

授業科目	イラストプロモーション	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	服部ミドリ	実務経験		画家・デザイナー			
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (コミックアート専攻) 2年a組	担任		加藤成樹			
授業の概要	コミックアーティストとしてのデジタルプロモーション技術及びWebデザインの基礎技術の修得。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(レイアウト) 2. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(レイアウト) 3. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(形式制作) 4. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(形式制作) 5. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(形式制作) 6. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(形式制作) 7. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(内容・形式制作) 8. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(内容制作) 9. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(内容制作) 10. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(内容制作) 11. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(内容制作) 12. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(レイアウト調整) 13. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオを制作する。CA学生のDTP面の強化。(レイアウト調整→提出) 14. コンペティション作品制作：コンペへの作品を制作し投稿する。(作品制作) 15. コンペティション作品制作：コンペへの作品を制作し投稿する。(作品制作) 16. コンペティション作品制作：コンペへの作品を制作し投稿する。(作品制作) 17. コンペティション作品制作：コンペへの作品を制作し投稿する。(作品制作) 						
使用テキスト 教材等	なし						
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	作業手順など、必要な事は必ずメモをとる癖を。OBの作品研究。必要に応じて自主的に勧めていく。						

授業科目	コミックアート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	木村咲慧	実務経験		イラストレーター			
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (コミックアート専攻) 2年a組	担任		加藤成樹			
授業の概要	オリジナルキャラクターを活かした世界観のあるコミックイラスト表現の技術の修得。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動物を描く:作画バリエーションを増やす為。動物の骨格や特徴を意識してイラストを制作する。(ラフ) 2. 動物を描く:作画バリエーションを増やす為。動物の骨格や特徴を意識してイラストを制作する。(下書き) 3. 動物を描く:作画バリエーションを増やす為。動物の骨格や特徴を意識してイラストを制作する。(ペン入れ) 4. 動物を描く:作画バリエーションを増やす為。動物の骨格や特徴を意識してイラストを制作する。(着色→提出) 5. シーンクリエイト:作画バリエーションを増やす為。指定されたモチーフを元にイラスト制作。(ラフ) 6. シーンクリエイト:作画バリエーションを増やす為。指定されたモチーフを元にイラスト制作。(下書き) 7. シーンクリエイト:作画バリエーションを増やす為。指定されたモチーフを元にイラスト制作。(ペン入れ) 8. シーンクリエイト:作画バリエーションを増やす為。指定されたモチーフを元にイラスト制作。(着色→提出) 9. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(ラフ) 10. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(下書き) 11. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(ペン入れ) 12. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(着色→提出) 13. 差分:企業に向けたイラスト制作。イラストの強化キャラクターの制作。(ラフ) 14. 差分:企業に向けたイラスト制作。イラストの強化キャラクターの制作。(下書き) 15. 差分:企業に向けたイラスト制作。イラストの強化キャラクターの制作。(ペン入れ) 16. 差分:企業に向けたイラスト制作。イラストの強化キャラクターの制作。(着色→提出) 17. 						
使用テキスト 教材等	各課題の初日にプリントを配布いたします。						
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	作業手順など、必要な事は必ずメモを取ること。 制作作品はオリジナルのものである事。						

授業科目	就職特別講座	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(専攻)学年	全学科 2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常識。会社組織のしくみ等 自分自身が未来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。就職特別講座では主に採用試験に臨むべく面接の対応例を中心とした実践的な内容を学び就職内定を目指す。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就活スケジュール管理 2. 求人票の見方企業選択の基礎知識 3. キャリアとは何か 4. 学生生活から職場生活への変化 5. 基本姿勢とコンプライアンス 6. 仕事の基本となる8つの意識 7. 会社訪問試験等準備 8. 面接でソンをする行為 9. 面接ポイントのイメージ修正 不採用になる例 10. ディベートとは 11. 面接対策1 対応例を考える 12. 面接対策2 対応例を考える 13. 面接対策3 対応例を考える 14. エントリーシートの書き方 15. 各種御礼文書の書き方 16. 面接成功のコツ 17. 企業選択の方法 ② 						
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	段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、対応例を学ぶ。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。						

