

教員から検索

検索条件

シラバスを検索する年度を選択し、教員を検索してください。

年度	2019 
氏名	吉田二郎
教員所属	--未選択-- 
専任・非常勤	☐ 専任 ☐ 非常勤

検索結果 1 件

該当する教員の参照したい情報を選択してください。

氏名(漢字)	専任・非常勤	教員所属
1 吉田 二郎	非常勤	相模女子大学 学芸学部 メディア情報学科

教員から検索

講義一覧

シラバスを参照する講義名をクリックしてください。

1-1件表示/1件中  件表示

No	講義コード	講義名	開講期間 曜日・時限	担当教員
1	1400350C	D T P基礎C	秋学期 金曜日 5 時限	吉田 二郎

1-1件表示/1件中  件表示

シラバス参照

授業科目名	D T P 基礎 C
科目区分	
必修・選択区分	
単位数	
開設学科	学芸学部 メディア情報学科
学年	
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2019

授業の到達目標	メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつけます 印刷物の作成におけるDTPの流れを理解する Illustratorを使用しデザイン表現力の幅を広げる。			
授業概要	書籍や雑誌などの出版メディアを通じて読者に情報を伝達するには、ソフトウェアのオペレーション技術を行う能力だけでなくデザインとしての社会的な機能が必要です。 授業ではDTPの基礎的な知識と可読性の高いレイアウトとは何かを考え Illustratorを使用しながら、エディトリアルデザイン（読み手の視線、意図を考え、効果的な編集デザイン）に必要な基礎演習を行います。 応用課題としてブランディングデザインを制作します。			
授業計画	回数	各回の授業概要	アクティブ ラーニング	学びのポイント
	第1回	Illustrator復習		印刷物の種類、制作の流れを知る、DTPの役割りとは 電子書籍
	第2回	Illustratorを使った印刷物の基礎知識（1）		印刷方法、用紙の知識（サイズと種類）トンボ
	第3回	Illustratorを使った印刷物の基礎知識（2）		名刺制作
	第4回	DTP（Illustratorを使った）基礎知識（1）		制作から入稿まで ポストカード制作
	第5回	DTP（Illustratorを使った）基礎知識（2）		色彩および写真と印刷の使い方、選び方
	第6回	DTP（Illustratorを使った）基礎知識（3）		文字（フォント）を知る 文字の種類、文字組、級数表
	第7回	Illustratorを使ったレイアウトの基本（1）		タイポグラフィとレイアウト 演習課題（スペーシング）
	第8回	Illustratorを使ったレイアウトの基本（2）		色とレイアウト 演習課題

	第9回	Illustratorを使ったレイアウトの基本（3）		ペラものの情報とレイアウト 演習課題（グリット分析）
	第10回	応用課題		ブランディングデザイン
	第11回	応用課題		ブランディングデザイン
	第12回	応用課題		ブランディングデザイン
	第13回	応用課題		ブランディングデザイン
	第14回	応用課題		ブランディングデザイン
	第15回	講評	○	ディスカッション
※				
予習	普段何気なくよんでいる本、雑誌、パンフレットなどの文字、色、イラスト、写真をよく観察してきてください。			
復習	授業内に課題が仕上がらない場合、翌週までに仕上げて提出をしてください。 課題、アイディアラフ及び資料はファイリングしてください。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		70	30	
成績評価 上記以外 （その他の内 容等）	未提出の演習課題がある場合は不合格とします。			
教材				
教材(その他)	適宜、授業で紹介します。			
参考文献等				
参考文献等 (その他)				
先生からの メッセージ	「見つめる科目」 現在開催されている展示会、美術展、ショールームなどを紹介します。 <他科目関連科目> DTP演習、デザイン概論、色彩文化論			
参考ホーム ページ				

教員から検索

講義一覧

シラバスを参照する講義名をクリックしてください。

1-5件表示/5件中  件表示

No	講義コード	講義名	開講期間	曜日・時限	担当教員
1	1400080A	広告とメディアII	秋学期	金曜日 4時限	吉田 二郎
2	1400350A	広告とメディアI	春学期	木曜日 4時限	吉田 二郎
3	1400470B	エディトリアルデザイン基礎B	秋学期集中	集中	吉田 二郎
4	1400470C	エディトリアルデザイン基礎C	秋学期集中	集中	吉田 二郎
5	1400990A	DTP演習	春学期	木曜日 5時限	吉田 二郎

1-5件表示/5件中  件表示

シラバス参照

授業科目名	広告とメディアII
科目区分	
必修・選択区分	
単位数	
開設学科	学芸学部 メディア情報学科
学年	
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2020

授業の到達目標	・ 広告を多角的視点で捉え、幅広い視野から発想力を養うこと。 ・ 自ら課題を発見し、具体的・合理的な解決策が導けるようになること。 ・ 共同作業を通じて、グループ制作に適切な姿勢で参加・貢献できるようになること。 ※ 個人／グループ共同作業の可否については、授業内アンケートから判断します。 上記を通して、 メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2) メディアに関する知識と制作スキルをともに活かして、総合的なソリューションを提案することができる。(DP3)			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 名作とされる広告がどのような企画から考えられているのかを分析。 その分析から得られた知見をもとに、各グループ（もしくは個人）に分かれて広告の企画書を作成・発表。 企画を考える際に有効とされる様々な発想法を試しながら、個々の学生が独創的なアイデアを導き、そのアイデアを第三者に伝える技術を育むことを目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	アクティブラーニング	学びのポイント
	第1回	概要説明。海外の広告（TV CM）を分析		広告が表現するメッセージを分析する。
	第2回	海外の広告（TV CM）を分析＋意見交換		制作者の意図を考える。その思考を、自らの言葉で表現する。
	第3回	海外の広告（TV CM）を分析＋意見交換		制作者の意図を考える。その思考を、自らの言葉で表現する。
	第4回	海外の広告（TV CM）を分析＋意見交換		制作者の意図を考える。その思考を、自らの言葉で表現する。
	第5回	海外の広告（TV CM）を分析＋意見交換		制作者の意図を考える。その思考を、自らの言葉で表現する。
	第6回	海外の広告（TV CM）を分析＋意見交換／グループ分け	○	制作者の意図を考える。その思考を、自らの言葉で表現する。

	第7回	海外の広告（TV CM）を分析＋意見交換／企画書作成1	○	制作者の意図を考える。その思考を、自らの言葉で表現する。 ／企画の軸を考える。
	第8回	海外の広告（TV CM）を分析＋意見交換／企画書作成2	○	制作者の意図を考える。その思考を、自らの言葉で表現する。 ／課題を発見する。
	第9回	海外の広告（TV CM）を分析＋意見交換／企画書作成3	○	制作者の意図を考える。その思考を、自らの言葉で表現する。 ／課題を解決する。
	第10回	企画書提出-1	○	自分たちの企画を構成・発表する-1。
	第11回	他者の企画を分析＋意見交換	○	他者の発表を評価・分析する。
	第12回	企画書作成4	○	他者の意見・分析をもとに、企画を再考する。／2つの視点を意識する。
	第13回	企画書提出-2	○	自分たちの企画を構成・発表する-2。
※				
予習	興味を引いた広告について、その企画内容を探ってみること。			
復習	授業で学んだテーマをもとに、広告の企画書がどのようなものであったかを探ってみること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		50	50	
成績評価 上記以外 （その他の内容等）				
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意する）			
参考文献等				
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意する）			
先生からの メッセージ	オンライン授業（オンデマンド型） 「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 分析眼と制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。			
参考ホームページ				

シラバス参照

授業科目名	広告とメディアI
科目区分	
必修・選択区分	
単位数	
開設学科	学芸学部 メディア情報学科
学年	
学期	春学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2020

授業の到達目標	・ 広告表現の背景と意図を理解できるようになること。 ・ メディアの特徴とデザイン制作の基本を理解し、表現に適切な媒体選択と合理的判断が導けるようになること。 ・ 自分の考えを言語化し、他者に伝達するスキルを身につけること。 上記を通じて、 メディアに関する深い知識を活かし、文化・社会・情報について幅広く理解し、深く分析することができる。(DP1) メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2)																			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 前半（初-7回）は、広告の分析とデザイン制作における基本的な理論を学習。後半（8-14回）は、設定されたテーマに沿って各自が広告制作をする。 前半で習得した分析と基本理論を、後半の制作に活かすことで、深い理解と応用力へ繋げる。 知識の習得に留まらず、個々の学生が独自の視点を獲得し、制作スキルを育むことを目指す。																			
授業計画	<table><tr><th>回数</th><th>各回の授業概要</th><th>アクティブラーニング*</th><th>学びのポイント</th></tr><tr><td>第1回</td><td>概要説明。広告の発生とメディアの進化。広告が伝えるメッセージを考える。</td><td></td><td>授業全体像の把握。基礎知識として、広告の歴史的な背景を知る。メッセージの意図を考える</td></tr><tr><td>第2回</td><td>広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告の目的はなにか。</td><td></td><td>印象に残る広告はなにか？ なぜ印象に残ったのか？</td></tr><tr><td>第3回</td><td>広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告とメディアの種類、特徴</td><td></td><td>メディアによる、表現の違い（ポスター、新聞広告、TV CM、ネット動画広告）</td></tr></table>				回数	各回の授業概要	アクティブラーニング*	学びのポイント	第1回	概要説明。広告の発生とメディアの進化。広告が伝えるメッセージを考える。		授業全体像の把握。基礎知識として、広告の歴史的な背景を知る。メッセージの意図を考える	第2回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告の目的はなにか。		印象に残る広告はなにか？ なぜ印象に残ったのか？	第3回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告とメディアの種類、特徴		メディアによる、表現の違い（ポスター、新聞広告、TV CM、ネット動画広告）
回数	各回の授業概要	アクティブラーニング*	学びのポイント																	
第1回	概要説明。広告の発生とメディアの進化。広告が伝えるメッセージを考える。		授業全体像の把握。基礎知識として、広告の歴史的な背景を知る。メッセージの意図を考える																	
第2回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告の目的はなにか。		印象に残る広告はなにか？ なぜ印象に残ったのか？																	
第3回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告とメディアの種類、特徴		メディアによる、表現の違い（ポスター、新聞広告、TV CM、ネット動画広告）																	

