

科目名	デザイン概論Ⅱ						
科目名(英)	Survey of Design Ⅱ						
単位数	1単位	時間数	15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 2年						
授業概要	美術の歴史上の出来事、現象に対しての捉え方、考え方、さらには造形に注目し、デザイン制作へと展開できることを目標とし学習する。主に古代から近代まで。						
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	
	○	○	○			美術史について通史として把握できる。	
	○	○	○			時代史研究 一定の時代をフューチャーして解説 パワーポイントで発表できる。	
	○	○	○			小テスト (定期試験扱い)で合格点をとる。	
テキスト・教材 参考図書	・美術史、デザイン史のパワーポイント解説						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	講義01 先史・古代文明(ギリシア・ローマ) ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りをしておく		
	2	講義02 中世(ビザンチン・ロマネスク・ゴシック)ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りをしておく		
	3	講義03 ルネサンス ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りをしておく		
	4	講義04 北方ルネサンス・マニエリスム ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りをしておく		
	5	講義05 バロック・ロココ ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りをしておく		
	6	講義06 近代(新古典・ロマン主義・写実主義)ビデオ視聴含む			学習内容の振り返りをしておく		
	7	パワーポイント制作発表			テスト勉強をしておく		
	8	美術史 小テスト					
評価方法	1) 定試験扱いの小テストの点数を主な成績評価とする。 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
	小テスト(定期試験扱い)		◎				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	表現技法 II-B						
科目名(英)	Representation techniques II-B						
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 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	その他	目標	
		○				発想力を使い作品制作ができる。	
		○				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。	
		○				幅広い表現方法を使い作品制作ができる。	
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	自分模様 自分の中から出てくる模様を探る					
	2	自分模様 ペン画制作					
	3	自分模様 ペン画制作					
	4	個展のポスター 自画像制作 アイデア出し					
	5	個展のポスター 自画像制作 ラフスケッチ					
	6	個展のポスター 自画像制作					
	7	個展のポスター 自画像制作					
	8	個展のポスター レイアウト					
	9	個展のポスター レイアウト					
	10	個展のポスター 講評会					
	11	アート名刺 メッセージ性のある名刺のアイデア					
	12	アート名刺 アイデア出し					
	13	アート名刺 ダミー制作					
	14	アート名刺 ダミー制作					
	15	アート名刺 名刺の使用方法をまとめる					
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-B					
科目名(英)	CG SeminarⅡ-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	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 2年					
授業概要	Photoshopを使った合成写真によるイメージの制作					
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
	○		○			イメージ作成の意義について考え制作できる
	○		○			合成写真の概要を踏まえ制作できる
	○		○			適切な解像度と画像サイズで制作できる
○		○			コンテスト作品応募(入賞・入選)作品制作ができる	
テキスト・教材 参考図書	練習用PDFデータ テキスト					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	合成における基本知識【以下 八波担当】			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	2	合成における基本知識			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	3	写真素材応用			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	4	写真素材応用			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	5	写真素材応用			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	6	素材の使い方・エフェクトについて			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	7	素材の使い方・エフェクトについて			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	8	全体のまとめ			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	9	photoshopでサイトの作成			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	10	photoshopでサイトの作成			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	11	photoshopでサイトの作成			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	12	photoshopでサイトの作成			自習によるパソコン操作の練習・復習	
	13	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	14	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	15	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	16	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	17	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	18	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	19	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	20	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	21	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
	22	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる	
23	コンテスト応募作品制作【白石担当】			作品制作を進行させる		

評価方法	練習作品の提出2点、作品1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
	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)Ⅱ-B						
科目名(英)	CG Special Seminar (Visual Expression) Ⅱ-B						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	宮原寿光 一好健吾 白石 和行		
