

広告デザイン専門学校2022年度前期シラバス

広告デザイン科1年次・ビジュアルデザイン科

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙											
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体○クラス単位 選択	曜日時限	月曜午前午後				
授業科目	DTP基礎A					単位数	1				
担当教員	太田米香			教室	3F・4F教室						
授業形態	講義、実演、実習			科目系統	基礎科目						
授業目標	観点	1	2	3	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他	
	イラストレーターを中心にデザインアプリケーションの基本操作を身につける。 マニュアルで覚えるのではなく、いろんな場面で応用できるような覚え方を心がける。										
授業計画・方法	イラストレーターを中心とした基礎技術を講義と実演で進行し、実際のデザイン業務にあるような実習も同時に行う。										
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示					
1	マッキントッシュとアプリケーションの基本操作について（講義&実演）										
2	イラストレーターを作業するにあたって（講義&実演）										
3	イラストレーターのツール（長方形・楕円）について										
4	イラストレーターのツール（オブジェクト・カラー・パス）について										
5	イラストレーターのツール（線・ブラシ）について										
6	イラストレーターのツール（線・ブラシ）について										
7	イラストレーターのツール（ペンツール）について										
8	イラストレーターのツール（ペンツール）について										
9	イラストレーターのツール（テキスト）について										
10	イラストレーターのツール（テキスト）について										
11	イラストレーターのツール（パスファインダ・変形・整列）について										
12	イラストレーターのツール（パスファインダ・変形・整列）について										
13	イラストレーターのツール（ブレンド・その他）について										
14	イラストレーターのレイヤー・配置・リンク・トンボ・印刷について										
15	学んだ技術を使用してのチラシ制作（模倣）										
16	学んだ技術を使用してのチラシ制作（模倣）										
17	学んだ技術を使用してのチラシ制作（模倣）										
教科書	制作したプリント 学校で配布されたDTPの教科書										
参考書	学校で配布されたDTPの教科書										
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験		3.レポート審査		4.作品・技術審査	4
具体的な方法	出席率(30%)作品の評価(20%)受講態度(40%)意欲(10%)の総合評価										
	メッセージ、オフィスアワー										
備考	学校で配布されたDTPの教科書を学生それぞれ持参していただきたいです。 授業ごとにプリントを用意しますので学生分の出力よろしくお願いたします。										

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体○クラス単位	選択	曜日時限	月曜午前午後
授業科目	DTP基礎B						単位数	1
担当教員	福元紀子			教室	3F・4F教室			
授業形態	講義と実習			科目系統	基礎科目			
授業目標	観点	1	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	Photoshopの機能を理解して、印刷物を作るようにする。							
授業計画・方法	おもにPhotoshopの機能を学習して、最終的にはIllustratorと関連付けて使えるように進めます。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	自己紹介を考えよう							
2	DTPとは？					「デザイナーズハンドブック」を使います		
3	製本してみよう							
4	少しだけ写真の加工をしてみよう					iphone版Photoshopを使ってみよう		
5	Photoshop 1 ツール&パレットの紹介。ファイル名のつけ方など。					macとマウス		
6	Photoshop 2 Lesson8 P185～レイヤーの操作と色調補正					macとマウス		
7	Photoshop 3 Lesson9 P217～選択範囲の作成					macとマウス		
8	Photoshop 4 Lesson10 P235～色の設定とペイントの操作					macとマウス		
9	Photoshop 5 Lesson11 P251～レイヤーマスクを使う					macとマウス		
10	Photoshop 6 Lesson12 P267～文字、パス、シェイプ					macとマウス		
11	Photoshop 7 Lesson13 P283～画像の修正・加工					macとマウス		
12	Photoshop 8 Lesson14 P301～フィルターとレイヤースタイル					macとマウス		
13	Photoshop 9 Lesson15 P323～IllustratorとPhotoshopの関係					macとマウス		
14	Photoshop 10 復習・質問					macとマウス		
15	通学マップ作成 自分の通学路マップを作る					macとマウス		
16	通学マップ作成 自分の通学路マップを作る					macとマウス		
17	実技テスト（前期で学習した機能を理解できているかのテストです）					macとマウス		
教科書	「Illustrator&Photoshop操作とデザインの教科書」、「デザイナーズハンドブック」							
参考書	参考資料を適時配布。							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						2	
具体的な方法	出席率(30%)、課題提出(30%)、受講態度(20%)、実技テスト(20%)の総合評価							
備考	メッセージ、オフィシアワー macとマウスは必要です。毎日持ってきてきましょう。マウスの操作に慣れましょう。遅刻をしない。損するのは自分自身です。わからないことは遠慮せずに質問してください。※進行具合で内容が変更・前後する場合があります							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙									
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体○	選択	曜日時限	火曜午前	
授業科目	フォトグラフ						単位数	1	
担当教員	松井 なおみ			教室	3F・4F教室				
授業形態	講義と実習（講義、撮影実習、グループワークなど）			科目系統	基礎科目				
授業目標	観点	1	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他	
	一眼レフカメラの基本的な機能と操作を身につけ、自分が表現したいイメージをできるだけ近い形で表現できるようになる。								
授業計画・方法	一眼レフカメラの基本を講義・実技両面から学び、撮影実習を通して静物や人物、風景など幅広い被写体をモチーフにする。								
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示			
1	カメラの基礎① (カメラの扱い方・絞り・シャッタースピード・WBなど)								
2	カメラの基礎② (レンズの特性・構図など) テーブルフォト実習								
3	ロケーション撮影 (新栄公園)								
4	料理撮影の基礎 (自然光・ライティング) ストロボの使い方								
5	料理撮影のスタイリング (グループで一つのスタイリングを仕上げる)					事前: 料理撮影に必要な小道具を考える			
6	人物撮影の基礎 (自然光・ライティング) ストロボの使い方								
7	広告写真撮影 (グループワーク)								
8	ポストカード課題制作 (各自で好きなモチーフを持ち寄り撮影、コピーを入れる) 小テスト					事前: 課題のテーマを考え、必要なものを準備する			
9	作品発表・課題の講評					事前: 課題制作と提出			
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
教科書	講師が作成したプリント								
参考書									
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験		3.レポート審査	
具体的な方法	4.作品・技術審査								
	授業態度 (40%) 作品の評価 (50%) 小テスト (10%)								
備考	メッセージ、オフィスアワー								
	広告にはどのような写真が使われているか、日常生活の中で意識して見てみる。 授業以外の時間もカメラに触れる時間を作り、操作に慣れておく。								

