

エディトリアルデザイン基礎B

メディア情報学科

秋学期集中

吉田 二郎

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				

エディトリアルデザイン基礎C

メディア情報学科

秋学期集中

吉田 二郎

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				

DTP 演習

メディア情報学科

春学期

吉田 二郎

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	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	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					

検索結果 5 件

1400080A

コンセプト構想論

吉田 二郎

秋学期 火 2 限

1400350A

広告とメディア

吉田 二郎

春学期 水 4 限

1400470A

エディトリアルデザイン基礎 A

吉田 二郎

秋学期 木 3 限

1400470B

エディトリアルデザイン基礎 B

吉田 二郎

秋学期 木 4 限

1400990B

エディトリアルデザイン応用 B

吉田 二郎

春学期 水 3 限

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2019 / メディア2020
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	アクティブラーニング	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（同時双方向型）	オンライン授業（オンデマンド型）
		15

必要な 受講環境

予習

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

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2019 / メディア2020
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	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。 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

			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（同時双方向型）	オンライン授業（オンデマンド型）
		15

必要な 受講環境

--

予習

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

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2020 / メディア2021
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	アクティブラーニング	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（同時双方向型）	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

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2020 / メディア2021
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	アクティブラーニング	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（同時双方向型）	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

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2019 / メディア2020
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

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	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 (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、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 (同時双方向型)	オンライン授業 (オンデマンド型)
15回		

必要な 受講環境

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

検索結果 5 件

1400080A

コンセプト構想論

吉田 二郎

秋学期 木 3 限

1400350A

広告とメディア

吉田 二郎

春学期 水 4 限

1400470A

エディトリアルデザイン基礎 A

吉田 二郎

秋学期 木 5 限

1400470B

エディトリアルデザイン基礎 B

吉田 二郎

秋学期 木 4 限

1400990B

エディトリアルデザイン応用 B

吉田 二郎

春学期 水 3 限

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2020 / メディア2021 / メディア2022
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	アクティブラーニング	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	○	広告表現の背景・意図を考える。

	デザインとはなにか？		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 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	＊ 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

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

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2020 / メディア2021 / メディア2022
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	アクティブラーニング	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

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

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2020 / メディア2021 / メディア2022
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

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。			

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2020 / メディア2021 / メディア2022
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

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。			

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2020 / メディア2021 / メディア2022
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

- ・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

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。

検索結果 5 件

1400080A

コンセプト構想論

吉田 二郎

秋学期 木 3 限

1400170A

ポートフォリオ制作

吉田 二郎

秋学期 木 5 限

1400350A

広告とメディア

吉田 二郎

春学期 水 4 限

1400470A

エディトリアルデザイン基礎 A

吉田 二郎

秋学期 木 4 限

1400990B

エディトリアルデザイン応用 B

吉田 二郎

春学期 水 3 限

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 / メディア2019 / メディア2020 / メディア2021 / メディア2022
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	アクティブラーニング	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)

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

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

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	メディア情報学科 / メディア2020 / メディア2021 / メディア2022
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	アクティブラーニング	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

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 / メディア2019 / メディア2020 / メディア2021 / メディア2022
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	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。 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

			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

--

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

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 / メディア2020 / メディア2021 / メディア2022 / メディア2023
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	アクティブラーニング	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](#)

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 / メディア2019 / メディア2020 / メディア2021 / メディア2022
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	アクティブラーニング	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

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

検索結果 5 件

1400080A

コンセプト構想論

吉田 二郎

秋学期 木 3 限

1400170A

ポートフォリオ制作

吉田 二郎

秋学期 木 5 限

1400350A

広告とメディア

吉田 二郎

春学期 木 5 限

1400470A

エディトリアルデザイン基礎 A

吉田 二郎

秋学期 木 4 限

1400990B

エディトリアルデザイン応用 B

吉田 二郎

春学期 木 4 限

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 / メディア2020 / メディア2021 / メディア2022 / メディア2023
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制作。
- ・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	アクティブラーニング	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

			割を探究する
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 と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

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

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	メディア情報学科 / メディア2020 / メディア2021 / メディア2022 / メディア2023
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	アクティブラーニング	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 自己表現力の向上を目指す演習		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			

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 / メディア2020 / メディア2021 / メディア2022 / メディア2023
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	アクティブラーニング	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

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