

授業科目	美術史		授業形態	講義	担当者	久保 智史
	必修科目				実務経験	アーティスト
開講クラス	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		前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	導入：美術史とは？美術史の流れについて 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術		【予習】教科書P2-P18導入部分 【復習】教科書P20-P25、板書メモを確認		
	2.	原始古代②：古代ギリシア、古代ローマ		【予習】教科書P26-P43 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	3.	中世①：初期キリスト教美術		【予習】教科書P44-P53 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	4.	中世②：ロマネスク、ゴシック美術		【予習】教科書P54-P65 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	5.	ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家 盛期ルネサンス ルネサンス三大巨匠		【予習】教科書P66-P87 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	6.	ルネサンス②：マニエリスム、北方ルネサンス		【予習】教科書P88-P131 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	7.	印象主義①：印象派の画家たち		【予習】教科書P164-P173 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	8.	印象主義②：後期印象派の画家		【予習】教科書P174-P185 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	9.	江戸絵画：江戸時代の絵画、浮世絵		【予習】プリント図版作品を調べる 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	10.	19世紀美術：世紀末の美術		【予習】教科書P186-P199 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	11.	20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に美術運動、 ダダ、シュルレアリスム		【予習】教科書P200-P209 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	12.	20世紀美術②：抽象絵画		【予習】教科書P216-P218 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
	13.	現代美術①：アメリカを中心とした現代美術作家、 インスタレーションなど多様な表現		【予習】教科書P210-P215 【復習】板書メモ、プリントの図版をまとめる		
使用テキスト 教材等	いちばん親切的な西洋美術史、授業プリント					
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	合同授業。クラスごとに着席。各自ノートを用意する。					

授業科目	コンピュータ演習Ⅱ			授業形態	演習	担当者	大和・小島
	必修科目					実務経験	
開講クラス	デザイン学部	企画デザイン学科	1年	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	Photoshopの基本操作の修得とIllustratorとの連携。						
授業計画	回数	授業の内容			到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	Photoshop基本操作 画像解像度・画像編集(色味、変形)			【到達目標】 RGBとCMYKの理解 【予習】 教科書：Lesson13 画像の修正 【復習】 授業の振り返り		
	2.	Photoshop基本操作 選択範囲・マスク作成			【到達目標】 選択範囲の理解(ツールの使用)、画像の切り抜きができる。 【予習】 教科書：Lesson09 選択範囲の作成 【復習】 授業の振り返り		
	3.	Photoshop基本操作 新規作成・レイヤー作成・ツールで図形作成(野菜や動物など)・ファイル保存			【到達目標】 新規作成で最初から制作できる、他ツールの使用ができる 【予習】 教科書：Lesson08、10、12 【復習】 授業の振り返り		
	4.	Photoshop基本操作 新規作成・レイヤー作成・フィルターとレイヤースタイル・ファイル保存			【到達目標】 フィルターとレイヤースタイルの理解 【予習】 教科書：教科書：Lesson08、10、14 【復習】 授業の振り返り		
	5.	Photoshop応用 文字とコラージュ			【到達目標】 画像の切り抜き+文字ツールでコラージュを作る 【予習】 前回までの授業内容 【復習】 授業の振り返り		
	6.	Photoshop応用 文字とコラージュ-jpg提出			【到達目標】 画像の切り抜き+文字ツールでコラージュを作る 【予習】 前回までの授業内容 【復習】 授業の振り返り		
	7.	Photoshop基本操作 Illustratorへの画像配置			【到達目標】 IllustratorとPhotoshopの連動を理解 【予習】 教科書：Lesson15 IllustratorとPhotoshopの連携 【復習】 授業の振り返り		
	8.	Photoshop基本操作 Illustratorへの画像配置・IllustratorからベクターデータをPhotoshopに配置			【到達目標】 IllustratorとPhotoshopの連動を理解 【予習】 教科書：Lesson15 IllustratorとPhotoshopの連携 【復習】 授業の振り返り		
	9.	Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作①			【到達目標】 前回までの授業内容の復習 【予習】 前回までの授業内容の復習 【復習】 授業の振り返り		