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体(クラス単位)	選択	曜日時限	火曜午前
授業科目	フォトレタッチ						単位数	1
担当教員	安藤誠一郎			教室	3F・4F教室			
授業形態	講義と実習			科目系統	基礎科目			
授業目標	観点	1	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	Adobe Photoshopの基本操作を学び、撮影した写真を必要とされる画像に変えるための初歩的なレタッチ（修正）を習得する。							
授業計画・方法	レタッチの基本要素(サイズ調整)(色調補正)(修正)(合成)を簡潔にレクチャー							
回/セクション	授業内容・方法				授業外学習指示			
1	画像サイズ（解像度）とトリミング							
2	色調補正（適正露出）							
3	ゴミとり／加筆と消去							
4	簡易合成							
5	チャンネル（プロセスカラー分解）							
6	チャンネル（選択範囲とマスク範囲の境界）							
7	画像合成							
8	画像合成							
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
教科書	DTP教科書							
参考書	なし							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率(30%)理解度(30%)受講態度(30%)意欲(10%)の総合評価							
	メッセージ、オフィシアワー							
備考	8回しかないので休まないでください。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体(クラス単位)	選択	曜日時限	A火曜午後,B水曜午後
授業科目	デザイン基礎						単位数	1
担当教員	安藤誠一郎			教室	3F・4F教室			
授業形態	講義と実習			科目系統	基礎科目			
授業目標	観点	2	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	○デザインの目的を理解を理解する。○自然や人によって生み出された様々なエレメントから色とカタチを認識する。○デザインを科学的に捉える。○造形の要素を理解する。これらを踏まえて自身が考えるデザインの可能性を広げることを目的とする。							
授業計画・方法	講義により知識と考察を深め、実技でデザインを体感する。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	講義：デザインの目的とデザイナーの役割							
2	講義：デザインのエレメント							
3	実技：単一要素による構成(線)							
4	実技：単一要素による構成(線)							
5	講義：伝達方法の追求					色彩によるイメージの考察		
6	実技：色彩と配色によるイメージ							
7	実技：色彩と配色によるイメージ					形体によるイメージの考察		
8	実技：形体によるイメージの表現							
9	実技：形体によるイメージの表現							
10	講義：レイアウトを科学する					配置による空間の考察		
11	実技：配置によるデザイン							
12	実技：配置によるデザイン							
13	講義：造形のデザイン					自然の形体と形態の観察		
14	実技：自然の形態・人工形態の観察分析/形態の分析							
15	実技：自然の形態・人工形態の観察分析/形態の分析							
16	実技：カタチを仕上げる							
17	実技：カタチを仕上げる/講評							
教科書	DESIGN BASIC/JAGDA教科書から抜粋							
参考書	デザイナーズハンドブックレイアウト編、一目でわかる配色とレイアウト、グラフィックセオリー							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率(30%)作品の評価(50%)意欲(20%)の総合評価							
	メッセージ、オフィシアワー							
備考	授業中、机での学習よりも、外での観察や活動が活きるが多い。生活の中で常にデザインを意識すること。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙										
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体○	選択	曜日時限	火午後・金午後		
授業科目	視覚伝達						単位数	1		
担当教員	岩田和樹			教室	3F・4F教室					
授業形態	制作実習+適時講義			科目系統	基礎科目					
授業目標	観点	1	2	3	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	デザイン表現の多くは「視覚的」に、わたしたちに伝わる。その基本となる考え方を理解する。同時にデザイナーとして重要な「ワークフロー」を、徹して身につける。									
授業計画・方法	形や色に対する理解、構成力と発案力を、複数の実習課題を通しデザイン表現の基本を学ぶ。									
回/セクション	授業内容・方法						授業外学習指示			
1	●科目「資格伝達」についてのガイダンス、オリエンテーション ●課題「コミュニケーション」についての説明 資料収集、発案									
2	サムネイルスケッチ ラフスケッチ→下絵									
3	サムネイルスケッチ ラフスケッチ→下絵 制作									
4	制作									
5	○講評会									
6	●課題「分解と再構成」課題説明 サムネイルスケッチ									
7	サムネイルスケッチ									
8	サムネイルスケッチ ラフスケッチ→下絵									
9	ラフスケッチ→下絵 彩色									
10	彩色									
11	彩色									
12	○講評会									
13	●課題「シルエットアイデア」課題説明 資料収集 サムネイルスケッチ									
14	資料収集 サムネイルスケッチ									
15	ラフスケッチ→下書き									
16	彩色									
17	○講評会									
教科書	特になし									
参考書	適時配布									
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4			
具体的な方法	課題評価=80% 参加姿勢=20%									
備考	メッセージ、オフィスアワー ここ数年で、スマートメディアに寄り過ぎが理由か、学生に対して著しい基礎力低下を感じる。基礎力とは何か、基礎力がしっかりとっていると何が違うのかを意識し、考えながら学んで欲しい。									

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙									
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体○	選択	曜日時限	水午前	
授業科目	キャリアガイダンス1						単位数	1	
担当教員	岩田和樹			教室	3F教室				
授業形態	アクティブラーニング、ディスカッション、プレゼンテーション、個別面談			科目系統	一般科目				
授業目標	観点	1	2	3	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	今年度4月1日より本校全学生が「成人」となり「大人」となる。元来「広告の仕事は大人の仕事」と言われ、年齢を問わず、見識を高め続けることが求められる。1年前期「キャリア・ガイダンス」進路を意識しつつ、周りを知り、自分を受け入れることから始める。								
授業計画・方法	授業形態欄に記した通り、中等教育までの中心である「受け身教育」により癖付いた受動的な姿勢を改善し、他者と関わる能動型（自ら動く）学習を行う。授業時間を前半・後半と分け、後半は個別対応の時間とする。								
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示			
1	前期科目「キャリアガイダンス1」のガイダンス オリエンテーション								
2	項目1-1)								
3	項目1-2)								
4	項目2-1)								
5	項目2-2)								
6	項目2-3)								
7	項目2-4)								
8	項目2-5) プレゼンテーション（発表会）								
9	項目3-1)								
10	項目3-2)								
11	項目3-3)								
12	項目3-4)								
13	項目3-5) プレゼンテーション（発表会）								
14	予備日								
15	項目4-1)								
16	項目4-2)								
17	項目4-3)								
教科書	特になし								
参考書	適時配布								
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						1 2 3		
具体的な方法	項目評価＝50% 授業姿勢＝50%								
備考	メッセージ、オフィスアワー 中等教育の高校までとは異なり、高等教育を行う専修学校・大学は、常に能動的な言動が基本と言える。また4年課程の大学と2年課程の専修学校では、進路の考えやとらえ方も大きく違う。正確な情報を見極め、自身に適した進路を考えてもらいたい。								

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙									
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体○	選択	曜日時限	水曜、金曜午後	
授業科目	コピーライティング1						単位数	1	
担当教員	大原 純子			教室	3F・4F教室				
授業形態	講義と課題制作			科目系統	基礎科目				
授業目標	観点	1	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他	
	コピーライティングとは、広告物における文案制作であり、広告制作における考え方=コンセプトを立案するなど、大切な役割を担っています。そこで広告に関する基本的な考え方と制作に関するスキルの育成を目指します。								
授業計画・方法	広告を構成する要素、キャッチフレーズやボディコピー、スローガン、ネーミング等の役割を学び、各課題について制作します。後半は、企画の素案であるサムネールや新聞広告、意見広告、雑誌記事を課題に、社会への洞察力や基礎的な制作力を醸成します。								
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示			
1	自己プレゼンテーションとイメージゲーム（発想力を養う）								
2	広告物の概要と各メディアを概説								
3	キャッチフレーズの役割と課題制作								
4	コピー表記の基本～ひらがな、かたかなの使い方を中心に～								
5	サムネール制作～コピー中心の展開について～								
6	ボディコピーの役割と課題制作								
7	スローガンの役割と課題制作								
8	ネーミングの役割と課題制作								
9	新聞広告の役割と課題制作								
10	新聞広告の役割と課題制作								
11	意見広告の特質と課題制作								
12	意見広告の特質と課題制作								
13	観光記事の書き方								
14	観光記事の書き方								
15	四コマ漫画制作								
16	四コマ漫画制作								
17	前期課題総仕上げと広告を取り巻く法規について								
教科書	講師が作成したプリンを中心に展開します。								
参考書	特にありません。								
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験		3.レポート審査	
具体的な方法	4.作品・技術審査								
	作品の評価（70%）意欲（10%）（出席率10%）（受講態度10%）の総合評価								
	メッセージ、オフィシアワー								
備考	課題制作中心の授業になるため、事前に資料をリサーチしてください。								

