

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
企画コミュニケーション		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
<p>■人が動くコミュニケーションを意識 各課題にて発表するテーマを受け、解決策となるアイデアを企画書形式で提出&プレゼンをしてもらいます。重要なのは相手の気持ちを考え、人を動かすことがポイントです。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>問題発見とその問題解決方法を企画を行うとともに、プレゼンテーションの手法について理解する。 1. 魅力の伝達を意識したプレゼン資料&企画書の作成が行える 2. マーケティング調査を適切に行える 3. 魅力的なプレゼンテーションを行えるようになる</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
世間に公開されている様々な企画を見ることはもちろん、日常生活で企画に繋がる可能性のある問題点を意識してみる。				
回	テーマ	内容		
1~4	販促企画1	クライアント：投票選定		
5~11	販促企画2	自由課題		
12~15	地域活性化企画	地域活性化をテーマとした企画アイデア		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率 課題	20% 80%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務 I		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	岡本圭祐

授業の概要

企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通じた社会貢献を行う。

授業終了時の到達目標

- ①適切な打ち合わせ(問診)を行える
- ②企業や団体が抱える問題をデザインの力で解決する。
- ③②のプレゼンテーションが行える

実務経験有無

実務経験内容

有

ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

対象の企業・団体などのリサーチを行うとともに、デザインに必要な情報収集を行う。

回	テーマ	内容
1~18	企業連携	JCロゴマーク産学連携 ①リサーチ ②オリエン ③制作フロー ラフチェック ④制作 ⑤プレゼン資料制作 ⑥プレゼン準備
19~28	コンペティション	尾道商工会議所 グルメマップ コンセプト、ラフスケッチ
29~30	卒業制作企画	制作実務 後期に向け卒制アイデアを考える

