

授業科目	コンピュータ演習Ⅲ	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	hiro	実務経験		アートディレクター			
授業クラス	デザイン学部	担任		日笠			
学年	造形デザイン学科2年						
授業の概要	DTPにおける基本ソフトのイラストレーターとフォトショップと連動してデザインを学び、就職活動に使える作品を制作する。もの創りの楽しさを体験し、DTPを学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. レイアウトや色指定、フォントの選び方 2. ラフスケッチの描き方 3. アイデアはどこで生まれるか 4. ロゴマークのデザイン 5. 商品イメージに合ったデザイン 6. アイデアをブラッシュアップ 7. イラストレーターでの表現 8. 各種ツールデザイン 9. リーフレットのデザイン 10. 台紙データの作り方 11. 折りリーフレットの作り方 12. レイアウトの基本 13. 誌面にメリハリをつける 14. 目的や伝えたい情報を明確にする 15. キャッチコピーとメインビジュアル 16. プリント、製本をして印刷を学ぶ 17. 印刷の現場 オフセット印刷 18. CMYK 特色印刷など						
使用テキスト 教材等	資料の配布						
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	しっかりとメモや記録をとること。作品の提出						

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	前期	後期
					単位時間64－単位4		
					単位時間96－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	全学科 2年	担任		2年生担任			
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	1.	就活基本の振り返り(リスタート)					
	2.	会社説明会①					
	3.	「エントリーシート講座」					
	4.	会社説明会②					
	5.	「履歴書講座」					
	6.	「ポートフォリオ講座」					
	7.	「面接模擬講座」					
	8.	「卒業生OBOG座談会」					
	9.	学内企業展①					
	10.	学内企業展②					
	11.	面接での質問集対策					
	12.	筆記試験対策・作文・SPI一般常識など説明					
	13.	就活終盤マナー講座①					
	14.	就活終盤マナー講座②					
	15.	内定後の動きについて					
	16.	会社説明会③					
	17.	学内企業展③					
	18.	予備日(担任進路面談)					
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	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						

授業科目	デザイントリアル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	日笠 保	実務経験		美術家			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 2年	担任		日笠 保			
授業の概要	造形デザイン分野のコンペ応募作品制作を行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題①：コンペ応募作品制作					
	2.	課題①：コンペ応募作品制作					
	3.	課題①：コンペ応募作品制作					
	4.	課題①：コンペ応募作品制作					
	5.	課題①：コンペ応募作品制作					
	6.	課題①：コンペ応募作品制作					
	7.	課題①：コンペ応募作品制作					
	8.	課題①：コンペ応募作品制作					
	9.	課題①：コンペ応募作品制作					
	10.	課題②：コンペ応募作品制作					
	11.	課題②：コンペ応募作品制作					
	12.	課題②：コンペ応募作品制作					
	13.	課題②：コンペ応募作品制作					
	14.	課題②：コンペ応募作品制作					
	15.	課題②：コンペ応募作品制作					
	16.	課題②：コンペ応募作品制作					
	17.	課題②：コンペ応募作品制作					
	18.	課題②：コンペ応募作品制作					
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	造形デザイン分野における作品制作（コンペ応募）が中心だが、並行して就活用ポートフォリオ制作やデジタル技術向上などのスキルアップも目指す。						

