

科目名	CG演習Ⅲ-A					
科目名(英)						
単位数	5単位	時間数	75時間	担当者	白石和行 堀切多恵	
実施年度	2019年度	実施時期	前期	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 3年					
授業概要	本演習では2年次までに習得したIllustratorのPhotoshopのテクニックを作品制作へと応用し、コンテストへの応募作品ができる。 3DCGソフトMayaの基本操作習得するポリゴンによるモデリング、テクスチャの設定、マッピング等、基本的なキャラクター作成ができる					
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
	○			○		コンテスト作品応募(入賞・入選)できる
	○					3DCGソフト、Mayaの基本操作ができる
	○					ポリゴンモデルの作成ができる
	○					キャラクターと背景のオブジェクト、光源や環境光を理解して表現することができる
	○					目的コンセプトなど考えてオリジナルのキャラクターを考案、3DCGで表現することができる
テキスト・教材 参考図書	Mayaチュートリアル イメージ画像 作成方法のPowerPoint【堀切担当】					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	2	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	3	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	4	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	5	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	6	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	7	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	8	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	9	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	10	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	11	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	12	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	13	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	14	コンテスト応募作品制作課題【白石】			次回までに課題制作を進行させる。	
	15	MAYAポリゴンモデリング 2Dイメージ プレーンを使用【堀切】			自習によるパソコン操作の練習ほか。	
	16	MAYAポリゴンモデリング 2Dイメージ プレーンを使用【堀切】			自習によるパソコン操作の練習ほか。	
	17	MAYAポリゴンモデリング 2Dイメージ プレーンを使用【堀切】			自習によるパソコン操作の練習ほか。	
	18	MAYAポリゴンモデリング 2Dイメージ プレーンを使用【堀切】			自習によるパソコン操作の練習ほか。	
	19	MAYAポリゴンモデリング 2Dイメージ プレーンを使用【堀切】			自習によるパソコン操作の練習ほか。	
	20	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	21	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	22	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	23	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	24	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	25	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	26	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	27	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
28	キャラクターのモデリング プロジェクトの作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。		

	29	キャラクタのモデリング プロジェクトの作成【掘切】					アニメーションの絵コンテを作成するなど。
	30	キャラクタのモデリング プロジェクトの作成【掘切】					アニメーションの絵コンテを作成するなど。
	31	オリジナルキャラクタの作成【掘切】					課題制作を進行させる。
	32	オリジナルキャラクタの作成【掘切】					課題制作を進行させる。
	33	オリジナルキャラクタの作成【掘切】					課題制作を進行させる。
	34	オリジナルキャラクタの作成【掘切】					課題制作を進行させる。
	35	オリジナルキャラクタの作成【掘切】					課題制作を進行させる。
	36	オリジナルキャラクタの作成【掘切】					課題制作を進行させる。
	37	オリジナルキャラクタの作成【掘切】					課題制作を進行させる。
	38	オリジナルキャラクタの作成【掘切】					課題制作を進行させる。
<b>評価方法</b>	1) 提出作品についての内容評価を行う。 2) 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。 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
	作品・発表		○		○		70%
	提出状況		○		◎		30%
<b>履修上の注意</b>	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	教養講座Ⅱ						
科目名(英)	General Knowledge						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	久岡貴弘		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGデザイン科2年 CGクリエイター科3年						
授業概要	就職に必要な一般教養を習得する						
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	
	○					就職に必要な一般教養を身につけることができる。	
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	漢字の読み・日本地理・式と計算				次回へ向けての自主学習	
	2	漢字の書き取り・日本地理・式と計算				次回へ向けての自主学習	
	3	同音異義語・世界地理・速さの基礎				次回へ向けての自主学習	
	4	同音異義語・日本史・**算				次回へ向けての自主学習	
	5	語句の意味・日本史・**算				次回へ向けての自主学習	
	6	同義語対義語・世界史・**算				次回へ向けての自主学習	
	7	四字熟語・政治経済・確率				次回へ向けての自主学習	
	8	慣用句・敬語・政治経済・集合				次回へ向けての自主学習	
	9	演習問題				次回へ向けての自主学習	
	10	演習問題				次回へ向けての自主学習	
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	1) 定期試験の結果を主として成績評価とする。 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。						
