

科目名	デザイン概論Ⅱ						
科目名(英)	Survey of Design Ⅱ						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	白石和行		
実施年度	2020	実施時期	後期	担当者実務経験	高等学校デザイン科常勤講師として勤務		
対象学科・学年	CGクリエイター科 2年						
授業概要	美術の歴史上の出来事、現象に対しての捉え方、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					
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	表現技法 II-B						
科目名(英)	Representation techniques II-B						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	内田 万寿美		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	デザイン事務所に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 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、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	目標		
		○			発想力を身につける。		
		○			細部へのこだわりを持ち、作品の完成度を上げることができる。		
		○			幅広い表現方法を身につける。		
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	展覧会ポスターの制作 自画像制作のためのアイデア出し			様々なアーティストの自画像をチェックしておくこと		
	2	展覧会ポスターの制作 自画像のラフスケッチ			参考資料、画材の用意をすること		
	3	展覧会ポスターの制作 自画像制作					
	4	展覧会ポスターの制作 自画像制作			自画像が眼精しない場合は、時間外で仕上げてくること		
	5	展覧会ポスターの制作 サムネール制作			展覧会ポスターに必要な文字情報を調べておくこと		
	6	展覧会ポスターの制作 レイアウト制作					
	7	展覧会ポスターの制作 レイアウト制作			次回提出に間に合うように制作を進めておくこと		
	8	展覧会ポスターの制作 ポスターを完成させる			ポストカードのイメージを考えておくこと		
	9	展覧会ポストカード制作					
	10	展覧会ポストカード制作					
評価方法	1) 作品評価を主として成績評価とする。 2) 各課題の提出状況 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		○				80%
	課題提出状況				○		20%
履修上の注意	受講科目のコマ数の3分の2以上の出席がない場合または、課題が提出されない場合は、評価を実施しない。						

科目名	CG演習Ⅱ-B					
科目名(英)	CG Seminar Ⅱ-B					
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	2020	実施時期	後期	担当者実務経験	デザイン関係会社において制作、デザイナーとして勤務	
対象学科・学年	CGクリエイタ科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	目標
		○		○		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】				

<b>評価方法</b>	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	評価割合
	制作物		◎		○		70%
	提出状況		◎		○		30%
<b>履修上の注意</b>	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)Ⅱ-B						
科目名(英)	CG Special Seminar (Visual Expression) Ⅱ-B						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	白石 和行		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	高等学校デザイン科常勤講師として勤務		
対象学科・学年	CGクリエイタ科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	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	CG応用演習(デジタル描画) I -B						
科目名(英)	CG Special Seminar(Digital Painting) I -B						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	坂本 正人		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	漫画家歴19年		
対象学科・学年	CGクリエイター科 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: <input type="checkbox"/>	演習: <input checked="" type="checkbox"/>	実習: <input type="checkbox"/>	実技: <input type="checkbox"/>	※ 主たる方法: <input type="checkbox"/> その他: <input type="checkbox"/>		
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	
	<input checked="" type="checkbox"/>					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	
		<input checked="" type="checkbox"/>				専門ソフトの使い方を習得する	
				<input checked="" type="checkbox"/>		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	
		<input checked="" type="checkbox"/>				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	布系・光沢系の塗り方 -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	2	髪の毛の塗り方① -アニメ風・アナログ風 -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	3	髪の毛の塗り② -デジタル特化 -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	4	レイヤーの合成モード -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	5	樹の描き方 -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	
	6	宝石の描き方 -CLIP STUDIO PAINT or Photoshop CS6				次回授業へ向けた自主学習	
	7	河の描き方 -CLIP STUDIO PAINT or Photoshop CS6				次回授業へ向けた自主学習	
	8	金属&モフモフ表現 -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	9	アニメーションの作り方① -下描き、着色 -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	10	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。	
	11						
	12						
	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		<input checked="" type="checkbox"/>				70%
	提出状況				<input checked="" type="checkbox"/>		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	デザイン応用演習(イラスト)Ⅱ-B						
科目名(英)	Design Special Seminar (Illustration)Ⅱ-B						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	関よしみ		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	漫画家歴40年(現在も漫画家として活動中)		
対象学科・学年	CGクリエイター科2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	
		○		○		墨絵と絵手紙の基礎知識を学び、それを応用してオリジナル作品を制作できる	
		○		○		分かりやすく興味を引けるイラスト図解の構成方法を作品に活かせる	
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	篆刻の基礎知識と自分の使用するハンコをデザインして作成			次回までに課題制作を進行する		
	2	墨絵の基礎知識と模写			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	絵手紙作品制作			次回までに課題制作を進行する		
	6	イラストを利用した図解の実例を紹介、ポイントを学ぶ			次回までに課題制作を進行する		
	7	イラストを利用した分かりやすい図解作成(7・8・9・10回)			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作成(7・8・9・10回)			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作成(7・8・9・10回)			次回までに課題制作を進行する		
	10	イラストを利用した分かりやすい図解作成(7・8・9・10回)			次回までに課題制作を進行する		
	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)作品制作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	デザインワーク演習Ⅱ-B						
科目名(英)	Design Work Seminar Ⅱ-B						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	中村 辰哉		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	フリーランスでグラフィックデザイナーを25年経験		
対象学科・学年	CGクリエイター科 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	
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	Web応用演習-B					
科目名(英)	Web programming advanced edition-B					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	高巢 真衣子	
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT企業等でWEBプロデューサー、エンジニアとして勤務実績	
対象学科・学年	CGクリエイター科 2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	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	
	23	メールフォームとメールテンプレートのカスタマイズ				

