

科目名	色彩学						
科目名(英)	Color						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	藤末 淑美		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	商社にて商品開発(カラーデザイン)に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	ビジュアルデザインにおいて色彩の知識は必要不可欠です。この講座では、カラーデザイン検定3級合格を目指すと同時に、色に関する知識と技能を、理論的、系統的に学んでいきます。 色彩学の基本的な知識と、色を扱うテクニックを身につけ、ビジュアルデザインにおいて、カラーコーディネートを実践できることを目標としています。また、色の見え方の多様性とカラーユニバーサルデザインについて学びます。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習: -	実技: -	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					マンセル表色系について理解し、説明できる。	
	○					色の三属性について理解し、色を系統立てて考え、説明することができる。	
	○					光の性質について学び、なぜ色が見えるのかを説明することができる。	
		○				混色について理解し、目的の色を作ることができる。	
		○				色の感情効果や色のイメージについて学び、色の組み合わせを決定し提案することができる。	
○					カラーデザイン検定3級に合格(相当)することができる。		
テキスト・教材 参考図書	カラーデザイン検定公式ガイド【感性編】、配布資料、画材 日本の色世界の色、日本の伝統色、色で巡る日本と世界、カラーイメージスケール						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	カラーコーディネートについて(導入)、色相環と補色残像			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	マンセル色相環、三属性について			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	マンセル表色系、光の性質			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習しておくこと		
	4	嗜好色と嫌悪色			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習しておくこと		
	5	色の心理効果			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習しておくこと		
	6	住空間と色			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習しておくこと		
	7	配色演習			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	食べ物と色・色空間と色			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習しておくこと		
	9	色の共感覚			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習しておくこと		
	10	配色演習			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	11	ファッションと肌色			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習しておくこと		
	12	色と記憶、注目度の高い色			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	13	色の名前、カラーユニバーサルデザイン			テキストの該当範囲を事前に読んでおくこと 小テスト実施のため前回授業内容の復習しておくこと		
	14	過去問演習、解答と解説			検定範囲全体の復習しておくこと		
15	総まとめテスト			検定範囲全体の復習しておくこと			
評価方法	(1)講座最終日に総まとめテストを実施する (2)確認の小テスト (3)課題の提出 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	総まとめテスト	◎					70%
	小テスト(理解度確認テスト)	◎					15%
	課題	△	○				15%
履修上の注意	出席回数が授業回数の2/3に満たない場合は、単位を与えない						

科目名	GCB I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	各クラス担任		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	社会人基礎力と志(使命感)、感謝や思いやり等(基本的な人間力)の要素をコンピテンシーと定め、GCBの中で学びます。GCB Iでは、組織の中で生きていくうえで重要なマナーと協力(協働)、「感謝と思いやり」について学びます。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間力)であることを知る	
	○	○				「感謝心」が人間力の根底にあることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I テキスト						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	グローバルシティズンを目指そう グローバルシティズンとは				テキストを熟読しておく	
	2	「協働」の態度を持った学生生活 「働く」ことの幸せとは				テキストを熟読しておく	
	3	より良い人間関係の構築に向けて モラル・ルール・マナーの重要性				テキストを熟読しておく	
	4	マナーの本質 I 思いやり・気配りのカタチ				テキストを熟読しておく	
	5	マナーの本質 II 相手に敬意を表する・思いを伝える“あいさつ”				テキストを熟読しておく	
	6	グローバル・シティズンとしての日常				テキストを熟読しておく	
	7	グローバル・シティズンとしての目標				テキストを熟読しておく	
	8	グローバル・シティズンとしての「志」に向けて				テキストを熟読しておく	
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	課題の内容にて判断し R評価(可、不可)で判断する。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題の提出	○	○				100%
履修上の注意	60%出席を単位付与条件とする						

科目名	GCB II						
科目名(英)	Global Citizen Basic II						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	各クラス担任		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	福祉住環境コーディネーター3級試験対策の問題演習を通して、福祉住環境コーディネーターの知識の習得を図る						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
	※ 主たる方法:○ その他:△						