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体	選択○	曜日時限	木曜午前
授業科目	イラストレーション基礎						単位数	1
担当教員	川下 晴子			教室	3F教室			
授業形態	講義と実技			科目系統	基礎科目			
授業目標	観点	3	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	「描く事で伝える」を目標に、物体のカタチや構造、陰影、遠近、連動などの表現、描写を、実技を中心に技能習得を目指します。							
授業計画・方法	物のカタチや構造を観察しスケッチする実技と、講義による解説での知識をあわせることで、「描画」する経験値を得てゆきます。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	基礎練習① 講義：描くとは？ / 実技：静物モチーフを使用したクロッキー					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
2	基礎練習② 講義：観察の大切さ、構造の理解 / 実技：身の回りのものを描いてみよう					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！ GW課題有		
3	作品製作Ⅰ 描く事で伝える・アイテム描写					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
4	基礎練習③ 講義：奥行きについて / 実技：遠近感を意識したスケッチ					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
5	基礎練習④ 講義：光と影について / 実技：陰影をとらえる 《デッサンの基本》					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
6	基礎練習⑤ 講義：カタチを意識する / 実技：自由曲線のあるモチーフのスケッチ					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
7	基礎練習⑥ 講義/実技：人体のパーツを描く					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
8	作品製作Ⅱ 描く事で伝える・物を扱う描写					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
9	基礎練習⑦ 講義：人体を描く / 実技：人物クロッキー					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
10	基礎練習⑧ 講義：人体のバランスを知る / 実技：動きのある人物クロッキー					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
11	基礎練習⑨ 講義：透視図法の理解 / 実技：家具を描く					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
12	基礎練習⑩ 講義：透視図法の理解 / 実技：空間を描く					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
13	基礎練習⑪ 講義/実技 画材紹介 / 着彩の基礎					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！ 夏季休暇中課題有		
14	作品製作Ⅲ 経験、場面の描画・描くことで伝える①					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
15	作品製作Ⅲ 経験、場面の描画・描くことで伝える②					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
16	作品製作Ⅲ 経験、場面の描画・描くことで伝える③					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
17	作品製作Ⅲ 経験、場面の描画・描くことで伝える④					たくさん描いて描く感覚を身につけよう！		
教科書	講師の用意したプリントを配布します。							
参考書								
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査							
具体的な方法	出席率(30%)、受講態度(30%)、課題提出(20%)意欲(20%)の総合評価							
	メッセージ、オフィシアワー							
備考	描画力の上達は、描いた枚数や時間に比例してゆくといっても過言ではありません。楽しく続けられるように一緒に頑張りましょう！							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙										
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体	選択○	曜日時限	木曜午前		
授業科目	ブランニング						単位数	1		
担当教員	山内重雄			教室	4F教室					
授業形態	講義			科目系統	基礎科目					
授業目標	観点	2	3	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他		
	発想を形にする方法を身につける。自由な発想をわかりやすく提案できるようにまとめる技術と知識の習得を目指す。									
授業計画・方法	発想・アイデアを文章や図などで具現化して発表する場を設ける。講義と発想をまとめて発表、他の意見を参考にして企画を練り直す。 【1回目の授業】毎週の課題であるMyADの説明（毎週、自分が見つけた魅力ある情報を紙面にまとめる。次回の授業時に提出）									
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示				
1	他己紹介=2人1組になって相互にインタビューして、相手の自己紹介文（宣伝文）を作成する。クラスの中で最も魅力ある人物であるとアピールできる文章を作成する。他己紹介の発表・評価・ランキング ※人数が多くて全員が発表できない場合は、次回の授業で発表									
2	MyADの発表プレゼンテーション・評価=他人がどのように思うかを実感する。 ※MyAD発表					MyAD				
3	講義=恋愛コミュニケーション 人と人を結ぶための好意を生み出すためには何が必要か。 課題=恋をするための方法 ※MyAD発表					MyAD				
4	講義=物語の販売促進（ストーリーセールスプロモーション） 売るためにはストーリーが必要である。ストーリーづくりの基本は、5W1H 課題=自分の持ち物にストーリーをつけて売る ※MyAD発表					MyAD				
5	講義=好き嫌いについて 嫌いなものを好きにさせる 課題=グループワーク （好きなもの10 嫌いなもの10を書く。その人の好きなものから性格を読み取り、嫌いなものを好きにさせる） ※MyAD発表					MyAD				
6	講義=色について（基本色=白青赤黒） 色彩の効果と意味 歴史的な色彩について 課題=何かを特定の色にすることで新しい価値を生み出す ※MyAD発表					MyAD				
7	講義=数字について 数字の持つ意味とイメージ あらゆる記録、金銭感覚など数字の持つマジック 課題=特定の数字に新しい価値を生み出す ※MyAD発表					MyAD				
8	講義=メディア概論 新しいメディア（媒体）を考える。情報を伝達する手段とは？ 課題=新しいメディアの可能性 ※MyAD発表					MyAD				
9	講義=言葉の可能性と意味 言語についての知識 課題=言葉とは何か？ ※MyAD発表					MyAD				
10	講義=冠婚葬祭概論 祭事と冠婚葬祭についての知識 課題=新しい祭りを考える ※MyAD発表					MyAD				
11	講義=宗教について（プロパガンダと広告） 宗教についての歴史と知識 課題=宗教についての考察 ※MyAD発表					MyAD				
12	講義=ロールプレイング（役割演技）現実起こる場面を想定して、複数の人がそれぞれ役を演じ、疑似体験を通じて、ある事柄が実際に起こったときに適切に対応できるようにする学習方法の一つである。 課題=仮面づくり（ロールプレイングに用いる） ※MyAD発表					MyAD				
13	講義=生と死 生とは何？ 死とは何？ 課題=死生観を文章化 ※MyAD発表					MyAD				
14	夏休み計画を立てる 最高の夏休みを実現するための具体的な計画（他人も共感できる内容） ※夏休み中の宿題=「私の夏休み」夏休みの計画を立てて実行する（人生最高の夏休みにする企画を立てる） 課題=「私の夏休み」レポート ※MyAD発表					MyAD				
15	夏休みレポートの提出・発表・評価 ※MyAD発表					MyAD				
16	自由課題テスト①=企画書づくり ※MyAD発表					MyAD				
17	自由課題テスト②=企画書づくり					MyAD				
教科書	講師が作成したプリント等で補う。									
参考書										
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						1	2	3	4
具体的な方法	出席率（30%）受講態度（30%）授業課題達成率（30%）意欲（10%）									
備考	メッセージ、オフィシアワー									
備考	常に疑問があれば、いついかなる時であっても質問すること。									

