

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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2023 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	2023

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)	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	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	<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)												
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	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	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	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	Illustrator、Photoshop基本操作の復習		Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性
	第2回	Illustratorの応用		操作画面、版面の設定方法 演習
	第3回	Illustratorの応用		文字を組むとは 演習
	第4回	Illustratorの応用		レイアウト 演習
	第5回	In Designの基本操作		操作の習得
	第6回	In Designrの基本操作		操作の習得

	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						
	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						
	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						
	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						
	第13回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)	○	ブラッシュアップ						
	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						
	第15回	プレゼンテーション・講評	○							
※										
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	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 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	木曜日 5 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	木曜日 4 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2023 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	2024

授業の到達目標	・デザイン制作における「コンセプト」の役割と意義を理解し、実践的に把握すること。 ・企画・立案課題を通して、独自の課題発見能力を養い、その解決に向けた分析力・技術力を磨くこと。 ・アイデアを伝達するために、自らの思考を的確に言語化・図案化し、プレゼンテーション能力を向上させること。 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	・講義と演習を組み合わせた形式で進行し、名作広告の解説・分析・意見交換を通して、制作者の意図と工夫を学ぶ。 ・前半ではデザイン制作の基本であるコンセプトの役割や思考方法を紹介。 ・後半では設定されたテーマに基づき、各自が企画・立案し、分析力を駆使して企画書を作成。 ・独自の視点を育み、分析力を活かし応用力・実践力を高め、デザイン・プロセスの理解と提案スキルの獲得を目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	概要説明 なぜ、いま「コンセプト構想」を学ぶのか？ 広告が伝えるメッセージを考える		授業全体像の把握 コンセプト構想の重要性 学びの動機の理解
	第2回	広告分析＋意見交換＋解説 コンセプトとはなにか？	○	コンセプトの定義の理解 広告分析を通じてその役割を探求する
	第3回	広告分析＋意見交換＋解説 デザインの領域の拡大と課題	○	デザイン領域の広がりやデザインの命題である課題解決の把握 コンセプトの役割を考察する
	第4回	広告分析＋意見交換＋解説 創造的思考の「型」	○	創造的思考の基本的な「型」を学び、 コンセプト構想に活かす
	第5回	広告分析＋意見交換＋解説 複数の視点をもつこと。	○	複数の視点からの考え方を身につけ、

				概念化のイメージ、多様な視点から考える
	第6回	広告分析＋意見交換＋解説 「絵」ではなく「図」から考える	○	「絵」から「図」への発想転換を体験し 主観的／客観的な思考方法を獲得する
	第7回	広告分析＋意見交換＋解説 伝えたいこと、伝えるべきこと	○	伝えたいことと伝えるべきことのバランスを探り 効果的なコンセプトの構築を学ぶ
	第8回	広告分析＋意見交換＋解説 イベント企画：良い企画とはなにか？	○	イベント企画を通じて 良い企画の特徴や相手を考慮したアプローチを磨く
	第9回	広告分析＋意見交換＋解説 イベント企画：相手を考える	○	イベント企画を通じて 良い企画の特徴や相手を考慮したアプローチを磨く
	第10回	広告分析＋意見交換＋解説 イベント企画：伝える内容を考える	○	イベント企画を通じて 良い企画の特徴や相手を考慮したアプローチを磨く
	第11回	広告分析＋意見交換＋解説 イベント企画：企画書の制作	○	イベント企画書の制作過程を通して コンセプトの具現化と効果的な伝達力の向上を図る
	第12回	広告分析＋意見交換＋解説 イベント企画：企画書の制作	○	イベント企画書の制作過程を通して コンセプトの具現化と効果的な伝達力の向上を図る
	第13回	広告分析＋意見交換＋解説 イベント企画：企画書の制作・提出	○	イベント企画書の制作過程を通して コンセプトの具現化と効果的な伝達力の向上を図る
	第14回	広告分析＋意見交換＋解説 他者・自己の企画を評価・分析する	○	イベント企画の批評と自己分析 適切なフィードバックの提供
第15回	広告分析＋意見交換＋解説 全体講評	○	全体的な振り返り 他者の成果と自身の成長の確認	
※				
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	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2023 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	2024

授業の 到達目標	・ポートフォリオの本質を理解し、卒業制作や就職活動に有益なポートフォリオを制作・活用するスキルを習得すること。 ・自己表現力を高め、作品の魅力を効果的に伝えるためのプレゼンテーション技術を身につけること。 ・ポートフォリオ制作の過程を振り返ることで、自己成長と改善のポイントを見つけ、将来の制作に生かせる能力を養うこと。 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	過去の課題や制作を振り返り、ポートフォリオにまとめることで作品の深みや制作過程の理解を高めます。 グラフィックとエディトリアルデザインを融合し、書体や色彩設計などを通じて客観的で合理的な表現力を養います。 一貫性のあるコンセプトに基づくデザインを計画的に進め、個々の表現力や独自性を引き出し、コンセプトに結びつける技術と経験を培います。 自己成長と改善のポイントを振り返り、将来の制作に生かせる能力を育みます。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	前提講義と基本理念の理解 ポートフォリオの基本理念と重要性についての前提講義 グリッドシステムと台割表の基本的な作成法と使い方の解説		基本理念と基本的な設計要素の理解 ・ポートフォリオの基本理念と重要性への理解。 ・グリッドシステムと台割表の基本的な作成法と使い方の解説。
	第2回	基本理念の深化と実践 ポートフォリオの基本理念とグリッドシステム 台割表の実践的な使い方の習得		基本理念の深化と実践的なデザイン ・基本理念とグリッドシステム、台割表の実践的な使い方の習得。 ・デザインの基本理念の深化と具体的なデザインへの実践。
	第3回	自己表現力の向上 自分を表すポートフォリオ制作の開始		自己表現力の向上 ・自分を表すポートフォリオ制

