

授業科目	コンピュータ演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	hiro	実務経験		アートディレクター			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上			
授業の概要	DTPにおける基本ソフトのイラストレーターの操作を習得する。 フォトショップと連動した操作をデザインの基本を学びながら作品を制作する。 もの創りの楽しさをDTPで表現する						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. フォトショップ基本操作 (画像解像度、ツール、色調補正、画像補正) 2. 加工操作 (ペイント、フィルタ、スキャニング) 3. チラシデザイン 4. パンフレットデザイン 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17.						
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいPhotoshop&Illustrator						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	作品の提出						

授業科目	デザイン基礎Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	岩崎 隆男	実務経験		アーティスト			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	平面構成を中心としたデザインの基礎的作品制作を通し、デザイナーに必要な構成力を修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 色面構成：テーマ「春・夏・秋・冬」 B3ケント紙水張り、ヨコ（課題説明・水張り） 2. 色面構成：テーマ「春・夏・秋・冬」 B3ケント紙水張り、ヨコ（本制作） 3. 色面構成：テーマ「春・夏・秋・冬」 B3ケント紙水張り、ヨコ（本制作） 4. 色面構成：テーマ「春・夏・秋・冬」 B3ケント紙水張り、ヨコ（本制作） 5. 色面構成：テーマ「春・夏・秋・冬」 B3ケント紙水張り、ヨコ（本制作） 6. 色面構成：テーマ「春・夏・秋・冬」 B3ケント紙水張り、ヨコ（本制作） 7. 色面構成：テーマ「春・夏・秋・冬」 B3ケント紙水張り、ヨコ（本制作） 8. 色面構成：テーマ「春・夏・秋・冬」 B3ケント紙水張り、ヨコ（本制作→提出） 9. 色面構成：テーマ「過去・現在・未来」 B3ケント紙水張り、タテヨコ自由（課題説明・水張り） 10. 色面構成：テーマ「過去・現在・未来」 B3ケント紙水張り、タテヨコ自由（本制作） 11. 色面構成：テーマ「過去・現在・未来」 B3ケント紙水張り、タテヨコ自由（本制作） 12. 色面構成：テーマ「過去・現在・未来」 B3ケント紙水張り、タテヨコ自由（本制作） 13. 色面構成：テーマ「過去・現在・未来」 B3ケント紙水張り、タテヨコ自由（本制作） 14. 色面構成：テーマ「過去・現在・未来」 B3ケント紙水張り、タテヨコ自由（本制作） 15. 色面構成：テーマ「過去・現在・未来」 B3ケント紙水張り、タテヨコ自由（本制作） 16. 色面構成：テーマ「過去・現在・未来」 B3ケント紙水張り、タテヨコ自由（本制作→提出） 17.						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	色面構成において、色彩の基本的な使い方・レイアウト・デザイン構成を学んでください。						

授業科目	美術史概論	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科(グラフィック・広告コース)1年 デザイン学科(造形デザインコース)1年 デザイン学科(企画デザインコース)1年	担任		久保智史、井上誠			
授業の概要	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 導入：美術史とは？参考作品を見ながら、美術史の流れについて。</li> <li>2. 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術。</li> <li>3. 原始古代②：古代ギリシア、古代ローマの歴史、絵画や彫刻。</li> <li>4. 中世①：初期キリスト教美術。</li> <li>5. 中世②：ロマネスク、ゴシックの美術。</li> <li>6. ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家、彫刻家、建築家。</li> <li>7. ルネサンス②：盛期ルネサンス。 レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロなど。</li> <li>8. ルネサンス③：マニエリスム、北方ルネサンス。</li> <li>9. 印象主義①：モネ、ルノアールなど印象派の画家たち。</li> <li>10. 印象主義②：ゴッホ、セザンヌ、ゴーギャン、後期印象派の画家たち。</li> <li>11. 江戸絵画：江戸時代の絵画や浮世絵。</li> <li>12. 20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に様々な美術運動について。</li> <li>13. 20世紀美術②：ダダ、シュールレアリスムについて。</li> <li>14. 20世紀美術③：抽象絵画。</li> <li>15. 現代美術①：アメリカの現代美術作家を中心に。</li> <li>16. 現代美術②：インスタレーションなど、多様な表現について。</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	すぐわかる西洋の美術、授業プリント						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	合同授業。クラスごとに着席。各自、ノートを用意する。						

授業科目	広告デザイン I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	井上 誠	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	前期に作成したアナログ作品のデジタル融合。 オリジナルラベル、オリジナル広告制作。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. ケーキ屋ロゴ&ポスターラフ制作、指導。 2. ケーキ屋ロゴ&ポスター制作、指導。 3. ケーキ屋ロゴ&ポスター制作、指導。 4. 花の平面構成を使ったフライヤーラフ制作、指導。 5. 花の平面構成を使ったフライヤー制作、指導。 6. 花の平面構成を使ったフライヤー制作、指導。 7. オリジナルラベルラフ制作、指導。 8. オリジナルラベルラフ制作、指導。 9. オリジナルラベル制作、指導。 10. オリジナルラベル制作、指導。 11. オリジナルラベル制作、指導。 12. オリジナルラベル制作、指導。 13. 自分で撮影した写真を使った広告ラフ制作、指導。 14. 自分で撮影した写真を使った広告制作、指導。 15. 自分で撮影した写真を使った広告制作、指導。 16. 自分で撮影した写真を使った広告制作、指導。						
使用テキスト 教材等	教科担当が用意した資料 見本						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。 科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。 採点基準は、100点~90点=S、89点~80点=A、79点~70点=B、69点~60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	ラフスケッチの重要性を理解させる。						