実施年度	2022年度	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(一好健吾)		
対象学科・学年	CGデザイン科 2年						
授業概要	動画編集のソフトAdobeAfterEffectsの基本的な使い方を習得する。また1年次に使用したAdobePremireとあわせ、より簡単なエフェクト、編集技術を使用し、課題、コンテスト作品へと応用し制作する。						
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	
	○					企業の魅力を分析し、映像で表現できる	
	○					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できr	
			○			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・コンセプトシートの作成方法について座学①			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	2	コンセプトシートの作成方法について座学②			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	3	課題①コンセプトシートの作成及び、発表			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	4	Adobeaftereffects操作①デモプロジェクト(A)で基本操作の説明			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	5	Adobeaftereffects操作①デモプロジェクト(A)で基本操作の説明			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	6	課題①映像編集			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	7	課題①映像編集			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	8	課題①映像編集			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	9	課題①映像編集			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	10	課題①映像編集			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	11	課題①映像編集			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	12	上映会 総評			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	13	コンテスト応募作品制作			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
	14	コンテスト応募作品制作			学んだことを日々の実践につなげましょう。		
15	コンテスト応募作品制作			学んだことを日々の実践につなげましょう。			
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
	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)Ⅱ-B						
科目名(英)	CG Special Seminar(Digital Painting)Ⅱ-B						
単位数	1単位	時間数	15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 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 <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	布系・光沢系の塗り方 [CLIP STUDIO PAINT]				未達成の課題の実技	
	2	厚塗り風目の描き方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作				未達成の課題の実技	
	3	厚塗り風髪の描き方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作				未達成の課題の実技	
	4	発光エフェクトの作り方 [CLIP STUDIO PAINT] &イラスト制作				未達成の課題の実技	
	5	フローリング床の作り方&イラスト制作				未達成の課題の実技	
	6	雑だけど見栄えする髪の塗り方 &イラスト制作				未達成の課題の実技	
	7	仕上げエフェクト集 [CLIP STUDIO PAINT]				未達成の課題の実技	
	8	グロー効果4種 [CLIP STUDIO PAINT]				未達成の課題の実技	
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%
	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	デザイン応用演習(イラスト)Ⅱ-B						
科目名(英)	Design Special Seminar (Illustration)Ⅱ-B						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	関よしみ		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	漫画家歴40年以上。 (現在も漫画家として活動中)		
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。						
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	
		○		○		透視図法の基礎知識を使って描画できる	
		○		○		パースを使って、自分の部屋の見取り図を描くことができる	
		○		○		パースを使って将来自分が住みたい部屋か家のイラスト作成ができる。	
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	透視図法の説明と簡単な作図～一点透視			課題制作を進行させる		
	2	漫画の背景の中にパースを探す～二点透視			課題制作を進行させる		
	3	自分の部屋の見取り図作成			課題制作を進行させる		
	4	パースを使って将来自分の家や部屋のイラスト作成 アイデア			課題制作を進行させる		
	5	原稿用紙に作画			課題制作を進行させる		
	6	下描き完成			課題制作を進行させる		
	7	ペン入れ			課題制作を進行させる		
	8	着色&仕上げて提出			課題制作を進行させる		
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	デザインワーク演習Ⅱ-B						
科目名(英)	Design Work SeminarⅡ-B						
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	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 インフォグラフィックス				インフォグラフィックスについて事前に調べておくこと	
	2	課題制作01 インフォグラフィックス				提出内期限に向けて時間外制作	
	3	課題制作01 インフォグラフィックス				提出内期限に向けて時間外制作	
	4	課題制作02 商業広告				事前予告をすることで素材の準備を	
	5	課題制作02 商業広告				提出内期限に向けて時間外制作	
	6	課題制作02 商業広告				提出内期限に向けて時間外制作	
	7	課題制作03 クリスマスケーキ フライヤー				見本となる資料の事前収集	
	8	課題制作03 クリスマスケーキ 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 クリスマスケーキ フライヤー				提出内期限に向けて時間外制作	
	10	課題制作03 クリスマスケーキ フライヤー				提出内期限に向けて時間外制作	
	11	課題制作04 公共広告				事前予告をすることで素材の準備を	
	12	課題制作04 公共広告				提出内期限に向けて時間外制作	
	13	課題制作04 公共広告				提出内期限に向けて時間外制作	
	14	課題制作05 レターセット				事前予告をすることで素材の準備を	
15	課題制作05 レターセット				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				◎		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応用演習-B					
科目名(英)	Web programming advanced edition-B					