授業科目	コミックアート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	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (コミックアート専攻) 2年a組	担任		加藤 成樹			
授業の概要	背景描写の技術を応用し、世界観を表現するイラストレーション技術の修得、および研究。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. デッサン①/ペンの練習①：テーマ「モノをつかむ手」 B4画用紙タテ/漫画原稿用紙 2. デッサン①/ペンの練習①：テーマ「モノをつかむ手」 B4画用紙タテ/漫画原稿用紙 3. 人物クロッキー/ペンの練習②：1ポーズ5分程度 正面、側面、背面、移動など。クロッキー帳/漫画原稿用紙 4. 人物クロッキー/ペンの練習②：1ポーズ5分程度 正面、側面、背面、移動など。クロッキー帳/漫画原稿用紙 5. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 6. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 7. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 8. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 9. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 10. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 11. デッサン③/背景と人物②：テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙/漫画原稿用紙 12. デッサン③/背景と人物②：テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙/漫画原稿用紙 13. デッサン③/背景と人物②：テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙/漫画原稿用紙 14. デッサン③/背景と人物③：テーマ「自然風景と人」各自学外研修で撮影した写真を用意。B4画用紙/漫画原稿用紙 15. デッサン③/背景と人物③：テーマ「自然風景と人」各自学外研修で撮影した写真を用意。B4画用紙/漫画原稿用紙 16. デッサン③/背景と人物③：テーマ「自然風景と人」各自学外研修で撮影した写真を用意。B4画用紙/漫画原稿用紙 17. デッサン③/背景と人物③：テーマ「自然風景と人」各自学外研修で撮影した写真を用意。B4画用紙/漫画原稿用紙 						
使用テキスト 教材等	「学校では教えてくれない風景スケッチの法則」 増山修						
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	人物クロッキーはデッサン室。その他は501教室で実施。						

授業科目	コミックアート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	榊原 緑	実務経験					
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (コミックアート専攻) 2年a組	担任		加藤 成樹			
授業の概要	背景描写の技術を応用し、世界観を表現するイラストレーション技術の修得、および研究。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. デッサン①/ペンの練習①：テーマ「モノをつかむ手」 B4画用紙タテ/漫画原稿用紙 2. デッサン①/ペンの練習①：テーマ「モノをつかむ手」 B4画用紙タテ/漫画原稿用紙 3. 人物クロッキー/ペンの練習②：1ポーズ5分程度 正面、側面、背面、移動など。クロッキー帳/漫画原稿用紙 4. 人物クロッキー/ペンの練習②：1ポーズ5分程度 正面、側面、背面、移動など。クロッキー帳/漫画原稿用紙 5. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 6. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 7. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 8. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 9. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 10. 背景イラスト/背景と人物①：テーマ「都市と人」ガッシュの練習(教科書参照)各自写真を用意。B3画用紙水張り/漫画原稿用紙 11. デッサン③/背景と人物②：テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙/漫画原稿用紙 12. デッサン③/背景と人物②：テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙/漫画原稿用紙 13. デッサン③/背景と人物②：テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙/漫画原稿用紙 14. デッサン③/背景と人物③：テーマ「自然風景と人」各自学外研修で撮影した写真を用意。B4画用紙/漫画原稿用紙 15. デッサン③/背景と人物③：テーマ「自然風景と人」各自学外研修で撮影した写真を用意。B4画用紙/漫画原稿用紙 16. デッサン③/背景と人物③：テーマ「自然風景と人」各自学外研修で撮影した写真を用意。B4画用紙/漫画原稿用紙 17. デッサン③/背景と人物③：テーマ「自然風景と人」各自学外研修で撮影した写真を用意。B4画用紙/漫画原稿用紙						
使用テキスト 教材等	「学校では教えてくれない風景スケッチの法則」 増山修						
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、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	人物クロッキーのみデッサン室。その他は教室にて実施。						

授業科目	デジタルイラスト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	都築美耶	実務経験		イラストレーター			
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (コミックアート専攻) 2年a組	担任		加藤成樹			
授業の概要	<p>フォトショップやその他描画ソフトを使ったイラスト制作技術の修得。 Comicoなどweb・スマホ用マンガを投稿を前提とし想定したカラー漫画を作成する。 公募などに向けた作品を作成する。(2か所への応募を想定) 途中、産学連携作品の制作が入る可能性があります。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Web向けのマンガ制作開始、作品のデータ、内容など仕様の説明 2. Web向けのマンガ制作、アイデアだし、下書き、進行の管理 3. Web向けのマンガ制作、アイデアだし、下書き、清書 4. Web向けのマンガ制作、下書き、清書、着色 5. Web向けのマンガ制作、清書、着色、編集 6. Web向けのマンガ制作、清書、着色、編集 7. Web向けのマンガ制作、清書、着色、編集、投稿に必要なデータ作成 8. Web向けのマンガ制作、完成 9. 公募向け作品の制作、各自公募の情報収集、アイデアだし(2か所) 10. 公募向け作品の制作 11. 公募向け作品の制作 12. 公募向け作品の制作 13. 公募向け作品の制作 14. 公募向け作品の制作、作品の提出 15. 公募向け作品の制作 16. 公募向け作品の制作、完成 17. 						
使用テキスト 教材等	USBメモリ、筆記用具など						
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	未完成にならないように、スケジュールを見ながら制作をする事。限られた時間の中で出来るだけクオリティを上げる事を心がけてください。						