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○				考えることの大切さを知る	
	○	○				自分の言葉で伝える大切さを知る	
		○				目標の大切さ、志の大切さを知る。	
		○				行動する大切さに気づく。	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシックII テキスト						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるのか～					
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私①～					
	3	自己を知る ～私の過去・現在・未来～					
	4	伝える力を学ぶ(1) ～「個」としての伝える力を高める(自分の言葉で自分の思いと考えを伝える～					
	5	伝える力を学ぶ(2)「グループコミュニケーション」 ～勇気と思いやりをもって言葉のキャッチボールを～					
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる (言葉の力とプロ意識に学ぶ) ～プロとは～					
	7	自己の大切さと責任を自覚する ～世界の中の日本、日本の中の私②～					
	8	GCB IIを受講して、私が感じたこと・気づいたこと・学んだこと					
評価方法	課題提出の内容にて判断し R評価(可、不可)で判断する。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題の提出	○	○				100%
履修上の注意	60%出席を単位付与条件とする						

科目名	ビジネスマナーA						
科目名(英)	Business mannerA						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	津嘉山 佳子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	専門学校にて、ビジネスマナー教員として勤務		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1学年						
授業概要	ビジネスシーンで、良い人間関係を築くための意思伝達スキルを学び、職場や社外でそれぞれの人間関係に応じた話し方、聞き方を身に付けることが仕事の成果につながります。また、来客対応、電話対応、冠婚葬祭など業務に必要なマナーや知識、技能を習得し、社会人としてのたしなみ、幅広いビジネスシーンに対応できる振る舞い方を身に付けます。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
	※ 主たる方法:○ その他:△						
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○		○			基本的なビジネスマナーを身に付け、適切に振る舞うことができる。	
	○	○				社会人としての言葉遣いを理解し、話すことができる。	
	○					ビジネス文書について理解し、作成することができる。	
	○					封筒の書き方・郵便の知識・冠婚葬祭について習得する	
テキスト・教材 参考図書	・公益財団法人 全国経理教育協会 社会人常識マナー検定テキスト 2・3級 ・早稲田教育出版 サービス接客検定3級 実問題集第39回～43回						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	社会人としての心構え— 社会と組織・仕事と成果				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	基本動作 立居振る舞い— 第一印象について 基本動作練習				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	言葉遣いの基本①— 話の仕方・話の聞き方 敬語の基本				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	言葉遣いの基本②— 間違いやすい敬語の解説				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	言葉遣いの基本③— よく使われる接客用語・クッション言葉				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	サービス接客検定対策— 必要とされる用件				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	サービス接客検定対策— 従業用件・専門知識・専門用語				専門用語確認テストを実施するので、復習をしておく	
	8	サービス接客検定対策— 専門用語確認テスト・一般知識				一般知識確認テストを実施するので、復習をしておく	
	9	サービス接客検定対策— 一般知識確認テスト 用語について復習				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	交際業務1— ビジネス文書の種類・社外文書のスタイルについて				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	交際業務2— 社内文書のスタイルについて 文書作成に必要な用語				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	交際業務3— 封筒の書き方 縦書き・横書き 返信はがきの書き方				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	交際業務4— 郵便の知識について(適切な郵送方法が選択できる)				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	交際業務5— 冠婚葬祭について				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
15	学習のまとめ— 今期学んだことの復習、理解を深める				定期試験に備えて、復習をしておくこと		
評価方法	(1)定期試験(筆記)を実施する。(2)授業の中で小テストを2回実施する。(3)想定されるビジネスシーンにおける適切な振る舞いができるかをロールプレイで確認する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎	○				75%
	小テスト	○	○	◎			15%
	ロールプレイングテスト	△		○	△		10%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	Illustrator演習						
科目名(英)	Illustrator Exercise						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	松本剛太		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	主にフリーランスとしてデザイン制作提案に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	Illustratorの基本操作を理解する。各ツールの役割・動作・得られる結果について理解し、必要な場面で適切に使用することができるようになる。基本的なオペレーションと、業界で日常的に使用されている使用法(常套手段)を理解し、適切なデザインの作法について理解した画像データを作成することができるようになる。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					Illustratorにおける各ツールの役割を理解し説明することができる	
