

科目名	CG概論 I					
科目名(英)	Survey of CG 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	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デザイン科 1年					
授業概要	Webデザイン、CGデザイン制作にに必要な知識を習得するのを目標とする内容。主にCG-ARTS協会が発刊している「入門Webデザイン」「入門CGデザイン」の内容にそって演習を行う。受講者の成績評価は同協会主催のWebデザイナー検定、CGクリエイター検定受験可否を参考に行う。					
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
	○		○			CG・Webデザインについての基礎知識を応用できる
	○		○			検定試験に合格できる
テキスト・教材 参考図書	『入門Webデザイン』CG-ARTS協会 『入門CGデザイン』CG-ARTS協会					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	演習1 CGについて CGを作るソフトウェアとハードウェア			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	演習2 観察と表現、形と色			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	演習3 デジタル表現 ペイント系ソフトとドロー系ソフト			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	演習4 タイポグラフィ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	演習5 レイアウト、ピクトグラム、ダイアグラム			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	演習6 3次元CGの制作フロー基礎概念			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	演習7 モデリングの要素と手法			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	演習8 マテリアル			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	演習9 カメラワークとライティング			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	演習10 レンダリング			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	演習11 知的財産権			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	演習12 インターネットの基礎			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	演習13 Webサイトの目的とデザイン			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	演習14 情報の組織化と構造化			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	15	演習15 素材の制作1・2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	16	演習16 HTML の基礎			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	17	演習17 CSS の基礎			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	18	演習18 文書要素の制御			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	19	演習19 文字の装飾とフォームの設定			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	20	演習20 CSS を用いたレイアウト			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	21	演習21 言語と規格 運用			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	22	過去問題			過去問題をやっておくこと	
23	過去問題			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
	検定結果		◎		○		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	色彩演習 I -B						
科目名(英)	Color Seminar I -B						
単位数	1単位	時間数	15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デザイン科 1年						
授業概要	色彩 I -Aと同様に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が、色彩検定協会の「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。次年度6月に受験予定の2級受講者の成績評価は演習、小テストを通じて行う。						
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	
	○		○			色についての基礎知識をもっている	
	○		○			配色テクニックをもっている	
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』						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	演習1 PCCSTーン別明度一覧表 作成				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	演習1 PCCSTーン別明度一覧表 作成				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	演習2 JISの慣用色名について説明、確認 次回小テスト				振り返りをして小テストの勉強しておく。	
	4	演習3 慣用色名小テスト テキストの配色調和 配色演習				演習課題をやっておく。	
	5	演習3 慣用色名小テスト テキストの配色調和 配色演習				演習課題をやっておく。	
	6	演習3 慣用色名小テスト テキストの配色調和 配色演習				演習課題をやっておく。	
	7	演習4 マンセル表色系、JIS表色系について講義				振り返りをして小テストの勉強しておく。	
	8	演習5 演習4までの内容についての小テスト					
評価方法	1)小テスト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)提出状況、授業態度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
	小テスト		◎		○		70%
	提出物		◎		○		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 B				
科目名(英)	Drawing B				
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	後期	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
	○				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	静物 5-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	2	静物 5-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	3	静物-講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	4	静物-講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	5	コントラストと空間表現			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	6	コントラストと空間表現			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	7	イメージ構成(イメージ卓上幾何)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	8	イメージ構成(イメージ卓上幾何)			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	9	静物6-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	10	静物6-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	11	静物6-2一講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	