

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|-------------|--|----|----|
| 授業科目 | DTP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 | 矢田 崇純 | 実務経験 | | グラフィックデザイナー | | | |
| 授業クラス(専攻)学年 | 研究科 | 担任 | | 海老 修臣 | | | |
| 授業の概要 | 会社訪問用の作品制作。媒体・目的・コンセプト等を明確にした出力作品を制作。同時にDTPの技術向上に努める。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 1. オリジナル作品プレゼンシート制作1 2. オリジナル作品プレゼンシート制作2 3. オリジナル作品プレゼンシート制作3 4. オリジナル作品プレゼンシート制作4 5. オリジナル作品プレゼンシート制作5 6. オリジナル作品プレゼンシート制作6 7. 個展DMデザイン1 8. 個展DMデザイン2 9. 個展DMデザイン3 10. 個展DMデザイン4 11. 個展DMデザイン5 12. 個展DMデザイン6 13. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 2 14. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 3 15. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 4 16. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 5 17. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 6 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 課題シート | | | | | | |
| 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 | PCワークは予習・復習をしっかりとすることが大切です。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|---|------|----|----------|--|----|----|
| 授業科目 | 研究B | 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 | Michiyo | 実務経験 | | イラストレーター | | | |
| 授業クラス(コース) 学年 | 研究科 | 担任 | | 海老 | | | |
| 授業の概要 | 各自の自主課題のテーマに沿った作品を、さらに発展できるように考察し、オリジナリティを導き出し制作する。最終目標に向かって自分の方向性を決め、ポートフォリオに入れる作品を制作する。 | | | | | | |
| 学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> 1. 自主課題又はテーマ課題：オリジナルキャラクター①メインサブキャラクター・設定・ロゴなど制作 2. 自主課題又はテーマ課題：オリジナルキャラクター②メインサブキャラクター・設定・ロゴなど制作 3. 自主課題又はテーマ課題：オリジナルキャラクター③メインサブキャラクター・設定・ロゴなど制作 4. 自主課題又はテーマ課題：オリジナルキャラクター④メインサブキャラクター・設定・ロゴなど制作 5. 自主課題又はテーマ課題：オリジナルキャラクター⑤メインサブキャラクター・設定・ロゴなど制作 6. 自主課題又はテーマ課題：オリジナルキャラクター⑥メインサブキャラクター・設定・ロゴなど制作・提出 7. 自主課題又はテーマ課題：商品キャラクター①商品のキャラを制作し、商品名・社名・キャチコピーと一緒にパッケージに入れる 8. 自主課題又はテーマ課題：商品キャラクター②商品のキャラを制作し、商品名・社名・キャチコピーと一緒にパッケージに入れる 9. 自主課題又はテーマ課題：商品キャラクター③商品のキャラを制作し、商品名・社名・キャチコピーと一緒にパッケージに入れる 10. 自主課題又はテーマ課題：商品キャラクター④商品のキャラを制作し、商品名・社名・キャチコピーと一緒にパッケージに入れる 11. 自主課題又はテーマ課題：商品キャラクター⑤商品のキャラを制作し、商品名・社名・キャチコピーと一緒にパッケージに入れる 12. 自主課題又はテーマ課題：商品キャラクター⑥商品のキャラを制作し、商品名・社名・キャチコピーと一緒にパッケージに入れる・提出 13. 自主課題又は公募に挑戦①：自分に合った公募を選び応募する 14. 自主課題又は公募に挑戦②：自分に合った公募を選び応募する 15. 自主課題又は公募に挑戦③：自分に合った公募を選び応募する 16. 自主課題又は公募に挑戦④：自分に合った公募を選び応募する・提出 17. | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 必要に応じて資料プリントを配布。参考作品のプリント。 | | | | | | |
| 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 | 課題制作の計画を立て、制作時間の管理に努める。プレゼンテーションができるようにする。(自主課題がない場合はテーマ課題を制作する) | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|---|------|----|-------|--|----|----|
| 授業科目 | 研究C | 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 | 赤井 泰宏 | 実務経験 | | 漫画家 | | | |
| 授業クラス(コース) 学年 | 研究科 | 担任 | | 海老 修臣 | | | |
| 授業の概要 | コンペへの応募や、ポートフォリオでの自己PRのための作品制作を行う。コンペには複数応募を目指し、制作数も可能な限り多く制作。 | | | | | | |
