

科目名	卒業制作B						
科目名(英)							
単位数	5単位	時間数	76時間	担当者	中村辰哉 白石和行 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 3年						
授業概要	クリエイター科3年間の集大成。内部教員だけでなく、外部講師が指導教員として加わり、学生と話し合いながらテーマ設定、立案、制作を实践する。						
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	
	○					一人一人の学生が学んだ知識技術で、グラフィックに関する企画を考案できる	
	○					考案した企画を、視覚伝達できる作品として完成できる	
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	
	1~13	作品制作				授業時間以外に作品制作を進行する。	
	14~17	作品制作中間発表				授業時間以外に作品制作を進行する。	
	18~26	作品制作 プレゼンテーション準備				授業時間以外に作品制作を進行する。	
	27~38	作品制作 作品提出				授業時間以外に作品制作を進行する。	
評価方法	1) 提出された作品に対して評価する。 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。 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
	作品評価		◎				70%
	作品制作の進捗状況の評価				○		15%
	プレゼンテーションでの講評など		○		○		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	表現技法 III-B						
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	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 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)	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	記号絵本制作				童話、絵本のストーリーを準備しておくこと	
	2	記号絵本制作				童話、絵本のストーリーを準備しておくこと	
	3	記号絵本制作 題材を考える(物語の選択)				記号について調べておくこと	
	4	記号絵本制作 題材を考える(物語の選択)				記号について調べておくこと	
	5	記号絵本制作 登場人物の記号化				制作に必要な資料を準備しておくこと	
	6	記号絵本制作 登場人物の記号化				制作に必要な資料を準備しておくこと	
	7	記号絵本制作 ページネーション(場面割り)				制作に必要な資料を準備しておくこと	
	8	記号絵本制作 ページネーション(場面割り)				制作に必要な資料を準備しておくこと	
	9	記号絵本制作 ページレイアウト					
	10	記号絵本制作 ページレイアウト				制作に必要な画材を準備しておくこと	
	11	記号絵本制作 手描き制作				制作に必要な画材を準備しておくこと	
	12	記号絵本制作 手描き制作				制作に必要な画材を準備しておくこと	
	13	記号絵本制作 手描き制作				蛇腹折り製本について調べておくこと	
	14	記号絵本制作 蛇腹折り製本					
	15	記号絵本制作 蛇腹折り製本					
	16	雑誌の表紙デザイン 現行雑誌のリサーチ				雑誌の表紙を集めてコピーしておくこと	
	17	雑誌の表紙デザイン 現行雑誌のリサーチ				雑誌の表紙を集めてコピーしておくこと	
	18	雑誌の表紙デザイン 雑誌コンセプト(2コマ)					
	19	雑誌の表紙デザイン 雑誌コンセプト(2コマ)					
	20	雑誌の表紙デザイン サムネール(2コマ)				制作に必要な資料を準備しておくこと	
	21	雑誌の表紙デザイン サムネール(2コマ)				制作に必要な資料を準備しておくこと	
	22	雑誌の表紙デザイン ラフデザイン				制作に必要な材料を準備しておくこと	
	23	雑誌の表紙デザイン 素材制作				制作に必要な材料を準備しておくこと	
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%
	最終課題作品の思図を発表	◎			○		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	マナー講座						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	波多野 里美		
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クリエイター科 3年・CGデザイン科 2年						
授業概要	社会の中のあらゆる分野のどんな業種においても、基本的なマナーを身に付けておくことは、必要不可欠なことです。社会に出てからは様々な世代の様々な業界の人と出会います。マナーの基本を身に付け、人とのコミュニケーションを円滑にできるように目指していきましょう。ビジネスマナーの基本は、自分の気持ちを相手に伝え、そして相手の立場に立って考え、思いやりの心を持って行動し、より良い人間関係を構築しながら、仕事を進めていくことです。授業は、学生自身の積極的な姿勢と発言、自ら進んで動く姿勢を基本とし、演習をしながら、進めていきます。社会人としてビジネスの基本姿勢を積極的に学習します。						
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	
	○					ビジネスマンとして必要とさせる基本的な資質・身だしなみ・自己管理できる。	
	○					ビジネスマンとしての基本的なマナーを習得できる。	
	○					ビジネス社会での基本的な常識について習得している。	
			○			受付と訪問の基本的な対処方法について習得している	
	○					ビジネス電話の応対について習得している。	
テキスト・教材 参考図書	講師作成プリント						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	ビジネスマンとしての資質-挨拶・言葉使い			講師作成プリントの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	ビジネスマンとしての資質-身だしなみ・挨拶・お辞儀・自己管理			講師作成プリントの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	組織の機能について-挨拶・お辞儀・業務分掌・職位・職制			講師作成プリントの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	電話の応対-電話の受け方			授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと		
	5	電話の応対-電話の伝言			講師作成プリントの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	電話の応対-電話のかけ方			講師作成プリントの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	接客応対-来客時のマナー・受付の仕方・席次			授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと		
