

科目名	表現技法 Ⅲ-A					
科目名(英)	Representation techniques Ⅲ-A					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	内田 万寿美	
実施年度	2020年度	実施時期	前期	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 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	
		○				冊子の構成力を身につける
		○				多方面からものを見る力を身につける
		○				広告、商品に関する企画力を身につける
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	冊子制作(素材となる作品の制作) 立体作品 アイデア出し			制作に必要な資料を準備しておくこと	
	2	冊子制作(素材となる作品の制作) 作品制作				
	3	冊子制作(素材とする作品の制作) 作品制作			完成作品の用意	
	4	冊子制作 作品撮影				
	5	冊子制作 写真の画像処理 作品に関する情報の文章化			データの準備をし、pcに取り込んでおくこと	
	6	冊子制作 コンセプトを考える			制作に必要な準備をしておくこと	
	7	冊子制作 レイアウト作業			制作に必要な準備をしておくこと	
	8	冊子制作 レイアウト作業			制作に必要な準備をしておくこと	
	9	冊子制作 レイアウト作業			制作に必要な準備をしておくこと	
	10	冊子制作 レイアウト作業			制作に必要な準備をしておくこと	
	11	冊子制作 レイアウト作業			制作に必要な準備をしておくこと	
	12	冊子制作 レイアウト作業				
	13	冊子制作 製本				
	14	マークのリ・デザイン 既存のデザインを検証する			参考資料を準備しておくこと	
	15	マークのリ・デザイン 新たなコンセプトを考える				
	16	マークのリ・デザイン アイデア出し				
	17	マークのリ・デザイン ラフスケッチ			参考資料を準備しておくこと	
	18	マークのリ・デザイン マーク制作			参考資料を準備しておくこと	
	19	マークのリ・デザイン マーク制作			参考資料を準備しておくこと	
	20	マークのリ・デザイン マーク制作				
	21	オリジナルテキストの制作 様々な素材を撮影				
	22	オリジナルテキストの制作 様々な素材を撮影			撮影を完了させておくこと	
23	オリジナルテキストの制作 写真をデータ化して素材を作る					

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Ⅲ-A					
科目名(英)	CG Seminar Ⅲ-A					
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	2020年度	実施時期	前期	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の基本操作の習得 ポリゴンモデルの作成練習で技術を習得する
		○		○		練習データでキャラクタと背景のオブジェクト、光源や環境光について学ぶ
		○		○		目的コンセプトなど考えてオリジナルのキャラクタを考案、3DCGで表現する
テキスト・教材 参考図書	1) 業中の作品を応募し、入賞・入選する。 2) 提出作品についての内容評価 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。					
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 モデルの対称性について学ぶ【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 2つのエッジにまたがるポリゴンを作成【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 サブディビジョン プロキシについて【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 メッシュのエッジに折り目について学ぶ【堀切】			自習によるパソコン操作の練習ほか。	
	20	キャラクタのモデリング 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	キャラクタのモデリング メッシュに色を設定して形状を整える【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	22	キャラクタのモデリング エッジの追加、押し出しで形状を編集【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	23	キャラクタのモデリング UVマッピングの設置 マップの書き出し【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	24	キャラクタのモデリング 立方体プリミティブを編集して胴を作成【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	25	キャラクタのモデリング 押し出ししながら細部の整形を行う【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
	26	キャラクタのモデリング 胴体のミラーリング スムーズについて【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。	
27	キャラクタのモデリング ハイパーグラフでオブジェクトを管理整理【堀切】			アニメーションの絵コンテを作成するなど。		

