

授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	指導助手 I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究課程	学科	1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン制作を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他()		授業時間数 (単位数)	150 (単位)	
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	担当講師の助手としての1年生・2年生への適切な指導。				
授業概要	各教科担当講師の指導助手として、これまでに習得した技術を生かして1年生・2年生への適切な指導。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) , Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	特になし				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1~5	15	オリエンテーションのための事前準備。		
	6	10	編集社へ出向いて打ち合わせをする。		
	7~16	120	担当編集者と適宜打ち合わせをしながら作品の完成を目指す。		
	17	5	完成作品についての講評。		
	合計時数	150			
履修上の 留意点	特になし				

授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	指導助手Ⅱ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究課程	学科	1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン制作を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他()		授業時間数 (単位数)	90 (単位)	
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	担当講師の助手としての1年生・2年生への適切な指導。				
授業概要	各教科担当講師の指導助手として、これまでに習得した技術を生かして1年生・2年生への適切な指導。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) , Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	特になし				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	制作に対する取り組み姿勢が誠実であるか。クライアントの指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 適切な指導対応であるか。		
			2) コンテスト・コンペディションの趣旨を捉えた表現の正確性。		
			3) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			4) コンテスト・コンペディションの趣旨、情報収集、取材活動などで扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。				
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20～25	5	各科目、担当講師との事前打ち合わせ。		
	26～36	85	適宜各教室にて担当講師の指示のもと、1年生・2年生の指導サポート。 ※フレキシブルワーク・自主企画制作・コンペデザインがある場合は制作優先。		
	合計時数	90			
履修上の 留意点	特になし				

授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	フレキシブルワーク I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究課程	学科	1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン制作を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他()		授業時間数 (単位数)	90 (単位)	
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	自身の進路に結びつくための作品の完成。				
授業概要	自身が定める進路(グラフィックデザイン分野・イラスト分野・マンガ分野・その他)へ到達するために必要なデザイン制作。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) , Mac Book Pro				
授業時間外に必要な学修について	情報収集、取材活動など。				
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	3	オリエンテーション(打ち合わせ)		
	2	3	スケジュール制作、進行管理。		
	3~8	30	デザイン制作。		
	9	4	進捗状況チェック。		
	10~15	30	デザイン制作、完成。		
	16~17	20	ポートフォリオまとめ。 ※進捗状況によっては自主企画制作 I と同時進行もある。		
合計時数	90				
履修上の留意点	特になし				

授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	フレキシブルワークⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究課程	学科	1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン制作を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他()	授業時間数 (単位数)	90 (単位)		
	必修・選択必修・選択	授業時間	50分		
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	自身の進路に結びつくための作品の完成。				
授業概要	自身が定める進路(グラフィックデザイン分野・イラスト分野・マンガ分野・その他)へ到達するために必要なデザイン制作。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) , Mac Book Pro				
授業時間外に必要な学修について	情報収集、取材活動など。				
成績評価の方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20	3	オリエンテーション(打ち合わせ)		
	22	3	スケジュール制作、進行管理。		
	23~28	30	デザイン制作。		
	29	4	進捗状況チェック。		
	30~33	30	デザイン制作、完成。		
	34~36	20	ポートフォリオまとめ。 ※進捗状況によっては自主企画制作Ⅱと同時進行もある。		
合計時数	90				
履修上の留意点	特になし				

授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	デザインワーク I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究課程	学科	1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン制作を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他()		授業時間数 (単位数)	90 (単位)	
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	実社会での使用される、仕事としてのデザイン制作物の完成。				
授業概要	コンテスト・コンペディションへ向けた取り組みと、地域団体より依頼のデザイン物制作。				
使用教具 テキスト 問題集 他	各コンテスト・コンペディションでのレギュレーション、各種デザイン制作ソフト。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	情報収集、取材活動など。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	制作に対する取り組み姿勢が誠実であるか。クライアントの指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) コンテスト・コンペディションの趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) コンテスト・コンペディションの趣旨、情報収集、取材活動などで扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1	4	オリエンテーション(打ち合わせ)		
	2~4	12	デザイン案検討(ラフスケッチ、打ち合わせ)		
	5~7	21	実制作(デザイン複数案の制作)		
	8	8	プレゼンテーション		
	11	4	オリエンテーション(打ち合わせ)		
	12~14	12	デザイン案検討(ラフスケッチ、打ち合わせ)		
	15~16	21	実制作(デザイン複数案の制作)		
17	8	プレゼンテーション			
	合計時数	90	※目標2案件のデザイン制作。状況によって変化有り。		
履修上の 留意点	特になし				