	○	○	○			Illustratorにより目的に応じた基本操作を行うことができる	
	○	○				デジタル画像の基礎知識を理解し説明することができる	
	○	○				Photoshopとの連携を意識した処理ができる	
テキスト・教材 参考図書	「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6対応 」						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	IllustratorとPhotoshopの基本 ベクトルとラスターの理解				Illustratorのインストール	
	2	図形や線を描く				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	3	オブジェクトの選択と基本的な変形				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	4	色と透明度の設定 CMYK版について				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	5	オブジェクトの編集と合成				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	6	線と文字の設定				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	7	その他有効活用するべき機能				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	8	紙面レイアウト演習1 文字の役割				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	9	紙面レイアウト演習2 段組の活用				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	10	PhotoshopとIllustratorの連携 画像の配置とその機能特性				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	11	Illustrator練習問題1 練習問題の解説				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	12	Illustrator練習問題2 練習問題の解答				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	13	Illustrator練習問題 回答と解説				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	14	ポスターコンペティション				コンペティション概要の確認と、制作アイデアを複数準備	
15	ポスターコンペティション				制作アイデアのブラッシュアップを準備		
評価方法	練習問題1・2(小テスト)における評価、各トレーニング課題提出物状況、制作課題(宿題含む)の評価 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	練習問題・小テスト	◎	○	○			70%
	各項の練習課題	◎	○	○			20%
	制作課題・宿題		○				10%
履修上の注意							

科目名	Photoshop演習						
科目名(英)	Photoshop Exercise						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	松本 剛太		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	主にフリーランスとして デザイン制作提案に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	Photoshopの基本操作を理解する。各ツールの役割・動作・得られる結果について理解し、必要な場面で適切に使用することができるようになる。基本的なオペレーションと、業界で日常的に使用されている使用法(常套手段)を理解し、適切なデザインの作法について理解した画像データを作成することができるようになる。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				Photoshopにおける各ツールの役割を正しく説明することができる	
	○	○	○			Photoshopによる画像補正、修正処理ができる	
	○	○				デジタル画像の基礎知識を説明することができる	
	○					Illustratorとの連携を意識した処理ができる	
テキスト・教材 参考図書	「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6対応 」						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	IllustratorとPhotoshopの基本 ベクトルとラスターの理解				Photoshopのインストール	
	2	レイヤー操作と色調補正				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	3	選択範囲について 各種選択ツールの解説と用途				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	4	色の設定とペイント操作 色の設定 グラデーション				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	5	レイヤーマスクを使う 概要と設定方法 利用シーン				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	6	文字、パス、シェイプ 文字入力と編集 Illustratorとの違い				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	7	画像の修正と加工 ゴミや不要物を消す 変形				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	8	フィルターとレイヤースタイル フィルターとレイヤースタイルの違い				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	9	レイヤースタイルの利用シーンと意味				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	10	PhotoshopとIllustratorの連携 画像の配置とその機能特性				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	11	Photoshop練習問題1 練習問題の解説				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	12	Photoshop練習問題2 練習問題の解答				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	13	Photoshop練習問題 回答と解説				受講後の操作方法定着のための復習を行うこと	
