

令和8年度(2026年度)

# カリキュラム編成書

デジタルデザイン科

東北電子専門学校

# 学科概要書

## デジタルデザイン科

### 育成人材像

- ① 印刷・Webなど多様なメディアの制作の知識を身に付け、クロスメディアを意識した広告・宣伝ができる。
- ② グラフィックを制作するアプリケーションの操作技術と、デザインの理論を基盤に、印刷媒体を代表とするグラフィックデザインの職務を遂行できる。
- ③ Webやスマートフォン、デジタルサイネージといったデジタルコンテンツの制作ができる。

### 身に付ける能力

- ① 印刷物を制作するための知識・技術をもとにAdobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesignで印刷物の制作ができる。
- ② HTML、CSSおよびWeb全体に関する知識・技術をもとにWebサイトやバナーが制作できる。
- ③ 3DCGや映像、イラストレーションなどの知識・技術をもとに各種ビジュアル表現ができる。

### 教育課程編成方針

- ① 豊かな教育と社会常識を身に付けるために、「就職対策」を各年次に配置する。
- ② 1年次は、グラフィックデザイン分野における基礎知識、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesignの基本的操作能力、印刷・Webなどの制作知識を身に付けるための専門科目を配置する。
- ③ 2年次は、グラフィックデザイン分野で即戦力として活躍できる実践力を身に付けるための専門科目として、印刷媒体を中心としたクロスメディアの知識、映像・デジタルサイネージの制作技術を修得するための専門科目を配置する。
- ④ 1年次に企業と連携した実習科目を配置する。

### 授業実施の方針

- ① キャリア教育科目である「就職対策」はオンラインコンテンツを利用した一般常識の学修、履歴書・エントリーシートの記述指導、面接訓練等の実践トレーニングとする。
- ② グラフィックデザイン分野における知識習得を目的とした科目は講義形式で行うことを基本とし、知識の定着のために演習及び課題制作による実習形式で行う。
- ③ コンピュータソフトウェアの操作技術を身に付けるための専門科目は、実習形式で行う。年間20程度の作品を制作し、グラフィックデザイン業界で即戦力として活躍できる実践力を身に付ける。
- ④ 実践力を身に付けるために実施する企業と連携した授業は、グラフィックデザイナーとして必要な技術を修得することを目的として、クライアントとそのユーザーへ貢献する実力を身につけられる内容のデザイン制作を行う。

### 目標資格

- ・DTP検定ディレクション ・色彩士検定(カラーマスター)
- ・Webデザイナー検定 ・CGクリエイター検定
- ・アドビ認定プロフェッショナルPhotoshop ・アドビ認定プロフェッショナルIllustrator
- ・ビジネス能力検定(B検) ジョブパス

### 目指す職種

- ・印刷系デザイナー(グラフィックデザイナー・エディトリアルデザイナー・パッケージデザイナー)
- ・印刷系オペレーター(DTPオペレーター・製版オペレーター・印刷オペレーター)
- ・グラフィックデザイン系クリエイター

### 企業連携実習

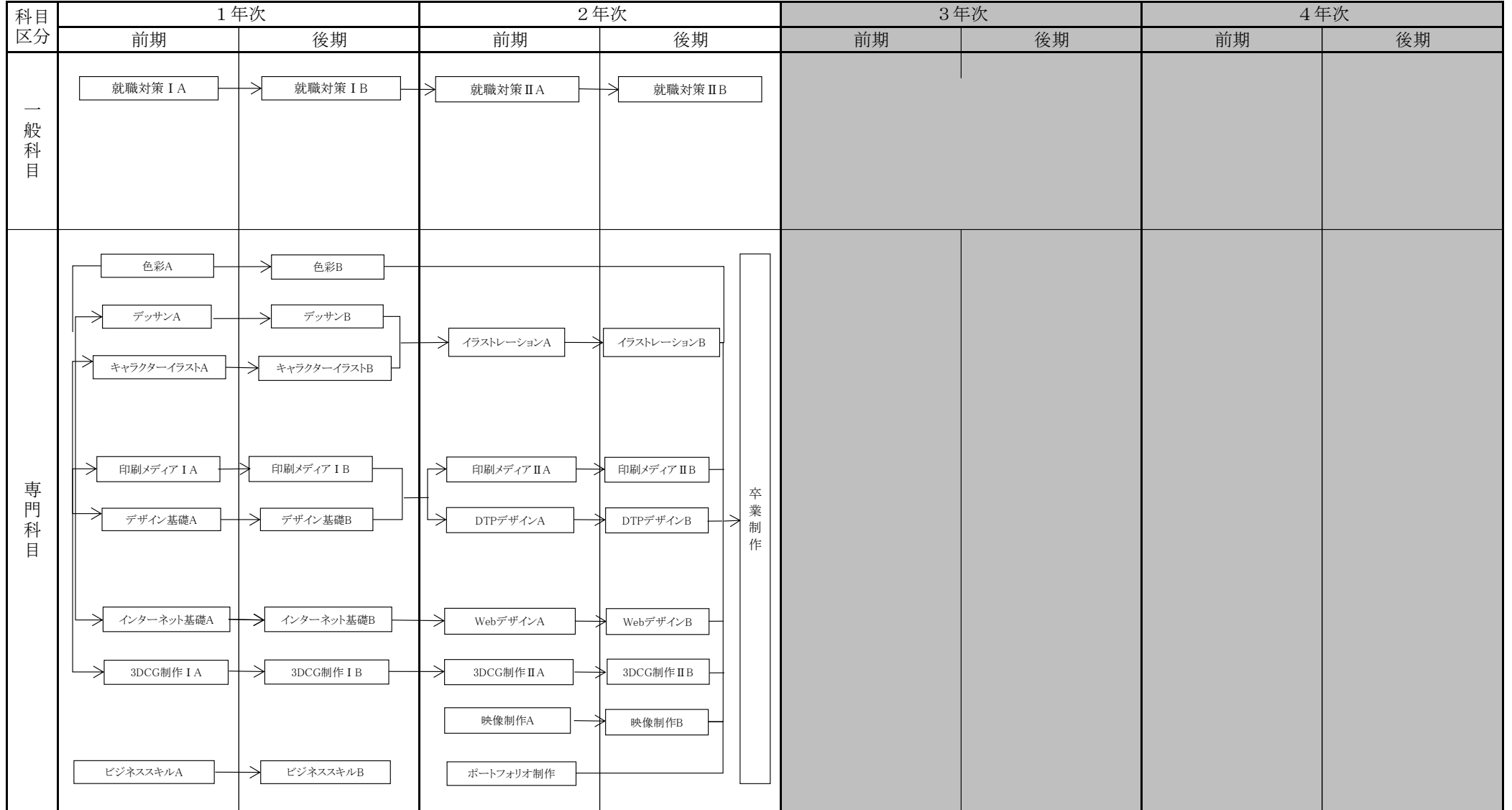
- ・株式会社リード・サイン
- ・株式会社サンフィールドクリエイション

### 業界や企業との提携／外部イベント／コンテスト等

- ・CG-ARTS(公益財団法人画像情報教育振興協会)

# 科目関連図

## デジタルデザイン科



デジタルデザイン科

1年

科目名	就職対策 I A				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	前期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的/概要	<p>目的: 就職活動において、各種審査・試験(書類審査、筆記試験、面接試験等)に対応できる力を身につけることにより、希望する企業への内定を獲得する。</p> <p>概要: テキストと動画視聴、ワークブックにより、書類の作成や面接対策など、就職活動で必要とされる対応力を身につける。またWebコンテンツを使用し、一般常識や適性試験対策を中心に就職活動における筆記試験対策を行う。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動に必要な書類、特に履歴書をしっかりと完成させることができる。</li> <li>・就職活動を前提に、社会人としての常識やモラル、立ち居振る舞いを身につける。</li> <li>・面接試験においては物おじせず、自分の考えを相手に伝えることができる。</li> <li>・一般常識やSPIを繰り返すことにより、スキルの向上を図る。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキスト: ビジュアルで学ぶシリーズ これだけは知っておきたい! 面接対策&amp;ビジネスマナー(ウイネット)(ワークブック付属)</li> <li>・Webコンテンツ: ラインズドリルベーシック、ラインズSPI(ラインズ社)</li> </ul>								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動は卒業後の進路を決める重要な活動であり、本授業はその礎を築くものである。就職活動を主体的に捉え、積極的に取り組むこと。</li> <li>・ラインズは授業以外の時間も使用し、積極的に進めること。</li> </ul>								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実力試験の成績(年4回実施:ペーパーテスト):60%</li> <li>・授業に取り組む姿勢:40%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