授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	デザインワークⅡ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究課程	学科	1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン制作を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他()	授業時間数 (単位数)	90 (単位)		
	必修・選択必修・選択	授業時間	50分		
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	実社会での使用される、仕事としてのデザイン制作物の完成。				
授業概要	コンテスト・コンペディションへ向けた取り組みと、地域団体より依頼のデザイン物制作。				
使用教具 テキスト 問題集 他	各コンテスト・コンペディションでのレギュレーション、各種デザイン制作ソフト。				
授業時間外に 必要な学修に ついて	情報収集、取材活動など。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	制作に対する取り組み姿勢が誠実であるか。クライアントの指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) コンテスト・コンペディションの趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) コンテスト・コンペディションの趣旨、情報収集、取材活動などで扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20	4	オリエンテーション(打ち合わせ)		
	21~23	12	デザイン案検討(ラフスケッチ、打ち合わせ)		
	24~27	21	実制作(デザイン複数案の制作)		
	28	8	プレゼンテーション		
	29	4	オリエンテーション(打ち合わせ)		
	30~32	12	デザイン案検討(ラフスケッチ、打ち合わせ)		
	33~35	21	実制作(デザイン複数案の制作)		
36	8	プレゼンテーション			
			※目標2案件のデザイン制作。状況によって変化有り。		
	合計時数	90			
履修上の 留意点	特になし				

授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	自主企画制作 I	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究課程	学科	1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン制作を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他()		授業時間数 (単位数)	150 (単位)	
	必修・選択必修・選択		授業時間	50分	
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	編集部への持ち込みを想定した作品の完成。(マンガ制作時)				
授業概要	学内進学時に提出した作品企画に基づき、編集プロダクションの担当編集者の指導の下で作品制作をする。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) , Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	情報収集、取材活動など。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	1~5	15	オリエンテーション(打ち合わせ)のための事前準備。		
	6	10	編集部でのオリエンテーション(打ち合わせ)。		
	7~16	120	担当編集者との作品制作。(適宜打ち合わせをする)		
	17	5	作品講評。		
	合計時数	150			
履修上の 留意点	特になし				

授業計画表(シラバス)

【2019年度】

科目名	自主企画制作Ⅱ	受講対象 学科コース 学年	ビジュアルデザイン デザイン研究課程	学科	1年
担当教員	高松 秀岳 ※デザイン制作会社での実務経験を以ってデザイン制作を指導する。			実務経験教員※ 一般教員	
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他()	授業時間数 (単位数)	195 (単位)		
	必修・選択必修・選択	授業時間	50分		
授業の方法	講義・演習・実習・その他(各課題、前提講義後に実習)				
到達目標	編集部への持ち込みを想定した作品の完成、及び卒業制作としての作品展開。(マンガ制作時)				
授業概要	後期進級時に提出した作品企画に基づき、編集プロダクションの担当編集者の指導の下で作品制作をする。また、卒業制作としての冊子製本加工と作品展示を考える。				
使用教具 テキスト 問題集 他	Adobe Creative Cloud(InDesign) , Mac Book Pro				
授業時間外に 必要な学修に ついて	情報収集、取材活動など。				
成績評価の 方法	種別	割合	評価基準・その他備考		
	平常点	20%	課題に対する取り組み姿勢が誠実であるか。講師の指示を反映できているか。		
	課題・制作物	80%	1) 課題の趣旨を捉えた表現の正確性。		
			2) 実制作において繊細且つ丁寧な作業がなされているか。		
			3) 授業で扱った事実の正確な把握がされているか。		
	その他	%			
	自由記載	以上の評価観点を総合的に満たしていることを合格の基準とします。 評価判断が難しい場合は、学科責任者・担当講師・学課長による判定会議により決定します。			
授業 スケジュール	週	時数	課題概要		
	20～22	15	オリエンテーション(打ち合わせ)のための事前準備。		
	23	10	編集部でのオリエンテーション(打ち合わせ)。		
	24～29	100	担当編集者との作品制作。(適宜打ち合わせをする)		
	30	5	作品講評。		
	31～36	65	卒業制作展に向けた作品展開。		
	合計時数	195			
履修上の 留意点	特になし				