

科目名	DTP演習 I -B						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	堀切 多恵		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	デザイン関係会社においてデ ザイナーとして勤務		
対象学科・学年	CGクリエイター科1年 ・ CGデザイン科1年						
授業概要	印刷物ができるまでの、工程を学び、その技術を理解した上で、実践として生かす力を身に付ける。制作物を作成するとともに、グラフィックデザイン検定の合格をめざし、将来的にディレクションができることを目指す。						
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	
	○					印刷物のしくみを知り、印刷というアナログの行程について説明できる	
	○					写真画像の編集、解像度について説明できる	
	○					Indesignの操作ができる	
	○					IndesignでB4チラシを作成できる	
テキスト・教材 参考図書	練習用PDFデータ						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	2色分解のチラシカンパの作成1 サムネールの作成				自習によるサムネールの作成	
	2	2色分解のチラシカンパの作成2 画像データ作成練習				2色分解グラフィックの研究	
	3	2色分解のチラシカンパの作成3 画像データ作成練習				自習による画像編集の復習練習	
	4	2色分解のチラシカンパの作成4 Indesignのグリッド制作				自習による画像編集の復習練習	
	5	2色分解のチラシカンパの作成5 VI、タイトルのデザイン作成				サムネール・ラフスケッチの制作	
	6	2色分解のチラシカンパの作成6 レイアウト作成				作品制作	
	7	2色分解のチラシカンパの作成7 レイアウト作成				作品制作	
	8	2色分解のチラシカンパの作成8 レイアウト作成				作品制作	
	9	2色分解のチラシカンパの作成9 プリント提出 データパッケージ化				作品制作	
	10	2色分解のチラシカンパの作成10 プリント提出 講評会				次回ポートフォリオ作成に向けて研究	
	11	Indesignを使ってポートフォリオを作成1				ポートフォリオに掲載する作品の選出とデータ管理	
	12	Indesignを使ってポートフォリオを作成2				ポートフォリオに掲載する作品の選出とデータ管理	
	13	雑誌見開きページのレイアウト作成1 課題の説明、データの説明				ラフスケッチの作成	
	14	雑誌見開きページのレイアウト作成2 ラフスケッチの制作				ラフスケッチの作成	
	15	雑誌見開きページのレイアウト作成3 ラフスケッチの制作				ラフスケッチの作成	
	16	雑誌見開きページのレイアウト作成4 Indesignのテキスト入力練習				テキスト入力の復習 練習作品制作	
	17	雑誌見開きページのレイアウト作成5 Indesignのテキスト入力練習				練習作品制作	
	18	雑誌見開きページのレイアウト作成6 オペレーターの業務練習				作品作成	
	19	雑誌見開きページのレイアウト作成7 オペレーターの業務練習				作品作成	
	20	雑誌見開きページのレイアウト作成8 入力後 1回目プリント提出				作品作成	
	21	雑誌見開きページのレイアウト作成9 デザインの確認と修正				作品作成	
	22	雑誌見開きページのレイアウト作成10 デザインの確認と修正				作品作成	
23	雑誌見開きページのレイアウト作成11レイアウトの完成提出講評会				作品作成		
評価方法	課題提出は最終の課題作品2回実施、制作途中等の提出2回実施 授業の取組み、態度、意欲を考慮して評価を行う 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
	制作物		◎		○		70%
	提出状況				◎		30%
履修上の注意	受験科目のコマ数の3分2以上の出席がないと、成績評価及び単位認定はできない。						