	テキスト・ワークブック	ラインズ
第1週	科目オリエンテーション	ラインズベーシック 数学 1.数の体系1
第2週	I. 社会人になるとは①	ラインズベーシック 数学 2.数の体系2
第3週	I. 社会人になるとは②	ラインズベーシック 数学 3.単位/組み合わせ・確率
第4週	II. 基本動作	ラインズベーシック 数学 4.量の関係・文字式・関数
第5週	III. 言葉遣い①	ラインズベーシック 数学 5.累乗・2次方程式
第6週	III. 言葉遣い②	ラインズベーシック 数学 6.図形
第7週	IV. 電話対応①	ラインズベーシック 数学 総まとめ
第8週	IV. 電話対応②/V. インターネット・電子メール利用のマナー	中間試験
第9週	I. 面接の目的①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語(基礎)①
第10週	I. 面接の目的②	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語(基礎)②
第11週	II. 自己分析①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)①
第12週	II. 自己分析②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)②
第13週	就職支援プログラム①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)③
第14週	就職支援プログラム②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎) 総まとめ
第15週	まとめ	期末試験
<p>※授業時間に、付属のワークブックの記入や動画の視聴も一部含む。</p> <p>※就職支援プログラムの実施時期は前後する場合がある。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合がある。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる場合がある。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合がある。</p>		

科目名	就職対策 I B				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的/概要	<p>目的: 就職活動において、各種審査・試験(書類審査、筆記試験、面接試験等)に対応できる力を身につけることにより、希望する企業への内定を獲得する。</p> <p>概要: テキストと動画視聴、ワークブックにより、書類の作成や面接対策など、就職活動で必要とされる対応力を身につける。またWebコンテンツを使用し、一般常識や適性試験対策を中心に就職活動における筆記試験対策を行う。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動に必要な書類、特に履歴書をしっかりと完成させることができる。</li> <li>・就職活動を前提に、社会人としての常識やモラル、立ち居振る舞いを身につける。</li> <li>・面接試験においては物おじせず、自分の考えを相手に伝えることができる。</li> <li>・一般常識やSPIを繰り返すことにより、スキルの向上を図る。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキスト: ビジュアルで学ぶシリーズ これだけは知っておきたい! 面接対策&amp;ビジネスマナー(ウイネット)(ワークブック付属)</li> <li>・Webコンテンツ: ラインズドリルベーシック、ラインズSPI(ラインズ社)</li> </ul>								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動は卒業後の進路を決める重要な活動であり、本授業はその礎を築くものである。就職活動を主体的に捉え、積極的に取り組むこと。</li> <li>・ラインズは授業以外の時間も使用し、積極的に進めること。</li> </ul>								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実力試験の成績(年4回実施:ペーパーテスト):60%</li> <li>・授業に取り組む姿勢:40%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

	テキスト・ワークブック	ラインズ
第1週	就職支援プログラム①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語①
第2週	就職支援プログラム②	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語②
第3週	Ⅲ. 自己PR作成①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語①
第4週	Ⅲ. 自己PR作成②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語②
第5週	Ⅳ. 志望動機作成①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語③
第6週	Ⅳ. 志望動機作成②	中間試験
第7週	V. エントリーシート・履歴書作成①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 言語
第8週	V. エントリーシート・履歴書作成②	ラインズSPI SPI演習問題 言語①
第9週	Ⅵ. 企業訪問①	ラインズSPI SPI演習問題 言語②
第10週	Ⅵ. 企業訪問②	ラインズSPI SPI演習問題 言語③
第11週	Ⅶ. 面接試験①	ラインズSPI SPIマークシート
第12週	Ⅶ. 面接試験②	ラインズSPI SPIWebテストセンター
第13週	Ⅶ. 面接試験③	ラインズSPI SPIテストセンター
第14週	模擬面接	ラインズSPI 総まとめ
第15週	まとめ	期末試験
<p>※授業時間に、付属のワークブックの記入や動画の視聴も一部含む。</p> <p>※就職支援プログラムの実施時期は前後する場合がある。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合がある。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる場合がある。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合がある。</p>		

科目名	デザイン基礎A				企業連携	対象科目	授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限/週	3	総授業時間	90	単位	3
担当教員	企業連携実習企業担当者 内海 信也			実務経験	デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。その経験を生かし、広告を中心としたグラフィックデザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。				
目的/概要	グラフィックデザインの基礎や要素を、IllustratorやPhotoshopなどのデザイン業務で必須ソフトの基本的な操作方法を学習しながら修得する。企業連携実習ではグラフィックデザイナーとして必要なアイディエーションからデザインカンパまでのデザインプロセスの修得を目的とし、企業のデザイナーによる指導の下で実践的な実習として、グラフィックデザインによる問題解決の方法、デザインワークフロー、仮想クライアントによるオリエンテーション・ヒアリングの疑似体験、デザインコンセプトのメイキングおよびプレゼンテーション、課題制作を実施し、学修成果の評価を行う。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>レイアウトソフトウェアを使って制作物のレイアウトが行える。</li> <li>画像加工ソフトウェアを使って画像の修・加工・作成が行える。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>Illustrator QuickMaster/Photoshop QuickMaster【ウイネット】</li> <li>7日間でマスターする レイアウト基礎講座【視覚デザイン研究所】</li> </ul>								
履修上の注意	身の回りにあるもののデザインに対して“名探偵”のように「どうしてこういうデザインなんだろう？」という興味をもって下さい。そしてなぜそのようなデザインになったのか理由を推理して楽しんでみてください。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 <ul style="list-style-type: none"> <li>企業連携実習の評価:40%</li> <li>その他の課題評価:40%</li> <li>授業に取り組む姿勢:20%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / 基本操作
第2週	Illusutrador操作技術
第3週	Illusutrador操作技術 / 課題制作 / レイアウト基礎(様式)
第4週	Illusutrador操作技術 / 課題制作 / レイアウト基礎(ジャンプ率・グリッド拘束率・版面率)
第5週	Illusutrador操作技術 / 課題制作 / レイアウト基礎(構成・書体・造形)
第6週	Illusutrador操作技術 / 課題制作 / レイアウト基礎(群化・余白・版面線・テクニック)
第7週	Illusutrador操作技術 / 課題制作
第8週	Photshop操作技術 / 企業連携実習①準備(ショップカード)
第9週	Photshop操作技術 / 企業連携実習①株式会社リード・サイン「オリエンテーション・ヒアリング学習」
第10週	Photshop操作技術 / 企業連携実習①グループワーク
第11週	Photshop操作技術 / 企業連携実習①株式会社リード・サイン「プレゼンテーション学習」
第12週	Photshop操作技術 / 企業連携実習①デザイン
第13週	課題制作 / 企業連携実習②準備(ポスター)
第14週	課題制作 / 企業連携実習②制作
第15週	課題制作 / 企業連携実習②制作
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	デザイン基礎B				企業連携	対象科目	授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限/週	3	総授業時間	90	単位	3
担当教員	企業連携実習企業担当者 内海 信也			実務経験	デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。その経験を生かし、広告を中心としたグラフィックデザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。				
目的/概要	修得したIllustratorやPhotoshopを用いて作品を制作しつつ、エディトリアルデザインで必要となるソフトのInDesignの基本操作を修得する。企業連携実習ではグラフィックデザイナーとして必要なアイディエーションからデザインカンパまでのデザインプロセスの修得を目的とし、企業のデザイナーによる指導の下で実践的な実習として、グラフィックデザインによる問題解決の方法、デザインワークフロー、仮想クライアントによるオリエンテーション・ヒアリングの疑似体験、デザインコンセプトのメイキングおよびプレゼンテーション、課題制作を実施し、学修成果の評価を行う。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レイアウトソフトウェアを使って制作物のレイアウトが行える。</li> <li>・画像加工ソフトウェアを使って画像の修・加工・作成が行える。</li> <li>・ページレイアウトソフトウェアを使って本のレイアウトが行える。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Illustrator QuickMaster/Photoshop QuickMaster【ウイネット】</li> <li>・なるほどデザイン(目で見て楽しむ新しいデザインの本。)【エムディエヌコーポレーション】</li> </ul>								
履修上の注意	身の回りにあるもののデザインに対して“名探偵”のように「どうしてこういうデザインなんだろ?」という興味をもって下さい。そしてなぜそのようなデザインになったのか理由を推理して楽しんでみてください。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・企業連携実習の評価:40%</li> <li>・その他の課題評価:40%</li> <li>・授業に取り組む姿勢:20%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

