

授業科目	総合トライアル	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	研究科	担任		杉山 みゆき			
授業の概要	産学・コンペ作品の制作、実践的作品制作、ポートフォリオ制作						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	コンペ① (下記 A・Bより1つ選択)					
	2.	A：名城大学・名城大学附属高校マスコットキャラクターデザイン					
	3.	B：京都丹後鉄道・宮津線 100周年記念ロゴマーク					
	4.	〃					
	5.	〃					
	6.	コンペ② (下記 A・Bより1つ選択)					
	7.	A：Tsukagoshiグループ 公式キャラクターデザイン					
	8.	B：令和7年度「トラックの日」ポスターデザイン					
	9.	〃					
	10.	〃					
	11.	コンペ③・産学連携 (下記より、どちらか1つ選択)					
	12.	コンペ③：ミツバチの一枚画コンクール					
	13.	産学連携：2027年度 AZD学校パンフレット表紙					
	14.	〃					
	15.	〃					
	16.	〃					
	17.	〃					
	18.	前期まとめ・卒業制作準備					
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	各分野の専門教員の指導を仰ぎながら、コンペへの受賞を目指してください。						

授業科目	映像編集	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	隈 健志郎	実務経験		映像制作			
授業クラス 学年	研究科	担任		杉山 みゆき			
授業の概要	<p>これまでの様々な映像制作にはAfter Effectsがなくてはならないものでありこれからはもっとその存在感が業界標準として浸透していくと体感しています。静止面に時間概念を与え新たな可能性を見出すAfterEffectsの基本操作設定を習得し、個人での制作及びチームプレーを体験する。状況に応じ対応。</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. 映像制作について</li> <li>2. After Effects 基本操作Ⅰ- 新規ドキュメント・保存・読み込み</li> <li>3. After Effects 基本操作Ⅱ- 各ツール操作方法</li> <li>4. After Effects 基本操作Ⅱ- 各ツール操作方法</li> <li>5. After Effects 基本操作Ⅲ- オリジナルサンプルを参考にしながら操作を学ぶ</li> <li>6. After Effects 基本操作Ⅲ- オリジナルサンプルを参考にしながら操作を学ぶ</li> <li>7. After Effects 基本操作Ⅲ- オリジナルサンプルを参考にしながら操作を学ぶ</li> <li>8. After Effects 基本操作Ⅲ- オリジナルサンプルを参考にしながら操作を学ぶ</li> <li>9. After Effects 基本操作Ⅲ- オリジナルサンプルを参考にしながら操作を学ぶ</li> <li>10. After Effects 基本操作Ⅲ- オリジナルサンプルを参考にしながら操作を学ぶ</li> <li>11. After Effects 基本操作Ⅲ- オリジナルサンプルを参考にしながら操作を学ぶ</li> <li>12. After Effects 制作- 課題説明</li> <li>13. After Effects 制作- リサーチ/コンテ制作</li> <li>14. After Effects 制作- リサーチ/コンテ制作</li> <li>15. After Effects 制作- 素材制作/構成</li> <li>16. After Effects 制作- 素材制作/構成</li> <li>17. After Effects 制作- 素材制作/構成</li> <li>18. After Effects 制作- 素材制作/構成</li> </ol>						
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	<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	データの保存（USB・サーバーアクセス）を確実に行う。操作方法についてはメモをとる。作品提出。						

授業科目	Web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	古田雅仁	実務経験		Webデザイナー			
授業クラス 学年	研究科	担任		杉山 みゆき			
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	1.	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。					
	2.	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。					
	3.	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。					
	4.	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。					
	5.	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。					
	6.	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。					
	7.	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。					
	8.	【課題3】Webサイト制作演習-デザイン1 架空のカフェサイトを制作する。サイトの方向性を決めカンプを制作する。					
	9.	【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。					
	10.	【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各ページのデザインを制作する。					
	11.	【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各ページのデザインを制作する。					
	12.	【課題3】Webサイト制作演習-デザイン5 カフェホームページのデザインを制作・完成させる。					
	13.	【課題3】Webサイト制作演習-HTML1 カフェホームページのHTMLをコーディング・完成させる。					
	14.	【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。					
	15.	【課題3】Webサイト制作演習-CSS2 カフェホームページのCSSをコーディングする。					
	16.	【課題3】Webサイト制作演習-CSS3 カフェホームページのCSSをコーディングする。					
	17.	【課題3】Webサイト制作演習-CSS4 カフェホームページを完成・提出する。					
	18.	簡易講評会 / コーディング復習 簡易的な講評会を行う。後期に向けてコーディングを復習する。					
使用テキスト 教材等	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座 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	研究A	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	都築 美耶	実務経験		漫画家・イラストレーター			
授業クラス 学年	研究科	担任		杉山 みゆき			
授業の概要	<p>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。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	●自主課題コンセプト決め、アイデアスケッチ					
	2.	●自主課題コンセプト決め、アイデアスケッチ					
	3.	●自主課題制作。下書きなど					
	4.	●自主課題制作。下書きなど					
	5.	●自主課題制作。下書きなど					
	6.	●自主課題制作。本描きなど					
	7.	●自主課題制作。本描きなど					
	8.	●自主課題制作。本描きなど					
	9.	●自主課題制作。着彩など					
	10.	●自主課題制作。着彩など					
	11.	●自主課題制作。着彩など					
	12.	●自主課題制作。提出					
	13.	●課題作品のブラッシュアップ					
	14.	●課題作品のブラッシュアップ					
	15.	●課題作品のブラッシュアップ					
	16.	●課題作品のブラッシュアップ					
	17.	●課題作品のブラッシュアップ					
	18.	●課題作品のブラッシュアップ					
使用テキスト 教材等	必要プリントなどをその都度で配布						
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。          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	積極的に作品制作を行い、研究を行う。						