	14	ポスターコンペティション				コンペティション概要の確認と、制作アイデアを複数準備	
15	ポスターコンペティション				制作アイデアのブラッシュアップを準備		
評価方法	練習問題1・2(小テスト)における評価、 各トレーニング課題提出物状況、 制作課題(宿題含む)の評価 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	練習問題・小テスト	◎	○	○			70%
	各項の練習課題	◎	○	○			20%
	制作課題・宿題		○				10%
履修上の注意							

科目名	DTP概論 I						
科目名(英)	Introduction to DTP I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	森 秀樹		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	フリーランスとして グラフィックデザイン制作に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	商業デザインの要となる様々なレイアウトスタイルを学びながら、印刷物(DTP全般)に対する理解を深め、後期のDTP演習のための知識を習得する。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					入門的なデザインレイアウトの専門知識を理解し、説明できる	
		○				レイアウトの練習となる書き写しを適切に作成できる	
		○				授業の内容を毎回レポート用紙に自分の方法でまとめて提出する。	
テキスト・教材 参考図書	SBクリエイティブ株式会社 特別講義 デザイン入門教室						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	デザインにはルールがある p008～			授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	2	版面・マージンの基本と設計方法 p022 ～ グリッドの設定方法 p028			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	3	グループ化(接近効果) p030 ～ 揃える p034			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	4	コントラスト(対比) p040 ～ 反復・繰り返し p046			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	5	裁ち落とし配置 p050 ～ 余白の設定 p054			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	6	シンメトリー p058 ～ 比較 p060			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	7	黄金比／白銀比 p062 ～ 1/3の法則 p064			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	8	画像優位性効果とモニター・ジュ理論 p070 ～ 写真の基本レイアウト p072			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	9	トリミングで情報を的確に伝える p074 ～ 空間を生かしたトリミング p076			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	10	写真と文字 p084 ～ 切り抜き画像の使い方 p086 ～ 色の基礎知識 p088			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	11	写真と文字色 p102 ～ 文字と書体の基本 p106 ～ 書体の酒類p108			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	12	見栄えの良いタイトルの作り肩 p116 ～ アイコン化 p122			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	13	書体選び p126 ～ 文字の大きさ p130 ～ 行送りと行長 p132			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	14	見出しの評言 p134 ～ 和文中の欧文 p136			授業前に授業項目のページを一読しておく事。 授業中に書き留めた事を次回までに復習すること。		
	15	美しい欧文デザインの基本 p138 ～ 本文の揃え方 p140			試験に備えて、これまでの内容を全体を見直すこと。		
評価方法	(1)授業のレポートを毎回提出する(自分の方法でまとめて提出) (2)定期試験(筆記)を実施 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	宿題・レポート		○				50%
	定期試験	◎					50%
履修上の注意							

科目名	コピーライティング I						
科目名(英)	Copy writing 1						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	石田 ともみ		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	広告会社にて コピーライターとして勤務		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出(前期数回)。コピーの基礎を学びながら、ビジュアルデザインに役立つ表現テクニックや応用を構築する。 ・実践的なコピーを修得しながら、クリエイティブに必要な知識や思考力、コミュニケーション力を養う。 ・時代の流れに即する価値観を共有し、コピーを通して広告やビジュアルデザインを創造できる柔軟で豊かなアイデアの 発想力、感性を育む。 						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					コピーライティング(以下コピーと表記)の役割と活用方法を説明できる	
		○				実践的なコピーのテクニックを使ったデザイン制作(課題)ができる	
	○	○				コピーとビジュアルデザインの相乗の応用やビジネスに必要な思考力を発揮できる	
テキスト・教材 参考図書	広告関連等(コピー、デザイン、企画、新聞等)の専門書を参考						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1-2	コピーライティングの目的と概要 後期授業スケジュールの説明、アンケート				授業後に、科目の目的と概要を復習する	
	3-4	コピーポジションの役割と解説 ネーミングの解説とチェックポイント				授業の内容を理解し、把握しておく	
	5-6	ネーミングの作り方・課題作成説明～演習①				前回の課題内容を復習し把握して臨む	
	7-8	ネーミング課題作成～演習②				課題内容や資料を整理し仕上げの準備を行う	
	9-10	ネーミング課題作成演習～仕上げ・提出③				課題提出、発表の準備を行う	
	11-12	ネーミング課題作品の発表&鑑賞 キャッチフレーズ&リードコピーの解説・作り方の手法				授業の内容を理解し把握しておく	
	13-14	キャッチフレーズ&リードコピー課題作成～演習①				授業の復習を行い、把握したうえで臨む	
