

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------|----|--------|--|----|----|
| 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 | 門井 | 実務経験 | | ディレクター | | | |
| 授業クラス 学年 | 研究科 コース 年 組 | 担任 | | 日笠 | | | |
| 授業の概要 | DTP (Desktop publishing、デスクトップパブリッシング)商用印刷広告のデザイン版下制作から印刷データ作成までMacとソフト、出力プリンターを使って行う。レイアウトデザインソフトInDesignを使った作品制作。Illustrator、Photoshopの連動、会社訪問用(ポートフォリオに入れる)作品の課題制作。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe InDesignソフトの特徴、Illustratorとの違い、業界での必要性 2. 「indesignことはじめ_Step1」基本チュートリアル演習 3. 「indesignことはじめ_Step1」基本チュートリアル演習 4. 「indesignことはじめ_Step1」基本チュートリアル演習 5. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート コピーライティング基礎 6. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート 文章作成 7. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート 文章作成 8. 「indesignことはじめ_Step3」複数ページのレイアウト フォーマット作成 9. 「indesignことはじめ_Step3」複数ページのレイアウト フォーマット作成 10. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート 作成(見開き複数ページ) 11. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート 作成(見開き複数ページ) 12. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート 作成(見開き複数ページ) 13. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート 作成(見開き複数ページ) 14. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート DTP入稿データ作成 15. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート DTP入稿データ作成 16. 課題) 学外オリエンテーション体験レポート DTP入稿データ作成 | | | | | | |
| 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、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>広告の目的を常に意識し、「伝わるデザイン」を目指す。</p> <p>アイデアの独創性やパラエティ、デザイン力の向上を目指す。</p> | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|-----------|--|----|----|
| 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 | hiro | 実務経験 | | アートディレクター | | | |
| 授業クラス 学年 | 研究科 | 担任 | | 日笠 | | | |
| 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"> 1. ●カフェのロゴマークデザイン ラフスケッチ 2. ラフスケッチ プレゼン 3. 制作作業 4. 完成 提出 5. ●カフェのスイーツメニューデザイン ラフスケッチ 6. ラフスケッチ プレゼン 7. 制作作業 8. 完成 提出 9. ●高山旅行チラシデザイン ラフスケッチ 10. ラフスケッチ プレゼン 11. 制作作業 12. 制作作業 13. 完成 提出 14. ●高山祭ポスターデザイン ラフスケッチ 15. ラフスケッチ 16. 制作作業 完成 | | | | | | |
| 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、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 | 作品の提出 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|----------|--|----|----|
| 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 学年 | 研究科 | 担任 | | 日笠 | | | |
| 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. 各自が研究テーマを設定し、制作計画書を作成。 2. 課題①コンセプトメイキング、アイデアスケッチ 3. 課題①制作 4. 課題①制作 5. 課題①制作 (作品講評) 6. 課題②コンセプトメイキング、アイデアスケッチ 7. 課題②制作 8. 課題②制作 9. 課題②制作 10. 課題②制作 (作品講評) 11. 課題③コンセプトメイキング 12. 課題③アイデアスケッチ 13. 課題③制作 14. 課題③制作 15. 課題③制作 16. 課題③制作 (作品講評) | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 必要に応じて資料プリントを配布。 | | | | | | |
| 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 | 自主課題の計画書通りに進むように制作時間の管理に努める。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|-----|--|----|----|
| 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 学年 | 研究科 | 担任 | | 日笠 | | | |
| 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 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 各自が研究テーマを設定し、制作計画書を作成 2. 課題①コンセプトメイキング、アイデアスケッチ 3. 課題①制作 4. 課題①制作 5. 課題①制作(作品講評) 6. 課題②コンセプトメイキング、アイデアスケッチ 7. 課題②制作 8. 課題②制作 9. 課題②制作 10. 課題②制作(作品講評) 11. 課題③コンセプトメイキング 12. 課題③アイデアスケッチ 13. 課題③制作 14. 課題③制作 15. 課題③制作 16. 課題③制作(作品講評) | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 必要に応じて資料配布 | | | | | | |
| 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 | 課題制作の計画をしっかりとてすすめるように | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------|----|------|--|----|----|
| 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 学年 | 研究科 | 担任 | | 日笠 保 | | | |
| 授業の概要 | 各自が自主課題を設定し、スケジュールに沿って課題内容を追求する。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> 1. 各自が研究テーマを設定し、制作計画書を作成。 2. 課題①コンセプトメイキング、アイデアスケッチ 3. 課題①制作 4. 課題①制作 5. 課題①制作(作品講評) 6. 課題②コンセプトメイキング、アイデアスケッチ 7. 課題②制作 8. 課題②制作 9. 課題②制作 10. 課題②制作(作品講評) 11. 課題③コンセプトメイキング 12. 課題③アイデアスケッチ 13. 課題③制作 14. 課題③制作 15. 課題③制作 16. 課題③制作(作品講評) | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 必要に応じて資料配布。 | | | | | | |
| 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 | 課題制作の計画をしっかりと立てて進めるように。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|------|--|----|----|
| 授業科目 | デザイントライアル | 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 | 日笠 保 | 実務経験 | | 美術家 | | | |
| 授業クラス 学年 | 研究科 | 担任 | | 日笠 保 | | | |