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体	選択○	曜日時限	木曜午後
授業科目	パッケージデザイン						単位数	1
担当教員	星野公作			教室	3F教室			
授業形態	実習			科目系統	専門科目			
授業目標	観点	2	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	身の周りにあるモノは殆どがどこかで購入したものです。その際には必ずパッケージングされていたはずで、私たちは消費者として数ある商品の中からそれを選んでいきます。選ばれた商品はどんな工夫をこらしてパッケージングされているかなど、課題制作を通じてパッケージデザインの本質を学ぶ。							
授業計画・方法	全部で4つの課題を行います。課題の発表からリサーチし、案出し、制作、プレゼンという流れで4つのパッケージデザインを制作していただきます。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	【第一課題/箱物のデザイン①】課題発表、導入、リサーチ (04/14)							
2	制作1 (04/21)							
3	制作2 (05/12)							
4	制作3 (05/19)							
5	●プレゼンテーション (講評会) (05/26)							
6	【第二課題/瓶のラベルデザイン】課題発表、導入、リサーチ (06/02)							
7	制作1 (06/09)							
8	制作2 (06/16)							
9	●プレゼンテーション (講評会) (06/23)							
10	【第三課題/アイスクリームのデザイン】課題発表、導入、リサーチ (06/30)							
11	制作1 (07/07)							
12	制作2 (07/14)							
13	●プレゼンテーション (講評会) (07/28)							
14	【第四課題/紙袋のデザイン】課題発表、導入、リサーチ (09/01)							
15	制作1 (09/08)							
16	制作2 (09/15)							
17	●プレゼンテーション (講評会) (09/22)							
教科書	なし							
参考書	なし							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	作品評価に、出席率が加算されます。							
備考	メッセージ、オフィスアワー 実際にモックを作って完成とするため、イメージ図ではなく、切り抜きや組み立てがあります。また第二課題で新しく瓶を2つ購入していただきます。既存デザイン物のリサーチに力をいれて、同等クオリティを目指しましょう。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙													
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体	選択○	曜日時限	木曜午後					
授業科目	アドバタイジング						単位数	1					
担当教員	渡辺 恭良			教室	4F教室								
授業形態	講義と実習（課題制作）			科目系統	専門科目								
授業目標	観点	1	2	3	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他			
	<p>マークロゴ制作＝「企業ブランドと製品」を自由に選択し、情報収集分析～リニューアルor新デザインを制作し、ビジネスフォーム等も制作。 製品ミニカタログ制作＝任意の製品やサービスのカタログを新たなアイディアでまとめ直して制作。 クライアントの商品やサービスを理解し、デザインを発想し、表現できる力を付ける事を目標とします。</p>												
授業計画・方法	選択した「企業ブランドと製品」の新デザイン考案～サムネイル製作～カンパ実制作までの中で具体的ノウハウを習得する。												
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示							
1	4/14 全体オリエン 比率について 講義												
2	4/21 マークロゴ制作オリエン。 サンプル参照し、「企業」「ブランド」「製品」選択し情報収集。					webでも街でもリサーチ&資料収集							
3	5/12 決定したクライアントの情報分析～アイディアを出来るだけ考え、サムネイル&調査資料等提出。					競合ライバルも研究し、サムネイル案を多数							
4	5/19 前回の提出のサムネイル&調査資料等をチェックし個別に返却～再検討					足りない情報・資料は随時追加、内容に活かす							
5	5/26 サムネイル修正してさらに内容を調整したら、データ実制作へ					修正内容に応じて、追加情報・資料を充実							
6	6/2 実制作の作業進行する段階でさらに調整が必要。すべてがシステマティックに構成されるように考えながら調整していく。					必要な調整作業							
7	6/9 上記までの全てを纏め、 カラー出力仮提出					締切を守る							
8	6/16 前回仮提出のデザイン修正指示～修正作業					スケジュールに沿って制作							
9	6/23 確認～最終完成形提出へ					締切を守る							
10	6/30 ミニカタログ制作オリエン。 サンプル参照しつつ「アイテム」決定し情報収集へ。					webでも街でもリサーチ&サンプル資料収集							
11	7/7 決定したアイテムの情報分析～アイディアを出来るだけ考えて、サムネイル&調査資料等提出。					競合製品も研究し、サムネイル案を多数							
12	7/14 前回の提出のサムネイル&調査資料等をチェックし個別に返却～再検討。					足りない情報・資料は随時追加、内容に活かす							
13	7/28 サムネイル修正してさらに内容を調整したら、データ実制作へ。					調整内容に応じて、追加情報・資料を研究分析して参考にする							
14	9/1 実制作の作業進行する段階でさらに調整が必要。見せ方構成の見直しなど					必要な調整作業							
15	9/8 上記までの全てを纏め、 カラー出力仮提出					締切を守る							
16	9/15 前回仮提出のカンパ修正指示～修正作業					スケジュールに沿って制作							
17	9/22 確認～最終完成形提出へ					締切を守る							
教科書	特になし 講師が作成したプリントや作例を参考にして												
参考書	広告年鑑、コピー年鑑等、書籍等あらゆる資料												
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験			3.レポート審査		4.作品・技術審査		4
具体的な方法	出席率(20%)・受講態度と意欲(20%)・作品の評価(60%)の総合評価												
備考	メッセージ、オフィシアワー												
備考	選んだ企業や製品の未来を考え、誰をも納得させる最善な提案を考える力を身につけましょう。												

