

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	岡本洋・山本美	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 造形デザインコース1年	担任		山本晋也			
授業の概要	コンピュータ演習Ⅰで学習したIllustratorの操作方法の復習と共に、写真素材を使用してPhotoshopの基本操作を学習し、写真合成やフォトタッチを学習する。(但し産学連携が入った場合はクライアントの希望する納期に合わせる。)						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Photoshop基本操作Ⅰ—Illustratorとの違い(ビットマップデータについて)</li> <li>2. Photoshop基本操作Ⅰ—素材を用いての演習Ⅰ</li> <li>3. Illustrator基本操作Ⅱ—グラデーションの適用と応用 基本操作Ⅰ—選択範囲の作成と解除・コピーとペース</li> <li>4. Photoshop基本操作Ⅱ—選択範囲の保存とレイヤーの活用</li> <li>5. Photoshop基本操作Ⅱ—ファイル保存に関する注意事項</li> <li>6. Photoshop基本操作Ⅲ—Illustratorへの画像配置と保存</li> <li>7. Photoshop基本操作Ⅲ—画像の切り抜き</li> <li>8. Photoshop基本操作Ⅲ—画像の切り抜き</li> <li>9. Photoshop応用—素材を用いての画像合成Ⅰ</li> <li>10. Photoshop応用—素材を用いての画像合成Ⅱ</li> <li>11. Photoshop応用—素材を用いてのフォトタッチ</li> <li>12. Photoshop応用—Photoshopを使用してロゴデザイン演習Ⅰ</li> <li>13. Photoshop応用—Photoshopを使用してロゴデザイン演習Ⅱ</li> <li>14. Photoshop応用—印刷物データ作成を想定したIllustratorとの連携Ⅰ</li> <li>15. Photoshop応用—印刷物データ作成を想定したIllustratorとの連携Ⅱ</li> <li>16. 各提出用データを指定のフォルダに提出</li> <li>17.</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"> <li>・Photoshop未経験者は必ず操作方法のメモを取る。</li> <li>・データの保存(USB、サーバーアクセス)を確実に。</li> <li>・毎回必ずノートとUSBを用意する。</li> </ul>						

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22年			
授業クラス 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や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 職業観の確立</li> <li>2. 仕事の基本となる8つの意識 PDCAサイクル</li> <li>3. 仕事への取り組み 基本姿勢とコンプライアンス (企業倫理)</li> <li>4. 各クラスにて所感や小論文作成</li> <li>5. 就業ルール 就業規則と労働法 勤務条件と給与の仕組み</li> <li>6. 会社組織と社内文書 社会保険と税金</li> <li>7. 求人票の見方、解説 企業選択の基礎知識</li> <li>8. 履歴書の書き方</li> <li>9. 就職活動のスケジュール管理 就職活動の流れをつかむ</li> <li>10. 募集電話対応 メール問い合わせ</li> <li>11. 自己チェックシート 職業観 ビジネスマナースキル 対応力</li> <li>12. 自己アピールと志望動機のとめ方</li> <li>13. 自己分析シート 設問と答え方のヒント</li> <li>14. 自己アピールの書き方</li> <li>15. エントリーシート対策</li> <li>16. AIDMAを活用したエントリーシート対策</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、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	<p>キャリアガイダンスの授業は卒業までⅠ～Ⅲの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。</p>						

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		矢田崇純 山本晋也 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> </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	デザイントリアル	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	山本晋也	実務経験					
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 1年 組	担任		山本晋也			
授業の概要	ものづくりで必要な細かな知識と技術の取得						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. プラスチック製品について</li> <li>2. プラスチック製品について</li> <li>3. 金属製品について</li> <li>4. 金属製品について</li> <li>5. 塗装について (塗料)</li> <li>6. 塗装について (塗料)</li> <li>7. 塗装について (塗装器具)</li> <li>8. 塗装について(マスキング)</li> <li>9. 塗装について (仕上げ)</li> <li>10. 図面について (三角法や組立図)</li> <li>11. 接着剤について (種類)</li> <li>12. 接着剤について (用途)</li> <li>13. パテについて (種類)</li> <li>14. パテについて (用途)</li> <li>15. 塗装・パテ・接着の実習</li> <li>16. 塗装・パテ・接着の実習</li> </ol>						
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	<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	刃物を使うので怪我に注意 尚、産学連携の依頼があれば優先する						