		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%
	小テスト		○				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	CG応用演習(デジタル描画)Ⅱ-A						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	坂本 正人		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGクリエイター科 3年						
授業概要	デジタルイラストが得意な学生も含め、全員がデジタルカラーイラストを描けるようになることが目的です。そのためのテクニックと、流行りのペイント術を実技、習得してもらいます。また、就職先で役に立つよう、フォトショップCS6を使った背景描画術も複数回執り行います。						
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	
	○					デジタル描画をする上での、ソフト上の専門用語を習得する	
	○					専門ソフトの使い方を習得する	
			○			ラフ制作から着色まで実技時間が長いので、それに耐えられる集中力を身に付ける	
	○					世界で自分だけのオリジナリティあるイラストを生み出す	
テキスト・教材 参考図書	①PIXIV(ピクシブ)サイトにおける、デジタル描画のメイキング <a href="http://www.pixiv.net/">http://www.pixiv.net/</a> ②セルシスホームページ(CLIP STUDIO PAINT 製造メーカー) <a href="https://howto.clip-studio.com/">https://howto.clip-studio.com/</a>						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	イラストの構図/布系&光沢系の塗り分け -CLIP STUDIO PAINT (1・2回)			なし		
	2	イラストの構図/布系&光沢系の塗り分け -CLIP STUDIO PAINT (1・2回)			なし		
	3	自由変形/パペットワープ -Photoshop CS6 (3・4回)			なし		
	4	自由変形/パペットワープ -Photoshop CS6 (3・4回)			なし		
	5	スクリプト塗りつぶし/油彩/混合ブラシ -Photoshop CS6 (5・6回)			なし		
	6	スクリプト塗りつぶし/油彩/混合ブラシ -Photoshop CS6 (5・6回)			なし		
	7	虹&簡単な低木の作り方/グラデーションオーバーレイでアート作成 -Photoshop CS6 (7・8回)			なし		
	8	虹&簡単な低木の作り方/グラデーションオーバーレイでアート作成 -Photoshop CS6 (7・8回)			なし		
	9	シワに沿って歪む柄の作り方 -Photoshop CS6 (9・10回)			なし		
	10	シワに沿って歪む柄の作り方 -Photoshop CS6 (9・10回)			なし		
	11	厚塗り風目の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (11・12回)			厚塗りのイラストや動画を検索して、予習しておいてください。		
	12	厚塗り風目の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (11・12回)			厚塗りのイラストや動画を検索して、予習しておいてください。		
	13	厚塗り風髪の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (13・14回)			なし		
	14	厚塗り風髪の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (13・14回)			なし		
	15	宝石の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (15・16回)			なし		
	16	宝石の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (15・16回)			なし		
	17	砂地の地面の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (17・18回)			検索して、枝の分岐の様子と葉の生え方を観察しておいてください。		
	18	砂地の地面の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (17・18回)			検索して、枝の分岐の様子と葉の生え方を観察しておいてください。		
	19	レンガ敷きの地面の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (19・20回)			レンガの壁の画像を検索して、観察しておいてください。		
	20	レンガ敷きの地面の描き方 -CLIP STUDIO PAINT (19・20回)			レンガの壁の画像を検索して、観察しておいてください。		
	21	目の描き方⑤ -デジタル特化・水彩境界 -CLIP STUDIO PAINT (21・22回)			なし		
	22	目の描き方⑤ -デジタル特化・水彩境界 -CLIP STUDIO PAINT (21・22回)			なし		
	23	ビルの夜景の描き方 -Photoshop CS6 (23・24回)			ビル群を描くので、1点透視図法について予習してください。		
	24	ビルの夜景の描き方 -Photoshop CS6 (23・24回)			ビル群を描くので、1点透視図法について予習してください。		
評価方法	(1)毎授業の実技を提出してもらい、提出量、技術力、再現度の高さ、オリジナルな追加点を採点します。(2)実技が早く終わった学生には、課題以外にデジタルイラストを描いて提出してもらい、追加点とします。(3)提出状況も加点、減点の対象とします。(4)3年生においては、集大成としてデジタルイラストを描いて、作品をコンテストに応募する予定です。 成績評価基準 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
	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。公欠等で出席が少ない場合は、提出された分で成績をつけます。その場合、公平な採点を厳守するため、課題を全提出した学生よりランク下の成績にします。						

科目名	CG応用演習(映像表現)Ⅲ-A						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	宮原寿光 一好健吾 白石和行		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGクリエイター科3年						
授業概要	「映像をつくる」とはどういうことなのかを、制作実習を通して履修者全員が考える場にしていく。 モーショングラフィックスソフトAftereffectsの操作方法を学び編集による映像表現の知識を深める。						
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	
	○					モーショングラフィックスの歴史や目的の知識を得る	
	○					Adobe aftereffectsを操作しながら、実習形式で使用方法などの知識を得る	
			○			他者からのフィードバックなどを受け入れ改善して吸収力を養い、作品の表現力を高める	