	10.	Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作②			【到達目標】 前回までの授業内容の復習 【予習】 前回までの授業内容以外にやりたいことがあればとめる 【復習】 授業の振り返り		
	11.	Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作③			【到達目標】 前回までの授業内容の復習 【予習】 前回までの授業内容以外にやりたいことがあればとめる 【復習】 授業の振り返り		
	12.	Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作④			【到達目標】 できる人は2案目の制作に入る 【予習】 前回までの授業内容以外にやりたいことがあればとめる 【復習】 授業の振り返り		
13.	Illustrator・Photoshopを応用したポスター制作⑤			【到達目標】 前回までの授業内容の復習 【予習】 前回までの授業内容以外にやりたいことがあればとめる 【復習】 授業の振り返り			
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいPhotoshop&Illustrator						
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。</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	教科書に付箋など、メモをとること。できるだけたくさんPhotoshopに触れて、操作に慣れること。						

授業科目	キャリアガイダンスⅡ		授業形態	演習	担当者	鳥居靖洋
	必修科目				実務経験	漫画家
開講クラス	全学科 1年組		前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	<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応対例を学ぶ。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	就活について・アンケート		【到達目標】進路を明確化 【予習】前期の振り返りしておく。 【復習】進路確認。		
	2.	マイナビ主催「就活スタートアップ講座」		【到達目標】マイナビ登録 【予習】マイナビを事前に調べておく。 【復習】気になる企業をマイナビでピックアップ。		
	3.	会社説明会①		【到達目標】企業理解を深める。 【予習】事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 【復習】自分が受験するイメージで何が必要か考える。		
	4.	会社説明会②		【到達目標】企業理解を深める。 【予習】事前に来校企業を調べる。質問を用意する。 【復習】自分が受験するイメージで何が必要か考える。		
	5.	自己分析再確認		【到達目標】自己理解を深める。 【予習】前期自己分析講座を振り返る。 【復習】自分の売りを理解する。		
	6.	自己PRについて		【到達目標】自分の売りを文章化する。 【予習】自分の長所をピックアップ 【復習】自分の長所が希望企業に会うか確認。		
	7.	就職の軸・ガクチカについて		【到達目標】文章化・言語化できるようになる。 【予習】事前に「軸」「ガクチカ」とはを調べておく。 【復習】文章化する。		
	8.	業界研究①		【到達目標】業界理解を深める。 【予習】事前に業界を調べる。 【復習】似た業界・企業をピックアップ		
	9.	業界研究②		【到達目標】業界理解を深める。 【予習】事前に業界を調べる。 【復習】似た業界・企業をピックアップ		
	10.	現地会社説明会について（訪問時のマナー）		【到達目標】マナー理解。 【予習】企業企業の所在地を知る。 【復習】職員入室時、マナーを意識する。		
	11.	オンライン説明会・オンライン面談について		【到達目標】学内ルール把握。 【予習】zoomなどのアプリをインストールする。 【復習】オンライン説明会に参加する。		
	12.	就活における冬(春)休みの使い方について		【到達目標】長期休みこそ就活を行う。 【予習】自分に必要なことを洗い出し。 【復習】自分に必要なことを実施。		
13.	予備日(担任進路確認・面談日)		【到達目標】2年に備える。 【予習】担任と面談。 【復習】ご家族・担任との連携をとる。			
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	<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	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	SNSセールスプロモーション		授業形態	演習	担当者	堀田武志
	必修科目				実務経験	商業施設アカウントプランナー
開講クラス	デザイン学部デザイン企画学科 1 年 組		前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	<p>本授業では、SNSを活用した販促・広報の基礎から実践までを学ぶ。イベント、商業施設、マスメディアといった異なる分野を題材に、ターゲット設定・企画立案・ビジュアル制作・導線設計までを一貫して行う。 実在の案件を想定したプロモーション制作を通じて、「伝える」だけでなく「人を動かす」SNS活用力を養う。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	オリエンテーション／SNSプロモーションの役割		【到達目標】 SNSの役割と授業全体の流れを理解する 【予習】 印象に残るSNS投稿を考える 【復習】 SNSの役割を整理する		
	2.	SNSの基礎理解（媒体特性と使い分け）		【到達目標】 各SNSの特徴を理解する 【予習】 複数のSNSを比較して見る 【復習】 媒体ごとの違いを整理する		
	3.	ターゲット設定と企画の考え方		【到達目標】 ターゲットを設定できる 【予習】 誰に向けた発信か考える 【復習】 設定したターゲットを整理する		
	4.	イベントSNSプロモーション①（企画立案）		【到達目標】 イベント告知の構成を理解する 【予習】 イベント告知事例を調べる 【復習】 企画内容を整理する		
	5.	イベントSNSプロモーション②（制作）		【到達目標】 投稿ビジュアルを制作できる 【予習】 参考となる投稿を収集する 【復習】 制作意図を整理する		
