

科目名	CG概論					
科目名(英)	Survey of CG					
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	白石 和行	
実施年度	2022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デザイン制作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」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デザイナー検定受験合格を参考に行う。					
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
	○		○			Webデザインについての基礎知識を説明できる
	○		○			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					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	演習1 Webデザイン 導入			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	2	演習2 Webサイトの種類			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	演習3 Webサイトの制作フロー			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	演習4 Webサイトのしくみ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	演習5 コンceptメイキング			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	演習6 情報の収集・分類・組織化			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	演習7 情報の構造化とアクセスルート			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	演習8 さまざまな閲覧機器			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	演習9 Webページの画面構成			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	演習10 素材の制作			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	演習11 テストと修正			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	演習12 評価とメンテナンス			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	演習13 HTMLとCSSの基礎			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	演習14 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	
	15	演習15 文字の装飾			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	16	演習16 フォーム			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	17	演習17 CSS レイアウト			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	18	演習18 デジタルとは			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	19	演習19 ソフトウェア			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	20	演習20 入出力装置			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	21	演習21 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	
	22	演習22 知的財産権1			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	23	演習23 知的財産権2			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	

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
	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	デッサン B					
科目名(英)	Drawing B					
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	岡本明久	
実施年度	2022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	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	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6-2-1講評			課題制作の進行や自主的な学習が望まれる。	
	12	静物6-2-1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。						
		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	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	2022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	
		○				様々な表現方法を用い課題制作ができる	
		○				アイデアを形にして実践できる	
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	CDジャケット制作 一曲をイラストで表現するための曲選び				制作のための資料を用意する。	
	2	CDジャケット制作 アイデア出し					
	3	CDジャケット制作 ラフスケッチ					
	4	CDジャケット制作 イラスト制作					
	5	CDジャケット制作 イラスト制作					
	6	人生地図 自分の生きてきた時間を振り返る				制作のための資料を用意する。	
	7	人生地図 自分の人生を地図で表現するためのモチーフを探す					
	8	人生地図 ラフスケッチ					
	9	人生地図 鉛筆画制作					
	10	人生地図 鉛筆画制作					
	11	ラインアート 線の微妙な歪みでオブジェクトを浮き上がらせる				制作のための資料を用意する。	
	12	ラインアート 形の選択					
	13	ラインアート サムネール制作					
	14	ラインアート ライン制作					
15	ラインアート ライン制作						
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 I -B					
科目名(英)	CG Seminar I -B					
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	八波康裕 / 白石和行/竹内吉子	
実施年度	2022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(八波康裕)	
対象学科・学年	CGデザイン科 1年					
授業概要	主に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
		○				Photoshopを自在に操作できる
		○				撮影テクニックを習得し、実践できる
	○					Photoshop検定に合格する
テキスト・教材 参考図書	専用テキスト(竹内担当) 練習用PDFデータ(八波・白石)					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	スマートフォンの写真の撮り方のコツとSNSの理解と投稿の仕方を学ぶ			好きなフォロワーやインスタグラマーの写真を見つけておく	
	2	デジタル一眼レフカメラの基礎知識とカメラの取り扱い方を学ぶ			デジタルカメラを借りて事前に扱って見る	
	3	ホワイトバランスを学ぶ			授業内容に追いついていない場合は復習すること	
	4	光の方向性を学ぶ			授業内容に追いついていない場合は復習すること	
	5	ポートレート撮影の仕方			事前に人をスマホで撮ってみてコツを習う前と後で比較してみる	
	6	野外で撮影実習			外での撮影になるので防寒着の用意	
	7	物撮りとストロボ機材の使い方1			事前に別の授業で作った立体物や撮りたい小物を用意しておく	
	8	物撮りとストロボ機材の使い方2			今までの復習になるので配布した資料を読みなおす	
	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	Photoshop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	Photoshop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	Photoshop検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し	
	20	Photoshop検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し	
	21	Photoshop検定対策 練習問題の消化			練習問題の見直し	
	22	Photoshop検定対策 過去問題の消化			過去問題の見直し	
23	Photoshop検定対策 過去問題の消化			過去問題の見直し		
評価方法	検定の採点結果で評価を行う。 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