テキスト・教材 参考図書	Adobe Aftereffects						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	授業の目的説明・モーショングラフィックスについての座学			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	2	Adobe aftereffects操作① 基本操作の説明			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	3	Adobe aftereffects操作① 基本操作の説明			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	4	Adobe aftereffects操作② デモプロジェクト(A)を使用し作品の作成 I			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	5	Adobe aftereffects操作② デモプロジェクト(A)を使用し作品の作成 I			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	6	Adobe aftereffects操作③ デモプロジェクト(A)を使用し作品の作成 II			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	7	Adobe aftereffects操作③ デモプロジェクト(A)を使用し作品の作成 II			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	8	Adobe aftereffects操作④ デモプロジェクト(B)を使用し作品の作成 I			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	9	Adobe aftereffects操作④ デモプロジェクト(B)を使用し作品の作成 I			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	10	Adobe aftereffects操作⑤ デモプロジェクト(B)を使用し作品の作成 II			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	11	Adobe aftereffects操作⑤ デモプロジェクト(B)を使用し作品の作成 II			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	12	Adobe aftereffects操作⑥ デモプロジェクト(C)を使用し作品の作成 I			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	13	Adobe aftereffects操作⑥ デモプロジェクト(C)を使用し作品の作成 I			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	14	Adobe aftereffects操作⑦ デモプロジェクト(C)を使用し作品の作成 II			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	15	Adobe aftereffects操作⑦ デモプロジェクト(C)を使用し作品の作成 II			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	16	完成作品の上映会					
	17	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」【白石】			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。		
	18	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」【白石】			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。		
	19	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」【白石】			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。		
	20	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」【白石】			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。		
	21	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」【白石】			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。		
	22	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」【白石】			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。		
23	課題制作「グループワーク」、「コンテスト作品応募」【白石】			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)企画書の提出 (2)作品の提出 (3)作品の質 制作はチームで行うため、提出物や作品はチームメンバー全員の評価とする						
		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				◎		80%
	発表・作品		◎		◎		20%
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	デザインワーク応用演習								
科目名(英)									
単位数	1単位	時間数	10時間	担当者	中村 辰哉				
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	CGクリエイター科3年								
授業概要	制作現場で必要とされる課題の研究、制作を通して、デザインについてより深い理解を図る。								
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			
	○		○			課題制作を通じてのデザイン知識・技術を身につけることができる。			
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	課題制作01 インフォグラフィックス				インフォグラフィックスについて事前に調べておくこと			
	2	課題制作01 インフォグラフィックス				提出内期限に向けて時間外制作			
	3	課題制作01 インフォグラフィックス				提出内期限に向けて時間外制作			
	4	課題制作02 公共広告				公共広告について事前に調べておくこと			
	5	課題制作02 公共広告				提出内期限に向けて時間外制作			
	6	課題制作03 小冊子(ZINE)制作				事前予告に基づき素材の準備			
	7	課題制作03 小冊子(ZINE)制作				提出内期限に向けて時間外制作			
	8	課題制作03 小冊子(ZINE)制作				提出内期限に向けて時間外制作			
	9	課題制作04 広告企画				事前予告に基づき素材の準備			
	10	課題制作04 広告企画				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)Ⅲ-A						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	関よしみ		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGCクリエイタ科 3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とともに、少人数ならではの、お互いの作品に対する意見交換をすることでコミュニケーション能力を養いつつ、自分の作品にフィードバックする機会を設ける						
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	
	○	○	○			パステルの使い方を学びパステルの特性を生かしたオリジナル作品を制作する	
	○	○	○			プロの描いたイラストを模写して、観察眼・テグーツを学び、体験を発表してクラスメートと共感する	
	○	○	○			漫画の簡単な歴史と、作成の基礎知識を学び、意見交換しながらオリジナル作品を作成して投稿する	