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体	選択○	曜日時限	金曜午前
授業科目	編集デザイン基礎						単位数	1
担当教員	福安聡一郎			教室	3F教室			
授業形態	講義と実習(講義、演習、実習など)			科目系統	基礎科目			
授業目標	観点			1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	編集デザインの基礎(文字組・レイアウト等)を学び、誌面のレイアウト・パーツ制作などを進める中で、編集内容を理解し複数あるページ全体の構成をイメージできる事を目指す。							
授業計画・方法	デザインアプリケーション(Illustrator、Photoshop)を用いて編集の基礎を学ぶ。各課題の基本レイアウトを解説と共に制作、復習。課題制作の都度質疑応答を行う。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	授業進行説明、基本解説・講義、(残り時間により)次課題の誌面調査					好きな雑誌を持参 (なければ教科書、フリーペーパー等でも可)		
2	【誌面調査】写植級数表を使用して誌面のサイズ等を調べます					★調べたサイズ表は後の授業で使用		
3	【制作課題1】文字のみレイアウトのラフ制作							
4	【制作課題1】文字のみでレイアウト制作(フォントの種類確認)					(Mac授業の開始)授業後にPDF提出		
5	【制作課題2】◇前回課題提出物の紹介 ◇提供した素材を元に、一緒に基本レイアウトを組んでいきます。							
6	【制作課題2】◇提供した素材を元に、一緒に基本レイアウトを組んでいきます。							
7	【制作課題2】◇前回制作ページを自分で復習制作 ★誌面調査の内容で制作練習							
8	【制作課題2】★誌面調査の内容で制作練習					授業後にPDF提出		
9	【制作課題3】◇提供した素材を元に、一緒に基本レイアウトを組んでいきます。							
10	【制作課題3】◇制作ページを自分で復習制作 ◇制作物のデザイン・ラフ変更制作							
11	【制作課題3】◇制作物のデザイン・ラフ変更制作					授業後にPDF提出		
12	【制作課題4/提供した素材を元に、自由にデザインを組んでいきます。】 ◇全体の完成をイメージしたラフ制作とデザインテーマ等のシート制作							
13	【制作課題4】◇誌面制作							
14	【制作課題4】◇誌面制作							
15	【制作課題4】◇誌面制作(完成)					授業後にPDF提出		
16	【制作課題4】◇誌面修正							
17	【制作課題4】◇発表 ◇前期制作物の見直し					授業開始時に完成物の出力提出 授業後に最終PDF提出		
教科書	講師が作成したプリント等で補う。							
参考書								
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率(30%)受講態度(30%)作品の評価(40%)の総合評価							
備考	メッセージ、オフィシアワー							
備考	不明点は分からないまま進めず確認すること。課題はステップアップ形式なので各課題期限までの完成提出をすること。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	1	グループ	全体	選択○	曜日時限	金曜午前
授業科目	映像概論						単位数	1
担当教員	河合信城			教室	4F教室			
授業形態	講義と実習（講義、演習、実習、グループワークなど）			科目系統	基礎科目			
授業目標	観点	1	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	映像表現の基礎知識と企画・撮影・編集などの実習作業で、広告の現場で通用する実践的な映像製作の基礎を構築する。							
授業計画・方法	映像の表現法やワークフロー、企画から撮影及び編集までの基本を演習を交えながら学ぶ。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	社会における映像の役割。（講義・グループワーク）							
2	映像表現の基礎知識 企画編①（講義）							
3	映像表現の基礎知識 企画編②（講義・グループワーク）							
4	映像表現の基礎知識 企画編③（グループワーク・発表）							
5	映像表現の基礎知識 撮影編①（講義）							
6	映像表現の基礎知識 撮影編②（講義・グループワーク）							
7	映像表現の基礎知識 撮影編③（グループワーク・発表）							
8	映像表現の基礎知識 編集編①（講義）							
9	映像表現の基礎知識 編集編②（講義・グループワーク）							
10	映像表現の基礎知識 編集編③（グループワーク）							
11	映像表現の基礎知識 編集編④（作品発表）					動画作品提出		
12	YouTube動画の制作からアップロードまで（講義）							
13	YouTube 映像制作実習①（グループワーク）＋編集アプリケーション実習							
14	YouTube 映像制作実習②（グループワーク）＋編集アプリケーション実習							
15	YouTube 映像制作実習③（グループワーク）＋編集アプリケーション実習							
16	YouTube 映像制作実習④（グループワーク）＋編集アプリケーション実習							
17	YouTube 映像制作実習⑤（作品発表）					動画作品提出（YouTubeチャンネル）		
教科書	特になし							
参考書	特になし							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率(50%)作品の評価(30%)受講態度(20%)意欲の総合評価							
	メッセージ、オフィシアワー							
備考	前半が講義、後半がワークとなる方がいいので遅刻しないこと。							

広告デザイン科2年次

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙												
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体	選択○	曜日時限	月・木・金午前				
授業科目	ビジュアルデザイン2						単位数	3				
担当教員	岩田和樹			教室	アネックス303A教室							
授業形態	制作実習+適時講義			科目系統	実践科目							
授業目標	観点	1	2	3	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他		
	クリエイティブ業界でのデザイナーの仕事は、ニーズに対して「さまざまな特別な表現」が可能かが問われる。同時にデザイナーとして重要な「ワークフロー」を徹して身につけ、効率の高い学びを目指す。											
授業計画・方法	日本タイポグラフィ年鑑、JAGDA国際学生ポスターアワードを通し、ビジュアルデザインのクリエイティブを研究し、媒体として表現する。											
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示						
1週目	B) JAGDA国際学生ポスターアワード2022 課題説明 オリエンテーション 資料収集 サムネイルスケッチ											
2週目	A) 日本タイポグラフィ年鑑2023 課題説明 オリエンテーション B) 資料収集 サムネイルスケッチ											
3週目	A・B) 資料収集 サムネイルスケッチ											
4週目	A・B) 資料収集 サムネイルスケッチ											
5週目	A・B) ラフスケッチ・デザインカンパ											
6週目	A・B) ラフスケッチ・デザインカンパ											
7週目	A・B) DTP											
8週目	A・B) DTP											
9週目	A・B) DTP											
10週目	A・B) DTP											
11週目	A) DTP B) 講評会											
12週目	A・B) DTP											
13週目	A) 講評会 B) 作品完成 エントリー											
14週目	A) DTP											
15週目	A) DTP											
16週目	A) 講評会 エントリー											
17週目	A) 出力外注 応募参加											
教科書	タイポグラフィ・ベーシック											
参考書	日本タイポグラフィ年鑑、東京TDC年鑑、グラフィックデザイン・イン・ジャパン等の教務管理書籍											
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験			3.レポート審査		4.作品・技術審査	4
具体的な方法	課題A=60% 課題B=40%											
備考	メッセージ、オフィシアワー ビジュアル表現がうまい!者、アイデアが次から次へと湧き出る者、臆することなく誰とでも対話できる者、そんな人間はいくらでもいる。2年次となった今、今一度自分の気持ちを確かめながら、納得のいく学びに努めてもらいたい。											

