

科目名	卒業制作						
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デザイン科 2年						
授業概要	デザイン科2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、制作を実践する。						
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	特になし						
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			授業時間外に作品制作を進行する。		
	2~6	ラフスケッチ制作			授業時間外に作品制作を進行する。		
	7~15	担当教員確認後 作品制作			授業時間外に作品制作を進行する。		
	16~19	作品制作中間発表			授業時間外に作品制作を進行する。		
	20~29	作品制作 プレゼンテーション準備			授業時間外に作品制作を進行する。		
	30~38	作品制作 作品提出			授業時間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	CG演習Ⅱ-B					
科目名(英)						
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	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2年・CGデザイン科2年					
授業概要	3DCGモデリング、アニメーションの基礎を習得する 3DCGのアプリケーションの操作方法を練習データを使って練習し、ポリゴンモデルの作成を通して3DCGのキャラクターが作成できる7技術を習得する					
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	
	○	○	○	3DCGアプリの概要を理解する		
	○	○	○	3DCGアプリを自在に操作できるスキルの習得		
	○	○	○	3DCGでキャラクターを作成できる		
	○	○	○	コンテスト作品応募(入賞・入選)		
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	アプリケーションの説明インターフェイスの理解と練習【以下 堀切担当】			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	2	プリミティブを使ったモデリング1 プリミティブでオブジェクトを作成			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	3	プリミティブを使ったモデリング2 オブジェクトの移動、スケール			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	4	プリミティブを使ったモデリング3 マテリアルについて演習			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	5	プリミティブを使ったモデリング4 アニメーションについて演習			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	6	ガラスのマテリアルについて演習 NURBSでオブジェクトを作成			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	7	ポリゴンモデリングの学習1 プロジェクトの作成 ポリゴンについて			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	8	ポリゴンモデリングの学習2 ポリゴンの整形			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	9	ポリゴンモデリングの学習3 ミラーリングについて			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	10	ポリゴンモデリングの学習4 コンポーネントの編集			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	11	ポリゴンモデリングの学習5 スムーズ化について			作成するキャラクターのラフスケッチの作成	
	12	キャラクターの作成1 各自キャラクターを作成			作品作成	
	13	キャラクターの作成1 各自キャラクターを作成			作品作成	
	14	キャラクターの作成1 各自キャラクターを作成 提出				
	15	コンテスト応募作品制作 【白石担当】			作品制作を進行させる	
	16	コンテスト応募作品制作 【白石担当】				
	17	コンテスト応募作品制作 【白石担当】				
	18	コンテスト応募作品制作 【白石担当】				
	19	コンテスト応募作品制作 【白石担当】				
	20	コンテスト応募作品制作 【白石担当】				
	21	コンテスト応募作品制作 【白石担当】				
	22	コンテスト応募作品制作 【白石担当】				
	23	コンテスト応募作品制作 【白石担当】				
24	コンテスト応募作品制作 【白石担当】					
評価方法	練習作品の提出2点、作品1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
	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) I -B						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	20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・デザイン科 2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。そのためのソフトの使い方と、流行りのペイント術を実技、習得してもらいます。最終的に、講師側が何も言う必要がないほど、ゾーンに入って手足のようにクリスタを使いこなして、描き殴る絵描きが数多く生まれることを望んでいます。						
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 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	布系・光沢系の塗り方 -CLIP STUDIO PAINT				なし	
	2	髪の毛の塗り方④ -アニメ風 -CLIP STUDIO PAINT				なし	
	3	髪の毛の塗り方⑤ -アナログ風 -CLIP STUDIO PAINT				なし	
	4	髪の毛の塗り方⑥ -デジタル特化 -CLIP STUDIO PAINT				なし	
	5	レイヤーの合成モード -CLIP STUDIO PAINT				なし	
	6	樹の描き方② -森林 -CLIP STUDIO PAINT				普段から、枝の分岐の様子と葉の生え方を観察しておきましょう	
	7	宝石の描き方 -CLIP STUDIO PAINT or Photoshop CS6				なし	
	8	河の描き方 -CLIP STUDIO PAINT or Photoshop CS6				なし	
	9	金属&モフモフ表現 -CLIP STUDIO PAINT				なし	
	10	アニメーションの作り方① -下描き -CLIP STUDIO PAINT				なし	
	11	アニメーションの作り方② -着色 -CLIP STUDIO PAINT				なし	
	12	ビルの夜景の描き方 -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。	
	13						
	14						
15							
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)手支出状況も加点、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
	授業課題		○				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。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ず。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)Ⅱ-B						
科目名(英)							
