

科目名	色彩演習Ⅱ					
科目名(英)	Color Seminar Ⅱ					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	白石 和行	
実施年度	2020年度	実施時期	前期	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デザイン科 2年					
授業概要	色についての基礎知識からデザイン制作に関わる配色テクニックの習得までを目標とする内容。主に色彩検定協会が発刊している「色彩検定公式テキスト 2級編」の内容にそって演習を行う。					
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
	○					色彩についての知識・技術を具え配色、コーディネートができる。
	○					検定試験に合格する。
テキスト・教材 参考図書	・色彩検定協会 『色彩検定公式テキスト 2級編』 『色彩検定過去問題集』					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	演習1 身の回りの色の見え方 演習2 光の性質と色			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	演習3 視覚系の構造と色			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	演習5 照明 演習6 マンセル表色系			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	演習7 マンセル表色系 演習8 色名			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	演習9 色名			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	演習10 色彩調和1			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	演習11 色彩調和2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	演習12 色彩調和2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	演習13 色彩調和1			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	演習14 色彩調和2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	演習15 色彩調和2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	演習16 色彩効果			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	演習17 色彩効果			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	演習18 色彩と生活			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	15	演習19 ファッション			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	16	演習20 ファッション			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	17	演習21 インテリア			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	18	過去問題テスト2017年度過去問題を解答する			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	19	過去問題テスト(18)2018年度過去問題夏の問題を解答する			過去問題をやっておくこと	
	20	過去問題テスト(19)2018年度過去問題冬の問題を解答する			過去問題をやっておくこと	
	21	過去問題テスト(20)2018年度過去問題夏の問題を解答する			過去問題をやっておくこと	
	22	過去問題テスト(21)2018年度過去問題冬の問題を解答する			過去問題をやっておくこと	
23	過去問題テスト(22)2018年度過去問題夏の問題を解答する			過去問題をやっておくこと		

評価方法	1) 検定受験の結果を定期試験の結果として代用し成績評価とする。 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。 3) 提出状況は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
	検定試験		◎				70%
	小テスト		◎		○		15%
	提出物		◎		○		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	POP演習Ⅱ						
科目名(英)	POP Seminar Ⅱ						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	内倉須磨子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン制作会社でPOPなどの制作に従事。豆本作家・ペーパークラフト作家		
対象学科・学年	CGデザイン科2年						
授業概要	講義および課題制作を通じ、POP広告の知識と技術の基礎を習得する。						
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	
	○	○		○		POP制作についての知識、技術を習得し課題制作ができる。	
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	エンボスカード制作1			次回までに課題制作の進行をしておく		
	2	エンボスカード制作2			次回までに課題制作の進行をしておく		
	3	エンボスカード用フレーム作成3			次回までに課題制作の進行をしておく		
	4	ストーリー性のあるパラパラ絵BOOK作成1			次回までに課題制作の進行をしておく		
	5	ストーリー性のあるパラパラ絵BOOK作成2			次回までに課題制作の進行をしておく		
	6	ストーリー性のあるパラパラ絵BOOK作成3			次回までに課題制作の進行をしておく		
	7	デザイン照明1・2			次回までに課題制作の進行をしておく		
	8	色んな素材を使用し手描き文字&日本一カード作成1・2			次回までに課題制作の進行をしておく		
	9	箱のデザイン&日本一カード印刷仕上げ3			次回までに課題制作の進行をしておく		
	10	箱の完成&印刷カードの配布4			次回までに課題制作の進行をしておく		
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		◎				80%
	提出状況				◎		10%
	最終課題作品の意図を発表	◎			○		10%
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-A						