	15-16	キャッチフレーズ&リードコピー課題作成～演習②				前回の資料を整理し課題仕上げの準備を行う	
	17-18	キャッチフレーズ&リードコピー課題作成～演習仕上げ・提出③				課題提出の準備	
	19-20	アイデアメイキングの解説と課題の説明 ブレンストーミング・コンセプトの目的と作り方				授業で活用する企画アイデアの原案をまとめる	
	21-22	コンセプトの目的と作り方 アイデアメイキング&コンセプト課題作成～演習①				前回授業の内容、資料を整理する	
	23-24	アイデアメイキング&コンセプト課題作成～演習仕上げ・提出②				課題提出の準備	
	25-26	アイデアメイキング&コンセプト課題作成～演習発表・鑑賞③				発表の準備を行う	
	27-28	「強いコトバ」を作るテクニック解説～演習①				授業の復習を行い、把握したうえで臨む	
	29-30	「強いコトバ」を作るテクニック～演習仕上げ・提出② 後期のまとめ				課題提出の準備	
評価方法	(1)課題演習を数回実施する。(2)宿題、レポートを数回実施する。(3) 授業内容の理解・取り組み方なども評価対象とする。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題演習(提出物)、作品	○	◎				60%
	宿題・レポート	○					40%
履修上の注意							

科目名	デッサン・クロッキー A						
科目名(英)	Drawing・Sketch A						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	西守 泉		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	短期大学副手・専門学校講師常勤 中学美術教諭として勤務		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	デッサン…基本的なデッサン用語を理解しながら、制作を通し、しっかり見る視察力・基礎的な描写力の向上を目指す クロッキー…人物を中心に描き、素早く捉える訓練。また、素材と表現の研究を行う。 粘土によるモデリング…立体的に捉える力や表現力を身につける。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	△				デッサンで使用する画材、デッサン用語を理解し説明することができる。	
	○	○				正確な形の計測ができるようになること。(透視法、形体の比例、パースの理解)	
	○	○				鉛筆を使分けすることができ、光と陰影の明暗による表現をすることができる	
		○				クロッキー…決められた時間内で書き終えることができる	
	○	○				物の見方について意欲的に考え学ぶ姿勢。すべてのモチーフについて応用することができる	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1-2	画材説明。鉛筆の削り方と使い方(水平線、垂直線、楕円、)			必要画材の準備		
	3-4	紙コップを描く(円柱) / パースの説明と作図法・物の比率と測り方			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
	5-6	紙コップを描く(円柱) / デッサン用語の説明と活用			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
	7-8	ピーマン制作(立体粘土) / 立体感覚を学ぶ(面取り)			モチーフをよく観察しておくこと		
	9-10	りんごを描く(円) / 曲面の立体感の表現			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
	11-12	りんごを描く(円) / タッチの描き分け、反射光・影の入れ方			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
	13-14	ティッシュの箱を描く(立方体) / 作図について			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
	15-16	ティッシュの箱を描く(立方体) / 面の上にある文字の描き方			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
	17-18	ペットボトルを描く / 材質感の表現について			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
	19-20	ペットボトルを描く / 質感、空間、光について			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
	21-22	粘土制作(果物・野菜) / 立体の作り方			モチーフをよく観察しておくこと		
	23-24	粘土制作(果物・野菜) / 着色の仕方			モチーフをよく観察しておくこと		
	25-26	クロッキー ① 友達を描く / 鉛筆の使い方、構図について			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと		
27-28	クロッキー ② 友達を描く / 人物の比率、バランス			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと			
29-30	クロッキー ② 友達を描く / 画材の使分け			配布されたプリントを事前に読んでポイントを確認しておくこと			
評価方法	演習授業なので、課題への取り組み態度及び課題提出作品により評価します。日々の学習の積み重ねが重要であると同時に常に美意識を高める努力が必要です。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	デッサン作品 4		◎				70%
	粘土作品 2		◎				20%
	クロッキー作品		◎				5%
	立体プレゼン	○	◎				5%
履修上の注意	課題ごとに使用する道具が変わります。揃っていないと制作できないので注意すること。出席が10回満たない場合、課題がすべて提出されていない場合は単位が修得できなくなる。授業内で達成できなかった課題は、次回授業までに各自行っておくこと。						

科目名	デザインリテラシー						
科目名(英)	Design Literacy						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	原 将史		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	景観製品メーカーにてデザイナーとして従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	デザインを取り巻く環境や業界についての理解を得て、ロジカルなデザインワークの基礎を養うことが重要である。また、広く媒体やその歴史、デザインの周辺にある多様な事象について、広い視野を持つ社会的背景を前提とした市場ニーズに応えられるデザイナーが求められている。 デザイン界隈にある業界の専門用語について学び、価値創造のできるデザイナーに必要な知識の習得を目指す。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					メディアやメディア業界の事情、媒体広告に関連する用語を説明できる	
	○					ものづくりやデザインワークを行うために必要なデザインの背景を説明することができる	
	○					デザインの歴史を知り、過去のトレンドについて説明することができる	