単位数	3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クリエイター科2年・CGデザイン科2年						
授業概要	動画編集のソフトAdobeAfterEffectsの基本的な使い方を習得する。また1年次に使用したAdobePremireとあわせ、より簡単なエフェクト、編集技術を使用し、課題、コンテスト作品へと応用し制作する。						
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	
	○		○			動画編集ソフトAfterEffectsの基本操作ができる	
	○		○			課題作品が制作できる	
	○		○			コンテスト作品応募(入賞・入選)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	講義	AfterEffects基本操作 解説および演習		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	講義	AfterEffects基本操作 解説および演習		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	講義	AfterEffects基本操作 解説および演習		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	講義	AfterEffects基本操作 解説および演習		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」または「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」または「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」または「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」または「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」または「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」または「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	GCB II						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間(8コマ)	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2年 ・ CGデザイン科2年						
授業概要	専門教育だけでなく、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(成果を生む行動特性)として定め、日常的に意識、行動できることを目標とする						
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	
	○			○		考えることの大切さを知る	
	○			○		自分の言葉で伝えるを知る	
	○			○		目標の大切さ、志の大切さを知る	
	○			○		行動することの大切さに気づく	
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 (学生用テキスト)						
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			第1講座の振り返りと第2講座の予習		
	2	なぜ志を立てることが大切なのか			第2講座の振り返りと第2講座の予習		
	3	自己を知る			第3講座の振り返りと第2講座の予習		
	4	「伝える力」を学ぶ(1)			第4講座の振り返りと第2講座の予習		
	5	「伝える力」を学ぶ(2)			第5講座の振り返りと第2講座の予習		
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる			第6講座の振り返りと第2講座の予習		
	7	自己の大切さと責任を自覚する			第7講座の振り返りと第2講座の予習		
	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			全体の振り返りレポート		
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	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
	レポート提出 発表					○	50%
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	Web応用演習-B						
科目名(英)	Web programming advanced edition						
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	CGD2・CGC2年						
授業概要	習得したHTML、CSSの基礎知識を応用させ、CMSを活用しカスタマイズすることにより、スキルの成果として就職活動にも活用できる、充実したサイトが作成できるようになる						
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	
	○					CMSを設置することができるようになる。	
	○					CMSを利用・運用することができるようになる。	
	○					CMSを活用し、多数ページのサイトを作成することができるようになる。	
	○		△			CMSをカスタマイズし、自分好みの装飾やレイアウトを施すことができるようになる。	
			△			サイトを完成させ、動作確認をすることができるようになる。	
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	CMSを利用する環境の準備			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	2	CMSを利用する環境について(ロリポップのコロリポプランの契約)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	3	CMSとは何かを知る			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	4	CMSの導入			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	5	CMS管理			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	6	CMSテンプレート(テーマ)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	7	固定ページ作成、メニュー追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	8	管理画面のテーマ設定編集(カラー、ロゴ画像)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	9	管理画面のテーマ設定編集(スライダー画像)と			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	10	ブログ作成とお問い合わせフォーム			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	11	プラグインの追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	12	トップページレイアウト構成を考える			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	13	2ページ目以降のレイアウト構成を考える			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	14	作品集サイトの原稿作成(プロフィールページの原稿を作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	15	作品集サイトの原稿作成(作品集ページの原稿を作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	16	BaserCMSの固定ページ追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	17	BaserCMSの固定ページの編集			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	18	BaserCMSの固定ページのCSSカスタマイズ			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	19	BaserCMSのブログ記事の新規作成と編集			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	20	ブログ記事内への画像の追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	21	テンプレートのカスタマイズ			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	22	テンプレートのカスタマイズ			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