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体	選択○	曜日時限	月木金午前
授業科目	マーケティングデザイン2						単位数	3
担当教員	安藤誠一郎			教室	2F教室			
授業形態	講義・演習・実習			科目系統	実践科目			
授業目標	観点	2	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	商品、商戦、商空間、商環境。商業におけるデザイナーの仕事は、市場や人の動きをつかみ何のためにデザインするのかを理解する事である。必要とされるデザインをするには、目的や必要性について深く考え明解に意図されていなければならない。誰に？何を？どうして？いつどこで？カタチを作り出す前にマーケティングからのデザインの目的について理解し、最大限の効果を得るための展開を目指す。							
授業計画・方法	目的、必要性、コンセプト、切り口、メッセージ、表現、展開。あらゆる可能性を考えながら媒体表現までをトータルデザインする。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	商業におけるデザインを考える／市場調査とAIDMAを基にした媒体の理解							
2	商品のプロモーションデザイン（マーケティング～コンセプトワーク）							
3	商品のプロモーションデザイン（発案・制作）／プレゼンテーション							
4	商品のプロモーションデザイン（発案・制作）／プレゼンテーション							
5	店舗の商環境デザイン（マーケティング～コンセプトワーク）							
6	店舗の商環境デザイン（発案・制作）／プレゼンテーション							
7	店舗の商環境デザイン（マーケティング～コンセプトワーク）							
8	企業のデザインCI,VI（ブランディング）							
9	企業のデザインCI,VI（媒体の展開）／プレゼンテーション							
10	企業のデザインCI,VI（制作・プレゼンテーション）							
11	展示会・イベントのデザイン（マーケティング～コンセプトワーク）							
12	展示会・イベントのデザイン（エンターテインメント戦略）／プレゼンテーション							
13	展示会・イベントのデザイン（システム・会場デザイン・ツール展開）／プレゼンテーション							
14	自主課題（価値創造）（マーケティング～コンセプトワーク）							
15	自主課題（価値創造）（発案・制作）／プレゼンテーション							
16	自主課題（価値創造）（発案・制作）							
17	自主課題（価値創造）（発案・制作）／プレゼンテーション							
教科書	都度必要な資料を配布する。							
参考書	適宜指示する。							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率、プロセス、プレゼンテーションツール、制作物の平均点で評価する。							
備考	メッセージ、オフィスアワー 他の授業と比較すれば時間数は多いが、内容的にはタイトなスケジュールとなるため次回授業までの調査、自主学習、授業の準備を欠かさないと。すべての課題に1～2回のプレゼンテーションがあります。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体	選択○	曜日時限	月曜午後
授業科目	コミュニケーションデザイン						単位数	1
担当教員	森俊博			教室	303A			
授業形態	講義&実習			科目系統	実践科目			
授業目標	観点	2	3	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	人の心を動かし、世の中を動かすための「アイデア」を考えていくための基礎を学びます。商品や市場の課題の整理、ターゲットの設定、コンセプトやWhat to say（何を伝えるべきか）の考え方、インサイトの見つけ方などを、様々なメディアを想定した企画実習で身につけていきます。							
授業計画・方法	講義と実習。自分またはチームで企画し、プレゼンするまで一連の流れを体験してもらいます。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	広告表現の考え方「人に寄り添う広告メッセージ」講義/実習							
2	What to say & How to say ①・講義&実習 切り口の見つけ方					事前にキャッチコピーの課題提出		
3	What to say & How to say ②・講義&実習 コンセプトの定着					事前にキャッチコピーの課題提出		
4	What to say & How to say ③・講義&実習 シリーズ広告の考え方					事前にキャッチコピーの課題提出		
5	グラフィック広告企画①・実習/アイデアチェック					授業内でアイデアチェック（個別）		
6	グラフィック広告企画①・実習/ラフデザインUP					授業前に提出		
7	グラフィック広告企画②・実習/アイデアチェック①					各自で企画進行		
8	グラフィック広告企画②・実習/アイデアチェック②					各自で企画進行		
9	グラフィック広告企画②・実習/プレゼン					授業前に提出		
10	テレビCM企画・講義&実習/明治キシリッシュのTVCM企画コンテ					事前に課題提出		
11	コミュニケーション・デザインとは・講義&実習/最終課題オリエン							
12	プロモーション企画①・企画チェック1回目					各自で企画進行		
13	プロモーション企画②・企画チェック2回目					各自で企画進行		
14	プロモーション企画②・企画チェック最終					各自で企画進行		
15	プロモーション企画②・プレゼンテーション					授業前に企画書提出		
16	社会課題解決のアイデア/企画チェック					各自で企画進行		
17	社会課題解決のアイデア/プレゼン					授業前に企画書提出		
教科書	講師が作成したプリント等。							
参考書								
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率(20%)提出物の評価(50%)受講態度と意欲(30%)の総合評価							
備考	メッセージ、オフィシアワー 事前に提出する課題は必ず提出のこと。授業および課題の進行具合により授業内容は変更する可能性があります。 ラジオCMのスタジオ収録は受講人数、スタジオのスケジュール都合、新型コロナ感染状況により変更または中止の場合があります。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙											
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体	選択○	曜日時限	月曜午後			
授業科目	デザイン演習						単位数	1			
担当教員	松井伸之			教室	2F教室						
授業形態	講義・実習			科目系統	実践科目						
授業目標	観点	1	2	3	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他	
	<p>デザイン・コミュニケーションについて広義に捉え、ミクロ・マクロな視点で考察します。私たちが共に幸せに生きて行くためにはどうすればよいか？現実社会で、私のデザイン思考・デザイン表現をどのように活かして行けば良いか？などを模索します。</p> <p>この授業では、柔軟で多角的な視点を持ち、自分を活かしながら建設的な問題解決が出来るようにします。さらにはコーポレートアイデンティティやブランディングについても学び、自身のブランドや商品などを企画制作し、自分の思いをビジュアライズすることを体験します。</p>										
授業計画・方法	<p>コミュニケーションの主役である私自身を、講義やエクササイズを通し再認識しながら、アイデアの出し方や自分の表現を活かす方法を学びます。後半では前半体験を活かし、グッズ企画をします。グッズ企画を行うことで、私自身を社会で活かす方法を体感し学びます。</p>										
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示					
1	授業説明・コミュニケーションとは										
2	松井の仕事・HAPPYDESIGN 私を活かす										
3	CIとは・ブランディングとは										
4	デザインエクササイズ.1										
5	デザインエクササイズ.2										
6	デザインエクササイズ.3										
7	デザインエクササイズ.4										
8	デザインエクササイズ.5										
9	デザインエクササイズ.6										
10	デザインエクササイズ.7										
11	デザインエクササイズ.8										
12	グッズ企画説明・CIとは・ブランディングとは										
13	グッズ企画										
14	グッズ企画										
15	グッズ企画										
16	グッズ企画										
17	プレゼンテーション・総括										
教科書	講師作成のプリント 講師持参の資料										
参考書	特になし										
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験		3.レポート審査		4.作品・技術審査	4
具体的な方法	出席率 (30%) 講義態度 (30%) 意欲 (30%) 作品評価 (10%)										
備考	メッセージ、オフィシアワー										
備考											

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙									
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体○	選択	曜日時限	火曜午後	
授業科目	マーケティングコミュニケーション						単位数	1	
担当教員	佐伯陽介			教室	2F教室				
授業形態	講義			科目系統	専門科目				
授業目標	観点	1	2	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他	
	社会や産業の仕組み、マーケティングの理論と考え方を理解して身につける。 マーケティングの実践方法を身につけ、どのようなコミュニケーションが必要なかを考える。								
授業計画・方法	教材（配布資料）を基に講義を進める。マーケティングと関連する理論を、実際の企業や製品などの実例などを通じて理解する。 成績評価では、マーケティングの分析手法の実習を行う。								
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示			
1	商業とは：商業の仕組みと役割								
2	経済とは：経済の仕組みと社会の仕組み								
3	経営とは：企業と企業経営の理解								
4	市場とは：マーケット（市場）の仕組みと社会の仕組み								
5	マーケティングの定義と考え方								
6	マーケティングリサーチ 情報を読み解く								
7	セグメンテーション・ターゲティング・ポジショニング								
8	マーケティング・ミックス								
9	マーケティングマネジメント								
10	マーケティングコミュニケーション 1								
11	マーケティングコミュニケーション 2								
12	ブランディング								
13	CI（コーポレート・アイデンティティ）								
14	ユーザーエクスペリエンス								
15	製品開発								
16	マーケティング分析（実習1）								
17	マーケティング分析（実習2）								
教科書	講義開始前に教材を配布する。								
参考書	適宜指示する。								
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験		3.レポート審査	
具体的な方法	出席率（30%）受講態度（50%）提出課題（20%）で評価する。								
備考	メッセージ、オフィスアワー 基本的に講義形式で行います。社会の仕組みからマーケティングの実践まで、専門知識を身につける講義です。 意欲を持って積極的に取り組んでください。								