第1週	課題制作 / グラフィック基礎(編集) / 企業連携実習②制作
第2週	課題制作 / グラフィック基礎(7つのポイント) / 企業連携実習②株式会社リード・サイン「全体レクチャー」
第3週	課題制作 / グラフィック基礎(文字・言葉・文章) / 企業連携実習②制作(完成)
第4週	課題制作 / グラフィック基礎(色・写真・グラフ) / 企業連携実習②株式会社リード・サイン「個別プレゼンテーション」
第5週	課題制作 / 企業連携実習②制作(ブラッシュアップ)
第6週	課題制作
第7週	課題制作 / 企業連携実習③準備(チラシ)
第8週	課題制作 / 企業連携実習③制作
第9週	課題制作 / 企業連携実習③株式会社リード・サイン「全体レクチャー」
第10週	課題制作 / 企業連携実習③制作(完成)
第11週	InDesign操作技術 / 企業連携実習③株式会社リード・サイン「個別プレゼンテーション」
第12週	InDesign操作技術 / 企業連携実習③制作(ブラッシュアップ)
第13週	InDesign操作技術 / 課題制作
第14週	InDesign操作技術 / 課題制作
第15週	課題制作
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	印刷メディア I A				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	鹿野 明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。				
目的/概要	印刷物のデザインに必要な知識を学習する。主にワークフローや企画段階について扱う。 本科目は印刷物作成のワークフローや企画・編集作業、デザイン、校正作業、入稿、印刷等のディレクション業務に必要とされる知識等について学習し、印刷に関わる業務に対して携われるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>印刷物制作のワークフローについて理解し、概要を説明できる。</li> <li>DTPのシステム構成の基本について理解し、概要を説明できる。</li> <li>印刷物の企画と編集作業について理解し、概要を説明できる。</li> </ul>								
目標資格	DTP検定ディレクション								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>印刷メディアディレクション【ボーンデジタル】</li> <li>配布資料</li> </ul>								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・期末試験:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	ガイダンス/印刷ディレクション
第2週	ワークフロー
第3週	役割
第4週	DTPのシステム構成
第5週	ページレイアウトソフトウェア
第6週	実践ワークフロー1
第7週	実践ワークフロー2
第8週	企画のワークフロー
第9週	コンセプト
第10週	印刷仕様の検討
第11週	配色とトーン
第12週	書籍・雑誌の構成要素
第13週	印刷スケジュールの管理
第14週	復習とまとめ
第15週	期末試験
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	印刷メディアIB				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	鹿野 明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。				
目的/概要	印刷物のデザインに必要な知識を学習する。主にデザインや校正作業について扱う。 本科目は印刷物作成のワークフローや企画・編集作業、デザイン、校正作業、入稿、印刷等のディレクション業務に必要とされる知識等について学習し、印刷に関わる業務に対して携われるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>印刷物の編集・デザイン・校正作業のワークフローについて理解し、概要を説明できる。</li> <li>印刷物で使用する画像ファイルや写真撮影、画像補正について理解し、概要を説明できる。</li> <li>誌面レイアウトや組版、校正について理解し、概要を説明できる。</li> </ul>								
目標資格	DTP検定ディレクション								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>印刷メディアディレクション【ボーンデジタル】</li> <li>配布資料</li> </ul>								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・期末試験:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	レイアウトの指示と先割りレイアウト
第2週	実践ワークフロー3
第3週	実践ワークフロー4
第4週	編集・デザイン・校正作業のワークフロー
第5週	画像解像度と印刷線数
第6週	写真撮影の準備
第7週	レイアウト・印刷のための画像加工
第8週	レイアウトの表現方法
第9週	デジタルフォントの基礎知識
第10週	段落・文字スタイルの設定
第11週	校正記号と実践例
第12週	実践ワークフロー6
第13週	実践ワークフロー7
第14週	復習とまとめ
第15週	期末試験
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	デッサンA				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内崎 雅俊 田中 宏明			実務経験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。				
目的/概要	基本的描写力を養うためにデッサンの基本を学習する。 本科目はデッサンやクロッキー、模写等を学ぶことによって基礎画力を高めることで、ビジュアル素材の重要要素であるイラストレーション等の作品品質の向上させることや、より正確に対象物の長さ等を目測するためのトレーニングとして実施することにより、参考とするグラフィックデザイン作品をより正確に把握できるようになることで、制作の質と速度の向上を目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサンとはどういうものか説明できる。</li> <li>・デッサンの基礎を学び、独習ができる。</li> <li>・クロッキーの基礎を学び、独習ができる。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・基礎から身につく はじめてのデッサン【西東社】								
履修上の注意	自主トレーニングの際は、好きなものも苦手なものも描くようにすること。 幅広く描くことで、数多くのモチーフの特徴をつかむこと。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / デッサン(基礎)
第2週	デッサン(基礎)
第3週	デッサン(基礎)
第4週	デッサン(基本立体) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第5週	デッサン(基本立体) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第6週	デッサン(基本立体) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第7週	デッサン(基本立体) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第8週	デッサン(基本立体) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第9週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第10週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第11週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第12週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第13週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第14週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第15週	まとめ
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	デッサンB				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内崎 雅俊 田中 宏明			実務経験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。				
目的/概要	デッサン力向上を目的に様々な題材によるデッサンのトレーニングを行う。 本科目はデッサンやクロッキー、模写等を学ぶことによって基礎画力を高めることで、ビジュアル素材の重要要素であるイラストレーション等の作品品質の向上させることや、より正確に対象物の長さ等を目測するためのトレーニングとして実施することにより、参考とするグラフィックデザイン作品をより正確に把握できるようになることで、制作の質と速度の向上を目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサンとはどういうものか説明できる。</li> <li>・デッサンの基礎を学び、独習ができる。</li> <li>・クロッキーの基礎を学び、独習ができる。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	・基礎から身につく はじめてのデッサン【西東社】								
履修上の注意	自主トレーニングの際は、好きなものも苦手なものも描くようにすること。 幅広く描くことで、数多くのモチーフの特徴をつかむこと。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第2週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第3週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第4週	デッサン(静物) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第5週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第6週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第7週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第8週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第9週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第10週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第11週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第12週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第13週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第14週	デッサン(石膏) / 各種トレーニング(クロッキー・模写・スケッチ等)
第15週	まとめ
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	色彩A				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	鹿野 明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。				
目的/概要	デザインにおける色の効果的な使い方や色彩の基本を修得し、カラーマスターの資格取得をめざす。本科目は形状よりもイメージをコントロールする色彩について学習し、今後制作する全ての制作物の品質を向上させ、顧客等の要望に可能な限りかなう制作物を提供できるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・配色の知識により、グラフィックデザインを中心に、よりの確な配色設計が行える。</li> <li>・配色の知識により、キャラクターデザイン等のカラー設計が、よりの確に行える。</li> </ul>								
目標資格	ADEC色彩士検定 3級(1月 6,000円)								
前提知識	特になし								
使用教材	Color MasterBASIC【NPO法人 アデック出版局】 アクリルガッシュ(CMYK, BkWに準ずるもの) 配色カード199b(日本色研事業)、筆、パレット、タオル、はさみ、定規等								
履修上の注意	忘れものをしない(授業になりません)。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・期末試験:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	ガイダンス/光、物体の色
第2週	混色
第3週	光源、色の分類、目の構造と視細胞
第4週	色の表示の分類、色名による表示、PCCS
第5週	演習I PCCSの色相とトーン
第6週	マンセルシステム、色の相互作用
第7週	色の伝達効果、他の感覚に及ぼす色の効果
第8週	色の感情効果、色のイメージ、色の意味的作用と連想
第9週	色の象徴性、色の慣習、配色と色彩調和
第10週	色彩調和の原理、色彩調和の形式、配色の基本的な考え方
第11週	色相を基準にした配色、トーンを基準にした配色
第12週	基本的な配色技法
第13週	慣習的な配色技法
第14週	秩序の原理による配色技法、配色とイメージ
第15週	期末試験
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	色彩B				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	鹿野 明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。				
目的/概要	<p>修得した色彩の基本知識をベースにして様々な物の配色について学習する。          本科目は形状よりもイメージをコントロールする色彩について学習し、今後制作する全ての制作物の品質を向上させ、顧客等の要望に可能な限りかなう制作物を提供できるようになることを目的とする。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・配色の知識により、グラフィックデザインを中心に、よりの確な配色設計が行える。</li> <li>・配色の知識により、キャラクターデザイン等のカラー設計が、よりの確に行える。</li> </ul>								
目標資格	ADEC色彩士検定 3級(1月 6,000円)								
前提知識	特になし								
使用教材	<b>Color MasterBASIC【NPO法人 アデック出版局】</b> アクリルガッシュ(CMYK, BkWに準ずるもの) 配色カード199b(日本色研事業)、筆、パレット、タオル、はさみ、定規等								
履修上の注意	忘れものをしない(授業になりません)。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・期末試験:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	配色演習I
第2週	配色演習II
第3週	配色演習III
第4週	配色演習IV
第5週	色彩構成I 5×5
第6週	色彩構成II 8×8
第7週	感情の配色I
第8週	感情の配色II
第9週	感情の配色III
第10週	検定対策I
第11週	検定対策II
第12週	検定対策III
第13週	検定対策IV
第14週	演習
第15週	期末試験
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。          ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。          ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。          ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	3DCG制作 I A				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限／週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	橋本 貢			実務経験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的／概要	3DCGソフトの操作方法と3DCG制作のための知識を学習する。 本科目は写真やイラストレーションでは表現が困難なビジュアル要素を可能にするための方法のひとつである3DCGを学習することで、実際に3DCGによる制作が行えるようになり、様々な表現を具現化することができるようになるための知識と基礎技術を身につけることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なモデルを作成できる。</li> <li>・質感の設定ができる。</li> <li>・ライティングの設定ができる。</li> </ul>								
目標資格	CGクリエイター検定 ベーシック(11月)								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・担当教員作成の教材</li> <li>・入門CGデザイン【CG-ARTS】</li> <li>・CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集【CG-ARTS】</li> </ul>								
履修上の注意	3DCG作品だけでなく、工業製品の造形にも注目してみる。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション
第2週	演習(初級1) / 課題・作品制作
第3週	演習(初級2) / 課題・作品制作
第4週	演習(初級3) / 課題・作品制作
第5週	演習(初級4) / 課題・作品制作
第6週	演習(初級5) / 課題・作品制作
第7週	演習(初級6) / 課題・作品制作
第8週	演習(初級7) / 課題・作品制作
第9週	演習(初級8) / 課題・作品制作
第10週	演習(初級9) / 課題・作品制作
第11週	演習(初級10) / 課題・作品制作
第12週	演習(初級11) / 課題・作品制作
第13週	検定対策
第14週	検定対策
第15週	まとめ
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	3DCG制作 I B				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	橋本 貢			実務経験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的/概要	3DCGに関する基礎知識を学習しCGクリエイター検定ベーシックの合格を目指しつつ、様々な作品を制作する。本科目は写真やイラストレーションでは表現が困難なビジュアル要素を可能にするための方法のひとつである3DCGを学習することで、実際に3DCGによる制作が行えるようになり、様々な表現を具現化することができるようになるための知識と基礎技術を身につけることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期より多様なモデルを作成できる。</li> <li>・前期より質感の設定が容易にできる。</li> <li>・前期よりライティングの設定が容易にできる。</li> </ul>								
目標資格	CGクリエイター検定 ベーシック(11月)								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・担当教員作成の教材</li> <li>・入門CGデザイン【CG-ARTS】</li> <li>・CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集【CG-ARTS】</li> </ul>								
履修上の注意	3DCG作品だけでなく、工業製品の造形にも注目してみる。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	検定対策
第2週	検定対策
第3週	検定対策
第4週	検定対策
第5週	検定対策
第6週	検定対策
第7週	検定対策
第8週	検定対策
第9週	演習(初級12) / 課題・作品制作
第10週	演習(初級14) / 課題・作品制作
第11週	演習(初級15) / 課題・作品制作
第12週	演習(初級16) / 課題・作品制作
第13週	演習(初級17) / 課題・作品制作
第14週	演習(初級18) / 課題・作品制作
第15週	まとめ
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	キャラクターイラストA				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内崎 雅俊 田中 宏明			実務経験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。				
目的/概要	デジタルによるキャラクターやイラストの表現方法を学習。 本科目は親近感や感情移入を抱きやすく、印象にも残りやすい“キャラクター”の造形方法を学習し、エンターテインメント作品だけではなく広告等や企業イメージを左右するマスコットのイラストレーションや3DCGの原案となるデザインができるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスコットキャラクターのイラストが考案できる。</li> <li>・比較的低年齢層向けのキャラクターを世界設定を基に考案できる。</li> <li>・商業イラストや店頭POPで使用できるシンプルでカジュアルなキャラクターを描ける。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームキャラクター イラスト上達講座【翔泳社】</li> <li>・描き方BOOK! 読みやすい文字と伝わるイラスト【KADOKAWA/メディアファクトリー】</li> <li>・CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」事典【PRO/EX対応】【SBクリエイティブ】</li> </ul>								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:60% ・授業に取り組む姿勢:40%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / ペットフェス企画
第2週	マスコットキャラ / ペットフェス企画 / シンプルなイラストの描き方
第3週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / ペットフェス企画 / シンプルなイラストの描き方
第4週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / 絵本企画 / シンプルなイラストの描き方
第5週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / 絵本企画 / シンプルなイラストの描き方
第6週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / 絵本企画 / シンプルなイラストの描き方
第7週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / ファンシー雑貨企画 / シンプルなイラストの描き方
第8週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / ファンシー雑貨企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第9週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / ファンシー雑貨企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第10週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / おもちゃ企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第11週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / おもちゃ企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第12週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / おもちゃ企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第13週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / ペットフェス企画の仕上げ / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第14週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / 絵本企画の仕上げ / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第15週	CLIP STUDIO操作練習 / マスコットキャラ / ファンシー雑貨企画の仕上げ / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	キャラクターイラストB				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内崎 雅俊 田中 宏明			実務経験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。				
目的/概要	マスコットキャラクターを中心に、ゲームや物語などの魅力的なキャラクターの描き方を学ぶ。 本科目は親近感や感情移入を抱きやすく、印象にも残りやすい“キャラクター”の造形方法を学習し、エンターテインメント作品だけではなく広告等や企業イメージを左右するマスコットのイラストレーションや3DCGの原案となるデザインができるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスコットキャラクターのイラストが考案できる。</li> <li>・ゲームや漫画などのキャラクターを世界設定を基に考案できる。</li> <li>・商業イラストや店頭POPで使用できるシンプルでカジュアルなキャラクターを描ける。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームキャラクター イラスト上達講座【翔泳社】</li> <li>・描き方BOOK! 読みやすい文字と伝わるイラスト【KADOKAWA/メディアファクトリー】</li> <li>・CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」事典【PRO/EX対応】【SBクリエイティブ】</li> </ul>								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:60% ・授業に取り組む姿勢:40%								