	8	接客応対-来客時のマナー・席次・訪問時のマナー			講師作成プリントの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	9	接客応対-名刺交換と案内の仕方について			講師作成プリントの該当範囲を事前に読んでおくこと		
	10	ビジネス文書について、オフィスでの基本的な姿勢について			授業内容に係る確認テストを実施するので、復習しておくこと		
評価方法	(1)授業の中で小テストを3回実施する。(2)宿題・レポートを数回実施する。(3)授業態度以上を下記の観点・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
	小テスト		○				50%
	宿題・レポート		○				50%
	授業態度				○		
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、単位取得が出来ない。						

科目名	CG演習Ⅲ-B					
科目名(英)						
単位数	5単位	時間数	75時間	担当者	堀切多恵・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クリエイター科3年					
授業概要	音、動きを伴ったグラフィック作品の制作する。Webなどのコンテンツとして、グラフィックの表現力の可能性を考える。クレイで表現できる独特の世界観を、効果的に表せるストーリーやキャラクター作りを制作する					
授業形式	講義:	演習:	○	実習:		※ 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
	○	○	○			アニメーションで伝える情報の目的を設定し、分析、整理、考案して、表現力の幅を広げる
	○	○	○			ストーリー性の高いアニメーションを制作し、世界観を効果的に伝える表現を研究、制作する
	○	○	○			コンテスト作品応募(入賞・入選)
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					
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示
	1	アニメーションについて、既存の作品の研究 課題のテーマについて 【以下24コマ 堀切担当】				アニメーションの研究
	2	アニメーションの研究 テーマの設定 二人一組でテーマを決める				アニメーションの研究 レポート準備
	3	アニメーションの研究 テーマの設定 ストーリー作成のための準備				ストーリーの考案、絵コンテ準備 レポート準備
	4	アニメーションの研究 レポートの作成と提出 絵コンテ作成準備				ストーリーの考案、絵コンテ準備
	5	テーマを表現するための世界観、登場人物等、背景等の考案				アイデアをサムネールで視覚化
	6	絵コンテの作成 BGM、効果音等の収集、制作				音の収集、必要なグラフィックの収集
	7	クレイでの作品作成、登場人物、他コンテンツ作成 部品の作成				授業時間以外に作品制作を進行する
	8	クレイでの作品作成、登場人物、他コンテンツ作成 部品の作成				授業時間以外に作品制作を進行する
	9	クレイでの作品作成、背景等グラフィックで表現するコンテンツ作成				授業時間以外に作品制作を進行する
	10	クレイでの作品作成、背景等グラフィックで表現するコンテンツ作成				授業時間以外に作品制作を進行する
	11	クレイの撮影 カメラの設置、設定 照明の設置を考え、撮影開始				授業時間以外に作品制作を進行する
	12	クレイの撮影 絵コンテに従い、動きの強弱を考えクレイを動かす				授業時間以外に作品制作を進行する
	13	クレイの撮影 場面の切り替え等 変化点の表現に留意する				授業時間以外に作品制作を進行する
	14	クレイの撮影 表現に効果的カメラワークを研究する				授業時間以外に作品制作を進行する
	15	クレイの撮影 Premiereを使って編集作業 ムービーの編集				授業時間以外に作品制作を進行する
	16	クレイの撮影 Premiereを使って編集作業 ムービーの編集				授業時間以外に作品制作を進行する
	17	Premiereを使って編集作業 ムービーの編集 音の挿入				授業時間以外に作品制作を進行する
	18	Premiereを使って編集作業 ムービーの編集 音の挿入				授業時間以外に作品制作を進行する
	19	Premiereを使って編集作業 ムービーの編集 仕上げ				授業時間以外に作品制作を進行する
	20	ムービーの編集 仕上げ 上映会 講評会を行う				授業時間以外に作品制作を進行する
	21	ポスター制作 ムービーで制作されたグラフィックを使用して制作				ポスターのサムネール、ラフスケッチ作成
	22	ポスター制作 ムービーとの関連を考えたアイデアを考案				授業時間以外に作品制作を進行する
	23	ポスター制作 提出				授業時間以外に作品制作を進行する
	24	ポスター制作 提出 講評会				授業時間以外に作品制作を進行する
	25	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	26	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	27	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	28	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	29	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	30	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	31	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	32	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	33	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	34	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	35	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	36	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	37	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
	38	コンテスト応募作品制作課題【白石担当】				授業時間以外に作品制作を進行する
評価方法	最終作品1点、レポート1点、途中経過のデータ提出4回の提出状況 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
	制作物		◎		○	
	提出状況		◎		○	
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(デジタル描画)Ⅱ-B					