授業科目	アクセサリーデザイン 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	山本晋也	実務経験					
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 1年 組	担任		山本晋也			
授業の概要	アクセサリー制作において必要な「貴金属」や「宝石」について基礎的な知識を習得させる。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 貴金属について 使用の起源・加工用地金・一般的特徴・種類と用途と語源と伝統的な素材・割金と合金・品位・刻印とホールマーク・めっき・と張り・特性（比重・融点・硬さ・加工硬度・熱処理・熱伝導率）</li> <li>2. 貴金属について 使用の起源・加工用地金・一般的特徴・種類と用途と語源と伝統的な素材・割金と合金・品位・刻印とホールマーク・めっき・と張り・特性（比重・融点・硬さ・加工硬度・熱処理・熱伝導率）</li> <li>3. 貴金属について 使用の起源・加工用地金・一般的特徴・種類と用途と語源と伝統的な素材・割金と合金・品位・刻印とホールマーク・めっき・と張り・特性（比重・融点・硬さ・加工硬度・熱処理・熱伝導率）</li> <li>4. 貴金属について 使用の起源・加工用地金・一般的特徴・種類と用途と語源と伝統的な素材・割金と合金・品位・刻印とホールマーク・めっき・と張り・特性（比重・融点・硬さ・加工硬度・熱処理・熱伝導率）</li> <li>5. シルバーについて 地金・種類・地金の形状・硫化防止と硫化除去・めっき仕上げと古美仕上げ・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>6. シルバーについて 地金・種類・地金の形状・硫化防止と硫化除去・めっき仕上げと古美仕上げ・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>7. ゴールドについて 地金・カラーゴールドの種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>8. ゴールドについて 地金・カラーゴールドの種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>9. プラチナについて 地金・種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>10. プラチナについて 地金・種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>11. ゴールドについて 地金・カラーゴールドの種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>12. 分野別貴金属まとめ</li> <li>13. 宝石について 使用の起源・慣用語・研磨（ダイヤモンド・カラーストーン）・主な産出地・カッティングスタイル・ダイヤモンドのプロポーシヨンと各ファセットの名称・一般的特徴について（硬度・靱性・劈開・裂開・断口）</li> <li>14. 宝石について 使用の起源・慣用語・研磨（ダイヤモンド・カラーストーン）・主な産出地・カッティングスタイル・ダイヤモンドのプロポーシヨンと各ファセットの名称・一般的特徴について（硬度・靱性・劈開・裂開・断口）</li> <li>15. 宝石について 使用の起源・慣用語・研磨（ダイヤモンド・カラーストーン）・主な産出地・カッティングスタイル・ダイヤモンドのプロポーシヨンと各ファセットの名称・一般的特徴について（硬度・靱性・劈開・裂開・断口）</li> <li>16. 宝石について 使用の起源・慣用語・研磨（ダイヤモンド・カラーストーン）・主な産出地・カッティングスタイル・ダイヤモンドのプロポーシヨンと各ファセットの名称・一般的特徴について（硬度・靱性・劈開・裂開・断口）</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント、山本晋也編纂のテキストの配布。						
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	刃物を使うので怪我に注意						

授業科目	フィギュア・雑貨造形 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	山本晋也	実務経験					
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 1年 組	担任		山本晋也			
授業の概要	フィギュア造形全般の基礎知識・技術の習得						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. フィギュア造形解説 フィギュアを制作するにあたり、技術解説を行う</li> <li>2. スケッチ制作 制作するフィギュアの多方向からのスケッチを行い実制作可能か確認</li> <li>3. 原型制作(樹脂) 型取りを行う為のパーツ分割を計画し、原型制作を行う</li> <li>4. 原型制作(樹脂) 型取りを行う為のパーツ分割を計画し、原型制作を行う</li> <li>5. 原型制作(樹脂) 型取りを行う為のパーツ分割を計画し、原型制作を行う</li> <li>6. 原型制作(樹脂) 型取りを行う為のパーツ分割を計画し、原型制作を行う</li> <li>7. 原型制作(樹脂) 型取りを行う為のパーツ分割を計画し、原型制作を行う</li> <li>8. 型取り枠制作 原型より型制作を行う為の型枠を制作。シリコンを使用し型取りA面を制作</li> <li>9. 型取りB面シリコンを使用し、型取りB面を制作</li> <li>10. 複製1(樹脂) シリコン型にスチロール樹脂を流し込み、フィギュアの複製を制作する。</li> <li>11. 塗装、仕上げ1 複製したフィギュアの仕上げ、また塗装を施し完成させる。</li> <li>12. 塗装、仕上げ2 複製したフィギュアの仕上げ、また塗装を施し完成させる。</li> <li>13. 完成フィギュア撮影 完成したフィギュア3点を撮影</li> <li>14. 雑貨：メラミンチップを使用したデスクトップ小物のアイデア展開</li> <li>15. 雑貨：メラミンチップを使用したデスクトップ小物の制作</li> <li>16. 雑貨：メラミンチップを使用したデスクトップ小物の制作</li> </ol>						
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	<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	刃物を使うので怪我に注意						