科目名(英)	Representation techniques II-A						
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	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デザイン科 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		
		○			効果的な構図レイアウトを身につける。		
		○			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。		
		○			和綴じ製本ができる。		
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	文庫本のカバーデザイン テーマとなる本を読み込む			本の内容をしっかりと理解しておくこと		
	2	文庫本のカバーデザイン アイデア出し			参考資料を用意すること		
	3	文庫本のカバーデザイン ラフスケッチ			制作に必要な画材を用意すること		
	4	文庫本のカバーデザイン 表紙絵制作					
	5	文庫本のカバーデザイン 表紙絵制作			持っている文庫本を用意すること		
	6	文庫本のカバーデザイン カバーのレイアウト					
	7	文庫本のカバーデザイン カバーのレイアウト			次回提出に間に合うように制作を進めておくこと		
	8	文庫本のカバーデザイン 仕上げ 講評会					
	9	和綴じ本 起承転結のストーリーでイラストを制作					
10	和綴じ本 四つ目閉じで製本						
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-A					
科目名(英)	CG SeminarⅡ-A					
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年度	実施時期	前期	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デザイン科 2年					
授業概要	【白石担当】1年次までに習得したデザイン制作に必須とされるIllustrator、Photoshopのテクニックを作品制作へと応用、コンテストへの応募行う。さらに学期末にIllustrator検定エキスパート合格をめざす。 【堀切担当】アニメーション作成としてAnimateの操作方法を習得する。アニメーションの動きがもたらす効果について学び、実際に制作するスキルを学ぶ。					
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
		○				Illustrator・Photoshopで課題制作ができる
		○				コンテスト作品が制作できる。(入賞・入選)
		○				検定試験合格する(エキスパート取得)
		○				Animateを自在に操作できる
		○				アニメーション方法のバリエーションを理解してインタラクティブな作品が制作できる
テキスト・教材 参考図書	検定過去問題など					
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 オリエンテーション			時間外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 ラフスケッチ			時間外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 ラフスケッチ			時間外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 データ作成			時間外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 データ作成			時間外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 データ作成			時間外に課題制作を進行させる。	
	7	Illustrator検定エキスパート受験対策 過去問題集(模擬問題)			検定合格のための自主学習	
	8	Illustrator検定エキスパート受験対策 過去問題集(模擬問題)			検定合格のための自主学習	
	9	Illustrator検定エキスパート受験対策 過去問題集(サンプル問題)			検定合格のための自主学習	
	10	Illustrator検定エキスパート受験対策 過去問題集(サンプル問題)			検定合格のための自主学習	
	11	Illustrator検定エキスパート受験対策 過去問題集(サンプル問題)			検定合格のための自主学習	
	12	Illustrator検定エキスパート受験対策 過去問題集(サンプル問題)			検定合格のための自主学習	
	13	Animateの説明操作方法について 既存コンテンツの鑑賞			自習によるパソコン操作の練習	
	14	モーショントウイーンを使ったアニメーションを学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	15	アニメーションの表現1 回転のモーショントウイーンを学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	16	アニメーションの表現2 パスに従ったアニメーションを設定する			自習によるパソコン操作の練習	
	17	アニメーションの表現3 シェイプトウイーンを使ったモーフィング			自習によるパソコン操作の練習	
	18	アニメーションの表現4 パラパラアニメの作成			自習によるパソコン操作の練習	
	19	ストップ、プレイ等の簡単なボタン操作のアクションスクリプトを学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	20	ストップ、プレイ等の簡単なボタン操作のアクションスクリプトを学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	21	インタラクティブなアニメーション作品を作成する			アニメーションの絵コンテを作成する	
	22	インタラクティブなアニメーション作品を作成する			アニメーションの絵コンテを作成する	
23	インタラクティブなアニメーション作品を作成する 完成 講評会			作品制作		

評価方法	1) 検定受験の結果を成績評価とする。 2) 授業中の作品を応募し、入賞・入選する。 3) 提出作品についての内容評価						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	検定結果		○				50%
	作品評価・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	CG応用演習(映像表現)Ⅱ-A						
科目名(英)	CG Special SeminarⅡ-A (Visual Expression)						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	宮原寿光 一好健吾		
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デザイン科2年						