	第4回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素1：言葉1：なにを語るか		タイトル、コピーの種類／それぞれの役割
	第5回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素2：言葉2：どのように語るか		書体の種類／特徴
	第6回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素3：図版		図版の種類／それぞれの役割
	第7回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素4：色・音		色・音によるメッセージ／色・音の情報
	第8回	広告を作成（言葉を考える）	○	設定された主題から、何を伝えるべきなのか、言葉を軸に考える
	第9回	広告を作成（図版を考える）	○	設定された主題から、何を伝えるべきなのか、図版を軸に考える
	第10回	広告を作成（言葉＋図版で考える）	○	設定された主題から、何を伝えるべきなのか、言葉＋図版を軸に考える
	第11回	広告を作成（言葉＋図版で考える）	○	設定された主題から、何を伝えるべきなのか、言葉＋図版を軸に考える
	第12回	広告を作成（媒体展開1）	○	設定された主題から、何を伝えるべきなのか、媒体を選択する
	第13回	広告を作成（媒体展開2）	○	設定された主題から、何を伝えるべきなのか、媒体に適した表現を考える
	第14回	広告を作成（全体を見直す）	○	全体のブラッシュアップ・工夫・客観的な視点をもつ
	第15回	広告発表＋相互評価	○	広告を掲示し、他者の広告案を評価する
※				
予習	興味を引いた広告について、その理由を探ってみること。			
復習	授業で学んだテーマをもとに、広告を分析し、制作者の立場から判断すること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		50	50	
成績評価 上記以外 （その他の内容等）				
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意する）			
参考文献等				
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意する）			

先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 分析眼と制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。
参考ホーム ページ	

シラバス参照

授業科目名	エディトリアルデザイン基礎 B
科目区分	
必修・選択区分	
単位数	
開設学科	学芸学部 メディア情報学科
学年	
学期	秋学期集中
担当者	吉田 二郎
開講年度	2020

授業の到達目標	メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつけること ・印刷物の作成におけるDTPの流れを理解すること。 ・Illustratorを使用しデザイン表現力の幅を広げること。			
授業概要	書籍や雑誌などの出版メディアを通じて読者に情報を伝達するには、ソフトウェアのオペレーション技術を行う能力だけでなくデザインとしての社会的な機能が必要です。 授業ではDTPの基礎的な知識と可読性の高いレイアウトとは何かを考え Illustratorを使用しながら、エディトリアルデザイン（読み手の視線、意図を考え、効果的な編集デザイン）に必要な基礎演習を行います。 応用課題としてブランディングデザインを制作します。			
授業計画	回数	各回の授業概要	アクティブラーニング	学びのポイント
	第1回	Illustrator・Photoshop復習・基礎_1		カラーモードと解像度／ワークスペースの概念 ツール、パネル
	第2回	Illustrator・Photoshop復習・基礎_2		オブジェクトの編集 塗り・線／拡大・縮小／回転 パスとアンカーポイント（ベクター／ビットマップ） 整列／パスファインダ／レイヤー
	第3回	Illustrator・Photoshop復習・基礎_3		幾何形体による平面構成
	第4回	DTP（Illustrator・Photoshopを使った）基礎知識_1		DTPとは 用紙・印刷物の種類、制作の流れ
	第5回	DTP（Illustrator・Photoshopを使った）基礎知識_2		写真の使い方・選び方 画像データの取り扱い

	第6回	DTP（Illustrator・Photoshopを使った）基礎知識_3		制作から入稿まで トンボと断ち落とし
	第7回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_1		文字の種類、サイズ、文字組
	第8回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_2		文字（フォント）を知る
	第9回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_3		名刺をつくる
	第10回	中間講評とこれまでの復習	○	ディスカッション
	第11回	応用課題_1		ブランディングデザイン 視線の流れを意識する
	第12回	応用課題_2		ブランディングデザイン 合理的に考える・つくる
	第13回	講評	○	ディスカッション
※				
予習	普段何気なくよんでいる本、雑誌、パンフレットなどの文字、色、イラスト、写真をよく観察すること。			
復習	授業内で得た知識から、普段目にしていた印刷物がどのように考えられ、つくられているのかを具体的にイメージすること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		70	30	
成績評価 上記以外 (その他の内 容等)	未提出の演習課題がある場合は不合格とする。			
教材				
教材(その他)	適宜、授業で紹介します。			
参考文献等				
参考文献等 (その他)				
先生からの メッセージ	対面授業あり（全13回） 「見つめる科目」 DTP・印刷メディアの知識を獲得しながら、 制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 <他科目関連科目> DTP演習、エディトリアルデザイン応用、デザイン概論、色彩文化論			
参考ホーム ページ				

シラバス参照

授業科目名	エディトリアルデザイン基礎 C
科目区分	
必修・選択区分	
単位数	
開設学科	学芸学部 メディア情報学科
学年	
学期	秋学期集中
担当者	吉田 二郎
開講年度	2020

授業の到達目標	メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつけること ・印刷物の作成におけるDTPの流れを理解すること。 ・Illustratorを使用しデザイン表現力の幅を広げること。		
授業概要	書籍や雑誌などの出版メディアを通じて読者に情報を伝達するには、ソフトウェアのオペレーション技術を行う能力だけでなくデザインとしての社会的な機能が必要です。 授業ではDTPの基礎的な知識と可読性の高いレイアウトとは何かを考え Illustratorを使用しながら、エディトリアルデザイン（読み手の視線、意図を考え、効果的な編集デザイン）に必要な基礎演習を行います。 応用課題としてブランディングデザインを制作します。		
授業計画	回数	各回の授業概要	学びのポイント アクティブラーニング
	第1回	Illustrator・Photoshop復習・基礎_1	カラーモードと解像度／ワークスペースの概念 ツール、パネル
	第2回	Illustrator・Photoshop復習・基礎_2	オブジェクトの編集 塗り・線／拡大・縮小／回転 パスとアンカーポイント（ベクター／ビットマップ） 整列／パスファインダ／レイヤー
	第3回	Illustrator・Photoshop復習・基礎_3	幾何形体による平面構成
	第4回	DTP（Illustrator・Photoshopを使った）基礎知識_1	DTPとは 用紙・印刷物の種類、制作の流れ
	第5回	DTP（Illustrator・Photoshopを使った）基礎知識_2	写真の使い方・選び方 画像データの取り扱い

	第6回	DTP（Illustrator・Photoshopを使った）基礎知識_3		制作から入稿まで トンボと断ち落とし
	第7回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_1		文字の種類、サイズ、文字組
	第8回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_2		文字（フォント）を知る
	第9回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_3		名刺をつくる
	第10回	中間講評とこれまでの復習	○	ディスカッション
	第11回	応用課題_1		ブランディングデザイン 視線の流れを意識する
	第12回	応用課題_2		ブランディングデザイン 合理的に考える・つくる
	第13回	講評	○	ディスカッション
※				
予習	普段何気なくよんでいる本、雑誌、パンフレットなどの文字、色、イラスト、写真をよく観察すること。			
復習	授業内で得た知識から、普段目にしていた印刷物がどのように考えられ、つくられているのかを具体的にイメージすること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		70	30	
成績評価 上記以外 (その他の内 容等)	未提出の演習課題がある場合は不合格とする。			
教材				
教材(その他)	適宜、授業で紹介します。			
参考文献等				
参考文献等 (その他)				
先生からの メッセージ	対面授業あり（全13回） 「見つめる科目」 DTP・印刷メディアの知識を獲得しながら、 制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 <他科目関連科目> DTP演習、エディトリアルデザイン応用、デザイン概論、色彩文化論			
参考ホーム ページ				

シラバス参照

授業科目名	D T P 演習
科目区分	
必修・選択区分	
単位数	
開設学科	学芸学部 メディア情報学科
学年	
学期	春学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2020