	28	キャラクタのモデリング 背景の作成 ベベルの適用【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 背景の作成 レンダリングについて【堀切】	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 環境光について【堀切】	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 キャラクタの考案【堀切】	課題制作を進行させる。				
	32	オリジナルキャラクタの作成 ポリゴンでモデリング開始【堀切】	課題制作を進行させる。				
	33	オリジナルキャラクタの作成 ポリゴンでモデリング【堀切】	課題制作を進行させる。				
	34	オリジナルキャラクタの作成 テクスチャやマッピングを設定【堀切】	課題制作を進行させる。				
	35	オリジナルキャラクタの作成 ジョイントの設定【堀切】	課題制作を進行させる。				
	36	オリジナルキャラクタの作成 背景の作成【堀切】	課題制作を進行させる。				
	37	オリジナルキャラクタの作成 完成 データの提出【堀切】	課題制作を進行させる。				
	38	オリジナルキャラクタの作成 講評会【堀切】	課題制作を進行させる。				
評価方法	1) 検定受験の合否結果を成績評価とする。 2) 授業中の課題の提出状況、内容評価を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・発表		○		○		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	CG応用演習(映像表現)Ⅲ-A				
科目名(英)	CG Special Seminar (Visual Expression)Ⅲ-A				
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	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	映像コンテンツ制作会社にて、コンテンツ制作に従事
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」とはということなのかを、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					
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	Adobeaftereffects操作①デモプロジェクト(A)を使用し基本操作の説明			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	3	Adobeaftereffects操作②デモプロジェクト(A)を使用し基本操作の説明			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	4	Adobeaftereffects操作③デモプロジェクト(A)を使用し基本操作の説明			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	5	企画考案① 発表・フォードバック			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	6	企画考案② 発表・フォードバック			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	7	企画考案③ 発表・フォードバック			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	8	企画考案④ 発表・フォードバック			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	9	課題制作①			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	10	課題制作②			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	11	課題制作③			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	12	課題制作④			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	13	課題制作⑤			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	14	課題制作⑥			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	15	課題制作⑦			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	16	課題制作⑧			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	17	課題制作⑨			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	18	課題制作⑩			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	19	課題制作⑪			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	20	課題制作⑫			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	21	課題制作⑬			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
	22	課題制作⑭			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。
23	完成作品の上映会				
	完成作品の上映会				

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	CG応用演習(デジタル描画)Ⅱ-A					
科目名(英)	CG Special Seminar(Digital Painting)Ⅱ-A					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	坂本 正人	
実施年度	2020年度	実施時期	前期	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 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) https://howto.clip-studio.com/					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	フリーブラシで自然を描こう①キラキラ系・宇宙・花火 [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	2	フリーブラシで自然を描こう①キラキラ系・宇宙・花火 [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	3	フリーブラシで自然を描こう②海・空・幻想アート [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	4	フリーブラシで自然を描こう②海・空・幻想アート [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	5	グラデーションオーバーレイを使ったデジタルアート [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	6	グラデーションオーバーレイを使ったデジタルアート [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	7	アルファで山を描く① [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	8	アルファで山を描く① [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	9	アルファで山を描く② [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	10	アルファで山を描く② [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	11	グラデーションマップ機能でイラストを着色&色替え法 [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	12	グラデーションマップ機能でイラストを着色&色替え法 [PhotoshopCC] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	13	ドラゴンの描き方① [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	14	ドラゴンの描き方① [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	15	ドラゴンの描き方② [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	16	ドラゴンの描き方② [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	17	動くラインスタンプ① [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	18	動くラインスタンプ① [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	19	動くラインスタンプ② [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	20	動くラインスタンプ② [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	21	合成モードの説明 [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	22	合成モードの説明 [CLIP STUDIO PAINT] & イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
23	虹・低木の描き方・写真を絵っぽく加工する方法 [PhotoshopCC]			次回授業へ向けた自主学習		