	自己表現力の向上を目指す演習		作の開始。 ・自己表現力向上を目指す演習。
第4回	自己表現力の掘り下げ 自分を表すポートフォリオ制作の継続 自己表現力の掘り下げを図る		自己表現力の掘り下げ ・自分を表すポートフォリオ制作の継続。 ・自己表現力の掘り下げを図る。
第5回	自己表現力の完成とプレゼンテーション 自分を表すポートフォリオの完成 効果的なプレゼンテーション手法の学習	○	自己表現力の完成とプレゼンテーション ・自分を表すポートフォリオの完成。 ・効果的なプレゼンテーション手法の学習。
第6回	目的に応じた制作の計画 対象領域を考慮し、目的に応じたポートフォリオの制作計画の構築		目的に応じた計画の策定 ・対象領域を考慮し、目的に応じたポートフォリオの制作計画の構築。
第7回	目的に応じた制作または関連作品の制作 目的に応じて、ポートフォリオ作品を想定した実践的な作品制作		ポートフォリオに一貫性を持たせる。 多様なスキルや表現方法を組み込む。
第8回	目的に応じた制作または関連作品の制作 目的に応じて、ポートフォリオ作品を想定した実践的な作品制作		ポートフォリオに一貫性を持たせる。 一方で、異なるアプローチやスタイルを取り入れ、表現の幅を広げる。
第9回	目的に応じた制作または関連作品の制作 目的に応じて、ポートフォリオ作品を想定した実践的な作品制作		ポートフォリオに一貫性を持たせる。 関連作品を通じて個々のスキルを向上させる。
第10回	目的に応じたポートフォリオの完成とプレゼンテーション 目的に応じたプレゼンテーション技術の習得 制作経過の発表		制作経過を適切に把握する。 フィードバックを得ることで制作プロセスの向上を図る。
第11回	目的に応じた制作または関連作品の制作 制作計画に基づいて、目的に応じた作品の制作を進行	○	ポートフォリオに一貫性を持たせる。 異なる作品が調和するようにする。
第12回	目的に応じた制作または関連作品の制作 制作計画に基づいて、目的に応じた作品の制作を進行	○	ポートフォリオに一貫性を持たせる。 異なる作品が調和するようにする。
第13回	目的に応じた制作または関連作品の制作 制作計画に基づいて、目的に応じた作品の制作を進行	○	ポートフォリオに一貫性を持たせる。 異なる作品が調和するようにする。
第14回	目的に応じた制作または関連作品の制作 制作計画に基づいて、目的に応じた作品の制作を進行	○	ポートフォリオ全体が一貫性を確認する。 総仕上げを行う。
第15回	目的に応じた制作または関連作品の制作・提出 制作物の相互評価、講師による講評、そしてポートフォリオの成果物の最終評価	○	最終的なポートフォリオ成果物を客観的に評価し、学習の結果を確認する。
※			
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			
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。 Adobe Illustrator、Photoshopの基本操作が習得済みであることを前提とする。 （エディアトリアルデザイン基礎、応用は履修済が望ましい） 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2023 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	2024

授業の到達目標	・ 広告表現の背景と意図を理解し、的確な分析が行えるようになること。 ・ メディアの特徴とデザイン制作の基本的・実践的な「型」を理解・習得し、適切で合理的な発想・判断ができるようになること。 ・ 自身の思考を言語化し、他者に効果的に伝達できるスキルを養うこと。 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	・ 講義と演習を組み合わせた形式で進行し、名作広告の分析・意見交換・解説を通して、制作側の意図と工夫を学ぶ。 ・ 前半はコミュニケーション・デザインの基本理論を紹介し、後半はテーマに基づいた広告の企画・立案を実践する。 ・ 基本理論の習得を後半での実践に結びつけることで、深い理解と応用力を養う。 ・ 知識だけでなく、個々の学生が独創的な視点を獲得し、制作スキルの習得を目指す。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	概要説明 メディアと広告の歴史 広告が伝えるメッセージを考える		授業全体像の把握 広告の歴史と進化、メディアと 広告の関係性、メディアと広告 の相互関係 広告メッセージの構築の基礎
	第2回	広告分析＋意見交換＋解説 広告とはなにか？ 広告とコミュニケーション・デザイン	○	広告の要素解析 広告の本質と 役割 広告とコミュニケーション・デ ザインの基本原則
	第3回	広告分析＋意見交換＋解説 広告の「課題」 広告と各メディアの種類・特徴	○	広告課題の抽出 広告とコミュニケーション・デ ザインの関連性の掘り下げ 異なるメディアの広告種類理解
	第4回	広告分析＋意見交換＋解説 広告の「型」 デザインを構成する要素：文字と図版の関係	○	広告の課題抽出 異なるメディアの広告特性理解 広告の構造分析