	6.	イベントSNSプロモーション③（講評）		【到達目標】 改善点を把握できる 【予習】 自作品の課題を考える 【復習】 講評内容を整理する		
	7.	商業施設SNSプロモーション①（分析）		【到達目標】 施設特性を理解する 【予習】 商業施設のSNSを調べる 【復習】 特徴を整理する		
	8.	商業施設SNSプロモーション②（企画・制作）		【到達目標】 施設向け投稿を設計できる 【予習】 来館動機を考える 【復習】 導線を整理する		
	9.	商業施設SNSプロモーション③（講評）		【到達目標】 販促視点を理解する 【予習】 自作品の改善点を考える 【復習】 講評内容を整理する		
	10.	マスメディアSNSプロモーション①（分析）		【到達目標】 メディア発信の特徴を理解する 【予習】 番組や媒体の発信を調べる 【復習】 特徴を整理する		
	11.	マスメディアSNSプロモーション②（企画・制作）		【到達目標】 リスナー増加施策を考えられる 【予習】 集客方法を考える 【復習】 企画意図を整理する		
	12.	マスメディアSNSプロモーション③（発表準備）		【到達目標】 提案内容を整理できる 【予習】 発表内容をまとめる 【復習】 構成を見直す		
	13.	最終発表・講評		【到達目標】 企画を言語化し伝えられる 【予習】 発表練習を行う 【復習】 学びと課題を整理する		
使用テキスト 教材等	都度、配布・貸出、準備。					
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	主体的に企画・制作に取り組むこと。作品の完成度だけでなく、発想や改善の過程も評価する。日常的にSNSや広告、施設の発信を観察し、伝わる表現を意識すること。					

授業科目	コピーライティングⅡ		授業形態	演習	担当者	森
	必修科目				実務経験	コピーライター
開講クラス	企画デザイン学科 1年		前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	単位数	<input checked="" type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	コピーライターに求められるさまざまな戦略的なコピー表現について学ぶ。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	コピー制作課題「AZD学生募集」。(1)		【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	2.	コピー制作課題「AZD学生募集」。(2)		【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	3.	コピー制作課題「東山動物園」。(1)		【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	4.	コピー制作課題「東山動物園」。(2)		【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	5.	コピー制作課題「ユニクロ」。(1)		【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	6.	コピー制作課題「ユニクロ」。(2)		【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	7.	コピー制作課題「求人コピー」。(1)		【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	8.	コピー制作課題「求人コピー」。(2)		【到達目標】コンセプトをコピーとして表現する。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】ノートを見返す。		
	9.			【到達目標】媒体別による表現の違いを知る。 【予習】テーマの確認、ノートの準備。 【復習】教科書、ノートを見返す。		
	10.	商品企画を考える。(1)		【到達目標】商品と消費者ニーズの関係を知る。 【予習】商品とは何か?を考える。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	11.	商品企画を考える。(2)		【到達目標】商品と消費者ニーズの関係を知る。 【予習】商品の役割を考える。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	12.	テレビCMによる広告展開案制作。		【到達目標】企画した商品のテレビCMを考える。 【予習】いろいろなテレビCMを見る。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	13.	ポスターによる広告展開案制作。		【到達目標】企画した商品のポスターを考える。 【予習】ポスターの役割を考える。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
使用テキスト 教材等	広告の基本					
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	商品企画と商品広告の関係性について理解する。					

授業科目	広告デザインI	授業形態	演習	担当者	井上 誠
	必修科目			実務経験	グラフィックデザイナー
開講クラス	企画デザイン学科 1年	前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	前期コンピュータ演習Iの応用で、イラストレーターを使用し、ロゴ、グラフィックデザイン、パッケージデザインの制作。				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	デザインとは？ロゴとは？ ロゴ制作（ラフスケッチ）	【到達目標】ラフスケッチの完成 【予習】Illustratorの基本操作① 【復習】ラフスケッチのブラッシュアップ		
	2.	Illustratorによるロゴ制作	【到達目標】Illustratorによるロゴ制作（6割完成） 【予習】ラフスケッチのブラッシュアップ 【復習】Illustratorの基本操作①		
	3.	Illustratorによるロゴ制作	【到達目標】Illustratorによるロゴ制作提出 【予習】Illustratorの基本操作② 【復習】Illustratorの基本操作②		
	4.	パッケージデザインとは？ ジャムラベルデザイン（ラフスケッチ）	【到達目標】ラフスケッチの完成 【予習】Illustratorの基本操作③ 【復習】ラフスケッチのブラッシュアップ		