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	パステルの基礎-好きな色を使って自由に色を載せてみる～作品模写(1・2・3・4回)				次回までに課題制作を進行する	
	2	パステルの基礎-好きな色を使って自由に色を載せてみる～作品模写(1・2・3・4回)				次回までに課題制作を進行する	
	3	パステルの基礎-好きな色を使って自由に色を載せてみる～作品模写(1・2・3・4回)				次回までに課題制作を進行する	
	4	パステルの基礎-好きな色を使って自由に色を載せてみる～作品模写(1・2・3・4回)				次回までに課題制作を進行する	
	5	パステルの応用-オリジナル作品制作5・6・7・8回)				次回までに課題制作を進行する	
	6	パステルの応用-オリジナル作品制作5・6・7・8回)				次回までに課題制作を進行する	
	7	パステルの応用-オリジナル作品制作5・6・7・8回)				次回までに課題制作を進行する	
	8	パステルの応用-オリジナル作品制作5・6・7・8回)				次回までに課題制作を進行する	
	9	イラスト模写-好きなイラストの画材や描き方を分析して出来るだけ忠実に模写する(9・10・11・12回)				模写してみたいイラスト見本を三点選んでくる	
	10	イラスト模写-好きなイラストの画材や描き方を分析して出来るだけ忠実に模写する(9・10・11・12回)				模写してみたいイラスト見本を三点選んでくる	
	11	イラスト模写-好きなイラストの画材や描き方を分析して出来るだけ忠実に模写する(9・10・11・12回)				模写してみたいイラスト見本を三点選んでくる	
	12	イラスト模写-好きなイラストの画材や描き方を分析して出来るだけ忠実に模写する(9・10・11・12回)				模写してみたいイラスト見本を三点選んでくる	
	13	四コマ漫画制作-漫画の描き方を学ぶ(13・14・15・16回)				次回までに課題制作を進行する	
	14	四コマ漫画制作-漫画の描き方を学ぶ(13・14・15・16回)				次回までに課題制作を進行する	
	15	四コマ漫画制作-漫画の描き方を学ぶ(13・14・15・16回)				次回までに課題制作を進行する	
	16	四コマ漫画制作-漫画の描き方を学ぶ(13・14・15・16回)				次回までに課題制作を進行する	
	17	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(17・18・19・20回)				次回までに課題制作を進行する	
	18	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(17・18・19・20回)				次回までに課題制作を進行する	
	19	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(17・18・19・20回)				次回までに課題制作を進行する	
	20	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(17・18・19・20回)				次回までに課題制作を進行する	
	21	四コマ漫画制作-完成したオリジナル作品をネット投稿(21・22・23・24回)				次回までに課題制作を進行する	
	22	四コマ漫画制作-完成したオリジナル作品をネット投稿(21・22・23・24回)				次回までに課題制作を進行する	
	23	四コマ漫画制作-完成したオリジナル作品をネット投稿(21・22・23・24回)				次回までに課題制作を進行する	
24	四コマ漫画制作-完成したオリジナル作品をネット投稿(21・22・23・24回)				次回までに課題制作を進行する		
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				◎		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	デザイン応用演習Ⅲ-選択A【Webデザイン】						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	上田浩二		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGクリエイタ科3年						
授業概要	課題に対し、どのようなデザインとコンテンツがユーザーに伝わるかを考え制作を通じて学習する。 具体的にはECサイト、観光サイトを制作するが、SNSを意識したサイト作りについても理解する。						
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	
	○		○			課題制作、講義を通してのWebデザイン制作についての知識、技術を身に付けることができる。	
	○		○			ターゲットを理解し、アプローチを考えコンテンツを作成することができる。	
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	ECサイトを作ってみる。(1・2・3・4・5回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	2	ECサイトを作ってみる。(1・2・3・4・5回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	3	ECサイトを作ってみる。(1・2・3・4・5回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	4	ECサイトを作ってみる。(1・2・3・4・5回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	5	ECサイトを作ってみる。(1・2・3・4・5回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	6	観光サイトを作ってみる(6・7・8・9・10回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	7	観光サイトを作ってみる(6・7・8・9・10回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	8	観光サイトを作ってみる(6・7・8・9・10回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	9	観光サイトを作ってみる(6・7・8・9・10回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	10	観光サイトを作ってみる(6・7・8・9・10回)			授業時間外での課題制作を進行する。		
	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
	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。総ての作品を提出の事。						



科目名	デザイン制作演習Ⅲ					
科目名(英)						
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	堀切多恵 白石和行	
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○	
対象学科・学年	CGGクリエイター科 3年					
授業概要	福岡県美術展のデザイン部門への応募作品制作を行う(B1サイズ)。毎年、8月の上旬に応募締切が設けられており、年毎にテーマが異なり、テーマに併せイラスト、ポスターを作成し応募する。作品制作のスケール感を感じ、デザイン力、制作力を養成するために試行錯誤を重ねることでブラッシュアップする。					
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	
	○				応募作品を完成させることができる。	