授業科目	アクセサリデザイン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	榎原 緑	実務経験						
授業クラス 学年	デザイン学科 造形デザインコース 2年	担任		日笠 保				
授業の概要	アクセサリデザイン全般の基礎知識と彫金、ワックス技法の習得。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	彫金技法3 地金を用いた透かしのあるペンダントトップの制作。(デザイン画制作)						
	2.	彫金技法3 地金を用いた透かしのあるペンダントトップの制作。(糸ノコで切り抜く。ロウ付け)						
	3.	彫金技法3 地金を用いた透かしのあるペンダントトップの制作。(ヤスリがけ、研磨)						
	4.	彫金技法3 地金を用いた透かしのあるペンダントトップの制作。(研磨、仕上げ)						
	5.	ロストワックス技法1 「月甲丸リング」チューブワックスを使用。デザイン画(製図)通りに制作し、ワックスワークに必要な道具の使い方を習得。						
	6.	ロストワックス技法1 「月甲丸リング」チューブワックスを使用。デザイン画(製図)通りに制作し、ワックスワークに必要な道具の使い方を習得。						
	7.	ロストワックス技法1 「月甲丸リング」チューブワックスを使用。デザイン画(製図)通りに制作し、ワックスワークに必要な道具の使い方を習得。						
	8.	ロストワックス技法2 チューブワックスを使用。印台の形を基本としたオリジナルデザインのリングを制作する。(デザイン画)						
	9.	ロストワックス技法2 チューブワックスを使用。印台の形を基本としたオリジナルデザインのリングを制作する。(制作)						
	10.	ロストワックス技法2 チューブワックスを使用。印台の形を基本としたオリジナルデザインのリングを制作する。(制作)						
	11.	ロストワックス技法2 チューブワックスを使用。印台の形を基本としたオリジナルデザインのリングを制作する。(制作)						
	12.	ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鋳造、研磨まで行う。(デザイン画)						
	13.	ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鋳造、研磨まで行う。(制作)						
	14.	ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鋳造、研磨まで行う。(制作)						
	15.	ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鋳造、研磨まで行う。(鋳造)						
	16.	ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鋳造、研磨まで行う。(研磨)						
	17.	ロストワックス技法3 スプールワックス、シートワックスを使用。オリジナルリングを制作し、鋳造、研磨まで行う。(研磨、仕上げ)						
	18.	ロストワックス技法3 完成作品の撮影、プレゼンボード制作。						
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	筆記用具持参。工具、火器、薬品も扱うので怪我や事故に注意する。							

授業科目	ウッドクラフト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	桐山 誠	実務経験		プロダクトデザイナー				
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 2年	担任		日笠 保				
授業の概要	<p>工具になれ、より精度の良い作品を制作する。 それぞれが自分でサイズ、木材の手配、時間管理を学ぶ。</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	課題1：蓋付きの箱を制作する。						
	2.	アイデアスケッチを描く。						
	3.	アイデアスケッチのブラッシュアップ。						
	4.	図面化する。						
	5.	図面の清書・完成。						
	6.	材料の購入と、木取りを行う。						
	7.	箱の組み立て。						
	8.	箱の組み立て・仕上げ。						
	9.	課題2：木彫でフィギュアを制作する。						
	10.	アイデアスケッチを描く。						
	11.	アイデアスケッチのブラッシュアップ。						
	12.	図面化する。(1)						
	13.	図面化する。(2)						
	14.	図面の清書・完成。						
	15.	材料の購入と彫刻。						
	16.	彫刻(粗削り)。						
	17.	彫刻(仕上げ)。						
	18.	完成・講評。						
使用テキスト 教材等	資料、課題等を配布する。 木材はそれぞれで準備する。							
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	感覚で作るのではなく、まず図面を引いてその通りに作ること。 刃物を使用するので、ケガをしないこと。							

授業科目	プロダクトデザインⅢ	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	桐山 誠	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科 2年	担任		日笠 保			
授業の概要	これまでの成果を活かし、コンセプト、アイデアスケッチ、図面、モデリングまでを自分で進める力を着ける。 特に図面、プレゼン力に力を入れて学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題の説明：2つの課題を同時に進める。 2. それぞれの課題の現状のリサーチを行う。 3. それぞれの課題のコンセプトをしっかりと考える。 4. それぞれの課題のコンセプトの決定。 5. アイデアスケッチを繰り返す。(1) 6. アイデアスケッチを繰り返す。(2) 7. アイデアスケッチの絞り込み。 8. それぞれを図面化する。(1) 9. それぞれを図面化する。(2) 10. それぞれを図面の清書・完成。 11. 図面を基にモデルを制作する。(1) 12. 図面を基にモデルを制作する。(2) 13. 図面を基にモデルを制作する。(3) 14. 図面を基にモデルを制作する。(4) 15. 図面を基にモデルを制作する。(5) 16. プレゼンボードを制作する。 17. プレゼンボードの仕上げ。 18. 提出して、プレゼンテーションをする。 						
使用テキスト 教材等	資料、課題等を配布する。 木材はそれぞれで準備する。						
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	感覚で作るのではなく、まず図面を引いてその通りに作ること。 刃物を使用するので、怪我をしないこと。						