授業科目	研究B	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	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			杉山			
授業の概要	<p>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。</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	各自が研究自主課題を設定し、制作計画書を作成						
	2.	自主制作課題1 コンセプト、アイデア出し						
	3.	自主制作課題1 コンセプト、アイデア出し						
	4.	自主制作課題1 制作						
	5.	自主制作課題1 制作						
	6.	自主制作課題1 制作						
	7.	自主制作課題1 制作						
	8.	自主制作課題1 制作						
	9.	自主制作課題1 完成、提出、作品講評						
	10.	自主制作課題2 コンセプト、アイデア出し						
	11.	自主制作課題2 コンセプト、アイデア出し						
	12.	自主制作課題2 制作						
	13.	自主制作課題2 制作						
	14.	自主制作課題2 制作						
	15.	自主制作課題2 制作						
	16.	自主制作課題2 制作						
	17.	自主制作課題2 制作						
	18.	自主制作課題2 完成、提出、作品講評						
使用テキスト 教材等	必要に応じてプリントを配布。							
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	自主課題を計画通りに進むように制作時間の管理をする。							

授業科目	研究C	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	日笠 保	実務経験		美術家				
授業クラス 学年	研究科	担任		杉山 みゆき				
授業の概要	各自が設定した自主課題の計画書に沿って、課題内容を研究・追求し、自己表現の向上を目指す。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題①						
	2.	課題①						
	3.	課題①						
	4.	課題①						
	5.	課題①						
	6.	課題①						
	7.	課題②						
	8.	課題②						
	9.	課題②						
	10.	課題②						
	11.	課題②						
	12.	課題②						
	13.	課題③						
	14.	課題③						
	15.	課題③						
	16.	課題③						
	17.	課題③						
	18.	課題③						
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	ポートフォリオ演習	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	吉松 哲哉	実務経験					
授業クラス 学年	SS 学科	担任		杉 山			
授業の概要	就職活動に於いて人事担当に見せるポートフォリオの制作とノウハウを修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	ポートフォリオの概念と紙面構成例の説明					
	2.	レイアウト構成例/ポートフォリオ制作に於いてのアドバイス					
	3.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	4.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	5.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	6.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	7.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	8.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	9.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	10.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	11.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	12.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	13.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	14.	ポートフォリオ制作と課題作品の制作など					
	15.	夏休み前にポートフォリオの提出【PDFにて】					
	16.	ポートフォリオの修正					
	17.	ポートフォリオの修正					
	18.	ポートフォリオの提出へ					
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	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	研究科	担任		杉山 みゆき				
授業の概要	一般ビジネス環境で必要な「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。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	オリエンテーション						
	2.	Word①「基本操作」「文字入力」						
	3.	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」						
	4.	Word③「文字/段落の書式設定」「表の基本的な作り方と実践技」						
	5.	Word④「図形を作成する」「文書に表現力を付ける」						
	6.	Word⑤ まとめテスト						
	7.	Excel①「基本操作」「表作りの基本をマスターする」						
	8.	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」						
	9.	Excel③「表全体の見た目を整える」						
	10.	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」						
	11.	Excel⑤ まとめテスト						
	12.	Power Point①「基本操作」「スライド作成の基本」						
	13.	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」						
	14.	Power Point③「表・グラフを作成する」「作図機能を使いこなす」						
	15.	Power Point④「アニメーションを設定する」						
	16.	Power Point⑤「プレゼンテーションの実行と資料の配布」						
	17.	Power Point⑥ プレゼン資料の作成						
	18.	Power Point⑦ プレゼン・講評						
使用テキスト 教材等	情報リテラシーOffice2016							
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。							