

|                                       |  |      |    |             |  |    |    |
|---------------------------------------|--|------|----|-------------|--|----|----|
| 授業科目                                  | プレゼンテーションⅡ   | 講義   | 実技 | 演習          | 単位時間32-単位2<br>単位時間64-単位4<br>単位時間96-単位6 | 前期 | 後期 |
| 教科担当                                  | 岡本洋介   | 実務経験 |    | グラフィックデザイナー |  |    |    |
| 授業クラス<br>学年                           | クリエイティブ学科<br>コミックアートコース2年A組  | 担任   |    | 加藤成樹        |  |    |    |
| 授業の概要                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・媒体、目的、コンセプト等を明確にした出力作品を制作する。</li> </ul>  |      |    |             |  |    |    |
| 学修内容<br>・<br>課題内容<br>(授業計画)<br>90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Illustratorを使用してのアイコン制作 1</li> <li>2. Illustratorを使用してのアイコン制作 2</li> <li>3. Illustratorを使用してのオリジナルロゴ制作 1</li> <li>4. Illustratorを使用してのオリジナルロゴ制作 2</li> <li>5. IllustratorおよびPhotoShopを使用しての編集データ制作 1</li> <li>6. IllustratorおよびPhotoShopを使用しての編集データ制作 2</li> <li>7. IllustratorおよびPhotoShopを使用しての広告制作 1<br/>ポートフォリオ用</li> <li>8. IllustratorおよびPhotoShopを使用しての広告制作 2<br/>ポートフォリオ用</li> <li>9. IllustratorおよびPhotoShopを使用しての広告制作 3<br/>ポートフォリオ用</li> <li>10. IllustratorおよびPhotoShopを使用しての広告制作 4<br/>ポートフォリオ用</li> <li>11. IllustratorおよびPhotoShopを使用しての広告制作 5<br/>ポートフォリオ用</li> <li>12. ポートフォリオ制作 1</li> <li>13. ポートフォリオ制作 2</li> <li>14. ポートフォリオ制作 3</li> <li>15. ポートフォリオ制作 4</li> <li>16. ポートフォリオ制作 5</li> <li>17. ポートフォリオ制作 6</li> <li>18. ポートフォリオ制作 7</li> </ol> |      |    |             |  |    |    |
| 使用テキスト<br>教材等                         | 各課題必要時、資料プリント配布。   |      |    |             |  |    |    |
| 成績評価方法<br>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<br>留意点                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・データの保存（USB、サーバーアクセス）を確実に行う。</li> <li>・毎回必ず情報記録用ノートとUSBを用意する。</li> </ul>  |      |    |             |  |    |    |

|                                       |   |      |    |       |                 |    |    |
|---------------------------------------|---|------|----|-------|-----------------|----|----|
| 授業科目                                  | 卒業制作 I  | 講義   | 実技 | 演習    | 単位時間352<br>単位22 | 前期 | 後期 |
| 教科担当                                  | 加藤 成樹   | 実務経験 |    |       |                 |    |    |
| 授業クラス<br>学年                           | クリエイティブ学科<br>コミックアートコース2年A組   | 担任   |    | 加藤 成樹 |                 |    |    |
| 授業の概要                                 | <p>テーマに即した作品制作を通じ、2年間の学修の集大成とする。<br/>「発想」「コンセプトメイキング」を重視した作品制作。<br/>コンペ作品に積極的の挑戦させる（必須課題と選択課題で構成）</p>   |      |    |       |                 |    |    |
| 学修内容<br>・<br>課題内容<br>(授業計画)<br>90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 選択課題…オリエンテーション</li> <li>2. 制作計画立案…イラストレーション・動画制作より選択</li> <li>3. 選択課題…ラフスケッチ・プロット制作</li> <li>4. 選択課題…ラフスケッチ・プロット制作</li> <li>5. 選択課題…ラフスケッチ・プロット制作</li> <li>6. 選択課題…ラフスケッチ・プロットチェック</li> <li>7. 選択課題…本制作</li> <li>8. 選択課題…本制作</li> <li>9. 選択課題…中間審査①</li> <li>10. 選択課題…本制作</li> <li>11. 選択課題…本制作</li> <li>12. 選択課題…中間審査②</li> <li>13. 選択課題…本制作</li> <li>14. 選択課題…本制作</li> <li>15. 選択課題…本制作</li> <li>16. 選択課題…本制作</li> <li>17. 選択課題…作品提出</li> <li>18. 選択課題…最終講評会</li> </ol> |      |    |       |                 |    |    |
| 使用テキスト<br>教材等                         | 特になし  |      |    |       |                 |    |    |
| 成績評価方法<br>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ない【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。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<br>留意点                       | ラフスケッチチェック、中間審査①・②、最終講評会を実施。  |      |    |       |                 |    |    |

|                                       |   |      |    |       |                  |    |    |
|---------------------------------------|---|------|----|-------|------------------|----|----|
| 授業科目                                  | 卒業制作Ⅱ   | 講義   | 実技 | 演習    | 単位時間 6 4<br>単位 4 | 前期 | 後期 |
| 教科担当                                  | 加藤 成樹   | 実務経験 |    |       |                  |    |    |
| 授業クラス<br>学年                           | クリエイティブ学科<br>コミックアートコース2年A組   | 担任   |    | 加藤 成樹 |                  |    |    |
| 授業の概要                                 | <p>テーマに即した作品制作を通じ、2年間の学修の集大成とする。<br/> 「発想」「コンセプトメイキング」を重視した作品制作。<br/> コンペ作品に積極的の挑戦させる（必須課題と選択課題で構成）</p>   |      |    |       |                  |    |    |
| 学修内容<br>・<br>課題内容<br>(授業計画)<br>90分/コマ | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 選択課題…オリエンテーション</li> <li>2. 制作計画立案…イラストレーション・動画制作より選択</li> <li>3. 選択課題…ラフスケッチ・プロット制作</li> <li>4. 選択課題…ラフスケッチ・プロット制作</li> <li>5. 選択課題…ラフスケッチ・プロット制作</li> <li>6. 選択課題…ラフスケッチ・プロットチェック</li> <li>7. 選択課題…本制作</li> <li>8. 選択課題…本制作</li> <li>9. 選択課題…中間審査①</li> <li>10. 選択課題…本制作</li> <li>11. 選択課題…本制作</li> <li>12. 選択課題…中間審査②</li> <li>13. 選択課題…本制作</li> <li>14. 選択課題…本制作</li> <li>15. 選択課題…本制作</li> <li>16. 選択課題…本制作</li> <li>17. 選択課題…作品提出</li> <li>18. 選択課題…最終講評会</li> </ol> |      |    |       |                  |    |    |
| 使用テキスト<br>教材等                         | 特になし  |      |    |       |                  |    |    |
| 成績評価方法<br>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。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<br>留意点                       | ラフスケッチチェック、中間審査①・②、最終講評会を実施。  |      |    |       |                  |    |    |