	5.	Illustratorによるジャムラベルデザイン制作	【到達目標】Illustratorによるラベル制作（3割完成） 【予習】Illustratorの基本操作③ 【復習】作品のブラッシュアップ		
	6.	Illustratorによるジャムラベルデザイン制作	【到達目標】Illustratorによるラベル制作（5割完成） 【予習】作品のブラッシュアップ 【復習】Illustratorの基本操作④		
	7.	Illustratorによるジャムラベルデザイン制作	【到達目標】Illustratorによるラベル制作（8割完成） 【予習】作品のブラッシュアップ 【復習】Illustratorの基本操作④		
	8.	Illustratorによるジャムラベルデザイン制作	【到達目標】Illustratorによるラベル制作提出 【予習】作品のブラッシュアップ 【復習】Illustratorの基本操作⑤		
	9.	チラシ・ポスターの制作におけるポイント チラシ制作（ラフスケッチ）	【到達目標】ラフスケッチの完成 【予習】Illustratorの基本操作⑤ 【復習】ラフスケッチのブラッシュアップ		
	10.	Illustratorによるチラシデザイン制作	【到達目標】Illustratorによるチラシ制作（3割完成） 【予習】Illustratorの基本操作⑥ 【復習】作品のブラッシュアップ		
	11.	Illustratorによるチラシデザイン制作	【到達目標】Illustratorによるチラシ制作（5割完成） 【予習】作品のブラッシュアップ 【復習】Illustratorの基本操作⑥		
	12.	Illustratorによるチラシデザイン制作	【到達目標】Illustratorによるチラシ制作（8割完成） 【予習】作品のブラッシュアップ 【復習】Illustratorの基本操作⑦		
	13.	Illustratorによるチラシデザイン制作	【到達目標】Illustratorによるチラシ制作提出 【予習】作品のブラッシュアップ 【復習】Illustratorの基本操作⑦		
使用テキスト 教材等	教科担当が用意した資料・見本 世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop操作とデザインの教科書				
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	ラフスケッチの重要性を理解させる。				

授業科目	ショッププロデュースⅠ		授業形態	演習	担当者	樋谷建一
	必修科目				実務経験	空間デザイナー 建築士
開講クラス	企画デザイン学科	1年 組	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	商業空間におけるディスプレイデザイン、装飾デザイン、ショーウィンドウデザイン、サインデザイン等の企画デザイン、制作に関する基本的技術の習得					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	オリエンテーション； 商品企画から店舗ディスプレイ企画提案に至るまでの解説	【到達目標】店舗ディスプレイ企画までの流れを理解する 【予習】授業概要を把握しておく 【復習】店舗ディスプレイ企画までの流れを振り返る。			
	2.	企画案・コンセプト、ターゲット	【到達目標】企画側の視点を理解し、商業空間を企画する 【予習】商業空間企画を構想する 【復習】商業空間企画の流れを振り返る。			
	3.	企画案・ビジュアルイメージ	【到達目標】企画を掘り下げビジュアルイメージを行う。 【予習】企画を掘り下げておく。 【復習】企画からコンセプト立案までの流れを振り返る。			
	4.	V.Iとサイン計画 V.I計画、製作	【到達目標】コンセプトと向き合い、V.I計画を行う。 【予習】コンセプトと向き合っておく。 【復習】コンセプトからV.I計画までの流れを振り返る。			
	5.	企画書レイアウト、企画書の図版、 テキストレイアウトに関し解説と演習	【到達目標】企画書を作成する流れを理解する。 【予習】コンセプトが人に伝わるようまとめておく。 【復習】企画書を作成する流れを振り返る。			
	6.	店舗デザイン① スケッチ	【到達目標】コンセプトから店舗のデザインを考えられる。 【予習】コンセプトに合う、店舗デザインの方向性を探る 【復習】コンセプトから店舗デザインの流れを振り返る。			
	7.	店舗デザイン② 平面図	【到達目標】平面計画ができるようになる。 【予習】店舗デザインの内容を深めておく。 【復習】コンセプトから平面計画を行う流れを振り返る。			
	8.	店舗デザイン③ 平面図Ⅱ	【到達目標】平面計画ができるようになる。 【予習】店舗デザインの内容を深めておく。 【復習】コンセプトから平面計画を行う流れを振り返る。			
	9.	店舗デザイン④ 展開図Ⅰ	【到達目標】室内を立体的に計画ができるようになる。 【予習】店舗デザインの内容を深めておく。 【復習】コンセプトから空間計画を行う流れを振り返る。			
	10.	店舗デザイン⑤ 展開図Ⅱ	【到達目標】室内を立体的に計画ができるようになる。 【予習】店舗デザインの内容を深めておく。 【復習】コンセプトから空間計画を行う流れを振り返る。			
	11.	プレゼン 企画書の発表と講評	【到達目標】企画コンセプト、店舗デザインを発表する。 【予習】企画コンセプト、店舗デザインをまとめておく。 【復習】企画コンセプト、店舗デザインのをまとめて振り返る。			
	12.	店舗デザイン ブラッシュアップ①	【到達目標】店舗デザインをさらに深堀する。 【予習】まとめ、発表から問題点を整理しておく。 【復習】ブラッシュアップの仕方を振り返る。			
13.	店舗デザイン ブラッシュアップ②	【到達目標】店舗デザインをさらに深堀する。 【予習】まとめ、発表から問題点を整理しておく。 【復習】ブラッシュアップの仕方を振り返る。				
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回に對して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	課題を通して、イメージスケッチ・図面・パース等による表現、企画書のプレゼンテーションの方法について理解する。					

授業科目	Web I	授業形態	演習	担当者	古田雅仁
	必修科目			実務経験	Webデザイナー
開講クラス	企画デザイン学科 1年	前期・後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)	
