

授業科目	デザイン概論	講義	実技	演習	単位時間36-単位2 単位時間72-単位4 単位時間108-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	デザイン学部 グラフィックデザイン学科1年 造形デザイン学科1年 企画デザイン学科1年	担任		グラフィックデザイン学科1年 久保智史 造形デザイン学科1年 日笠保 企画デザイン学科1年 井上誠			
授業の概要	デザイン分野の歴史をはじめ、印刷及びDTPワークスなど、デザイナーにとって必要な知識を習得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。 (BASIC STUDY)					
	2.	自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY)					
	3.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。 (BASIC STUDY)					
	4.	デザインとは？					
	5.	デザインの歴史					
	6.	ユニバーサルデザイン					
	7.	印刷 1					
	8.	印刷 2					
	9.	タイポグラフィ					
	10.	広告 1					
	11.	広告 2					
	12.	イラストレーション					
	13.	空間演出					
	14.	新素材					
	15.	ブランディング					
	16.	まとめ 1					
	17.	まとめ 1					
	18.	テスト対策					
使用テキスト 教材等	オリジナルテキスト						
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	必要に応じてメモを取り、テスト対策を行うこと。						

授業科目	色彩学	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	古田雅仁	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 企画デザイン学科 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>表色系、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。各単元終了時に確認テストを実施。※検定受験者は補習を受講する事。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 色のはたらき 5. 光と色を学ぶ 6. 眼のしくみを学ぶ 7. 混色 8. 色の表示を学ぶ 9. PCCS・トーン 10. 色名を学ぶ 11. 色彩心理を学ぶ 12. 色の視覚効果を学ぶ 13. 色の知覚的効果を学ぶ 14. 色彩調和を学ぶ 15. 色彩効果を学ぶ 16. 色彩と生活 17. ファッション・インテリアを学ぶ 18. 色彩検定対策 						
使用テキスト 教材等	新配色カード119a 色彩検定公式テキスト3級編 プリント配布						
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	メモ帳持参。自分の作品に活かす想定をする事。検定受験者は補習を参加する事。						

授業科目	デッサン	講義 実技 演習	単位時間36－単位2	前期 後期
			単位時間72－単位4	
			単位時間108－単位6	
教科担当	間瀬友恵	実務経験	造形作家	
授業クラス 学年	デザイン学部 企画デザイン学科 1年	担任	井上誠	
授業の概要	<p>幾何学形態・身近なものをモチーフにした鉛筆デッサンの技術の修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>			
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 折り鶴と軍手：質感の違うものの表現 5. 折り鶴と軍手：質感の違うものの表現 6. パーツデッサン：様々な人物の日・鼻・口・耳など顔のパーツを描く。 7. パーツデッサン：様々な人物の日・鼻・口・耳など顔のパーツを描く。 8. パーツデッサン：様々な人物の日・鼻・口・耳など顔のパーツを描く。 9. パーツデッサン：様々な人物の日・鼻・口・耳など顔のパーツを描く。 10. 構成デッサン：文房具を何点か組み合わせてモチーフを組み描く。 11. 構成デッサン：文房具を何点か組み合わせてモチーフを組み描く。 12. 構成デッサン：文房具を何点か組み合わせてモチーフを組み描く。 13. 剥製：キジ・フクロウ・鳩・小動物の剥製から一点選んで描く。 14. 剥製：キジ・フクロウ・鳩・小動物の剥製から一点選んで描く。 15. 剥製：キジ・フクロウ・鳩・小動物の剥製から一点選んで描く。 16. 室内デッサン：室内のパースを意識したスケッチ・デッサン 17. 室内デッサン：室内のパースを意識したスケッチ・デッサン 18. 室内デッサン：室内のパースを意識したスケッチ・デッサン 			
使用テキスト 教材等	必要に応じてプリント配布。			
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	参考にしたい資料などは各自用意すること。			

授業科目	コンピュータ演習 I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
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	デザイン学部 企画デザイン学科 C組 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>後期から実践的な制作ができるようIllustratorの基本操作を身に付けさせる。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. Illustratorの基本操作 ファイル作成・データ保存 5. Illustratorの基本操作 図形や線を描く 6. Illustratorの基本操作 オブジェクトの変形 7. Illustratorの基本操作 オブジェクトの編集と合成 8. Illustratorの基本操作 色の設定 9. Illustratorの基本操作 線と文字の設定 10. Illustratorの基本操作 画像の配置・編集 11. Illustratorの基本操作 アピアランス機能 12. Illustratorの基本操作 ショートカットキー 13. レイアウトについて 制作する上でのポイント 14. オリジナルポスター制作、ラフ指導 15. オリジナルポスター制作、指導 16. オリジナルポスター制作、指導 17. オリジナルポスター制作、指導 18. オリジナルポスター制作、指導 						
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							