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体○	選択	曜日時限	水曜午前
授業科目	キャリアガイダンス						単位数	1
担当教員	安藤誠一郎			教室	2F教室			
授業形態	講義・ディスカッション・制作実習			科目系統	実践科目			
授業目標	観点	2	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	社会を知り社会と自身との繋がりを知る。自己の生き方と職業への知見を広めるとともに、進路に関する発達課題を主体的に達成する能力を養い、自己の人生設計のもとに進路を選択・実現し、卒業後の生活において職業的自己実現を図ることができるよう総合的に探索と考察を継続する。授業内に個別面談を行う。							
授業計画・方法	課題解決に軸を置いたテーマを想定。自主性を持って課題を進行する。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	科目内容のガイダンス／就活とは							
2	ポートフォリオチェック							
3	就活のコツ／労働目標／社会実践→自己課題設定・スケジュール							
4	プレゼン資料作成／個別面談							
5	プレゼン資料作成／個別面談							
6	プレゼン資料作成／個別面談							
7	発表／個別面談							
8	発表／個別面談							
9	用途別資料の作成／個別面談							
10	用途別資料の作成／個別面談							
11	用途別資料の作成／個別面談							
12	用途別資料の作成／個別面談							
13	ポートフォリオブラッシュアップ／個別面談							
14	ポートフォリオブラッシュアップ／個別面談							
15	就活ブラッシュアップ							
16	就活ブラッシュアップ							
17	就活ブラッシュアップ							
教科書	「広報担当者のための～」クリ活2							
参考書	テーマに応じ、参考資料を適時配布。							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率=50% 自主性=20% 活動内容=30%							
備考	メッセージ、オフィシアワー 2年課程である専修学校は、4年課程の大学とは進路や就活時に行う活動・あり方自体が異なるため、情報に惑わされず、社会の現実と真摯に向き合い、自身に適した進路を理解すること。現状の狭い思考や視野を楽しみながら広げて欲しい。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体○VODクラス	選択	曜日時限	水曜午後
授業科目	WEB2						単位数	1
担当教員	酒井陽一			教室	303A教室			
授業形態	講義と実習			科目系統	専門科目			
授業目標	観点	1	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	WEBサイトに関する基本的な知識と構築の基礎。業務としてのWEBのデザイナー体験。 WEBサイトデザインとHTML構築の実績。							
授業計画・方法	企画、プロトタイプデザイン制作、HTML構築、サーバーアップロードまで、WEB制作の流れをひと通り体験する。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	WEBデザインとは HTMLとデザイン、デザインとHTML							
2	ドメインとサーバーの理解 (アップロード・ダウンロード)							
3	HTMLテンプレートを使ったWEBサイト制作 (1) HTMLとCSSの理解							
4	HTMLテンプレートを使ったWEBサイト制作 (2) CSSデザイン							
5	HTMLテンプレートを使ったWEBサイト制作 (3) JSライブラリを使った様々な機能							
6	前半 / 新サイト作成についてのリサーチ、サイトマップ・企画書の作成 後半 / XDによるプロトタイプ作成 (1)							
7	XDによるプロトタイプ作成 (2)							
8	XDによるプロトタイプ作成 (3)							
9	プロトタイプからHTML制作 (1)							
10	プロトタイプからHTML制作 (2)							
11	サーバーへのアップロード (仮サーバーの用意が出来れば)							
12	前半 / PHPプログラムの理解とデザイン 後半 / PHPテンプレートを使ったメールフォームのデザインと実装							
13	PHPプログラムの理解とデザイン							
14	テンプレートを使ったデザインと実装 (1)							
15	テンプレートを使ったデザインと実装 (2)							
16	テンプレートを使ったデザインと実装 (3)							
17	まとめ							
教科書	使用するテンプレート等は授業時に配布							
参考書	参考になるWEBサイト等は授業時に配布							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査							
具体的な方法	出席率 (40%) 制作物に対する評価 (30%) WEBに関する探究心 (20%) 受講態度 (10%)							
備考	メッセージ、オフィスアワー WEBデザイナーの仕事内容の幅はとて広く、ゼロから完成まで一人で完結する会社もあれば、デザイン画のみ制作する分業制の会社もあります。デザイン画のみ制作するデザイナーも、プログラムやシステムに関する経験や知識は広く持ち合わせています。デザインだけでなく、WEBサイト制作全般を経験することで、より幅広いWEBデザイン能力を身に付けてください。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙									
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体○	選択	曜日時限	水曜午後	
授業科目	WEB2 - MDクラス						単位数	1	
担当教員	金田 貴之			教室	2F教室				
授業形態	講義と実習			科目系統	専門科目				
授業目標	観点	1	2	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他	
	webデザインのソフトを扱う技術だけを学ぶのではなく、webデザインの幅広い知識とWebの考え方を学んでほしい。								
授業計画・方法	Webデザインを幅広く学ぶための講義とアプリケーション（Photoshop、XD）のWebデザインに最低限必要なツールの使い方を解説していきます。								
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示			
1	ディスプレイ広告バナー（photoshop）Vol.1								
2	ディスプレイ広告バナー（photoshop）Vol.2								
3	UIパーツ/コンポーネントパーツ作成と理解（XD）Vol.1								
4	UIパーツ/コンポーネントパーツ作成と理解（XD）Vol.2								
5	コーポレートサイトの企画・設計・デザイン Vol.1								
6	コーポレートサイトの企画・設計・デザイン Vol.2								
7	コーポレートサイトの企画・設計・デザイン Vol.3								
8	コーポレートサイトの企画・設計・デザイン Vol.4								
9	コーポレートサイトの企画・設計・デザイン Vol.5								
10	サイト（自由）の企画・設計・デザイン Vol.1								
11	サイト（自由）の企画・設計・デザイン Vol.2								
12	サイト（自由）の企画・設計・デザイン Vol.3								
13	サイト（自由）の企画・設計・デザイン Vol.4								
14	サイト（自由）の企画・設計・デザイン Vol.5								
15	サイト（自由）の企画・設計・デザイン Vol.6								
16	サイト（自由）の企画・設計・デザイン Vol.7								
17	サイト（自由）の企画・設計・デザイン Vol.8								
教科書	講師が作成した資料で補う。								
参考書	Webデザインの基本、UX+理論で作るWebデザイン、Webマーケティング								
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験		3.レポート審査	
具体的な方法	出席率(40%)受講態度(40%)作品の評価(10%)意欲(10%)の総合評価					4.作品・技術審査			
備考	メッセージ、オフィスアワー								
備考	内容が幅広く難しい内容のため時間数に対してタイトな授業構成のため、遅刻しないこと。								

