

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	デザイン学部 企画デザイン学科 2年B組	担任		井上 誠			
授業の概要	<p>InDesignのツールや機能を知り、各操作を習得する。  エディトリアルデザインの基礎知識を学習し実際に冊子を制作する。  DTP (Desktop publishing、デスクトップパブリッシング) 商用印刷広告のデザイン版下制作から印刷データ作成までMacとソフト、出力プリンターを使って行う。</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. InDesign基礎-1 チラシ制作を通してInDesignの基本操作を習得する</li> <li>2. InDesign基礎-1 チラシ制作を通してInDesignの基本操作を習得する</li> <li>3. 【課題1】学外研修レポート 見開きページのデザインを制作する</li> <li>4. InDesign基礎-2 見開きページのデザイン制作を通してInDesignの基本操作を習得する</li> <li>5. 文章作成、写真選定</li> <li>6. デザイン、レイアウト</li> <li>7. デザイン、レイアウト、PDF作成/提出</li> <li>8. 【課題2】観光パンフレット 複数ページのレイアウト・デザインをおこなう</li> <li>9. InDesign基礎-3 複数ページのレイアウトを効率的に制作するスキルを習得する</li> <li>10. 台割、ラフスケッチ</li> <li>11. デザイン、レイアウト</li> <li>12. デザイン、レイアウト</li> <li>13. デザイン、レイアウト</li> <li>14. 束見本制作/提出</li> <li>15. DTP入稿データ作成演習 入稿データを作成し、DTPの入稿の一連の流れを修得する</li> <li>16. 課題1、2のポートフォリオ作成</li> <li>17. 課題1、2のポートフォリオ作成</li> <li>18. 課題1、2のポートフォリオ作成</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	文字組版入門 世界一わかりやすいInDesign						
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	エディトリアルデザインの目的を常に意識し、「伝わるデザイン」を目指す。 アイデアの独創性やバラエティ、デザイン力の向上を目指す。提出期限厳守。						

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	SNSセールスプロモーションⅡ	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	デザイン学部 企画デザイン学科 2年	担任		井上 誠			
授業の概要	様々な商品やイベントなどの販売促進のための企画（SNS等）からキャンペーン等のPR/流通も視野に入れ、企画書の作成やデザインを行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. インサイト分析の基礎 マーケティング用語としてのインサイトと、Instagramインサイトの数値の意味を学ぶ。</li> <li>2. HP用バナー制作 ホームページ掲載を想定したバナーを制作し、情報整理や視線誘導の基礎を学ぶ。</li> <li>3. ショート動画の基本構成とPremiere基礎 ショート動画の特徴とPremiere Proの基本操作を学び、簡単な練習動画を制作する。</li> <li>4. 【課題1】ショート動画制作 動画のテーマ設定を行い、台本・絵コンテ・ショットリストを作成して撮影準備を行う。</li> <li>5. 【課題1】ショート動画制作 企画内容をもとに本撮影を行い、編集に使うための映像素材を揃える。</li> <li>6. 【課題1】ショート動画制作 撮影素材をPremiere Proで編集し、カットや順番、テンポの基本を整える。</li> <li>7. 【課題1】ショート動画制作 撮影素材をPremiere Proで編集し、カットや順番、テンポの基本を整える。</li> <li>8. 【課題1】ショート動画制作 字幕や音、カバー画像などを加え、ショート動画を完成させる。</li> <li>9. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企業アカウントを企画し、投稿・リール動画を制作する。</li> <li>10. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企業アカウントの企画を進める。</li> <li>11. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企業アカウントの企画を進める。</li> <li>12. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企画した企業アカウントの投稿・リール動画を制作する。</li> <li>13. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企画した企業アカウントの投稿・リール動画を制作する。</li> <li>14. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企画した企業アカウントの投稿・リール動画を制作する。</li> <li>15. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企画した企業アカウントの投稿・リール動画を制作する。</li> <li>16. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企画した企業アカウントの投稿・リール動画を制作する。</li> <li>17. 【課題2】企業アカウント企画・投稿制作 企画・制作した作品を企画書にまとめる。</li> <li>18. プレゼン 課題2で制作した企画書をもとにプレゼンする。</li> </ol>						
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	広告デザインⅡ	講義	実技	演習	単位時間64－単位4	前期	後期
教科担当	井上 誠						
授業クラス 学年	企画デザイン学科 2年	担任	井上 誠				
授業の概要	<p>各自でイベント内容を考えポスターを制作。キャッチコピーやビジュアルを用いて構成する。</p> <p>社会問題解決の一つの手段として公共ポスターを制作。各自でテーマを考え、キャッチコピーやビジュアルを用いて構成する。</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. イベントポスターラフ制作、指導</li> <li>2. イベントポスターラフ制作、指導</li> <li>3. イベントポスターラフ制作、指導</li> <li>4. イベントポスターラフ制作、指導</li> <li>5. イベントポスター制作、指導</li> <li>6. イベントポスター制作、指導</li> <li>7. イベントポスター制作、指導</li> <li>8. イベントポスター制作、指導</li> <li>9. イベントポスター制作、指導</li> <li>10. イベントポスター講評</li> <li>11. 公共広告ラフ制作、指導</li> <li>12. 公共広告ラフ制作、指導</li> <li>13. 公共広告ラフ制作、指導</li> <li>14. 公共広告制作、指導</li> <li>15. 公共広告制作、指導</li> <li>16. 公共広告制作、指導</li> <li>17. 公共広告制作、指導</li> <li>18. 公共広告講評</li> </ol>						
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	ターゲットに沿った表現方法の追求。不快に感じるような表現、言葉には気をつける。						