					作品応募および入賞・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	コンテスト応募のためのオリエンテーション(1回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	2	ラフスケッチ制作(2・3・4・5回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	3	ラフスケッチ制作(2・3・4・5回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	4	ラフスケッチ制作(2・3・4・5回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	5	ラフスケッチ制作(2・3・4・5回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	6	担当教員確認後 作品制作(6・7・8・9・10・11・12・13回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	7	担当教員確認後 作品制作(6・7・8・9・10・11・12・13回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	8	担当教員確認後 作品制作(6・7・8・9・10・11・12・13回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	9	担当教員確認後 作品制作(6・7・8・9・10・11・12・13回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	10	担当教員確認後 作品制作(6・7・8・9・10・11・12・13回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	11	担当教員確認後 作品制作(6・7・8・9・10・11・12・13回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	12	担当教員確認後 作品制作(6・7・8・9・10・11・12・13回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	13	担当教員確認後 作品制作(6・7・8・9・10・11・12・13回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	14	作品制作中間発表(14・15・16・17回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	15	作品制作中間発表(14・15・16・17回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	16	作品制作中間発表(14・15・16・17回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	17	作品制作中間発表(14・15・16・17回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	18	作品制作 作品提出(18・19・20・21・22・23回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	19	作品制作 作品提出(18・19・20・21・22・23回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	20	作品制作 作品提出(18・19・20・21・22・23回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	21	作品制作 作品提出(18・19・20・21・22・23回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
	22	作品制作 作品提出(18・19・20・21・22・23回)			授業時間外に作品制作を進行する。	
23	作品制作 作品提出(18・19・20・21・22・23回)			授業時間外に作品制作を進行する。		
評価方法	1)主に作品応募の入選・入賞結果を成績評価とする。 2)中間発表会での評価や作品制作の進捗状況を平常点として成績評価の判断材料とする。 3)提出物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
	入選・入賞結果		◎			
	中間発表会での講評など		○		○	
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Ⅲ-選択A【編集DTP】						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20時間(10コマ)	担当者	堀切多恵		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGクリエイター科3年						
授業概要	既存企業理念を理解し、企業の新規企画を立案し、コンセプトの基づくVIを提案できる。 企画開発の視覚伝達として、VIをロゴタイプ、ポスター等告知広告を企画し製作する。 ディレクターとして、制作を行う前の仕事を理解し、シミュレーションによる。						
授業形式	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	
	○		○			マーケティングの知識を学び、企画を立案、提案することができる	
	○		○			VIをコンセプトに基づいてデザインし、新企画の広報活動へ展開する	
テキスト・教材 参考図書	練習用データ						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	マーケティングについて学ぶ 新企画を提案する企業について研究			マーケティングについて検索		
	2	新企画の立案 コンセプトを設定しサービス、商品の企画考える			既存企業の研究 新企画の立案について研究		
	3	新企画のコンセプトに基づいたVIの設定 ロゴタイプのデザイン1			ロゴタイプについて、復習を兼ねた研究		
	4	新企画のコンセプトに基づいたVIの設定 ロゴタイプのデザイン2			ロゴタイプの作成		
	5	コンセプトカラー、マーク等必要なVIを提案できる			提案するVIについてサムネールの制作		
	6	新企画のポスター制作 キャッチコピーの提案			キャッチコピーの研究 VIの制作		
	7	新企画のポスター制作 新しい企画をビジュアルで表現する			作品制作		
	8	新企画を広報するメディアの選定 制作物をポスター以外に4点設定			作品制作		
	9	新企画の広報物の制作1			作品制作		
	10	新企画の広報物の制作3 完成 提出 講評会のためのPPT作成			作品制作		
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	新規企画の立案についてレポート1点、ポスター他広報物4点の提出状況と技術で評価を行う。 途中経過のデータ提出1回の提出状況 授業の取組み、提出状況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	作品プレゼンテーション演習Ⅲ-A						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	中村辰哉 堀切多恵 白石和行		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGクリエイター科 3年						
授業概要	福岡県美術展のデザイン部門への応募作品制作の中で、コンテスト応募のためのオリエンテーションを行う。次に中間発表で各個人がプレゼンテーションを行うことでプレゼンテーションの力をブラッシュアップ。また他の学生のプレゼンテーションを見聞することで、学生間での相乗効果を生み、制作意欲を増す。						
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プレゼン力がブラッシュアップできる。	
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	コンテスト応募のためのオリエンテーション				放課後作品制作を進行する。	