授業の到達目標	DTPの知識を習得しエディトリアルデザインにおける創作の基礎力をつけます。 ・ Illustratorの基本操作を理解し作業できる ・ 企画、編集、デザイン力の向上			
授業概要	書籍や雑誌などの出版メディアを通じて読者に情報を伝達するには、ソフトウェアのオペレーション技術を行う能力だけでなくデザインとしての社会的な機能が必要であると考えます。 授業ではIllustratorの基礎操作技術だけではなく、エディトリアルデザイン（読み手の視線、意図を考え効果的な編集デザイン）を中心に制作演習を行いながらDTP基礎で学んだ内容をさらに深く学びます。 【実務経験と科目の関連】 デザインに関わる企画、制作の実務経験を持つ教員が制作実習を通してグラフィックデザインの知識や基礎的な技術を指導する。			
授業計画	回数	各回の授業概要	アクティブラーニング	学びのポイント
	第1回	「DTP」の復習		Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性
	第2回	Illustratorの基本操作		操作画面、版面の設定方法 演習
	第3回	Illustratorの基本操作		文字を組むとは 演習
	第4回	Illustratorの基本操作		レイアウト 演習
	第5回	Illustratorの基本操作		スタイル、マスターページ

				演習										
	第6回	Illustratorの基本操作		入稿										
	第7回	エディトリアルデザイン 印刷博物館見学	○											
	第8回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)	○	テーマ課題による企画ラフ案										
	第9回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)	○	台割りとフォーマット (webへの展開)										
	第10回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)	○	情報をわかりやすく伝えるデザ イン (webへの展開)										
	第11回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)	○	情報をわかりやすく伝えるデザ イン (webへの展開)										
	第12回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)	○	レイアウト、文字組の確認 (webへの展開)										
	第13回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)	○	ブラッシュアップ (webへの展開)										
	第14回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)	○	データ形式確認、印刷、製本 (webへの展開)										
	第15回	プレゼンテーション・講評	○											
※														
予習	DTPソフトウェアの基本操作を復習してください。													
復習	授業内に課題が仕上がらない場合、翌週までに仕上げて提出をしてください。 課題、アイディアラフ及び資料はファイリングしてください。													
成績評価	<table><tr><td>試験(%)</td><td>レポート(%)</td><td>授業態度(%)</td><td>その他(%)</td></tr><tr><td></td><td>70</td><td>30</td><td></td></tr></table>	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)		70	30						
試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)											
	70	30												
成績評価 上記以外 (その他の内 容等)	未提出の演習課題がある場合は不合格とします。													
教材														
教材(その他)	毎回授業の冒頭に配布します。													
参考文献等	<table><tr><td>著者名</td><td>書籍名</td><td>出版社</td><td>出版年</td><td>ISBN/ISSN</td></tr><tr><td>監修：工藤強勝</td><td>『デザインの解体新書』</td><td>ワークスコーポレーション</td><td>2011</td><td></td></tr></table>	著者名	書籍名	出版社	出版年	ISBN/ISSN	監修：工藤強勝	『デザインの解体新書』	ワークスコーポレーション	2011				
著者名	書籍名	出版社	出版年	ISBN/ISSN										
監修：工藤強勝	『デザインの解体新書』	ワークスコーポレーション	2011											
参考文献等 (その他)														

先生からの メッセージ	「見つける科目」 現在開催されている展示会、美術展、ショールームなどを紹介します。 制作を通し、ものづくりの楽しさを発見していきます。
参考ホーム ページ	

教員から検索

講義一覧

シラバスを参照する講義名をクリックしてください。

1-5件表示/5件中  件表示

No	講義コード	講義名	開講期間	曜日・時限	担当教員
1	1400080A	コンセプト構想論	秋学期	火曜日 2時限	吉田 二郎
2	1400350A	広告とメディア	春学期	水曜日 4時限	吉田 二郎
3	1400470A	エディトリアルデザイン基礎A	秋学期	木曜日 3時限	吉田 二郎
4	1400470B	エディトリアルデザイン基礎B	秋学期	木曜日 4時限	吉田 二郎
5	1400990B	エディトリアルデザイン応用B	春学期	水曜日 3時限	吉田 二郎

1-5件表示/5件中  件表示

シラバス参照

授業科目名	コンセプト構想論
科目区分	専門科目
必修・選択区分	必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2020 メディア情報学科2019
学年	2年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2021

授業の到達目標	・デザイン制作における「コンセプト」の意義を理解すること。 ・課題を発見する洞察力、その課題を解決する力を養うこと。 ・自分の考えを言語化・図案化し、他者に伝達するスキル=プレゼンテーション能力を身につけること。 上記を通じて、 メディアに関する知識と制作スキルをともに活かして、総合的なソリューションを提案することができる。(DP3) メディア資源の蓄積を活かし、未来の社会を構築することに貢献することができる。(DP5)			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 毎回、名作とされる広告がどのようなコンセプトから作られているのかを分析し、意見交換を行う。 設定されたテーマに沿って、各自が企画発案し、企画書を制作する。 個々の学生が独自の視点を育み、デザイン・プロセスの理解と提案する力の獲得を目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	授業の概要説明 広告表現の分析		授業全体像の把握。 広告表現の背景・意図を考える。
	第2回	広告表現の分析＋意見交換 デザインとはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第3回	広告表現の分析＋意見交換 コンセプトとはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第4回	広告表現の分析＋意見交換 企画とはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第5回	広告表現の分析＋意見交換 企画を見つめる-01	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。

	第6回	広告表現の分析＋意見交換 企画を見つめる-02	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第7回	広告表現の分析＋意見交換 企画を見つめる-03	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第8回	広告表現の分析＋意見交換 企画を考える-01	○	広告メッセージの意図を考える。 良い企画とは何か？ を考える。
	第9回	広告表現の分析＋意見交換 企画を考える-02	○	広告メッセージの意図を考える。 良い企画とは何か？ を考える。
	第10回	広告表現の分析＋意見交換 企画を考える-03	○	広告メッセージの意図を考える。 良い企画とは何か？ を考える。
	第11回	広告表現の分析＋意見交換 企画を伝える-01	○	広告メッセージの意図を考える。 企画をどう伝えるか？ を考える。
	第12回	広告表現の分析＋意見交換 企画を伝える-02	○	広告メッセージの意図を考える。 企画をどう伝えるか？ を考える。
	第13回	広告表現の分析＋意見交換 企画を伝える-03	○	広告メッセージの意図を考える。 企画をどう伝えるか？ を考える。
	第14回	広告表現の分析＋意見交換 企画書の提出	○	広告メッセージの意図を考える。 企画のブラッシュアップ・工夫・客観的な視点をもつ。
第15回	他者の企画を評価する	○	他者の企画案を評価する	
※				
授業方法 (回数)	対面授業	オンライン授業（リアルタイム型）	オンライン授業（オンデマンド型）	
			15	
必要な 受講環境	ネットに接続可能なデバイス（PC推奨）。			
予習	興味を引いた広告やデザイン制作物について、その理由を考えること。			
復習	授業で学んだことから、コミュニケーション・デザインの企画・コンセプトがどのようなものかを探ること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		50	50	
成績評価 上記以外				

（その他の内容等）	
教材	
教材(その他)	授業内で紹介
参考文献等	
参考文献等(その他)	特になし（授業内で適時用意）
先生からのメッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。
参考ホームページ	

シラバス参照

授業科目名	広告とメディア
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2020 メディア情報学科2019
学年	2年生
学期	春学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2021

授業の到達目標	・ 広告表現の背景と意図を理解できるようになること。 ・ メディアの特徴とデザイン制作の基本を理解し、表現に適切な媒体選択と合理的判断が導けるようになること。 ・ 自分の考えを言語化し、他者に伝達するスキルを身につけること。 上記を通じて、 メディアに関する深い知識を活かし、文化・社会・情報について幅広く理解し、深く分析することができる。(DP1) メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2)			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 毎回、名作とされる広告がどのような企画から作られているのかを分析し、意見交換、解説をする。 前半期（初-7回）は、デザイン制作における基本的な理論を学習。 後半期（8-14回）は、設定されたテーマに沿って各自が広告制作をする。 前半で習得した基本理論を、後半の制作に活かすことで、深い理解と応用力へ繋げる。 知識の習得に留まらず、個々の学生が独自の視点を獲得し、制作スキルを育むことを目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	概要説明。 広告の発生とメディアの進化。 広告が伝えるメッセージを考える		授業全体像の把握。 基礎知識として、広告の歴史的な背景を知る。 広告メッセージの意図を考える。
	第2回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告の目的		印象に残る広告はなにか？ なぜ印象に残ったのか？
	第3回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告とメディアの種類・特徴		メディアによる、表現の違い （ポスター、新聞広告、TV CM、ネット動画広告）
	第4回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素1：言葉1：なにを語るか		タイトル、コピーの種類／それぞれの役割
	第5回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素2：言葉2：どのように語るか		書体の種類／特徴