12	静物6-2一講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	13	人物1-1 友人			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	14	人物1-1 友人			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	15	人物1-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	16	人物1-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	17	石膏2-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	18	石膏2-1			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	19	石膏2-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	20	石膏2-2			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	21	人物2-1 自画像			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
	22	人物2-1 自画像			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。
23	人物2-2 一講評			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。二週制作でモチーフ共有の課題が多いため、遅刻、欠席しないように。						

科目名	POP演習 I						
科目名(英)	POP Seminar I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	内倉須磨子		
実施年度	2021年度	実施時期	後期	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 1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がある						
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	なし						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	ポストイットでアイキャッチ！飛び出すカード制作			課題制作の進行		
	2	飛び出すカード制作1 手紙に同封してプレゼント、またはディスプレイカード立てとして使用			課題制作の進行		
	3	飛び出すカード制作2 手紙に同封してプレゼント、またはディスプレイカード立てとして使用			課題制作の進行		
	4	消しゴムはんこを使って(イクスリブリス)蔵書票制作1			課題制作の進行		
	5	消しゴムはんこを使って(イクスリブリス)蔵書票制作2			課題制作の進行		
	6	グループ制作・ミニパーツを組み合せハロウン飾り制作			課題制作の進行		
	7	グループ制作・ミニパーツを組み合せハロウン飾り制作			課題制作の進行		
	8	グループ制作・ミニパーツを組み合せハロウン飾り制作 発表			課題制作の進行		
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		◎	○	○		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。総ての作品を提出の事。						

科目名	表現技法 I						
科目名(英)	Representation techniques						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	内田 万寿美		
実施年度	2021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デザイン科 1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	その他	目標	
	○					課題の内容、主旨を解釈できる	
	○					コンセプトの意味と考え方を持つ	
	○					構成力がある	
	○					様々な表現方法を取り入れ、制作の可能性を広げていく。	
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	自分キャラ制作 アイデア出し			参考資料の用意をすること		
	2	自分キャラ制作 ラフスケッチ			参考資料の用意をすること		
	3	自分キャラ制作 ラフスケッチ			参考資料の用意をすること		
	4	自分キャラ制作 鉛筆画			参考資料の用意をすること		
	5	自分キャラ制作 鉛筆画			参考資料の用意をすること		
	6	自分キャラ制作 鉛筆画			参考資料の用意をすること		
	7	文庫本カバーデザイン アイデア出し			原作をしっかりと読みこんで来ること		
	8	文庫本カバーデザイン ラフスケッチ			原作をしっかりと読みこんで来ること		
	9	文庫本カバーデザイン ラフスケッチ			原作をしっかりと読みこんで来ること		
	10	文庫本カバーデザイン イラスト(原画)制作			画材を用意すること		
	11	文庫本カバーデザイン イラスト(原画)制作			画材を用意すること		
	12	文庫本カバーデザイン 原画のデータ化作業			画材を用意すること		
	13	文庫本カバーデザイン レイアウトサムネール制作			画材を用意すること		
	14	文庫本カバーデザイン カバーデザインレイアウト制作			画材を用意すること		
15	文庫本カバーデザイン カバーデザインレイアウト制作			画材を用意すること			
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 I -B					
科目名(英)	CG Seminar I -B					
単位数	3単位	時間数	45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デザイン科 1年					
授業概要	Illustrator,Photoshopでグラフィックデザインを表現するため、必要な操作能力と、スピードを身につける。2DCGアプリケーションを使用してのグラフィック作品を作成する。					
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スキルがある
		○				操作練習 問題を消化できる
				○		パスでオブジェクトを作成する技術を身につけ、ペジエを使ってキャラクタを作成できる
	○					Illustrator検定に合格する
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	Illustratorの操作方法 インターフェイスの操作を学ぶ			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の習得 ペジエ曲線でオブジェクトを描く			自分のキャラクタをサムネールで考案	
	4	Illustratorの習得 自分のキャラクタをペジエ曲線で描く			キャラクタの作成	
	5	Illustratorの習得 自分のキャラクタをペジエ曲線で描く			キャラクタの作成	
	6	Illustratorの習得 自分のキャラクタをペジエ曲線で描く 提出			自習によるパソコン操作の練習	
	7	Photoshopの習得 ラスタデータとベクタデータの違いを理解する			自習によるパソコン操作の練習	
	8	Photoshopの習得 解像度について、RGBとCMYKについて学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	9	Photoshopの習得 選択範囲について 選択範囲の取り方を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	10	Photoshopの習得 画像データのレタッチ 色調補正について学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	11	Photoshopの習得 画像データをレタッチ フィルタや色調補正を学ぶ			自習によるパソコン操作の練習	
	12	Photoshopの習得 合成技術について 表現方法のアイデアを学ぶ			参考作品の収集 研究	
	13	Photoshopの習得 作品制作 著作権についての講習			参考作品の収集 研究	
	14	Photoshopでグラフィック作品を作成する			作品制作	
	15	Photoshopでグラフィック作品を作成する			作品制作 自主作品制作を促す	
	16	Photoshopでグラフィック作品を作成する プリントアウトとデータ提出			作品制作 自主作品制作を促す	
	17	Illustrator検定対策 サンプル受験実施 スタンダード			サンプル問題の見直し	
	18	Illustrator検定対策 サンプル受験実施 エキスパート			サンプル問題の見直し	
	19	Illustrator検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し	
	20	Illustrator検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し	