				文字と図版、その他の要素との関係性								
	第5回	広告分析＋意見交換＋解説 デザインを構成する要素：情報の整理と対比	○	情報整理と対比の役割 広告メッセージの視覚的表現								
	第6回	広告分析＋意見交換＋解説 デザインを構成する要素：色・音	○	色と音の広告表現、感情への訴え方								
	第7回	広告分析＋意見交換＋解説 広告企画：広告企画を考える	○	広告企画の基本ステップ クリエイティブな企画の構築方法								
	第8回	広告分析＋意見交換＋解説 広告企画：良い企画とはなにか？	○	良い広告企画の要素 戦略的な広告計画の構築								
	第9回	広告分析＋意見交換＋解説 広告企画：相手を考える	○	良い広告企画の要素 効果的な広告戦略の構築								
	第10回	広告分析＋意見交換＋解説 広告企画：伝える内容を考える	○	ターゲットオーディエンスの理解 対象者に合わせた広告企画の構築								
	第11回	広告分析＋意見交換＋解説 広告企画：適切な媒体を考える	○	メッセージ戦略の構築 ストーリーテリングの要素								
	第12回	広告分析＋意見交換＋解説 広告企画：企画書の制作	○	広告メディアの選定 広告のメディアプランニング								
	第13回	広告分析＋意見交換＋解説 広告企画：企画書の制作・提出	○	効果的な企画書の作成 プレゼンテーションスキルの向上								
	第14回	広告分析＋意見交換＋解説 他者・自己の企画を評価・分析する	○	広告企画の批評と自己分析 適切なフィードバックの提供								
	第15回	広告分析＋意見交換＋解説 全体講評	○	全体的な振り返り 他者の成果と自身の成長の確認								
※												
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	<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>50</td><td>50</td><td>-</td></tr></table>				試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)	-	50	50	-
	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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 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	2024

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。 ・印刷物作成におけるDTPのフローを理解し、印刷物完成までのプロセスを把握すること。 ・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、つまり本や雑誌の編集・紙面デザインは、要素の単なる配置ではなく、内容の理解と機能性・審美性の設計が重要です。 IllustratorとPhotoshopの基本スキル、DTPの基礎知識を身につけ、紙面設計から印刷までのプロセスを理解し、基礎演習と応用課題で個々のアイデアを実現する手法を学びます。 各自が持つイメージを具現化するために、効果的で合理的な情報伝達手法を磨く、実践的なプロセスを探究します。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	概要説明とIllustrator操作の基礎 概要説明 IllustratorとPhotoshopの違い Illustratorの基本操作		グラフィックデザインツールの基本理解 Illustratorの基本的なツールと操作法の習得
	第2回	Illustrator基礎：オブジェクトの作成と編集-1 Illustrator基礎 オブジェクトの作成と基本的な編集		Illustratorでの基本的な形状の描画 オブジェクトの基本的な編集手法の理解
	第3回	Illustrator基礎：オブジェクトの作成と編集-2 Illustrator基礎 オブジェクトの作成と編集の応用		Illustratorを使用して複雑な形状やパスを作成・編集 色やスタイルの基本的な設定
	第4回	Illustrator応用：オブジェクトの作成と編集 Illustratorの応用 オブジェクトの高度な編集テクニック		Illustratorの高度な機能やテクニックの理解 複雑なデザインの構築と編集