		○				デザインワークの仕組みを知り、価値創造のためのデザインを関係づけることができる	
テキスト・教材 参考図書	教科書の指定は特に無し 授業单元ごと適宜プリントを配布 参考図書:日経デザイン						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	イントロダクション(導入)、メディアの理解					
	2	メディアの理解 メディアの歴史、文字の歴史、画像の形式				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	3	メディアの理解 広告媒体(マス媒体)				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	4	メディアの理解 広告媒体(SP媒体、インターネット媒体)				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	5	開発プロセス(工程)とデザインの役割				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	6	デザイントレンドの源流(文化的背景とデザインへの影響)				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	7	デザイントレンドの源流(文化的背景とデザインへの影響)				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	8	確認テスト ~ デザイントレンドの振り返り				ここまでの学びについて復習をしておくこと	
	9	カルチャー(文化)とトレンド ①ファッションデザイン					
	10	カルチャー(文化)とトレンド ②ミュージックシーンにおけるデザイン				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	11	カルチャー(文化)とトレンド ③映画産業				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	12	日本の美意識①日本人が持つ気質と根源				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	13	日本の美意識②伝統的な「美」について				前講座における学習内容をあらかじめ確認しておくこと	
	14	知的財産権 関連法規					
15	総括、確認テスト				本科目における学習内容を復習しておくこと		
評価方法	本定期試験規定にもとづき、試験(筆記)を実施する。確認の小テストを実施し理解度し経過の理解度を測る。 レポート等ワークシートを課し応用的理解や予測・関係づけの思考を測る。 成績評価基準は規定に準ずる。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎	△				80%
	小テスト(理解度確認テスト)	△					10%
	レポート・出席状況		○				10%
履修上の注意	出席が2/3に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	Webデザイン演習 I						
科目名(英)	Web design exercise 1						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	八尋 誠		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	WEB制作会社にて マークアップ・デザイン業務に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	トレンドが目まぐるしく変わっていくWEBデザイン。数多くのWEBデザインに触れて様々な視点からWEBデザインを見て目を養うことが重要である。WEBデザインのレイアウト、配色、フォント、素材など構成を理解しWEBデザイナーに必要な知識の習得を目指す。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					WEB業界の情勢、WEB媒体制作に対する用語を説明できる	
		○				WEB制作のワークフローを学び、デザイン制作を行うことができる	
テキスト・教材 参考図書	自作の参考資料など						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	WEBデザインの基礎知識(1)ワークフロー・構造編			授業用配布資料などを読み返しておくように		
	2	WEBデザインの基礎知識(2)画像・配色編			理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと		
	3	WEBレイアウトについて			授業用配布資料などを読み返しておくように		
	4	デザインのトレンドについて			理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと		
	5	用語理解度確認テスト			授業用配布資料などを読み返しておくように		
	6	WEBサイト構築の流れを理解			理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと		
	7	ワイヤーフレーム作成の流れ(実例を元に)			理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと		
	8	サイトマップ作成の流れ			理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと		
	9	ターゲットを考える			理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと		
	10	用語理解度確認テスト			理解度が到達していない部分を再確認し復習しておくこと		
	11	WEBサイトの設計を考える			授業用配布資料などを読み返しておくように		
	12	動的サイト設計について(jQuery/javascript/CMS)			授業用配布資料などを読み返しておくように		
	13	テーマに沿ったWEBサイトデザイン制作(企画・デザイン設計)			授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
	14	.テーマに沿ったWEBサイトデザイン制作(ブラッシュアップ)			授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと		
15	テーマに沿ったWEBサイトデザイン制作(提出)			授業内で制作が完了していない部分について作成を進めておくこと			
評価方法	用語理解テスト・各課題における提出物の要求到達度の状況に応じ評価する(各課題ごと要求を示す)。また、制作過程のワイヤーフレームや用語理解度確認など各テーマへの取り組み姿勢などを評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題提出		◎				80%
	用語への理解/小テスト	○					20%
履修上の注意							

科目名	Web基礎演習 A						