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 課題	20% 80%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実習Ⅱ		CG・Webデザイン学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	長島 祐未
授業の概要				
情報伝達の媒体の役割、各媒体のデータ制作、入稿の基本、特色や印刷の後加工について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
媒体の役割を認識し、それぞれのデータ作成、入稿が出来るようになる。				
実務経験内容				
有	DTPオペレーター、デザイナーの経験有			
時間外に必要な学修				
・特殊な印刷・加工・インキについて自分でも情報収集を行い、表現の幅を広げる。				
回	テーマ	内容		
1-14	・製版と印刷、加工について知る	<ul style="list-style-type: none"> ・カラー設定、トンボと裁ち落とし、総インキ量など入稿に関するを中心にしてDTPのおさらいし、プリフライトチェックを意識付ける。(第1回) ・特殊インキ、特色印刷、加工について説明し、それらが使われた印刷物の例を紹介する。(第1回) ・特色印刷とトムソンの版下の作り方と仕組みについて学ぶ。(第1回) ・時間が余れば下記のワークを行う。(第1回～第14回) 【ワーク：特色とトムソンを使ってポストカードを作ろう】 [手順①] ポストカードのデザインを作成する [手順②] 下記の条件でポストカードを制作する 条件①：特色・トムソンを使う 条件②：定形外郵便(規格内)で送付できるサイズで仕上げる 条件③：印刷する紙は厚めの紙(110kg以上)を使用する [手順③] 印刷・カットし完成させた後、各自3～5分程度でプレゼンテーションを行う 		
15-30	・製本について知る	<ul style="list-style-type: none"> ・製本の工程や種類について学ぶ。(第15回) ・上記のことを学んだ上でワークを行う。(第15回～第30回) 【ワーク：自分の「好き」を詰め込んだ雑誌(=ZINE)を作ろう】 【事前準備】事前に課題を告知し、自分の好きなものを題材に冊子にして表現したいものを決めておくようにする [手順①] 台割・仕様・製本の仕方を決める(第15回) [手順②] 文章やイラスト・写真などの素材を揃え(第16回～第21回) [手順③] 集まった文章や写真を紙面にレイアウトする(第22回～第28回) [手順④] 印刷・製本し完成させる(第29回) [手順⑤] 各自3～5分程度でプレゼンテーションを行う(第30回) 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
◆自作ワークショップ課題 ◆参考および引用図書 「DTP&印刷スーパーしくみ辞典2021(発行元：ポーンデジタル)」		出席率 課題	20.0% 80.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ブランディングⅡ		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	桑田靖久
授業の概要				
ブランディングの手法による、ロゴデザイン、アプリケーション展開、モチーフコントロールによる、イメージ戦略立案を構築する手法を習得する。ターゲットを想定しイメージコントロールに必要な、カラー、サイン、モチーフのバランスを取るスキルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
1、ブランディング効果を知り、展開力を身につける。2、コンセプト立案とプレゼンテーションを意識した資料を構築しイメージを作り上げることができる。オリジナルパッケージの展開を実行可能な計画として作成できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		yasuhisa kuwada design ofc. 代表 AD/Dとして、デザイン実務20年		
時間外に必要な学修				
日常からデザイン対象への観察と、興味を持った表現を保存するライフワークを持っておく。授業内で制作する課題のセグメントに応じたドラフトの作成と検証を行い提出する。				
回	テーマ	内容		
1~6	ブランド効果の演出1 企画書(商品リニューアル)	商品又はサービスのリニューアルの企画立案(デザイン実習)名称、コピーを考え、提案書を作成する		
7~11	ブランド効果の演出2 商品PRとPOP	商品の外装、個別包装、ジェネラルグラフィックを考案する(デザイン実習)		
12~16	産学連携授業1	現地視察を伴う実行可能なサイン計画のコンペ(みろくの里)		
17~22	産学連携授業2	コンペ講評会・校内審査を通して客観的評価を体現する		
23~27	応用デザイン	AD, Dを構成するチームで仕事をする。各自プレゼンし、ディスカッションを行う。		
28~30	応用デザイン1	卒業制作に向けて、テーマを捉え、スケジュールを意識したデザイン計画を立案する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テーマ素材は各自リサーチし選定する。データ提出形式: ai・pdfデータ		出席率	20.0%	無し
		課題	80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ベーシックデザインⅢ		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
テーマや仕様に合わせたデザインを制作し、DTP制作物への展開へ発展させる				
授業終了時の到達目標				
1. 前期に学んだデジタルツールを用いて、魅力的なイラストを制作する 2. 指定されたテーマや仕様に合わせたイラストレーションが制作できる 3. DTP制作物へ展開させる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。		
時間外に必要な学修				
イラストレーションⅠ・Ⅱ、並びにDTP実習の科目で学んだことを復習しておくこと。				
回	テーマ	内容		
1	課題の概要説明	CDジャケットを制作する コンピレーションアルバムを想定し、企画立案		
2~ 3	コンセプトチェック	コンセプトに基づいて、アイデアスケッチを行う		
4~ 5	ダミーの制作	ブックレット(製本)や紙ジャケットなどの試作品を制作し、サイズやボリュームの確認を行う		
6~ 10	イラストレーション制作	素材となるイラストの制作		
11~ 13	DTP作業	illustratorによるレイアウト作業		
14~ 15	組み立て・製本などの加工	印刷後に加工を施す 必要に応じてブラッシュアップを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 課題	20% 80%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン実習Ⅲ		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90	45回	3単位(90時間)	必須	上野リサ
授業の概要				
1年時で学んだWEBマーケティング及びHTML知識を用いて、より実践に近いテクニカルなWEBデザイン・構築を目指す。サーバー概念を学び基本的な知識を身につける。				
授業終了時の到達目標				
HTMLコードを熟知し再現実装可能にし、WEBマーケティング・分析力を用いてオリジナルサイトを構築する。WP知識を身につけ自身で企画立案し構築をする。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		実務経験：29年（グラフィックデザイン、イラストレーター、WEBデザイン、M&A、EC、WEBマーケティング実務あり） <u>詳細はURL先でご確認ください。</u> https://docs.google.com/document/d/1gaJsQi-uKngLc21eiaVzJJu16Qdm01eGnYv0pirvth64/edit?usp=sharing		
時間外に必要な学修				
HTML、JavaScript、jQuery、PHP基本知識				
回	テーマ	内容		
1～3	WEBマーケティングについて	WEBマーケティング・分析力を用いてオリジナルサイトを構築する。		
4～6	WP入門①	WP基礎講座（PHP）		
7～10	WP入門②	WP基礎講座（PHP）		
11～16	WP・基礎①	企画立案・WEBマーケティングを用いて自身が選んだテーマに沿って構築		
17～22	WP・基礎②	企画立案・WEBマーケティングを用いて自身が選んだテーマに沿って構築		
23～28	WP・応用①②	企画立案・WEBマーケティングを用いて自身が選んだテーマに沿って構築		
29～34	プロジェクト企画立案①	企画立案・WEBマーケティングを用いて自身が選んだテーマに沿って構築 プラグイン導入		
35～40	プロジェクト企画立案②	企画立案・WEBマーケティングを用いて自身が選んだテーマに沿って構築 プラグイン導入		
41～45	サーバー概念・応用講座	サーバー概念 DNS付け替え、サーバー移行実践		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
モーショングラフィックスⅡ		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	田辺真知子
授業の概要				
動画の作成をPremiere ProとAfter Effectsを使用し、目的の動画作成を学ぶ ・目的に合わせた動画作成 ・実際のクライアント案件を想定し、目的を持って動画を企画・編集していく				
授業終了時の到達目標				
動画の作成をPremiere ProとAfter Effectsと使用し、意図した動画表現が行える ・動画制作を通して、情報の整理と伝達を行える				
実務経験有無		実務経験内容		
有				
時間外に必要な学修				
予習と復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1~2	After Effectsの使い方(3Dレイヤーとカメラ)	①After Effectsの使い方1年次のおさらい・発展 ・トラックマットを使った場面展開、トランジション ・3Dレイヤーを使用しアニメーション表現の幅を広げる		
3~4	地元PR動画(観光ムービー)	①出身地または現在住んでいる街の観光地PR動画を作成 ②映像を通じてその街やスポット魅力を伝える ・必要であれば連休を利用して素材撮影		
5~6	地元PR動画(観光ムービー)	①出身地または現在住んでいる街の観光地PR動画を作成 ②映像を通じてその街やスポット魅力を伝える ・中間確認		
7~8	地元PR動画(観光ムービー)	①出身地または現在住んでいる街の観光地PR動画を作成 ②映像を通じてその街やスポット魅力を伝える ・提出課題の発表(上映会)		
9~10	60秒CM作成(身の回りの好きな商品・サービス)	①身の回りのもの、商品・サービス等、なにか1つ好きなものを選んで、それをPRする30秒CMを作成 ②商品・サービスをリサーチ、研究したうえでどのようにPRするかを考える。		
11~12	60秒CM作成(身の回りの好きな商品・サービス)	①身の回りのもの、商品・サービス等、なにか1つ好きなものを選んで、それをPRする30秒CMを作成 ・中間確認		
13~14	60秒CM作成(身の回りの好きな商品・サービス) 縦長フレームの動画編集	①提出課題の発表(上映会) ②縦長動画の編集 ・スマホユーザーに向けたサイズ感・需要の高さ 前回の課題で作成した動画を、縦長サイズにリサイズして提出		
15~16	ミュージックビデオ作成	①ミュージックビデオ作成 好きな曲のミュージックビデオを作成 動画の構想を考える、絵コンテ作成 ②様々なトランジション表現の紹介		
17~18	ミュージックビデオ作成	①ミュージックビデオ作成 好きな曲のミュージックビデオを作成 動画の構想を考える、絵コンテ作成 ②様々なトランジション表現の紹介		
19~20	ミュージックビデオ作成	①ミュージックビデオ作成 好きな曲のミュージックビデオを作成 動画の構想を考える、実習 中間確認 各自状況報告		
21~22	ミュージックビデオ作成	①ミュージックビデオ作成 好きな曲のミュージックビデオを作成 動画の構想を考える、実習 ②動画のUP、発表(上映会)		

