

科目名	表現技法 Ⅲ-B					
科目名(英)	Representation techniques Ⅲ-B					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	内田 万寿美	
実施年度	2021年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	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
	○					広告、商品に関する企画力がある
	○					多方面からものを見る力がある
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	商品開発(ペーパークラフトの商品制作) コンセプトを考える			制作に必要な資料を準備しておくこと	
	2	商品開発 コンセプトをまとめる			制作に必要な資料を準備しておくこと	
	3	商品開発 アイデア出し			制作に必要な資料を準備しておくこと	
	4	商品開発 アイデア出し			制作に必要な資料を準備しておくこと	
	5	商品開発 制作			制作に必要な資料を準備しておくこと	
	6	商品開発 制作			制作に必要な資料を準備しておくこと	
	7	商品開発 制作			制作に必要な資料を準備しておくこと	
	8	商品開発 制作			完成作品の用意	
	9	商品開発 パッケージ制作			制作に必要な準備をしておくこと	
	10	商品開発 パッケージ制作			制作に必要な準備をしておくこと	
	11	浮世絵を使ったコラージュでカレンダーを制作 浮世絵をリサーチ			参考資料を準備しておくこと	
	12	カレンダーを制作 6人で2ヶ月ずつを分担 割り振りを決める			参考資料を準備しておくこと	
	13	カレンダーを制作 浮世絵を選ぶ			参考資料を準備しておくこと	
	14	カレンダーを制作 浮世絵の中に現代を反映させるアイデアを考える			参考資料を準備しておくこと	
	15	カレンダーを制作 アイデア出し			参考資料を準備しておくこと	
	16	カレンダーを制作 作品制作			参考資料を準備しておくこと	
	17	カレンダーを制作 作品制作			参考資料を準備しておくこと	
	18	カレンダーを制作 作品制作			参考資料を準備しておくこと	
	19	カレンダーを制作 作品制作			参考資料を準備しておくこと	
	20	カレンダーを制作 レイアウト作業 数字部分を制作			参考資料を準備しておくこと	
	21	カレンダーを制作 レイアウト作業 数字部分を制作			参考資料を準備しておくこと	
	22	カレンダーを制作 レイアウト作業			参考資料を準備しておくこと	
23	カレンダーを制作 レイアウト作業			参考資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) 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		○				70%
	課題提出状況		○				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-B					
科目名(英)	CG Seminar Ⅲ-B					
単位数	5単位	時間数	75時間	担当者	八波康裕 / 白石和行	
実施年度	2021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	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作りを創作する					
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
	○		○			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	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	CG応用演習(映像表現)Ⅲ-B					
科目名(英)	CG Special Seminar(Visual Expression)Ⅲ-B					
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	2021年	実施時期	後期	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。課題企業の魅力を分析し、限られた時間、限られた編集素材で魅力的なCM制作を実践で行う。					
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
		○				企業の魅力を分析し、映像で表現する
		○				限られた時間と素材で魅力的な映像作品を作ることを実践する
				○		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	なし					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	授業の目的説明・①コンセプトシートの作成 編集			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	2	①コンセプトシートの作成 編集			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	3	1分CM編集①			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	4	1分CM編集②			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	5	1分CM編集③			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	6	1分CM編集④			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	7	作品の発表・全員からのフィードバック			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	8	作品の発表・全員からのフィードバック			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	9	②コンセプトシートの作成 編集			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	10	②コンセプトシートの作成 編集			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	11	30秒CM編集①			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	12	30秒CM編集②			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	13	30秒CM編集③			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	14	30秒CM編集④			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	15	30秒CM編集⑤			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	16	30秒CM編集⑥			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	17	30秒CM編集⑦			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	18	30秒CM編集⑧			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	19	30秒CM編集⑨			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	20	30秒CM編集⑩			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	21	30秒CM編集⑪			次回へ向けての自主学習または課題制作進行。	
	22	作品の発表・全員からのフィードバック				
23	作品の発表・全員からのフィードバック					