	第5回	Illustrator：文字の扱い-1 Illustrator：文字の基本的な扱い		テキストの挿入と基本的な編集 フォントやスタイルの設定
	第6回	Illustrator：文字の扱い-2 Illustrator：文字の応用的な扱い		テキストの効果的なデザインへの組み込み 文字のスタイリングと配置の高度なテクニック
	第7回	Illustratorによる制作：名刺制作 名刺のデザインと制作 Illustratorを用いた実践的なプロジェクト	○	実際のプロジェクトで Illustratorのスキルを適用 プロフェッショナルな名刺デザインの基本
	第8回	Photoshop基礎：ピクセルの概念-1 Photoshop基礎 ピクセルの基本的な理解		ピクセルベースのデザインの基本 Photoshopの基本的なツールとパネルの使い方
	第9回	Photoshop基礎：ピクセルの編集-2 Photoshop基礎 ピクセルの編集と基本的な画像調整		画像の基本的な編集技術 Photoshopのレイヤーとフィルターの理解
	第10回	Photoshop応用：Illustratorとの連携 Photoshopの高度な機能 Illustratorとの連携		両ツールを使用したシームレスなデザインワークフロー プロジェクト全体の一貫性を保つ方法
	第11回	入稿ファイルの作成方法と自由制作課題 入稿ファイルの基本的な作成手順 自由制作課題の案内	○	プロジェクトの最終段階でのファイルの整備 学習したスキルを自由に発揮する機会の提供
	第12回	自由制作課題・復習 個別の自由制作課題とフィードバック	○	個々のデザインプロセスを通じた個人の成長 フィードバックと修正を通じた学習の統合
	第13回	自由制作課題・復習 個別の自由制作課題とフィードバック	○	個々のデザインプロセスを通じた個人の成長 フィードバックと修正を通じた学習の統合
	第14回	自由制作課題・復習 個別の自由制作課題とフィードバック	○	個々のデザインプロセスを通じた個人の成長 フィードバックと修正を通じた学習の統合
	第15回	自由制作課題・復習 個別の自由制作課題とフィードバック 最終的な作品の提出と評価	○	個々のデザインプロセスを通じた個人の成長 フィードバックと修正を通じた学習の統合
※				
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	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)				
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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2023 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	2024

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	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	Illustrator、Photoshop基本操作の復習		Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性
	第2回	Illustratorの応用		操作画面、版面の設定方法 演習
	第3回	Illustratorの応用		文字を組むとは 演習
	第4回	Illustratorの応用		レイアウト 演習
	第5回	In Designの基本操作		操作の習得
	第6回	In Designrの基本操作		操作の習得

	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						
	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						
	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						
	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						
	第13回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)	○	ブラッシュアップ						
	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						
	第15回	プレゼンテーション・講評	○							
※										
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	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 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	1400350A	広告とメディア	春学期	木曜日 3 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 4 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 5 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	木曜日 4 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2024 メディア情報学科2023 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	2025

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。 時間：30～60分程度			
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。 時間：30～60分程度			

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。 質問や課題に対するフィードバックは、授業内、manabaの掲示板にて対応。			
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2024 メディア情報学科2023 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	2025

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。 時間：30～60分程度											
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。 時間：30～60分程度											
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>50</td><td>50</td><td>-</td></tr></table>				試験(%)	レポート(%)	授業態度(%)	その他(%)	-	50	50	-
	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。 質問や課題に対するフィードバックは、授業内、manabaの掲示板にて対応。
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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2025 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 メディア情報学科2022 メディア情報学科2021
学年	1 年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2025

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)	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	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。 時間：30～60分程度							
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。 時間：30～60分程度							
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。 質問や課題に対するフィードバックは、授業内、manabaの掲示板にて対応。
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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2025 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 メディア情報学科2022 メディア情報学科2021
学年	1 年生
学期	秋学期
担当者	吉田 二郎
開講年度	2025

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)	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	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。 時間：30～60分程度											
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。 時間：30～60分程度											
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)												
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。 質問や課題に対するフィードバックは、授業内、manabaの掲示板にて対応。
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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 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	2025

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。			
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、Photoshop基本操作の復習		Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性
	第2回	Illustratorの応用		操作画面、版面の設定方法 演習
	第3回	Illustratorの応用		文字を組むとは 演習
	第4回	Illustratorの応用		レイアウト 演習
	第5回	In Designの基本操作		操作の習得
	第6回	In Designrの基本操作		操作の習得

	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						
	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						
	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						
	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						
	第13回	エディトリアルデザイン (Illustrator、Photoshop及びIn Design応用課題)	○	ブラッシュアップ						
	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						
	第15回	プレゼンテーション・講評	○							
※										
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	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	木曜日 3 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 4 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 5 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	木曜日 4 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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2025 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 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	2026