	21	Illustrator検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し	
	22	Illustrator検定対策 過去問題の消化			過去問題の見直し	
23	Illustrator検定対策 過去問題の消化			過去問題の見直し		

評価方法	1) 検定の採点結果で評価を行う。 2) 作品2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
	検定結果		◎		○		70%
	制作物		◎		○		15%
	提出状況				◎		15%
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) I						
科目名(英)	CG Special Seminar I (Visual Expression)						
単位数	1単位	時間数	15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デザイン科1年						
授業概要	動画作品制作に必要な基礎的ワークフローの習得。動画編集のオーサリングソフトAdobePremiere基本的な使い方を習得する。その後、課題制作、コンテストへの応募などを行う。						
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	
	○	○	○			動画編集ソフトPremiereの基本操作ができる。	
	○	○	○			課題作品制作ができる	
	○	○	○			コンテスト作品応募(入賞・入選)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	授業概要説明 講義			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	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			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	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			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	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			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」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8回)			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」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8回)			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」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8回)			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」、「コンテスト作品応募」(5・6・7・8回)			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。 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
	制作物の評価(入選含む)		◎		○		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						
科目名(英)	CG Special Seminar(Digital Painting) I						
単位数	1単位	時間数	15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デザイン科 1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		
	○				デジタル描画をする上での、ソフト上の専門用語の知識がある		
		○			専門ソフトの使い方の知識がある		
			○		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せる			
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	クリップスタジオペイントの使い方&自由にラフ描き -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	2	鉛筆ツール/消しゴムツール:キャラ&背景の下描き -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	3	ペンツール:キャラ&背景のペン入れ -CLIP STUDIO PAINT			検索して、枝の分岐の様子と葉の生え方を観察しておいてください。		
	4	塗りつぶしツール:ベース色の塗り方(キャラ&背景) -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	5	筆ツール:影の塗り方① -自己&他者影(キャラ&背景) -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	6	色混ぜツール:影の塗り方② -自己&他者影 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	7	グラデーションツール/デコレーションツール -CLIP STUDIO PAINT			なし		
	8	背景の塗り方・仕上げ/完成 -CLIP STUDIO PAINT			なし		
評価方法	(1)授業毎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
	授業課題		○				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。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	DTP演習 I -B					
科目名(英)	DTP Seminar I -B					
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	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デザイン科1年					
授業概要	印刷物ができるまでの、工程を学び、その技術を理解した上で、実践として生かせる人材を育成する。制作物を作成するとともに、グラフィックデザイン検定の合格をめざし、将来的にディレクションができる人材を育てる。					
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
	○					印刷物のしくみを知る。印刷というアナログの行程について知識がある
	○					写真画像の編集、解像度について知識がある
	○					Indesignの操作を取得できる
	○					IndesignでB4チラシを作成できる
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	2色分解のチラシカンプの作成1 サムネールの作成			自習によるサムネールの作成	
	2	2色分解のチラシカンプの作成2 画像データ作成練習			2色分解グラフィックの研究	
	3	2色分解のチラシカンプの作成3 画像データ作成練習			自習による画像編集の復習練習	
	4	2色分解のチラシカンプの作成4 Indesignのグリッド制作			自習による画像編集の復習練習	
	5	2色分解のチラシカンプの作成5 VI、タイトルのデザイン作成			サムネール・ラフスケッチの制作	
	6	2色分解のチラシカンプの作成6 レイアウト作成			作品制作	
	7	2色分解のチラシカンプの作成7 レイアウト作成			作品制作	
	8	2色分解のチラシカンプの作成8 レイアウト作成			作品制作	
	9	2色分解のチラシカンプの作成9 プリント提出 データパッケージ化			作品制作	
	10	2色分解のチラシカンプの作成10 プリント提出 講評会			次回ポートフォリオ作成に向けて研究	
	11	Indesignを使ってポートフォリオを作成1			ポートフォリオに掲載する作品の選出とデータ管理	
	12	Indesignを使ってポートフォリオを作成2			ポートフォリオに掲載する作品の選出とデータ管理	
	13	雑誌見開きページのレイアウト作成1 課題の説明、データの説明			ラフスケッチの作成	
	14	雑誌見開きページのレイアウト作成2 ラフスケッチの制作			ラフスケッチの作成	
	15	雑誌見開きページのレイアウト作成3 ラフスケッチの制作			ラフスケッチの作成	
	16	雑誌見開きページのレイアウト作成4 Indesignのテキスト入力練習			テキスト入力の復習 練習作品制作	
	17	雑誌見開きページのレイアウト作成5 Indesignのテキスト入力練習			練習作品制作	
	18	雑誌見開きページのレイアウト作成6 オペレーターの業務練習			作品作成	
	19	雑誌見開きページのレイアウト作成7 オペレーターの業務練習			作品作成	