単位数	3単位	時間数	45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 2年					
授業概要	習得したHTML、CSSの基礎知識を応用させ、CMSを活用しカスタマイズすることにより、スキルの成果として就職活動にも活用できる、充実したサイト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
		○				CMSを設置することができるようになる。
		○				CMSを利用・運用することができるようになる。
		○				CMSを活用し、多数ページのサイトを作成することができるようになる。
	○			△		CMSをカスタマイズし、自分好みの装飾やレイアウトを施すことができるようになる。
			△			サイトを完成させ、動作確認をすることができるようになる。
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	CMSを利用する環境の準備			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	2	CMSを利用する環境について(ロリポップのコロリポプランの契約)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	3	CMSとは何かを知る			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	4	CMSの導入			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	5	CMS管理			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	6	CMSテンプレート(テーマ)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	7	固定ページ作成、メニュー追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	8	管理画面のテーマ設定編集(カラー、ロゴ画像)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	9	管理画面のテーマ設定編集(スライダー画像)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	10	ブログ作成とお問い合わせフォーム			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	11	プラグインの追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	12	トップページレイアウト構成を考える			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	13	2ページ目以降のレイアウト構成を考える			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	14	作品集サイトの原稿作成(プロフィールページの原稿を作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	15	作品集サイトの原稿作成(作品集ページの原稿を作成)			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	16	BaserCMSの固定ページ追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	17	BaserCMSの固定ページの編集			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	18	BaserCMSの固定ページのCSSカスタマイズ			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	19	BaserCMSのブログ記事の新規作成と編集			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	20	ブログ記事内への画像の追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	21	テンプレートのカスタマイズ			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	22	バナーの追加			次回授業へ向けた自主学習または制作物の進行	
	23	メールフォームとメールテンプレートのカスタマイズ				

評価方法	(1)定期試験としてサイト計画書の提出を実施する。(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	デザイン応用演習II-選択B【DTP】						
科目名(英)	Design Special Seminar II -elective B(Graphic Design)						
単位数	2単位	時間数	30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	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 事業計画の概要を理解し、グラフィック面における企画制作を学習する						
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	
		○		○		雑誌編集の概要を学ぶ。雑誌の目的を設定し掲載物の企画、提案を行う	
		○		○		多ページの冊子制作に必要なコンテンツの選定、制作をシミュレーションできる	
		○		○		ページ割を制作し、冊子完成までのスケジュール管理ができる	
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	冊子の企画 グループを作り、制作する冊子のコンセプト決定				冊子について立案、企画	
	2	冊子の企画 各班での内容の検討1 企画の決定				冊子について立案、企画	
	3	冊子の企画 各班での内容の検討2 情報収集				冊子について立案、企画	
	4	冊子の企画 各班での内容の検討3 レイアウトの決定				冊子について立案、企画	
	5	冊子の企画 各班での内容の検討4 タイトルの設定				タイトルの立案、ロゴデザインのサムネール制作	
	6	冊子の企画 各班での内容の検討5 ページ割の設定				冊子のページ割について研究	
	7	冊子の企画 コンテンツの収集、コピーライトの準備				必要なコンテンツの収集	
	8	冊子の企画 コンテンツの収集、写真の準備				必要なコンテンツの収集	
	9	冊子レイアウトの作成1 課題概要説明				作品制作	
	10	冊子レイアウトの作成2 担当に分かれレイアウト制作				作品制作	
	11	冊子レイアウトの作成3 レイアウト制作 1回目プリント提出				作品制作	
	12	冊子レイアウトの作成4 レイアウト制作 両面印刷について				作品制作	
	13	冊子レイアウトの作成5 レイアウト制作 2回目途中経過発表				作品制作	
	14	冊子レイアウトの作成6 レイアウト制作 プリント、中綴じ製本				作品制作	
	15	冊子レイアウトの完成 冊子を閲覧して講評会を行う					
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II-選択B【Web】						
科目名(英)	Design Special Seminar II -elective B(Web)						
単位数	2単位	時間数	30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	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、技術がある	
		○		○		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	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	2	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	3	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	4	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	5	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	6	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	7	コーポレートサイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	8	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	9	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	10	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	11	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	12	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	13	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	14	病院サイトを作ってみる				授業時間外での課題制作を進行する。	