科目名	CG演習 I -B						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	堀切多恵		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGクリエイター科1年 ・ CGデザイン科1年						
授業概要	Illustrator,Photoshopでグラフィックデザインを表現するため、必要な操作能力と、スピードを身につける。 2DCGアプリケーションを使用してのグラフィック作品を作成する。						
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		
	○	○	○	Illustrator,Photoshopを自在に操作できるスキルの習得			
	○	○	○	操作練習 問題の消化			
	○	○	○	パスでオブジェクトを作成する技術を身につけ、ペジエを使ってキャラクタを作成する			
	○	○	○	Illustrator検定に合格する			
テキスト・教材 参考図書	練習用PDFデータ						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	Illustratorの操作方法 インターフェイスの操作を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習		
	2	Illustratorの操作の習得 練習データで図形の作成練習する			自習によるパソコン操作の練習		
	3	Illustratorの習得 ペジエ曲線でオブジェクトを描く			自分のキャラクタをサムネールで考案		
	4	Illustratorの習得 自分のキャラクタをペジエ曲線で描く			キャラクタの作成		
	5	Illustratorの習得 自分のキャラクタをペジエ曲線で描く			キャラクタの作成		
	6	Illustratorの習得 自分のキャラクタをペジエ曲線で描く 提出			自習によるパソコン操作の練習		
	7	Photoshopの習得 ラスタデータとベクタデータの違いを理解する			自習によるパソコン操作の練習		
	8	Photoshopの習得 解像度について、RGBとCMYKについて学ぶ			自習によるパソコン操作の練習		
	9	Photoshopの習得 選択範囲について 選択範囲の取り方を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習		
	10	Photoshopの習得 画像データのレタッチ 色調補正について学ぶ			自習によるパソコン操作の練習		
	11	Photoshopの習得 画像データをレタッチ フィルタや色調補正を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習		
	12	Photoshopの習得 合成技術について 表現方法のアイデアを学ぶ			参考作品の収集 研究		
	13	Photoshopの習得 作品制作 著作権についての講習			参考作品の収集 研究		
	14	Photoshopでグラフィック作品を作成する			作品制作		
	15	Photoshopでグラフィック作品を作成する			作品制作 自主作品制作を促す		
	16	Photoshopでグラフィック作品を作成する プリントアウトとデータ提出			作品制作 自主作品制作を促す		
	17	Photoshop検定対策 サンプル受験実施 スタンダード			サンプル問題の見直し		
	18	Photoshop検定対策 サンプル受験実施 エキスパート			サンプル問題の見直し		
	19	Photoshop検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し		
	20	Photoshop検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し		
	21	Photoshop検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し		
	22	Photoshop検定対策 過去問題の消化			過去問題の見直し		
	23	Photoshop検定対策 過去問題の消化			過去問題の見直し		
24	Photoshop検定対策 過去問題の消化			過去問題の見直し			
評価方法	検定の採点結果で評価を行う。 作品2点の提出状況と授業の取組み、態度、意欲を考慮して評価を行う 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
	検定結果		◎		○		70%
	制作物		◎		○		15%
	提出状況				◎		15%
履修上の注意	受験科目のコマ数の3分2以上の出席がないと、成績評価及び単位認定はできない。						

科目名	CG応用演習(映像表現) I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	白石和行		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGクリエイタ科1年・CGデザイン科1年						
授業概要	動画作品制作に必要な基礎的ワークフローの習得。動画編集のオーサリングソフトAdobePremiere基本的な使い方を習得する。その後、課題制作、コンテストへの応募などを行う。						
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		
	○		○		動画編集ソフトPremiereの基本操作ができる。		
	○		○		課題作品制作ができる		
	○		○		コンテスト作品応募(入賞・入選)できる。		
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	授業概要説明 講義			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	2	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	3	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	4	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	5	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8・9・10回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	6	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8・9・10回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	7	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8・9・10回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	8	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8・9・10回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	9	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8・9・10回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
	10	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8・9・10回)			技術習得のための自主学習 授業時間外での課題制作を進行する。		
評価方法	1) 作品評価を主として成績評価とする。 2) 授業中の作品提出状況を平常点として成績評価の判断材料とする。 3) 提出状況などについて平常点として成績評価の判断材料とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	制作物の評価(入選含む)		◎		○		70%
	提出状況		◎		○		30%
履修上の注意	受験科目のコマ数の3分2以上の出席がないと、成績評価及び単位認定はできない。						