授業概要	Web制作の基礎を学習し、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。 ☆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)				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	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」「ビー玉を持った手のデッサン」のデッサン制作。(BASIC STUDY)	【到達目標】デッサンの基本的な技法を理解し修得。 【予習】テーマの確認。画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	2.	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)	【到達目標】平面構成の基本的な考え方や技法を理解。 【予習】テーマの分析。モチーフ、画材準備。 【復習】作品、アドバイスの振り返り。		
	3.	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。	【到達目標】Webの仕組みを理解し、基本的なHTMLタグを扱える。 【予習】普段見るWebサイトの構成を見ておく。 【復習】基本的なHTMLタグの使い方を見直す。		
	4.	HTML基礎2 / XD基礎 練習用ページをコーディングしてHTMLについて学ぶ。	【到達目標】練習用ページの制作を通して、HTMLの基本を理解する。 【予習】HTMLの基本タグを確認しておく。 【復習】作成したページの構造を見直す。		
	5.	Webサイト制作演習-デザイン1 / XD基礎2 Webサイトのデザイン方法の基礎知識について学ぶ。	【到達目標】Webサイトデザインの基礎を理解する。 【予習】Webサイトの構成や見た目を見ておく。 【復習】授業で学んだデザインの考え方を見直す。		
	6.	CSS基礎1 / Webサイト制作演習-デザイン2 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。	【到達目標】CSSの記述方法を理解し、基本的なプロパティを扱える。 【予習】CSSの役割と基本用語を確認しておく。 【復習】授業で扱ったプロパティの使い方を見直す。		
	7.	CSS基礎2 / Webサイト制作演習-デザイン3 CSSを使ったレイアウト技法を習得する。	【到達目標】CSSを使ったレイアウト技法の基礎を理解する。 【予習】CSSのレイアウト指定を確認しておく。 【復習】授業で扱ったレイアウトの組み方を見直す。		
	8.	CSS基礎3 / Webサイト制作演習-デザイン4 よく使うプロパティやセレクトを復習する。	【到達目標】よく使うプロパティやセレクトを理解する。 【予習】基本的なプロパティとセレクトを確認しておく。 【復習】授業で扱った指定方法を見直す。		
	9.	【課題3】Webサイト制作演習-HTML カフェホームページのHTMLをコーディング・完成させる。	【到達目標】HTMLを用いてカフェサイトを完成させる。 【予習】ページ構成と必要な要素を確認しておく。 【復習】HTMLの構造と記述内容を見直す。		
	10.	【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。	【到達目標】CSSを用いてカフェサイトを整えられる。 【予習】必要なCSSの指定を確認しておく。 【復習】記述したCSSの内容を見直す。		
	11.	【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。	【到達目標】CSSを用いてカフェサイトを整えられる。 【予習】必要なCSSの指定を確認しておく。 【復習】記述したCSSの内容を見直す。		
	12.	【課題3】Webサイト制作演習-CSS3 カフェホームページを完成・提出する。	【到達目標】CSSを用いてカフェサイトを完成させ、提出できる。 【予習】不足しているCSSの記述を確認しておく。 【復習】完成したページの見た目と記述を見直す。		
13.	簡易講評会 / コーディング復習 簡易的な講評会を行う。2年次に向けてコーディングを復習する。	【到達目標】講評を通して課題を振り返り、コーディングの基礎を見直す。 【予習】これまで学んだHTMLとCSSを確認しておく。 【復習】講評内容とコーディングの要点を見直す。			
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	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					

授業科目	デザイントリアルI		授業形態	演習	担当者	井上 誠
	必修科目				実務経験	グラフィックデザイナー
開講クラス	企画デザイン学科 1年		前期	後期	単位数	<input type="checkbox"/> 1単位(26時間) <input checked="" type="checkbox"/> 2単位(52時間) <input type="checkbox"/> 3単位(78時間)
授業概要	産学連携・コンペを通して、クライアントの要望に沿ったデザイン、企画を思考する。					
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項			
	1.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導	【到達目標】 ラフスケッチの完成 【予習】 過去の入選作品の自己分析 【復習】 ラフスケッチのブラッシュアップ			
	2.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導	【到達目標】 Illustratorによるフラッグ制作 (3割完成) 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品のブラッシュアップ			
	3.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導	【到達目標】 Illustratorによるフラッグ制作 (7割完成) 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品のブラッシュアップ			