授業科目	キャリアガイダンス I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		就職担当・漫画家			
授業クラス 学年	全学科(マンガ・アニメ学科除く) 1年	担任		全1年生クラス担任			
授業の概要	<p>ビジネスマナーから一般常識や自己分析を行う。 また就職活動に必要な準備と対応例を学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 就活を始める前の心構え：マイロード21 5. 租税教室 6. ビジネスマナーについて1：言葉使い 7. ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装 8. ビジネスマナーについて3：文章…小テスト 9. 就活に必要な提出物の準備 10. 提出書類の解説1 11. 提出書類の解説2 12. 夏休みの利用法 13. 職業観1：マイロード21 14. 職業観2：マイロード21 15. マナーに関する小テスト 16. 就活の流れ 17. 自己分析準備 18. 企業研究準備 						
使用テキスト 教材等	筆記用具・マイロード21 配付資料						
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。</p> <p>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	キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、対応例を学ぶ。						

授業科目	商品企画演習	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	森 健	実務経験		コピーライター			
授業クラス 学年	企画デザイン学科 1年	担任		井上			
授業の概要	マーケティングの概要を学び、商品企画及び広告展開を考える						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	宣伝・広告・パブリシティ・PRの違いを学ぶ					
	2.	広告の種類について学ぶ					
	3.	インターネット広告について学ぶ					
	4.	クロスメディアについて学ぶ					
	5.	広告会社について学ぶ					
	6.	コンセプト・コピーワークについて学ぶ (1)					
	7.	コンセプト・コピーワークについて学ぶ (2)					
	8.	テレビCMについて学ぶ					
	9.	グラフィック広告について学ぶ (1)					
	10.	グラフィック広告について学ぶ (2)					
	11.	媒体別表現について学ぶ (1)					
	12.	媒体別表現について学ぶ (2)					
	13.	媒体別表現について学ぶ (3)					
	14.	商品企画を考える (1)					
	15.	商品企画を考える (2)					
	16.	商品企画を考える (3)					
	17.	広告展開を考える (テレビCM)					
	18.	広告展開を考える (ポスター)					
使用テキスト 教材等	各課題必要時、資料プリント配布						
50点	幅広いアイデアから検討されている【50点】コンセプトがしっかり考えられている【50点】						
履修にあたっての 留意点	商品企画と商品広告の関係性についてきちんと考えること						

授業科目	ブランディング演習	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	釜澤直子	実務経験		デザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部企画デザイン学科 1年生	担任		井上先生			
授業の概要	<p>ブランディングの意義と価値を知り、課題をとおして情報整理、魅力の言語化、視覚化に挑戦する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. ブランディングとは 基礎知識講座<自分の好きなブランド分析> 5. <1①マイロゴ制作>フィールドを選択して自己分析、ネガティブの言い換え 6. <1②マイロゴ制作>要素の抽出、ラフ作成 7. <1③マイロゴ制作>手描き描画 水張りボードに描画 8. <1④マイロゴ制作>手描き描画 水張りボードに描画 9. <1⑤マイロゴ制作>②④を合わせてボード提出 プレゼン 10. <1⑥マイロゴ制作>プレゼン 相互投票 11. <2①素麺商品のブランディング>素麺の魅力分析、ブランディング検討、グループワーク 12. <2②素麺商品のブランディング>冬にも素麺が売れるには コンセプトボード制作 13. <2③素麺商品のブランディング>デザイン検討 スケッチ作成 14. <2④素麺商品のブランディング>デザイン検討 スケッチ作成 15. <3①ハンカチギフトのブランディング>仮想のハンカチ屋さんのギフトキット 16. <3②ハンカチギフトのブランディング>コンセプトボード制作 17. <3③ハンカチギフトのブランディング>デザイン検討 スケッチ作成 18. <3④ハンカチギフトのブランディング>デザイン検討 スケッチ作成 						
使用テキスト 教材等	プリント、筆記用具、アクリルガッシュ、色鉛筆						
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	自分や他者のニーズに気を配り、サービスや商品の魅力を抽出し、価値を提案する思考を養う。						