	第6回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素3：図版		図版の種類／それぞれの役割
	第7回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素4：色・音		色・音によるメッセージ／色・音の情報
	第8回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画 相手と媒体を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 適切な相手と媒体を考える
	第9回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：言葉を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 言葉を軸に考える
	第10回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：図版を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 図版を軸に考える
	第11回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：言葉と図版から考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 言葉と図版の組み合わせを考える
	第12回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_1	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。
	第13回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_2	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。
	第14回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_3	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。 全体のブラッシュアップ・工夫・客観的な視点をもつ。
	第15回	広告発表＋相互評価	○	広告を発表し、他者の広告案を評価する
※				
授業方法 (回数)	対面授業	オンライン授業（リアルタイム型）	オンライン授業（オンデマンド型）	
			15	
必要な 受講環境	ネットに接続可能なデバイス（PC推奨）。 ※ 講義はmanaba、webスライド、respon。教材・資料は動画配信を予定。			
予習	興味を引いた広告について、その理由を考えること。			
復習	授業で学んだテーマをもとに、広告の企画書がどのようなものであったかを探ってみること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		50	50	
成績評価 上記以外 （その他の内容等）				
教材				

教材(その他)	授業内で紹介
参考文献等	
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）
先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 分析する眼と制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。
参考ホーム ページ	

シラバス参照

授業科目名	エディトリアルデザイン基礎 A
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2021 メディア情報学科2020
学年	1 年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2021

授業の 到達目標	・メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつけること。 ・印刷物の作成におけるDTPの流れを理解すること。 ・IllustratorとPhotoshopを使用して、デザインの合理的表現力を養うこと。 上記を通じて、 メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2) メディアに関する知識と制作スキルをともに活かして、総合的なソリューションを提案することができる。(DP3)			
授業概要	書籍や雑誌などの出版メディアを通じて読者に情報を伝達するには、ソフトウェアのオペレーション技術だけでなく、コミュニケーションに関わる立場としてデザインの社会的な役割を認識することが求められる。 授業では、DTPの知識（紙面の設計、入稿・印刷）と、IllustratorとPhotoshopの基本スキル習得し、エディトリアルデザインに求められる審美性・機能性（文字・図版・装飾・余白といった要素を、読み手に対してどのようにレイアウト・配色するべきか）を考えながら、基礎演習を行う。 応用課題としてブランディング・デザイン（プロフィールシート）を制作する。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	IllustratorとPhotoshop：データの形式・概念の違い Illustrator：復習・基礎_1		カラーモードと解像度 ワークスペースの概念 ツールボックス、パネル
	第2回	Illustrator：復習・基礎_2		オブジェクトの概念 塗り・線 拡大・縮小／回転／リフレクト ／シアー パスとアンカーポイント（ベクター／ビットマップ）
	第3回	Illustrator：復習・基礎_3		幾何形体による平面構成 整列／パスファインダ 重なり／レイヤー
	第4回	Illustrator：復習・基礎_4		文字について-1 フォントとファミリー

				サイズ・行間・字間 段落・文字揃え
	第5回	Illustrator：復習・基礎_5		文字について-2 レイアウト
	第6回	Photoshop：復習・基礎_1		Photoshopで出来ること カラーモードと解像度（復習） 色調補正と各種フィルタ
	第7回	Photoshop：復習・基礎_2		写真の使い方・選び方 画像データの取り扱い
	第8回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_1		DTPとは 用紙・印刷物の種類、制作の流れ
	第9回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_2		幾何形体による平面構成 合理的に考える・つくる
	第10回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_3		文字とオブジェクト 視線の流れを意識する
	第11回	中間講評とこれまでの復習	○	ディスカッション
	第12回	応用課題_1		プロフィールシートをつくる ブランディング・デザイン
	第13回	応用課題_2		プロフィールシートをつくる ブランディング・デザイン
	第14回	応用課題_3		プロフィールシートをつくる ブランディング・デザイン
	第15回	講評	○	講評
※				
授業方法 (回数)	対面授業	オンライン授業（リアルタイム型）	オンライン授業（オンデマンド型）	
	15			
必要な 受講環境				
予習	普段から目にしている、冊子（書籍・雑誌・パンフレット）、ポスターやチラシをよく観察し、 文字や図版（写真・イラスト）が、どのようにレイアウトされ、作られているかを考えること。			
復習	授業内で得た知識から、普段から目にしていた印刷物がどのように考えられ、つくられているのかを具体的にイメージすること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		70	30	
成績評価 上記以外 （その他の内 容等）	未提出の演習課題がある場合は不合格とする。			
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）			

参考文献等	
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）
先生からの メッセージ	「見つめる科目」 DTP・印刷メディアの知識を獲得しながら、制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 ＜他科目関連科目＞DTP演習、エディトリアルデザイン応用、デザイン概論、色彩文化論
参考ホーム ページ	

シラバス参照

授業科目名	エディトリアルデザイン基礎 B
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2021 メディア情報学科2020
学年	1 年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2021

授業の到達目標	・メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつけること。 ・印刷物の作成におけるDTPの流れを理解すること。 ・IllustratorとPhotoshopを使用して、デザインの合理的表現力を養うこと。 上記を通じて、 メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2) メディアに関する知識と制作スキルをともに活かして、総合的なソリューションを提案することができる。(DP3)			
授業概要	書籍や雑誌などの出版メディアを通じて読者に情報を伝達するには、ソフトウェアのオペレーション技術だけでなく、コミュニケーションに関わる立場としてデザインの社会的な役割を認識することが求められる。 授業では、DTPの知識（紙面の設計、入稿・印刷）と、IllustratorとPhotoshopの基本スキル習得し、エディトリアルデザインに求められる審美性・機能性（文字・図版・装飾・余白といった要素を、読み手に対してどのようにレイアウト・配色するべきか）を考えながら、基礎演習を行う。 応用課題としてブランディング・デザイン（プロフィールシート）を制作する。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	IllustratorとPhotoshop：データの形式・概念の違い Illustrator：復習・基礎_1		カラーモードと解像度 ワークスペースの概念 ツールボックス、パネル
	第2回	Illustrator：復習・基礎_2		オブジェクトの概念 塗り・線 拡大・縮小／回転／リフレクト ／シアー パスとアンカーポイント（ベクター／ビットマップ）
	第3回	Illustrator：復習・基礎_3		幾何形体による平面構成 整列／パスファインダ 重なり／レイヤー
	第4回	Illustrator：復習・基礎_4		文字について-1 フォントとファミリー

				サイズ・行間・字間 段落・文字揃え
	第5回	Illustrator：復習・基礎_5		文字について-2 レイアウト
	第6回	Photoshop：復習・基礎_1		Photoshopで出来ること カラーモードと解像度（復習） 色調補正と各種フィルタ
	第7回	Photoshop：復習・基礎_2		写真の使い方・選び方 画像データの取り扱い
	第8回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_1		DTPとは 用紙・印刷物の種類、制作の流れ
	第9回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_2		幾何形体による平面構成 合理的に考える・つくる
	第10回	Illustratorを使ったレイアウトの基本_3		文字とオブジェクト 視線の流れを意識する
	第11回	中間講評とこれまでの復習	○	ディスカッション
	第12回	応用課題_1		プロフィールシートをつくる ブランディング・デザイン
	第13回	応用課題_2		プロフィールシートをつくる ブランディング・デザイン
	第14回	応用課題_3		プロフィールシートをつくる ブランディング・デザイン
	第15回	講評	○	講評
※				
授業方法 (回数)	対面授業	オンライン授業（リアルタイム型）	オンライン授業（オンデマンド型）	
	15			
必要な 受講環境				
予習	普段から目にしている、冊子（書籍・雑誌・パンフレット）、ポスターやチラシをよく観察し、 文字や図版（写真・イラスト）が、どのようにレイアウトされ、作られているかを考えること。			
復習	授業内で得た知識から、普段から目にしていた印刷物がどのように考えられ、つくられているのかを具体的にイメージすること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		70	30	
成績評価 上記以外 （その他の内 容等）	未提出の演習課題がある場合は不合格とする。			
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）			

参考文献等	
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）
先生からの メッセージ	「見つめる科目」 DTP・印刷メディアの知識を獲得しながら、制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 ＜他科目関連科目＞DTP演習、エディトリアルデザイン応用、デザイン概論、色彩文化論
参考ホーム ページ	

シラバス参照

授業科目名	エディトリアルデザイン応用 B
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2020 メディア情報学科2019
学年	2 年生
学期	春学期
担当者	吉田 二朗
開講年度	2021