	23	バナーの追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行		
24	メールフォームとメールテンプレートのカスタマイズ			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行			
評価方法	(1)定期試験としてサイト計画書の提出を実施する。(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Ⅱ-B						
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	CGD・CGC 2年						
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。	
	○					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できる。	
	○					自分以外の作品について評価できる。	
	○					経験を生かしてオリジナリティある作品作りを目指す。	
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 音楽祭フライヤー				見本となる資料の事前収集	
	2	課題制作01 音楽祭フライヤー				提出内期限に向けて時間外制作	
	3	課題制作01 音楽祭フライヤー				提出内期限に向けて時間外制作	
	4	課題制作02 音楽祭チケット				提出内期限に向けて時間外制作	
	5	課題制作03 クリスマスケーキ フライヤー				見本となる資料の事前収集	
	6	課題制作03 クリスマスケーキ フライヤー				提出内期限に向けて時間外制作	
	7	課題制作03 クリスマスケーキ 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 クリスマスケーキ 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 グリーティングカード				見本となる資料の事前収集	
	10	課題制作04 グリーティングカード				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）Ⅱ-B							
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・CGD2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		
		○				墨絵の基礎知識を身に付け、それを応用してオリジナル作品を制作できる		
		○				絵手紙の基礎を学び、オリジナル作品を制作できる		
		○				イラストを使用した、分かりやすく興味を引ける紹介方法を学び、それを応用した作品を制作できる		
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	墨絵の基礎知識と模写				次回までに課題制作を進行する		
	2	墨絵を使ったオリジナル作品制作				次回までに課題制作を進行する		
	3	墨絵を使ったオリジナル作品制作				次回までに課題制作を進行する		
	4	絵手紙制作の基礎～小物を用意してデッサン				次回までに課題制作を進行する		
	5	絵手紙制作の基礎～小物を用意してデッサン				次回までに課題制作を進行する		
	6	絵手紙作品制作				次回までに課題制作を進行する		
	7	絵手紙作品制作				次回までに課題制作を進行する		
	8	イラストを利用した分かりやすい図解の実例を紹介、ポイントを学ぶ				次回までに課題制作を進行する		
	9	イラストを利用した分かりやすい図解の実例を紹介、ポイントを学ぶ				次回までに課題制作を進行する		
	10	自分の興味のある事の魅力をを、分かりやすくイラスト図解で表現してみる				次回までに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	
	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Ⅱ-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2年 CGデザイン科2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	
	○		○			講義を通じてのWebデザイン制作についての知識、技術の習得し課題制作できる	
	○		○			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	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	2	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	3	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	4	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	5	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	6	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	7	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	8	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	9	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	10	病院サイトを作ってみる				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Ⅱ-B【選択_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2年 CGデザイン科2年						
授業概要	雑誌編集の概要とデザイン制作をシミュレーションを通して学習する 事業計画の概要を理解し、グラフィック面における企画制作を学習する						
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	
	○		○			雑誌編集の概要を学ぶ。雑誌の目的を設定し掲載物の企画、提案できる。	
	○		○			多ページの冊子制作に必要なコンテンツの選定、制作をシミュレーションを通して学ぶ	
	○		○			ページ割を制作し、冊子完成までのスケジュール管理を理解する	
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	冊子の企画 グループを作り、制作する冊子の目的、コンセプト決定				冊子について立案、企画	
	2	冊子の企画 各班での内容の検討1				冊子について立案、企画	
	3	冊子の企画 各班での内容の検討2 タイトルの設定				タイトルの立案、ロゴデザインのサムネール制作	
	4	冊子の企画 各班での内容の検討3 ページ割の設定				冊子のページ割について研究	
	5	冊子の企画 コンテンツの収集、コピーライトの準備				写真、イラスト等、必要なコンテンツの収集	
	6	冊子レイアウトの作成1 担当に分かれレイアウト制作				作品制作	
	7	冊子レイアウトの作成2 レイアウト制作 1回目プリント提出				作品制作	