科目名	CG概論 I						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	白石 和行		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGデザイン科 1年 CGクリエイタ科 1年						
授業概要	Webデザイン、CGデザイン制作にに必要な知識を習得するのを目標とする内容。主にCG-ARTS協会が発刊している「入門Webデザイン」「入門CGデザイン」の内容にそって演習を行う。受講者の成績評価は同協会主催のWebデザイナー検定、CGクリエイター検定受験可否を参考に行う。						
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	
	○		○			CG・Webデザインについての基礎知識が理解できる	
	○		○			検定試験に合格できる	
テキスト・教材 参考図書	『入門Webデザイン』CG-ARTS協会 『入門CGデザイン』CG-ARTS協会						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	演習1 CGIについて CGIを作るソフトウェアとハードウェア			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	演習2 観察と表現、形と色			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	演習3 デジタル表現 ペイント系ソフトとドロー系ソフト			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	演習4 タイポグラフィ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	演習5 レイアウト、ピクトグラム、ダイヤグラム			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	演習6 3次元CGの制作フロー基礎概念			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	演習7 モデリングの要素と手法			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	演習8 マテリアル			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	9	演習9 カメラワークとライティング			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	10	演習10 レンダリング			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	11	演習11 知的財産権			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	12	演習12 インターネットの基礎			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	13	演習13 Webサイトの目的とデザイン			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	14	演習14 情報の組織化と構造化			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	15	演習15 素材の制作1・2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	16	演習16 HTML の基礎			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	17	演習17 CSS の基礎			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	18	演習18 文書要素の制御			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	19	演習19 文字の装飾とフォームの設定			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	20	演習20 CSS を用いたレイアウト			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	21	演習21 言語と規格 運用			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	22	過去問題			過去問題をやっておくこと		
23	過去問題			過去問題をやっておくこと			
評価方法	1) 検定受験の結果を定期試験の結果として代用し成績評価とする。 2) 授業の中での小テストを実施。平常点として成績評価の判断材料とする。 3) 提出状況などについて平常点として成績評価の判断材料とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	検定結果		◎		○		70%
	提出状況		◎		○		30%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。						

科目名	Office演習-B						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	村上文子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGデザイン科1年 CGクリエイター科1年						
授業概要	企業におけるビジネス文書の作成方法を習得する。オリジナル教材を使い、相手の趣旨を汲み取り文書を作るトレーニングを行う。添削後全員で確認することにより知識の共有を図る。						
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	
		○		○		Officeアプリケーションを使用し定型にそったビジネス文書の作成ができる	
		○		○		ビジネスシーンで使用されるビジネス用語の習得	
		○		○		データを加工したビジネス文書作成について学ぶ	
テキスト・教材 参考図書	実践ドリルで学ぶOffice活用術2013(noa出版)						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	導入				特になし	
	2	関数について				教科書の該当範囲を事前に読み学習した内容は復習しておくこと	
	3	グラフの作成				教科書の該当範囲を事前に読み学習した内容は復習しておくこと	
	4	課題作成				教科書の該当範囲を事前に読み学習した内容は復習しておくこと	
	5	ピボットテーブル				教科書の該当範囲を事前に読み学習した内容は復習しておくこと	
	6	課題作成				教科書の該当範囲を事前に読み学習した内容は復習しておくこと	
	7	効率化を図る				教科書の該当範囲を事前に読み学習した内容は復習しておくこと	
	8	課題作成				教科書の該当範囲を事前に読み学習した内容は復習しておくこと	
	9	総復習問題				教科書の該当範囲を事前に読み学習した内容は復習しておくこと	
	10	定期試験				全項目復習しておくこと	
	※学習する分野の順番は4月2日時点での予定						
評価方法	(1)授業の中で課題作成を3回以上実施する。(2)定期試験(実技)を実施する。 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		○				80%
	平常点(課題提出)		○				10%
	平常点(態度・意欲)				○		10%
履修上の注意	出席が講義回数の3分の2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	POP演習 I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	内倉須磨子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGデザイン1年 CGクリエイター1年						
授業概要	講義および課題制作を通じ、POP広告の知識と技術の基礎を習得する。						
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	
	○	○		○		POP制作についての知識、技術を習得し課題制作ができる	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	ポストイットでアイキャッチ！飛び出すカード制作			課題制作の進行		
	2	飛び出すカード制作1 手紙に同封してプレゼント、またはディスプレイカード立てとし			課題制作の進行		
	3	飛び出すカード制作2 手紙に同封してプレゼント、またはディスプレイカード立てとし			課題制作の進行		
	4	立体ミニランプ制作1			課題制作の進行		
	5	立体ミニランプ制作2			課題制作の進行		
	6	販促としての店舗用店内卓上立体POP！1			課題制作の進行		
	7	販促としての店舗用店内卓上立体POP！2			課題制作の進行		
	8	消しゴムはんこを使って(イクスリブリス)蔵書票制作1			課題制作の進行		
	9	消しゴムはんこを使って(イクスリブリス)蔵書票制作2			課題制作の進行		
	10	グループ制作・ミニパーツを組み合せクリスマス飾り制作 発表			課題制作の進行		
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	1) 作品評価を主として成績評価とする。 2) 授業中の作品提出状況を平常点として成績評価の判断材料とする。 3) 提出状況などについて平常点として成績評価の判断材料とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品評価		◎				80%
	提出状況				◎		10%
	最終課題作品の意図を発表	◎			○		10%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。総ての作品を提出の事。						