授業の到達目標	DTPの知識を習得しエディトリアルデザインにおける創作の基礎力をつけます。 ・ Illustratorの基本操作を理解し作業できる ・ 企画、編集、デザイン力の向上																											
授業概要	書籍や雑誌などの出版メディアを通じて読者に情報を伝達するには、ソフトウェアのオペレーション技術を行う能力だけでなくデザインとしての社会的な機能が必要であると考えます。 授業ではIllustratorの基礎操作技術だけではなく、エディトリアルデザイン（読み手の視線、意図を考え効果的な編集デザイン）を中心に制作演習を行いながらエディトリアルデザイン基礎で学んだ内容をさらに深く学びます。 【実務経験と科目の関連】 デザインに関わる企画、制作の実務経験を持つ教員が制作実習を通してグラフィックデザインの知識や基礎的な技術を指導する。																											
授業計画	<table><tr><th>回数</th><th>各回の授業概要</th><th>*AL</th><th>学びのポイント</th></tr><tr><td>第1回</td><td>「DTP」の復習</td><td></td><td>Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性</td></tr><tr><td>第2回</td><td>Illustratorの基本操作</td><td></td><td>操作画面、版面の設定方法 演習</td></tr><tr><td>第3回</td><td>Illustratorの基本操作</td><td></td><td>文字を組むとは 演習</td></tr><tr><td>第4回</td><td>Illustratorの基本操作</td><td></td><td>レイアウト 演習</td></tr><tr><td>第5回</td><td>Illustratorの基本操作</td><td></td><td>スタイル、マスターページ 演習</td></tr></table>				回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント	第1回	「DTP」の復習		Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性	第2回	Illustratorの基本操作		操作画面、版面の設定方法 演習	第3回	Illustratorの基本操作		文字を組むとは 演習	第4回	Illustratorの基本操作		レイアウト 演習	第5回	Illustratorの基本操作		スタイル、マスターページ 演習
回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント																									
第1回	「DTP」の復習		Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性																									
第2回	Illustratorの基本操作		操作画面、版面の設定方法 演習																									
第3回	Illustratorの基本操作		文字を組むとは 演習																									
第4回	Illustratorの基本操作		レイアウト 演習																									
第5回	Illustratorの基本操作		スタイル、マスターページ 演習																									

	第6回	Illustratorの基本操作			入稿
	第7回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)		○	テーマ課題を決める
	第8回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)		○	テーマ課題による企画ラフ案
	第9回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)		○	台割りとフォーマット (webへの展開)
	第10回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)		○	情報をわかりやすく伝えるデザ イン (webへの展開)
	第11回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)		○	情報をわかりやすく伝えるデザ イン (webへの展開)
	第12回	エディトリアルデザイン (Illustrator、及びIn Design応用課題)		○	レイアウト、文字組の確認 (webへの展開)
	第13回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)		○	ブラシュアップ (webへの展開)
	第14回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)		○	データ形式確認、印刷、製本 (webへの展開)
	第15回	プレゼンテーション・講評		○	
※					
授業方法 (回数)	対面授業	オンライン授業 (リアルタイム型)		オンライン授業 (オンデマンド型)	
	15回				
必要な 受講環境	対面授業で行う予定ですが、新型コロナウイルス感染拡大状況によって変更になる場合もあります。 その場合はmanabaにてお知らせします。				
予習	Adobe Illustrator・Photoshopと基本操作を復習してください。				
復習	授業内に課題が仕上がらない場合、翌週までに仕上げて提出をしてください。 課題、アイディアラフ及び資料はファイリングしてください。				
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)	
		70	30		
成績評価 上記以外 (その他の内 容等)	未提出の演習課題がある場合は不合格とします。				
教材					
教材(その他)	適宜、配布します。				
参考文献等	著者名	書籍名	出版社	出版年	ISBN/ISSN
	工藤強勝 監修	『デザインの解体新書』	ワークスコーポレーション	2006	978-4-948759-91-6

参考文献等 (その他)	
先生からの メッセージ	「見つける科目」 制作を通し、ものづくりの楽しさを発見していきます。
参考ホーム ページ	

教員から検索

講義一覧

シラバスを参照する講義名をクリックしてください。

1-5件表示/5件中  件表示

No	講義コード	講義名	開講期間	曜日・時限	担当教員
1	1400080A	コンセプト構想論	秋学期	木曜日 3 時限	吉田 二郎
2	1400350A	広告とメディア	春学期	水曜日 4 時限	吉田 二郎
3	1400470A	エディトリアルデザイン基礎 A	秋学期	木曜日 5 時限	吉田 二郎
4	1400470B	エディトリアルデザイン基礎 B	秋学期	木曜日 4 時限	吉田 二郎
5	1400990B	エディトリアルデザイン応用 B	春学期	水曜日 3 時限	吉田 二郎

1-5件表示/5件中  件表示

シラバス参照

授業科目名	コンセプト構想論
科目区分	専門科目
必修・選択区分	必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2022 メディア情報学科2021 メディア情報学科2020
学年	2年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2022

授業の到達目標	・デザイン制作における「コンセプト」の意義を理解すること。 ・課題を発見する観察力、その課題を解決するための分析力・技術力を養うこと。 ・自分の考えを言語化・図案化し、他者に伝達するスキル＝プレゼンテーション能力を身につけること。 上記を通じて、 メディアに関する深い知識を活かし、文化・社会・情報について幅広く理解し、深く分析することができる。(DP1) メディア資源の蓄積を活かし、未来の社会を構築することに貢献することができる。(DP5)			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 前半（初-7回）はオンライン授業にて、名作とされる広告の分析と意見交換、デザイン制作におけるコンセプトの役割・考え方を紹介。 後半（8-14回）からは対面授業にて、設定されたテーマに沿って、各自が企画・立案し、企画書を制作する。 前半で習得した分析力を、後半の企画・立案に活かすことで、応用力・実践力へ繋げる。 個々の学生が独自の視点を育み、デザイン・プロセスの理解と分析・提案する技術の獲得を目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	※ オンライン授業・オンデマンド型 授業の概要説明 広告表現の分析		授業全体像の把握。 広告表現の背景・意図を考える。
	第2回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換 デザインとはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第3回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換 コンセプトとはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第4回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換 企画とはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第5回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換	○	広告表現の背景・意図を考える。

	企画を見つめる-01		イメージを言語化する。
第6回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析+意見交換 企画を見つめる-02	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
第7回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析+意見交換 企画を見つめる-03	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
第8回	※ 対面授業 広告表現の分析+意見交換 企画を考える-01	○	広告メッセージの意図を考える。 良い企画とは何か？ を考える。
第9回	※ 対面授業 広告表現の分析+意見交換 企画を考える-02	○	広告メッセージの意図を考える。 良い企画とは何か？ を考える。
第10回	※ 対面授業 広告表現の分析+意見交換 企画を考える-03	○	広告メッセージの意図を考える。 良い企画とは何か？ を考える。
第11回	※ 対面授業 広告表現の分析+意見交換 企画を伝える-01	○	広告メッセージの意図を考える。 企画をどう伝えるか？ を考える。
第12回	※ 対面授業 広告表現の分析+意見交換 企画を伝える-02	○	広告メッセージの意図を考える。 企画をどう伝えるか？ を考える。
第13回	※ 対面授業 広告表現の分析+意見交換 企画を伝える-03	○	広告メッセージの意図を考える。 企画をどう伝えるか？ を考える。
第14回	※ 対面授業 広告表現の分析+意見交換 企画書の提出	○	広告メッセージの意図を考える。 企画のブラッシュアップ・工夫・客観的な視点をもつ。
第15回	※ 対面授業 他者の企画を評価する	○	他者の企画案を評価する
※	※ 授業形式に注意すること。 ・ 1-7回：オンライン授業（オンデマンド型） ・ 8-15回：対面授業		
授業方法 (回数)	対面【8回】 リアルタイム【0回】 オンデマンド【7回】		
必要な 受講環境	ネットに接続可能なデバイス（PC推奨）		
予習	興味を引いた広告やデザイン制作物について、その理由を考えること。		
復習	授業で学んだことから、コミュニケーション・デザインの企画・コンセプトがどのようなものかを探ること。		

成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		50	50	
成績評価 上記以外 (その他の内 容等)				
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）			
参考文献等				
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）			
先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。			
参考ホーム ページ				

シラバス参照

授業科目名	広告とメディア
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2022 メディア情報学科2021 メディア情報学科2020
学年	2年生
学期	春学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2022

授業の到達目標	・ 広告表現の背景と意図を理解・分析できるようになること。 ・ メディアの特徴とデザイン制作の基本を理解し、表現に適切な媒体選択と合理的判断が導けるようになること。 ・ 自分の考えを言語化し、他者に伝達するスキルを身につけること。 上記を通じて、 メディアに関する深い知識を活かし、文化・社会・情報について幅広く理解し、深く分析することができる。(DP1) メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2)			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 前半（初-7回）はオンライン授業にて、名作とされる広告の解説・分析・意見交換、デザイン制作における基本的な理論を紹介。 後半（8-14回）からは対面授業にて、設定されたテーマに沿って各自が広告の企画・制作を行う。 前半で習得した基本理論を、後半の制作に活かすことで、深い理解と応用力へ繋げる。 知識の習得に留まらず、個々の学生が独自の視点を獲得し、制作スキルを育むことを目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	※ オンライン授業・オンデマンド型 概要説明。 広告の発生とメディアの進化。 広告が伝えるメッセージを考える		授業全体像の把握。 基礎知識として、広告の歴史的な背景を知る。 広告メッセージの意図を考える。
	第2回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告の目的		印象に残る広告はなにか？ なぜ印象に残ったのか？
	第3回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告とメディアの種類・特徴		メディアによる、表現の違い （ポスター、新聞広告、TV CM、ネット動画広告）
	第4回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素1：言葉1：なにを語るか		タイトル、コピーの種類／それぞれの役割

