていく。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):100%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	2026/4/23	実習	WEBデザイン1 モバイル・PC プロモーションサイトをランディングページで☒	参考サイトの閲覧・参照
2	2026/5/13	↓	↓	
3	2026/5/20	↓	↓	
4	2026/5/27	↓	WEBデザイン2 モバイル・PC 飲食店のHPデザイン3案	参考サイトの閲覧・参照
5	2026/6/3	↓	↓	
6	2026/6/17	↓	↓	
7	2026/6/24	↓	↓	
8	2026/7/1	↓	WEBデザイン3,モバイル・PC 架空俳優の架空のオフィシャルWEBサイト☒	参考サイトの閲覧・参照
9	2026/7/8	↓	↓	
10	2026/7/15	↓	↓	
11	2026/7/22	↓	↓	
12	2026/8/26	↓	↓	
13	2025/9/3	↓	未提出、未完成課題の制作	
14	2025/9/10	↓	↓	
15	2025/9/17		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作☐	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	WebデザインⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	横川 峰生
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習 内容	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI(ユーザーインターフェイス＝どのように使ってもらうか)とUX(ユーザーエクスペリエンス＝どのように体験してもらうか)を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。figma、Visual Studio Codeを使用します。						
到達目標	デザインの基本やコーディングの基本を応用し、デザイン的なクオリティを上げていきます。個々のレベルに合わせて目標設定をしますので、この授業を通じて何をやってみたいかを教えて下さい。 ・とにかくデザイン力を上げたい ・Web版のポートフォリオを作成したい ・ほかの授業の課題にプラスアルファをしてみたい ・HTML/CSSも含めてマスターしたい						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4／23	講義と 実習	Webページなどのレイアウト（ワイヤーフレーム）の基本を確認し、レイアウト 案を作成してみます。	前期の授業で作成したデータやプリントを 確認しておくこと。	
2	4／30	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題A/1:レイアウト 作成)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
3	5／7	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題A/2:素材作成)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
4	5／14	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題A/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
5	5／21	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題A/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
6	5／28	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題A/5:完成)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
7	6／4	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題B/1:レイアウト 作成)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
8	6／18	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
9	6／25	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題B/2:素材作成)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
10	7／2	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
11	7／9	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題B/3:素材の入れ込み)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
12	7／16	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
13	7／23	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題B/4:動き、変化をつける)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
14	8／27	講義と 実習	実際に使用されるシーンを設定・想定し、 Uを作成します(課題B/5:完成)	入れ込みたいイラスト や画像などを用意するな ど、自主作業をしておくこと	