| 学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> 1. 各自が制作したい作品の制作計画を作成。 2. 設定されたテーマで4コマ漫画もしくはイラストを制作・ラフ 3. 設定されたテーマで4コマ漫画もしくはイラストを制作・下描き 4. 設定されたテーマで4コマ漫画もしくはイラストを制作・仕上げ 5. マンガ/イラストコンペ用作品制作・1 6. マンガ/イラストコンペ用作品制作・2 7. マンガ/イラストコンペ用作品制作・3 8. マンガ/イラストコンペ用作品制作・4 9. マンガ/イラストコンペ用作品制作・5 10. 産学作品制作・1 11. 産学作品制作・2 12. 産学作品制作・3 13. 産学作品制作・4 14. 産学作品制作・5 15. 産学作品制作・6 16. 産学作品制作・7 17. | | | | | | |
| 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。</p> | | | | | | |
| 履修にあたっての 留意点 | 産学・コンペの採用・受賞を目指し、自己PRのためのポートフォリオとなる作品を継続的に制作。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|--|------|----|-------------|--|----|----|
| 授業科目 | デザインライヤル | 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 | 海老修臣 | 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 | 研究科 | 担任 | | 海老修臣 | | | |
| 授業の概要 | 最近の漫画業界においてもデジタルの普及は進んでおり、今後さらに進んでいくことは確実である。漫画制作の現場においてデジタル作業の大半はCLIP STUDIOを利用している。授業方法としては、單元ごとにCLIP STUDIOによる課題制作を通して技術習得していく。 | | | | | | |
| 学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 1. ガイダンス ・授業内容について 2. 課題① コンペ応募作品制作 <input type="checkbox"/> コンペの選択～アイデアスケッチ 3. 課題① コンペ応募作品制作 <input type="checkbox"/> 作品制作 4. 課題① コンペ応募作品制作 <input type="checkbox"/> 作品制作 5. 課題① コンペ応募作品制作 <input type="checkbox"/> 作品制作～データ提出 6. 課題② ポートフォリオ制作 <input type="checkbox"/> ポートフォリオ概要説明、分野検討 7. 課題② ポートフォリオ制作 <input type="checkbox"/> ページネーション制作1 8. 課題② ポートフォリオ制作 <input type="checkbox"/> ページネーション制作2 9. 課題② ポートフォリオ制作 <input type="checkbox"/> 全体デザインのアイデアスケッチ1 10. 課題② ポートフォリオ制作 <input type="checkbox"/> 全体デザインのアイデアスケッチ2 11. 課題② ポートフォリオ制作 <input type="checkbox"/> ポートフォリオ制作 12. 課題② ポートフォリオ制作 <input type="checkbox"/> ポートフォリオ制作 13. 課題③ コンペ応募作品制作 <input type="checkbox"/> コンペの選択～アイデアスケッチ 14. 課題③ コンペ応募作品制作 <input type="checkbox"/> 作品制作 15. 課題③ コンペ応募作品制作 <input type="checkbox"/> 作品制作 16. 課題③ コンペ応募作品制作 <input type="checkbox"/> 作品制作～データ提出 17. 前期のまとめと卒業制作に向けてのガイダンス | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 適時資料等を配布する。 | | | | | | |
| 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、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 | 学ぶ理由と姿勢を意識して積極的に授業に取り組む。わからないままにしない。またお互いサポートし合い、クラスメイトが操作などで困っていた場合はアドバイスなどサポートして、自身のスキルアップ、コミュニケーション力の向上にも努めていく。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------|----|----------|--|----|----|
| 授業科目 | CG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 | 高田怜美 | 実務経験 | | CGクリエイター | | | |
| 授業クラス(専攻)学年 | 研究科 | 担任 | | 海老修臣 | | | |
| 授業の概要 | 主にPhotoshopを使用した写真・画像加工技術等を学ぶ。 最終的には個人作品のビジュアル面でのクオリティアップを目的とする。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> 1. チュートリアル① Photoshopを使った写真・画像加工の練習。 2. 作品制作① チュートリアル①で行った内容を踏まえ、課題作品を制作。 3. 作品制作① チュートリアル①で行った内容を踏まえ、課題作品を制作。 4. チュートリアル② Photoshopを使った写真・画像加工の練習。 5. 作品制作② チュートリアル②で行った内容を踏まえ、課題作品を制作。 6. 作品制作② チュートリアル②で行った内容を踏まえ、課題作品を制作。 7. チュートリアル③ Photoshopを使った写真・画像加工の練習。 8. 作品制作③ チュートリアル③で行った内容を踏まえ、課題作品を制作。 9. 作品制作③ チュートリアル③で行った内容を踏まえ、課題作品を制作。 10. 作品制作③ チュートリアル③で行った内容を踏まえ、課題作品を制作。 11. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 12. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 13. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 14. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 15. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 16. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 17. | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 特になし | | | | | | |