	第5回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素2：言葉2：どのように語るか		書体の種類／特徴
	第6回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素3：図版		図版の種類／それぞれの役割
	第7回	※ オンライン授業・オンデマンド型 広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素4：色・音		色・音によるメッセージ／色・音の情報
	第8回	※ 対面授業 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画 相手と媒体を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 適切な相手と媒体を考える
	第9回	※ 対面授業 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：言葉を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 言葉を軸に考える
	第10回	※ 対面授業 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：図版を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 図版を軸に考える
	第11回	※ 対面授業 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：言葉と図版から考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 言葉と図版の組み合わせを考える
	第12回	※ 対面授業 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_1	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。
	第13回	※ 対面授業 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_2	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。
	第14回	※ 対面授業 広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_3	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。 全体のブラッシュアップ・工夫・客観的な視点をもつ。
	第15回	※ 対面授業 広告発表＋相互評価	○	広告を発表し、他者の広告案を評価する
※	授業形式に注意すること。 ・1-7回：オンライン授業（オンデマンド型） ・8-15回：対面授業			
授業方法 （回数）	対面【8回】 リアルタイム【0回】 オンデマンド【7回】			
必要な 受講環境	ネットに接続可能なデバイス（PC推奨）			
予習	興味を引いた広告について、その理由を考えること。			
復習	授業で学んだテーマをもとに、広告の企画書がどのようなものであったかを探ってみること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		50	50	

成績評価 上記以外 (その他の内 容等)	
教材	
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）
参考文献等	
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）
先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 分析する眼と制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。
参考ホーム ページ	

シラバス参照

授業科目名	エディトリアルデザイン基礎 A
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2022 メディア情報学科2021 メディア情報学科2020
学年	1 年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2022

授業の 到達目標	・メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつけること。 ・印刷物の作成におけるDTPの流れを理解すること。 ・IllustratorとPhotoshopを使用して、デザインの合理的表現力を養うこと。 上記を通じて、 メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2) メディアに関する知識と制作スキルをともに活かして、総合的なソリューションを提案することができる。(DP3)																											
授業概要	「エディトリアルデザイン」とは、グラフィックデザインの中でも本や雑誌における、編集・紙面のデザインを指すが、文字や画像等の要素を単にレイアウトするのではなく、内容を汲み取り、機能性・審美性を判断しながら設計し、効果的・合理的に情報を伝えることが重要である。 具体的には、IllustratorとPhotoshopの基本スキル、DTPの知識（紙面の設計、入稿・印刷）を習得し、基礎演習・応用課題の制作を通して、各自のイメージを具現化するプロセスを学ぶ。																											
授業計画	<table><tr><th>回数</th><th>各回の授業概要</th><th>*AL</th><th>学びのポイント</th></tr><tr><td>第1回</td><td>IllustratorとPhotoshopの違い Illustratorの基礎</td><td></td><td>解像度とカラーモード オブジェクトの概念と編集方法</td></tr><tr><td>第2回</td><td>Illustratorの基礎 パスを扱う-1</td><td></td><td>編集の基礎 課題制作：抽象的イラスト-1</td></tr><tr><td>第3回</td><td>Illustrator：基礎 パスを扱う-2</td><td></td><td>編集の基礎・応用 課題制作：抽象的イラスト-2</td></tr><tr><td>第4回</td><td>Illustrator：応用 パスを扱う-3</td><td></td><td>編集の応用・発展 パスファインダー、クリッピング グマスク</td></tr><tr><td>第5回</td><td>Illustrator：文字1 文字の扱い</td><td></td><td>文字について-1 フォントとファミリー／サイズ と設定</td></tr></table>				回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント	第1回	IllustratorとPhotoshopの違い Illustratorの基礎		解像度とカラーモード オブジェクトの概念と編集方法	第2回	Illustratorの基礎 パスを扱う-1		編集の基礎 課題制作：抽象的イラスト-1	第3回	Illustrator：基礎 パスを扱う-2		編集の基礎・応用 課題制作：抽象的イラスト-2	第4回	Illustrator：応用 パスを扱う-3		編集の応用・発展 パスファインダー、クリッピング グマスク	第5回	Illustrator：文字1 文字の扱い		文字について-1 フォントとファミリー／サイズ と設定
回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント																									
第1回	IllustratorとPhotoshopの違い Illustratorの基礎		解像度とカラーモード オブジェクトの概念と編集方法																									
第2回	Illustratorの基礎 パスを扱う-1		編集の基礎 課題制作：抽象的イラスト-1																									
第3回	Illustrator：基礎 パスを扱う-2		編集の基礎・応用 課題制作：抽象的イラスト-2																									
第4回	Illustrator：応用 パスを扱う-3		編集の応用・発展 パスファインダー、クリッピング グマスク																									
第5回	Illustrator：文字1 文字の扱い		文字について-1 フォントとファミリー／サイズ と設定																									

	第6回	Illustrator：文字2 文字の扱い		文字について-2 段落と文字組
	第7回	Illustratorによる制作 名刺制作	○	自由レイアウト オブジェクトの編集と文字組、 イメージの具現化
	第8回	Photoshopの基礎 ピクセルを扱う-1		解像度とカラーモード ピクセルの概念と編集方法
	第9回	Photoshopの基礎 ピクセルを扱う-2		ピクセルの概念と編集方法 レイヤー／選択範囲／編集
	第10回	Photoshopの応用 Illustratorとの繋がり		PhotoshopとIllustratorの連動 貼り付けと画像のリンク、ファ イルの関係・構成
	第11回	エディトリアルデザイン-1 (Illustrator、Photoshop自由課題)		視覚表現の具現化 レイアウト、文字組の確認
	第12回	エディトリアルデザイン-1 (Illustrator、Photoshop自由課題)		視覚表現の具現化 レイアウト、文字組の確認、入 稿ファイル
	第13回	エディトリアルデザイン-1 (Illustrator、Photoshop自由課題)	○	視覚表現の具現化 レイアウト、文字組の確認、提 出
	第14回	エディトリアルデザイン-2 (Illustrator、Photoshop応用課題)		視覚表現の具現化 レイアウト、文字組の確認、提 出
	第15回	講評	○	講評
※				
授業方法 (回数)	対面【15回】			
必要な 受講環境				
予習	普段から目にしている、冊子（書籍・雑誌・パンフレット）、ポスターやチラシをよく観察し、 文字や図版（写真・イラスト）が、どのようにレイアウトされ、作られているかを考えること。			
復習	授業内で得た知識から、普段から目にしていた印刷物がどのように考えられ、つくられているのかを具体的にイメージすること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		70	30	
成績評価 上記以外 (その他の内 容等)	未提出の演習課題がある場合は不合格とする。			
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）			
参考文献等				

参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）
先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。
参考ホーム ページ	

シラバス参照

授業科目名	エディトリアルデザイン基礎 B
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2022 メディア情報学科2021 メディア情報学科2020
学年	1 年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二朗
開講年度	2022

授業の 到達目標	・メディアデザインにおける創作の基礎技術力をつけること。 ・印刷物の作成におけるDTPの流れを理解すること。 ・IllustratorとPhotoshopを使用して、デザインの合理的表現力を養うこと。 上記を通じて、 メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2) メディアに関する知識と制作スキルをともに活かして、総合的なソリューションを提案することができる。(DP3)			
授業概要	「エディトリアルデザイン」とは、グラフィックデザインの中でも本や雑誌における、編集・紙面のデザインを指すが、文字や画像等の要素を単にレイアウトするのではなく、内容を汲み取り、機能性・審美性を判断しながら設計し、効果的・合理的に情報を伝えることが重要である。 具体的には、IllustratorとPhotoshopの基本スキル、DTPの知識（紙面の設計、入稿・印刷）を習得し、基礎演習・応用課題の制作を通して、各自のイメージを具現化するプロセスを学ぶ。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	IllustratorとPhotoshopの違い Illustratorの基礎		解像度とカラーモード オブジェクトの概念と編集方法
	第2回	Illustratorの基礎 パスを扱う-1		編集の基礎 課題制作：抽象的イラスト-1
	第3回	Illustrator：基礎 パスを扱う-2		編集の基礎・応用 課題制作：抽象的イラスト-2
	第4回	Illustrator：応用 パスを扱う-3		編集の応用・発展 パスファインダー、クリッピング マスク
	第5回	Illustrator：文字1 文字の扱い		文字について-1 フォントとファミリー／サイズ と設定