	4.	六本木デザイナーズフラッグ制作、指導	【到達目標】 Illustratorによるフラッグ提出 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品の振り返り			
	5.	卒業制作展DM制作、指導	【到達目標】 ラフスケッチの完成 【予習】 デザイン案の思考 【復習】 ラフスケッチのブラッシュアップ			
	6.	卒業制作展DM制作、指導	【到達目標】 IllustratorによるDM制作 (3割完成) 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品のブラッシュアップ			
	7.	卒業制作展DM制作、指導	【到達目標】 IllustratorによるDM制作 (6割完成) 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品のブラッシュアップ			
	8.	卒業制作展DM制作、指導	【到達目標】 IllustratorによるDM制作提出 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品の振り返り			
	9.	千種区いけばな展DM制作、指導	【到達目標】 ラフスケッチの完成 【予習】 デザイン案の思考 【復習】 ラフスケッチのブラッシュアップ			
	10.	千種区いけばな展DM制作、指導	【到達目標】 IllustratorによるDM制作 (3割完成) 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品のブラッシュアップ			
	11.	千種区いけばな展DM制作、指導	【到達目標】 Illustratorによるチラシ制作 (5割完成) 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品のブラッシュアップ			
	12.	千種区いけばな展DM制作、指導	【到達目標】 Illustratorによるチラシ制作 (8割完成) 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品のブラッシュアップ			
	13.	千種区いけばな展DM制作、指導	【到達目標】 IllustratorによるDM制作提出 【予習】 作品のブラッシュアップ 【復習】 作品の振り返り			
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、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回に對して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	産学連携・コンペを通して課題を進め、実践力を身につける。					

授業科目	DTP演習I		授業形態	演習	担当者	井上 誠
	自由科目(選択授業)				実務経験	グラフィックデザイナー
開講クラス	全学科対象		前期・後期	単位数	□ 1単位(16時間)	
授業概要	イラストレーターの技術修得。 ロゴ制作、パッケージデザイン、グラフィックデザインの制作。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	Illustratorによるテクニック① オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】ロゴ制作完了 【予習】Illustratorの基本操作 【復習】Illustratorによるテクニック①		
	2.	Illustratorによるテクニック② オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作(3割完成) 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック②		
	3.	Illustratorによるテクニック③ オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作(6割完成) 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック③		
	4.	Illustratorによるテクニック④ オリジナルロゴ制作、指導		【到達目標】Illustratorによるロゴ制作提出 【予習】ロゴ制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック④		
	5.	Illustratorによるテクニック⑤ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】ラベル制作完了 【予習】デザイン案の思考 【復習】Illustratorによるテクニック⑤		
	6.	Illustratorによるテクニック⑥ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作(3割完成) 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑥		
	7.	Illustratorによるテクニック⑦ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作(6割完成) 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑦		
	8.	Illustratorによるテクニック⑧ オリジナルラベル制作、指導		【到達目標】Illustratorによるラベル制作提出 【予習】ラベル制作ブラッシュアップ 【復習】Illustratorによるテクニック⑧		
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	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	復習を各自必ずおこなうこと					

授業科目	ビジネスソフト演習Ⅰ		授業形態	演習	担当者	小島 梨穂
	自由科目(選択授業)				実務経験	なし
開講クラス	全学科対象		前期・後期	単位数	□ 1単位(16時間)	
授業概要	ワード、エクセル、パワーポイントの修得					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	ブラインドタッチを修得し、タイピング能力を身に着ける。		【到達目標】ブラインドタッチの修得 【予習】タイピングの練習 【復習】ブラインドタッチでタイピングをする		