授業科目	SDGsクリエイティブワーク	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	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 造形デザイン学科 2年	担任	日笠保	
授業の概要	SDGsの観点からインテリア雑貨を制作。その他、廃材を活用した雑貨の提案・制作。			
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	照明の制作：照明の役割や目的、仕組みなどを説明、資料など閲覧。		
	2.	照明の制作：どのような照明を作りたいのか考え、いくつかの案を出す。		
	3.	照明の制作：制作するものを決めて、企画書、コンセプトシートを制作する。		
	4.	照明の制作：制作するものを決めて、企画書、コンセプトシートを制作する。		
	5.	照明の制作：作品制作の計画を立てる。方法を理解し、手順を考える。。		
	6.	照明の制作：制作する物に合った材料を調達し、作品制作をする。		
	7.	照明の制作：制作する物に合った材料を調達し、作品制作をする。		
	8.	照明の制作：制作する物に合った材料を調達し、作品制作をする。		
	9.	照明の制作：制作する物に合った材料を調達し、作品制作をする。		
	10.	カプセルトイの制作：ターゲットを決めて、アイデアを出す。		
	11.	カプセルトイの制作：制作するものを決めて、企画書、コンセプトシートを制作する。		
	12.	カプセルトイの制作：制作するものを決めて、企画書、コンセプトシートを制作する。		
	13.	カプセルトイの制作：制作するものを決めて、デザインを考える。		
	14.	カプセルトイの制作：作品制作の計画を立てる。方法を理解し、手順を考える。		
	15.	カプセルトイの制作：制作する物に合った材料を調達し、作品制作をする。		
	16.	カプセルトイの制作：制作する物に合った材料を調達し、作品制作をする。		
	17.	カプセルトイの制作：制作する物に合った材料を調達し、作品制作をする。		
	18.	カプセルトイの制作：制作する物に合った材料を調達し、作品制作をする。		
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	<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	実習で使用するもの・材料をそれぞれ持参すること。			

授業科目	3DCAD	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	村瀬大輔	実務経験		一級建築士				
授業クラス 学年	造形デザイン 2年	担任		日笠				
授業の概要	AUTOCAD (3D) の習得、							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	メッシュ立体の造形						
	2.	立体へのマテリアル (イメージ) の割当「スマートフォン」						
	3.	立体へのマテリアル (イメージ) の割当「スマートフォン」						
	4.	立体へのマテリアル (イメージ) の割当「スマートフォン」						
	5.	ガラス容器 (花瓶・香水瓶) 製作						
	6.	ガラス容器 (花瓶・香水瓶) 製作						
	7.	ガラス容器 (花瓶・香水瓶) 製作						
	8.	リング「宝石」製作						
	9.	リング「宝石」製作						
	10.	リング「宝石」製作						
	11.	照明器具製作						
	12.	照明器具製作						
	13.	照明器具製作						
	14.	バードカービング製作						
	15.	バードカービング製作						
	16.	バードカービング製作						
	17.							
	18.							
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	自身の回答を多角的に評価し、最良の結果を導く							