15	9／3	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	イラストレーションⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本周司
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーランス。						
授業の学習 内容	様々な技法や画材を実際に体験することにより、その技法の特徴や特性を知る。						
到達目標	各自が自分に合った制作技法を見つけ、イラストレーター、デザイナーとして仕事や作品作りをするためのスキルや知識を身につける。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	実習	イラストレーションについての前提講義ドローイングの技法	作品提出
2	5月13日	実習	色鉛筆の技法	作品提出
3	5月20日	実習	パステルの技法	作品提出
4	5月27日	実習	クレヨンによるスクラッチ技法	作品提出
5	6月3日	実習	水彩による水ぼかし	作品提出
6	6月17日	実習	アクリルガッシュの技法	作品提出
7	6月24日	実習	手書きのタイポグラフィー演習	作品提出
8	7月1日	実習	カラーインクによるカリグラフィー	作品提出
9	7月8日	実習	エージング(汚し)技法体験	作品提出
10	7月8日	実習	基底材の制作	作品提出
11	7月22日	実習	前回制作の規定材にイラストレーションを制作	作品提出
12	8月26日	実習	ペーパークラフト作品作り	
13	9月2日	実習	ペーパークラフト作品作り	作品提出
14	9月9日	実習	前期作品の復習 / 作品のブラッシュアップ	最終作品提出
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	キャラクタードローイングⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験						
授業の学習 内容	・2年次で学んだ商品企画における一連の知識・作業を元に、より幅広い制作を行います。 ・課題＋αの作品造りを行います。 ・商品デザイナー就活向けポートフォリオに入れられる作品を制作します。						
到達目標	・グループ内での役割を理解し作業を行える。 ・イラスト・デザインのバリエーションを増やす。 ・プレゼンテーション力を高める。 ・自分の希望する職種に向けたポートフォリオの作品を増やす。						
評価方法と基準	■課題評価:期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容:60%】 【課題作品仕上がり:40%】 ■授業態度:居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	講義と実習	授業内容講義 【課題1】希望進路に向けた課題制作①	志望する企業の課題を調査
2	4月30日	実習	【課題1】希望進路に向けた課題制作②	
3	5月7日	実習	【課題1】希望進路に向けた課題制作③	
4	5月14日	実習	【課題1】希望進路に向けた課題制作④	カミオジャパン希望者はこの日まで試験課題を 完成【カミオジャパン締切:5/18】
5	5月21日	実習	【課題1】希望進路に向けた課題制作⑤	
6	5月28日	実習	【課題1】希望進路に向けた課題制作⑥	プレゼン準備
7	6月4日	実習	【課題1】希望進路に向けた課題制作⑦ プレゼンテーション	
休講 [6/11:学園祭準備日]				
8	6月18日	講義と実習	【課題2】原宿ブランド企画[グループワーク]① 授業内容説明～グループ内MTG	リサーチ準備
9	6月25日	実習	【課題2】原宿ブランド企画[グループワーク]② 原宿現地リサーチ	リサーチレポートを7/2まで提出
10	7月2日	実習	【課題3】原宿ブランド企画[グループワーク]③ グループ内MTG・ブランド決定～C/DMTG:1回目	
11	7月9日	実習	【課題3】原宿ブランド企画[グループワーク]④ 制作～C/DMTG:2回目	
12	7月16日	実習	【課題3】原宿ブランド企画[グループワーク]⑤ 制作～C/DMTG:3回目	
13	7月23日	実習	【課題3】原宿ブランド企画[グループワーク]⑥ 制作～C/DMTG:4回目	次回授業日までモックアップ・企画書完成 プレゼン準備
7/26～8/23:夏季休暇				
14	8月27日	実習	【課題3】原宿ブランド企画[グループワーク]⑦ プレゼンテーション	
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	クリエイティブワークⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	長谷川駿介
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	有限会社ズームならびに株式会社PXDesign代表取締役社長。2019年、ウェブデザインで携わった株式会社ベネッセスタイルケア「パターン・ランゲージ」にてグッドデザイン賞を受賞。デザインを切り口としたブランディングやマーケティング上の課題解決を生業にしているほか、サービスやビジネスモデルのデザインも手掛ける。						
授業の学習 内容	UIデザインにおけるUX及びユーザビリティについて、前期では主にインタラクション要素を題材に学びます。また、ウェブページで用いるアニメーションの基礎に触れながら、コーディングへの理解を深めます。						
到達目標	・UI/UXデザインの基礎的な考え方が身につく。 ・ウェブページ開発で用いるCSSコーディングの基礎的な仕組みを理解できる。						
評価方法と基準	期限内提出：60pt(提出遅延40pt)／課題評価点：40pt						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義	・オリエンテーション ・UIUXデザイン概論:アフォーダンスとシグニファイア	講義内容の復習
2	4月27日	実習	・課題実習①:プロダクトのシグニファイア(提出締切:5/11月)	課題制作
3	5月11日	実習	・課題実習①:プロダクトのシグニファイア(時間内提出)	
4	5月18日	講義	・課題講評 ・UIUXデザイン概論:GUIのシグニファイア	講義内容の復習