科目名(英)							
単位数	2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	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 3年						
授業概要	デジタルイラストが不得意な学生も含め、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繰り返します。						
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)	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 http://www.pixiv.net/ ②セルシスホームページ(CLIP STUDIO PAINT製造メーカー)						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	アナログイラストを華やかに加工する技 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	2	アナログイラストを華やかに加工する技 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	3	デジタル水墨画の描き方 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	4	デジタル水墨画の描き方 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	5	雑だけども見栄えする髪の毛の塗り方 -Photoshop CS6			なし		
	6	雑だけども見栄えする髪の毛の塗り方 -Photoshop CS6			なし		
	7	ブロック塀の描き方 -Photoshop CS6			ブロック塀の画像を検索して、観察しておいてください。		
	8	ブロック塀の描き方 -Photoshop CS6			ブロック塀の画像を検索して、観察しておいてください。		
	9	レンガ塀の描き方 -Photoshop CS6			なし		
	10	レンガ塀の描き方 -Photoshop CS6			なし		
	11	石柱の描き方 -Photoshop CS6			なし		
	12	石柱の描き方 -Photoshop CS6			なし		
	13	レンガ塀と石柱の合成方法 -Photoshop CS6			必ず、前回&前々回で描いた「レンガ塀」と「石柱」を持参ください。		
	14	レンガ塀と石柱の合成方法 -Photoshop CS6			必ず、前回&前々回で描いた「レンガ塀」と「石柱」を持参ください。		
	15	水の表現 -CLIP STUDIO PAINT or Photoshop CS6			なし		
	16	水の表現 -CLIP STUDIO PAINT or Photoshop CS6			なし		
	17	黒髪男子の髪の毛の描き方 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	18	黒髪男子の髪の毛の描き方 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	19	発光エフェクトの作り方 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	20	発光エフェクトの作り方 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	21	フローリング床の作り方 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	22	フローリング床の作り方 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	23	ビルの夜景の描き方 -CLIP STUDIO PAINT or Photoshop CS6			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。 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。欠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-B						
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クリエイター科3年						
授業概要	動画のテクニク事例紹介を交え、映像を自分で作ることの楽しさを感じながら作品制作を行う。 AdobeAfterEffects、AdobePremireを基本として作品作りを行うが、とくに限定するものでなく、 個々の学生が動画コンテンツ制作へのこだわりを持って制作する。 その結果としてコンテスト応募の入賞へとつなげる						
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		
	○		○		課題作品が制作できる		
	○		○		コンテストを作品応募(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	課題制作「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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。		
	11	課題制作「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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。		
	12	課題制作「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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。		
	13	課題制作「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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。		
	14	課題制作「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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。		
	15	課題制作「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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。		
	16	課題制作「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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。		
	17	課題制作「グループワーク」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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」および「コンテスト作品応募」			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		◎		○		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		デザイン応用演習(イラスト)Ⅲ-B					