授業の到達目標	・デザイン制作におけるコンセプトの役割と重要性を理解する。 ・自ら課題を発見し、情報を整理・分析しながら筋道を立てて考える力を身につける。 ・情報技術やAIの進展により変化する社会の中で、自ら問いを立て、課題解決の方向性を構想する力を養う。 ・自分の考えを、言語や図などを用いた企画書を通して、他者に分かりやすく、的確に伝える表現力を修得する。 (DP1・DP2・DP3・DP4)																											
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 ・毎回、広告事例の分析を行い、表現の意図や背景を読み解く視点を養う。 ・コミュニケーション・デザインを感覚的に捉えるのではなく、構造や狙いを言語化することを重視する。 ・後半にかけて、各自が設定したテーマに基づき、課題を整理し、デザイン・企画を構想して企画書としてまとめる。 ・分析から構想、提案へと至るプロセスを繰り返すことで、柔軟な発想力と企画提案の基礎を身につける。																											
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>授業の概要説明 広告表現の分析</td><td></td><td>「見る」と「分析する」の違いに気づく</td></tr><tr><td>第2回</td><td>広告表現の分析＋意見交換 事例からコンセプトの構造を読み解く</td><td>○</td><td>表現の裏にある考え方を探る</td></tr><tr><td>第3回</td><td>広告表現の分析＋意見交換 複数事例を比較し切り口の違いを考察する</td><td>○</td><td>同じ広告でも見え方が変わることを知る</td></tr><tr><td>第4回</td><td>課題発見の方法 観察と問いの立て方を学ぶ</td><td>○</td><td>当たり前を疑う視点を持つ</td></tr><tr><td>第5回</td><td>情報整理と分析 企画を見つめる</td><td>○</td><td>情報をそのまま使わず、整理して考える</td></tr></table>				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		「見る」と「分析する」の違いに気づく	第2回	広告表現の分析＋意見交換 事例からコンセプトの構造を読み解く	○	表現の裏にある考え方を探る	第3回	広告表現の分析＋意見交換 複数事例を比較し切り口の違いを考察する	○	同じ広告でも見え方が変わることを知る	第4回	課題発見の方法 観察と問いの立て方を学ぶ	○	当たり前を疑う視点を持つ	第5回	情報整理と分析 企画を見つめる	○	情報をそのまま使わず、整理して考える
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		「見る」と「分析する」の違いに気づく																									
第2回	広告表現の分析＋意見交換 事例からコンセプトの構造を読み解く	○	表現の裏にある考え方を探る																									
第3回	広告表現の分析＋意見交換 複数事例を比較し切り口の違いを考察する	○	同じ広告でも見え方が変わることを知る																									
第4回	課題発見の方法 観察と問いの立て方を学ぶ	○	当たり前を疑う視点を持つ																									
第5回	情報整理と分析 企画を見つめる	○	情報をそのまま使わず、整理して考える																									

	第6回	コンセプト構想のプロセス 分析結果から構想する手順を学ぶ	○	思いつきではなく、理由のある 発想をする
	第7回	中間共有・ディスカッション 他者視点で検討する	○	他人の意見から自分の考えを見 直す
	第8回	企画テーマ設定 企画の方向性を明確にする	○	何を考える企画なのかをはっき りさせる
	第9回	企画構想1 課題とコンセプトの関係を整理する	○	考えの軸がぶれていないかを確 認する
	第10回	企画構想2 表現方法と構成を検討し骨子を固める	○	伝えるための形を考える
	第11回	企画書作成1 構想内容を企画書として具体化する	○	考えを言葉と構成に落とす
	第12回	企画書作成2 修正し完成させる	○	他者の視点を取り入れて考え直 す
	第13回	発表・講評 企画書を共有し投票・講評を通して検討する	○	他者の企画を読み、評価の視点 を養う
	第14回	まとめと振り返り 授業全体を整理する	○	考え方そのものを振り返る
※				
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			
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。 時間：4時間程度			
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。 時間：4時間程度			
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）			

課題に対する フィードバック方法	授業内での講評・コメントを通じてフィードバックを行う。あわせて、授業中の質問や相談、表現や企画に関するリクエストにも随時対応し、必要に応じて個別に助言を行う。
先生からの メッセージ	「見つける科目」 質問や課題に対するフィードバックは、授業内および manaba の掲示板を通じて行います。 本授業では、広告を「なんとなく見る」のではなく、「なぜそう表現されているのか」を考えることを大切にします。 広告表現には、必ず意図や狙いがあります。 それを読み解き、自分なりの言葉で説明できるようになることが、この授業の目標です。 また、本授業は広告表現の上手さを競う場ではありません。 分析し、考え、試行錯誤する過程を重視します。 正解を探すのではなく、「自分ならどう考えるか」を大切にしながら、積極的に取り組んでください。 連絡先：jironco@primus-design.com
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2025 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 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	2026

授業の到達目標	・広告表現を、構成要素や意図の観点から分析し、表現の特徴と役割を理解する。 ・広告とメディアの関係を踏まえ、目的に応じて「何を・誰に・どの媒体で」伝えるべきかを判断する力を養う。 ・事例分析をもとに、媒体特性を踏まえた広告企画を構想し、企画書として整理する力を身につける。 ・自分の考えを、企画書や発表を通して、他者に分かりやすく的確に伝える表現力を修得する。 (DP1・DP2・DP3・DP4)			
授業概要	講義と演習を合わせた形式で進行する。 ・毎回、広告事例の分析と意見交換を行い、広告表現を要素と構造の面から読み解く。 ・前半では、媒体ごとの特性（紙・映像・Web等）と、言葉・図版・色・音などの表現要素を整理し、広告が成立する条件を理解する。 ・後半にかけて、設定されたテーマに基づき、伝える相手と媒体の選択を含めて企画を構想し、企画書としてまとめる。 ・分析→媒体選択→表現設計→企画書化という流れを通して、広告とメディアの関係を踏まえた企画力の基礎を身につける。			
授業計画	回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント
	第1回	授業概要説明 広告とメディアの変化を概観する		広告を「表現＋媒体」として捉える
	第2回	広告表現の分析＋意見交換 広告の目的を考える	○	印象に残る理由を言語化する
	第3回	広告表現の分析＋意見交換 媒体ごとの特徴を整理する	○	媒体が表現を決めることを知る
	第4回	広告表現の分析＋意見交換 言葉1「何を語るか」を考える	○	伝える核（メッセージ）をつかむ
	第5回	広告表現の分析＋意見交換 言葉2「どう語るか」を考える	○	言葉の調子が印象を変える