授業概要	「映像をつくる」とはどのようなことなのかを、制作実習を通して履修者全員が考える場にしていく。構想→試作→他者からのフィードバック→それから新たなる試みという“創作のサイクル”を通して、その過程が映像制作であると体感し、制作の上で必要な吸収力、表現力を高めていく。制作のプロセスを通して映像の創造行為について各人が見つめなおし、自身の体験や感覚・発見を蓄積し、制作においてそれを吟味・対話し、実践する力を身に付ける。						
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	
		○				カメラや編集ソフトなど実際の機材を操作しながら、実習形式で使用方法など知識を得る	
				○		映像作品の企画を立案し、実現するためのプロセスや表現力を養う	
		○				Adobe premiereを使用し編集の基礎を身に着ける	
				○		他者からのフィードバック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	なし						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	授業の目的を説明・理解させ、実習制作チームを編成する			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	2	撮影や編集ソフトの基礎を学習する			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	3	チームで企画会議・コンテ作成 完成させる作品のプレゼン			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	4	作品の撮影実習① チームで役割を決め撮影を行う			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	5	作品の撮影実習② ①で完了しなかった箇所の撮影			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	6	作品編集実習①Adobe premiereの編集プロジェクト作成～編集			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	7	作品編集実習② ①で完了しなかった箇所の編集～提出			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	8	作品の試写上映会&フィードバック			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	9	作品の編集およびレクチャー			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。		
	10	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
	企画書・作品の提出状況				◎		80%
	提出作品の質		◎		◎		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) I -A						
科目名(英)	CG Special Seminar(Digital Painting) I -A						
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	前期	担当者実務経験	漫画家歴19年		
対象学科・学年	CG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 <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	レイヤー構造/肌の塗り方①-アニメ塗り・ギャルゲ塗り				次回授業へ向けた自主学習	
	2	肌の塗り方②-ソシャゲ塗り・厚塗り風 -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	3	目の塗り方① -アニメ風 -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	4	髪の毛の塗り方① -銀髪 -CLIP STUDIO PAINT				次回授業へ向けた自主学習	
	5	目の塗り方② -イラスト風 [CLIP STUDIO PAINT]				次回授業へ向けた自主学習	
	6	髪の毛の塗り方② -立体感強調茶髪 [CLIP STUDIO PAINT]				次回授業へ向けた自主学習	
	7	目の塗り方③ -デジタル特化 [CLIP STUDIO PAINT]				次回授業へ向けた自主学習	
	8	髪の毛の塗り方③ -厚塗り風 [CLIP STUDIO PAINT]				次回授業へ向けた自主学習	
	9	石柱の描き方 -Photoshop CS6				次回授業へ向けた自主学習	
	10	かんたんグリザイユ画法 -CLIP STUDIO PAINT				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)Ⅱ-A						
科目名(英)	Design Special Seminar (Illustration) Ⅱ-A						
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	前期	担当者実務経験	漫画家歴40年(現在も漫画家 活動中)		
対象学科・学年	CGデザイン科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。前期は特に色鉛筆を使った着色を指導。						
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	
		○		○		色鉛筆の使い方の基本とバリエーションを学び、それを使った作品を制作する	
		○		○		オリジナル靴下のデザインを体験	
	○	○		○		靴下のデザインを応募する際、応募用紙を作成して言葉でのアピール方を学ぶ	
		○		○		多種多様な錯視&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	
		○		○		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	
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	色鉛筆の使い方-練習シートを使つての基礎練習			次回までに課題制作を進行する		
	2	靴下デザイン-オリジナルデザイン靴下を作画し色鉛筆で着色			次回までに課題制作を進行する		
	3	靴下デザイン-オリジナルデザイン靴下を作画し色鉛筆で着色			次回までに課題制作を進行する		
	4	靴下デザイン-オリジナルデザイン靴下を作画し色鉛筆で着色			次回までに課題制作を進行する		
	5	錯視&錯覚の基礎知識を学ぶ			次回までに課題制作を進行する		
	6	錯視&錯覚を利用したオリジナル作品を作成			次回までに課題制作を進行する		
	7	錯視&錯覚を利用したオリジナル作品を作成			次回までに課題制作を進行する		
	8	錯視&錯覚を利用したオリジナル作品を作成			次回までに課題制作を進行する		
	9	錯視&錯覚を利用したオリジナル作品を作成			次回までに課題制作を進行する		
