

科目名	色彩演習 I - A					
科目名(英)	Color Seminar I - A					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	白石 和行	
実施年度	2021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 1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を学ぶ。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 3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、コーディネーションができる。
	○					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 3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	
	6	演習9 色名 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9 色名 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	
	8	演習11 色彩調和2 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11 色彩調和2 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	
	10	演習13 色彩調和1 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13 色彩調和1 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	
	12	演習15 色彩調和2 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15 色彩調和2 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	
	14	演習17 色彩効果 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17 色彩効果 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	
	16	演習19 ファッション 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19 ファッション 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	
	18	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	
	19	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	
	20	過去問題テスト(過去問題解答 夏・冬)			過去問題をやっておくこと	
	21	過去問題テスト(過去問題解答 夏・冬)			過去問題をやっておくこと	
	22	過去問題テスト(過去問題解答 夏・冬)			過去問題をやっておくこと	
23	過去問題テスト(過去問題解答 夏・冬)			過去問題をやっておくこと		

評価方法	1) 検定受験の合否結果を成績評価とする。 2) 授業中の小テストを平常点とする。 3) 提出状況は平常点として成績評価の判断材料とする。 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
	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	デザイン概論 I				
科目名(英)	Survey of Design I				
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	白石 和行
実施年度	2021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 1年				
授業概要	レタリングの知識や技術を習得することで、デザイン制作に必要な文字デザインの技術を学ぶ。レタリング検定3級に合格する。文字、形、色などの造形要素を使って、グラフィックデザインを行う。				
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	レタリングの知識や技術を習得し、デザイン制作に必要な文字デザインができる。				
目標	検定試験合格する				
目標	文字、形、色などの造形要素を使って、グラフィックデザインができるようになる。				
テキスト・教材 参考図書	公益財団法人 国際文化カレッジ 『文字骨格練習帳』『書体サンプル集』				
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示
	1	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 ゴシック体			授業時間外の課題制作
	2	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 明朝体			授業時間外の課題制作
	3	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 サンセリフほか			授業時間外の課題制作
	4	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第36回問題			授業時間外の課題制作
	5	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第38回問題			授業時間外の課題制作
	6	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第39回問題			授業時間外の課題制作
	7	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第40回問題			授業時間外の課題制作
	8	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第41回問題			授業時間外の課題制作
	9	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第42回問題			授業時間外の課題制作
	10	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第43回問題			授業時間外の課題制作
	11	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第44回問題			授業時間外の課題制作
	12	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第45回問題			授業時間外の課題制作
	13	テキストおよび過去問題を使用したの課題制作 第46回問題			授業時間外の課題制作
	14	講義・演習【デザインって何】何のためのデザイン、アイデア			授業時間外の課題制作
	15	講義・演習【デザインって何】カタチにする			授業時間外の課題制作
	16	講義・演習【デザインの造形要素】形態			授業時間外の課題制作
	17	講義・演習【デザインの造形要素】色			授業時間外の課題制作
	18	講義・演習【デザインの造形要素】テクスチャ			授業時間外の課題制作
	19	講義・演習【デザインの造形要素】空間、時間			授業時間外の課題制作
	20	講義・演習【造形要素の構成】構成の基本			授業時間外の課題制作
	21	講義・演習【造形要素の構成】数理的秩序			授業時間外の課題制作
	22	講義・演習【造形要素の構成】観察 表現の課程と技法			授業時間外の課題制作
	23	講義・演習【造形要素の構成】表現アイデアの手法			