## 授業計画・授業内容

第1週	トレーニング / 似顔絵 / ゲーム企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第2週	トレーニング / 似顔絵 / ゲーム企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第3週	トレーニング / 似顔絵 / ゲーム企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第4週	トレーニング / 似顔絵 / ゲーム企画 / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第5週	トレーニング / 公共施設掲示向けイラスト / おもちゃ企画の仕上げ / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第6週	トレーニング / 公共施設掲示向けイラスト / おもちゃ企画の仕上げ / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第7週	トレーニング / 公共施設掲示向けイラスト / おもちゃ企画の仕上げ / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第8週	トレーニング / 公共施設掲示向けイラスト / おもちゃ企画の仕上げ / ゲーム・SNSキャラクターの描き方
第9週	トレーニング / 挿絵 / ゲーム企画の仕上げ
第10週	トレーニング / 挿絵 / ゲーム企画の仕上げ
第11週	トレーニング / 挿絵 / ゲーム企画の仕上げ
第12週	トレーニング / 挿絵 / ゲーム企画の仕上げ
第13週	トレーニング / 挿絵 / ゲーム企画の仕上げ
第14週	トレーニング / ゲーム企画の仕上げ
第15週	トレーニング / ゲーム企画の仕上げ
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	インターネット基礎A				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的/概要	インターネットの特性や種類、Webサイトを制作するために必要な基礎知識を学ぶ。 本科目はWebサイトやSNSといったインターネット上の各種サービスやWebサイトを構築するための技術やレイアウト技法の概要について学習し、応用にあたる科目においてWebサイト制作が実施できるようになる素地をつくることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webサイト制作について概要を説明できる。</li> <li>Webサイトに関するグラフィックデザインの特徴やデータについて、情報を閲覧しながら説明できる。</li> <li>HTMLとCSSについて基礎的な部分を実際に入力できる。</li> </ul>								
目標資格	Webデザイナー検定 ベーシック(11月)								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>入門Webデザイン【CG-ARTS】</li> <li>Webデザイナー検定ベーシック公式問題集[第三版]【CG-ARTS】</li> </ul>								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:30% ・期末試験:70%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / Webデザインへのアプローチ
第2週	Webデザインへのアプローチ
第3週	コンセプトと情報設計
第4週	デザインと表現手法
第5週	Webページを実現する技術
第6週	Webページを実現する技術
第7週	Webページを実現する技術
第8週	Webページを実現する技術
第9週	Webページを実現する技術
第10週	Webページを実現する技術
第11週	Webサイトの公開と運用
第12週	知的財産権
第13週	検定対策
第14週	検定対策
第15週	期末試験
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	インターネット基礎B				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的/概要	<p>作品をネットで公開できるように、Webサイトの制作方法とデザインを学ぶ。          本科目はWebサイトやSNSといったインターネット上の各種サービスやWebサイトを構築するための技術やレイアウト技法の概要について学習し、応用にあたる科目においてWebサイト制作が実施できるようになる素地をつくることを目的とする。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Webサイトに関する画像データを作成できる。</li> <li>•HTMLとCSSを入力してWebページを作成できる。</li> <li>•レスポンスWebデザインの仕組みを説明できる。</li> </ul>								
目標資格	Webデザイナー検定 ベーシック(11月)								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>•1冊ですべて身につくHTML &amp; CSSとWebデザイン入門講座[第2版]【SBクリエイティブ】</li> <li>•Webデザイナー検定ベーシック公式問題集[第三版]【CG-ARTS】</li> </ul>								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	<p>以下の点を中心に総合的に評価。          ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題および検定評価:80%</p>								