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	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	CGC3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)	目標						
	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	多様な錯視&錯覚の基礎知識を身に着る、それを応用してオリジナル作品を制作する	
	○	○	○	○	○	興味のある錯視&錯覚を選び、それを応用してオリジナル作品を制作する	
	○	○	○	○	○	イラストを使用した、分かりやすいイラストマップの作成	
	○	○	○	○	○	コマを割った漫画を使った解説(紹介)作品制作	
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	錯視&錯覚の基礎知識を学び、オリジナル作品を作成				次回までに課題制作を進行する	
	2	錯視&錯覚の基礎知識を学び、オリジナル作品を作成				次回までに課題制作を進行する	
	3	錯視&錯覚の基礎知識を学び、オリジナル作品を作成				次回までに課題制作を進行する	
	4	錯視&錯覚の基礎知識を学び、オリジナル作品を作成				次回までに課題制作を進行する	
	5	イラストマップ制作				次回までに課題制作を進行する	
	6	イラストマップ制作					
	7	イラストマップ制作					
	8	イラストマップ制作					
	9	漫画を利用した解説(紹介)漫画紹介					
	10	漫画を利用した解説(紹介)漫画紹介					
	11	漫画を利用した解説(紹介)漫画紹介					
	12	漫画を利用した解説(紹介)漫画紹介					
	13	漫画を利用した解説(紹介)漫画紹介					
	14	漫画の描き方の基礎を学ぶ					
	15	漫画の描き方の基礎を学ぶ					
	16	漫画の描き方の基礎を学ぶ					
	17	漫画の描き方の基礎を学ぶ					
	18	漫画の描き方の基礎を学ぶ					
	19	自分の興味のある事を、分かりやすく漫画で紹介してみる					
	20	自分の興味のある事を、分かりやすく漫画で紹介してみる					
	21	自分の興味のある事を、分かりやすく漫画で紹介してみる					
	22	自分の興味のある事を、分かりやすく漫画で紹介してみる					
	23	自分の興味のある事を、分かりやすく漫画で紹介してみる					
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B【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	後期	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。						
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デザイン制作についての知識、技術の習得する講義を通じて課題制作ができる	
	○		○			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	ランディングページを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	2	ランディングページを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	3	ランディングページを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	4	ランディングページを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	5	ランディングページを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	6	オウンドメディアを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	7	オウンドメディアを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	8	オウンドメディアを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	9	オウンドメディアを作ってみる			授業時間外での課題制作を進行する。		
	10	オウンドメディアを作ってみる			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
	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	デザイン応用演習Ⅲ-選択B【編集DTP】						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20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3年						
授業概要	カタログ雑誌のレイアウト考案、作成を通し、必要情報のわかりやすく効果な表示と、商品の魅力を伝えるデザインを考える。更にIndesignで、カタログの特徴である、反復して表示される情報を効率的に入力する技術、知識を習得する。EpubフォーマットでWebで参照できるカタログを制作						
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	
	○			○		カタログの発行を想定した、カタログ編集のディレクションと制作業務を学ぶ	
	○			○		魅力的な商品の見せ方を研究して制作する 商品スペックの表現の研究と制作を行う	
	○			○		印刷とWebの双方で閲覧するカタログを想定したデータの制作方法を学ぶ	
テキスト・教材 参考図書	参考資料として学校のパンフレット						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	カタログ作成 の考案	課題の説明	カタログの特徴について	企画	企画の立案 カタログデザインの研究	
	2	カタログ作成	企画の考案	コンセプト、タイトル	の設定	企画の立案 サムネール作成	
	3	カタログ作成	ページ割の作成			ページ割の考案	
	4	カタログ作成	レイアウト、デザインの考案			レイアウトをサムネール、ラフスケッチで視覚化	
	5	Indesignで効率的にレイアウト作成を行うための技術の習得				作品制作	
	6	カタログ作成	レイアウト作成	目次、項目扉	のデザインについて	作品制作	
	7	カタログ作成	レイアウト作成	商品バリエーションの表現		作品制作	
	8	カタログ作成	レイアウト作成	商品スペック情報の表現		作品制作	
	9	カタログ作成	レイアウト作成	完成	パッケージ化して提出	作品制作	
	10	電子カタログについて説明 Epubへの出力				作品制作	
	11	完成した作品をAppleBooksで表示して、プレゼンテーションを行う					