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。 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
	検定結果		○				70%
	課題提出状況 内容評価		○		○		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	デッサンA					
科目名(英)	Drawing A					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	岡本明久	
実施年度	2021年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン事務所勤務後独立し、1996年から大学、専門学校で講師を兼任	
対象学科・学年	CGデザイン科 1年					
授業概要	対象物を二次元平面に描写して伝達するための観察力、集中力、表現力を養う。 またここから発展させ、構図、トリミングを通した総合的なデザイン制作に必要な構成力を身につける。					
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
		○				観察から表情を捉え、説明することができる。
		○				何をどう表現したいのかという画面イメージを説明することができる。
		○				フリーハンドで30cm程度の水平線、垂直線が描ける
	○				意図した画面表現ができる	
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	はじめに- 道具説明、各鉛筆の明度差 球体+F19:AD41、直方体、円錐			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	2	はじめに- 道具説明、各鉛筆の明度差 球体、直方体、円錐			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	3	石膏1-1 トレースして形をとる(3・4回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	4	石膏1-1 トレースして形をとる(3・4回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	5	石膏1-2 立体に描き起こす(5・6回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	6	石膏1-2 立体に描き起こす(5・6回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	7	静物1-1 トレースして形をとる(7・8回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	8	静物1-1 トレースして形をとる(7・8回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	9	静物1-2 立体に描き起こす(9・10回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	10	静物1-2 立体に描き起こす(9・10回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	11	静物2-1 球体、立方体、布 - 形をとる(11・12回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	12	静物2-1 球体、立方体、布 - 形をとる(11・12回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	13	静物2-2 球体、立方体、布 - 立体感、質感、大きさ(13・14回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	14	静物2-2 球体、立方体、布 - 立体感、質感、大きさ(13・14回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	15	パターン表現 - マスに鉛筆の表情を表現v(15・16回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	16	パターン表現 - マスに鉛筆の表情を表現v(15・16回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	17	静物3-1 球体、立方体、布 - 形をとる(17・18回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	18	静物3-1 球体、立方体、布 - 形をとる(17・18回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	19	静物3-2 球体、立方体、布 - 立体感、質感、大きさ(19・20回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	20	静物3-2 球体、立方体、布 - 立体感、質感、大きさ(19・20回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	21	静物4-1 (21・22回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	22	静物4-1 (21・22回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
23	静物4-2 (23回)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。		

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。						

科目名	CG演習 I -A					
科目名(英)	CG Seminar I -A					
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	八波康裕 / 白石和行	
実施年度	2021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 1年					
授業概要	本演習ではIllustrator、Photoshopといったデザイン制作に必須とされるアプリケーションの基本操作ができるようになること。また、そ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行う。さらに学期末にIllustrator検定スタンダード合格をめざす。					
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
	○					Illustrator・Photoshopを使用して課題制作ができるようになる
	○					コンテストに応募する作品が作れる
	○					検定試験に合格する
テキスト・教材 参考図書	・検定対策問題集など					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	基礎演習01 基本図形の描画とパスの作成			技術習得のための自主学習	
	2	基礎演習01 基本図形の描画とパスの作成			技術習得のための自主学習	
	3	基礎演習02 オブジェクトの塗りと線 編集 装飾			技術習得のための自主学習	
	4	基礎演習02 オブジェクトの塗りと線 編集 装飾			技術習得のための自主学習	
	5	基礎演習03 イラストの作成			技術習得のための自主学習	
	6	基礎演習03 イラストの作成			技術習得のための自主学習	
	7	基礎演習04 文字の作成			技術習得のための自主学習	
	8	基礎演習04 文字の作成			技術習得のための自主学習	
	9	基礎演習05 ロゴの作成			技術習得のための自主学習	
	10	基礎演習05 ロゴの作成			技術習得のための自主学習	
	11	基礎演習06 シンボルマークの作成			技術習得のための自主学習	
	12	基礎演習06 シンボルマークの作成			技術習得のための自主学習	
	13	コンテスト応募作品制作			作品制作	
	14	コンテスト応募作品制作			作品制作	
	15	コンテスト応募作品制作			作品制作	
	16	コンテスト応募作品制作			作品制作	
	17	コンテスト応募作品制作			作品制作	
	18	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
	19	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
	20	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
	21	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
	22	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
	23	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
	24	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
	25	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
	26	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習	
27	Illustrator検定対策 練習問題を解答する			検定合格のための自主学習		