評価方法	(1)コンセプトシートの提出 (2)作品の提出 (3)作品の質 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・プレゼン評価				○		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。						

科目名	CG応用演習(デジタル描画)Ⅱ-B					
科目名(英)	CG Special Seminar(Digital Painting)Ⅱ-B					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	坂本 正人	
実施年度	2021年度	実施時期	後期	担当者実務経験	漫画家歴20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応用できる
			○			専門ソフトの使い方を応用できる
			○			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がある
	○					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	自由変形/パペットワープ [Photoshop CS6] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	2	自由変形/パペットワープ [Photoshop CS6] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	3	スクリプト塗りつぶし/油彩/混合ブラシ [Photoshop CS6] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	4	スクリプト塗りつぶし/油彩/混合ブラシ [Photoshop CS6] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	5	シワに沿って歪む柄の作り方 [Photoshop CS6] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	6	シワに沿って歪む柄の作り方 [Photoshop CS6] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	7	厚塗り風目の描き方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	8	厚塗り風目の描き方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	9	厚塗り風髪の描き方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	10	厚塗り風髪の描き方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	11	発光エフェクトの作り方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	12	発光エフェクトの作り方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	13	目の描き方⑤ -デジタル特化・水彩境界 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	14	目の描き方⑤ -デジタル特化・水彩境界 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	15	雑だけど見栄えする髪の塗り方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	16	雑だけど見栄えする髪の塗り方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	17	黒髪男子の髪の描き方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	18	黒髪男子の髪の描き方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	19	ビルの夜景の描き方 [Photoshop CS6] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	20	ビルの夜景の描き方 [Photoshop CS6] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	21	フローリング床の作り方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
	22	フローリング床の作り方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作			次回授業へ向けた自主学習	
23	バナーを作ろう! [CLIP STUDIO PAINT or Photoshop CS6]					

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。欠席、公欠にかかわらず、課題は全提出してもらいます。欠品がある場合は減点します。						

科目名	デザイン応用演習(イラスト)Ⅲ-B				
科目名(英)	Design Special Seminar (Illustration)Ⅲ-B				
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	関よしみ
実施年度	2021年度	実施時期	後期	担当者実務経験	漫画家歴41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	マンガやイラストを使って、情報をより読みやすくわかりやすく伝えるテクニックを学ぶ				
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	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する				
目標	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				
目標	コマを割った漫画を使った、読み易くて楽しい解説(紹介)作品制作				
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	①錯視&錯覚の基礎知識を学ぶ(1回)			次回までに課題制作を進行する
	2	①錯視&錯覚の基礎知識を学ぶ(2回)			次回までに課題制作を進行する
	3	①錯視&錯覚を使ったオリジナル作品を作成(3回)			次回までに課題制作を進行する
	4	①錯視&錯覚を使ったオリジナル作品を作成(4回)			次回までに課題制作を進行する
	5	①錯視&錯覚を使ったオリジナル作品を作成(5回)			次回までに課題制作を進行する
	6	①錯視&錯覚を使ったオリジナル作品を作成(6回)			次回までに課題制作を進行する
	7	①錯視&錯覚を使ったオリジナル作品を作成(7回)			次回までに課題制作を進行する
	8	②イラストマップ制作(8回)			次回までに課題制作を進行する
	9	②イラストマップ制作(9回)			次回までに課題制作を進行する
	10	②イラストマップ制作(10回)			次回までに課題制作を進行する
	11	②イラストマップ制作(11回)			次回までに課題制作を進行する
	12	②イラストマップ制作(12回)			次回までに課題制作を進行する
	13	②イラストマップ制作(13)			次回までに課題制作を進行する
	14	②イラストマップ制作(14回)			次回までに課題制作を進行する
	15	③解説(HowTo) 漫画orエッセイコミック作成 (15回)			次回までに課題制作を進行する
	16	③解説(HowTo) 漫画orエッセイコミック作成 (16回)			次回までに課題制作を進行する
	17	③解説(HowTo) 漫画orエッセイコミック作成 (17回)			次回までに課題制作を進行する
	18	③解説(HowTo) 漫画orエッセイコミック作成 (18回)			次回までに課題制作を進行する
	19	③解説(HowTo)マンガ)orエッセイコミック作成 (19回)			次回までに課題制作を進行する
	20	③解説(HowTo) 漫画orエッセイコミック作成 (20回)			次回までに課題制作を進行する
	21	③解説(HowTo) 漫画orエッセイコミック作成 (21回)			次回までに課題制作を進行する
	22	③解説(HowTo) 漫画orエッセイコミック作成 (22回)			次回までに課題制作を進行する
23	③解説(HowTo) 漫画orエッセイコミック作成 (23回)			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)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。 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
	制作課題についての評価		◎				70%
	課題提出状況				◎		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	デザイン応用演習III-選択B【DTP】						
科目名(英)	Design Special Seminar III-elective B(Graphic Design)						
単位数	1単位	時間数	20時間	担当者	八波康裕		
実施年度	2021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	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	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 課題の説明 カタログの特徴について 企画の考案				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 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				作品制作		
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Ⅲ-選択B【Web】						
科目名(英)	Design Special Seminar Ⅲ-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	2021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年実務を経験		
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、技術を応用できる	
	○	○	○			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する	
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	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。 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%
	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-B						
科目名(英)	Seminar in Presentation SkillsⅢ-B						
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	中村辰哉 八波康裕 白石和行		
実施年度	2021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 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	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。 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
	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	卒業制作A						
科目名(英)	Graduation Work A						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	八波康裕 白石和行		
実施年度	2021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	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 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。 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
	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。						