回	テ ー マ	内 容		
23～24	SDGs啓発動画	①SDGsの17のゴールの中から1つテーマを決めて、啓発動画を作成 若い世代（10代・20代）が身近なところからSDGsを意識した行動を取れるよう 促す内容 ②SDGsロゴと目標ピクトに必ずアニメーションを入れる ③SDGsと17のゴールについて理解を深める。		
25～26	SDGs啓発動画	①SDGsの17のゴールの中から1つテーマを決めて、啓発動画を作成 若い世代（10代・20代）が身近なところからSDGsを意識した行動を取れるよう 促す内容 ②SDGsロゴと目標ピクトに必ずアニメーションを入れる ③SDGsと17のゴールについて理解を深める。 ・中間確認（アニメーションの提出）		
27～28	SDGs啓発動画	①SDGsの17のゴールの中から1つテーマを決めて、啓発動画を作成 若い世代（10代・20代）が身近なところからSDGsを意識した行動を取れるよう 促す内容 ②SDGsロゴと目標ピクトに必ずアニメーションを入れる ③SDGsと17のゴールについて理解を深める。		
29～30	SDGs啓発動画	①SDGsの17のゴールの中から1つテーマを決めて、啓発動画を作成 若い世代（10代・20代）が身近なところからSDGsを意識した行動を取れるよう 促す内容 ②SDGsロゴと目標ピクトに必ずアニメーションを入れる ③SDGsと17のゴールについて理解を深める。 ・課題提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	無し
		授業態度	-	
		課題	80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎Ⅱ		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	岡本 圭祐