授業科目	コピーライティング I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	森 健	実務経験		コピーライター			
授業クラス 学年	企画デザイン学科 1年	担任		井上			
授業の概要	コピーライティング演習を通じて、広告デザインの表現力や可能性を考える						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	秀作コピーの研究 (1)					
	2.	秀作コピーの研究 (2)					
	3.	秀作コピーの研究 (3)					
	4.	コンセプトとは何か ～は～である					
	5.	コンセプトとは何か 各学生による発表					
	6.	コピー課題 自分のキャッチフレーズ (1)					
	7.	コピー課題 自分のキャッチフレーズ (2)					
	8.	コピー課題 AZD学生募集 (1)					
	9.	コピー課題 AZD学生募集 (2)					
	10.	講評 (1)					
	11.	講評 (2)					
	12.	コピー課題 東山動物園 (1)					
	13.	コピー課題 東山動物園 (2)					
	14.	コピー課題 ユニクロ (1)					
	15.	コピー課題 ユニクロ (2)					
	16.	コピー課題 新聞広告 (1)					
	17.	コピー課題 新聞広告 (2)					
	18.	授業感想文					
使用テキスト 教材等	A-4プロジェクトペーパー						
50点	幅広いアイデアから検討されている【50点】コンセプトがしっかり考えられている【50点】						
履修にあたっての 留意点	デザインの基礎となる企画やコンセプトを学び、コピーとして表現できるようにする						

授業科目	造形表現	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	加藤照子	実務経験		版画家			
授業クラス 学年	デザイン学部 企画デザイン学科 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>基礎的作品制作を通じて、平面・立体表現の造形技術を修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 「ショッピングバッグ」：コンセプトに沿ったショッピングバッグ(紙袋)をデザイン・造形(制作) 5. 「ショッピングバッグ」：コンセプトに沿ったショッピングバッグ(紙袋)をデザイン・造形(制作) 6. 「ショッピングバッグ」：コンセプトに沿ったショッピングバッグ(紙袋)をデザイン・造形(制作→完成) 7. 「パッケージデザイン」：オリジナル企画でお菓子のパッケージ(箱)をデザイン・造形(制作) 8. 「パッケージデザイン」：オリジナル企画でお菓子のパッケージ(箱)をデザイン・造形(制作) 9. 「パッケージデザイン」：オリジナル企画でお菓子のパッケージ(箱)をデザイン・造形(制作) 10. 「パッケージデザイン」：オリジナル企画でお菓子のパッケージ(箱)をデザイン・造形(制作) 11. 「パッケージデザイン」：オリジナル企画でお菓子のパッケージ(箱)をデザイン・造形(制作→完成) 12. 「グリーティングカード」：目的に合わせたグリーティングカード(立体カード)をデザイン・造形(制作) 13. 「グリーティングカード」：目的に合わせたグリーティングカード(立体カード)をデザイン・造形(制作) 14. 「グリーティングカード」：目的に合わせたグリーティングカード(立体カード)をデザイン・造形(制作) 15. 「グリーティングカード」：目的に合わせたグリーティングカード(立体カード)をデザイン・造形(制作→完成) 16. 「マッチ箱企画デザイン」：オリジナル企画でマッチ箱をデザイン・造形(制作) 17. 「マッチ箱企画デザイン」：オリジナル企画でマッチ箱をデザイン・造形(制作) 18. 「マッチ箱企画デザイン」：オリジナル企画でマッチ箱をデザイン・造形(制作→完成) 						
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	日頃から物事をよく観察し企画・制作のヒントにして下さい。						

授業科目	ビジネスソフト演習	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	杉山 みゆき	実務経験					
授業クラス 学年	デザイン学部企画デザイン学科 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>一般ビジネス環境に必要な「ワード」「エクセル」「パワーポイント」の基礎的操作技法の修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. オリエンテーション・Word①「基本操作」「文字入力」 5. Word②「文書を思い通りに作成する」「文書を自由自在に編集する」 6. Word③「文字/段落の書式設定」「表の基本的な作り方と実践技」 7. Word④「図形を作成する」「文書に表現力を付ける」・Wordまとめ 8. Excel①「基本操作」「表作りの基本をマスターする」 9. Excel②「データを速く、正確に入力する」「計算式や関数を使って計算する」 10. Excel③「表全体の見た目を整える」 11. Excel④「表のデータをグラフで表現する」「表やグラフを綺麗に印刷する」 12. Excel⑤ Excelまとめ 13. Power Point①「基本操作」「スライド作成の基本」 14. Power Point②「スライドの表現力を上げる」「画像や図をスライドに挿入する」 15. Power Point③「表・グラフを作成する」「作図機能を使いこなす」 16. Power Point④「アニメーションを設定する」 17. Power Point⑤「プレゼンテーションの実行と資料の配布」・Power Point まとめ 18. ビジネスソフト演習 まとめ 						
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	必ずメモを取ってください。覚えた機能は、積極的に使ってください。						