	第6回	広告表現の分析＋意見交換 図版の役割を整理する	○	図版が伝える情報を読み取る
	第7回	広告表現の分析＋意見交換 色・音の効果を考える	○	色や音もメッセージであると知る
	第8回	企画テーマ設定 相手と媒体を定める	○	誰に、どこで伝えるかを決める
	第9回	企画構想1 言葉を軸に企画を組み立てる	○	言葉から企画の筋道を立てる
	第10回	企画構想2 図版を軸に表現を検討する	○	図版から表現の方向を探る
	第11回	企画構想3 言葉×図版×媒体を統合する	○	媒体に合う表現を設計する
	第12回	企画書作成 企画案を企画書にまとめ提出する	○	考えを企画書として整理する
	第13回	共有・相互評価 企画書を共有し投票する	○	他者の企画を読み、評価の視点を養う
	第14回	企画案発表・相互評価 全体を振り返り整理する	○	企画を俯瞰し、学びを整理する
※				
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。 時間：4時間程度			
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。 時間：4時間程度			
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）			

課題に対する フィードバック方法	授業内での講評・コメントを通じてフィードバックを行う。あわせて、授業中の質問や相談、表現や企画に関するリクエストにも随時対応し、必要に応じて個別に助言を行う。
先生からの メッセージ	「見つける科目」 質問や課題に対するフィードバックは、授業内および manaba の掲示板を通じて行います。 本授業では、広告を「なんとなく見る」のではなく、「なぜそう表現されているのか」を考えることを大切にします。 広告表現には、必ず意図や狙いがあります。 それを読み解き、自分なりの言葉で説明できるようになることが、この授業の目標です。 また、本授業は広告表現の上手さを競う場ではありません。 分析し、考え、試行錯誤する過程を重視します。 正解を探すのではなく、「自分ならどう考えるか」を大切にしながら、積極的に取り組んでください。 連絡先：jironco@primus-design.com
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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2026 メディア情報学科2025 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 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	2026

授業の到達目標	・エディトリアル・デザインにおける創作の基礎的な技術力を身につけること。 ・印刷物の作成におけるDTPの基本的な流れ（設計～入稿～印刷）を理解すること。 ・IllustratorおよびPhotoshopを使用し、目的や条件を踏まえたデザインの合理的な表現力を養うこと。 ・デザインの要素（文字、図版、装飾、余白）を整理し、情報の優先順位や構造を意識してレイアウトを設計する基礎力を身につけること。 (DP2・DP3・DP4)																							
授業概要	演習形式で進行するエディトリアル・デザインの基礎授業である。 ・書籍・雑誌などの編集物を題材に、文字・画像・図版を整理し、読み手に伝わる紙面構造を設計する。 ・情報の優先順位や機能性・審美性を踏まえ、配置・サイズ・書体・余白の判断理由を説明できる力を養う。 ・Illustrator／Photoshopの基本操作と、DTP（紙面設計～入稿・印刷）の流れを習得する。 ・課題制作を通して基礎力を定着させ、応用・実践科目へつなげる。																							
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とPhotoshopの違い Illustrator概念、基本設定</td><td></td><td>ベクターとピクセル 制作環境の基本 ツール特性の理解</td></tr><tr><td>第2回</td><td>Illustrator基礎 パス-1：編集の概念・基本操作</td><td></td><td>パスの考え方 基本操作の型</td></tr><tr><td>第3回</td><td>Illustrator展開 パス-2：編集操作の展開</td><td></td><td>パス操作に慣れる 形のコントロール</td></tr><tr><td>第4回</td><td>Illustrator応用 パス-3：編集ツール（編集・調整）</td><td></td><td>編集ツールの使い分け オブジェクト編集、精度を上げる</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概念、基本設定		ベクターとピクセル 制作環境の基本 ツール特性の理解	第2回	Illustrator基礎 パス-1：編集の概念・基本操作		パスの考え方 基本操作の型	第3回	Illustrator展開 パス-2：編集操作の展開		パス操作に慣れる 形のコントロール	第4回	Illustrator応用 パス-3：編集ツール（編集・調整）		編集ツールの使い分け オブジェクト編集、精度を上げる
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概念、基本設定		ベクターとピクセル 制作環境の基本 ツール特性の理解																					
第2回	Illustrator基礎 パス-1：編集の概念・基本操作		パスの考え方 基本操作の型																					
第3回	Illustrator展開 パス-2：編集操作の展開		パス操作に慣れる 形のコントロール																					
第4回	Illustrator応用 パス-3：編集ツール（編集・調整）		編集ツールの使い分け オブジェクト編集、精度を上げる																					

