

授業科目	コンピュータ演習Ⅲ	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	門井由佳	実務経験		ディレクター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックアートコース 2年 B組	担任		榊原 緑			
授業の概要	コンピュータ演習Ⅰ、Ⅱの操作技術を生かしたポートフォリオ及び、コンペティション作品制作。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ポートフォリオ制作: オリエンテーション、フォーマット制作 ①アートボード作成 2. ポートフォリオ制作: フォーマット制作 ②ノンブル、台制作成 3. ポートフォリオ制作: フォーマット制作 ③レイアウト、書体理解 4. ポートフォリオ制作: レイアウト、アイコン作成 5. ポートフォリオ制作: レイアウト、アイコン作成 6. ポートフォリオ制作: レイアウト、スキャナー操作 7. ポートフォリオ制作: 中間チェック、pdf圧縮提出 8. ポートフォリオ制作: 中間チェック、pdf圧縮提出 9. ポートフォリオ制作: 作品制作「〇〇カフェチラシ」 10. ポートフォリオ制作: 作品制作「〇〇カフェチラシ」 11. ポートフォリオ制作: 作品制作「〇〇カフェチラシ」 12. ポートフォリオ制作: レイアウト調整 13. ポートフォリオ制作: レイアウト調整 14. ポートフォリオ制作: レイアウト調整 15. ポートフォリオ制作: 最終、pdf圧縮提出 16. ポートフォリオ制作: 最終、pdf圧縮提出 17. ポートフォリオ制作: 手直し、コンペティション作品制作 18. ポートフォリオ制作: 手直し、コンペティション作品制作 						
使用テキスト 教材等	各課題必要時、pdfマニュアル配布。						
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>魅力的な見せ方には、様々な参考資料を見て知識を付ける。</p> <p>一般職希望でも、コンセプト文章制作、まとめる力、期限厳守は身に付ける。</p>						

授業科目	キャリアガイダンスⅢ	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	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 2年	担任		全クラス担任			
授業の概要	就活における試験・面接対策。学内企業説明会4～5回実施予定						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学内における就活での仕様について 2. 学内企業説明会① 3. 昨年度振り返り・本格的な準備(履歴書・エントリーシート) 4. 学内企業説明会② 5. 面接試験対策1・面接前の準備 6. 面接試験対策2・面接中のマナー 7. 学内企業説明会③ 8. 面接での質問集対策 9. 面接試験模擬練習1 10. 面接試験模擬練習2 11. 筆記試験対策・作文・SPI一般常識など説明 12. 筆記試験模擬・小テスト 13. 面接・試験・内定後のマナー 14. ポートフォリオについて 15. 学内企業説明会④ 16. SMBCライフプラン 17. 後期の過ごし方 18. 学内企業説明会⑤ 						
使用テキスト 教材等	マイロード21 配付資料 A4クリアファイル						
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	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、応対例を学ぶ。						

授業科目	イラストレーション表現	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	加藤照子	実務経験		版画家			
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックアートコース 2年B組	担任		榎原 緑			
授業の概要	空間と背景描写の技術を応用し、世界観を表現するイラストレーション技術の修得、および研究。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「人物クロッキー」：短時間で正確にかたちをとらえる。正面、側面、背面、移動など ・クロッキー帳 (制作→チェック) 2. デッサン「モノをつかむ手」 ・B4画用紙、タテ ・各自モノを用意 (制作) 3. デッサン「モノをつかむ手」 ・B4画用紙、タテ ・各自モノを用意 (制作→提出) 4. 「動物クロッキー」：短時間で正確にかたちをとらえる。正面、側面、背面、移動など ・クロッキー帳 (制作→チェック) 5. 「動物クロッキー」：短時間で正確にかたちをとらえる。正面、側面、背面、移動など ・クロッキー帳 (制作→チェック) 6. 背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラクターが旅するイラストの作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (ラフスケッチ) 7. 背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラクターが旅するイラストの作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (チェック・制作) 8. 背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラクターが旅するイラストの作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作) 9. 背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラクターが旅するイラストの作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作) 10. 背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラクターが旅するイラストの作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作) 11. 背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラクターが旅するイラストの作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作) 12. 背景イラスト「旅する人」：架空の都市をオリジナルキャラクターが旅するイラストの作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作→提出) 13. 「ハロウィン イラスト」：架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (ラフスケッチ) 14. 「ハロウィン イラスト」：架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (チェック・制作) 15. 「ハロウィン イラスト」：架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作) 16. 「ハロウィン イラスト」：架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作) 17. 「ハロウィン イラスト」：架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作) 18. 「ハロウィン イラスト」：架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成 ・タブレット使用、A4サイズで制作、タテヨコ自由 ・各自参考資料等を用意 (制作→提出) 						
使用テキスト 教材等	必要に応じて配布物あり						
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	提出締め切り厳守 各自課題に応じ、デッサンモチーフ、写真や参考資料を用意しておくこと。						