	2	ラフスケッチ制作(2・3回)				放課後作品制作を進行する。	
	3	ラフスケッチ制作(2・3回)				放課後作品制作を進行する。	
	4	作品制作中間発表(4・5・6回)				放課後作品制作を進行する。	
	5	作品制作中間発表(4・5・6回)				放課後作品制作を進行する。	
	6	作品制作中間発表(4・5・6回)				放課後作品制作を進行する。	
	7	作品制作進行、完成(7・8回)				放課後作品制作を進行する。	
	8	作品制作進行、完成(7・8回)				放課後作品制作を進行する。	
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
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%
							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	就職実務Ⅱ-A						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	白石 和行		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	CGクリエイター科 3年						
授業概要	個々の学生が希望する職種の就職内定をめざすための履歴書作成、求人案内、面接練習を行う。						
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	
						○ 個々の学生が希望する職種の就職内定を達成できる。	
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	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	2	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	3	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	4	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	5	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	6	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	7	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	8	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	9	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
	10	履歴書作成・求人案内・面接指導など			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談		
評価方法	1)S.A.B.C.Dといった評定基準に馴染まない科目であるため「R(単位認定)」として評価する。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	提出状況					○	100%
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 Ⅲ-A						
科目名(英)	Representation techniques						
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	内田 万寿美		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGクリエイター学科 3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)	制作姿勢	課題提出	達成度	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	シンボルマーク制作 動物をテーマにしたマークの制作			マークのコンセプトを考えておくこと		
	2	シンボルマーク制作 動物をテーマにしたマークの制作			制作に必要な資料を準備しておくこと		
	3	シンボルマーク制作 動物をテーマにしたマークの制作			制作に必要な資料を準備しておくこと		
	4	シンボルマーク制作 動物をテーマにしたマークの制作			制作に必要な資料を準備しておくこと		
	5	シンボルマーク制作 動物をテーマにしたマークの制作			制作に必要な資料を準備しておくこと		
	6	シンボルマーク制作 動物をテーマにしたマークの制作			商品のサンプルなどを集めておく		
	7	シンボルマークの展開 マークを使った商品制作 (7・8・9回)			制作に必要な準備をしておくこと		
	8	シンボルマークの展開 マークを使った商品制作 (7・8・9回)			制作に必要な準備をしておくこと		
	9	シンボルマークの展開 マークを使った商品制作 (7・8・9回)			制作に必要な準備をしておくこと		
	10	シンボルマークの展開 商品撮影(10・11・12回)			撮影に必要な準備をしておくこと		
	11	シンボルマークの展開 商品撮影(10・11・12回)			撮影に必要な準備をしておくこと		
	12	シンボルマークの展開 商品撮影(10・11・12回)			撮影に必要な準備をしておくこと		
	13	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 テータの整理 (13・14・15回)			データの準備をし、pcに取り込んでおくこと		
	14	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 テータの整理 (13・14・15回)			データの準備をし、pcに取り込んでおくこと		
	15	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 テータの整理 (13・14・15回)			データの準備をし、pcに取り込んでおくこと		
	16	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 冊子コンセプト (16・17・18・19回)			コンセプトを考えておくこと		
	17	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 冊子コンセプト (16・17・18・19回)			コンセプトを考えておくこと		
	18	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 冊子コンセプト (16・17・18・19回)			コンセプトを考えておくこと		
	19	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 冊子コンセプト (16・17・18・19回)			コンセプトを考えておくこと		
	20	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 レイアウト制作 (20・21・22・23回)			制作に必要な準備をしておくこと		
	21	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 レイアウト制作 (20・21・22・23回)			制作に必要な準備をしておくこと		
	22	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 レイアウト制作 (20・21・22・23回)			制作に必要な準備をしておくこと		
23	制作のまとめ 商品紹介のための冊子制作 レイアウト制作 (20・21・22・23回)			制作に必要な準備をしておくこと			
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) 作品提出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。						