| 授業の概要 | 各自の研究分野におけるコンペ応募作品制作を中心に行う。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 1. ガイダンス：課題内容等について 2. 課題①：コンペ応募作品制作 3. 課題①：コンペ応募作品制作 4. 課題①：コンペ応募作品制作 5. 課題①：コンペ応募作品制作 6. 課題②：コンペ応募作品制作 7. 課題②：コンペ応募作品制作 8. 課題②：コンペ応募作品制作 9. 課題②：コンペ応募作品制作 10. 課題②：コンペ応募作品制作 11. 課題③：コンペ応募作品制作 12. 課題③：コンペ応募作品制作 13. 課題③：コンペ応募作品制作 14. 課題③：コンペ応募作品制作 15. 課題③：コンペ応募作品制作 16. 課題③：コンペ応募作品制作 | | | | | | |
| 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、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 | それぞれの研究分野における作品制作（コンペ応募）が中心だが、その他に就活用ポートフォリオ制作やデジタル技術向上などのスキルアップも目指す。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|--|------|----|----------|--|----|----|
| 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 学年 | 研究科 | 担任 | | 日笠 保 | | | |
| 授業の概要 | 主にAdobe After Effectsを使用し、動画の制作をおこなう。クリエイターとしての仕事の幅を広げられるよう、動画の編集に特化した授業内容とする。 | | | | | | |
| 学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> 1. 【練習課題】簡単な動画を制作してAeの基本操作を学ぶ。 2. 【ストーリー動画制作(絵コンテ)】自身の絵を使用した30秒～60秒程度のストーリー動画を制作。簡単な絵コンテの描き方も指導。 3. 【ストーリー動画制作(絵コンテ)】自身の絵を使用した30秒～60秒程度のストーリー動画を制作。簡単な絵コンテの描き方も指導。 4. 【ストーリー動画制作(素材制作)】動画に使用する素材の制作。 5. 【ストーリー動画制作(素材制作)】動画に使用する素材の制作。 6. 【ストーリー動画制作(素材制作)】動画に使用する素材の制作。 7. 【ストーリー動画制作(素材制作)】動画に使用する素材の制作。 8. 【ストーリー動画制作(動画編集)】絵コンテを元にAeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。 9. 【ストーリー動画制作(動画編集)】絵コンテを元にAeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。 10. 【ストーリー動画制作(動画編集)】絵コンテを元にAeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。 11. 【ストーリー動画制作(動画編集)】絵コンテを元にAeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。 12. 【ストーリー動画制作(動画編集)】絵コンテを元にAeを使用して動画の編集を行う。適宜Aeの機能についても学ぶ。 13. 講評 14. ブラッシュアップ/個人作品制作 15. ブラッシュアップ/個人作品制作 16. ブラッシュアップ/個人作品制作 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | 特になし | | | | | | |
| 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、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 | 慣れない作業が多いので、適宜メモを取る。制作した絵コンテや動画などはポートフォリオに追加し、仕事やスキルの幅を広げるために役立てる。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|----------|--|----|----|
| 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 | 掛布裕太 | 実務経験 | | Webデザイナー | | | |
| 授業クラス 学年 | 研究科 | 担任 | | 日笠 | | | |
| 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 | | | | | | |
| 使用テキスト 教材等 | <ul style="list-style-type: none"> ・ これからはじめるHTML&CSS ・ 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、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 | <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、スペルミスを減らす。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|------|----|-------------|--|----|----|
| 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 | 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 | 研究科 | 担任 | | 日笠 保 | | | |
| 授業の概要 | クリエイターの就活に必要不可欠なポートフォリオ制作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. ポートフォリオ制作：デザイン系企業向けのポートフォリオの制作。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の制作。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の制作。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の制作。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の制作。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の制作。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の制作。DTP面の強化（内容） 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の制作。DTP面の強化（内容） 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の制作。DTP面の強化（内容） 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の制作。DTP面の強化（内容） 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の制作。DTP面の強化（レイアウト調整） 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の制作。DTP面の強化（レイアウト調整） 13. 各種コンペ 14. 各種コンペ 15. 各種コンペ 16. 各種コンペ | | | | | | |
| 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、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 | 魅力的な見せ方には、様々な資料を見て知識を付けよう。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|------|----|--------|--|----|----|
| 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 学年 | 研究科 コース 年 組 | 担任 | | 日笠 保先生 | | | |
| 授業の概要 | 世界中で最も使われているビジネスソフトである「Word」「Excel」「Power Point」の基本操作を修得する。 | | | | | | |
| 学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ | 1. Word) 基本操作、文書の校正・作成 2. Word) 均等割付、ルビ設定 3. Word) 表の作成 4. Word) 図の挿入、ページ罫線 5. Excel) 基本操作、オートフィル、表の作成、DATE関数 6. Excel) 四則計算、average関数 7. Excel) 見積書 8. Excel) IF関数 9. Excel) 並べ替え、RANK関数 10. Excel) グラフ作成 11. Word・Excel) 連動 12. PowerPoint) プレゼントとは 13. PowerPoint) 操作説明、練習問題 14. PowerPoint) プレゼン作成 15. PowerPoint) プレゼン作成 16. PowerPoint) プレゼンテーション、まとめ | | | | | | |
| 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 | 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 | 分からないところは必ず聞いてください。 | | | | | | |