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	榎原 緑	実務経験					
授業クラス 学年	クリエイティブ 学科 コミックアートコース2年B組	担任		榎原 緑			
授業の概要	産学連携やコンペへの作品制作への挑戦を通じ、実践的なクリエイターの「仕事」や「意識」を習得する。また、完成した作品は順次ファイルング、画像データ保管するなどポートフォリオ制作につなげていく。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. コンペ作品① (ウォームビズポスター制作) アイデアスケッチ						
	2. コンペ作品① (ウォームビズポスター制作) 下描き制作						
	3. コンペ作品① (ウォームビズポスター制作) 本制作						
	4. コンペ作品① (ウォームビズポスター制作) 本制作						
	5. 産学連携授業① キャラクター制作 アイデアスケッチ						
	6. 産学連携授業① キャラクター制作 下描き						
	7. 産学連携授業① キャラクター制作 本制作						
	8. 産学連携授業① キャラクター制作 本制作						
	9. 産学連携授業① キャラクター制作 本制作						
	10. コンペ作品② 交通安全ポスター アイデアスケッチ						
	11. コンペ作品② 交通安全ポスター アイデアスケッチ						
	12. コンペ作品② 交通安全ポスター 下描き						
	13. コンペ作品② 交通安全ポスター 下描き						
	14. コンペ作品② 交通安全ポスター 本制作						
	15. コンペ作品② 交通安全ポスター 本制作						
	16. コンペ作品③ 各種コンペティション用作品の制作・応募						
	17. コンペ作品③ 各種コンペティション用作品の制作・応募						
	18. コンペ作品③ 各種コンペティション用作品の制作・応募						
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	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	産学・コンペともに、クライアントの趣旨にそった作品制作を心がけること。						

授業科目	キャラクターイラストⅢ	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	木村咲慧	実務経験		イラストレーター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックアートコース 2年B組	担任		榊原緑			
授業の概要	オリジナルキャラクターを活かした世界観のあるコミックイラスト表現の技術の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(ラフ) 2. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(ラフ・下書き) 3. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(下書き) 4. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(本制作) 5. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(本制作) 6. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(本制作) 7. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(本制作) 8. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(本制作) 9. スマホゲームイラスト:企業に向けたイラスト制作。 カードゲーム系スマホゲームキャラクターイラストの制作。(本制作→提出) 10. 差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。(ラフ) 11. 差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。(下書き) 12. 差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。(ペン入れ) 13. 差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。(ペン入れ・着色) 14. 差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。(着色) 15. 差分:企業に向けたイラスト制作。 イラストの強化キャラクターの制作。(着色→提出) 16. 産学・コンペ作品の制作。 17. 産学・コンペ作品の制作。 18. 産学・コンペ作品の制作。 						
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							

授業科目	デジタルイラストⅡ	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	吉岡竜巳	実務経験		デジタルイラストレータ			
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックアート コース2年B組	担任		榊原 緑			
授業の概要	<p>テーマに即したデジタルによるコミックイラストの制作。デジタルならではの技法を含め、背景込みのしっかりとした絵を仕上げる。各コンペや、卒業制作につながるような作品制作を行う。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	ユニットイラスト	課題の説明・ラフ作成				
	2.	ユニットイラスト	下書き・清書・彩色				
	3.	ユニットイラスト	下書き・清書・彩色				
	4.	ユニットイラスト	下書き・清書・彩色				
	5.	ユニットイラスト	下書き・清書・彩色				
	6.	ユニットイラスト	完成・仕様にあった提出(早まる場合があります)				
	7.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(カラー)	課題の説明・ラフ作成				
	8.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(カラー)	線画				
	9.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(カラー)	トーン解説				
	10.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(カラー)	仕上げ				
	11.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(カラー)	仕上げ				
	12.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(カラー)	完成提出				
	13.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(モノクロ)	課題の説明・ラフ作成				
	14.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(モノクロ)	線画				
	15.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(モノクロ)	トーン解説				
	16.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(モノクロ)	仕上げ				
	17.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(モノクロ)	仕上げ				
	18.	背景と組み合わせたキャラクターイラスト(モノクロ)	完成提出				
使用テキスト 教材等	タブレットPC・USBメモリ・筆記用具、適宜資料・素材配布						
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	未完成とならないよう、スケジュールを考慮し限られた時間の中で出来るだけクオリティを上げる事を意識してください。途中経過の確認のため適宜面談をします。						