	20	雑誌見開きページのレイアウト作成8 入力後 1回目プリント提出			作品作成	
	21	雑誌見開きページのレイアウト作成10 デザインの確認と修正			作品作成	
	22	雑誌見開きページのレイアウト作成11 レイアウトの完成 提出			作品作成	
23	雑誌見開きページのレイアウト作成12 提出 講評会					

評価方法	1)課題提出は最終の課題作品2回実施、制作途中等の提出2回実施 2)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	デザインワーク演習 I						
科目名(英)	Design Work Seminar I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	中村 辰哉		
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デザイン科 1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、作品を作る力がある	
		○				レイアウト、色彩などデザインの基本知識がある	
	○					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する。	
	○				自分以外の作品について評価できる。		
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	課題制作01 美容室オープンDM				見本となる資料の事前収集	
	2	課題制作01 美容室オープンDM				提出内期限に向けて時間外制作	
	3	課題制作02 動物公園イラストマップ				見本となる資料の事前収集	
	4	課題制作02 動物公園イラストマップ				提出内期限に向けて時間外制作	
	5	課題制作02 動物公園イラストマップ				提出内期限に向けて時間外制作	
	6	課題制作03 ウエディングプラン フライヤー				見本となる資料の事前収集	
	7	課題制作03 ウエディングプラン 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 ウエディングプラン 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 チョコレートパッケージ				見本となる資料の事前収集	
	10	課題制作04 チョコレートパッケージ				提出内期限に向けて時間外制作	
	11	課題制作04 チョコレートパッケージ				提出内期限に向けて時間外制作	
	12	課題制作05 シルエットマーク				見本となる資料の事前収集	
	13	課題制作05 シルエットマーク				提出内期限に向けて時間外制作	
	14	課題制作06 国際車イスバスケット大会ポスター 原画				提出内期限に向けて時間外制作	
15	課題制作06 国際車イスバスケット大会ポスター 原画				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。 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	Web基礎演習-B					
科目名(英)	Web programming standard					
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	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デザイン科1年					
授業概要	HTML、CSSの基礎習得により簡単なWebサイトの作成と既存のWebサイトのカスタマイズができるようになる					
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サイトとその構成要素			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HTMLの基本構造～タグ入力			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	3	リンクと画像の挿入			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	4	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	
	5	2ページ目以降を効率的に作成する(about.htmlの作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	6	2ページ目以降を効率的に作成する(access.htmlの作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	7	2ページ目以降を効率的に作成する(menu.htmlの作成)			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(menu.htmlの複製)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	9	CSSの基礎(CSSの特徴と役割、基本書式)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	10	CSSの基礎(継承、記述場所、CSSファイルの作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	11	スタイルシートの調整(ページ背景色、文字の色、文字のサイズ)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	12	スタイルシートの調整(余白、下線)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	13	スタイルシートの調整(行の高さ、テキストリンクの色)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	14	スタイルシートの調整(ナビゲーションメニューを横並びにする)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	15	スタイルシートの調整(フッターの調整、ページ全体を中央配置)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	16	スタイルシートの調整(フロート、クリア)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	17	スタイルシートの調整(テーブルの整形)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	18	スタイルシートの調整(ショートハンドプロパティの省略)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	19	フォームの基礎知識、フォーム領域、フォームタグ(プルダウンメニュー)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	20	フォームタグ(ラジオボタン、チェックボックス、テキストフィールド)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	21	フォームタグ(テキストエリア、送信ボタン、ラベル)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	22	フォームのスタイルと属性セレクト			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
23	Webサイトの公開					

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)		◎		○		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-B						
科目名(英)	Seminar in Presentation Skills I-B						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	中村辰哉 白石和行 八波康裕		
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デザイン科 1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	その他	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	なし						
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				授業時間以外に作品制作を進行する。	
	2	進級制作のためのオリエンテーション				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				作品制作を進行する。中間発表のプレゼン準備	
	4	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	
	5	作品制作中間発表				授業時間以外に作品制作を進行する。	
	6	作品制作中間発表				授業時間以外に作品制作を進行する。	
	7	作品制作進行、完成				授業時間以外に作品制作を進行する。	
	8	作品制作進行、完成				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	◎					70%