5	5月25日	実習	・課題実習②:UIデザインのシグニファイア(提出締切:6/1月)	課題制作
6	6月1日	実習	・課題実習②:UIデザインのシグニファイア(時間内提出)	
7	6月8日	講義	・課題講評 ・UIUXデザイン概論:ウェブUIにおけるインタラクション	講義内容の復習
8	6月22日	講義・実習	・UIUXデザイン概論:CSSライブラリカスタマイズ ・課題実習③:インタラクションデザイン(提出締切:7/6月)	課題制作
9	6月29日	実習	・課題実習③:インタラクションデザイン(提出締切:7/6月)	課題制作
10	7月6日	実習	・課題実習③:インタラクションデザイン(時間内提出)	
11	7月13日	講義	・課題講評 ・UIUXデザイン概論:画像を使ったマウスオーバー	講義内容の復習
12	8月24日	実習	・課題実習④:画像を使ったマウスオーバー(提出締切:8/31月)	課題制作
13	8月31日	実習	・課題実習④:画像を使ったマウスオーバー(時間内提出)	
14	9月7日	講義	・課題講評 ・前期振り返り及び後期学習内容について	
15	9月14日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習		前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	コンセプト&プランニングⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	Aiki KanoH
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCA開講時より商品企画、店舗企画等担当、かず多くの企業プロジェクトを担当。						
授業の学習 内容	1.企業プロジェクト: クライアントの要望に応える企画力、クオリティー、プレゼン能力の向上を目指す。 2.オリジナルポートフォリオ制作: 各自最も得意とする、クリエイターとして表現したい作品集の制作を通して、作品制作力、唯一無二の自己表現できる作品とプレゼンテーション能力向上を目指す。						
到達目標	2年間の作品制作能力のまとめとクリエイターとしての自信、社会対応の能力を身につける。そして企業プロジェクト、オリジナル作品制作を就職活動への意欲につなげる。						
評価方法と基準	1.プレゼンテーション時評価: 企画、デザイン制作能力、プレゼン能力等。 2.作品制作能力						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・実習	就活を控える3年としての考え方、今期制作物の説明。	※オリジナルポートフォリオ制作を中心に企業プロジェクトの制作等並行で制作
2	4月28日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作アイデア	
3	5月12日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作。各個人のデザインセンスを習得。	
4	5月19日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作2	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
5	5月26日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作3	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
6	6月2日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作4	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
7	6月16日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作5	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
8	6月23日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作6	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
9	6月30日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作7	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
10	7月7日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作8	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
11	7月14日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作9	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
12	7月21日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作10	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
13	8月25日	講義・実習	オリジナルポートフォリオ制作11	ポートフォリオ審査のため提出できるように自習
14	9月1日	プレゼン	プレゼンテーション	最終提出に向けた自習
15	9月8日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				
A4サイズルーズリーフ2穴バインダー用紙:無地□方眼、横罫□				

授業名(時間割 表記)	コンセプト&プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2単位)		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて20年従事						