	15	病院サイトを作ってみる				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Ⅱ-B						
科目名(英)	Seminar in Presentation SkillsⅡ-B						
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	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 2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			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。中間発表のプレゼン準備		
	4	作品制作中間発表					
	5	作品制作中間発表					
	6	作品制作中間発表					
	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。						
		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					
科目名(英)	Graduation Work					
単位数	5単位	時間数	76時間	担当者	白石和行 八波康裕 中村辰哉	
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(白石和行)	
対象学科・学年	CGデザイン科 2年					
授業概要	デザイン科2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			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	ラフスケッチ制作			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	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。	
	15	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。	
	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。	
	18	作品制作中間発表			授業時間外に作品制作を進行する。	
	19	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 プレゼンテーション準備			授業時間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			授業時間外に作品制作を進行する。	
27	作品制作 プレゼンテーション準備			授業時間外に作品制作を進行する。		

	28	作品制作 プレゼンテーション準備	授業時間外に作品制作を進行する。				
	29	作品制作 プレゼンテーション準備	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	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%
	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	GCB II					
科目名(英)	Global Citizen Basic II					
単位数	1単位	時間数	15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	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
	○			○		考えることの大切さを知る
	○			○		自分の言葉で伝えるを知る
	○			○		目標の大切さ、志の大切さを知る
	○			○		行動することの大切さに気づく
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシックII (学生用テキスト)					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	グローバルシティズンと志			第1講座の振り返りと第2講座の予習	
	2	なぜ志を立てることが大切なのか			第2講座の振り返りと第2講座の予習	
	3	自己を知る			第3講座の振り返りと第2講座の予習	
	4	「伝える力」を学ぶ(1)			第4講座の振り返りと第2講座の予習	
	5	「伝える力」を学ぶ(2)			第5講座の振り返りと第2講座の予習	
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる			第6講座の振り返りと第2講座の予習	
	7	自己の大切さと責任を自覚する			第7講座の振り返りと第2講座の予習	
	8	「GCB II」を受講して、私が感じたこと、気づいたこと、学んだこと			全体の振り返りレポート	
評価方法	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
	レポート提出 発表					○
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	1単位	時間数	15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	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	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	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
	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	2022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デザイン科2年						
授業概要	<p>社会の中で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。社会に出る前にマナーの基本を学習し、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す。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、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身につけることを目指します。</p>						
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	
	○					コミュニケーションをとる上での注意点について知っている	
	○					ビジネスマンとしての基本的なマナーがある	
	○	○				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。	
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挨拶・言葉使い、オフィスでの基本的な姿勢				学んだことを日々の実践につなげましょう。	
	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				学んだことを日々の実践につなげましょう。	
	3	組織の機能について-業務分掌・職位・職制				学んだことを日々の実践につなげましょう。	
	4	電話の対応-電話の受け方・答え方				学んだことを日々の実践につなげましょう。	
	5	電話の対応-電話の伝言・電話のかけ方				学んだことを日々の実践につなげましょう。	
	6	接客対応-来客時のマナー・受付の仕方・席次				学んだことを日々の実践につなげましょう。	
	7	接客対応-来客時のマナー・席次・訪問時のマナー				学んだことを日々の実践につなげましょう。	
	8	ビジネス文書について、冠婚葬祭のマナー・総まとめ				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
	課題の提出	○	○				50%
	授業態度				○		50%
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。						