授業科目	WEB演習 I	講義	実技	演習	単位時間32←単位2 単位時間64←単位4 単位時間96←単位6	前期	後期
教科担当	古田 雅仁	実務経験		WEBデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上			
授業の概要	Webサイトの基礎を学習し、デザインからHTML・CSSでコーディングまでの一連の流れを修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Webサイトの基本とHTMLについて 現在のWebサイト・仕組みについて解説。基本的なタグを習得。</li> <li>2. HTMLコーディング実践 練習用ページをコーディングしてHTMLについて学ぶ。</li> <li>3. CSSについて CSSの仕組みと基本的なタグを習得し、レイアウト技法を習得をする。</li> <li>4. CSSコーディング実践 練習用ページをコーディングしてCSSについて学ぶ。</li> <li>5. Webデザイン基本と実践 Photoshopを使ってカンパ作成からデザインまでを行う。</li> <li>6. ランディングページ制作実践 見本をもとにランディングページのデザインをする。</li> <li>7. ランディングページ制作実践 見本をもとにランディングページのコーディングをする。</li> <li>8. 【課題】Webサイト制作演習 架空のカフェHPを制作する。サイトの方向性を決めカンパを制作。</li> <li>9. 【課題】Webサイト制作演習 カフェホームページの各ページのデザインを制作する。</li> <li>10. 【課題】Webサイト制作演習 カフェホームページのデザインを制作・完成させる。</li> <li>11. 【課題】Webサイト制作演習 カフェホームページのHTMLをコーディングする。</li> <li>12. 【課題】Webサイト制作演習 引き続き、カフェホームページのHTMLをコーディング・完成させる。</li> <li>13. 【課題】Webサイト制作演習 カフェホームページのCSSをコーディングする。</li> <li>14. 【課題】Webサイト制作演習 引き続き、カフェホームページのCSSをコーディングする。</li> <li>15. 【課題】Webサイト制作演習 引き続き、カフェホームページのCSSをコーディングする。</li> <li>16. 【課題】Webサイト制作演習 カフェホームページを完成・提出する。</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	デザインの学校 これからはじめる HTML & CSSの本 オリジナルテキストを配布						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていく【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	Web制作の流れを掴み、HTMLとCSS、それぞれの特性を学習する。 サイト制作は遅れないように進捗状況を共有。適宜、アドバイスやサポートを行う。						

授業科目	ビジネスソフト演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	岡本佳代	実務経験		インテリアデザイナー・建築士			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 企画デザインコース1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>ビジネスソフトの基本操作を学習する。 デザイナーを目指す上で必要なWord・Excel・PowerPointの操作技術の修得を目標とする。産学連携かべいる課題：Illustratorによる壁紙デザインの提案。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PowerPoint—cafe企画・オリジナルデザインテンプレート</li> <li>2. PowerPoint—cafe企画・コンセプト</li> <li>3. PowerPoint—cafe企画・ターゲット</li> <li>4. PowerPoint—cafe企画・ビジュアルイメージ</li> <li>5. PowerPoint—cafe企画・ストーリー</li> <li>6. PowerPoint—cafe企画・編集まとめ</li> <li>7. PowerPoint—イベント企画・オリジナルデザインテンプレート</li> <li>8. PowerPoint—イベント企画・コンセプト</li> <li>9. PowerPoint—イベント企画・ターゲット</li> <li>10. PowerPoint—イベント企画・ビジュアルイメージ</li> <li>11. PowerPoint—イベント企画・ストーリー</li> <li>12. PowerPoint—cafe企画・編集まとめ</li> <li>13. Illustrator—産学連携かべいる課題 ラフイメージ</li> <li>14. Illustrator—産学連携かべいる課題 ターゲット</li> <li>15. Illustrator—産学連携かべいる課題 パーツ制作</li> <li>16. Illustrator—産学連携かべいる課題 レイアウト</li> <li>17. Illustrator—産学連携かべいる課題 編集まとめ</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	各課題ごとにプリント配布。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができて【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<p>正確な入力を心がける。授業の予習として、PowerPointは企画案を検討する。産学連携かべいる課題では、インテリア空間の提案を検討する。授業後、内容をノートに整理する。授業終了後、教室で質問を受け付ける。</p>						