## 授業計画・授業内容

第1週	Webサイトデザインの基本 / 検定対策
第2週	Webサイトデザインの基本 / 検定対策
第3週	Webの基本構造・HTMLの実践的基本 / 検定対策
第4週	Webの基本構造・HTMLの実践的基本 / 検定対策
第5週	Webの基本構造・HTMLの実践的基本 / 検定対策
第6週	Webのグラフィックデザイン・CSSの実践的基本 / 検定対策
第7週	Webのグラフィックデザイン・CSSの実践的基本 / 検定対策
第8週	Webのグラフィックデザイン・CSSの実践的基本 / 検定対策
第9週	シングルカラムレイアウト / 課題制作
第10週	シングルカラムレイアウト / 課題制作
第11週	2カラムレイアウト / 課題制作
第12週	タイル型レイアウト / 課題制作
第13週	外部メディア / 課題制作
第14週	課題制作
第15週	課題制作
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。          ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。          ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。          ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	ビジネススキルA				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的/概要	<p>ビジネス社会で用いられるソフトやセキュリティ、ビジネスマナーについて学ぶ。          本科目は各種業務を遂行するために必要なビジネススキルとして、ビジネスマナーやAIリテラシー、ビジネスアプリケーション、情報リテラシーについて学習し、より一層スムーズな職務遂行ができるようになることを目的とする。なお、情報リテラシーについては、個人情報取り扱い、SNS利用時の注意点などを学習することでネットトラブルから身を守る方法を修得する。また、他者の権利を侵害し法的責任を負う危険性を回避できるよう著作権についても学習する。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人情報の取り扱い、著作権、SNS利用時の危険性について理解し、様々なネットトラブルから身を守ることができる。</li> <li>・ビジネス社会に必要な知識を学び、就職活動で活用できる。</li> <li>・AIに関する基本的な考え方や知識、活用事例などについて理解する。</li> </ul>								
目標資格	ビジネス能力検定ジョブパス 3級 (12月 3,000円)								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト【日本能率協会マネジメントセンター】</li> <li>・情報リテラシー(情報モラル)【eラーニング教材】</li> </ul>								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	<p>以下の点を中心に総合的に評価。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む姿勢:40%</li> <li>・期末試験:60%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション
第2週	ITリテラシー / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第3週	ITリテラシー / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第4週	情報リテラシー(情報モラル) / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第5週	情報リテラシー(情報モラル) / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第6週	情報リテラシー(情報モラル) / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第7週	情報リテラシー(情報モラル) / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第8週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第9週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第10週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第11週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第12週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第13週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第14週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第15週	期末試験
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。          ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。          ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。          ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	ビジネススキルB				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的/概要	<p>ビジネス社会で用いられるソフトや職場で働くための知識、自己分析について学ぶ。          本科目は各種業務を遂行するために必要なビジネススキルとして、ビジネスマナーやAIリテラシー、ビジネスアプリケーション、情報リテラシーについて学習し、より一層スムーズな職務遂行ができるようになることを目的とする。なお、情報リテラシーについては、個人情報の取り扱い、SNS利用時の注意点などを学習することでネットトラブルから身を守る方法を修得する。また、他者の権利を侵害し法的責任を負う危険性を回避できるよう著作権についても学習する。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人情報の取り扱い、著作権、SNS利用時の危険性について理解し、様々なネットトラブルから身を守ることができる。</li> <li>・ビジネス社会に必要な知識を学び、就職活動で活用できる。</li> <li>・AIに関する基本的な考え方や知識、活用事例などについて理解する。</li> </ul>								
目標資格	ビジネス能力検定ジョブパス 3級 (12月 3,000円)								
前提知識	特になし								
使用教材	・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト【日本能率協会マネジメントセンター】								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	<p>以下の点を中心に総合的に評価。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業に取り組む姿勢:40%</li> <li>・期末試験:60%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

第1週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第2週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第3週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第4週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第5週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第6週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第7週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第8週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第9週	ビジネス能力検定ジョブパス3級対策 / 就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第10週	就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第11週	就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第12週	就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第13週	就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第14週	就職対策・自己分析(面談・作文対策・面接対策・業界対策)
第15週	期末試験
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。          ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。          ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。          ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

デジタルデザイン科

2年

科目名	就職対策ⅡA				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的／概要	受験企業の研究、時事問題対策、面接練習など、実践的な就活トレーニングを行う。 本科目は就職活動全般に必要な内容について学習し、よりよい就職が可能になることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己PR・志望動機等の文章が書ける。</li> <li>適切な入退室ができる。</li> <li>模擬面接できちんと話ができる。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>デザイン業務に関する書籍</li> <li>教科担当者作成の資料</li> </ul>								
履修上の注意	それぞれの作業内容やエントリーから試験結果までの受験期間について、どれくらいの時間や期間を要するか検討・把握しながら計画的に進めること。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:50% ・課題評価:50%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / 就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第2週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第3週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第4週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第5週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第6週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第7週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第8週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第9週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第10週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第11週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第12週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第13週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第14週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第15週	就職活動(面談・筆記試験対策・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p> <p>※就職活動終了者は、課題制作や検定学習等を行います。</p>

科目名	就職対策ⅡB				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限／週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的／概要	受験企業の研究、時事問題対策、面接練習の他に就職活動用作品制作等を行う。 本科目は就職活動全般に必要な内容について学習し、よりよい就職が可能になることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己PR・志望動機等の文章が書ける。</li> <li>・適切な入退室ができる。</li> <li>・模擬面接できちんと話ができる。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お仕事のマナーとコツ【学研】</li> <li>・教科担当者作成の資料</li> </ul>								
履修上の注意	それぞれの作業内容やエントリーから試験結果までの受験期間について、どれくらいの時間や期間を要するか検討・把握しながら計画的に進めること。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:50% ・課題評価:50%								

## 授業計画・授業内容

第1週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(1)
第2週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(2)
第3週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(3)
第4週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(4)
第5週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(5)
第6週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(6)
第7週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(7)
第8週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(8)
第9週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(9)
第10週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策) / ビジネスマナー(10)
第11週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第12週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第13週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第14週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
第15週	就職活動(面談・実技試験対策・作文対策・面接対策・業界対策)
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p> <p>※就職活動終了者は、課題制作や検定学習等を行います。</p>