授業の学習 内容	本講義では、企業課題に取り組みます。 複数回の中間発表等を通して、実際に先方からのフィードバックを受け、企画・デザインをブラッシュアップし 最終提案・プレゼンテーションを行います。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この出力 物に対して、クライアント企業からリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを行うことで、より実践的なデザイン及び ディレクションの能力の習得を目指します。同時に、企画の実現、デザインの採用を目的とします。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成企画案・デザイン・制作物(モック等)・クライアント企業からの評価及び、 講義への出席によって決定します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	実習	基本的な講義の流れ及びデザイン・コンセプトの考え方をシートを通して理解する	
2	4月30日	実習	過年度の企業課題のプレゼンテーションを動画視聴し、企業課題の流れを理解する	
3	5月7日	実習	課題提示を受け、課題内容の確認とリサーチ・フィールドワークに向けた準備	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
4	5月14日	実習	基本リサーチ資料の作成(提出・確認)	フィールドワークに向けた基本リサーチ資料の作成
5	5月21日	実習	フィールドワーク(現地施設及び周辺地域等)	リサーチ資料の作成
6	5月28日	実習	フィールドワークに基づき、リサーチ資料を作成する(提出・確認)	リサーチ資料の作成
7	6月4日	実習	企画・コンセプト立案	企画・コンセプト資料の作成
8	6月18日	実習	企画・コンセプト立案(提出・確認)	
9	6月25日	実習	デザインワーク	デザイン制作
10	7月2日	実習	デザインワーク	デザイン制作
11	7月9日	実習	デザインワーク	デザイン制作
12	7月16日	実習	プレゼンテーション準備・練習	プレゼンテーションの準備
13	7月22日	企業提案	クライアント企業へ提案を行い、チェック・フィードバックをもらう	
14	8月27日	実習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握する	デザイン修正・展開
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			次週に向けた制作進行口	
【使用教科書・教材・参考書】				
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。				

科目名	コンピュータデザインⅢ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	牛山恵子
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習 内容	ポートフォリオに収める作品の制作を軸に、Photoshop/Illustratorを用いた3つ(ないし4つ)の作品制作を行う。 授業は 講義+課題(レポート含む)+合評会をセットとする。						
到達目標	各課題ごとに、「企画」「デザイン計画」「制作」「チェック＆ブラッシュアップ」「完成」の流れを踏むことにより 品質の高い作品がポートフォリオに追加できるよう意識的にブラッシュアップする体制を習得する。 具体的には下記のポイントについて個別にアドバイスを行う ・課題の内容を的確につかみ、常に課題解決的な視点で提案が行えるようになる ・配色や形状など、デザインにはすべて「理由」があることを認識し、提案時にそれを言語化できるようになる ・期限内に制作を進めるためのプロジェクト(自己)管理を行う力を身につける						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容を理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛り込まれていること(後半2つの課題) ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できていること						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義と演習	課題1:名刺入稿原稿作成(講義:Photoshopクリッピングハスの使い方・便利な使い方)(ポートフォリオ作成と平行して)	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する(3時間)
2	4月28日	実習	課題1:名刺入稿原稿作成2 名刺ラフチェック(ポートフォリオ作成と平行して)	【リサーチ】ネット印刷の手順をマニュアル等で予習する(2時間)
3	5月19日	実習	課題1:名刺入稿原稿作成3 名刺仕上げ(入稿マスト)	
4	5月26日	講義と演習	アドカード企画制作／課題作内容を把握し企画書を作成。	【リサーチ】インターネット等を活用し、自分がデザインしたい名刺の下案を作成する(3時間)
5	6月2日	講義と演習	アドカード企画制作／企画書チェック、合格した人は制作開始	
6	6月16日	講義と演習	アドカード 中間提出 ★	
7	6月23日	講義と演習	アドカード制作	
8	6月30日	実習	アドカード合評会 課題2:新しいパターン	【リサーチ&作業】先行事例調査／企画書制作(2時間)
9	7月7日	実習	課題2:新しいパターン 制作日	
10	7月14日	講義と演習	課題2:新しいパターン 合評会 ラフ講評(モニターで)(講義:モック制作について・合成)	
11	7月21日	実習	課題2:新しいパターン 合評会	
12	8月27日	実習	課題2:和柄のデザイン 提出日 プレゼン(試験相当) 時計プリント配布・課題説明	【リサーチ&作業】先行事例調査／企画書制作(2時間)口
13	9月2日	実習	課題2:和柄のデザイン 提出日 プレゼン(試験相当) 時計プリント配布・課題説明	