	第6回	Illustrator：文字2 文字の扱い		文字について-2 段落と文字組
	第7回	Illustratorによる制作 名刺制作	○	自由レイアウト オブジェクトの編集と文字組、 イメージの具現化
	第8回	Photoshopの基礎 ピクセルを扱う-1		解像度とカラーモード ピクセルの概念と編集方法
	第9回	Photoshopの基礎 ピクセルを扱う-2		ピクセルの概念と編集方法 レイヤー／選択範囲／編集
	第10回	Photoshopの応用 Illustratorとの繋がり		PhotoshopとIllustratorの連動 貼り付けと画像のリンク、ファ イルの関係・構成
	第11回	エディトリアルデザイン-1 (Illustrator、Photoshop自由課題)		視覚表現の具現化 レイアウト、文字組の確認
	第12回	エディトリアルデザイン-1 (Illustrator、Photoshop自由課題)		視覚表現の具現化 レイアウト、文字組の確認、入 稿ファイル
	第13回	エディトリアルデザイン-1 (Illustrator、Photoshop自由課題)	○	視覚表現の具現化 レイアウト、文字組の確認、提 出
	第14回	エディトリアルデザイン-2 (Illustrator、Photoshop応用課題)		視覚表現の具現化 レイアウト、文字組の確認、提 出
	第15回	講評	○	講評
※				
授業方法 (回数)	対面【15回】			
必要な 受講環境				
予習	普段から目にしている、冊子（書籍・雑誌・パンフレット）、ポスターやチラシをよく観察し、 文字や図版（写真・イラスト）が、どのようにレイアウトされ、作られているかを考えること。			
復習	授業内で得た知識から、普段から目にしていた印刷物がどのように考えられ、つくられているのかを具体的にイメージすること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		70	30	
成績評価 上記以外 (その他の内 容等)	未提出の演習課題がある場合は不合格とする。			
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）			
参考文献等				

参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）
先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。
参考ホーム ページ	

シラバス参照

授業科目名	エディトリアルデザイン応用B
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	メディア情報学科2022 メディア情報学科2021 メディア情報学科2020
学年	2年生
学期	春学期
担当者	吉田 二朗
開講年度	2022

授業の到達目標	・メディアデザインにおける創作の技術力を伸ばすこと。 ・印刷物の作成におけるDTPの流れを理解した上で、表現に繋げること。 ・IllustratorとPhotoshopを使用して、各自がデザインの合理的表現力を養うこと。 上記を通じて、 メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2) メディアに関する知識と制作スキルをともに活かして、総合的なソリューションを提案することができる。(DP3)																															
授業概要	「エディトリアルデザイン」とは、グラフィックデザインの中でも本や雑誌における、編集・紙面のデザインを指すが、文字や画像等の要素を単にレイアウトするのではなく、内容を汲み取り、機能性・審美性を判断しながら設計し、効果的・合理的に情報を伝えることが重要である。 具体的には、IllustratorとPhotoshopの操作スキルを習得・発展させ、情報を整理し伝えるための読解力と、問題点を視覚的に解決する総合的なスキルの向上を図る。																															
授業計画	<table><tr><th>回数</th><th>各回の授業概要</th><th>*AL</th><th>学びのポイント</th></tr><tr><td>第1回</td><td>Illustratorの復習 基本操作・設定方法</td><td></td><td>各種機能の理解と設定方法 主にエディトリアルデザイン基礎の復習・おさらい</td></tr><tr><td>第2回</td><td>in Designの基礎</td><td></td><td>操作感の習得</td></tr><tr><td>第3回</td><td>in Designの基礎</td><td></td><td>操作感の習得・応用</td></tr><tr><td>第4回</td><td>in Designの基礎</td><td></td><td>操作感の習得・応用</td></tr><tr><td>第5回</td><td>Illustratorの応用 文字について</td><td></td><td>文字1 フォントとファミリー、単位と設定、段落設定</td></tr><tr><td>第6回</td><td>Illustratorの応用 文字について</td><td></td><td>文字2 行間と文字間、トラッキングとカーニング、文字組み</td></tr></table>				回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント	第1回	Illustratorの復習 基本操作・設定方法		各種機能の理解と設定方法 主にエディトリアルデザイン基礎の復習・おさらい	第2回	in Designの基礎		操作感の習得	第3回	in Designの基礎		操作感の習得・応用	第4回	in Designの基礎		操作感の習得・応用	第5回	Illustratorの応用 文字について		文字1 フォントとファミリー、単位と設定、段落設定	第6回	Illustratorの応用 文字について		文字2 行間と文字間、トラッキングとカーニング、文字組み
回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント																													
第1回	Illustratorの復習 基本操作・設定方法		各種機能の理解と設定方法 主にエディトリアルデザイン基礎の復習・おさらい																													
第2回	in Designの基礎		操作感の習得																													
第3回	in Designの基礎		操作感の習得・応用																													
第4回	in Designの基礎		操作感の習得・応用																													
第5回	Illustratorの応用 文字について		文字1 フォントとファミリー、単位と設定、段落設定																													
第6回	Illustratorの応用 文字について		文字2 行間と文字間、トラッキングとカーニング、文字組み																													

	第7回	Illustratorの展開 文字について		文字3 横組みと縦組み、欧文と和文	
	第8回	Illustratorによる制作 名刺制作	○	Illustrator操作の応用・展開 視覚表現の具現化	
	第9回	Photoshopの復習 基本操作・設定方法		IllustratorとPhotoshopの概念 の違い 解像度とカラーモード	
	第10回	Photoshopの基礎 基本操作・設定方法		Photoshop操作の基本 レイヤー／ピクセル／編集	
	第11回	Photoshopの応用・展開 基本操作・設定方法		PhotoshopとIllustratorの連動 貼り付けと画像のリンク、ファ イルの関係・構成	
	第12回	エディトリアルデザイン （Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題）		レイアウト、文字組の確認 視覚表現の具現化	
	第13回	エディトリアルデザイン （Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題）		レイアウト、文字組の確認 視覚表現の具現化	
	第14回	エディトリアルデザイン （Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題）		レイアウト、文字組の確認 視覚表現の具現化、入稿ファイ ル概念と作成方法	
	第15回	プレゼンテーション・講評	○		
※					
授業方法 （回数）	対面【15回】				
必要な 受講環境					
予習	普段から目にしている、冊子（書籍・雑誌・パンフレット）、ポスターやチラシをよく観察し、 文字や図版（写真・イラスト）が、どのようにレイアウトされ、作られているかを考えること。				
復習	授業内で得た知識から、普段から目にしていた印刷物がどのように考えられ、つくられているのかを具体的にイメージすること。 授業内に課題が仕上がらない場合、翌週までに仕上げて提出をすること。 課題、アイディアラフ及び資料はファイリングすること。				
成績評価	試験(%)		レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
			50	50	
成績評価 上記以外 （その他の内 容等）	未提出の演習課題がある場合は不合格とする。				
教材					
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）				
参考文献等					
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）				

先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。
参考ホーム ページ	

教員から検索

講義一覧

シラバスを参照する講義名をクリックしてください。

1-5件表示/5件中 2  件表示

No	講義コード	講義名	開講期間	曜日・時限	担当教員
1	1400080A	コンセプト構想論	秋学期	木曜日 3 時限	吉田 二郎
2	1400170A	ポートフォリオ制作	秋学期	木曜日 5 時限	吉田 二郎
3	1400350A	広告とメディア	春学期	水曜日 4 時限	吉田 二郎
4	1400470A	エディトリアルデザイン基礎A	秋学期	木曜日 4 時限	吉田 二郎
5	1400990B	エディトリアルデザイン応用B	春学期	水曜日 3 時限	吉田 二郎

1-5件表示/5件中 2  件表示

シラバス参照

授業科目名	コンセプト構想論
科目区分	専門科目
必修・選択区分	必修
単位数	2
開設学科	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2022 メディア情報学科2021 メディア情報学科2020 メディア情報学科2019
学年	2年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2023

授業の到達目標	・デザイン制作における「コンセプト」の意義を理解すること。 ・課題を発見する観察力、その課題を解決するための分析力・技術力を養うこと。 ・自分の考えを言語化・図案化し、他者に伝達するスキル＝プレゼンテーション能力を身につけること。 上記を通じて、 メディアに関する深い知識を活かし、文化・社会・情報について幅広く理解し、深く分析することができる。(DP1) メディア資源の蓄積を活かし、未来の社会を構築することに貢献することができる。(DP5)			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 前半は、名作とされる広告の分析と意見交換、デザイン制作におけるコンセプトの役割・考え方を紹介。 後半は、設定されたテーマに沿って、各自が企画・立案し、企画書を制作する。 前半で習得した分析力を、後半の企画・立案に活かすことで、応用力・実践力へ繋げる。 個々の学生が独自の視点を育み、デザイン・プロセスの理解と分析・提案する技術の獲得を目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	授業の概要説明 広告表現の分析		授業全体像の把握。 広告表現の背景・意図を考える。
	第2回	広告表現の分析＋意見交換 デザインとはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第3回	広告表現の分析＋意見交換 コンセプトとはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。
	第4回	広告表現の分析＋意見交換 企画とはなにか？	○	広告表現の背景・意図を考える。 イメージを言語化する。