科目名	映像制作A				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的/概要	映像作品の制作を通して制作技術を身につける。主にAfter Effectsによる映像作品を制作。本科目はグラフィックデザインに関連する知識と技術やデザイン素材の制作技術を、映像等のビジュアルメディアの訴求技術により、一層の情報伝達向上を達成するために、動画素材の制作アプリケーションや編集を編集するアプリケーションの操作技術について知り、動画配信・テレビ番組・テレビ広告・デジタルサイネージ等で使用される動画コンテンツを制作できるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・After Effectsでモーショングラフィックスが行える。</li> <li>・映像編集アプリケーションで初歩的なノンリニア編集が行なえる。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	Photoshopの基本操作								
使用教材	・担当教員作成の教材								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / After Effectsの基本
第2週	After Effects演習(1) / 課題・作品制作
第3週	After Effects演習(2) / 課題・作品制作
第4週	After Effects演習(3) / 課題・作品制作
第5週	After Effects演習(4) / 課題・作品制作
第6週	After Effects演習(5) / 課題・作品制作
第7週	課題・作品制作
第8週	課題・作品制作
第9週	課題・作品制作
第10週	課題・作品制作
第11週	課題・作品制作
第12週	課題・作品制作
第13週	課題・作品制作
第14週	Premiere Pro演習(1) / 課題・作品の企画検討
第15週	Premiere Pro演習(2) / 課題・作品の企画検討
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	映像制作B				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	内海 信也			実務経験					
目的/概要	映像作品の制作を通して制作技術を身につける。主にPremiere Proによる映像作品を制作。本科目はグラフィックデザインに関連する知識と技術やデザイン素材の制作技術を、映像等のビジュアルメディアの訴求技術により、一層の情報伝達向上を達成するために、動画素材の制作アプリケーションや編集を編集するアプリケーションの操作技術について知り、動画配信・テレビ番組・テレビ広告・デジタルサイネージ等で使用される動画コンテンツを制作できるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像編集アプリケーションでノンリニア編集が行なえる。</li> <li>YouTubeへの動画アップロードが行なえる。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	Photoshopの基本操作								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>担当教員作成の教材</li> <li>プロが教える! Premiere Pro デジタル映像 編集講座 CC対応【ソーテック社】</li> </ul>								
履修上の注意	特になし								
成績評価の方法	<p>以下の点を中心に総合的に評価。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>授業に取り組む姿勢:20%</li> <li>課題評価:80%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

第1週	Premiere Pro演習(3) / 課題・作品の企画検討
第2週	Premiere Pro演習(4) / 課題・作品の企画検討
第3週	Premiere Pro演習(5) / 課題・作品制作
第4週	Premiere Pro演習(6) / 課題・作品制作
第5週	課題・作品制作
第6週	課題・作品制作
第7週	課題・作品制作
第8週	課題・作品制作
第9週	課題・作品制作
第10週	課題・作品制作
第11週	YouTube Studio / 課題・作品制作
第12週	課題・作品制作(デジタルサイネージ)
第13週	課題・作品制作(デジタルサイネージ)
第14週	課題・作品制作(デジタルサイネージ)
第15週	課題・作品制作(デジタルサイネージ)
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	イラストレーションA				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内崎 雅俊 田中 宏明			実務経験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。				
目的/概要	ビジュアル表現の重要エレメントとして、目的に応じた様々なタイプのイラストレーションの描き方を学ぶ。 本科目は多種多様なテイストのイラストレーションの特徴や描画方法について学習し、より多くの要望に対応できるイラストレーションの制作ができるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータを利用してカラーイラストが描ける。</li> <li>・対象に合わせたイラストの描きわけが描ける。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵を描く仕事を始めたい! Illustratorキャラクター制作の教科書【技術評論社】</li> <li>・プリントおよびサンプル</li> </ul>								
履修上の注意	ネット等に投稿するなどして、向上心を磨くこと。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:80%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / 課題・作品制作(イベントポスター) / 構図
第2週	課題・作品制作(イベントポスター) / 作品検討・コミック表現作品等
第3週	課題・作品制作(イベントポスター) / 作品検討・コミック表現作品等
第4週	課題・作品制作(イベントポスター) / 作品検討・コミック表現作品等
第5週	課題・作品制作(北欧風イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第6週	課題・作品制作(北欧風イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第7週	課題・作品制作(ドロー系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第8週	課題・作品制作(ドロー系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第9週	課題・作品制作(カフェ風イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第10週	課題・作品制作(カフェ風イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第11週	課題・作品制作(アニメ調イラスト・説明漫画) / 作品検討・コミック表現作品等
第12週	課題・作品制作(アニメ調イラスト・説明漫画) / 作品検討・コミック表現作品等
第13週	課題・作品制作(アニメ調イラスト・説明漫画) / 作品検討・コミック表現作品等
第14週	課題・作品制作(アニメ調イラスト・説明漫画) / 作品検討・コミック表現作品等
第15週	課題・作品制作(アニメ調イラスト・説明漫画) / 作品検討・コミック表現作品等
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間に変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	イラストレーションB				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限/週	2	総授業時間	60	単位	2
担当教員	内崎 雅俊 田中 宏明			実務経験	商業誌での漫画執筆活動・各種媒体でのイラスト業務を経験。その経験を生かし、イラスト・キャラクターデザイン・コミック表現・各種描画力等を向上する教育を行う。				
目的/概要	ビジュアル表現の重要エレメントとして、エンターテインメントでの使用を主としたイラストレーションの制作を行う。本科目は多種多様なテイストのイラストレーションの特徴や描画方法について学習し、より多くの要望に対応できるイラストレーションの制作ができるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータを利用してカラーイラストが描ける。</li> <li>・対象に合わせたイラストの描きわけが描ける。</li> </ul>								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種関連科目の教科書</li> <li>・プリントおよびサンプル</li> </ul>								
履修上の注意	ネット等に投稿するなどして、向上心を磨くこと。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20%      ・課題評価:80%								

## 授業計画・授業内容

第1週	課題・作品制作(ファンシーイラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第2週	課題・作品制作(ファンシーイラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第3週	課題・作品制作(公共施設向けイラスト・説明漫画(デジタル)) / 作品検討・コミック表現作品等
第4週	課題・作品制作(公共施設向けイラスト・説明漫画(デジタル)) / 作品検討・コミック表現作品等
第5週	課題・作品制作(公共施設向けイラスト・説明漫画(デジタル)) / 作品検討・コミック表現作品等
第6週	課題・作品制作(公共施設向けイラスト・説明漫画(デジタル)) / 作品検討・コミック表現作品等
第7週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第8週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第9週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第10週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第11週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第12週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第13週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第14週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
第15週	課題・作品制作(エンターテインメント系イラスト) / 作品検討・コミック表現作品等
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	DTPデザインA				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限/週	3	総授業時間	90	単位	3
担当教員	内海 信也			実務経験	コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。				
目的/概要	デスクトップパブリッシングソフトを活用して、広告やパッケージ、出版物等の印刷物に関するデザインを学ぶ。本科目は1年次に学習したグラフィックデザインおよびエディトリアルデザイン系のアプリケーションを使用して比較的の情報量が多い印刷物のデザインについて学習し、出版物、広告、パッケージ、ラベル等といったより多くの種類の印刷媒体がデザインできるようになることを目的とする。								
到達目標	DTPアプリケーションで比較的情報量が多い印刷物が制作できる。 Adobe InDesignでページ物が制作できる。								
目標資格	DTP検定ディレクション アドビ認定プロフェッショナル Photoshop / Illustrator								
前提知識	Adobe PhotoshopおよびAdobe Illustratorの基本操作								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AIとPSとIDをまるごと使えるようになりたいという欲ばりな人のための本【エクスマレッジ】</li> <li>・どうする?デザイン クライアントとのやりとりでよくわかる! デザインの決め方、伝え方【翔泳社】</li> </ul>								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / Illustratorの応用操作 / 課題・作品制作
第2週	Illustrator応用操作技術 / 課題・作品制作
第3週	Illustrator応用操作技術 / 課題・作品制作
第4週	Illustrator応用操作技術 / 課題・作品制作
第5週	InDesign操作技術 / 課題・作品制作
第6週	InDesign操作技術 / 課題・作品制作
第7週	InDesign操作技術 / 課題・作品制作
第8週	InDesign操作技術 / 課題・作品制作
第9週	課題・作品制作
第10週	課題・作品制作
第11週	課題・作品制作
第12週	課題・作品制作
第13週	課題・作品制作
第14週	課題・作品制作
第15週	課題・作品制作
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	DTPデザインB				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限/週	3	総授業時間	90	単位	3
担当教員	内海 信也			実務経験	コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィックデザイン業務を経験。その経験を生かし、デザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。				
目的/概要	デスクトップパブリッシングソフトを活用して、様々な印刷物を制作する。 本科目は1年次に学習したグラフィックデザインおよびエディトリアルデザイン系のアプリケーションを使用して比較的の情報量が多い印刷物のデザインについて学習し、出版物、広告、パッケージ、ラベル等といったより多くの種類の印刷媒体がデザインできるようになることを目的とする。								
到達目標	DTPアプリケーションで比較的情報量が多い印刷物が制作できる。 Adobe InDesignでページ物が制作できる。								
目標資格	DTP検定ディレクション アドビ認定プロフェッショナル Photoshop / Illustrator								
前提知識	Adobe PhotoshopおよびAdobe Illustratorの基本操作								
使用教材	・各種関連科目の教科書								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:20% ・課題評価:80%								