科目名	Web基礎演習-B						
科目名(英)	Web programming standard						
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	高巢 真衣子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGクリエイタ科1年 CGデザイン科1年						
授業概要	HTML、CSSの基礎習得により簡単なWebサイトの作成と既存のWebサイトのカスタマイズ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		
	○				htmlの基本構造について学び、簡単な動的ページを作成することができる。		
	○				css基礎を習得し、スタイルシートによりページに装飾を施すことができる。		
	○				画像の配置、リンクを使ってコンテンツを増やすことができる。		
	○				htmlとcssの基礎知識により、現行サイトに簡単なカスタマイズを施すことができる。		
			△		htmlとcssの基礎知識を応用し、自由自在にレイアウト・装飾を施すことができる。		
テキスト・教材 参考図書	・出版社: SBクリエイティブ 狩野 祐東著 スラスラわかるhtml&CSS						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	WEBサイトとその構成要素			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	2	制作の準備とHTMLの基本構造～タグ入力			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	3	リンクと画像の挿入			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	4	2ページ目以降を効率的に作成する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	5	2ページ目以降を効率的に作成する (about.htmlの作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	6	2ページ目以降を効率的に作成する (access.htmlの作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	7	2ページ目以降を効率的に作成する (menu.htmlの作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	8	2ページ目以降を効率的に作成する (menu.htmlの複製)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	9	CSSの基礎 (CSSの特徴と役割、基本書式)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	10	CSSの基礎 (継承、記述場所、CSSファイルの作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	11	スタイルシートの調整 (ページ背景色、文字の色、文字のサイズ)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	12	スタイルシートの調整 (余白、下線)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	13	スタイルシートの調整 (行の高さ、テキストリンクの色)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	14	スタイルシートの調整 (ナビゲーションメニューを横並びにする)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	15	スタイルシートの調整 (フッターの調整、ページ全体を中央配置)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	16	スタイルシートの調整 (フロート、クリア)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	17	スタイルシートの調整 (テーブルの整形)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	18	スタイルシートの調整 (ショートハンドプロパティの省略)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	19	フォームの基礎知識、フォーム領域、フォームタグ (プルダウンメニュー)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	20	フォームタグ (ラジオボタン、チェックボックス、テキストフィールド)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	21	フォームタグ (テキストエリア、送信ボタン、ラベル)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	22	フォームタグ (ラベル)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	23	フォームのスタイルと属性セクタ			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
24	Webサイトの公開						
評価方法	(1)定期試験として授業での制作物の提出を2回実施する。(2)期末試験として課題制作と制作物の提出を実施する。 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(制作物の提出)		◎		○		30%
	課題・作品		◎		○		70%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。						

科目名	デザインワーク演習 I								
科目名(英)									
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	中村 辰哉				
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	CGC1・CGD1								
授業概要	デザイン制作の現場に即した実践的な知識・技術を学び、課題制作を行う。								
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			
		○				課題のテーマを理解し、作品を作る力をつける。			
		○				レイアウト、色彩などデザインの基本を身につける。			
	○					制作物について制作意図を説明できる。			
		○				参考作品を自分なりに解釈しアレンジする。			
	○				自分以外の作品について評価できる。				
テキスト・教材 参考図書									
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示			
	1	課題制作01 美容室オープンDM				見本となる資料の事前収集			
	2	課題制作01 美容室オープンDM				提出内期限に向けて時間外制作			
	3	課題制作02 動物公園イラストマップ				見本となる資料の事前収集			
	4	課題制作02 動物公園イラストマップ				提出内期限に向けて時間外制作			
	5	課題制作02 動物公園イラストマップ				提出内期限に向けて時間外制作			
	6	課題制作03 ウエディングプラン フライヤー				見本となる資料の事前収集			
	7	課題制作03 ウエディングプラン フライヤー				提出内期限に向けて時間外制作			
	8	課題制作03 ウエディングプラン フライヤー				提出内期限に向けて時間外制作			
	9	課題制作04 国際車イスバスケット大会ポスター 原画				見本となる資料の事前収集			
	10	課題制作04 国際車イスバスケット大会ポスター 原画				提出内期限に向けて時間外制作			
	11								
	12								
	13								
	14								
15									
評価方法	1)主として制作課題についての評価を成績評価とする。 2)授業中の作品制作提出状況についての評価を平常点として成績評価の判断材料とする。 3)提出状況などについて平常点として成績評価の判断材料とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	制作課題についての評価		◎				70%		
	課題提出				◎		15%		
	プレゼン発表	○					15%		
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。								

