

授業科目名	広告デザインⅠ		科目コード	105011	
開講クラス	情報システム科	コース	デザインクリエイターコース	学 年	2年
担当教員	金田 麻琴		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 印刷・Webの総合制作会社に9年勤務、デザイン・企画等に従事。その後IT企業に14年勤務、全国多岐のブランド・ECデザインに従事。現在DX推進企業に3年勤務。現場経験を活かし、即戦力となるための授業を行う。				
開講時期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	60時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2単位	
使 用 テキスト1	書 名	ふつうのデザイナーのためのタイポグラフィが上手くなる本			
	著 者	加納 佑輔 (著)、佐藤 雅尚 (著)			
	出版社	翔泳社			
使 用 テキスト2	書 名	反響を呼ぶデザインのアイデア-SNSで話題の広告、売れるパッケージ、集客数を伸ばしたポスターなどを特集			
	著 者	パイインターナショナル (編集)			
	出版社	パイインターナショナル			
参考図書	担当教員の現場実務上の成果品 (現実的かつ具体的な手法等を学ぶため)				
授業形態	講義 ・ 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<授業の目的・目標> ・ 広告業界の一般的な手法等を学び、社会性および社会的知見に基づく広告提案について思考できるようになる ・ Illustrator や Photoshop の応用または発展的操作方法について学び、より現場実践に活かせるデザイン制作が行えるようになる					
<授業の概要・授業方針> ・ 紙媒体のみならず Web、SNS、デジタルサイネージなど幅広く需要のある広告デザインについて、媒体に関わらず全般的に通用するロジックを伝えていくことで、どの業界に向けても即戦力となり得る思考を身につけていただく ・ ソフトウェアの単体的な操作だけでなく、複合的に重ねて操作編集しデザインしていく現場実務の手法を伝えることで、学生自身が想起したアイデアを高解像度で具現化できるようテクニックを身につけていただく					
<成績基準・評価基準> 授業態度・出席・試験にて評価 100～80：優 ・ 79～70：良 ・ 69～60：可 ・ 59以下：不可					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		広告デザインⅠ
回	授業内容	備考
1	科目オリエンテーション（実施内容・年間予定など）	
2	Adobe Illustrator 応用操作	
3	//	
4	Adobe Photoshop 応用操作	
5	//	
6	Adobe Illustrator/Photoshop 併用応用操作	
7	前期実技告知・オリエン	
8	A.広告事例解体（紙媒体を中心に戦略・仕掛け等分析会）	
9	//	
10	A.広告試作（提示テーマに基づき学生試作）	
11	//	
12	//	
13	//	
14	A.試作発表・レビュー	
15	//	
16	卒業制作・ポートフォリオについて（オリエン）	
17	B.広告事例解体（オンライン媒体を中心に戦略・仕掛け等分析会）	
18	//	
19	B.広告試作（提示テーマに基づき学生試作）	
20	//	
21	//	
22	//	
23	B.試作発表・レビュー	
24	//	
25	C 広告事例解体（サイネージ媒体を中心に戦略・仕掛け等分析会）	
26	//	
27	C.広告試作（提示テーマに基づき学生試作）	
28	//	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	//	
32	C.試作発表・レビュー	
33	//	
34	D.総合実技説明	
35	D.総合制作（学生自らのテーマに基づきブランディング広告制作）	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	D.中間進捗報告・レビュー	
44	//	
45	//	
46	//	
47	//	
48	//	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	D.試作発表・レビュー	
59	//	
60	//	