授業の概要

既に就職活動も始まり、活動のピークとなる2年生前期。
また、講義として入社後に必要となる社会人としての常識・マナー・知識を学習を並行して行う。

授業終了時の到達目標

授業で学んだ内容と重要性を十分に理解すること。

実務経験有無	実務経験内容
有	ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

自己分析を行うとともに、各自目指す業界の企業分析を行う。

回	テーマ	内容
1	社会で大事なこと	報告連絡相談について 報告書の書き方など
2	就活の再認識	今後の授業の内容や目的を説明し、社会人としての自覚が持てるよう動機付けを行う。 ①動画15「第25回」世の中の仕事を知る(業界) 自身の就活の状況確認 ②会社訪問のマナー、お礼メール メールの書き方
3	デザイナーを形成する力	自分のスキルを考える
4	デザインの仕事の流れについて	デザイナーの仕事の事例
5	選ばれる提案	提案でのプレゼンテーション
6	インターンシップ	インターンシップについて
7	行動力	行動することの意味
8	デザインのチカラを考える	自分自身の会社の役割
9	デザインの価値	自分自身の価値
10~15	就職活動実践	就職活動の進行

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
①自作プリント	出席率 課題	20% 80%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務Ⅱ		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	岡本 圭祐
授業の概要				
企業や団体などの外部評価を伴う環境で様々なデザインを行い、実践力や作品力の向上とデザインを通じた社会貢献を行う。				
授業終了時の到達目標				
①適切な打ち合わせ(問診)を行える ②企業や団体が抱える問題をデザインの力で解決する。 ③②のプレゼンテーションが行える				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。			
時間外に必要な学修				
対象の企業・団体などのリサーチを行うとともに、デザインに必要な情報収集を行う。				
回	テーマ	内容		
1	企業連携1	テーマ発表：9月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式		
2	企業連携2	テーマ発表：10月～11月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式		
3	企業連携3	テーマ発表：12月 ①オリエンテーション ②企画 ③制作 ④プレゼン ⑤表彰式		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率	20.0%	無し
		課題	80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	105回	7単位(210時間)	必須	岡本 圭祐

授業の概要

課題発見及び調査・実験研究を通じた課題解決への道筋を確認し、卒業制作テーマ確立をめざす。
その後、立案した企画の実制作を行い、すべての制作物を完成させる。
最終週には、プレゼンテーションを行う。

授業終了時の到達目標

1. 調査結果を通じてCGデザインならではの考え方に基づいた、課題発見を行える。
2. 制作物を通じて、解決に向けた足がかりを得られるようにする。
3. 広く社会に向けた提案となるよう表現方法、プロセスを決定し、制作に反映できる。
4. 制作を通じて、デザインの技術とスケジュール管理能力の向上を果たす。

実務経験有無

実務経験内容

有

ディレクター、デザイナーとして21年の経験あり。

時間外に必要な学修

各自スケジュール表を元に、制作物のボリュームやクオリティーの考察を行う。

回	テーマ	内容
1～3	オリエンテーション	卒業制作について、 ・制作の内容 ・制作物 ・スケジュール などを説明する。 また、どのような心構えで取り組むべきか動機付けを行う。
4～30	企画立案	企画の立案を行う。 まずは、調査研究を行い、制作テーマとなる課題の発見をする。そのうえで、その問題のデザインによる解決手段を提示する。
31～36	プレゼンテーション	企画内容の発表を行う。 企画の妥当性を今一度確認し、助言・指導を行い、必要に応じて修正を行う。
37～94	制作	各自の制作内容に応じて、作業に着手する。 立体物のモックづくりなど、試作が必要なものを優先的に制作する。
95～97	中間発表	企画内容、また進捗具合を発表 企画の妥当性を今一度確認し、助言・指導を行い、必要に応じて修正を行う。