	28	Illustrator検定対策 練習問題を解答する	検定合格のための自主学習				
	29	Illustrator検定対策 練習問題を解答する	検定合格のための自主学習				
	30	Illustrator検定対策 練習問題を解答する	検定合格のための自主学習				
評価方法	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。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題についての評価		○				15%
	コンテストの入賞など		○				15%
	検定の合格		○				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(イラスト) I						
科目名(英)	Design Special Seminar (Illustration) I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	関よしみ		
実施年度	2021年度	実施時期	前期	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デザイン科1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	
	○	○	○			人間の顔と全身を描くための基礎知識と練習	
	○	○	○			魅力的なキャラクターの全身イラスト作成	
	○	○	○			水彩画の基礎と演習	
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	人間の顔を描くための基礎知識を知った上で実物を見てデッサン(1回)			次回までに課題制作を進行する		
	2	人間の全身を描くための基礎知識を知った上で、練習シートを利用してデッサン(2回)			次回までに課題制作を進行する		
	3	自分が魅力的だと思うキャラクターのイラスト作画(3・4・5回)			参考資料を用意・次回までに課題制作を進行する		
	4	自分が魅力的だと思うキャラクターのイラスト作画(3・4・5回)			次回までに課題制作を進行する		
	5	自分が魅力的だと思うキャラクターのイラスト作画(3・4・5回)			次回までに課題制作を進行する		
	6	水彩画の基礎知識を学び実践する(6・7・8回)			次回までに課題制作を進行する		
	7	水彩画の基礎知識を学び実践する(6・7・8回)			次回までに課題制作を進行する		
	8	水彩画の基礎知識を学び実践する(6・7・8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)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。 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				◎		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 I -A					
科目名(英)	DTP Seminar I -A					
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	八波康裕	
実施年度	2021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デザイナーとして勤務	
対象学科・学年	CGデザイン科1年					
授業概要	パソコンで印刷物を作成する技術と知識を学び、卒業後チラシやポスターなどの広告印刷物、雑誌レイアウトを作成できる人材を育成する。また、デザイン力も共に養うことによって、他部門の職種に就いてもレイアウトデザインの応用力を持つ人材を育成する。					
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
		○				Illustrator,Photoshopを自在に操作できる
		○				印刷物を制作する制作工程を把握する
					○	広告等の情報伝達に効果的なレイアウトをデザインする技術がある
	○					作品のデザイン、コンセプトをプレゼンテーションする
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	iMacの操作方法 OSとアプリケーションの起動・終了を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	2	Illustratorの操作の習得 練習データで図形の作成練習する			自習によるパソコン操作の練習	
	3	Illustratorの操作の習得 練習データで図形の作成練習する			自習によるパソコン操作の練習	
	4	Illustratorの操作の習得 練習データで図形の作成練習する			自習によるパソコン操作の練習	
	5	名刺作成 マークの作成とテキストの配置の基本を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	6	名刺作成 マークの作成とテキストの配置の基本を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	7	名刺作成 マークの作成とテキストの配置の基本を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	8	A4チラシの作成練習 チラシを作成する基本的技術を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	9	A4チラシの作成練習 チラシを作成する基本的技術を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	10	A4チラシの作成練習 チラシを作成する基本的技術を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	11	A4チラシの作成練習 チラシを作成する基本的技術を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	12	A4チラシの作成練習 チラシを作成する基本的技術を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	13	A4チラシの作成 デザインをサムネールとラフスケッチに描く			サムネール・ラフスケッチの制作	
	14	A4チラシの作成 デザインをサムネールとラフスケッチに描く			サムネール・ラフスケッチの制作	
	15	A4チラシの作成 パソコンでチラシを作成する基本的技術を学ぶ			作品制作	
	16	A4チラシの作成 パソコンでチラシを作成する基本的技術を学ぶ			作品制作	
	17	A4チラシの作成 パソコンでチラシを作成する基本的技術を学ぶ			作品制作	
	18	A4チラシの作成 パソコンでチラシを作成する基本的技術を学ぶ			作品制作	
	19	完成したA4チラシの講評会 次の課題の説明			作品制作	
	20	雑誌の見開きレイアウトの作成 版面設計を学ぶ			作品制作	
	21	雑誌の見開きレイアウトの作成 ラフスケッチの作成 PC入力			サムネール・ラフスケッチの制作	
	22	雑誌の見開きレイアウトの作成 ラフスケッチの作成 PC入力			サムネール・ラフスケッチの制作	
23	雑誌の見開きレイアウトの作成 完成 講評会					