授業科目	プレゼンテーション (DTP) 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	慈性	実務経験		企画制作			
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (コミックアート専攻) 2年a組	担任		加藤成			
授業の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・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する。 (イラストレータAI、フォトショップPSDの連動、リーフレット、ポスター、その他小印刷物 の制作) 						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. イラストレータ/AIによる造形制作。(造形演習) 2. AIのトレース、パスファインダの技法で「ロゴマーク」制作。 3. PSD&AI 作家のギャラリー個展用の「リーフレット」制作(1) 4. PSD&AI 作家のギャラリー個展用の「リーフレット」制作(2) 5. AIの操作、ロゴマークとビジュアルイメージ「ハンドソープ」制作。(1) 6. AIの操作、ロゴマークとビジュアルイメージ「ハンドソープ」制作。(2) 7. AIの操作、ロゴマークとビジュアルイメージ「ハンドソープ」制作。(3) 8. PSD&AI パッケージのデザイン「レトルトカレー」制作(1) 9. PSD&AI パッケージのデザイン「レトルトカレー」制作(2) 10. PSD&AI パッケージのデザイン「レトルトカレー」制作(3) 11. PSD&AI 音楽コンサートの「ポスター」制作(1) 12. PSD&AI 音楽コンサートの「ポスター」制作(2) 13. PSD&AI 音楽コンサートの「ポスター」制作(3) 14. AIトレース&PSD画像処理による「グルメ・ガイドMAP」制作。(1) 15. AIトレース&PSD画像処理による「グルメ・ガイドMAP」制作。(2) 16. AIトレース&PSD画像処理による「グルメ・ガイドMAP」制作。(3) 						
使用テキスト 教材等	1年次使用されたテキスト、練習用の制作課題を配布						
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、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	筆記用具・データ保管用媒体						

授業科目	イラストライアル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	加藤 成樹・榊原 緑	実務経験					
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (コミックアート専攻) 2年a組	担任		加藤 成樹			
授業の概要	産学・コンペ作品への挑戦や学外作品展の見学を通じ、実践的なクリエイターの「仕事」や「意識」を習得する。また完成した作品は、順次ファイリングし、ポートフォリオ制作も行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. コンペ作品①ウォームビズポスター制作 (アイデアスケッチ制作) 2. コンペ作品①ウォームビズポスター制作 (アイデアスケッチ制作・チェック) 3. コンペ作品①ウォームビズポスター制作 (下描き制作・チェック) 4. コンペ作品①ウォームビズポスター制作 (本制作) 5. コンペ作品①ウォームビズポスター制作 (本制作チェック・提出) 6. 産学連携授業 愛知県トラック協会マスコットキャラクター制作 (アイデアスケッチ・コンセプト考案) 7. 産学連携授業 愛知県トラック協会マスコットキャラクター制作 (アイデアスケッチ・コンセプト考案・チェック) 8. 産学連携授業 愛知県トラック協会マスコットキャラクター制作 (下描き制作・チェック) 9. 産学連携授業 愛知県トラック協会マスコットキャラクター制作 (本制作) 10. 産学連携授業 愛知県トラック協会マスコットキャラクター制作 (本制作・チェック) 11. コンペ作品② 愛知県自衛官募集ポスター制作 (アイデアスケッチ制作) 12. コンペ作品② 愛知県自衛官募集ポスター制作 (アイデアスケッチ制作・コンセプト考案) 13. コンペ作品② 愛知県自衛官募集ポスター制作 (下描き制作・チェック) 14. コンペ作品② 愛知県自衛官募集ポスター制作 (本制作) 15. コンペ作品② 愛知県自衛官募集ポスター制作 (本制作) 16. コンペ作品② 愛知県自衛官募集ポスター制作 (本制作→提出) 17.						
使用テキスト 教材等	必要に応じて資料を配布。						
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	産学、コンペ共にクライアントの趣旨を理解し作品制作を行う。						