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	デザイン応用演習II-選択B【DTP】						
科目名(英)	Design Special Seminar II -elective B (Graphic Design)						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	堀切多恵		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	デザイン関係会社において制作、デザイナーとして勤務		
対象学科・学年	CGクリエイタ科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	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	
		○		○		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、提案を行う	
		○		○		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5 レイアウト制作 プリント、中綴じ製本				作品制作	
	10	冊子レイアウトの完成 冊子を開覧して講評会を行う					
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	デザイン応用演習II-選択B【Web】						
科目名(英)	Design Special Seminar II-elective B(Web)						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	上田浩二		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	フリーランスで19年法人化で1年実務を行なっています。		
対象学科・学年	CGクリエイター科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	
		○		○		課題制作、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	
		○		○		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。	
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	作品プレゼンテーション演習Ⅱ-B						
科目名(英)	Seminar in Presentation SkillsⅡ-B						
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	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	フリーランスでグラフィックデザイナーを25年経験		
対象学科・学年	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	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			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	進級制作Ⅱ					
科目名(英)	Career Guidance Ⅱ					
単位数	5単位	時間数	76時間	担当者	白石和行 堀切多恵 中村辰哉	
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	高等学校デザイン科 常勤講師として勤務	
対象学科・学年	CGクリエイター科2年					
授業概要	クリエイター科、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	進級制作のためのオリエンテーション(1コマ)			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	2	ラフスケッチ制作			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			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	4	ラフスケッチ制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	5	ラフスケッチ制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	6	担当教員確認後 作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	7	担当教員確認後 作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	8	担当教員確認後 作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	9	担当教員確認後 作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	10	担当教員確認後 作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	11	担当教員確認後 作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	12	担当教員確認後 作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	13	担当教員確認後 作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	14	作品制作中間発表			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	15	作品制作中間発表			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	16	作品制作中間発表			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	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	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	19	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	20	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	21	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	22	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	23	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	24	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	25	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
	26	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。	
27	作品制作 作品提出			授業時間以外に作品制作を進行する。		

	28	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	29	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	30	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	31	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	32	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	33	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	34	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	35	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	36	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	37	作品制作 作品提出	授業時間以外に作品制作を進行する。				
	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) 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。 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
	作品評価		◎		○		70%
	プレゼンテーションでの講評など		○		○		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	GCB II						
科目名(英)	Global Citizen Basic II						
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	白石 和行		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	高等学校デザイン科 常勤講師として勤務		
対象学科・学年	CGクリエイタ科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	
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	
	レポート提出 発表					○	
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-A						
科目名(英)	Career Guidance I-A						
単位数	1単位	時間数	23時間	担当者	白石和行		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	高等学校デザイン科常勤講師として勤務		
対象学科・学年	CGクリエイター科 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	
		○				進路選択をし就職活動ができる	
		○				希望職種への内定できる	
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	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	
	11	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	
	12	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	
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					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。						

科目名	就職実務I-B						
科目名(英)	Career Guidance I-B						
単位数	1単位	時間数	23時間	担当者	白石和行		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	高等学校デザイン科常勤講師として勤務		
対象学科・学年	CGクリエイター科 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	
	○					進路選択をし就職活動できる	
	○					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	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成				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				必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	8	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成				必要に応じ履歴書制作、求人票検索、企業研究、個別面談	
	9	求職票受付面接指導 ポートフォリオ作成				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	
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。						

科目名	教養講座 I						
科目名(英)	General Knowledge I						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	久岡 貴弘		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT系の企業を経営し システムエンジニアとしても従事		
対象学科・学年	CGクリエイター科2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・各種計算			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	四字熟語・政治経済・確率			次回へ向けての自主学習		
	9	慣用句・敬語・政治経済・集合			次回へ向けての自主学習		
	10	慣用句・敬語・政治経済・集合			次回へ向けての自主学習		
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	(1)授業の中で小テストを数回実施する。(2)定期試験(筆記)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%
	小テスト		◎		○		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。						