授業科目	プロダクトデザインⅡ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位1 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	前原 文行	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 1年 組	担任		山本 晋也			
授業の概要	<p>☆「プロダクトデザインⅠ」の基礎を活かして、具体的なモノをテーマにし、プロダクトデザインの各プロセスを体験しながらデザイン提案。 ☆最後に総まとめ。</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. プロセス体験：テーマ設定。 例「子供用イスのデザイン」</li> <li>2. プロセス体験：コンセプト・ターゲット。</li> <li>3. プロセス体験：アイデアスケッチ。</li> <li>4. プロセス体験：ラフプレゼンテーション。</li> <li>5. プロセス体験：モデリング準備、ラフ図面。</li> <li>6. プロセス体験：モデリング。</li> <li>7. プロセス体験：モデリング。</li> <li>8. プロセス体験：モデリング。</li> <li>9. プロセス体験：モデリング改良。</li> <li>10. プロセス体験：最終デザイン図面。</li> <li>11. プロセス体験：最終デザイン図面。</li> <li>12. プロセス体験：プレゼンテーション。</li> <li>13. プロセス体験：プレゼンテーション。</li> <li>14. まとめ：1学年前期・後期の総まとめ。</li> <li>15. まとめ：1学年前期・後期の総まとめ。</li> <li>16. まとめ：1学年前期・後期の総まとめ。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	必要に応じて資料、情報を提示。						
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。 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。</p>						
履修にあたっての 留意点	<p>☆プロダクトデザインとは主に①外観形状のこと、②使うこと、③作ることをトータルに検討して社会的ニーズに応えるモノづくりと理解し、個人の自己表現（自分の好きなモノづくり）とは区別する。☆工具、刃物使用の場合はケガをしない、させない、壊さないことに注意を払う。</p>						

授業科目	CAD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	村瀬・桜庭	実務経験		一級建築士／一級建築士			
授業クラス 学年	デザイン 学科 造形デザイン コース 1年	担任		山本			
授業の概要	様々な実務に使用されているCAD (AUTOCAD) の基礎操作・作図の修得。自己作品の表現手段の充実を目的とした2次元・3次元の作図、プレゼンテーションの作成。他ソフト (Illustrator等) との互換性と併用表現の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 玩具図面作成 (平面・立面図・3D図) 2. 玩具図面作成 (平面・立面図・3D図) 3. 玩具図面作成 (平面・立面図・3D図) 4. 玩具図面作成 (平面・立面図・3D図) 5. インテリア小物図面作成 (平面・立面・3D図) 6. インテリア小物図面作成 (平面・立面・3D図) 7. インテリア小物図面作成 (平面・立面・3D図) 8. 照明器具図面作成 (平面・立面・3D図) 9. 照明器具図面作成 (平面・立面・3D図) 10. 照明器具図面作成 (平面・立面・3D図) 11. 課題調整 12. 総合課題 (着想) 13. 総合課題 (スケッチ) 14. 総合課題 (作図) 15. 総合課題 (作図) 16. 総合課題 (プレゼン)						
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、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							



授業科目	ビジュアルプランニング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	櫻庭	実務経験					
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 1年 組	担任		山本晋也			
授業の概要	課題ごとにテーマやコンセプトを設定し、それに合ったプレゼンテーションを作成する技術を習得する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課題-I 各自選択した題材のプレゼンテーション 選択した題材のテーマ・コンセプトを設定する。</li> <li>2. 課題-I 各自選択した題材のプレゼンテーション プレゼンシートの全体構成を考える。</li> <li>3. 課題-I 各自選択した題材のプレゼンテーション コンセプトに合ったスタイルを選定し、カラーの組み合わせを考える。</li> <li>4. 課題-I 各自選択した題材のプレゼンテーション 構成に必要な素材を集める。</li> <li>5. 課題-I 各自選択した題材のプレゼンテーション コンセプトに合ったフォントを選定し、プレゼンシートにまとめる。</li> <li>6. 課題-II 自分の作品のプレゼンテーション 選択した過去の作品からテーマやコンセプトを設定する。</li> <li>7. 課題-II 自分の作品のプレゼンテーション プレゼンシートの全体構成を考える。</li> <li>8. 課題-II 自分の作品のプレゼンテーション コンセプトに合ったスタイルを選定し、カラーの組み合わせを考える。</li> <li>9. 課題-II 自分の作品のプレゼンテーション 構成に必要な素材を集める。</li> <li>10. 課題-II 自分の作品のプレゼンテーション 作品の写真(使用方法のどの作品紹介)を撮る。</li> <li>11. 課題-II 自分の作品のプレゼンテーション コンセプトに合ったフォントを選定し、プレゼンシートにまとめる。</li> <li>12. 課題-III 共通の題材のプレゼンテーション 共通の題材から様々なテーマ・コンセプトを考察する。</li> <li>13. 課題-III 共通の題材のプレゼンテーション プレゼンシートの全体構成を考える。</li> <li>14. 課題-III 共通の題材のプレゼンテーション コンセプトに合ったスタイルを選定し、カラーの組み合わせを考える。</li> <li>15. 課題-III 共通の題材のプレゼンテーション 構成に必要な素材を集める。</li> <li>16. 課題-III 共通の題材のプレゼンテーション コンセプトに合ったフォントを選定し、プレゼンシートにまとめる。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	資料プリント配布						
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、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	各課題を通して題材に適切なテーマやコンセプトが設定できるようにする。素材やデータの管理をしっかりとし、作品の制作にあたること。						