	第5回	Illustrator補足＋応用 文字-1：文字の準備・設定		パス総復習 文字の単位（pt等）、文字設定の基礎								
	第6回	文字-2 名刺制作-1：文字組（段落・配置）		文字組の基本 段落と文字、部分⇄全体の見方								
	第7回	文字-3 名刺制作-2：自由レイアウト、トリムマーク、入稿データ注意	○	レイアウト構成 文字×図形、入稿の基礎（安全設計）								
	第8回	文字-4（間隔補足） Photoshop概念、基本設定		解像度、カラーモード、ピクセルの考え方、 編集の前提								
	第9回	Photoshop基礎-1 ピクセル-1：編集操作（レイヤー等）		レイヤー、選択範囲、編集の基本、 画像の扱い方								
	第10回	Photoshop基礎-2 ピクセル-2：Illustrator配置、ファイル構成		Ai×Ps連携 リンクと埋め込み、データ管理の基礎								
	第11回	自由課題制作1-1 クリスマスカード、制作開始		イメージ具現化、レイアウト確認、文字組の再点検								
	第12回	自由課題制作1-2 クリスマスカード、仕上げ・PDF出力	○	仕上げ調整、入稿用PDF、提出データの整え方								
	第13回	自由課題制作2-1 自己紹介シート、制作		情報整理、伝える順序、見せ方の工夫、提出								
	第14回	自由課題制作2-2 自己紹介シート、制作・提出	○	改善点の発見、（応用・実践）への接続								
※												
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	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。 時間：4時間程度											
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。 時間：4時間程度											
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）												
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）
課題に対する フィードバック方法	授業内での講評・コメントを通じてフィードバックを行う。あわせて、授業中の質問や相談、表現や企画に関するリクエストにも随時対応し、必要に応じて個別に助言を行う。
先生からの メッセージ	「見つける科目」 質問や課題に対するフィードバックは、授業内および manaba の掲示板を通じて行います。 本授業は、デザインソフトの操作を学びながら、実際に手を動かして制作する演習科目です。 最初から上手にすることを求めています。 操作の概念を理解し、慣れ、試行錯誤しながら少しずつ理解を深めていくことを大切にしてください。 制作を進める中で、色や形、レイアウトについて「なぜそうするのか」を考える場面が出てきます。 その経験が、デザインの基礎的な考え方につながっていきます。 分からないことは遠慮せずに質問し、積極的に取り組んでください。 連絡先：jironco@primus-design.com
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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2026 メディア情報学科2025 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 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	2026

授業の到達目標	・エディトリアル・デザインにおける創作の基礎的な技術力を身につけること。 ・印刷物の作成におけるDTPの基本的な流れ（設計～入稿～印刷）を理解すること。 ・IllustratorおよびPhotoshopを使用し、目的や条件を踏まえたデザインの合理的な表現力を養うこと。 ・デザインの要素（文字、図版、装飾、余白）を整理し、情報の優先順位や構造を意識してレイアウトを設計する基礎力を身につけること。 (DP2・DP3・DP4)			
授業概要	演習形式で進行するエディトリアル・デザインの基礎授業である。 ・書籍・雑誌などの編集物を題材に、文字・画像・図版を整理し、読み手に伝わる紙面構造を設計する。 ・情報の優先順位や機能性・審美性を踏まえ、配置・サイズ・書体・余白の判断理由を説明できる力を養う。 ・Illustrator／Photoshopの基本操作と、DTP（紙面設計～入稿・印刷）の流れを習得する。 ・課題制作を通して基礎力を定着させ、応用・実践科目へつなげる。			
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の違い Illustrator概念、基本設定		ベクターとピクセル 制作環境の基本 ツール特性の理解
	第2回	Illustrator基礎 パス-1：編集の概念・基本操作		パスの考え方 基本操作の型
	第3回	Illustrator展開 パス-2：編集操作の展開		パス操作に慣れる 形のコントロール
	第4回	Illustrator応用 パス-3：編集ツール（編集・調整）		編集ツールの使い分け オブジェクト編集、精度を上げる