評価方法	課題提出は最終の課題作品4回実施、制作途中等の提出2回実施 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	Web基礎演習-A					
科目名(英)	Web programming basic 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	2021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 1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
		○		△		htmlの基本構造について学び、簡単な動的ページを作成することができる。
		○		△		css基礎を習得し、スタイルシートによりページに装飾を施すことができる。
		○		△		画像の配置、リンクを使ってコンテンツを増やすことができる。
		○		△		htmlとcssの基礎知識により、現行サイトに簡単なカスタマイズを施すことができる。
		○		△		htmlとcssの基礎知識を応用し、自由自在にレイアウト・装飾を施すことができる。
テキスト・教材 参考図書	・出版社: SBクリエイティブ 狩野 祐東著 「スラスラわかるhtml&CSS」					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	Webサイト制作を始める前に必要な基礎知識を習得する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	2	制作の準備と基本のHTMLを学習する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	3	見出し、段落、リストを習得する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	4	見出し、段落、リストを使用したビジネス文書作成			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	5	リンクタグの学習(相対パス)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	6	リンクタグの学習(絶対パス)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	7	リンクと画像の挿入を習得する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	8	2ページ目以降を効率的に作成する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	9	テーブルタグを理解する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	10	テーブルの作成(セルの縦、横、連結)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	11	画像配置、絶対パス、相対パスで指定する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	12	リンクタグ、絶対パスで指定する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	13	HTML旧バージョンの書式とインラインCSS			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	14	CSSの基礎を学習する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	15	CSSの基礎を学習する			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	16	CSSを適用する(文字をCSSで装飾する。)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	17	CSSを適用する(フォント、フォントサイズをCSSで指定する。)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	18	CSSを適用する(テーブルをCSSで装飾する。)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	19	外部CSS、style.cssへのリンクを設定し、CSSでスタイルを調整する。			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	20	外部CSS、style.cssへ<h>タグや<p>タグにスタイル調整を行う。			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	21	classとIDに任意で名前を付け、<p>や<div>に使用してcss調整を行う。			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	22	外部CSSのフロートを使ったレイアウトを学習する。			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	23	課題制作			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)定期試験として授業での制作物の提出を2回実施する。(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)平常点		◎		○		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	作品プレゼンテーション演習 I -A						
科目名(英)	Seminar in Presentation Skills I -A						
単位数	1単位	時間数	15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	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 1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	
	○					中間発表会を通じて自分の作品についてプレゼンテーションができる。	
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	コンテスト応募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	ラフスケッチ制作(応募するためのアイデア10案考案)			授業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10案考案)			授業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)			授業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)			授業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)			授業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			授業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。 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	デザイン制作演習 I				
科目名(英)	Design Seminar I -A (Visual Art)				
単位数	3単位	時間数	45時間	担当者	八波康裕/白石 和行/中村 辰哉
実施年度	2021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 1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
	○				
学習目標 (到達目標)	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	なし				
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(1-3回目10案提出)(4-6回1案決定)			放課後 作品制作を進行する。
	3	ラフスケッチ制作(1-3回目10案提出)(4-6回1案決定)			放課後 作品制作を進行する。
	4	ラフスケッチ制作(4-6回1案決定)			放課後 作品制作を進行する。
	5	ラフスケッチ制作(4-6回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(4-6回1案決定)			放課後 作品制作を進行する。
	7	担当教員確認後 作品制作(7-13回PCによる制作)			放課後 作品制作を進行する。
	8	担当教員確認後 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			放課後 作品制作を進行する。
	10	担当教員確認後 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			放課後 作品制作を進行する。
	12	担当教員確認後 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			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	担当教員確認後 作品制作			放課後 作品制作を進行する。
	16	担当教員確認後 作品制作			放課後 作品制作を進行する。
	17	担当教員確認後 作品制作			放課後 作品制作を進行する。
	18	担当教員確認後 作品制作			放課後 作品制作を進行する。
	19	担当教員確認後 作品制作			放課後 作品制作を進行する。
	20	担当教員確認後 作品制作			放課後 作品制作を進行する。
	21	担当教員確認後 作品制作			放課後 作品制作を進行する。
	22	担当教員確認後 作品制作			放課後 作品制作を進行する。
23	担当教員確認後 作品制作			放課後 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成績評価の平常点とする。 3)授業中の作品評価、提出状況を平常点とする。 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
	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	GCB I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	八波康裕		
実施年度	2021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1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	
	○					感謝や思いやり、基本的な人間力の要素をコンピテンシーとして定め、日常的に意識、行動できるようになる。	
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	第1講座 グローバルシティズンを目指そう			第1講座の振り返りと第2講座の予習		
	2	第2講座 「協労」の態度を持った学生生活			第2講座の振り返りと第3講座の予習		
	3	第3講座 よりよい人間関係の構築に向けて			第3講座の振り返りと第4講座の予習		
	4	第4講座 マナーの本質 I			第4講座の振り返りと第5講座の予習		
	5	第5講座 マナーの本質 II			第5講座の振り返りと第6講座の予習		
	6	第6講座 グローバルシティズンとしての日常			第6講座の振り返りと第7講座の予習		
	7	第7講座 グローバルシティズンとしての目標			第7講座の振り返りと第8講座の予習		
評価方法	8 第8講座 グローバルシティズンとしての「志」に向けて						
	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
レポート提出および発表			○				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。						