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
	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	デザイン応用演習(イラスト)Ⅲ-A					
科目名(英)	Design Special Seminar (Illustration)Ⅲ-A					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	関よしみ	
実施年度	2020年度	実施時期	前期	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 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、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
	○	○		○		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
	○	○		○		プロの描いたイラストを模写して、観察眼・テクニックを学び、体験を発表してクラスメートと共感する
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回)			模写してみたいイラスト見本を選ぶ	
	3	パステルの応用-オリジナル作品制作(3・4回)			次回までに課題制作を進行する	
	4	パステルの応用-オリジナル作品制作(3・4回)			次回までに課題制作を進行する	
	5	四コマ漫画制作-漫画の描き方を学ぶ(5・6回)			次回までに課題制作を進行する	
	6	四コマ漫画制作-漫画の描き方を学ぶ(5・6回)			次回までに課題制作を進行する	
	7	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(7・8・9・10・11・12・13・14回)			次回までに課題制作を進行する	
	8	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(7・8・9・10・11・12・13・14回)			次回までに課題制作を進行する	
	9	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(7・8・9・10・11・12・13・14回)			次回までに課題制作を進行する	
	10	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(7・8・9・10・11・12・13・14回)			次回までに課題制作を進行する	
	11	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(7・8・9・10・11・12・13・14回)			次回までに課題制作を進行する	
	12	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(7・8・9・10・11・12・13・14回)			次回までに課題制作を進行する	
	13	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(7・8・9・10・11・12・13・14回)			次回までに課題制作を進行する	
	14	四コマ漫画制作-オリジナル作品制作(7・8・9・10・11・12・13・14回)			次回までに課題制作を進行する	
	15	四コマ漫画制作-完成したオリジナル作品をネット投稿(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-完成したオリジナル作品をネット投稿(15・16回)			次回までに課題制作を進行する	
	17	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(17・18・19・20・21・22・23回)			模写してみたいイラスト見本を三点選んでくる	
	18	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(17・18・19・20・21・22・23回)			次回までに課題制作を進行する	
	19	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(17・18・19・20・21・22・23回)			次回までに課題制作を進行する	
	20	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(17・18・19・20・21・22・23回)			次回までに課題制作を進行する	
	21	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(17・18・19・20・21・22・23回)			次回までに課題制作を進行する	
	22	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(17・18・19・20・21・22・23回)			次回までに課題制作を進行する	
	23	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(17・18・19・20・21・22・23回)				

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	デザインワーク応用演習						
科目名(英)	Design Work Special Seminar						
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	前期	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 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 レターセット				事前予告に基づき素材の準備	
	10	課題制作04 レターセット				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	デザイン応用演習III-選択A【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	2020年度	実施時期	前期	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 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つて。						
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	
	○		○			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				ロゴタイプについて、復習を兼ねた研究 作成	
	4	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	
	5	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	
	6	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	
	7	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	
	8	新企画の広報物の制作1				作品制作	
	9	新企画の広報物の制作2 完成 提出 講評会のためのPPT作成				作品制作	
	10	新企画の広報物の制作3 提出 講評会				作品制作	
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、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Ⅲ-選択A【Web】						
科目名(英)	Design Special Seminar Ⅲ-elective A(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	前期	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 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	Webを知る(ユーザーの行動を把握する)					
	2	EC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	EC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	EC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	EC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	観光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	観光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	観光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	観光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	観光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Ⅲ-A						
科目名(英)	Seminar in Presentation SkillsⅢ-A						
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	前期	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 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。		
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	デザイン制作演習Ⅲ						
科目名(英)	Design SeminarⅢ (Visual Art)						
単位数	2単位	時間数	40時間	担当者	堀切多恵 白石和行		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	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	評価割合
	入選・入賞結果		◎				70%
	中間発表会での講評など		○		○		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	就職実務Ⅱ-A						
科目名(英)	Career Guidance Ⅱ-A						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	堀切多恵 白石 和行		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	企業にて業務経験あり		
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		
	11	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		
	12	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		
	13	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		
	14	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		
	15	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	教養講座Ⅱ						
科目名(英)	General Knowledge Ⅱ						
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	前期	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 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		
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。						