## 授業計画・授業内容

第1週	課題・作品制作(ブックデザイン・エディトリアルデザイン)
第2週	課題・作品制作(ブックデザイン・エディトリアルデザイン)
第3週	課題・作品制作(ブックデザイン・エディトリアルデザイン)
第4週	課題・作品制作(ブックデザイン・エディトリアルデザイン)
第5週	課題・作品制作(パッケージデザイン)
第6週	課題・作品制作(パッケージデザイン)
第7週	課題・作品制作(パッケージデザイン)
第8週	課題・作品制作(パッケージデザイン)
第9週	課題・作品制作(ポスターデザイン)
第10週	課題・作品制作(ポスターデザイン)
第11週	課題・作品制作(ブラッシュアップ・他)
第12週	課題・作品制作(ブラッシュアップ・他)
第13週	課題・作品制作(ブラッシュアップ・他)
第14週	課題・作品制作(ブラッシュアップ・他)
第15週	課題・作品制作(ブラッシュアップ・他)
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	WebデザインA				企業連携	対象科目	授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限/週		総授業時間	60	単位	2
担当教員	企業連携実習担当者 内海 信也			実務経験	デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。その経験を生かし、Web媒体に関するデザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。				
目的/概要	<p>バナーデザインに関するテクニックや、Webサイトの構成やデザインを学ぶ。          本科目は1年次に学習したWebサイトの制作に関わる知識や技術をベースに、さらなる表現方法の技術やWebサイト、バナーのデザインについて学習し、1年次よりも表現力の高いデザインできるようになることを目的とする。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webサイトをデザインする際に必要な作業を理解しサイト作成ができる。</li> <li>バナー広告等のWeb系ビジュアル要素を作れる。</li> </ul>								
目標資格	特に無し								
前提知識	HTML・CSS / Adobe PhotoshopおよびAdobe Illustratorの基本操作								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>思わずクリックしたくなる バナーデザインのきほん【インプレス】</li> <li>担当教員作成の教材</li> </ul>								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	<p>以下の点を中心に総合的に評価。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>企業連携実習の評価:40%</li> <li>その他の課題評価:40%</li> <li>授業に取り組む姿勢:20%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

第1週	企業連携実習オリエンテーション* / 科目オリエンテーション
第2週	ランディングページ(1)* / バナーデザイン(1) / サイトデザイン(1) / 伝わるバナー
第3週	ランディングページ(2)* / バナーデザイン(2) / サイトデザイン(2) / レイアウトのコツ
第4週	ランディングページ(3)* / バナーデザイン(3) / サイトデザイン(3) / 伝わる文字の見せ方
第5週	ランディングページ(4)* / バナーデザイン(4) / サイトデザイン(4) / グループिंग
第6週	ランディングページ(5)* / バナーデザイン(5) / サイトデザイン(5) / 目を引くデザイン
第7週	ランディングページ(6)* / バナーデザイン(6) / サイトデザイン(6) / 補正と加工
第8週	ランディングページ(7)* / バナーデザイン(7) / サイトデザイン(7)
第9週	小規模企業ホームページ(1)* / バナーデザイン(8) / サイトデザイン(8)
第10週	小規模企業ホームページ(2)* / バナーデザイン(9) / サイトデザイン(9)
第11週	小規模企業ホームページ(3)* / バナーデザイン(10) / サイトデザイン(10)
第12週	小規模企業ホームページ(4)* / バナーデザイン(11) / サイトデザイン(11)
第13週	小規模企業ホームページ(5)* / バナーデザイン(12) / サイトデザイン(12)
第14週	小規模企業ホームページ(6)* / バナーデザイン(13) / サイトデザイン(13)
第15週	小規模企業ホームページ(7)* / バナーデザイン(14) / サイトデザイン(14)
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。          ※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。          ※授業時期を分散して行なわれる単元があります。          ※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。          ※「*」印の授業は株式会社サンフィールドクリエイションによる企業連携実習です。</p>

科目名	WebデザインB				企業連携	対象科目	授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限/週		総授業時間	60	単位	2
担当教員	企業連携実習担当者 内海 信也			実務経験	デザインプロダクションにて印刷媒体やWebサイトのデザインに従事。その経験を生かし、Web媒体に関するデザインの知識・技術力等の向上をはかる教育を行う。				
目的/概要	<p>バナーデザインの制作や、Webサイトのデザインを行なう。</p> <p>本科目は1年次に学習したWebサイトの制作に関わる知識や技術をベースに、さらなる表現方法の技術やWebサイト、バナーのデザインについて学習し、1年次よりも表現力の高いデザインできるようになることを目的とする。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webサイトをデザインする際に必要な作業を理解しサイト作成ができる。</li> <li>バナー広告等のWeb系ビジュアル要素を作れる。</li> </ul>								
目標資格	特に無し								
前提知識	HTML・CSS / Adobe PhotoshopおよびAdobe Illustratorの基本操作								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>思わずクリックしたくなる バナーデザインのきほん【インプレス】</li> <li>担当教員作成の教材</li> </ul>								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	<p>以下の点を中心に総合的に評価。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>企業連携実習の評価:40%</li> <li>その他の課題評価:40%</li> <li>授業に取り組む姿勢:20%</li> </ul>								

## 授業計画・授業内容

第1週	住宅展示場Webサイト(1)* / バナーデザイン(15) / サイトデザイン(15)
第2週	住宅展示場Webサイト(2)* / バナーデザイン(16) / サイトデザイン(16)
第3週	住宅展示場Webサイト(3)* / バナーデザイン(17) / サイトデザイン(17)
第4週	住宅展示場Webサイト(4)* / バナーデザイン(18) / サイトデザイン(18)
第5週	住宅展示場Webサイト(5)* / バナーデザイン(19) / サイトデザイン(19)
第6週	住宅展示場Webサイト(6)* / バナーデザイン(20) / サイトデザイン(20)
第7週	住宅展示場Webサイト(7)* / バナーデザイン(21) / サイトデザイン(21)
第8週	住宅展示場Webサイト(8)* / バナーデザイン(22) / サイトデザイン(22)
第9週	住宅展示場Webサイト(9)* / バナーデザイン(23) / サイトデザイン(23)
第10週	住宅展示場Webサイト(10)* / バナーデザイン(24) / サイトデザイン(24)
第11週	住宅展示場Webサイト(11)* / バナーデザイン(25) / サイトデザイン(25)
第12週	住宅展示場Webサイト(12)* / バナーデザイン(26) / サイトデザイン(26)
第13週	住宅展示場Webサイト(13)* / バナーデザイン(27) / サイトデザイン(27)
第14週	住宅展示場Webサイト(14)* / バナーデザイン(28) / サイトデザイン(28)
第15週	住宅展示場Webサイト(15)* / バナーデザイン(29) / サイトデザイン(29)
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p> <p>※「*」印の授業は株式会社サンフィールドクリエイションによる企業連携実習です。</p>	

科目名	印刷メディアⅡA				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限/週		総授業時間	30	単位	2
担当教員	鹿野 明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。				
目的/概要	印刷物のデザインに必要な知識を学習する。主に入稿や印刷、クロスメディアについて扱う。 本科目は印刷物作成のワークフローや企画・編集作業、デザイン、校正作業、入稿、印刷等のディレクション業務に必要とされる知識等について学習し、印刷に関わる業務に対して携われるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・製版や印刷、製本について理解し、概要を説明できる。</li> <li>・印刷、Web、電子書籍、デジタルサイネージについて理解し、概要を説明できる。</li> </ul>								
目標資格	DTP検定ディレクション								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・印刷メディアディレクション【ボーンデジタル】</li> <li>・配布資料</li> </ul>								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・期末試験:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	ガイダンス/製版・印刷・製本のワークフロー
第2週	PDFデータ入稿
第3週	四大版式の仕組み
第4週	オンデマンド印刷とは
第5週	印刷加工
第6週	実践ワークフロー8
第7週	実践ワークフロー9
第8週	電子媒体の種類
第9週	電子媒体の画像データの扱い
第10週	電子書籍
第11週	EPUB形式の電子書籍
第12週	実践ワークフロー10
第13週	復習とまとめ
第14週	復習とまとめ
第15週	期末試験
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	印刷メディアⅡB				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限/週		総授業時間	30	単位	2
担当教員	鹿野 明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインを習得する教育を行う。				
目的/概要	印刷物のデザインに必要な知識を学習する。主に検定合格に向けて総仕上げを行なう。 本科目は印刷物作成のワークフローや企画・編集作業、デザイン、校正作業、入稿、印刷等のディレクション業務に必要とされる知識等について学習し、印刷に関わる業務に対して携われるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・印刷物作成のワークフローについて理解し、概要を説明できる。</li> <li>・印刷物の企画と編集作業について理解し、概要を説明できる。</li> <li>・印刷物のデザインと校正作業について理解し、概要を説明できる。</li> <li>・印刷物の入稿と印刷について理解し、概要を説明できる。</li> <li>・クロスメディアについて理解し、概要を説明できる。</li> </ul>								
目標資格	DTP検定ディレクション								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・印刷メディアディレクション【ボーンデジタル】</li> <li>・配布資料</li> </ul>								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・検定試験:50% ・授業に取り組む姿勢:50%								