	中間発表会でのプレゼン評価				○		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	進級制作				
科目名(英)	Grade promotion Work				
単位数	5単位	時間数	76時間	担当者	中村辰哉 白石和行 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	クリエイター科、デザイン科1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
	○				
	○				
学習目標(到達目標)	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				
学習目標(到達目標)	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	進級制作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			授業時間外に作品制作を進行する。
	3	ラフスケッチ制作			授業時間外に作品制作を進行する。
	4	ラフスケッチ制作			授業時間外に作品制作を進行する。
	5	ラフスケッチ制作			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			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			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			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			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			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			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			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			授業時間外に作品制作を進行する。
	14	作品制作中間発表			授業時間外に作品制作を進行する。
	15	作品制作中間発表			授業時間外に作品制作を進行する。
	16	作品制作中間発表			授業時間外に作品制作を進行する。
	17	作品制作中間発表			授業時間外に作品制作を進行する。
	20	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	21	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	22	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	23	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	24	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	25	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	26	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	27	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	28	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。
	29	作品制作 作品提出			授業時間外に作品制作を進行する。

	30	作品制作 作品提出	授業時間外に作品制作を進行する。				
	31	作品制作 作品提出	授業時間外に作品制作を進行する。				
	32	作品制作 作品提出	授業時間外に作品制作を進行する。				
	33	作品制作 作品提出	授業時間外に作品制作を進行する。				
	34	作品制作 作品提出	授業時間外に作品制作を進行する。				
	35	作品制作 作品提出	授業時間外に作品制作を進行する。				
	36	作品制作 作品提出	授業時間外に作品制作を進行する。				
	37	作品制作 作品提出	授業時間外に作品制作を進行する。				
	38	作品制作(作品提出を完了する)	授業時間外に作品制作を進行する。				
評価方法	<p>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</p>						
		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	文章表現 I						
科目名(英)	Sentence Expression I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	佐藤 智子		
実施年度	2021年度	実施時期	後期	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1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)を把握できる	
	○	○	○			正しい、わかりやすい文の構造、表現ができる	
	○	○	○			テーマ(就職試験によく出題されるようなもの)が与えられた作文の構成、組み立てができる	
	○	○	○			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)や今までの自分のしてきたことを省みることができる	
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	作文の基本的な説明、自己分析 作文「自己PR」				なし	
	2	演習:主語と述語、文章構成 作文「デザインを学ぼうと思った理由」				なし	
	3	演習:主語と述語、敬語 作文「5年後の自分」				なし	
	4	演習:修飾語について 作文「最近のニュースで気になったこと」				なし	
	5	演習:慣用句、四字熟語、漢字 作文「学生と社会人の違い」				なし	
	6	演習:口語と文語、副詞の呼応、漢字 作文「私の長所と短所」				なし	
	7	演習:文末表現、句読点、漢字 作文「学校生活で得たこと」				なし	
	8	演習:状況説明、句読点、漢字 作文:自由テーマ				なし	
評価方法	(1) 毎回授業で提出してもらった演習プリント、作文を添削し評価とする。 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
	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 I -A					
科目名(英)	Career Guidance I -A					
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	後期	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	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	
	○				自分の進路を決め、就職活動を行うことができる。	
	○				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	
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	就職実務I-B						
科目名(英)	Career Guidance I-B						
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	後期	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	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	
	○					就職活動	
	○					身だしなみ、就職時の服装をチェックする 面接時のマナーがある	
	○					希望職種への内定を目指す	
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				自己PR、質疑応答の準備 ポートフォリオ作成	
	7	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	
	8	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	15時間	担当者	久岡 貴弘		
実施年度	2021年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT系の企業を經營し 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1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	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	慣用句・敬語・政治経済・集合					
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。						