	10	錯視&錯覚を利用したオリジナル作品を作成			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)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	DTP演習 II				
科目名(英)	DTP Seminar II				
単位数	3単位	時間数	45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デザイン科2年				
授業概要	データ制作から印刷までの行程を理解し、必要な知識と技術を習得する。 使用目的に沿った印刷物の企画・制作のシミュレーションを行い、理解を深める。 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				
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
	○		○		情報量の多い広告物をわかりやすく伝達するためのレイアウトについて考案し、提案できる
	○		○		2色分解等の印刷のしくみを理解し、制作ができる
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	旅行のチラシ作成 課題について説明 与えられるデータの確認			自習によるパソコン操作の練習
	2	旅行のチラシ作成 表面のレイアウトのラフスケッチ作成 PC入力			自習によるパソコン操作の練習
	3	旅行のチラシ作成 表面のレイアウトをPC入力 マーク化について			自習によるパソコン操作の練習
	4	旅行のチラシ作成 表面のレイアウトをPC入力			自習によるパソコン操作の練習
	5	旅行のチラシ作成 裏面のスケジュール表作成練習			自習によるパソコン操作の練習
	6	旅行のチラシ作成 裏面のスケジュール表作成練習			自習によるパソコン操作の練習
	7	旅行のチラシ作成 裏面の約款を作成練習 段組と表を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習
	8	旅行のチラシ作成 2色分解での表現を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習
	9	旅行のチラシ作成 価格表の制作 特色について学ぶ			アニメーションの絵コンテを作成する
	10	旅行のチラシ作成 作品制作			アニメーションの絵コンテを作成する 作品制作
	11	旅行のチラシ作成 作品制作 プリント			作品制作
	12	旅行のチラシ作成 作品制作 プリント 講評会を行う			
	13	冊子パンフレットの作成 3名ずつのグループで冊子を作成			既存冊子パンフレットの研究
	14	冊子パンフレットの作成 冊子内容の検討			パンフレット内容の検討 既存冊子の研究
	15	冊子パンフレットの作成 冊子内容の検討			パンフレット内容の検討 既存冊子の研究
	16	冊子パンフレットの作成 コンテンツの制作 ページ割の作成			タイトルの決定 コンセプトを表したデザイン
	17	冊子パンフレットの作成 コンテンツの制作 ページ割の作成			必要コンテンツのピックアップ
	18	冊子パンフレットの作成 冊子レイアウトの作成			作品制作
	19	冊子パンフレットの作成 冊子レイアウトの作成 1回目プリント提出			作品制作
	20	冊子パンフレットの作成 冊子レイアウトの作成 両面印刷			作品制作
	21	冊子パンフレットの作成 冊子レイアウト 中綴じ製本について			作品制作
	22	冊子パンフレットの作成 データの整理 中綴じ製本作成			作品制作
23	冊子パンフレットの作成 データ、プリントの提出 講評会				

<b>評価方法</b>	<p>最終作品2点、途中経過のデータ提出3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。</p>						
		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>	<p>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。</p>						

科目名	デザインワーク演習Ⅱ-A						
科目名(英)	Design Work SeminarⅡ-A						
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デザイン科 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 フロアガイド				見本となる既存のフロアガイドの事前収集	
	2	課題制作01 フロアガイド				提出内期限に向けて時間外制作	
	3	課題制作01 フロアガイド				提出内期限に向けて時間外制作	
	4	課題制作02 雑誌広告 和食				見本となる既存の広告物の事前収集	
	5	課題制作02 雑誌広告 和食				提出内期限に向けて時間外制作	
	6	課題制作02 雑誌広告 和食				提出内期限に向けて時間外制作	
	7	課題制作03 フォトブック				事前予告をするので素材の準備を	
	8	課題制作03 フォトブック				提出内期限に向けて時間外制作	
	9	課題制作03 フォトブック				提出内期限に向けて時間外制作	
	10	課題制作03 フォトブック				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	Web応用演習-A						
科目名(英)	Web programming advanced edition A						
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	高巣 真衣子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	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デザイン科2年						
授業概要	HTML、CSSの基礎習得により簡単な自己紹介ページ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	
		○				検定ドリル対策によって、htmlとcssの知識、技術を確実にし、商用のサイトを作成することができる。	
				△		時間を測定し、検定用の応用問題を時間内に終了できるようになる。	
				△		筆記試験対策として練習問題を何度も消化することにより時間内に合格ラインで終了できるようになる。	