授業科目	インテリアデコレーション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	池田亜紀子	実務経験		インテリアコーディネーター				
授業クラス 学年	デザイン学部 造形デザイン学科2年	担任		日笠 保				
授業の概要	インテリアコーディネーションの具体的な手法を学び、空間をインテリアデコレーションする方法を習得する							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	インテリアイメージ分類 素材・色・柄						
	2.	インテリアイメージ分類 照明						
	3.	インテリアイメージ分類 家具						
	4.	インテリアイメージ分類 スタイル						
	5.	インテリアコーディネーション 内装						
	6.	インテリアコーディネーション 窓装飾						
	7.	住空間のインテリア プランニング						
	8.	住空間のインテリア カラースキーム						
	9.	住空間のインテリア 家具配置						
	10.	住空間のインテリア 照明計画						
	11.	住空間のインテリア プレゼンテーションボード作成						
	12.	住空間のインテリア プレゼンテーションボード作成						
	13.	商業空間のインテリア プランニング						
	14.	商業空間のインテリア カラースキーム						
	15.	商業空間のインテリア 家具配置						
	16.	商業空間のインテリア 照明計画						
	17.	商業空間のインテリア プレゼンテーションボード作成						
	18.	商業空間のインテリア プレゼンテーションボード作成						
使用テキスト 教材等	配布プリント、新配色カード							
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	現物のサンプル等を見てコーディネーションをする WEBカタログを活用する							

授業科目	似顔絵技法Ⅲ	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	高田怜美／久保智史	実務経験		CGクリエイター・似顔絵師				
授業クラス 学年	選択授業 2年生	担任						
授業の概要	似顔絵技術の向上。1年生への指導などもおこなう。 技術以外にも、コミュニケーション能力の向上も図る。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	2.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	3.	【似顔絵練習】 様々なテーマを持たせた練習をおこなう。						
	4.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	5.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	6.	【オリエンテーション・練習】 1年生を迎え、似顔絵の基本的な描き方を指導する。2年生からのデモンストレーションも実施。						
	7.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	8.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	9.	【特徴を捉える(下書き)】 似る似顔絵を描くためのコツなどを指導。下書きまでの練習を繰り返しおこなう。						
	10.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	11.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	12.	【筆ペンを使いこなす】 似顔絵の肝となる、筆ペンの練習をおこなう。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	13.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	14.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	15.	【パステルでの着色】 パステルでの着色方法の指導。似顔絵以外にも生かせる課題も用意。						
	16.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
	17.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
	18.	【似顔絵練習】 イベントへの参加を見越して、短時間で制作できるよう練習をおこなう。						
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(ホワイ特)、フキサチーフ、用紙							
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のを念頭に置いて、制作をおこなう。							

授業科目	ビジネスソフト演習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	門井由佳	実務経験	ディレクター				
授業クラス 学年	全学部 2年（選択）	担任					
授業の概要	Word、Excel、PowerPointの修得。実社会で通用するデータの作成。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	Word基本操作					
	2.	Word基本操作					
	3.	課題：送付状の制作					
	4.	課題：送付状の制作					
	5.	課題：送付状の制作					
	6.	Excel基本操作					
	7.	Excel基本操作					
	8.	課題：月間スケジュール制作					
	9.	課題：月間スケジュール制作					
	10.	課題：見積書の制作					
	11.	課題：見積書の制作					
	12.	課題：見積書の制作					
	13.	PowerPoint基本操作					
	14.	PowerPoint基本操作					
	15.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）					
	16.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）					
	17.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）					
	18.	課題：プロフィール制作（ムービー制作）					
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	各回の復習を必ず行い、パソコン操作の習熟に努める。						