	第5回	広告表現の分析＋意見交換 企画を見つける-01	○	広告表現の背景・意図を考 える。 イメージを言語化する。				
	第6回	広告表現の分析＋意見交換 企画を見つける-02	○	広告表現の背景・意図を考 える。 イメージを言語化する。				
	第7回	広告表現の分析＋意見交換 企画を見つける-03	○	広告表現の背景・意図を考 える。 イメージを言語化する。				
	第8回	広告表現の分析＋意見交換 企画を考える-01	○	広告メッセージの意図を考 える。 良い企画とは何か？ を考 える。				
	第9回	広告表現の分析＋意見交換 企画を考える-02	○	広告メッセージの意図を考 える。 良い企画とは何か？ を考 える。				
	第10回	広告表現の分析＋意見交換 企画を考える-03	○	広告メッセージの意図を考 える。 良い企画とは何か？ を考 える。				
	第11回	広告表現の分析＋意見交換 企画を伝える-01	○	広告メッセージの意図を考 える。 企画をどう伝えるか？ を考 える。				
	第12回	広告表現の分析＋意見交換 企画を伝える-02	○	広告メッセージの意図を考 える。 企画をどう伝えるか？ を考 える。				
	第13回	広告表現の分析＋意見交換 企画を伝える-03	○	広告メッセージの意図を考 える。 企画をどう伝えるか？ を考 える。				
	第14回	広告表現の分析＋意見交換 企画書の提出	○	広告メッセージの意図を考 える。 企画のブラッシュアップ・工 夫・客観的な視点をもつ。				
第15回	他者の企画を評価する	○	他者の企画案を評価する					
※								
授業方法 （回数）	原則すべての回で対面							
オンライン授業 実施有無	無し							
必要な 受講環境	ネットに接続可能なデバイス（PC推奨）							
予習	興味を引いた広告やデザイン制作物について、その理由を考えること。							
復習	授業で学んだことから、コミュニケーション・デザインの企画・コンセプトがどのようなものかを探ること。							
成績評価	<table><tr><td>試験(%)</td><td>レポート(%)</td><td>授業態度(%)</td><td>その他(%)</td></tr></table>				試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)					

		50	50	
成績評価 上記以外 (その他の内容 等)				
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）			
参考文献等				
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）			
先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。			
参考ホーム ページ				

シラバス参照

授業科目名	ポートフォリオ制作
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2022 メディア情報学科2021 メディア情報学科2020
学年	2 年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2023

授業の 到達目標	・ポートフォリオの意義を理解し、卒業制作や就職活動に活用できるようになること。 ・自分をプレゼンテーションするための技術・経験を養うこと。 上記を通じて、 メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具現化し、実践的に展開することができる。(DP2) メディアに関する知識と制作スキルをともに活かして、総合的なソリューションを提案することができる。(DP3)			
授業概要	過去の課題や自主制作作品をポートフォリオにまとめることで、作品の意図や意味の理解を深める。 グラフィック、エディトリアルデザインの知識と技術を組み合わせ、客観的で合理的な表現力（書体選択、フォーマット、色彩設計）を習得する。 また、個々の表現力や独自性をアピールし、コンセプトに基づいた一貫性のある表現に繋げるため、計画的に進める技術力・経験値を養う。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	ポートフォリオ制作前提講義 台割表とグリッドシステムの作成		ポートフォリオの理解 フォーマットの設計
	第2回	自分を表現するポートフォリオ制作 自身の感性や観察からアピールできるテーマを見つけるー		スケジュール設計 資料・作品の収集・制作
	第3回	自分を表すポートフォリオ制作		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作
	第4回	自分を表すポートフォリオ制作		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作
	第5回	自分を表すポートフォリオ制作 プレゼンテーション	○	Adobe Illustrator・Photoshop による制作 アピール、発表するポイント

	第6回	目的に応じたポートフォリオ制作 目指す就職領域はどこか考える		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し
	第7回	目的に応じたポートフォリオ制作 またはポートフォリオ作品を想定した作品制作		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し
	第8回	目的に応じたポートフォリオの制作 またはポートフォリオ作品を想定した作品制作		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し
	第9回	目的に応じたポートフォリオの制作 またはポートフォリオ作品を想定した作品制作		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し
	第10回	目的に応じたポートフォリオの制作 プレゼンテーション	○	Adobe Illustrator・Photoshop による制作 アピール、発表するポイント
	第11回	目的に応じたポートフォリオの制作 またはポートフォリオ作品を想定した作品制作		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し
	第12回	目的に応じたポートフォリオの制作 またはポートフォリオ作品を想定した作品制作		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し
	第13回	目的に応じたポートフォリオの制作 またはポートフォリオ作品を想定した作品制作		Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し
	第14回	目的に応じたポートフォリオの制作 またはポートフォリオ作品を想定した作品制作 プレゼンテーション	○	Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し
	第15回	目的に応じたポートフォリオの制作 成果物 相互評価 講評	○	Adobe Illustrator・Photoshop による制作 資料・作品の収集・制作／見直し 今後の進め方
※				
授業方法 (回数)	原則すべての回で対面			
オンライン授業 実施有無	無			
必要な 受講環境				
予習	取り組むテーマについての資料収集を自主的に取り組む			
復習	自身で計画をした内容に遅れがある場合は授業時間外で仕上げる			

成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		70	30	
成績評価 上記以外 (その他の内 容等)				
教材				
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）			
参考文献等				
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）			
先生からの メッセージ	「見つめる科目」 将来目指す領域に繋がることを意識し、視野を広げる必要があります。 履修者は、Adobe Illustratorの基本操作が習得済みであることを想定（エディアトリアルデザイン基礎履修済が望ましい）。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。			
参考ホーム ページ				

シラバス参照

授業科目名	広告とメディア
科目区分	専門科目
必修・選択区分	選択必修
単位数	2
開設学科	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2022 メディア情報学科2021 メディア情報学科2020 メディア情報学科2019
学年	2 年生
学期	春学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2023

授業の 到達目標	・ 広告表現の背景と意図を理解・分析できるようになること。 ・ メディアの特徴とデザイン制作の基本を理解し、表現に適切な媒体選択と合理的判断が導けるようになること。 ・ 自分の考えを言語化し、他者に伝達するスキルを身につけること。 上記を通じて、 メディアに関する深い知識を活かし、文化・社会・情報について幅広く理解し、深く分析することができる。(DP1) メディア制作スキルを通じてイメージやアイデアを具体化し、実践的に展開することができる。(DP2)			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 前半は、主に名作とされる広告の解説・分析・意見交換、デザイン制作における基本的な理論を紹介。 後半は、設定されたテーマに沿って広告の企画・制作を行う。 前半で習得した基本理論を、後半の制作に活かすことで、深い理解と応用力へ繋げる。 知識の習得に留まらず、個々の学生が独自の視点を獲得し、制作スキルを育むことを目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	概要説明。 広告の発生とメディアの進化。 広告が伝えるメッセージを考える		授業全体像の把握。 基礎知識として、広告の歴史的な背景を知る。 広告メッセージの意図を考える。
	第2回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告の目的	○	印象に残る広告はなにか？ なぜ印象に残ったのか？
	第3回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告とメディアの種類・特徴	○	メディアによる、表現の違い (ポスター、新聞広告、TV CM、ネット動画広告)
	第4回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素1：言葉1：なにを語るか	○	タイトル、コピーの種類／それぞれの役割

	第5回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素2：言葉2：どのように語るか	○	書体の種類／特徴
	第6回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素3：図版	○	図版の種類／それぞれの役割
	第7回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 表現の要素4：色・音	○	色・音によるメッセージ／色・音の情報
	第8回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画 相手と媒体を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 適切な相手と媒体を考える
	第9回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：言葉を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 言葉を軸に考える
	第10回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：図版を考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 図版を軸に考える
	第11回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告企画：言葉と図版から考える	○	設定された主題から、誰に何を伝えるべきなのか？ 言葉と図版の組み合わせを考える
	第12回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_1	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。
	第13回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_2	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。
	第14回	広告表現の分析＋意見交換＋解説 広告制作：媒体展開_3	○	これまでの学習を振り返り、実際に広告を制作する。 全体のブラッシュアップ・工夫・客観的な視点をもつ。
	第15回	広告発表＋相互評価	○	広告を発表し、他者の広告案を評価する
※				
授業方法 (回数)	原則すべての回で対面			
オンライン授業 実施有無	無し			
必要な 受講環境	ネットに接続可能なデバイス（PC推奨）			
予習	興味を引いた広告について、その理由を考えること。			
復習	授業で学んだテーマをもとに、広告の企画書がどのようなものであったかを探ってみること。			
成績評価	試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)
		50	50	
成績評価 上記以外 (その他の内容等)				

教材	
教材(その他)	特になし（授業内で適時用意）
参考文献等	
参考文献等 (その他)	特になし（授業内で適時用意）
先生からの メッセージ	「見つける科目」 表現の世界においては、正解が一つとは限りません。制作者が自ら考え、導き出すものです。 分析する眼と制作技術を養うことで、自らの感性、柔軟な発想の獲得を目指してください。 失敗を恐れずに、積極的な参加を期待します。
参考ホーム ページ	