	2.	ワードの基本知識を身に着ける。 ワードを使用し、ビジネス文書を作成する。		【到達目標】ワードの修得、制作した書類の提出 【予習】タイピングの練習 【復習】ビジネス文書の制作		
	3.	ワードで表や画像の挿入方法を身に着ける。 エクセルの基本知識を身に着ける。		【到達目標】ワードの修得、エクセルの基本知識の修得 【予習】ビジネス文書の制作 【復習】ワードで画像挿入をする、エクセルの復習		
	4.	エクセルを用いて簡単な表やグラフを作成する。 エクセルの関数についての知識を身に着ける。		【到達目標】関数の修得 【予習】エクセルの復習 【復習】関数の復習		
	5.	エクセルを用いて表やグラフを作成する。 エクセルの応用的な知識を身に着ける。		【到達目標】エクセルの修得、制作した表の提出 【予習】関数の復習 【復習】エクセルを用いて表やグラフを作成する		
	6.	パワーポイントの基本知識を身に着ける。		【到達目標】パワーポイントの基本知識の修得 【予習】エクセルを用いて表やグラフを作成する 【復習】パワーポイントの復習		
	7.	パワーポイントのアニメーション等の知識を身に着ける。簡単な自己紹介プレゼンテーション資料を作成する。		【到達目標】パワーポイントの修得 【予習】パワーポイントの復習 【復習】パワーポイントアニメーションの復習		
	8.	パワーポイントを用いて簡単な自己紹介プレゼンテーション資料を作成する。		【到達目標】自己紹介プレゼンテーション資料の提出 【予習】パワーポイントの復習 【復習】パワーポイントの復習		
使用テキスト 教材等	テキストデータ等配布					
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	この授業はビジネスソフトの知識と技術の修得を目標としており、検定取得を目標としているものではないので、選択する際は注意が必要。					

授業科目	デッサン技法		授業形態	演習	担当者	日笠 保
	自由科目(選択授業)				実務経験	美術家
開講クラス	全学科対象		前期	後期	単位数	☑ 1単位(16時間)
授業概要	前期の必須科目で習得しているデッサン技能を向上させるとともに、素描表現の研究をする。					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	静物デッサン① B4画用紙		【到達目標】 静物モチーフ空間をバランスの良い構図でトリミングする。 【予習】 構図の研究。 【復習】 構図のバランスの確認。		
	2.	静物デッサン①		【到達目標】 モチーフの立体感・質感等の追求。 【予習】 モチーフの観察。 【復習】 構図、立体感・質感等の完成度と改善点の確認。		
	3.	ドローイング		【到達目標】 個性・感性を活かした描写を目指す。 【予習】 使用画材の特性の理解。 【復習】 個性や画材特性を活かした表現となっているかどうか、他の人の作品とも比べてみる。		
	4.	静物デッサン② B3画用紙		【到達目標】 組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】 モチーフの観察。構図の追求。 【復習】 改善点の確認。		
	5.	静物デッサン②		【到達目標】 組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】 立体感・質感等の追求。 【復習】 改善点の確認。		
	6.	静物デッサン②		【到達目標】 組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】 立体感・質感等の追求。 【復習】 改善点の確認。		
	7.	静物デッサン②		【到達目標】 組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】 立体感・質感等の追求。 【復習】 改善点の確認。		
	8.	静物デッサン②		【到達目標】 組モチーフのデッサンを通して構成力・描写力・表現力の向上を目指す。 【予習】 立体感・質感、空間表現の追求。 【復習】 構図、立体感・質感等の完成度と改善点の確認。		
使用テキスト 教材等	参考作品を適宜提示する。					
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	描画技術・集中力を高めるだけでなく、個性・感性も磨かれるよう、強い制作意欲をもって取り組んでほしい。					

授業科目	HP I	授業形態	演習	担当者	桐山 誠
	自由科目(選択授業)			実務経験	WEBデザイナー・コーダー
開講クラス	全学科対象	前期・後期	単位数	1単位(16時間)	
授業概要	Webの基礎を学び、Illustrator、Photoshop、Dreamweaver等を使用して、ウェブサイトを構築する。資料、材料をこちらで用意し、授業を進めます。				
授業計画	回数	授業の内容	到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	ウェブサイトの構造、開設までの流れを説明する。	【到達目標】WEBの基本を再確認する。 【予習】配布プリントに一通り目を通しておく。 【復習】基本部分のPDFに目を通しておく。		
	2.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(1)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	3.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(2)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	4.	用意した空のベースに説明をしながら一行づつ構築、付録の画像を完成させる。(3)	【到達目標】スペルミスなく、理解をしながらコードを書く。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	5.	JavaScriptを説明する。サイトにジャバを組み込んでみる。	【到達目標】簡単なジャバを組み込んでみる。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	6.	Photoshop応用 動画編集技術について説明する。	【到達目標】GIF動画を作る。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
	7.	Photoshop応用 動画作品制作。制作したサイトに組み込んでみる。	【到達目標】GIF動画をサイトに貼り付ける。 【予習】基本の説明PDFを読んでおく。 【復習】今日できたところまでを再確認する。		