授業科目	HP 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	桐山 誠	実務経験		WEBデザイナー・コーダー				
授業クラス 学年	全学部学部 全学科 2年	担任						
授業の概要	Photoshop、Illustrator、Dreamweaver等を使用して、WEBデザインの表現力を磨く。全体の企画を考えながらデザインを進める。							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	WEB業界の流れを説明。HTMLの基本的な構造の再確認。						
	2.	課題説明：結婚式もしくはサロンのレスポンスサイトの構築。						
	3.	他のホームページを参考にしながら、サイトの世界観を詰める。						
	4.	世界観のブラッシュアップ。						
	5.	レスポンスサイトのサイトマップとワイヤーフレームを制作する。						
	6.	制作したデザインを基に、コーディングをする。						
	7.	Photoshop、Illustratorなどを使ってデザインをする。						
	8.	Photoshop、Illustratorなどを使ってデザインをする。						
	9.	デザインの完成・仕上げ。						
	10.	Photoshop、Illustratorからの画像書き出しの説明。(アセット)						
	11.	制作したデザインから画像を書き出し、コーディングする。						
	12.	コーディングの継続。						
	13.	JavaScriptの説明。作品に組み込んでみる。						
	14.	コーディングのブラッシュアップ。(1)						
	15.	コーディングのブラッシュアップ。(2)						
	16.	コーディングのブラッシュアップ。(3)						
	17.	コーディングを完成させる。						
	18.	提出して、サイトの動作を確認する。						
使用テキスト 教材等	資料、課題等を配布する。							
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	プログラムを正確に書き、スペルミスを減らす。							

授業科目	共創ブランディング実践 I	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	杉山 みゆき	実務経験					
授業クラス 学年	全学科 2年	担任					
授業の概要	ホスピタリティとコミュニケーション力を発揮し、学校内外のイベント運営に参加する。また、オープンキャンパススタッフとして参加者を案内する他、企業連携の企画補助・イベントサポートを行い、実務を通してブランディングや販売促進を学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	ガイダンス/実践授業の目的と心構え					
	2.	オープンキャンパスの役割と学校ブランディング					
	3.	来校者視点の理解 (ターゲット分析)					
	4.	案内・誘導の導線設計					
	5.	実地対応①：受付・案内業務 (後輩指導)					
	6.	実地対応②：校内誘導・説明 (後輩指導)					
	7.	実地対応③：実習・体験サポート (後輩指導)					
	8.	中間振り返り① (対応力・チーム連携) ・ワーク					
	9.	質問への対応と考え方 (後輩指導)					
	10.	チーム内コミュニケーション強化					
	11.	外部対応マナーの再確認					
	12.	実地対応④：応用対応 (後輩指導)					
	13.	ブランディング視点での行動評価					
	14.	改善提案ワーク					
	15.	オープンキャンパス改善実践					
	16.	成果郷友会					
	17.	前期総合ふりかえり					
	18.	後期実践に向けた目標設定					
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	オープンキャンパスや企業連携イベントなど、学外者・来校者への対応を含む実践的な授業のため、授業には責任をもって参加し、身だしなみや言葉遣いなど、社会人としての基本的なマナーを意識すること。また、チームで行動する場面が多いため、自身の役割を理解し、周囲と協力して行動する姿勢をもつこと。						

授業科目	ポートフォリオ演習	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	吉松 哲哉	実務経験		CD／AD			
授業クラス 学年	選択授業 全学科2年	担任					
授業の概要	<p>就職活動において人事担当に見せるポートフォリオ。 あくまでもそれは学校で制作した各種ツールの作品集ではなく、 自己をPRするコミュニケーションツールであることを認知し、 制作するための基礎的な「構成レイアウト」や「ノウハウ」を修得する。</p>						
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の説明など／紙面構成					
	2.	レイアウト構成例／ポートフォリオ制作とアドバイス					
	3.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	4.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	5.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	6.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	7.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	8.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	9.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	10.	ポートフォリオ制作とアドバイス					
	11.	夏季休暇前に途中分のPDFを回収→チェック確認へ					
	12.	ポートフォリオ制作と修正					
	13.	ポートフォリオ制作と修正					
	14.	ポートフォリオ制作と修正					
	15.	ポートフォリオ制作と修正					
	16.	ポートフォリオ完成へ向けての最終確認					
	17.	ポートフォリオ完成へ向けての最終確認					
	18.	ポートフォリオ制作とアドバイス及び成績評価のため作品提出					
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。 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							