## 授業計画・授業内容

第1週	・復習(検定対策)
第2週	・復習(検定対策)
第3週	・復習(検定対策)
第4週	・復習(検定対策)
第5週	・復習(検定対策)
第6週	・復習(検定対策)
第7週	・復習(検定対策)
第8週	・復習(検定対策)
第9週	・復習(検定対策)
第10週	・復習(検定対策)
第11週	・復習
第12週	・復習
第13週	・復習
第14週	・復習
第15週	・復習
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	3DCG制作ⅡA				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	橋本 貢			実務経験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的／概要	3DCGによる人型のモデリングを中心に表現方法を学ぶ。 本科目は1年次に学習した3DCGの制作に関わる知識や技術をベースに、さらなる造形方法について学習し、1年次よりも幅広い3Dによる制作ができるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中規模のモデルを作成できる。</li> <li>・DTPで使用できるレベルの画質のレンダリング方法を設定できる。</li> </ul>								
目標資格	CGクリエイター検定 ベーシック								
前提知識	特になし								
使用教材	・担当教員作成の教材								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / 演習(中級1) / 課題・作品制作
第2週	演習(中級2) / 課題・作品制作
第3週	演習(中級3) / 課題・作品制作
第4週	演習(中級4) / 課題・作品制作
第5週	演習(中級5) / 課題・作品制作
第6週	演習(中級6) / 課題・作品制作
第7週	演習(中級7) / 課題・作品制作
第8週	演習(中級8) / 課題・作品制作
第9週	演習(中級9) / 課題・作品制作
第10週	演習(中級10) / 課題・作品制作
第11週	演習(中級11) / 課題・作品制作
第12週	演習(中級12) / 課題・作品制作
第13週	演習(中級13) / 課題・作品制作
第14週	演習(中級14) / 課題・作品制作
第15週	演習(中級15) / 課題・作品制作
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	3DCG制作ⅡB				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限／週	1	総授業時間	30	単位	1
担当教員	橋本 貢			実務経験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的／概要	3DCGによる人型の作品を中心に制作する。 本科目は1年次に学習した3DCGの制作に関わる知識や技術をベースに、さらなる造形方法について学習し、1年次よりも幅広い3Dによる制作ができるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中規模の人型モデルを作成できる。</li> <li>・DTPで使用できるレベルの画質のレンダリング方法を設定できる。</li> </ul>								
目標資格	CGクリエイター検定 ベーシック								
前提知識	特になし								
使用教材	・担当教員作成の教材								
履修上の注意	特に無し								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・課題評価:80% ・授業に取り組む姿勢:20%								

## 授業計画・授業内容

第1週	課題・作品制作
第2週	課題・作品制作
第3週	課題・作品制作
第4週	課題・作品制作
第5週	課題・作品制作
第6週	課題・作品制作
第7週	課題・作品制作
第8週	課題・作品制作
第9週	課題・作品制作
第10週	課題・作品制作
第11週	課題・作品制作
第12週	課題・作品制作
第13週	課題・作品制作
第14週	課題・作品制作
第15週	課題・作品制作
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	

科目名	ポートフォリオ制作				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限/週	3	総授業時間	90	単位	3
担当教員	田中 宏明 内海 信也			実務経験	アニメ・商業漫画・各種イラスト業務の経験と、コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリのグラフィック業務経験を生かし、作品の品質向上教育を行う。				
目的/概要	就職活動に使用するポートフォリオ(作品集)制作を行う。 本科目は作品の長所がより一層伝わりやすいポートフォリオの制作方法について学習し、各自が望む業種・職種に就くためのデザインができるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動用のポートフォリオを完成させ、その後は随時ブラッシュアップを行える。</li> <li>・作品のコンセプトを説明できる。</li> </ul>								
目標資格	特に無し								
前提知識	特に無し								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・失敗しないデザイン【翔泳社】</li> <li>・人を描くのって楽しいね!衣服編【廣済堂出版】</li> </ul>								
履修上の注意	各種チュートリアルやクリエイター支援サイト等も活用することを求む。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:50%      ・課題評価:50%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / 作品の整理
第2週	ポートフォリオ課題実習(表1・表4(暫定)) / 作品制作・修整 / イベントポスターデザイン
第3週	ポートフォリオ課題実習(表1・表4(暫定)) / 作品制作・修整 / イベントポスターデザイン
第4週	ポートフォリオ課題実習(プロフィール等(暫定)) / 作品制作・修整 / イベントポスターデザイン
第5週	ポートフォリオ課題実習(プロフィール等(暫定)) / 作品制作・修整 / イベントポスターデザイン
第6週	ポートフォリオ課題実習(プロフィール等(暫定)) / 作品制作・修整
第7週	ポートフォリオ課題実習(プロフィール等(暫定)) / 作品制作・修整
第8週	ポートフォリオ課題実習(作品説明・プロフィール等) / 作品制作・修整 / イベントプログラム冊子デザイン
第9週	ポートフォリオ課題実習(作品説明・プロフィール等) / 作品制作・修整 / イベントプログラム冊子デザイン
第10週	ポートフォリオ課題実習(作品説明・プロフィール等) / 作品制作・修整 / イベントプログラム冊子デザイン
第11週	ポートフォリオ課題実習(作品説明・プロフィール等) / 作品制作・修整 / イベントプログラム冊子デザイン
第12週	ポートフォリオ課題実習(作品説明・プロフィール等) / 作品制作・修整
第13週	ポートフォリオ課題実習(作品説明・プロフィール等) / 作品制作・修整
第14週	ポートフォリオ課題実習(作品説明・表1・表4・プロフィール等) / 作品制作・修整
第15週	ポートフォリオ課題実習(作品説明・表1・表4・プロフィール等) / 作品制作・修整
	<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>

科目名	卒業制作				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限/週	3	総授業時間	90	単位	3
担当教員	内崎 雅俊 内海 信也			実務経験	商業漫画・各種イラスト業務の経験と、コンピューターメーカーのデザイン部署で印刷媒体やシステム・アプリケーションのグラフィック業務経験を生かし、作品の品質向上教育を行う。				
目的/概要	2年間の集大成として、作品の制作を行う。 本科目はこれまでに学習してきた成果として、各自で制作物の内容を企画立案してスケジュール管理と工数を意識しながら制作を実行し、最終的には一般公開するための展示内容についても検討・準備が行えるようになることを目的とする。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画立案、資料が作成できる。</li> <li>・コンセプト通りの作品を制作できる。</li> </ul>								
目標資格	特に無し								
前提知識	各種アプリケーションの操作技術								
使用教材	・各種関連科目の教科書								
履修上の注意	スケジュール管理に注意のこと。								
成績評価の方法	以下の点を中心に総合的に評価。 ・授業に取り組む姿勢:50%      ・課題評価:50%								

## 授業計画・授業内容

第1週	科目オリエンテーション / 企画立案・資料の作成
第2週	企画立案・資料の作成
第3週	企画立案・資料の作成
第4週	作品制作
第5週	作品制作
第6週	作品制作
第7週	作品制作
第8週	作品制作
第9週	作品制作
第10週	作品制作
第11週	作品制作
第12週	展示計画・ワークショップ検討
第13週	展示計画・ワークショップ検討
第14週	展示準備等
第15週	展示準備等
<p>※進捗状況により技術向上を目的に履修時間を調整し新たな単元を行う場合があります。</p> <p>※進捗状況により各項目の履修時間が変更になる場合があります。</p> <p>※授業時期を分散して行なわれる単元があります。</p> <p>※検定対策、学校行事、その他の理由により、各種対策を行う場合があります。</p>	