

学科名	デザイン科
コース名	グラフィックデザイン専攻
授業科目	実践課題制作(1)
必選	必
年次	3年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	荻野 龍登
実務経験	有
実務経験職種	映像クリエイター
授業概要	Adobe AfterEffects、Premiere、Illustrator、Photoshopなどのソフトウェアを駆使し動画制作における企画の提案から制作さらに修正作業を架空のオリジナル商品・サービスプロモーション動画の制作を通じて身につける。
到達目標	基本的な技術を抑えつつ、自由な発想のもと制作に取り組んでいただきたい。 最終日には課題についてプレゼンテーションを行ってもらうため、コンセプト、技術面・表現面での工夫点、ターゲット、制作時間など作品に関する一連の説明ができるようにする。
授業方法	企画書の作成／絵コンテの作成／動画制作／修正作業を実習形式で行い、各工程の進捗の確認や問題点の回収・解決を全体またはマンツーマン形式で指導する
成績評価方法	架空のオリジナル商品・サービスプロモーション動画の企画書、初稿動画、修正動画)の提出率及び技術・理解度／プレゼンテーション／出席率、課題の内容および制作の進捗を通して、授業に臨む姿勢の適性を定量・定性的に評価する
履修上の注意	2年次で基本的な技術・知識は備わっている前提で授業を進めていくため、すでに学習した内容は配布済みの資料を今一度復習し臨むこと。実践的な制作を進めながら、クリエイティブマインドを高めていく。個人制作ではなく、最終決定者が第三者であることも意識していく。
教科書・教材	Adobe AfterEffects、Premiere、Illustrator、Photoshopなど、資料に関しては授業中に配布・指定する。

授業計画	
第1回	授業内容／課題／評価方法などについてのオリエンテーション、Adobe AfterEffectsの基本操作の復習／オリジナル商品プロモーション動画の企画に関する説明
第2回	Adobe AfterEffectsの基本操作の復習／オリジナル商品の考案、プロモーション動画の企画書の作成
第3回	作成した企画書のチェック(1)／字・絵コンテの作成(1)
第4回	作成した企画書のチェック(2)／字・絵コンテの作成(2)・チェック(1)
第5回	字・絵コンテの作成・チェック(2)／撮影、イラスト制作、動画編集などの作業(1)
第6回	撮影、イラスト制作、動画編集などの作業(2)
第7回	撮影、イラスト制作、動画編集などの作業(3)
第8回	撮影、イラスト制作、動画編集などの作業(4)
第9回	初稿動画の最終調整／初稿動画提出／初稿動画への修正指導(1)
第10回	初稿動画の最終調整／初稿動画提出／初稿動画への修正指導(2)
第11回	初稿動画の最終調整／初稿動画提出／初稿動画への修正指導(3)
第12回	修正動画の最終調整～完成(1)
第13回	修正動画の最終調整～完成(2)／プレゼンテーションに備え準備を行う
第14回	プレゼンテーションを通し、制作のプロセス、成果物に対する第三者への理解・興味を促す(前半)
第15回	プレゼンテーションを通し、制作のプロセス、成果物に対する第三者への理解・興味を促す(後半)

学科名	デザイン科
コース名	グラフィックデザイン専攻
授業科目	実践課題制作(2)
必選	必
年次	3年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	細谷ゲン
実務経験	有
実務経験職種	クリエイティブディレクター
授業概要	<p>「社会の役に立つデザイナーになってもらうために」</p> <p>現役で活躍するクリエイティブディレクターのさまざまな仕事術を伝授。アイデアの発見方法、デザインワーク、企画書の作り方、プレゼンテーションテクニックなど、リアルな事例を紹介しながら実践に役立つクリエイティブ能力を向上させていきます。</p>
到達目標	<p>以下3つの力の習得</p> <p>①クリエイティブ力（アイデアを考え出す能力） ②技術力（ツールを使いこなす能力） ③プレゼン力（人に解りやすく伝える能力）</p>
授業方法	<p>さまざまなクリエイティブ案件事例の紹介と解説。</p> <p>課題提出作品に対する講評、ワークショップなど。</p>
成績評価方法	<p>以下3つの力を総合的に評価</p> <p>①クリエイティブ力（アイデアを考え出す能力） ②技術力（ツールを使いこなす能力） ③プレゼン力（人に解りやすく伝える能力）</p>
履修上の注意	プロジェクト及びモニター画面上の著作物や肖像画を許可無くスマホ等で撮影・録画・画面キャプチャするなどして保存することを禁ずる。
教科書・教材	必要に応じて資料を配布。