科目名(英)	Web basic exercise A						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	八尋 誠		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	WEB制作会社にて マークアップ・デザイン業務に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	スマートフォンの普及とブラウザの高機能化に伴い、WEBサイトの制作手法やテクニックを学ぶことが重要である。レスポンシブWEBデザインという手法を用いて、パソコンだけではなく、スマートフォンにも対応できる技術を習得することが求められる。現代的なWebサイトの基本的な仕組みやHTML5・CSS3などの言語を用いてWEBデザイナーに必要な知識の習得を目指す。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					基本的なWEB業界の知識を理解し、関連する用語を説明できる	
		○				WEBサイトの構造を理解し、構築までできる	
		○				HTML/CSSの言語を理解しサンプルサイトのマークアップができる	
テキスト・教材 参考図書	基礎から覚える、深く理解できる。HTML5+CSS3の新しい教科書 改訂新版						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	WEBサイトの構造を理解する			各ブラウザやアプリケーションを準備しておくこと		
	2	WEB制作に入る前の準備			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	基本技術の最新動向について			1. 2で学んだ用語をテストに向けて復習しておくこと		
	4	用語理解度確認テスト			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	HTMLでページの骨格を作る/HTML&CSSの基本ルールについて			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	文字・見出し・段落の設計			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	リンクと画像の設定			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	リストとテーブルを組む			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	9	ナビゲーションを作る			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	10	フォームを作る			言語テストの復習しておくこと		
	11	言語理解度確認テスト			確認テストを行うので言語の復習をしておくこと		
	12	WEBページのレイアウト作成			HTML/CSSの使い方を復習しておくこと		
	13	HTML5+CSS3の新機能			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	14	実践:レスポンシブWEBサイトを作る			振り返りを行い次回までに制作を進めておくこと		
15	実践:レスポンシブWEBサイトを作る(セカンドページ)						
評価方法	(1)確認テストを授業の中で2回実施する。 (2)以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	授業課題提出・評価		◎				70%
	理解度確認テスト	○					30%
履修上の注意							

科目名	PCリテラシー						
科目名(英)	PC literacy						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	松本 剛太		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	主にフリーランスとしてデザイン制作提案に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン科 1年						
授業概要	事務処理における、Officeツールを使用することができる基本操作について学ぶ。Excel・Word・PowerPointのうち、特に使用頻度の高いExcelの基本操作について学び、成果として[サーティファイ主催Excel検定3級]の取得レベルに相当する操作能力の取得を目指す						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					Excelの用途・役割を理解し説明することができる	
	○					データ入力の方法、入力データの編集を行うことができる	
	○	○				目的に応じた基礎的な関数について理解しデータに適用することができる	
	○	○				各ファイル形式への変換と利用用途を考えることができる	
テキスト・教材 参考図書	情報リテラシー Office2019						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	エクセルの基礎知識 ブックの操作や画面構成				Officeを事前にインストールしておくこと	
	2	データ入力と編集 データ入力 セルの範囲とデータ編集 保存				Excelデータの作業フォルダを作成し、自身のデータ保管・管理しておくこと	
	3	表の作成 関数の入力 罫線や塗りつぶし 条件付き書式 その他				Excelデータの作業フォルダを作成し、自身のデータ保管・管理しておくこと	
	4	表の印刷と数式 印刷設定と様々な関数を利用する				Excelデータの作業フォルダを作成し、自身のデータ保管・管理しておくこと	
	5	グラフと図形 グラフ作成ツールの使用				Excelデータの作業フォルダを作成し、自身のデータ保管・管理しておくこと	
	6	Excelのデータ変換 PDF、Wordへの変換 その注意事項				Excelデータの作業フォルダを作成し、自身のデータ保管・管理しておくこと	
	7	3級練習問題1 問題の解説と解き方				練習問題の今一度復習しておくこと	
	8	3級練習問題1 問題の解説と解き方				練習問題の今一度復習しておくこと	
	9	3級練習問題1 解答と解説				練習問題の今一度復習しておくこと	
	10	3級練習問題2問題の解説と解き方				練習問題の今一度復習しておくこと	
	11	3級練習問題2 問題の解説と解き方				練習問題の今一度復習しておくこと	
	12	3級練習問題2 解答と解説				練習問題の今一度復習しておくこと	
	13	3級練習問題3 問題の解説と解き方				練習問題の今一度復習しておくこと	
	14	3級練習問題3 問題の解説と解き方				練習問題の今一度復習しておくこと	
15	3級練習問題3 解答と解説				練習問題の今一度復習しておくこと		
評価方法	サーティファイ主催Excel検定3級練習問題を定期試験として実施、3回の試験の点数にて評価 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	○	○				70%
	授業内演習	○	○				30%
履修上の注意							

科目名	パッケージデザイン演習 I						
科目名(英)	Packaging Design exercise 1						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	小網 梨恵		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン系企業にてデザイナーとして従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	パッケージデザインは内容物よりも先に商品価値を消費者に伝達する情報技術であり、社会と企業ブランドとの接点でもある。本授業では商品の本質や魅力を表現し、店頭での見え方やターゲットに対して効果的に訴求するデザイン計画のための専門知識と技能を学ぶ。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					パッケージデザインとは何かを理解し、基本的な考え方や用語について説明できる	