授業科目	広告ディスプレイ I	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	高橋伸明	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	商業空間におけるディスプレイデザイン・装飾デザイン・ショーウィンドーデザイン・サインデザイン等の企画デザイン・制作に関する基礎的技術の修得。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. オリエンテーション：商品企画から店舗ディスプレイ企画提案に至るまでの解説</li> <li>2. V. I とサイン計画：V. I の計画、デザイン、展開計画を行う 制作1</li> <li>3. V. I とサイン計画 制作2</li> <li>4. V. I とサイン計画 制作3</li> <li>5. 店舗スケッチパース：店舗インテリア、外観におけるスケッチパース解説と演習 制作1</li> <li>6. 店舗スケッチパース 制作2</li> <li>7. 店舗スケッチパース 制作3</li> <li>8. 店舗スケッチパース 制作4</li> <li>9. 店舗スケッチパース 制作5</li> <li>10. 企画書レイアウト：企画書の図版、テキストのレイアウトに関しての解説と演習 制作1</li> <li>11. 企画書レイアウト 制作2</li> <li>12. 企画書レイアウト 制作3</li> <li>13. 企画書レイアウト 制作4</li> <li>14. 企画書レイアウト 制作5</li> <li>15. 企画書レイアウト 制作6</li> <li>16. プレゼンテーション 事前指導</li> <li>17. プレゼンテーション：完成した企画書を学生が発表し、講評する</li> </ol>						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							

授業科目	キャリアガイダンスⅡ	講義	実技	演習	単位時間32＝単位2 単位時間64＝単位4 単位時間96＝単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(コース)学年	全学科 1年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における一般常識、会社組織のしくみ等 自身の将来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。キャリアガイダンスⅡでは主に就業規則やコンプライアンスに関する内容から就職活動に関連した内容を学ぶ。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 学生生活から職場生活への変化</li> <li>2. 仕事の基本となる8つの意識</li> <li>3. 基本姿勢とコンプライアンス</li> <li>4. 就業ルール</li> <li>5. 社内文書と税金</li> <li>6. 求人票の見方、企業選択の基礎知識</li> <li>7. 募集電話の応対 履歴書の書き方</li> <li>8. 自己チェックシート</li> <li>9. 自己分析シート</li> <li>10. 志望動機をまとめる</li> <li>11. 自己アピールの書き方</li> <li>12. 就職活動のスケジュール管理</li> <li>13. 就職活動の流れをつかむ</li> <li>14. エントリーシートの書き方</li> <li>15. 郵送の方法 就職関連各種書類</li> <li>16. 各種御礼文書の書き方 ①</li> <li>17. 各種御礼文書の書き方 ②</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	マイロード2 1 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	卒業までⅠ～Ⅲまで3部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。努力をしてキャリアアップして欲しい。						



授業科目	印刷基礎	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	矢田 崇純	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	刷版の基本原理を理解し、印刷業界における実際のワークフローを理解する。また、前期に制作したアナログ広告のデジタル化(DTP)を行う。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 印刷の概念(基礎) 2. 印刷物デザイン(旅行パンフレット) DTP1 3. 印刷物デザイン(旅行パンフレット) DTP2 4. 印刷物デザイン(旅行パンフレット) DTP3 5. 印刷物デザイン(旅行パンフレット) DTP4 6. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) DTP1 7. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) DTP2 8. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) DTP3 9. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) DTP4 10. 三つ折りリーフレットデザイン(和菓子) DTP5 11. 各種コンペ・産学課題1 12. 各種コンペ・産学課題2 13. 各種コンペ・産学課題3 14. 各種コンペ・産学課題4 15. 各種コンペ・産学課題5 16. 各種コンペ・産学課題6 17. 各種コンペ・産学課題7						
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいIllustrator & Photoshop操作とデザインの教科書						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	普段から、様々な広告物を見て、引き出しを多くしましょう。						

授業科目	デトラ I・実践デザイン演習	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	井上 誠	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	デザイン学科 (企画デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	コンペやコンクールへの参加で、クライアントの要望に沿ったデザインコンセプトの理解を深め、思考する力を修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. モリサワセミナー。</li> <li>2. 次年度パンフ表紙、校長先生ヒアリング。</li> <li>3. 次年度パンフ表紙ラフ制作、指導。</li> <li>4. 次年度パンフ表紙ラフ制作、指導。</li> <li>5. 次年度パンフ表紙ラフ制作、指導。</li> <li>6. 次年度パンフ表紙制作、指導。</li> <li>7. 次年度パンフ表紙制作、指導。</li> <li>8. 次年度パンフ表紙制作、指導(提出)。</li> <li>9. 次年度パンフ表紙プレゼンテーション(上位10作)。</li> <li>10. 次年度パンフ表紙修正、指導。コンペ作品制作(課題未)</li> <li>11. コンペ作品制作(課題未)</li> <li>12. コンペ作品制作(課題未)</li> <li>13. コンペ作品制作(課題未)</li> <li>14. コンペ作品制作(課題未)</li> <li>15. コンペ作品制作(課題未)</li> <li>16. コンペ作品制作(課題未)</li> </ol>						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての留意点	同じテーマで応募された自分以外の作品を見て競争意識を学ぶ。						