科目名	卒業制作B				
科目名(英)	Graduation Work B				
単位数	5単位	時間数	76時間	担当者	中村辰哉 / 上田浩二 / 八波康裕 / 白石和行
実施年度	2021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 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				
目標	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	なし				
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示
	1	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	2	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	3	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	4	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	5	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	6	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	7	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	8	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	9	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	10	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	11	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	12	作品制作			授業時間以外に作品制作を進行する。
	13	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 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。
	19	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。
	20	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。
	21	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。
	22	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。
	23	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。
	24	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。
	25	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。
	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	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。 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を評価				○		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	就職実務Ⅱ-B						
科目名(英)	Career Guidance Ⅱ-B						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	白石和行		
実施年度	2021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 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	マナー講座									
科目名(英)	Manner Lecture									
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	波多野 里美					
実施年度	2021年度	実施時期	後期	担当者実務経験	航空会社で国際線客室乗務員として勤務					
対象学科・学年	CGクリエイター科3年									
授業概要	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。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身につけている。				
			○			ビジネス社会での基本的な常識について身につけている。				
		○			○	受付と訪問の基本的な対処方法について身につけている。				
	○			○	ビジネス電話の応対について身につけている。					
テキスト・教材 参考図書	ビジネス実務マナー検定 3級 実問題集									
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、オフィスでの基本的な姿勢について				事前学習をしておくこと。				
	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				事前学習をしておくこと。				
	3	組織の機能について-業務分掌・職位・職制				授業内容に追いついてない場合は復習すること				
	4	電話の応対-電話の受け方・答え方				事前学習をしておくこと。				
	5	電話の応対-電話の伝言・電話のかけ方				授業内容に追いついてない場合は復習すること				
	6	接客応対-来客時のマナー・受付の仕方				事前学習をしておくこと。				
	7	接客応対-来客時のマナ・席次/席次・訪問時のマナー				事前学習をしておくこと。				
	8	接客応対-名刺交換の仕方・総まとめ				授業内容に追いついてない場合は復習すること				
評価方法	(1)授業の中で小テストを実施する。(2)課題を提出する。 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	○	○				70%			
課題提出状況	○	○		○		30%				
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。									