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体	選択○	曜日時限	木曜午後
授業科目	イラスト表現						単位数	1
担当教員	近藤美和			教室	2F教室			
授業形態	講義と実習			科目系統	専門科目			
授業目標	観点	3	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	絵本を制作することを通じて、物語世界を分かりやすく伝える構成、絵づくり、エディトリアルデザインの基礎を習得する。 様々な画材と技法の中から、自分に合った作風を見出す。							
授業計画・方法	8枚以上の連続した絵をアナログで描き、Illustratorでレイアウトをし、手製本でハードカバーの絵本に仕立てる。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	【1. イントロダクション】 ・自己紹介 ・絵本概要説明 ・今後のオリエンテーション ・課題チェック					課題持参 ※詳細は別紙参照 好きな絵本リスト、サムネール、選んだ作風のサンプル		
2	【2. ラフ・下絵制作】 ・ラフ・下絵チェック ・画材、用紙の検討							
3	【2. ラフ・下絵制作】 ・ラフ・下絵チェック ・画材、用紙の検討					下絵を完成させてくる。画材と用紙を用意してくる		
4	【3. 原画制作】 ・水張り（画材による） ・下絵転写 ・着色							
5	【3. 原画制作】 ・着色							
6	【3. 原画制作】 ・着色							
7	【3. 原画制作】 ・着色							
8	【3. 原画制作】 ・着色							
9	【3. 原画制作】 ・着色							
10	【3. 原画制作】 ・着色					原画を完成させてくる		
11	【4. データ制作】 ・原画のスキヤニングと画像補正 ・レイアウト							
12	【4. データ制作】 ・レイアウト ・出力							
13	【4. データ制作】 ・レイアウト ・出力							
14	【5. 製本】 ・製本概要説明 ・上製本					出力紙、製本材料を用意してくる		
15	【5. 製本】 ・上製本							
16	【5. 製本】 ・上製本							
17	【プレゼンテーション】							
教科書	講師が作成したプリント等で補う。							
参考書	講師が適宜持参							
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率（30％）、作品の評価（50％）、受講態度（10％）、意欲（10％）							
備考	メッセージ、オフィシアワー							
備考	作業工程が多いので、スケジュールから遅れないようしてください。授業外での作業が必須となります。							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙									
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体	選択○	曜日時限	木曜午後	
授業科目	ソーシャルデザイン						単位数	1	
担当教員	清水 夏樹			教室	301A				
授業形態	講義・グループディスカッション・実習			科目系統	実践科目				
授業目標	観点			1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他	
	様々な社会の課題をデザインの方で解決していくことがソーシャルデザインの基本ですが、解決方法は様々！従来の広告という手法に縛られることなく、イベント企画・プロダクトやサービスの企画などなど。昨年度の授業でも誰でも平等に楽しめる『ゆるスポーツ』のルールをつくったり、社会課題を解決する『たこ焼き』のレシピを考えたり、とにかくデザインって自由なんだってことを知ると同時に、そもそもデザインって社会を豊かにするために存在するものなんだってことを体験し、ホントの意味で社会から必要とされるデザイナーを皆で目指します！								
授業計画・方法	グループディスカッションからスタートし、社会課題を発見！それらを解決する方法を各々『自由な視点』で企画します。								
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示			
1	ソーシャルデザインとは？（講義・ワークショップ）								
2	社会課題を探そう（ワークショップ）								
3	オリエンテーション① 『スイーツ』（甘いモノ）をソーシャルデザインしよう（グループワークショップ）								
4	『ソーシャル・スイーツ』企画立案（個人）								
5	『ソーシャル・スイーツ』企画立案（個人）								
6	社会人講師を招き中間プレゼン								
7	『ソーシャル・スイーツ』企画立案（個人）								
8	『ソーシャル・スイーツ』企画立案（個人）								
9	プレゼンテーション								
10	オリエンテーション② 『子どもの遊びと学び』をソーシャルデザインしよう（グループワークショップ）								
11	『子どもの遊びと学び』企画立案（個人）								
12	『子どもの遊びと学び』企画立案（個人）								
13	『子どもの遊びと学び』企画立案（個人）								
14	社会人講師を招き中間プレゼン								
15	『子どもの遊びと学び』企画立案（個人）								
16	『子どもの遊びと学び』企画立案（個人）								
17	プレゼンテーション・総括								
教科書	特になし								
参考書	特になし								
評価基準・方法	1.筆記試験					2.口述試験		3.レポート審査	
具体的な方法	出席率（30%）作品の評価（30%）受講態度（10%）意欲（30%）の総合評価								
	メッセージ、オフィシアワー								
備考	なんだかモヤモヤした世の中だけど、この世界からデザインで出来ないことゼロにしよう！								

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体	選択○	曜日時限	金曜午後
授業科目	雑誌編集						単位数	1
担当教員	中山 雅人			教室	2F教室			
授業形態	講義と実習			科目系統	専門科目			
授業目標	観点	1	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	とにかく多くのデザインの引き出しを持つことが大切なので、昨年の授業で学んだIndesignの操作方法を活用して、さまざまなデザインをどんどん実践しながら学んで行く。また実習だけでなく、実際に現場で使えるテクニックや知識、業界の仕組み、裏話なども交えて解説し、理解を深める。雑誌・本を作る楽しさを少しでも知ってもらいたいと思います。							
授業計画・方法								
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	Indesign実践1：誌面の構成要素を整理し、ラフを描き、実際にデザインする。							
2	Indesign実践1：実際にデザインする。							
3	Indesign実践1：品評会					次週からの実践課題のラフを宿題として出す		
4	Indesign実践2：誌面の構成要素を整理し、ラフを描き、実際にデザインする。							
5	Indesign実践2：実際にデザインする。							
6	Indesign実践2：品評会					次週からの実践課題のラフを宿題として出す		
7	Indesign実践3：誌面の構成要素を整理し、ラフを描き、実際にデザインする。							
8	Indesign実践3：実際にデザインする。							
9	Indesign実践3：品評会							
10	講義：編集者視点での雑誌作りについて							
11	Indesign実習制作：小冊子制作					グループを分けて制作にあたる。		
12	Indesign実習制作：小冊子制作							
13	Indesign実習制作：小冊子制作							
14	Indesign実習制作：小冊子制作							
15	Indesign実習制作：小冊子制作							
16	Indesign実習制作：小冊子制作							
17	Indesign実習制作：品評会							
教科書	講師が作成したプリント等で補う。							
参考書								
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査							
具体的な方法	出席率(30%)、作品の評価(40%)、受講態度・意欲(30%)の総合評価							
	メッセージ、オフィスアワー							
備考	遅刻しないこと。宿題は必ず持ってくる。金曜日の授業後は時間をとれるので、質問等どんどん受け付けます！							

広告デザイン専門学校 2022年度シラバス記入用紙								
授業年度	2022	学年	2	グループ	全体	選択○	曜日時限	金曜午後
授業科目	動画表現						単位数	1
担当教員	浅野 慎之			教室	303A			
授業形態	講義と実習			科目系統	専門科目			
授業目標	観点	1	4	1.知識/理解	2.思考/判断	3.関心/意欲	4.技能/表現	5.その他
	映像制作現場での実例に基づいた5~6本の授業課題制作を通じて、映像制作に必要な知識と技術を習得する。							
授業計画・方法	映像制作に必須のアプリケーション(Premiere、After Effects)の操作方法と、グラフィックアプリケーションとの連携を、制作を通じて学ぶ。 Premiereでの編集と、After Effectsでの文字やグラフィックのアニメーション、トラッキングや消し込み、3Dレイヤー、グリーンバック合成、カラーコレクション、簡単な音編集、最終的な書き出しまでを授業課題制作を通じて習得していきます。							
回/セクション	授業内容・方法					授業外学習指示		
1	授業予定の説明と1年後期の復習							
2	制作実習A-1							
3	制作実習A-2							
4	制作実習A-3							
5	制作実習B-1							
6	制作実習B-2							
7	制作実習B-3							
8	制作実習C-1							
9	制作実習C-2							
10	制作実習C-3							
11	制作実習D-1							
12	制作実習D-2							
13	制作実習D-3							
14	制作実習E-1							
15	制作実習E-2							
16	制作実習E-3							
17	調整日							
教科書	授業内容に応じて作成するプリント等で行う。							
参考書								
評価基準・方法	1.筆記試験 2.口述試験 3.レポート審査 4.作品・技術審査						4	
具体的な方法	出席率、作品の評価、受講態度の総合評価。							
	メッセージ、オフィシアワー							
備考								