	○					視覚伝達表現における訴求力や視認性の基本事項について説明できる	
	○	○				具体的な制作を通して意図したとおりのデザインが表現できる	
		○				制作の途中段階を計画的に進めることができる	
	○					制作した作品についてプレゼンテーションできる	
テキスト・教材 参考図書	教科書の指定は特に無し 適宜PDF資料を配布						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	導入「パッケージとは」「その他のデザイン物との違いについて」				パッケージに必要な資料を収集しておく	
	2	既製パッケージの観察/デザイン内容を確認し、その意図を探る				テーマに沿ったパッケージの撮影し保存し持参	
	3	【課題1】新規課題説明。(既製菓子商品の新フレーバーデザイン) アイデア出し、手描きデザイン案作成、発表				デザイン案を授業外でまとめておくこと	
	4	パッケージデザインのワークフロー解説 【課題2】新規課題の説明(紙パック飲料)				ワークフローを意識して、デザイン案を再設計しておくこと	
	5	【課題2】類似商品のデザイン調査 コンセプトの決定、アイデアスケッチ作成				テーマに沿ったパッケージの撮影し保存し持参	
	6	【課題2】コンセプト・アイデア中間発表				発表できる状態に企画をまとめておくこと	
	7	【課題2】制作 各自進捗確認				進捗確認できる状態までの制作	
	8	【課題2】制作 各自進捗確認				添削が入ったものは、調整を含めた自主制作を実施	
	9	【課題2】作品完成、発表、講評				発表できる状態に企画とデザイン画をまとめておくこと	
	10	【課題3】新規課題の説明(箱菓子)				テーマに沿ったパッケージの撮影し保存し持参	
	11	【課題3】類似商品のデザイン調査 コンセプトの決定、アイデアスケッチ作成				ワークフローを意識して、デザイン案を再設計しておくこと	
	12	【課題3】コンセプト・アイデア中間発表				発表できる状態に企画とデザイン画をまとめておくこと	
	13	【課題3】制作 各自進捗確認				添削が入ったものは、調整を含めた自主制作を実施	
	14	【課題3】制作 各自進捗確認				添削が入ったものは、調整を含めた自主制作を実施	
15	【課題3】作品完成、発表、講評				発表できる状態に企画とデザイン画をまとめておくこと		
評価方法	(1)中間発表 (2)課題の提出・発表 (3)取組み・コンピテンシー(アイデアスケッチ等のワーク成果物) 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	中間発表		◎				15%
	課題提出・発表		◎				80%
	取組み・コンピテンシー		◎				5%
履修上の注意	出席回数が授業回数の2/3に満たない場合は、提出状況は関係なく単位を与えない						

科目名	デジタルフォト演習 I						
科目名(英)	Digital Photo Exercise 1						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	井上 勝義		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	フリーランスとして グラフィックデザイン制作に従事		
対象学科・学年	クリエイティブデザイン学科 ビジュアルデザイン専攻 1年						
授業概要	ビジュアルデザイン分野(紙媒体のデザインやWebデザインなど平面デザイン)において、コミュニケーション手段として重要なデジタル写真の撮影技術やスタジオワークについての基礎知識の習得を目指し学びます						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○		○			カメラの基本機能を理解し、撮影ができる	
	○		○			スタジオや機材の機能を理解し適切に使用できる	
	○	○	○			デジタル画像の持つ特徴を理解し画像現像ができる	
	○					撮影から出力までの工程を理解できる	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	写真の基本<光と露出について>				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	2	写真の基本<絞りとシャッター速度について>				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	3	写真の基本<画角とF値について>				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	4	写真の基本<構図について>1 構図についての考え方				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	5	写真の基本<構図について>2 分割法を使う				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	6	写真の基本<構図について>2 視線を誘導する構図				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	7	スタジオワークについて<ライティングの基礎知識>				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	8	スタジオワーク<静物を撮る1>撮影と現像と出力				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	9	スタジオワーク<静物を撮る2>撮影と現像と出力				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	10	スタジオワーク<人物を撮る1>撮影と現像と出力				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	11	スタジオワーク<人物を撮る2>撮影と現像と出力				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	12	街中での撮影<ロケーションハンティング>				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	13	街中での撮影<テーマ撮影>				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
	14	テーマ課題による撮影とポスター制作				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる	
15	テーマ課題による撮影とポスター制作				毎授業後に出されるテーマについて撮影してくる		
評価方法	(1)授業内撮影での操作・機材取り扱い (2)撮影～現像の成果物 (3)各授業における出力成果(取り組む姿勢)以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	機材操作・撮影取組み	○	○	◎			20%
	作品・発表		◎	△			60%
	課題・取組み		◎				20%
履修上の注意							