	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	DTP演習 I -B					
科目名(英)	DTP Seminar I -B					
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	八波康裕	
実施年度	2022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把握し制作できる
		○				写真画像の編集、解像度について学ぶ
		○				Indesignの操作ができる
		○				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			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、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			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 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	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 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	2022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年以上経験		
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、制作できる	
		○				レイアウト、色彩などデザインの基本がある	
	○					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できる	
	○					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 動物公園ピクトグラム			見本となる既存の広告物の事前収集		
	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		
	7	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		
	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		
	10	課題制作04 チョコレートロゴマーク			事前予告をするので素材の準備を		
	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		
	13	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		
	14	課題制作05 シルエットマーク			事前予告をするので素材の準備を		
15	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			
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 B					
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	高巢 真衣子	
実施年度	2022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	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	16時間	担当者	白石 和行		
実施年度	2022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			技術習得のための授業時間外での課題制作を進行		
	2	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			技術習得のための授業時間外での課題制作を進行		
	3	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			技術習得のための授業時間外での課題制作を進行		
	4	課題制作「素材編集」(2・3・4回)			技術習得のための授業時間外での課題制作を進行		
	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)			技術習得のための授業時間外での課題制作を進行		
	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)			技術習得のための授業時間外での課題制作を進行		
	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)			技術習得のための授業時間外での課題制作を進行		
	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)			技術習得のための授業時間外での課題制作を進行		
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。						
		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	16時間	担当者	坂本 正人		
実施年度	2022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	目標		
	○				デジタル描画をする上での、ソフト上の専門用語を使うことができる		
		○			専門ソフトの使うことができる		
			○		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	クリップスタジオペイントの使い方&自由にラフ描き			なし		
	2	鉛筆ツール/消しゴムツール:キャラ&背景の下描き			なし		
	3	ペンツール:キャラ&背景のペン入れ			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)			なし		
	5	筆ツール:影の塗り方①-自己&他者影(キャラ&背景)			なし		
	6	色混ぜツール:影の塗り方②-自己&他者影			なし		
	7	グラデーションツール/デコレーションツール			なし		
	8	背景の塗り方・仕上げ/完成			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 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
	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ず。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	プレゼンテーション基礎演習 B						
科目名(英)	Seminar in Presentation Skills Basic B						
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	中村辰哉 白石和行 八波康裕		
実施年度	2022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年以上経験(中村辰哉)		
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。						
		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	2022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(中村辰哉)
対象学科・学年	CGデザイン科 1年				
授業概要	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)	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	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	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。							
		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	16時間	担当者	佐藤 智子		
実施年度	2022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について例文を示して生徒が確認する。	
		○		○		例文をいくつかあげて、正しい、わかりやすい文の構造、表現ができる	
		○		○		テーマを毎回提示し、400字程度で書くことができる	
		○		○		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自分にとって何が一番大切なのか考える。	
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	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	主語と述語、敬語 作文「5年後の自分」				なし	
	4	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	慣用句、四字熟語、漢字 作文「学生と社会人の違い」				なし	
	6	口語と文語、副詞の呼応、漢字 作文「私の長所と短所」				なし	
	7	文末表現、句読点、漢字 作文「学校生活で得たこと」				なし	
	8	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	16時間	担当者	白石 和行		
実施年度	2022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	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	
	○					自分の進路を決め、就職活動を行うことができる。	
	○					希望職種への内定できる。	
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	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	就職実務 I -B						
科目名(英)	Career Guidance I -B						
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	白石 和行		
実施年度	2022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	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	
	○					身だしなみ、服装をチェックし、正しい格好で就職活動に参加できる。	
	○					面接時のマナーを守ることが出来る。	
	○					希望職種への内定する事が出来る	
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	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	16時間	担当者	久岡 貴弘		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	IT系の企業を運営し 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 1年						
授業概要	社会人として最低限必要な教養を、さまざまな問題を解きながら習得する						
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	
	○		○			社会人として必要な一般教養を答えられる	
テキスト・教材 参考図書	就職試験対策問題集(予定)						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	漢字の読み書き・日本地理・式と計算			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	2	漢字の書き取り・日本地理・式と計算			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	3	同音異義語・世界地理・速さの基礎			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	4	同音異義語・日本史・**算			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	5	同音異義語・日本史・**算			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	6	同義語対義語・世界史・**算			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	7	四字熟語・政治経済・確率			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	8	試験			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
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		◎		○		70%
	平常点(課題・授業態度)		◎		○		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。						