授業科目	ショッププロデュース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	岡本佳代	実務経験	インテリアデザイナー・建築士	
授業クラス 学年	デザイン学科 企画デザインコース 2年	担任	井上 誠	
授業の概要	ディスプレイ・ショップ・サイン・パッケージデザイン等の企画デザイン及び、商品企画・制作に関する実践的提案ツールの修得。			
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：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		
	2.	V. I とサイン計画：V. I の計画 制作1		
	3.	V. I とサイン計画：V. I のデザイン 制作2		
	4.	V. I とサイン計画：V. I の展開 制作3		
	5.	企画案・コンセプト		
	6.	企画案・ターゲット		
	7.	企画案・コンセプト		
	8.	企画案・ビジュアルイメージ		
	9.	企画書レイアウト：企画書の図版、テキストのレイアウトに関しての解説と演習		
	10.	商品企画デザイン・スケッチ		
	11.	商品企画 デザイン・製作図		
	12.	商品企画 デザイン・展開図 A展開図・B展開図		
	13.	商品企画 デザイン・展開図 C展開図・D展開図		
	14.	スケッチパース：解説と演習		
	15.	商品イメージ図 ラフ作図		
	16.	商品イメージ図 作図仕上		
	17.	商品イメージ図 着色		
	18.	プレゼンテーション 完成した企画書を学生が発表し、講評する		
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	課題を通じて、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 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	デザイン学部 企画デザイン学科 2年	担任		井上 誠			
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. WEB業界の流れを説明。HTMLの基本的な構造の再確認。</li> <li>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。</li> <li>3. プレゼンシートを基に、企画学科らしくサイトの世界観を詰める。</li> <li>4. プレゼンシートを基に、企画学科らしくサイトの世界観を詰める。</li> <li>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。</li> <li>6. ワイヤーフレームを基にサイトのデザインをする。</li> <li>7. Photoshop、Illustratorなどを使ってデザインをする。(1)</li> <li>8. Photoshop、Illustratorなどを使ってデザインをする。(2)</li> <li>9. デザインをデザインの完成・仕上げる。</li> <li>10. Photoshop、Illustratorからの画像書き出しの説明。(アセット)</li> <li>11. 素材の書き出しとコーディングの開始。</li> <li>12. 制作したデザインを基に、コーディングを継続する。</li> <li>13. JavaScriptの説明。作品に組み込んでみる。</li> <li>14. コーディングのブラッシュアップ。(1)</li> <li>15. コーディングのブラッシュアップ。(2)</li> <li>16. コーディングのブラッシュアップ。(3)</li> <li>17. 自分のイメージにできるだけ近づけて、コーディングを完成させる。</li> <li>18. 提出して、サイトの動作を確認する。</li> </ol>						
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	ワークショップ 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	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 企画デザイン学科 2年	担任	井上誠		
授業の概要	デザイン・イラスト・絵画・工芸・装飾など総合的な造形分野における基礎的技術を修得。				
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	型染め：エコバッグ・Tシャツ等のデザインを考える。アイデアスケッチ。			
	2.	型染め：型紙をカッターで彫る。			
	3.	型染め：型紙をカッターで彫る。			
	4.	型染め：布用絵具で着色。			
	5.	型染め：布用絵具で着色。			
	6.	陶芸：オープン陶土で制作。装飾品など。			
	7.	陶芸：オープン陶土で制作。装飾品など。			
	8.	陶芸：陶芸粘土で制作。玉作りの技法。			
	9.	陶芸：陶芸粘土で制作。玉作りの技法。			
	10.	陶芸：陶芸粘土で制作。ひも作りの技法。			
	11.	陶芸：陶芸粘土で制作。ひも作りの技法。			
	12.	陶芸：陶芸粘土で制作。たたら作りの技法。			
	13.	陶芸：陶芸粘土で制作。たたら作りの技法。			
	14.	陶芸：陶芸粘土で制作。電動ろくろの技法。			
	15.	陶芸：陶芸粘土で制作。電動ろくろの技法。			
	16.	手織り：木枠織りの実習。			
	17.	手織り：木枠織りの実習。			
	18.	手織り：木枠織りの実習。			
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を必ず持参すること。				

授業科目	デザイントリアルⅡ	講義	実技	演習	単位時間64－単位4	前期	後期
教科担当	井上 誠						
授業クラス 学年	企画デザイン学科 2年	担任	井上 誠				
授業の概要	産学連携を通して、クライアントの要望に沿ったデザイン、企画を思考する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	ナジック学生情報センターパンフ表紙制作、指導					
	2.	ナジック学生情報センターパンフ表紙制作、指導					
	3.	ナジック学生情報センターパンフ表紙制作、指導					
	4.	ナジック学生情報センターパンフ表紙制作、指導					
	5.	ナジック学生情報センターパンフ表紙制作、指導					
	6.	ナジック学生情報センターパンフ表紙制作、指導					
	7.	ナジック学生情報センターパンフ表紙講評					
	8.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	9.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	10.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	11.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	12.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	13.	千種区いけばな展DM制作、指導					
	14.	千種区いけばな展DM講評					
	15.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
	16.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
	17.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
	18.	各自公募サイトから課題を選び、制作、指導					
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	産学連携授業を通して、実際の仕事と同じ制作プロセスで課題を進め、実践力を身につける。						

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、スペルミス減らす。							

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	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。						
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。</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	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)、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	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。							