14	9月8日	講義と演習	課題3:時計模写・制作	【リサーチ】作りたい時計をWebや実店舗で収集
15	9月15日	試験	課題3:時計模写 中間提出 ★	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
講師より配布するプリント(過去配布分含め毎回持参)／プリントを挟むクリアポケットフォルダ				

授業名(時間割 表記)	プロジェクトワークⅡ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	川瀬和幸
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社Wagon / KEN OKUYAMA DESIGN / 東北芸術工科大学 プロダクトデザイン 大学院						
授業の学習 内容	商品企画・デザインにおけるプロセスを学ぶ。 ①市場の分析と調査方法について学ぶ ②企画、ターゲット設定などについて学ぶ ③デザイン検討の手法について学ぶ ④校外学習(展示会及び店舗リサーチなど市場情報を知る)						
到達目標	商品企画・デザインにおけるプロセスの理解、それぞれに必要な資料作成、デザインができるようになる。 ①市場の分析と調査をまとめられるようになる。 ②企画、ターゲット設定をして企画書を作成できるようになる。 ③デザイン検討の手法を体験・理解してデザインができるようになる。 ④校外学習を通してプロの世界、社会を理解する。						
評価方法と基準	・課題提出、プレゼン、レポート:60% ・出席率:40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	オリエン	授業概要の説明と個別面談	
2	5月13日	実習	リサーチ内容、企画案についての講評: リサーチと企画についての資料作成ができる。	製作課題のリサーチ、企画案
3	5月20日	実習	市場分析と調査: 市場分析と調査について理解できる。	市場分析、調査
4	5月27日	実習	ターゲット設定をして企画書を作成: 企画書について理解できる。	市場分析、調査
5	6月3日	実習	ターゲット設定をして企画書を作成: 企画書について理解できる。	企画書案
6	6月17日	実習	企画書をもとに商品のデザイン: 企画書に沿ったデザインができる。	デザイン案
7	6月24日	実習	講評と修正: 商品のデザイン検討ができる。	デザイン案修正
8	7月1日	実習	講評と修正: 商品のデザイン検討ができる。	デザイン案修正
9	7月8日	プレゼン	プレゼンテーション: プレゼンテーション経験ができる。	プレゼン資料
10	7月15日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
11	7月22日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
12	8月26日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
13	9月2日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
14	9月9日	実習	商品プロトタイプ製作: プロトタイプ製作手法について経験できる。	プロトタイプ製作進行
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	編集デザイン	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	木島朝子
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼ニ3年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。						
授業の学習 内容	これまでに身につけた「InDesign」の基礎をもとにその応用ができるよう、 「Illustrator」「Photoshop」を併用しながら美しいレイアウトを組ことができるように学習します。 また、ページ構成力を身につけるために組版の知識をより深く学習し、 小冊子やカタログなどの実践的な課題に取り組み理解を深めます。						
到達目標	・「InDesign」の基本操作をマスターし、応用できるようになる ・ページ構成力を身につける ・美しいレイアウトが組めるよう、組版の知識を深める ・製本を行う際の注意点などをより深く理解する						
評価方法と基準	・課題評価点(技術・デザイン・クオリティ etc) ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月24日	講義と演習	パンフレット制作1-1 パンフレットの制作（アイデア出し）	復習
2	5月1日	実 習	パンフレット制作1-2 パンフレットの制作（工程表・カレンダー）	復習
3	5月8日	実 習	パンフレット制作1-3 パンフレットの制作（制作・提出）	復習
4	5月15日	実 習	パンフレット制作1-4 パンフレットの制作（制作・提出）	次回課題のアイデア出し
5	5月22日	講義と演習	演習課題2-1 テクノロジーの力を身につける	復習
6	6月5日	講義と演習	演習課題2-2 テクノロジーの力を身につける	次回課題のアイデア出し
7	6月19日	実 習	小冊子の制作1 アイデアcheck	復習
8	6月26日	実 習	小冊子の制作2 制作	復習
9	7月3日	実 習	小冊子の制作3 制作	復習
10	7月10日	実 習	小冊子の制作4 制作／卒業アルバムテーマ決め	復習
11	7月17日	実 習	小冊子の制作5／卒業アルバム制作 制作／卒業アルバムテーマ決め・グループ分け	復習
12	7月24日	実 習	小冊子の制作6／卒業アルバム制作 制作／個人ページフォーマット作成	復習
13	8月28日	実 習	小冊子の制作7／卒業アルバム制作 制作／個人ページ制作	復習
14	9月4日	実 習	小冊子の制作8 講評	復習
15	9月11日	実 習	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				