回	テ ー マ	内 容		
98～ 150	制作	各自の制作内容に応じて、作業に着手する。 立体物のモックづくりなど、試作が必要なものを優先的に制作する。		
151～ 180	プレゼンテーション準備	展示用のコンセプトボードの作成。 ならびに、プレゼンテーションの準備としてスライド資料や原稿を作成する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
①自作プリント		出席率	20.0%	無し
		課題	80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実習Ⅲ		CG・Webデザイン学科/2年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	長島 祐未
授業の概要				
情報伝達の媒体の役割、各媒体のデータ制作、入稿の基本、特色や印刷の後加工について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
媒体の役割を理解した上で目的にあった印刷物を制作しデータ作成、入稿が出来るようになる。				
実務経験内容				
有	DTPオペレーター、デザイナーの経験有			
時間外に必要な学修				
・特殊な印刷・加工・インキについて自分でも情報収集を行い、表現の幅を広げる。				
回	テーマ	内容		
1-7	・オリジナルアイテムを作る	・今までの知識を活かして、オリジナルアイテム(印刷物)を制作する		
8-15	・今までに習ったDTPの知識を活かして卒業制作に絡めて印刷物を制作する	・卒業制作で必要な印刷物を制作する。 ・入稿に関する知識を活かして印刷物での表現を探究する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
◆自作ワークショップ課題 ◆参考および引用図書 「DTP&印刷スーパーしくみ辞典2021(発行元:ポーンデジタル)」		出席率 課題	20.0% 80.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
UI/UX		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90	15回	1単位(30時間)	必須	平田 大

授業の概要

対話型コンテンツのデザインにおいて重要な、UI/UXのデザインについて学ぶ。

授業終了時の到達目標

- ①ユーザビリティを意識したレイアウト、ビジュアルデザインを行う事ができる
- ②ユーザビリティを意識したコンテンツ設計に関する基本的な考え方を理解している

実務経験有無	実務経験内容
有	Webを中心に開発運營業務を5年間経験、その経験からデジタルコンテンツ制作の本質を学生に分かりやすく伝える。

時間外に必要な学修

学習内容の復習、UI/UXデザイン視点でソフトウェアに触れるようにする

回	テーマ	内容
1	導入～動機付け	・UIデザインとは・UXとは・狭義のUI/UXと広義のUI/UX・なぜ学習し、どう活きるのか
2	演習：UI/UXを意識する	・自分が触れるソフトウェアについて整理し発表する(どこに不満を持っているのか、どうすれば改善されるのか)
3	UI/UXデザイン視点①	・コンテンツの構造・表層デザイン・構造デザイン
4	UI/UXデザイン視点②	・コンテンツの構造・表層デザイン・構造デザイン
5	表層デザイン	・UX/UX視点での表層デザイン手法
6	表層デザイン①	・UX/UX視点での表層デザインを行う
7	表層デザイン②	・UX/UX視点での表層デザインを行う
8	構造デザイン	・コンテンツ全体を考えた構造デザイン手法
9	構造デザイン①	・コンテンツ全体を考えた構造のデザインを行う
10	構造デザイン②	・コンテンツ全体を考えた構造のデザインを行う
11	期末課題①基本情報	・UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う

12	期末課題②構造デザイン	・UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
13	期末課題③表層デザイン	・UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
14	期末課題④まとめ	・UI/UXを意識し、テーマに沿ったコンテンツ制作を行う		
15	期末課題⑤講評	・制作されたコンテンツについて講評を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		課題	80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webデザイン実習Ⅳ		CG・WEBデザイン学科/2年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90	30回	2単位(60時間)	必須	上野リサ
授業の概要				
1年時、2年前期で学んだWP・WEBマーケティング知識を用いて、ポートフォリオサイト構築する。WP及びECキューブ構築ができかつ、カスタマー・ロジスティック知識を身につける。				
授業終了時の到達目標				
WEBマーケティングを用いて自身で企画立案しWPでサイト構築を完成させる。ECキューブ構築、カスタマー・ロジスティック基本概念を取得し実践対応可能レベルまで目指す。過去作品を用いて自身のWEBポートフォリオサイト構築を完成させる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	実務経験：28年(グラフィックデザイン、イラストレーター、WEBデザイン、M&A、EC、WEBマーケティング実務あり) <u>詳細はURL先でご確認ください。</u> https://docs.google.com/document/d/1gaJsQi-uKngLc21eiaVzJu16Qdm01eGnYv0pirvth64/edit?usp=sharing			
時間外に必要な学修				
HTML、JavaScript、jQuery、PHP基本知識				
回	テーマ	内容		
1~4	ポートフォリオサイト①	過去作品を利用し、WEBサイト構築 HTML/WP		
5~8	ポートフォリオサイト②	過去作品を利用し、WEBサイト構築 HTML/WP		
9~12	ポートフォリオサイト③	過去作品を利用し、WEBサイト構築 HTML/WP		
13~18	ECサイト・基礎①	EC・カスタマー、ロジスティック基礎講座 ECキューブ、各種CMS概念習得		
19~24	ECサイト・応用②	ECキューブ構築・4系		
25~28	予備	過去作品ブラッシュアップ		
29~30	予備			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		課題	80.0%	