8.	作った3ページを合わせ、1ページにして内部リンクを学ぶ。	【到達目標】ページ内リンクを学ぶ。 【予習】出来上がった3ページを確認しておく。 【復習】提出して動作を確認する。			
使用テキスト 教材等	資料プリント、データを配布する。				
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	WEBの基本を理解し、プログラムを正確に書き、スペルミスを減らす努力する。				

授業科目	似顔絵技法Ⅱ		授業形態	演習	担当者	高田 怜美
	自由科目(選択授業)				実務経験	CGクリエイター・似顔絵師
開講クラス	全学科対象		前期	後期	単位数	□ 1単位(16時間)
授業概要	似顔絵隊への所属を目指し、似顔絵の基礎技術を学ぶ。技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。					
授業計画	回数	授業の内容			到達目標および予習と復習で取り組む事項	
	1.	【似顔絵練習】 描き合いをメインに、なるべくコミュニケーションを多く取るよう意識しながら練習。			【到達目標】 指定時間内での完成 【予習】 前期授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	2.	【似顔絵練習】 描き合いをメインに、なるべくコミュニケーションを多く取るよう意識しながら練習。			【到達目標】 指定時間内での完成 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	3.	【写真を見ながら】 写真を見ながら子供やお年寄り、短髪や坊主など、様々なビジュアルのモデルを描き分ける練習を週替わりでおこなう。			【到達目標】 指定時間内での完成、モデルの描き分け 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	4.	【写真を見ながら】 写真を見ながら子供やお年寄り、短髪や坊主など、様々なビジュアルのモデルを描き分ける練習を週替わりでおこなう。			【到達目標】 指定時間内での完成、モデルの描き分け 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	5.	【似顔絵練習】 表情やポージングなどを意識して、さらに生き生きとした似顔絵を描く。			【到達目標】 テーマの理解、指定時間内での完成 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	6.	【似顔絵練習】 表情やポージングなどを意識して、さらに生き生きとした似顔絵を描く。			【到達目標】 テーマの理解、指定時間内での完成 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
	7.	【芸能人の似顔絵】 特徴の誇張を意識しながら、芸能人の似顔絵を描く。			【到達目標】 指定時間内での完成、誇張表現の習得 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り	
8.	【芸能人の似顔絵】 特徴の誇張を意識しながら、芸能人の似顔絵を描く。			【到達目標】 指定時間内での完成、誇張表現の習得 【予習】 前回授業内容の確認、画材の準備 【復習】 技法の振り返り		
使用テキスト 教材等	鉛筆(シャープペンシル)、練りけし、筆ペン(顔料インク)、パステル、修正ペン(ホホワイト)、フキサチーフ、用紙 ※各画材は部費で用意					
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	似顔絵の制作技術の向上に加え、コミュニケーション能力の向上も意識する。実際にお客様に対応するということを念頭に置いて、制作をおこなう。					

授業科目	共創ブランディング演習Ⅱ		授業形態	演習	担当者	杉山 みゆき
	自由科目(選択授業)				実務経験	
開講クラス	全学科1年		前期・後期	単位数	☐ 1単位(16時間)	
授業概要	<p>社会に出て求められる基礎的なコミュニケーション力・協働力を身に付ける。ビジネスマナー・ホスピタリティ・聞く力・伝える力などの基礎スキルを習得し、チームで成果を生み出すためのチームビルディングを実践的に学ぶ。今後の「共創ブランディング実践」・「共創ブランディング運営」の基礎土台となる。</p>					
授業計画	回数	授業の内容		到達目標および予習と復習で取り組む事項		
	1.	前期復習/後期目標設定		<p>【到達目標】各自で後期目標を設定する 【予習】後期の目標をリストアップしておく 【復習】決定した後期目標を再確認する</p>		
	2.	応用コミュニケーション/説明力・状況対応力		<p>【到達目標】伝える力を身に付ける 【予習】3行日記を書く 【復習】日々の生活で実践する</p>		
	3.	チーム課題解決ワーク		<p>【到達目標】チームで課題を解決する力を身に付ける 【予習】過去にあった問題点をリストアップする 【復習】解決方法をまとめておく</p>		
	4.	オープンキャンパス役割別練習		<p>【到達目標】学生スタッフとして活動できる 【予習】先輩の行動を観察する 【復習】すべきこと・気を付けることをまとめておく</p>		
	5.	実地対応/校内案内・誘導・実習サポート		<p>【到達目標】学生スタッフとして活動できる 【予習】先輩の行動を観察する 【復習】すべきこと・気を付けることをまとめておく</p>		
	6.	フィードバックと改善		<p>【到達目標】フィードバックを受け、改善する 【予習】改善点を自分なりにリストアップしておく 【復習】受けたフィードバックを繰り返し練習する</p>		
	7.	総合ロールプレイ		<p>【到達目標】1年生のみで実施することができる 【予習】各自、イメージトレーニングしておく 【復習】ふりかえり、必要であればフィードバックを受ける</p>		
	8.	次科目への接続		<p>【到達目標】後期をふりかえり、次科目へつなげる準備をする 【予習】次科目の目標設定 【復習】後期のまとめ</p>		
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、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	<p>コミュニケーション力やチームワークを身につけるための演習科目である。授業内ではグループワークやロールプレイを多く行うため、積極的に参加し、他者の意見を尊重する姿勢をもつこと。</p>					