授業科目	プレゼンテーション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	吉松 哲哉	実務経験		アートディレクター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックアートコース 2年B組	担任		榊原			
授業の概要	<p>目的やコンセプトを明確にしたポートフォリオ用の作品制作を目的とし、Illustrator・Photoshop操作のレベルアップも行う。 写真の他にイラストを効果的に使うレイアウトや訴求ポイントの見つけ方など、実践的な制作を行います。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題制作①キャッチとボディコピーとモチーフ（円）によるレイアウト実習/Illustratorでレイアウトのバリエーションを制作 2. 課題制作①キャッチとボディコピーとモチーフ（円）によるレイアウト実習/Illustratorでレイアウトのバリエーションを制作 3. 課題制作②B4ポスター案の制作（B1想定）サムネイル+ロゴ制作 4. 課題制作②B4ポスター案の制作（B1想定）ロゴ制作 5. 課題制作②B4ポスター案の制作（B1想定）デザインアイデア 6. 課題制作②B4ポスター案の制作（B1想定）デザイン制作 7. 課題制作②B4ポスター案の制作（B1想定）デザイン制作 8. 課題制作②B4ポスター案の制作（B1想定）デザイン制作→仕上げ→データ提出 9. 課題制作③店頭商品ポップの制作【ヨコ長+タテ長】 10. 課題制作③店頭商品ポップの制作【ヨコ長+タテ長】仕上げ→データ提出 11. 課題制作④B4チラシ制作 12. 課題制作④B4チラシ制作 13. 課題制作④B4チラシ制作 14. 課題制作④B4チラシ制作・仕上げ→データ提出 15. 課題制作⑤B4観光ポスター制作（B1想定） 16. 課題制作⑤B4観光ポスター制作（B1想定） 17. 課題制作⑤B4観光ポスター制作（B1想定） 18. 課題制作⑤B4観光ポスター制作（B1想定）仕上げ→データ提出 						
使用テキスト 教材等	写真素材は課題ごとに提供						
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							

授業科目	CG 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	高田怜美	実務経験		CGクリエイター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックアートコース 2年B組	担任		榊原緑			
授業の概要	Vライバー等を想定したキャラクターを制作し、Live2Dの基本操作を習得。オリジナルイメージの具現化につなげ、卒業制作でも活用できる表現方法を身に付ける。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. CG II オリエンテーション イラストデータ制作 2. インポートデータ制作/Live2D操作説明 3. モデリング (アートメッシュ/パラメーター等の説明) 4. モデリング (デフォーマ等の説明/表情) 5. モデリング (髪揺れ/顔角度XYZ) 6. モデリング (顔角度XYZ) 7. モデリング (腕/体角度XYZ) 8. モデリング (体角度XYZ) 9. モデリング (体角度XYZ) 10. モデリング (その他パラメーター/物理演算等) 11. モデリング (高可動域モデルやその他表現技法について説明) 12. モデリング (最終微調整) 13. 書き出し形式について/アニメーション 14. アニメーション 15. アニメーション 16. アニメーション (完成データ提出) 17. 講評 18. その他 (卒制動画制作に関する説明) 						
使用テキスト 教材等	モデリングマニュアル(PDF)						
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ため、適宜メモを取る。						

授業科目	CGアニメーション	講義	実技	演習	単位時間32－単位2	前期	後期	
					単位時間64－単位4			
					単位時間96－単位6			
教科担当	中西 亮介	実務経験		アニメーションディレクター				
授業クラス 学年	クリエイティブ学科 コミックアートコース 2年B組	担任		榊原緑				
授業の概要	AfterEffectsによる映像制作に必要な基本操作を復習しつつ、モーショングラフィックスやエフェクト、便利な加工ツールなど、新たなスキルを修得します。これらのスキルを応用して、オリジナル映像の演出・制作を目標とする。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	授業内容のガイダンス、基本ツールの復習						
	2.	AfterEffects実習（エフェクト応用） 1						
	3.	AfterEffects実習（エフェクト応用） 2						
	4.	AfterEffects実習（エフェクト応用） 3						
	5.	AfterEffects実習（モーショングラフィックス） 1						
	6.	AfterEffects実習（モーショングラフィックス） 2						
	7.	AfterEffects実習（モーショングラフィックス） 3						
	8.	AfterEffects実習（加工ツール） 1						
	9.	AfterEffects実習（加工ツール） 2						
	10.	課題内容のガイダンス、絵コンテの書き方復習						
	11.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 1						
	12.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 2						
	13.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 3						
	14.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 4						
	15.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 5						
	16.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 6						
	17.	課題制作（スマホゲームCM動画制作） 7						
	18.	課題の講評						
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	アニメやゲーム、映画など、映像メディア鑑賞の際に、作り手側の視点で、分析して見る習慣をつける。							