	第5回	Illustrator補足＋応用 文字-1：文字の準備・設定		パス総復習 文字の単位（pt等）、文字設定の基礎								
	第6回	文字-2 名刺制作-1：文字組（段落・配置）		文字組の基本 段落と文字、部分⇄全体の見方								
	第7回	文字-3 名刺制作-2：自由レイアウト、トリムマーク、入稿データ注意	○	レイアウト構成 文字×図形、入稿の基礎（安全設計）								
	第8回	文字-4（間隔補足） Photoshop概念、基本設定		解像度、カラーモード、ピクセルの考え方、 編集の前提								
	第9回	Photoshop基礎-1 ピクセル-1：編集操作（レイヤー等）		レイヤー、選択範囲、編集の基本、 画像の扱い方								
	第10回	Photoshop基礎-2 ピクセル-2：Illustrator配置、ファイル構成		Ai×Ps連携 リンクと埋め込み、データ管理の基礎								
	第11回	自由課題制作1-1 クリスマスカード、制作開始		イメージ具現化、レイアウト確認、文字組の再点検								
	第12回	自由課題制作1-2 クリスマスカード、仕上げ・PDF出力	○	仕上げ調整、入稿用PDF、提出データの整え方								
	第13回	自由課題制作2-1 自己紹介シート、制作		情報整理、伝える順序、見せ方の工夫、提出								
	第14回	自由課題制作2-2 自己紹介シート、制作・提出	○	改善点の発見、（応用・実践）への接続								
※												
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	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。 時間：4時間程度											
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。 時間：4時間程度											
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）												
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）
課題に対する フィードバック方法	授業内での講評・コメントを通じてフィードバックを行う。あわせて、授業中の質問や相談、表現や企画に関するリクエストにも随時対応し、必要に応じて個別に助言を行う。
先生からの メッセージ	「見つける科目」 質問や課題に対するフィードバックは、授業内および manaba の掲示板を通じて行います。 本授業は、デザインソフトの操作を学びながら、実際に手を動かして制作する演習科目です。 最初から上手にすることを求めています。 操作の概念を理解し、慣れ、試行錯誤しながら少しずつ理解を深めていくことを大切にしてください。 制作を進める中で、色や形、レイアウトについて「なぜそうするのか」を考える場面が出てきます。 その経験が、デザインの基礎的な考え方につながっていきます。 分からないことは遠慮せずに質問し、積極的に取り組んでください。 連絡先：jironco@primus-design.com
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	学芸学部 メディア情報学科 メディア情報学科2025 メディア情報学科2024 メディア情報学科2023 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	2026

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身につけ、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。 ・ Illustrator、Photoshop基本操作を理解し作業できる。 ・ 企画、編集、デザイン力の向上ができる。																															
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あると考えます。 基礎で学んだ内容をさらに深く学び専門的なスキルを身につける。 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う。																															
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、Photoshop基本操作の復習</td><td></td><td>Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性</td></tr><tr><td>第2回</td><td>Illustratorの応用</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の応用</td><td></td><td>文字を組むとは 演習</td></tr><tr><td>第4回</td><td>Illustratorの応用</td><td></td><td>レイアウト 演習</td></tr><tr><td>第5回</td><td>In Designの基本操作</td><td></td><td>操作の習得</td></tr><tr><td>第6回</td><td>In Designrの基本操作</td><td></td><td>操作の習得</td></tr></table>				回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント	第1回	Illustrator、Photoshop基本操作の復習		Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性	第2回	Illustratorの応用		操作画面、版面の設定方法 演習	第3回	Illustratorの応用		文字を組むとは 演習	第4回	Illustratorの応用		レイアウト 演習	第5回	In Designの基本操作		操作の習得	第6回	In Designrの基本操作		操作の習得
回数	各回の授業概要	*AL	学びのポイント																													
第1回	Illustrator、Photoshop基本操作の復習		Adobe Illustrator・Adobe Photoshopとの連動性																													
第2回	Illustratorの応用		操作画面、版面の設定方法 演習																													
第3回	Illustratorの応用		文字を組むとは 演習																													
第4回	Illustratorの応用		レイアウト 演習																													
第5回	In Designの基本操作		操作の習得																													
第6回	In Designrの基本操作		操作の習得																													

	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
	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
	第11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
	第12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
	第13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
	第14回	プレゼンテーション・講評	○	ディスカッション・まとめ
※				
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	適宜告知をする。課題に関する資料を集めておくこと。(予習2時間)			
復習	授業内に課題が仕上がらない場合は、翌週までに仕上げて提出をすること。 扱った課題のアイデア及び資料は整理しておくこと。(復習2時間)			
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)	資料はmanabaにアップロードする。			
参考文献等	著者名	書籍名	出版社	出版年
	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
				ISBN/ISSN 978-4-948759-91-6
参考文献等 (その他)	適宜紹介する。			

課題に対する フィードバック方法	課題や取り組みに対する全体のフィードバックは次回の講義中に行う。 他manabaよりフィードバックを行う。
先生からの メッセージ	担当教員への連絡先 manabaのコースニュースに掲載する。 課題に対するフィードバック manabaよりフィードバックを行う。 「見つける科目」 履修条件 エディトリアル基礎単位取得済 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	

[Back](#)

シラバス検索

[MENU](#)

検索結果 1 件

1400350C

DTP基礎C

吉田 二郎

秋学期 金 5 限

DTP 基礎C

メディア情報学科

秋学期

吉田 二郎

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	

検索結果 5 件

1400080A

広告とメディアII

吉田 二郎

秋学期 金 4 限

1400350A

広告とメディアI

吉田 二郎

春学期 木 4 限

1400470B

エディトリアルデザイン基礎 B

吉田 二郎

秋学期集中 集中

1400470C

エディトリアルデザイン基礎 C

吉田 二郎

秋学期集中 集中

1400990A

DTP 演習

吉田 二郎

春学期 木 5 限

広告とメディアII

メディア情報学科

秋学期

吉田 二郎

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

				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				

広告とメディアI

メディア情報学科

春学期

吉田 二郎

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><td>回数</td><td>各回の授業概要</td><td>アクティブラーニング</td><td>学びのポイント</td></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</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
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				