

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 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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ●チラシデザイン</li> <li>2. ラフスケッチ</li> <li>3. サムネールチェック</li> <li>4. 入稿データの作成</li> <li>5. トリムマークとレイヤー</li> <li>6. レイアウトの基本</li> <li>7. ●ロゴマークデザイン</li> <li>8. ラフスケッチ</li> <li>9. チェック</li> <li>10. デジタル制作</li> <li>11. コンセプトシート作成</li> <li>12. InDesignの概要</li> <li>13. ドキュメントの設定 マスターページの設定と操作</li> <li>14. ●パンフレットデザイン</li> <li>15. 画像の取り込み フォント設定</li> <li>16. 入稿データの作成</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	Illustrator&Photoshop&InDesign						
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	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まとめ方</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。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>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	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 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。						
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						
使用テキスト 教材等	広告の基本がわかる本						
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	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	瀧田龍晃	実務経験		広告ディレクター歴12年			
授業クラス 学年	デザイン 学科 企画デザイン コース 1年	担任		井上先生			
授業の概要	<p>広告基礎Ⅰに連動してCI制作やロゴ制作を通じて広告デザインの技術を高める。企画デザインコースにおいては単にデザインの制作だけにとどまらず、企画から制作まで一貫したフローを学ぶ。具体的には企画書、デザインコンセプトの作成、プレゼンテーション等を加えた企画デザイン業務全般の実務を学ばせながら制作を進めて行く。</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. CI ロゴ企画 趣旨説明 コンセプト作成</li> <li>2. デザインコンセプト ラフスケッチ制作</li> <li>3. ロゴデザイン制作① 手描き ケント紙に手書き描画</li> <li>4. ロゴデザイン制作② 手描き ケント紙に手書き描画</li> <li>5. ロゴデザイン制作③ 手描き ケント紙に手書き描画</li> <li>6. マークと文字の組み合わせ ロゴタイプ 趣旨説明 企画案制作</li> <li>7. ロゴタイプデザイン制作 企画案</li> <li>8. ロゴタイプデザイン制作①手描き ケント紙に手書き描画</li> <li>9. ロゴタイプデザイン制作② 手描き ケント紙に手書き描画</li> <li>10. ロゴタイプデザイン制作③ 手描き ケント紙に手書き描画</li> <li>11. 企画案コピーワーク&amp;デザイン制作①</li> <li>12. 企画案コピーワーク&amp;デザイン制作②</li> <li>13. プレゼンテーション 各自の制作したロゴ企画 発表①</li> <li>14. プレゼンテーション 各自の制作したロゴ企画 発表②</li> <li>15. デザイン制作 デジタル化 スキャナーによる取り込み JPEG保存</li> <li>16. マークやロゴタイプ使ったシグネチャー案</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	B3ボード使用 アクリルガッシュ 各自写真撮影にて素材準備						
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。</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	グラフィックデザインと企画デザインの両面が学べる基礎実習。 意欲的に学んで欲しい						

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 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. ロゴ制作におけるテクニック、指導。 2. オリジナルラベルラフ制作、指導。 3. オリジナルラベルラフ制作、指導。 4. オリジナルラベル制作、指導。 5. オリジナルラベル制作、指導。 6. オリジナルラベル制作提出。 7. ケーキ屋ロゴ&ポスター制作、指導。 8. ケーキ屋ロゴ&ポスター制作、指導。 9. ケーキ屋ロゴ&ポスター提出。 10. マルシェor水族館ロゴ&ポスター制作、指導。 11. マルシェor水族館ロゴ&ポスター制作、指導。 12. マルシェor水族館ロゴ&ポスター提出。 13. オリジナル写真を使った広告ラフ制作、指導。 14. オリジナル写真を使った広告制作、指導。 15. オリジナル写真を使った広告制作、指導。 16. オリジナル写真を使った広告提出。						
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	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	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	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する解説と演習 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 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	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	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。産学連携かべいろ課題：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—産学連携かべいろ課題 ラフイメージ</li> <li>14. Illustrator—産学連携かべいろ課題 ターゲット</li> <li>15. Illustrator—産学連携かべいろ課題 パーツ制作</li> <li>16. Illustrator—産学連携かべいろ課題 レイアウト</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	<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。産学連携かべいろ課題では、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	デザイントリアル 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 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. 次年度パンフ表紙ラフ制作、指導。</li> <li>2. 大日本タイポ組合セミナー</li> <li>3. 次年度パンフ表紙ラフ制作、指導。</li> <li>4. 次年度パンフ表紙制作、指導。</li> <li>5. 次年度パンフ表紙制作、指導。</li> <li>6. 次年度パンフ表紙制作、指導(提出)。</li> <li>7. 次年度パンフ表紙プレゼンテーション(上位10作)。</li> <li>8. 次年度パンフ表紙修正、指導。</li> <li>9. 六本木アートフラッグ作品制作。</li> <li>10. 六本木アートフラッグ作品制作。</li> <li>11. 六本木アートフラッグ作品制作。</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	教科担当が用意した資料 見本						
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	同じテーマで制作された自分以外の作品を見て競争意識を学ぶ。						

授業科目	Web 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 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>Web基本 / HTML基礎1 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>HTML基礎2 / 【課題1】バナーデザイン演習1-1 練習用ページをコーディングしてHTMLについて学ぶ。</li> <li>HTML基礎3 / 【課題1】バナーデザイン演習1-2 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>HTML復習 / 【課題1】バナーデザイン演習1-3 (完成) HTMLの学んだ技術を復習する。バナーを完成・提出する。</li> <li>CSS基礎1 / 【課題2】バナーデザイン2-1 CSSの記述方法、基本的なプロパティなど基礎について学ぶ。</li> <li>CSS基礎2 / 【課題2】バナーデザイン2-2 (完成) floatを使ったレイアウト技法を習得する。</li> <li>CSS基礎3 / 【課題3】Webサイト制作演習説明 よく使うプロパティやセレクタを復習する。</li> <li>【課題3】Webサイト制作演習-デザイン1 架空のカフェホームページを制作する。サイトの方向性を決めカンプを制作する。</li> <li>【課題3】Webサイト制作演習-デザイン2 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>【課題3】Webサイト制作演習-デザイン3 カフェホームページのデザインを制作・完成させる。</li> <li>【課題3】Webサイト制作演習-デザイン4 カフェホームページのHTMLをコーディングする。</li> <li>【課題3】Webサイト制作演習-HTML1 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>【課題3】Webサイト制作演習-CSS1 カフェホームページのCSSをコーディングする。</li> <li>【課題3】Webサイト制作演習-CSS2 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>【課題3】Webサイト制作演習-CSS3 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>簡易講評会 / コーディング復習 カフェホームページを完成・提出する。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	ホームページ辞典・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必要に応じて配布						
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・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。平常点は欠限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							