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	最終課題1点の提出状況と技術で評価を行う。途中経過のプリント提出1回の提出状況 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	作品プレゼンテーション演習Ⅲ-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 3年						
授業概要	卒業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を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	卒業制作のためのオリエンテーション			授業以外で作品制作を進行する。		
	2	ラフスケッチ制作			作品制作を進行する。中間発表でのプレゼン準備		
	3	ラフスケッチ制作			作品制作を進行する。中間発表でのプレゼン準備		
	4	作品制作中間発表			作品制作を進行する。		
	5	作品制作中間発表			作品制作を進行する。		
	6	作品制作中間発表			作品制作を進行する。		
	7	作品制作進行、完成			作品制作を進行する。		
	8	作品制作進行、完成			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	就職実務Ⅱ-B					
科目名(英)						
単位数	2単位	時間数	30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 3年					
授業概要	就職試験対策、学生へのサポート指導					
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
						○ 進路選択をして就職活動ができる。
						○ 身だしなみ、就職時の服装をチェックし、面接時のマナーを身につけることができる。
						○ 希望職種へ内定できる。
テキスト・教材 参考図書	就職の手引き					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	2	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	3	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	4	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	5	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	6	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	7	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	8	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	9	自己分析、適正確認、企業研究、履歴書作成、マナー指導			必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	10	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成			自己PR、質疑応答の準備 ポートフォリオ作成	
	11	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成			自己PR、質疑応答の準備 ポートフォリオ作成	
	12	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成			自己PR、質疑応答の準備 ポートフォリオ作成	
	13	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成			自己PR、質疑応答の準備 ポートフォリオ作成	
	14	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成			自己PR、質疑応答の準備 ポートフォリオ作成	
15	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成			自己PR、質疑応答の準備 ポートフォリオ作成		
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
	提出状況					○
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	卒業制作A						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	中村辰哉 白石和行 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 3年						
授業概要	クリエイター科3年間の集大成。内部教員だけでなく、外部講師が指導教員として加わり、学生と話し合いながらテーマ設定、立案、制作を实践する。						
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		
	○				一人一人の学生が学んだ知識技術で、グラフィックに関する企画を考案できる		
	○				考案した企画を、視覚伝達できる作品として完成できる		
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	卒業制作のためのオリエンテーション 企画立案			作品制作を進行する。		
	2	卒業制作のためのオリエンテーション 企画立案			作品制作を進行する。		
	3	卒業制作のためのオリエンテーション 企画立案			作品制作を進行する。		
	4	卒業制作のためのオリエンテーション 企画立案			作品制作を進行する。		
	5	卒業制作のためのオリエンテーション 企画立案			作品制作を進行する。		
	6	卒業制作作品のテーマについてレポート制作			作品制作を進行する。		
	7	卒業制作作品のテーマについてレポート制作			作品制作を進行する。		
	8	卒業制作作品のテーマについてレポート制作			作品制作を進行する。		
	9	卒業制作作品のテーマについてレポート制作			作品制作を進行する。		
	10	ラフスケッチ制作			作品制作を進行する。		
	11	ラフスケッチ制作			作品制作を進行する。		
	12	ラフスケッチ制作			作品制作を進行する。		
	13	ラフスケッチ制作			作品制作を進行する。		
	14	担当教員確認後 作品制作			作品制作を進行する。		
15	担当教員確認後 作品制作			作品制作を進行する。			
評価方法	1) 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。 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。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	レポート内容を評価		○				30%
	作品制作の進捗状況を評価		◎		○		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。						