科目名	デザイン応用演習(イラスト) I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	関よしみ		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGC・CGD1年						
授業概要	パソコンを使用しないアナログならではの、イラストを描く楽しさと、テクニックの基礎を学び、オリジナルの作品作りに生かす						
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	
	○		○			人間の顔～全身を描くための基礎知識と練習	
	○		○			魅力的なキャラクターの全身イラスト作成	
	○		○			動物の描き方の基礎知識と練習	
	○		○			動物イラストを使用したTシャツデザイン(二色)	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	人間の顔～全身を描くための基礎知識を知った上で実物を見てデッサン				授業時間外に課題制作を進行させる	
	2	デッサンを元にして線を整理してイラスト風に描く				授業時間外に課題制作を進行させる	
	3	自分が魅力的だと思うキャラクターのイラスト作画				授業時間外に課題制作を進行させる	
	4	自分が魅力的だと思うキャラクターのイラスト作画				授業時間外に課題制作を進行させる	
	5	水彩画の基礎知識を学び実践する				授業時間外に課題制作を進行させる	
	6	水彩画の基礎知識を学び実践する				授業時間外に課題制作を進行させる	
	7	動物の描き方の基礎とポイントを身に着ける				授業時間外に課題制作を進行させる	
	8	動物の描き方の基礎とポイントを身に着ける				授業時間外に課題制作を進行させる	
	9	動物イラストを使って自分が着たいと思うTシャツを2色でデザインする				授業時間外に課題制作を進行させる	
	10	動物イラストを使って自分が着たいと思うTシャツを2色でデザインする				授業時間外に課題制作を進行させる	
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	1) 作品評価を主として成績評価とする。 2) 授業中の作品提出状況を平常点として成績評価の判断材料とする。 3) 提出状況などについて平常点として成績評価の判断材料とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	制作課題についての評価		◎				70%
	課題提出				◎		30%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。						

科目名	デッサン						
科目名(英)	Drawing						
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	岡本明久		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGクリエイター科1年 CGデザイン科1年						
授業概要	対象物を二次元平面に描写して伝達するための観察力、集中力、表現力を養う。 またここから発展させ、構図、トリミングを通した総合的なデザイン制作に必要な構成力を身につける。						
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		
	○				観察から表情を捉え、説明することができる。		
		○			何をどう表現したいのかという画面イメージを説明することができる。		
			○		フリーハンドで30cm程度の水平線、垂直線が描ける		
				○	意図した画面表現ができる		
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	静物 5-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	2	静物 5-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	3	静物-講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	4	静物-講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	5	コントラストと空間表現			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	6	コントラストと空間表現			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	7	イメージ構成(イメージ卓上幾何)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	8	イメージ構成(イメージ卓上幾何)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	9	静物6-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	10	静物6-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	11	静物6-2-1講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	12	静物6-2-1講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	13	人物1-1 友人			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	14	人物1-1 友人			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	15	人物1-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	16	人物1-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	17	石膏2-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	18	石膏2-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	19	石膏2-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	20	石膏2-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	21	人物2-1 自画像			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	22	人物2-1 自画像			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
	23	人物2-2 一講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		
24	人物2-2 一講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。			
評価方法	1) 作品評価を主として成績評価とする。 2) 授業中の作品提出状況を平常点として成績評価の判断材料とする。 3) 提出状況などについて平常点として成績評価の判断材料とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品評価		◎				70%
	提出状況				◎		30%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。二週制作でモチーフ共有の課題が多いため、遅刻、欠席しないように。						