テキスト・教材 参考図書	・エキスパート サンプル問題						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	エキスパート サンプル問題「HOTEL IMPERIAL RESORT TOKYO」(1・2回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	2	エキスパート サンプル問題「HOTEL IMPERIAL RESORT TOKYO」(3・4回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	3	エキスパート サンプル問題「HOTEL IMPERIAL RESORT TOKYO」(5・6回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	4	エキスパート 模擬問題1動物園「ZOO LOGICAL」v(7・8回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	5	エキスパート 模擬問題1動物園「ZOO LOGICAL」(9・10回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	6	検定準備 エキスパートの模擬問題、過去問題(11・12回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	7	検定準備 エキスパートの模擬問題、過去問題(13・14回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	8	検定準備 エキスパートの模擬問題、過去問題(15・16回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	9	検定準備 エキスパートの模擬問題、過去問題(17・18回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	10	検定準備 エキスパートの模擬問題、過去問題(19・20回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	11	検定準備 エキスパートの模擬問題、過去問題(21・22回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
	12	検定準備 エキスパートの模擬問題、過去問題(23回)			検定取得のために自主学習、過去問題をやっておく		
評価方法	(1)サンプル問題の小テストを2回実施する。(2)期末試験としてWebクリエイター検定の結果により評価する。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
	小テスト		◎		◎		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A【DTP】						
科目名(英)	Design Special Seminar II -elective A(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	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デザイン科2年						
授業概要	編集ソフトであるIndesignのページ編集を効率よく行う技術と知識を学ぶ。Indesignが持つ様々なツールを使って、テキストの効率的な入力、画像配置、等の技術を習得し、雑誌見開きレイアウトを作成する。レイアウトの方法の一つであるグリッドシステムとインパクトあるランダムなデザインを学び、デザインスキルの向上を目指す。						
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	
		○		○		Indesignの操作技術の習得	
		○		○		版面を文字組みから割り出し、版面の設計ができる	
		○		○		見開きレイアウトの作成を通して、目的にあったレイアウトを考案し、制作できる	
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	練習課題で見開きレイアウトの版面設計を学ぶ				自習によるパソコン操作の練習	
	2	練習課題で見開きレイアウトのインパクトあるタイトルの作成				自習によるパソコン操作の練習	
	3	練習課題で見開きレイアウトの本文テキスト入力、画像配置を学ぶ				自習によるパソコン操作の練習	
	4	練習課題で見開きレイアウトの仕上げ 完成					
	5	雑誌見開きレイアウト作成 ビジュアル中心のレイアウトについて				デザインの考案	
	6	雑誌見開きレイアウト作成 コンテンツの収集とラフスケッチ				ラフスケッチの作成	
	7	雑誌見開きレイアウト作成 ラフスケッチの作成と版面設計				作品制作	
	8	雑誌見開きレイアウト作成 テキストのリンク、3行取りの小見出し				作品制作	
	9	雑誌見開きレイアウト作成 1回目途中プリント提出 パッケージ化について				作品制作	
10	雑誌見開きレイアウト作成 完成 提出 講評会						
評価方法	練習1点、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II-選択A【Web】						
科目名(英)	Design Special Seminar II-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	
		○		○		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(現在のインターネット事情)					
	2	Webを知る(ユーザーの行動を把握する)					
	3	HTML+CSSの仕組みを理解する(1年の時の復習)					
	4	ポートフォリオサイトを作ってみる				次回の課題を進行する	
	5	ポートフォリオサイトを作ってみる				次回の課題を進行する	
	6	ポートフォリオサイトを作ってみる				次回の課題を進行する	
	7	ケーキ屋さんのサイトを作ってみる				次回の課題を進行する	
	8	ケーキ屋さんのサイトを作ってみる				次回の課題を進行する	
	9	ケーキ屋さんのサイトを作ってみる				次回の課題を進行する	
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-A						
科目名(英)	Seminar in Presentation SkillsⅡ-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デザイン科2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	コンテスト応募のためのオリエンテーション				時間外に作品制作を進行する。	
	2	ラフスケッチ制作(応募するためのアイデアを10案考案)				時間外に作品制作を進行する。	
	3	ラフスケッチ制作(応募するためのアイデアを10案考案)				時間外に作品制作を進行する。	
	4	作品制作中間発表(在席学生全員がプレゼンテーションを行う)				時間外に作品制作を進行する。	
	5	作品制作中間発表(在席学生全員がプレゼンテーションを行う)				時間外に作品制作を進行する。	
	6	作品制作中間発表(在席学生全員がプレゼンテーションを行う)				時間外に作品制作を進行する。	
	7	作品制作進行(PCを使用しての作品制作)、完成				時間外に作品制作を進行する。	
	8	作品制作進行(PCを使用しての作品制作)、完成				時間外に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Ⅱ				
科目名(英)	Design SeminarⅡ				
単位数	2単位	時間数	40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	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デザイン科 2年				