授業計画	
第1回	クリエイティブディレクター(細谷ゲン)の仕事紹介／講義「社会に役立つデザイナーを目指すために」
第2回	プレゼンテーション技能実習(学生の自己紹介) (各4分×40名)
第3回	講義「クリエイティブマーケティングのすすめ」／基礎技能実習「コトバと書体と写真」
第4回	講義「デザイナーはいろんな面で有利である」／プレゼン実習「映画館のマナー啓蒙CR提案」課題制作
第5回	プレゼン実習「映画館のマナー啓蒙CR提案」課題の講評 (前半) (各8分×20名)
第6回	プレゼン実習「映画館のマナー啓蒙CR提案」課題の講評 (後半) (各8分×20名)
第7回	レイアウト基礎技能実習「WEBバナー広告」制作／かんたんな動画の制作体験
第8回	動画制作課題の試写／プレゼン実習「商品の販売広告ページ制作」課題制作
第9回	プレゼン実習「商品の販売広告ページ制作」と講評 (前半) (各8分×20名)
第10回	プレゼン実習「商品の販売広告ページ制作」と講評 (後半) (各8分×20名)
第11回	アートディレクション基礎技能実習「ダイナミックアイデンティティ」課題制作と講評
第12回	プレゼン実習「OOH広告デザイン制作」課題制作と講評
第13回	講義「ロゴからはじまるブランドづくり」／英文ロゴデザイン基礎技能実習
第14回	CR仕事の事例紹介／和文ロゴデザイン基礎技能実習
第15回	CR仕事の事例紹介／これまでのおさらい

学科名	デザイン科
コース名	グラフィックデザイン専攻
授業科目	実践課題制作(3)
必選	必
年次	3年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	経真珠美
実務経験	有
実務経験職種	グラフィックデザイナー、イラストレーター
授業概要	2年間で修得した技術、表現方法を活かしてリアルなデザイン制作に挑戦する。ある程度のボリューム感のある制作物をクオリティを保ち細部まで整えて完成するまでを体験。制作するテーマを明確にし、それぞれの作品の設定や関連性を構築し、ストーリーを設定ことで一貫性を持たせ、制作物のクオリティを維持しながら量的にも充実した作品作りを行う。
到達目標	実際の仕事で求められる質と量を体験することで、モチベーションのコントロールの難かしさや、制作時間の管理までを含め高い意識を持って実社会で通用する感覚を身につける。
授業方法	前半は規定課題。概要は決まったものを扱い、テーマ、ストーリー展開でオリジナリティを持たせた作品に仕上げる。 後半は自由課題。テーマの設定から制作までを自主管理のもとおこなう。
成績評価方法	課題完成度 60% 提出課題完成度を総合的に評価 プレゼン 10% 表現の根拠としたポイントはどこか、制作意図は明快であるかを評価 平常点 30% 授業への参加意欲、態度、課題への取組状況により評価
履修上の注意	授業中の私語や受講態度には厳しく対応する。理由のない遅刻・欠席は認めない。実習課題の提出期限は厳守。 授業時数の4分の3以上出席しない者は、評価を受けることができない。
教科書・教材	毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする

授業計画	
第1回	授業内容オリエンテーション／各課題への取り組み方とスケジュール確認など
第2回	課題① 企画を考える／課題に沿って、テーマを考える
第3回	課題① 企画決定／各自が設定したテーマに合わせた内容、アイテムなどを決める
第4回	課題① デザイン案／ラフスケッチ制作
第5回	課題① デザイン案 制作／デザイン案が決定した順に制作
第6回	課題① 制作1／各自のテーマに沿って制作
第7回	課題① 制作2／各自のテーマに沿って制作
第8回	課題① 講評／各自のテーマに沿って制作したものをプレゼンテーション 講評
第9回	課題② 企画を考える／課題に沿って、テーマを考える
第10回	課題② 企画決定／各自が設定したテーマに合わせた内容、アイテムなどを決める
第11回	課題② デザイン案／ラフスケッチ制作
第12回	課題② デザイン案 制作／デザイン案が決定した順に制作
第13回	課題② 制作1／各自のテーマに沿って制作
第14回	課題② 制作2／各自のテーマに沿って制作
第15回	課題② 講評／各自のテーマに沿って制作したものをプレゼンテーション 講評