

科目名	グラフィックデザイン基礎				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無		有					
対象学科	IT総合学科 CG・Web専攻				単位時間数	156	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○			
授業概要、目的、 授業の進め方	1.デザイン業界で使用されるMacを使用して、デザイン制作の工程を実習形式で習得。 2.グラフィックデザインの実習を通して画面構成（レイアウト）の基本を理解する。 3.書籍などの表紙のデザイン、装丁の基本を学び作品を出力。実際に試作品を作製する。										
学習目標 （到達目標）	写真加工、合成の基礎知識とCGソフトの操作方法、写真加工を使用したグラフィックデザインの演習。										
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	Adobe PhotoshopCC、クイックマスター。										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	Adobe Photoshop CCの操作、練習（1）				基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（1）						
2	Adobe Photoshop CCの操作、練習（2）				基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（2）						
3	Adobe Photoshop CCの操作、練習（3）				ツール練習。ツール練習。CGデータ作成と保存形式						
4	Adobe Photoshop CCの操作、練習（4）				ツール練習。レイヤー構成、データ作成						
5	Adobe Photoshop CCの操作、練習（5）				ツール練習。写真の色調補正、加工						
6	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（1）				Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（1）						
7	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（2）				Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（2）						
8	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（3）				Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（3）						
9	書籍、ポスター用の画像加工、演習（1）				Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（1）						
10	書籍、ポスター用の画像加工、演習（2）				Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（2）						
11	ポスターデザイン作製。企画デザイン（1）				CGポスターの企画デザイン						
12	ポスターデザイン作製。DTP作業（2）				Adobe PhotoshopCC、制作実習						
13	ポスターデザイン作製。出力（3）				最終課題のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。					評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		デザイン制作現場での業務経験1年									

科目名	卒業制作				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無		有					
対象学科	IT総合学科 CG・Web専攻				単位時間数	108	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	後期			○			
授業概要、目的、 授業の進め方	1.デジタルコンテンツの企画と制作スケジュールの作成。 2.α版、β版と制作を進め、途中経過を発表。修正、調整しながら制作を進めていく。 3.完成した作品を学期末に展示、発表。CG業界の方に添削して頂く。										
学習目標 (到達目標)	これまで、各自が学んだスキルや知識を活かした作品を設定した期間内に完成させる。										
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	OB、OGが制作した企画書、作品サンプル。その他配付資料										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	卒業制作（１）企画書作成				卒業制作の企画、ラフデザインの作成						
2	卒業制作（２）ラフデザイン、カンブの作成				写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
3	卒業制作（３）素材作成（１）				α版素材作成・素材撮影・デザイン作業（１）						
4	卒業制作（４）素材作成（２）				α版素材作成・素材撮影・デザイン作業（２）						
5	卒業制作（５）α版完成・途中経過発表				α版素材作成・素材撮影・デザイン作業（３）						
6	卒業制作（６）α版修正作業				α版素材作成・素材撮影・デザイン作業（４）						
7	卒業制作（７）β版修正・デザイン作業				β版素材作成・素材撮影・デザイン作業（１）						
8	卒業制作（８）β版修正・デザイン作業				β版素材作成・素材撮影・デザイン作業（２）						
9	卒業制作（９）β版修正・デザイン作業				β版素材作成・素材撮影・デザイン作業（３）						
10	卒業制作（１０）β版完成・途中経過発表				β版完成・途中経過発表						
11	卒業制作（１１）β版修正作業				マスター版修正・デザイン作業（１）						
12	卒業制作（１２）最終チェック・修正・仕上げ作業				マスター版修正・デザイン作業（２）						
13	卒業制作（１３）作品発表				制作した作品を企業の方にプレゼンテーション						
14											
15											
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の４段階とする。					評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									