科目名	作品プレゼンテーション演習 I -B						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	中村辰哉 白石和行 堀切多惠		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGデザイン科 1年 CGクリエイター科 1年						
授業概要	進級制作の中で自分自身の作品についてのプレゼンテーションを行う。担当教員への発表、中間発表、本発表通じ、プレゼン技術についての客観的な評価を踏まえプレゼン技術の向上を目指す。						
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	
	○					作品制作、中間発表会を通じてのプレゼン力のブラッシュアップができる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	進級制作のためのオリエンテーション			授業時間以外に作品制作を進行する。		
	2	進級制作のためのオリエンテーション			授業時間以外に作品制作を進行する。		
	3	ラフスケッチ制作			作品制作を進行する。 中間発表のプレゼン準備		
	4	ラフスケッチ制作			作品制作を進行する。 中間発表のプレゼン準備		
	5	作品制作中間発表			授業時間以外に作品制作を進行する。		
	6	作品制作中間発表			授業時間以外に作品制作を進行する。		
	7	作品制作進行、完成			授業時間以外に作品制作を進行する。		
	8	作品制作進行、完成			授業時間以外に作品制作を進行する。		
評価方法	1) 中間発表会でのプレゼンテーションに対する評価を成績評価する。 2) 作品制作中の学生とのヒアリングや進捗状況を加味し、平常点として成績評価の判断材料とする。 3) 提出状況などについて平常点として成績評価の判断材料とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	中間発表会でのプレゼン評価	◎					70%
	中間発表会でのプレゼン評価				○		30%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。						

科目名	色彩演習 I -B						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	白石 和行		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGデザイン科 1年 CGクリエイター科1年						
授業概要	色彩 I -Aと同様に色についての基礎知識からデザイン制作に関わる配色テクニックの習得までを目標とするが、色彩検定協会の「色彩検定公式テキスト 2級編」の内容にそって演習を行う。次年度6月に受験予定の2級受講者の成績評価は演習、小テストを通じて行う。						
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	
		○		○		色についての基礎知識の習得できている	
		○		○		配色テクニックが習得できている	
テキスト・教材 参考図書	・色彩検定協会 『色彩検定公式テキスト 2級編』						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	演習1 PCCSTーン別明度一覧表 作成			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	演習1 PCCSTーン別明度一覧表 作成			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	演習2 JISの慣用色名について説明、確認 次回小テスト			振り返りをして小テストの勉強をしておく。		
	4	演習3 慣用色名小テスト テキストの配色調和 配色演習			演習課題をやっておく。		
	5	演習3 慣用色名小テスト テキストの配色調和 配色演習			演習課題をやっておく。		
	6	演習3 慣用色名小テスト テキストの配色調和 配色演習			演習課題をやっておく。		
	7	演習4 マンセル表色系、JIS表色系について講義			振り返りをして小テストの勉強をしておく。		
	8	演習5 演習4までの内容についての小テスト					
評価方法	1)小テストの結果を定期試験の結果として代用し成績評価とする。 3)提出状況、授業態度などについて平常点として成績評価の判断材料とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	小テスト		◎		○		70%
	提出物		◎		○		30%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。						

科目名	表現技法 I						
科目名(英)	Representation techniques						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	内田 万寿美		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGデザイン・CGクリエイター学科 1年						
授業概要	グラフィックデザイン、webデザイン、キャラクターデザインなどコミュニケーションデザインにおいては、柔軟な発想力や表現力が必要とされる。そのための制作を通して、多様化するデジタル環境における広告及びアニメ業界での実践につながる企画力、技術の取得を目指す。また、同時に一人一人の個性を伸ばせる制作環境を目指す。						
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	
	○					集中力と意欲を持ち、常に前向きに制作に打ち込むことができる	
		○				提出期限を確実に守ることができる	
				○		全体を把握しながら細部へのこだわりも忘れず完成度を上げることができる	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	キャラクターデザイン制作 コンセプトを考える				参考資料を集めておくこと	
	2	キャラクターデザイン制作 サムネール制作				参考資料を集めておくこと 鉛筆の準備をしておく	
	3	キャラクターデザイン制作 鉛筆デッサン 鉛筆表現				課題制作の進行	
	4	キャラクターデザイン制作 鉛筆デッサン 鉛筆表現				課題制作の進行	
	5	キャラクターデザイン制作 鉛筆デッサン 鉛筆表現				デッサンを仕上げておくこと	
	6	講評会 プレゼン					
	7	模様画制作(細い線でかく模様を描いていく) 線による表現				課題制作の進行	
	8	模様画制作(細い線で細かく模様を描いていく) 空間意識				課題制作の進行	
	9	模様画制作(細い線で細かく模様を描いていく)				課題制作の進行	
	10	模様画制作(細い線で細かく模様を描いていく) 完成度の追求					
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	1) 作品評価を主として成績評価とする。 2) 授業中の作品提出状況を平常点として成績評価の判断材料とする。 3) 提出状況などについて平常点として成績評価の判断材料とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品評価		◎				70%
	提出状況				◎		15%
	最終課題作品の意図を発表	◎			○		15%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がないと成績評価および単位認定はできない。総ての作品を提出の事。						