授業概要	福岡県美術展のデザイン部門への応募するために作品制作ができる(B1サイズ)。デザイン力、制作力を養成するために試行錯誤を重ね作品をブラッシュアップできる。				
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				
	福岡県美術展のデザイン部門への応募するために作品制作ができる(B1サイズ)。				
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(10案提出)			放課後 作品制作を進行する。
	3	ラフスケッチ制作(10案提出)			放課後 作品制作を進行する。
	4	ラフスケッチ制作(10案提出)			放課後 作品制作を進行する。
	5	ラフスケッチ制作(1案決定)			放課後 作品制作を進行する。
	6	ラフスケッチ制作(1案決定)			放課後 作品制作を進行する。
	7	ラフスケッチ制作(1案決定)			放課後 作品制作を進行する。
	8	担当教員確認後 作品制作(PC他を使用しての作品制作)			放課後 作品制作を進行する。
	9	担当教員確認後 作品制作(PC他を使用しての作品制作)			放課後 作品制作を進行する。
	10	担当教員確認後 作品制作(PC他を使用しての作品制作)			放課後 作品制作を進行する。
	11	担当教員確認後 作品制作(PC他を使用しての作品制作)			放課後 作品制作を進行する。
	12	担当教員確認後 作品制作(PC他を使用しての作品制作)			放課後 作品制作を進行する。
	13	担当教員確認後 作品制作(PC他を使用しての作品制作)			放課後 作品制作を進行する。
	14	作品制作中間発表			放課後 作品制作を進行する。
	15	作品制作(PC他を使用しての作品制作) 作品提出			放課後 作品制作を進行する。
	16	作品制作(PC他を使用しての作品制作) 作品提出			放課後 作品制作を進行する。
	17	作品制作(PC他を使用しての作品制作) 作品提出			放課後 作品制作を進行する。
	18	作品制作(PC他を使用しての作品制作) 作品提出			放課後 作品制作を進行する。
	19	作品制作(PC他を使用しての作品制作) 作品提出			放課後 作品制作を進行する。
	20	作品制作(PC他を使用しての作品制作) 作品提出			放課後 作品制作を進行する。
	21				
	22				
23					

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成績評価の平常点とする。 3)授業中の作品評価、課題提出状況を平常点とする。						
		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%
	中間発表での評価		○		○		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	文章表現 II						
科目名(英)	Written Expression II						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	佐藤 智子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	麻生塾事務局にて就職部担当		
対象学科・学年	CGデザイン科2年						
授業概要	就職活動に必要な文章力を身につける。いわゆる自己PRや志望動機の書き方について、基本的な決まりごとや文の仕組みについて練習問題を解いたり、テーマ(企業でよく出題されるもの)に沿って作文を書いてもらう。その繰り返しによって、多くの人が苦手意識をもつ文章を書くということにまず、慣れてもらう。そこから自己表現能力の向上にまで結びつくように指導する。						
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	
	○	○	○			ことばの決まりごと(間違えやすい口語文法全般)(話し言葉に近いが書く時には相応しくない表現など)について例文を示して生徒に確認させる。	
	○	○	○			例文(間違った表現を使ったり、語句の並びがわかりにくかったりする文章と正しく直す為に空欄を設けた文章を比較しながら空欄を埋める)をいくつかあげて、正しい、わかりやすい文の構造、表現を生徒に確認させる。	
	○	○	○			テーマ(就職試験によく出題されるようなもの)を一つずつ毎回提示し、400字程度書く。書き方がよくわからない生徒などには構成の組み立て方やいくつかの文を一緒に作ったりしたサポートをする。	
	○	○	○			作文の書き方を身につけると共に、書く内容について毎回考えることで自分にとって何が一番大切なのか(価値観)やこれまでの自分のしてきたことを省みるよい機会になるように考えている。	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	演習:口語と文語の違い、漢字 作文「チームワークについて」			次回授業へ向けた自主学習		
	2	演習:主語と述語、漢字 作文「私が普段心掛けていること」			次回授業へ向けた自主学習		
	3	演習:修飾語、漢字 作文「自立するために必要なこと」			次回授業へ向けた自主学習		
	4	演習:語彙力をつける①漢字 作文「社会人としてのマナー」			次回授業へ向けた自主学習		
	5	演習:句読点について、漢字 作文「最近関心があること」			次回授業へ向けた自主学習		
	6	演習:文章構成、漢字 作文「今までで一番感動したこと」			次回授業へ向けた自主学習		
	7	演習:接続語について、漢字 作文「5年後の自分」			次回授業へ向けた自主学習		
	8	演習:語彙力をつける②、漢字 作文「最近面白かったこと」			次回授業へ向けた自主学習		
	9	演習:同じ言葉を言い換える表現、漢字 作文「私の気分転換」			次回授業へ向けた自主学習		
	10	演習:具体性を持たせるには、漢字 作文:自由テーマ			次回授業へ向けた自主学習		
評価方法	(1) 毎回授業で提出してもらう演習プリント、作文を添削し評価とする。(2) 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
	演習プリント評価		◎		○		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。定期試験を行わず、授業態度と提出物で成績をつける。						

科目名	就職実務Ⅱ-A						
科目名(英)	Career Guidance Ⅱ-A						
単位数	1単位	時間数	20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デザイン科 2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	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デザイン科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・**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。						