	8	冊子レイアウトの作成3 レイアウト制作 両面印刷について				作品制作	
	9	冊子レイアウトの作成4 レイアウト制作 中綴じ製本について				作品制作	
	10	冊子レイアウトの作成5 レイアウト制作 プリント、中綴じ製本				作品制作	
	11	冊子レイアウトの作成6 レイアウト制作 プリント、中綴じ製本				作品制作	
	12	冊子レイアウトの完成 冊子を閲覧して講評会を行う					
	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	デザイン概論Ⅱ						
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デザイン科 2年 CGクリエイター科 2年						
授業概要	美術の歴史上の出来事、現象に対する捉え方、考え方、さらには造形に注目し、デザイン制作へと展開できることを目標とし学習する。主に古代から近代まで。						
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	
	○		○			美術史についての全体理解ができる。	
	○		○			時代史研究 一定の時代をフューチャーして解説 パワーポイントで発表できる。	
	○		○			小テスト (定期試験扱い)で合格点をとる。	
テキスト・教材 参考図書	・美術史、デザイン史のパワーポイント解説						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	講義01 先史・古代文明(ギリシア・ローマ) ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りしておく		
	2	講義02 中世(ビザンチン・ロマネスク・ゴシック)ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りしておく		
	3	講義03 ルネサンス ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りしておく		
	4	講義04 北方ルネサンス・マニエリスム ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りしておく		
	5	講義05 バロック・ロココ ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りしておく		
	6	講義06 近代(新古典・ロマン主義・写実主義)ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りしておく		
	7	講義07 近代(ポスト印象主義・世紀末)ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りしておく		
	8	講義08 20世紀美術 ビデオ視聴含む			発表用パワーポイント作成		
	9	パワーポイント制作発表			テスト勉強しておく		
	10	美術史 小テスト					
15							
評価方法	1) 定試験扱いの小テストの点数を主な成績評価とする。 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
	小テスト(定期試験扱い)		◎				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	作品プレゼンテーション演習Ⅱ-B						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16	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デザイン科 2年 CGクリエイター科 2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カ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			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。中間発表のプレゼン準備		
	4	作品制作中間発表					
	5	作品制作中間発表					
	6	作品制作中間発表					
	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	◎			○		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Ⅱ-B						
科目名(英)	Representation techniques						
単位数		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 2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	ボディパーツカタログ制作 体のつくり 形と機能の関係			テーマに必要な資料を用意しておく		
	2	ボディパーツカタログ制作 形とデザイン			制作に必要な資料を準備しておくこと		
	3	ボディパーツカタログ制作 色とデザイン			資料及び画材の準備しておくこと		
	4	ボディパーツカタログ制作 表現方法			資料及び画材の準備しておくこと		
	5	ボディパーツカタログ制作 手描き表現					
	6	ボディパーツカタログ制作 手描き表現					
	7	ボディパーツカタログ制作 手描き表現					
	8	四つ目閉じ冊子制作 起承転結をイラスト表現			コンセプトを考えておくこと		
	9	四つ目閉じ冊子制作 起承転結をイラスト表現			資料及び画材の準備しておくこと		
	10	四つ目閉じ冊子制作 四つ目閉じ					
	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	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	就職実務Ⅱ-B						
科目名(英)							
単位数	2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デザイン科 2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	
						○ 就職活動	
						○ 身だしなみ、就職時の服装をチェックする 面接時のマナーを身につける	
						○ 希望職種への内定を目指す	
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	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	
	8	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	
	9	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	
	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	
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	就職実務I-B						
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デザイン科 1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	
	○					就職活動	
	○					身だしなみ、就職時の服装をチェックする 面接時のマナーを身につける	
	○					希望職種への内定を目指す	
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	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	
	8	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	
	9	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	
	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	
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				○	その他	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。						