| 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 | 最終的には個人作品のビジュアル面でのクオリティアップを目的とするため、出身学科・専攻にかかわらず意欲的に取り組むこと。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|--|------|----|-------|--|----|----|
| 授業科目 | ビジネスソフト演習 | 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 | 杉山 みゆき | 実務経験 | | | | | |
| 授業クラス(専攻)学年 | 研究科 | 担任 | | 海老 修臣 | | | |
| 授業の概要 | 現代社会において必要となるビジネス系ソフト (Word、Excel、PowerPoint) 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"> 1. オリエンテーション (Word、Excel、PowerPointでできること。その特長) 2. Word① テキストのデザイン、ページ設定、ビジネス文書作成 1 3. Word② ビジネス文書作成 2 4. Word③ 表の作成・挿入、ビジネス文書作成 3 (見積書A) 5. Word④ ビジネス文書作成 4 (見積書B) 6. Word⑤ オートシェイプ、地図の作成、ビジネス文書作成 5 7. Excel① 表の作成、関数 1 (DATE、条件付き書式)、スケジュールの作成 8. Excel② 関数 2 (四則計算)、金銭出納帳 9. Excel③ 見積書の作成 1 10. Excel④ 見積書の作成 2 11. Excel⑤ グラフの作成 12. Excelのまとめ、PowerPoint導入 13. PowerPoint① 操作説明、プレゼン資料作成のコツ 14. PowerPoint② プレゼン資料作成 1 15. PowerPoint③ プレゼン資料作成 2 16. PowerPoint④ プレゼン、講評 17. | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 「30時間アカデミック 情報リテラシー Office2016」 | | | | | | |
| 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、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 | 3種類のソフトは、どれも必要となるものです。ひとつひとつ丁寧に説明し進めますが、わからないときは必ず確認してください。実践的な課題を作成します。修得した技術は、積極的に使ってください。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------|----|----------|--|----|----|
| 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 | 掛布裕太 | 実務経験 | | Webデザイナー | | | |
| 授業クラス(専攻)学年 | 研究科 | 担任 | | 海老 | | | |
| 授業の概要 | HTML, CSSの基礎を学び、課題に従いホームページを制作する。 Photoshop、Dreamweaverでデザイン&コーディングの習得。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> 1. HTML基礎：HTMLの基礎知識、タグの使用方法について学ぶ。 2. HTML基礎：PhotoshopでWebデザイン、画像制作。 3. プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り（デザイン） 4. プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り（コーディング） 5. プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り（外部サイトの埋め込み等） 6. CSS基礎：CSSの基礎知識を学び、HTMLとの連携を実践する。 7. CSS基礎：divレイアウトとid, classの使い方、CSSの具体例を学ぶ。 8. CSS基礎：floatプロパティのレイアウト方法とclearfixについて。 9. HPデザイン課題：課題テーマに従ったPCサイトデザインの制作。 10. HPデザイン課題：課題テーマに従ったスマホサイトデザインの制作。 11. HPデザイン課題：Photoshopスライスツールとアセット画像書き出し。 12. HPデザイン課題：HTML+CSSによるサイトコーディング。 13. Webアイコン：サイトやアプリで使用するアイコン・UIのデザイン。 14. GIFアニメーション：アニメーションの基礎とGIFバナーデザイン。 15. GIFアニメーション：ビデオタイムラインとフレームアニメーションについて。 16. Web演習のまとめと復習 17. | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | ・配布プリント、配布データ | | | | | | |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> ・授業に遅れず出席し、メモを取る。 ・プログラムを正確に書き、スペルミス減らす。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|---|------|----|-------|--|----|----|