科目名		文章表現 I					
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	佐藤豊子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGC1年 CGD1年						
授業概要	就職活動に必要な文章力を身につける。いわゆる自己PRや志望動機の書き方について、基本的な決まりごとや文の仕組みについて練習問題を解いたり、テーマ(企業でよく出題されるもの)に沿って作文を書いてもらう。その繰り返しによって、多くの人が苦手意識をもつ文章を書くということにまず、慣れてもらう。そこから自己表現能力の向上にまで結びつくように指導する。						
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	
	○					ことばの決まりごと(間違えやすい口語文法全般)(話し言葉に近いが書く時には相応しくない表現など)について例文を示して生徒に確認させる。	
		○				例文(間違った表現を使ったり、語句の並びがわかりにくかったりする文章と正しく直す為に空欄を設けた文章を比較しながら空欄を埋める)をいくつかあげて、正しい、わかりやすい文の構造、表現を生徒に確認させる。	
			○			テーマ(就職試験によく出題されるようなもの)を一つずつ毎回提示し、400~600字ぐらいで生徒に書いてもらう。書き方がよくわからない生徒などには構成の組み立て方やいくつかの文と一緒に作ったりしたサポートをする。毎回書く前には構成(基本、3段落構成)について、各段落にどんな内容について書いた方がいいかを黒板で紹介する。構成の整った作文が読み手にとって読みやすい(先に何が書かれているか分かりやすいので)作文であることを強調す為に毎回行う。	
			○			作文の書き方を身につけると共に、書く内容について毎回考えることで自分にとって何が一番大切なのか(価値観)や今までの自分のしてきたことを省みやすい機会になるように考えている。	
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	作文の書き方について、基本的な決まりごとを確認 前回の授業の復習、漢字(送り仮名)(一番間違えやすい漢字なので)の練習問題				なし	
	2	話し言葉を書き言葉にする具体例を確認 分かりやすい文章(主語と述語の位置の重要性)の書き方について、例文で説明①				なし	
	3	分かりやすい文章(語句の順番にはきまりがあること)の書き方について、例文で説明② 言葉の知識の一環として敬語を例文で確認(敬語の種類)				なし	
	4	ビジネスの場面で良く使う敬語を会話文で確認 取りあげた言葉(就職用の作文に関連した)から連想できる言葉を書き連ねる(関連する言葉を多く知ればそれを使って長い文章が書けるので)				なし	
	5	説明文(前回の授業で取り上げたテーマの中から3つ選び、分かりやすい説明文を書いてもらう。自己PRも自分に対する説明文なので、何事も分かりやすく説明できるようにというねらいである。 前回の授業の続き				なし	
	6	自己PRメモ(自己PRに関する質問事項に答える形のプリントをまとめる)				なし	
	7	100字作文(長所、短所、今までで一番がんばったこと、将来の夢、趣味特技、最近気になること)				なし	
	8	前回の授業の続き				なし	
	9	300字作文。前回の100字作文の中から2つテーマを選び、字数を300字に増やす。				なし	
	10	前回の授業の続き				なし	
評価方法	(1) 毎回授業で提出してもらう演習プリント、作文を添削し評価とする。(2) 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
	提出物の評価		○				100%
履修上の注意	定期試験を行わず、提出物で成績をつける。						