| 授業科目 | ポートフォリオ演習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 | 鳥居 靖洋 | 実務経験 | | 漫画家 | | | |
| 授業クラス(コース) 学年 | 研究科 | 担任 | | 海老 修臣 | | | |
| 授業の概要 | クリエイターの就活に必要なポートフォリオ政策の基礎的な知識や方法を修得。 | | | | | | |
| 学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> 1. ポートフォリオについて講義。 2. 各自希望業種研究(想定企業) 3. ポートフォリオラフと素材集め 4. 素材集めとページ割り 5. ページデザイン基礎前半 6. ページデザイン基礎後半 7. 素材集めとページデザイン追求 8. 中間チェック講評 9. 企業研究並びに就活で使用 10. ページデザイン応用前半Ⅰ 11. ページデザイン応用前半Ⅱ 12. ページデザイン応用後半Ⅰ 13. ページデザイン応用後半Ⅱ 14. ページデザイン応用後半Ⅲ 15. 最終チェック・コピー提出 16. 講評前半 17. 講評後半 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | サンプル素材や先輩のポートフォリオを提示。 | | | | | | |
| 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、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 | デザイン業界を希望しない学生でも、デザイン知識技術の一環として制作する。デザイン業界希望者はこの時間でポートフォリオのクオリティを高める。必ず受験企業や目的を意識して作る。既に制作が進んでいる学生は各自で進める。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|--|------|----|----------|--|----|----|
| 授業科目 | DTP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 | 高田怜美 | 実務経験 | | CGクリエイター | | | |
| 授業クラス(専攻)学年 | 研究科 | 担任 | | 海老修臣 | | | |
| 授業の概要 | Illustrator/Photoshopを使用したDTPデザインの復習と追究。 DTP演習Ⅰと連動した課題もおこなう。 | | | | | | |
| 学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 1. 「作品集を想定した冊子の表紙デザイン」 自作品とクラスメイトの作品を使用した表紙・裏表紙のデザイン。 2. 「作品集を想定した冊子の表紙デザイン」 自作品とクラスメイトの作品を使用した表紙・裏表紙のデザイン。 3. 「作品集を想定した冊子の表紙デザイン」 自作品とクラスメイトの作品を使用した表紙・裏表紙のデザイン。 4. 「作品集を想定した冊子の表紙デザイン」 自作品とクラスメイトの作品を使用した表紙・裏表紙のデザイン。 5. 「作品集を想定した冊子の表紙デザイン」 自作品とクラスメイトの作品を使用した表紙・裏表紙のデザイン。 6. 「作品集を想定した冊子の表紙デザイン」 自作品とクラスメイトの作品を使用した表紙・裏表紙のデザイン。 7. 「オリジナルグッズのデザイン(練習課題)」 商品デザインから販促ノベルティ、オリジナルグッズなどのデザインをおこなう。 8. 「オリジナルグッズのデザイン(練習課題)」 商品デザインから販促ノベルティ、オリジナルグッズなどのデザインをおこなう。 9. 「オリジナルグッズのデザイン(練習課題)」 商品デザインから販促ノベルティ、オリジナルグッズなどのデザインをおこなう。 10. 「オリジナルグッズのデザイン(練習課題)」 商品デザインから販促ノベルティ、オリジナルグッズなどのデザインをおこなう。 11. 「オリジナルグッズのデザイン(練習課題)」 商品デザインから販促ノベルティ、オリジナルグッズなどのデザインをおこなう。 12. 「オリジナルグッズのデザイン(練習課題)」 商品デザインから販促ノベルティ、オリジナルグッズなどのデザインをおこなう。 13. 「オリジナルグッズのデザイン(練習課題)」 商品デザインから販促ノベルティ、オリジナルグッズなどのデザインをおこなう。 14. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 15. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 16. 「自主制作」 ポートフォリオ等に活用する作品制作。 17. | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 特になし | | | | | | |
| 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、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 | DTP技術の向上を目指すため、意欲的に取り組むこと。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|-----|--|----|----|
| 授業科目 | 研究A | 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 | 黒野和美 | 実務経験 | | 漫画家 | | | |
| 授業クラス(コース) 学年 | 研究科 | 担任 | | 海老 | | | |
| 授業の概要 | 自主課題を設定し、コンセプトメイキングから制作、プレゼンテーションまでを一貫して行う。学生へ研究計画書を提出させ、目標設定し、制作内容が実現したかどうかを採点の基準とする。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 1. 学生のテーマに準じた創作物のアドバイス 2. 同上 3. 同上 4. 同上 5. 同上 6. 同上 7. 同上 8. 同上 9. 同上 10. 同上 11. 同上 12. 同上 13. 同上 14. 同上 15. 同上 16. 同上 17. 同上 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | |